

Francesco Parisi

La scimmia visuale.

Immagini mentali, cave art e retroazione mediale *

1. Introduzione

Siamo soliti considerare le tecnologie che ci circondano come un prodotto della nostra intelligenza. In questo saggio, vorrei provare a convincervi piuttosto che è la nostra intelligenza a essere un prodotto delle tecnologie. Più precisamente, vorrei sostenere l'ipotesi per cui la cognizione umana non si fonda soltanto sul cervello e su un corpo agente, ma sia *costituita* dalle tecnologie. In altre parole, insomma, l'intento è dimostrare che noi siamo fatti anche di tecnologia.

Cosa c'entrino le scimmie in questo contesto è presto detto: le scimmie rappresentano metaforicamente (ma non troppo) la nostra condizione animale, sicché tale espediente retorico ha il fine di tarare il discorso che faremo sul piano seguente: per affrontare al meglio il rapporto tra tecnologie e il modo in cui interagiamo con esse, dobbiamo descrivere questo rapporto in termini evolucionistici, investigando il rapporto tra cognizione e tecnologia *archeologicamente*. Mediante la comprensione dei meccanismi che hanno permesso la formazione delle menti moderne, faremo luce sulle possibili implicazioni che la tecnologia in generale, e le immagini in particolare, producono sulla nostra cognizione, oggi.

Tre, quindi, le questioni che sollevò: le tecnologie costituiscono ed estendono la cognizione umana; l'archeologia cognitiva si presenta come un utile strumento di indagine per capire tali fenomeni da una prospettiva ideale; le immagini forniscono un interessante studio di caso sulle possibilità di estensione sensoriale e cognitiva offerta dai media.

* Estratto del saggio: F. Parisi, "La scimmia visuale. Immagini mentali, cave art e retroazione mediale", in A. Rabbito (a cura di), *La cultura visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, Meltemi, Milano, di prossima pubblicazione.

2. La costituzione tecnica nei media studies

Prima di proseguire, però, può essere utile contestualizzare quest'ipotesi all'interno dei *media studies*, in primo luogo per presentare in modo più chiaro possibile l'idea in ballo, in secondo luogo per fornire una sintesi molto generale di quanto l'ipotesi di costituzione tecnica sia ben presente almeno da più di un secolo, in forme e declinazioni che saranno solo brevemente accennate.

A seguito dell'invenzione della fotografia e del cinema, della rivoluzione industriale e mediante il dominio dell'elettromagnetismo – con tutte le conseguenze tecnologiche ad esso associate – la riflessione filosofica ha cominciato a interessarsi genuinamente al problema della tecnica¹. L'imponente e vertiginosa crescita delle tecnologie costrinse i pensatori dell'epoca a osservare e comprendere l'impatto che esse avrebbero avuto sulla vita delle persone. Tuttavia, anche se lo sforzo interpretativo si intensificò a cavallo tra Otto e Novecento, i principi di funzionamento tecnologico e mediale hanno sempre accompagnato la nostra vita sulla Terra: dal dominio del fuoco di *Homo erectus* fino alla stazione spaziale internazionale, l'essere umano è sempre stato costituito dalla tecnologia. Essere costituito dalla tecnologia significa – e lo vedremo meglio tra poco – che non è possibile spiegare come siamo fatti, come funziona la nostra cognizione, insomma chi siamo, senza tenere in considerazione il mondo che ci circonda. Il mondo, però, non è mai semplicemente uno sfondo neutro, ma è arricchito da utensili e simboli che creano “ambienti associati”² i quali, a loro volta, diventano parte costitutiva di noi³.

Tracce di questa consapevolezza filosofica si trovano nella fenomenologia di Martin Heidegger e nel pragmatismo di John Dewey: per entrambi, al netto delle ovvie differenze epistemologiche, il “Soggetto” non è qualcosa che si dà di per sé, ma diviene entità riconoscibile in virtù dell'esposizione al mondo e dell'ingaggio provocato da quest'ultimo⁴. Nel corso del Novecento, la sofisticazione mediale ha reso il mondo un posto sempre più complesso e stimolante, persino troppo stimolante. Co-

¹ A. Briggs, P. Burke, *A social History of the Media. From Gutenberg to the Internet*, tr. it. di E. Mannucci, *Storia sociale dei media. Da Gutenberg a Internet*, il Mulino, Bologna 2002, pp. 131-148.

² P. Montani, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina, Milano 2012, p. 36.

³ G. Simondon, *L'individuazione à la lumière des notions de formes et d'information*, tr. it. di G. Carrozzini, *L'individuazione alla luce delle nozioni di forma e informazione*, Mimesis, Milano 2011; D. Cecchi, *La costituzione tecnica dell'umano*, Quodlibet, Macerata 2013.

⁴ M. Heidegger, *Sein und Zeit*, tr. it. di A. Marini, *Essere e tempo*, Mondadori, Milano 2006; J. Dewey, *Art as Experience*, tr. it. di G. Matteucci, *Arte come esperienza*, Aesthetica, Palermo 2007.

minciano a emergere concetti chiave che accompagneranno stabilmente la riflessione teorica e caratterizzeranno tutte le correnti filosofiche che attribuiscono importanza al mondo in quanto elemento costitutivo del soggetto⁵. Esonero, protesi, estensione: tutti termini che, in un modo o nell'altro, indicano la tendenza naturale umana a farsi contaminare dalla tecnica, prolungandosi su di essa ma allo stesso tempo includendola organicamente. Essere *esonerati* dal sollevare un peso, accrescendo le condizioni naturalmente deficitarie dell'organismo⁶; *delegare* alla ruota, invece che al piede, il compito dello spostamento, modificando la concezione stessa dei concetti di vicino e lontano⁷; indossare degli occhiali come *estensione* o *protesi* delle facoltà percettive⁸.

L'etichetta con cui generalmente viene definito questo modo di ragionare sulle questioni tecnologiche prende il nome di *paradigma protesico*⁹. Nell'ambito dei *media studies* ha conosciuto la sua massima fortuna probabilmente con gli studi di Marshall McLuhan e, più in generale, della Scuola di Toronto, ma si ritrova presso molti autori a cavallo tra mediologia, estetica e antropologia. Solitamente, sull'altro lato della medaglia del paradigma protesico troviamo la definizione di *determinismo tecnologico*: il determinismo tecnologico è l'ipotesi per cui i media siano da ritenere – al di là di ogni forma di controllo individuale, politico, sociale, economico – l'unico reale fattore causale del cambiamento sociale. Il determinismo tecnologico è una tesi controversa e criticata, in quanto per molti autori è difficile immaginare un unico motore causale che sottintende i processi di mutamento. Tuttavia, anche la tesi opposta – quella per cui ogni fenomeno vada spiegato mediante cause genericamente sociali – non gode di assoluta fortuna. In generale, è l'assolutizzarsi di uno dei due poli a non convincere i teorici dei media¹⁰.

Per non affrontare la questione nel dettaglio, ma tenendo viva la centralità dei media nel processo di costruzione del mondo sociale, può essere utile ricorrere al concetto di *mediazione*. La mediazione è l'insieme delle interazioni che accadono tra organismi e ambiente, l'intero sistema di connessioni intercorrenti tra noi e il mondo che abbiamo attorno. Il teorico dei media Richard Grusin l'ha definita radicale, affermando, ancor

⁵ M. Pireddu, M. Serra (a cura di), *Mediologia. Una disciplina attraverso i suoi classici*, Liguori, Napoli 2012.

⁶ A. Gehelen, *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, tr. it. Mimesis, Milano 2010.

⁷ M. McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man*, tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano 2008.

⁸ E.T. Hall, *Beyond Culture*, Anchor Press/Doubleday, New York 1976, pp. 25-40.

⁹ P. Granata, *Ecologia dei media. Protagonisti, scuole concetti chiave*, Franco Angeli, Milano 2015.

¹⁰ P. Ortoleva, *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, il Saggiatore, Milano 2010, pp. 34-35.

più provocatoriamente, che la distinzione stessa tra soggetto e oggetto sia mal posta: non esiste niente di predeterminato ontologicamente – il soggetto da una parte, il mondo dall'altra –, ma ogni possibile distinzione si crea in virtù del processo di mediazione¹¹.

Insomma, il determinismo tecnologico è una tesi obsoleta, ma nel prossimo paragrafo presenterò degli argomenti in favore di una sua possibile rilettura nell'ambito degli studi cognitivi, discutendo due modelli teorici che hanno l'ambizione di spiegare il controverso rapporto tra individui e tecnologie.

3. La scimmia si estende: Radical Embodied Cognition (REC) e Material Engagement Theory (MET)

Come abbiamo visto, la riflessione prettamente mediologica inizia in pratica con la rivoluzione industriale. Ma questo non deve ingannarci: la mediazione è un processo che esiste, regolando le nostre vite, già da prima di noi. Se un macaco si esercita con una stecca per un certo periodo, svolgendo compiti di presa, dopo qualche minuto la stecca *diventa* parte del suo organismo, da un punto di vista neurofunzionale¹².

Questo filone di esperimenti dimostra in modo semplice ed elegante l'idea di base: gli aggeggi con cui entriamo in relazione ci *estendono*, letteralmente. Tali dispositivi non si limitano a supportare il soggetto, ma ne modificano costitutivamente la presa sul mondo. La metafora più calzante per fornire una rappresentazione di questi concetti è quella del *cyborg*: noi siamo cyborgs naturali¹³ perché abbiamo potenziato i nostri corpi e le nostre menti con l'innesto di tecnologie che, retroagendo, hanno alterato stabilmente la nostra relazione col mondo. L'aspetto fantascientifico della questione non deve farci credere di essere di fronte a un fenomeno vagamente possibile, per due ragioni: in primo luogo, esistono già dei cyborgs, siano essi persone tenute in vita da un *pacemaker* o artisti performers che hanno deciso di farsi impiantare fisicamente oggetti nel corpo¹⁴; in secondo luogo, non è necessariamente la connes-

¹¹ R. Grusin, *Radical Mediation* (2015), in R. Grusin, A. Maiello (a cura di), *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Pellegrini Editore, Cosenza 2017.

¹² A. Iriki, T. Michio T., I. Yoshiaki, *Coding of modified body schema during tool use by macaque postcentral neurones*, in «Neuroreport», 7, 1996, 2325-2330; per un discussione generale cfr. F. Parisi, *Tecnologie enattive. La mediazione da una prospettiva cognitivista*, in «Reti, Saperi, Linguaggi», 7(1), 2015, pp. 125-148.

¹³ A. Clark, *Natural Born Cyborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, New York 2003.

¹⁴ Neil Harbisson è il primo cyborg legalmente riconosciuto: acromatoptico (non vede i colori) usa un'antenna impiantata stabilmente nel cranio che traduce in suoni i colori.

sione fisica permanente a creare un cyborg, ma la *relazione protesica* che si instaura tra l'individuo ed elementi del mondo. Per illustrare cosa intenda con relazione protesica, farò riferimento ad alcuni studi di stampo cognitivista, orientati sia alla filosofia della mente tradizionale, sia all'archeologia cognitiva, ovvero quella scienza che studia la nascita delle menti moderne a partire dal ritrovamento di utensili e tecnologie simboliche dei nostri progenitori.

In linea generale nelle scienze cognitive contemporanee vige il cosiddetto approccio *embodied* (incarnato) della cognizione. Semplificando, secondo questo approccio – anche se sarebbe meglio dire galassia di approcci – non possiamo spiegare come funziona la mente umana senza considerare l'organismo che la ospita. In altre parole, il cervello da solo non fa la cognizione, bisogna comprendere il sistema cervello-corpo nella totalità delle sue interazioni. Questa impostazione è ormai largamente diffusa e definisce lo standard della ricerca contemporanea nelle scienze cognitive¹⁵. Sull'onda della svolta *embodied*, altri programmi di ricerca si sono sviluppati. Il ragionamento di base è grossomodo il seguente: se il cervello non basta a spiegare la cognizione e abbiamo bisogno del corpo, come possiamo davvero capirci qualcosa senza tenere in considerazione lo spazio dove tale corpo *agisce*? In altre parole, abbiamo capito che studiare astrattamente le funzioni mentali (cerebrali) non conduce alla risoluzione di annosi problemi filosofici, allora perché non considerare anche l'ambiente e le sue tecnologie come ingredienti di base per la spiegazione dell'attività cognitiva umana?

A seguito di questa e altre considerazioni teoriche si è affermato l'enattivismo, la corrente filosofica che considera come costitutivi per la cognizione umana non solo il cervello e il corpo, ma anche il mondo circostante e le tecnologie contenute in esso. Anche nel caso dell'enattivismo, non esiste un solo approccio¹⁶. In questo testo discuterò le tesi di Daniel Hutto e Erik Myin, evidenziando gli aspetti di estensione e relazione protesica presenti nel loro modello teorico, conosciuto con l'acronimo REC (*Radical Embodied Cognition*¹⁷). Secondo Hutto e Myin,

Ha condotto una battaglia legale affinché il suo status venisse riconosciuto formalmente, mediante la foto del passaporto che lo ritrae con il suo *eyeborg*.

¹⁵ F. Caruana, A.M. Borghi, *Embodied Cognition: una nuova psicologia*, in «Giornale italiano di psicologia» 1/2013, pp. 23-48; cfr. anche A. Clark, *Surfing Uncertainty: Prediction, Action, and the Embodied Mind*, Oxford University Press, Oxford 2016.

¹⁶ A. Noë, *Action in perception*, MIT Press, Cambridge 2004; E. Thompson, *Mind in Life. Biology, Phenomenology, and the Science of Mind*, Belknap, Cambridge 2007; S. Gallagher, *Enactivist Interventions*, Oxford University Press, Oxford 2017.

¹⁷ D. Hutto, E. Myin, *Radicalizing Enactivism. Basic Minds without Content*, MIT Press, Cambridge 2013; D. Hutto, E. Myin, *Evolving Enactivism. Basic Minds Meet Content*, MIT Press, Cambridge 2017.

la cognizione umana si fonda sull'irrinunciabile combinazione di fattori corporei e ambientali. Le nostre menti nascono prive di contenuto o di rappresentazioni e solo la costante esposizione al mondo le rende capaci delle sofisticazioni a cui siamo abituati.

Per ragioni di spazio non è possibile approfondire le argomentazioni del modello enattivista di Hutto e Myin, né mostrarne le eventuali criticità. Per rendere però più chiaro il principio di relazione protesica che stiamo delineando – e di conseguenza le tesi enattiviste che si ispirano a esso – può essere più utile rifarsi al progetto teorico dell'archeologo cognitivo Lambros Malafouris, anch'esso contraddistinto da un acronimo, MET (*Material Engagement Theory*). MET e REC si intrecciando vicendevolmente: la MET combina dati scientifici e archeologici con l'impostazione enattivista della cognizione; la REC si rifà esplicitamente alla MET per spiegare come funziona l'immaginazione umana.

Semplificando molto, ma andando dritti al cuore della questione, la MET ci suggerisce di considerare le tecnologie non come esiti di un esplicito progetto mentale, ma come opportunità attraverso cui l'individuo può sviluppare nuove capacità cognitive, in virtù del fatto che la tecnologia spalanca nuove modalità di interazione col mondo. Sebbene la MET sia stata concepita per spiegare come si siano sviluppate le menti moderne di *Homo sapiens*, basandosi quindi sulle tecnologie presenti migliaia di anni fa, il principio è applicabile oggi. Nel prossimo paragrafo analizzeremo uno studio di caso concreto che illustrerà con maggiore concretezza esemplificativa i principi filosofici fin qui presentati.

4. La scimmia vede di più: retroazione mediale e immaginazione

Homo sapiens esiste da circa duecentomila anni, ma solo da 80-60mila anni la nostra specie ha mostrato comportamenti cognitivamente moderni. Il perché di questa discrepanza è probabilmente uno dei più affascinanti enigmi per la teoria dell'evoluzione: cosa è successo, a un certo punto, ai nostri progenitori, che pur mantenendo le stesse condizioni anatomiche, hanno cominciato a mostrare comportamenti cognitivamente evoluti? Che ruolo hanno avuto in questo scenario il linguaggio, la socialità, le pressioni climatiche?¹⁸

La lezione di Darwin non è più sufficiente. Né i geni sembrano più bastare per la spiegazione della complessità umana: ad esempio, perché cir-

¹⁸ M. Donald, *Evoluzione della mente. Per una teoria darwiniana della coscienza*, Bollati Boringhieri, Torino 2011; L.L. Cavalli Sforza, *L'evoluzione della cultura. Proposte concrete per studi futuri*, Codice, Torino 2004; A. Pennisi, A. Falzone, *Il prezzo del linguaggio. Evoluzione ed estinzione nelle scienze cognitive*, il Mulino, Bologna 2014.

ca 32.000 anni fa, nella odierna cittadina francese di Vallon-Pont-d'Arc, qualcuno ha pensato di infilarsi all'interno di un'angusta caverna per dipingere delle figure animali? Sono state proposte molte teorie al riguardo, ma con certezza non lo sapremo mai. Studi sempre più numerosi, però, pongono l'accento sul ruolo della tecnologia come elemento chiave per la comprensione dell'evoluzione della nostra specie. Comprendere il ruolo della tecnologia nello scenario evolutivo sarebbe di enorme aiuto per provare a prevedere cosa ci aspetta, oltre che a evitare di ripetere i nostri errori.¹⁹

Ad ogni modo, a partire dalle immagini rupestri – considerate a tutti gli effetti delle tecnologie della rappresentazione – Lambros Malafouris ha costruito uno dei tasselli della MET, relativamente alla percezione e all'immaginazione. L'ipotesi è che le immagini abbiano svolto il ruolo di amplificatori percettivi, abbiano permesso cioè alla visione biologica di potenziarsi *mediante* le rappresentazioni pittoriche.

Guardando le pitture della grotta di Chauvet, notiamo come la rappresentazione degli animali segua alcune regole: gli animali sono raffigurati secondo la “prospettiva canonica”,²⁰ ovvero secondo una prospettiva che è considerata percettivamente più “facile”, poiché permette una immediata riconoscibilità. Per intenderci, si tratta di immagini che rappresentano il profilo dell'animale, non prospettive dall'alto, frontali o da dietro: si tratta insomma di immagini composte seguendo un criterio puramente visivo e percettivo, piuttosto che compositivo.

Il “pittore paleolitico” non è consapevole delle molteplici possibilità rappresentazionali tramite cui può raffigurare la scena, per lui esiste soltanto la visione naturale che esperisce normalmente. Tuttavia, una volta che trasferisce sulla parete il ricordo della sua percezione, rende concrete determinate «proprietà» visuali – sovrapposizione, occlusione, raffigurazione parziale, prossimità, buona continuazione, similarità –²¹ e ne diviene consapevole. L'ipotesi di Malafouris è che «sebbene solitamente noi esperiamo il mondo senza avere alcuna consapevolezza circa l'influenza che queste proprietà di base esercitano sul nostro apparato percettivo, è possibile che tali proprietà implicite, se appropriatamente materializzate, possano diventare esse stesse l'oggetto della percezione umana e così rivelarsi a noi in maniera conscia.»²²

¹⁹ T. Pievani, L. De Biase, *Come saremo*, Codice, Torino 2016.

²⁰ S.E. Palmer, E. Rosch, P. Chase, *Canonical perspective and the perception of objects*, in J. Long, A. Baddeley (a cura di), *Attention and Performance IX*, Erlbaum, Hillsdale 1981, pp. 135–151.

²¹ Alcune di queste proprietà sono state descritte dalla psicologia della Gestalt: G. Kanizsa, *Grammatica del vedere. Saggi su percezione e Gestalt*, il Mulino, Bologna 1997.

²² L. Malafouris, *Before and Beyond Representation: Towards an Enactive Conception of the Palaeolithic Image*, in C. Renfrew, I. Morley (a cura di), *Image and Imagination: a*

Il punto importante è quindi il seguente: per i nostri progenitori, le immagini rupestri sono state un'opportunità per mettere in discussione la percezione naturale, tecnologie che hanno prodotto un effetto cognitivo a partire da uno stimolo percettivo. Il procedimento è dunque inverso da quello diffuso nel senso comune: non è l'immagine mentale, formata nella sua interezza, ad essere trasferita su un supporto; piuttosto è il continuo feedback tra l'esecuzione manuale e il prodotto in divenire di tale esecuzione, confrontato con il ricordo visivo dell'esperienza vissuta, alla base della realizzazione pittorica.²³

Possiamo etichettare l'effetto di ritorno del medium sulla cognizione con la definizione di *retroazione mediale*: una volta che una tecnologia appare sulla scena, la sua diffusione modifica le stesse condizioni di partenza da cui la tecnologia è scaturita, aprendo nuove possibilità estetico-percettive per il soggetto. Tale rinegoziazione del possibile, tale spostamento del limite, ci espone a un certo grado di imprevedibilità sugli effetti dei media. Ciò accade perché l'effetto del medium non si esercita più su un corpo (individuale o sociale) da cui la sua invenzione proviene, ma su un corpo che subirà una trasformazione costitutiva prodotta proprio dal medium. Per fare un esempio di questa circostanza, prenderò a prestito le parole di Walter Benjamin sull'impatto mediale della fotografia, in particolare quelle in cui discute dell'anacronismo dei teorici della fotografia: «è proprio con questo concetto feticistico e radicalmente antitecnico dell'arte che i teorici della fotografia hanno cercato per quasi cento anni di fare i conti, naturalmente senza pervenire al minimo risultato. Poiché non facevano null'altro che *tentare di accreditare l'attività del fotografo davanti a quel seggio di giudice che il fotografo stava rovesciando.*»²⁴ Mentre i «teorici della fotografia» cercavano di legittimare la nuova tecnologia al cospetto dell'arte, non avevano ancora realizzato che la fotografia aveva già cambiato l'orizzonte mediale di riferimento, e con esso le possibilità interpretative del fenomeno, la comprensione delle sue implicazioni, insomma la portata dei suoi effetti.

Global History of Figurative Representation, McDonald Institute for Archaeological Research, Cambridge 2007, p. 298 (trad. mia, corsivo mio).

²³ Per un approfondimento, soprattutto in relazione ai concetti di immaginazione e *mental imagery* cfr.: F. Parisi, *Immagini nella testa o immagini per la testa*, in «Fata Morgana», 31, 2017, pp. 69-80; F. Parisi, *Enacting Visualization. Mental Imagery and the Role of Pictures*, in A. Scarinzi (a cura di), *Recasting Aesthetic Experience: Emotions and the "Continuity Principle"*, Berlin, Springer (in press).

²⁴ W. Benjamin, *Piccola storia della fotografia*, in Id., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, tr. it., Einaudi, Torino 2000, p. 61 (corsivo mio).

5. Considerazioni conclusive e questioni aperte

La retroazione mediale è un principio simile a quelli illustrati nel paragrafo 2 e può essere collocata legittimamente all'interno del paradigma protesico. Molte questioni rimangono aperte, ma forse la più urgente è proprio quella del determinismo tecnologico: se concepiamo le tecnologie come costitutive dell'essere umano, siamo in qualche modo costretti ad accettare l'idea che, essendo esse parte di noi, gli effetti della retroazione siano inevitabili. L'aspetto sinistro della faccenda risiede nel meccanismo stesso della retroazione, per cui, anche se provassimo a imbrigliare una tecnologia per usarla solo per scopi nobili e socialmente condivisi, essa riconfigurerebbe comunque le condizioni di partenza su cui tali previsioni si sono basate, rendendole perfettamente inutili.

Un passo di Marshall McLuhan offre una buona metafora di quest'ultima considerazione: «La nostra reazione convenzionale a tutti i media, secondo la quale ciò che conta è il modo in cui vengono usati, è l'opaca posizione dell'idiota tecnologico. Poiché il “contenuto” di un medium è paragonabile a un succoso pezzo di carne con il quale un ladro cerchi di distrarre il cane da guardia dello spirito.»²⁵ In questo passaggio McLuhan vuole dire precisamente che gli aspetti superficiali del medium – i contenuti – non dicono nulla del reale impatto che esso produce. Da qui deriva la celebre intuizione per cui «il medium è il messaggio»: non importano i contenuti veicolati di volta in volta, ciò che conta davvero è la riconfigurazione dell'esperienza messa in atto dalla comparsa di uno specifico medium. Per fare un esempio contemporaneo, non importa il modo in cui ognuno di noi usa i social networks (il contenuto), ciò che conta davvero è la forma che l'esperienza della socialità ha assunto in seguito all'affermazione dei social networks.

Che fare quindi? Assoggettarsi alla mediazione senza alcun controllo, confidando, quasi fideisticamente, nel buon corso della tecnologia o cercare di fermare ogni forma di progresso in virtù della sua imprevedibilità? Entrambe le posizioni sembrano francamente inaccettabili, ma oggi più che mai questa domanda necessita di una risposta.

²⁵ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano 2008, p. 38

Bibliografia

- Briggs, A., Burke, P., *A social History of the Media. From Gutenberg to the Internet*, tr. it. di E. Mannucci, *Storia sociale dei media. Da Gutenberg a Internet*, il Mulino, Bologna 2002.
- Caruana, F., Borghi, A.M., *Embodied Cognition: una nuova psicologia*, in «Giornale italiano di psicologia» 1/2013.
- Cecchi, D., *La costituzione tecnica dell'umano*, Quodlibet, Macerata 2013.
- Clark, A., *Natural Born Cyborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, New York 2003.
- Clark, A., *Surfing Uncertainty: Prediction, Action, and the Embodied Mind*, Oxford University Press, Oxford 2016.
- Dewey, J., *Art as Experience*, tr. it. di G. Matteucci, *Arte come esperienza*, Aesthetica, Palermo 2007.
- Gehlen, A., *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, tr. it. Mimesis, Milano 2010.
- Granata, P., *Ecologia dei media. Protagonisti, scuole concetti chiave*, Franco Angeli, Milano 2015.
- Grusin, R., *Radical Mediation* (2015), in R. Grusin, A. Maiello (a cura di), *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Pellegrini Editore, Coenza 2017.
- Hall, E.T., *Beyond Culture*, Anchor Press/Doubleday, New York 1976.
- Heidegger, M., *Sein und Zeit*, tr. it. di A. Marini, *Essere e tempo*, Mondadori, Milano 2006.
- Hutto, D., Myin, E., *Radicalizing Enactivism. Basic Minds without Content*, MIT Press, Cambridge 2013.
- Hutto, D., Myin, E., *Evolving Enactivism. Basic Minds Meet Content*, MIT Press, Cambridge 2017.
- Iriki, A., Michio T., Yoshiaki, I., *Coding of modified body schema during tool use by macaque postcentral neurones*, in «Neuroreport», 7, 1996.
- McLuhan, M., *Understanding Media. The Extensions of Man*, tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano 2008.
- Montani, P., *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina, Milano 2012.
- Noë, A., *Action in perception*, MIT Press, Cambridge 2004; E. Thompson, *Mind in Life. Biology, Phenomenology, and the Science of Mind*, Belknap, Cambridge 2007; S. Gallagher, *Enactivist Interventions*, Oxford University Press, Oxford 2017.
- Ortoleva, P., *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, il Saggiatore, Milano 2010.
- Parisi, F., *Tecnologie enattive. La mediazione da una prospettiva cognitivista*, in «Reti, Saperi, Linguaggi», 7(1), 2015.
- Pireddu, M., Serra M. (a cura di), *Mediologia. Una disciplina attraverso i suoi classici*, Liguori, Napoli 2012.
- Simondon, G., *L'individuation à la lumière des notions de formes et d'information*, tr. it. di G. Carrozzini, *L'individuazione alla luce delle nozioni di forma e informazione*, Mimesis, Milano 2011.

La scimmia visuale. Immagini mentali, cave art e retroazione mediale

L'intento di questo saggio è provare a dimostrare che la tecnologia non è, come solitamente si ritiene, un prodotto della nostra intelligenza, ma il contrario, e cioè che l'intelligenza umana è un prodotto della tecnologia. Seguendo le idee proposte dalla *Material Engagement Theory* e dalla *Radical Embodied Cognition*, proverò a dimostrare perché i concetti di mediazione e retroazione mediale siano utili se vogliamo capire il modo in cui le tecnologie esercitano la loro influenza su di noi. In particolare, lo scopo del saggio è presentare le immagini come studio di caso, esplorando come l'arte preistorica possa aver contribuito all'insorgere delle abilità rappresentazionali umane moderne. In altre parole, *Homo sapiens* non ha l'abilità di dipingere perché può creare immagini nella sua mente, semmai, può creare tali immagini perché ha imparato a dipingere nel corso della sua evoluzione.

PAROLE CHIAVE: Radical Embodied Cognition, Material Engagement Theory, retroazione mediale, arte rupestre, enazione.

The visual monkey. Mental pictures, cave art and media feedback

The purpose of this essay is trying to demonstrate that technology is not, as it is usually conceived, a product of our intelligence, but that the opposite is true: namely, that human intelligence is a product of technology. Following the ideas proposed by Radical Embodied Cognition and Material Engagement Theory, I will try to show why the concepts of mediation and media retroaction are useful if we want to understand how technologies exert their influence on us. Particularly, the aim of the paper is to present pictures as a case study, by exploring how cave art might have contributed to the onset of the modern representational human abilities. In other words, *Homo sapiens* does not have the ability to paint because he can create images in his mind, if anything, he can create such pictures because he has been learning to paint over the course of his evolution.

KEYWORDS: Material Engagement Theory, Radical Embodied Cognition, media retroaction, cave art, enaction.