

## LABORATORIO dell' IMMAGINARIO

Il Progetto Arcnaut si è sviluppato nel tentativo di far incontrare e slittare aree disciplinari diverse attraverso l'incontro degli addetti ai lavori;

esperti che per definizione continuano a elaborare paradigmi legati alla delimitazione di confini.

Paradigmi interessanti, ma coltivati in un giardino claustrosifico.

Noi navighiamo alla ricerca d'approdo, luogo d'espressione libera di intuizioni e realizzazioni più che di espansione coloniale.

Proponiamo una riflessione sulle realtà rappresentate dalle esperienze di interattività e dalla nuova circolazione delle idee nella società dell'informazione.

Società nella quale è urgente porre la filosofia in una funzione trasversale come ermeneutica e estetica.

Nella rete globale dell'informazione la riflessione sugli aspetti concettuali e artistici del rapporto uomo tecnologia si è sviluppata negli ultimi anni in molte direzioni: la teoria dell'informazione, la teoria dei controlli, la cibernetica, l'intelligenza artificiale, la mappatura conoscitiva e autocognitiva dei caratteri distintivi del vivente... ma in senso più compiutamente gnoseologico è la definizione dell'equilibrio dell'uomo con il suo habitat che va esplicitata.

La storia della scienza occidentale sta diventando infatti il tentativo sempre più sofisticato e complesso di mantenere l'equilibrio della conoscenza biologica incarnata di fronte a una razionalità disincarnata, che la forma algoritmica del computer esprime bene. In realtà replicare l'originalità del vivente mostra che l'attività cognitiva profonda di un corpo si basa su abilità di base per lo più inconsce, e di ogni essere un unico.

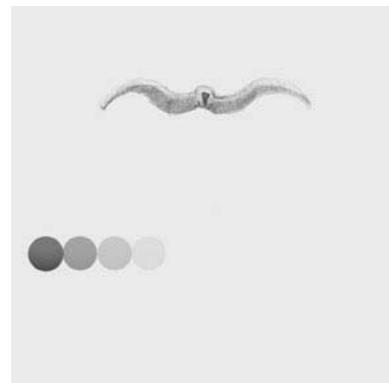
Accostarsi con il paradigma dell'interattività a questo panorama è indubbiamente una sfida.

L'interiorità è luogo germinante di intuizioni e archetipi primordiali, sede dell'arte, spazio della creatività e della visione matematica primaria ma anche sorgente dei nostri sogni e dell'immaginario. Uno sgorgare imprevedibile dell'emozione stessa del pensare. E' proprio la diffidenza per l'imprevedibilità di questa fantasia inventiva che ci ha fatto ricorrere al modello razionale, dove il rigore logico e il calcolo sublime divengono misura e episteme delle scoperte della mente.

L'exterior è la forma, la rappresentazione visibile del modello, spesso resa simbolica in modo da raccogliere più significati e valori diversi.

Nel caso dell'interattività, come modello conoscitivo, l'installazione costruita dall'autore, con l'ausilio del computer e della propria creatività artistica, è una finestra su possibili reazioni degli utenti, spettatori o spettatori come possiamo definirli, che diventano protagonisti di questa sinergia.

L'osservatore, macchina tecnologica intelligente, registra. L'occhio informatico dell'operatore incamera dati impressioni e parametri psicofisici su cui lavorare.



LABORATORIO dell'IMMAGINARIO  
Giovedì 16 dicembre 04

L'ermeneuta entra in gioco. Uomo macchina uomo. Non si tratta tanto di interpretare quanto di entrare in una dimensione diversa: l'interazione. . Porsi dunque su uno sfondo diverso per cercare figure diverse attraverso domande diverse.

Porsi dunque domande diverse.

Quale interazione nell'uso di una macchina che normalmente si serve di sensori per esplorare potenziali evocati e creare diagrammi di normalità o patologia?

Siamo nel cuore del '900 e del principio d'indeterminazione: chi condiziona l'osservatore? Siamo andati oltre?

Quanti strumenti tecnologici ormai ci indagano con austera freddezza degna del linguaggio specialistico con cui vengono catalogate le diagnosi?

Ebbene se la diagnosi si allontanasse da criteri di normalità precostituiti e l'esplorazione si spingesse fino al controllo dell'osservatore, cosa succederebbe?

**Le tecnologie da noi create fedeli custodi delle nostre piccole certezze forse diverrebbero alleate preziose della nostra esplorazione di incertezze cosmiche.**

Nel frattempo l'idea del calcolatore come freddo strumento asettico si è andata smantellando, grazie all'informatizzazione, grazie ai video games, grazie ai viaggi virtuali, grazie al mondo interattivo della comunicazione. Flussi serpeggianti e accattivanti.

*L'arte anticipa la scienza, la scienza dà all'arte territori esponenziali da percorrere.* Continuiamo a immaginare mondi possibili o a prefigurare l'impossibilità di convivere in scenari apocalittici.

Dopo Darwin e da Malthus in poi dovremmo aver capito che **l'interazione e la convivenza** sono fenomeni matematicamente certi in un universo che gli scienziati definiscono in espansione e *pluriverso*.

Questo rende il nostro compito attuale altamente informato, notevolmente scettico e necessariamente immaginifico. Se la filosofia ha un ruolo in tutto questo, non a caso se ne sente il bisogno, è quello di porsi come un *filo virtuale e trasversale* a tutte queste domande e invece di avere la sua funzione classica di mettere in ordine finalmente avere la matrice primigenia del fuoco o del *logos*, essere, in margine al caos, **ermeneuta e maieuta** di risposte in divenire.

In tutti i casi ci deve essere una nuova territorialità, ci deve essere una dislocazione e una localizzazione, contemporaneamente, dei nostri saperi e delle nostre competenze. In poche parole un confronto non più politico o polemico, ma universale e interagente.

Queste le premesse alle attività che ***l'Associazione Culturale Reload***, coordinata da *Gianna Porciani*, intende promuovere nello **Spazio Arcnaut**.

In viaggio alla ricerca di una Filosofia trasversale nella fenomenologia del futuro **l'Arconauta** vuole essere traghettatore di 'esperti dell'estremo' proponendo la formazione di un **LABORATORIO DELL'IMMAGINARIO**.

## LABORATORIO dell'IMMAGINARIO

Contenitore di esperienze diverse e di esperti in aree diverse, esigenza di confronto sul terreno comune dell'immaginario artistico, scientifico e tecnologico. Paradigma possibile d'interazione uomo macchina, d'intelligenza emotiva e tecnoumanesimo.

Proponiamo così un Interaction Workshop, gruppi esperienziali sulle installazioni Ritmi, Neuronde, Scribble e Ulisse, su cui lavorare in modo diverso, sperimentando delle possibilità ludiche e conoscitive: il tipo di esperienza condivisa apre la possibilità al trainer, che sarà animatore, interprete e coach di trasformare i partecipanti in spettatori.

Proponiamo Corsi e Seminari sull'immaginario estetico tecnologico e sul concetto di interattività da esplorare in chiave filosofica, artistica, psicologica e scientifica. Corsi di specializzazione e ricerca in Philosophy and Media Design. Lezioni e dibattiti tenuti con modalità diverse e format interattivi che sono da costruire con i componenti del Laboratorio.

Questo documento quindi è un invito a una collaborazione aperta a suggerimenti e idee per creare una struttura agile e fuori da ogni accademismo. Sperando in una vostra partecipazione, immetteremo in rete le vostre osservazioni e commenti nella direzione di trasformare il Laboratorio in un centro di ricerca e di dibattito.