



Capire il presente (fluttuante) Uno spazio di dialogo digitale

Francesconi: serve una relazione tra l'online e la presenza

Il progetto

di **Ornella Sgroi**

«È difficile fare previsioni, soprattutto sul futuro». A rievocare la citazione attribuita al premio Nobel per la Fisica Niels Bohr è Daniele Francesconi, responsabile programmi culturali di AGO Modena Fabbriche Culturali. A proposito della seconda stagione di programmazione che parte il 16 aprile (fino al 29), per ragionare e dialogare sulla realtà digitale, in cui — osserva — «siamo già immersi, diretti verso una stagione di grande sperimentazione tecnologica dai contorni ancora indefiniti, perché in corso».

Analisi dell'oggi, dunque. Constatando «l'analogia tra meccanica quantistica e mondo digitale», che condividono «l'idea della contingenza e della radicale indeterminazione e incertezza che gover-

nano il rapporto tra gli elementi» e «la relazionalità, l'aggregazione probabilistica e l'infinita combinabilità tra gli elementi stessi». Ma anche «la dimensione materica, propria anche della realtà digitale, cui spesso pensiamo invece in termini di smaterializzazione e natura disincarnata».

Come spazio di dialogo tra sapere scientifico e sapere umanistico, tra innovazione e arte, l'hub modenese AGO sceglie, quindi, per questa seconda stagione di appuntamenti (otto eventi in live streaming) la parola chiave «iQuanti». Per «portare un logos, un modo di pensare e di operare» spiega Daniele Francesconi «che metta in connessione l'innovazione tecnologica e i progetti culturali, creando una vera relazione bidimensionale». Perché non

solo la pandemia, ma anche il più ampio processo di trasformazione che il nostro mondo sta vivendo indicano che «per la cultura ci sono margini di innovazione dei suoi formati» e che «certe trasformazioni tecnologiche e digitali ci impegnano a un ripensamento concettuale di molte nostre convinzioni, convenzioni e certezze teoriche, riguardo allo statuto del nostro corpo, al rapporto tra presenza e localizzazione fisica, riguardo alla coscienza, alla potenzialità di costruire e addestrare le macchine alla creazione di significati, alla costruzione di modalità culturali in cui creare nuove alleanze tra i diversi sensi».

Realtà vivente e realtà digitale, intelligenza umana e intelligenza artificiale, come «grandi sistemi di informazioni o di byte» a confronto. Esplorando le potenzialità del

Quantum Computing illustrata da Leonardo Banchi. Stefa-

nia De Curtis, Raffaele Tripiccone e Paola Verrucchi dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare. Ma anche linguaggi

tanto diversi quanto affini nel saper rendere visibile ciò che non lo è, ovvero arte e meccanica quantistica, al centro di una conversazione tra l'artista Luca Pozzi e il fisico Daniele Oriti. Mentre Rita Cucchiara, tra le 25 donne più influenti nella robotica, affronta un grande interrogativo presente: le macchine imitano il reale o lo comprendono?

Non ci sono risposte ancora, ma fatti da analizzare. Con la piena immersione del programma di AGO, tutto in live streaming, in quella dimensione digitale che l'hub vuole esplorare con «appuntamenti multimediali e un paio di esperienze interattive». Con la certezza che «il digitale non può sostituire la cultura in presenza, deve semmai trovare una sua logica autonoma» conclude Francesconi. «La brutale accelerazione che la pandemia ha dato all'uso dello streaming nella cultura ci indica che cultura in presenza e proposta digitale dei prodotti culturali devono imparare a tracciare delle strade complementari».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



© RIPRODUZIONE RISERVATA



► 15 aprile 2021



È difficile
oggi fare
previsioni,
soprattutto
sul futuro.
La tecnolo-
gia evolve



Vista Il nuovo complesso di Sant'Agostino a Modena da una prospettiva aerea

