

GUD



Scrivere Cartesio nelle sue *Meditationes de prima philosophia* (1641) che, quando è in salute, il corpo umano è simile a un orologio esatto. Tanto quanto in un orologio le lancette segnano e descrivono incessantemente i minuti e le ore, egualmente, nel corpo umano, ogni organo svolge senza tregua la propria funzione – il cuore batte, lo stomaco digerisce, i polmoni pompano e così via. Cambia la scala, cambia la complessità. Cambia, certo, la presenza di una coscienza – di cui l'essere umano, a differenza di ogni altra macchina, è dotato. Così per Cartesio. Oggi, a distinguere le peculiarità intangibili dell'umano si fa più fatica. Sarà anche più difficile – pare – nel prossimo futuro.

Trattare di iperumano, così come abbiamo fatto in questo primo numero del 2024 di GUD, curato da Claudia Porfirione, significa gettare lo sguardo in un futuro che sta già accadendo. L'essere umano, inteso nella sua dimensione sia complessiva sia corporale, con gli involucri, le guaine, gli "astucci" in cui essa si esprime, dagli abiti agli ambienti, è oggetto di GUD «Iperumano/Hyper-Human», che accoglie autori che affrontano, quasi sempre con spiccata vocazione sperimentale, facendosi carico delle incertezze che ogni più estrema novità porta con sé, il tema dell'evoluzione iperbiologica nel suo divenire e nel suo dirompere, perfino nelle direzioni che – magmatiche e incondite, plurali e indefinite, com'è sempre tutto ciò che è troppo nuovo – essa ha appena intrapreso e che si indovina percorrerà.

La tecnologia, da prossima, si fa interna; entra nei corpi, cambia l'uomo in essere ibrido, dotato di altre e nuove capacità – e mai era capitato prima di allora, cioè prima d'ora, che nuovi strumenti corrispondessero tanto esattamente a nuove capacità. Di questa svolta e delle conseguenze che essa ha sul design scrivono Patrizia Ranzo e Chiara Scarpitti. Per Elisabetta Cianfanelli, nella società iperumana, al design, nel cui dominio l'IA entrerà in modo sempre più diffuso, non senza innescare sfide etiche e sociali, sarà delegato il compito – rilevantissimo – di rendere più armonica possibile la relazione tra esseri umani e ambiente circostante. Di un design inclusivo, capace di far fronte alle sfide del cambiamento climatico globale e di considerare il fenomeno secondo cui persone sempre più diverse convivono per un tempo sempre più lungo, si occupa Pete Kercher, illustrando inoltre il manifesto di EIDD, Design for All Europe. Isabella Nevoso si sofferma sui movimenti che, spostando l'attenzione dall'Human-Centered Design, si ispirano a più larghe considerazioni dell'ambiente naturale e si servono della tecnologia per progettare luoghi di socialità più inclusiva, soprattutto a favore degli anziani. Il tema degli anziani e i pregiudizi incorporati nei sistemi di IA vengono presi in esame da Isabel Leggiero e Giulia Teverini. Simona Ottieri, Benedetta Terenzi, Giovanna Ramaccini e Cecilia Baccarini danno conto dell'esperienza – condotta in collaborazione con l'Istituto Serafico di Assisi – di progettazione di un letto (Safegram) adeguato a ospiti con pluriminorazioni sensoriali e disabilità intellettive. Elena Polleri e Francesca Rocca si misurano con il tema dell'accessibilità dei servizi offerti dalla Pubblica Amministrazione tramite la rete; Mario Ivan Zignego, Alessandro Bertirotti, Paolo Gemelli e Laura Pagani studiano il rapporto fra ambienti ed emozioni, in particolare «i benefici di un approccio iperumano nel design

navale», poiché «noi siamo l'ambiente che viviamo»; Andrea Vian e Annalisa Barla indagano gli effetti dell'introduzione dell'IA nel campo del design, preconizzando cinque fasi di progressiva "invasività": dal design HC, ove l'AI è di aiuto al designer, al design AI-driven, che, escludendo ogni contributo umano, fa tutto da sé. Di quanto e come la tecnologia possa essere d'aiuto nella fruizione dei beni culturali, rendendoli più accessibili e comprensibili o, addirittura, "animandoli", si occupano nei propri lavori Alessio Cardaci e Marinella Arena, Nicola La Vitola, Sonia Mollica. Se talvolta scienza e tecnologia sembrano minacciarci – in particolare quando erodono professionalità e posti di lavoro –, esse offrono spesso nuove soluzioni e rendono disponibili nuovi materiali, compatibili con l'odierna, spiccata sensibilità ecologica, il riciclo, la riduzione degli sprechi. Questo tema affronta Clizia Moradei, trattando di similpelle (muskin) prodotta con i funghi. Di materiali per la moda, intesa «come agente in grado di ridisegnare il mondo e portare benefici sociali e ambientali», superando una visione antropocentrica, scrivono Giovanni Maria Conti e Paolo Franzo. Nicola Valentino Canessa si sofferma sugli effetti dell'introduzione di tecnologie "intelligenti" nelle città: la città contemporanea-futura, innervata di sensori, raccoglie e rielabora dati che permettono un più consapevole processo decisionale, la più ampia partecipazione ai grandi momenti di progettazione e alle strategie di lungo periodo, la sicurezza. Di tecnologia e dei suoi aspetti più rivoluzionari scrivono, infine, Francesco Burlando, Boyu Chen e Giacinto Barresi, che prendono in esame la «rivoluzione» introdotta con l'Apple Vision Pro (AVP), strumento «in grado di offrire esperienze 3D con avanzati livelli di interazione»; mentre Anna Paola Vacanti e Sara Iebole, in un'indagine sperimentale, la cui base dati è stata raccolta interpellando volontari sul web, registrano quale sia la percezione di genere che l'utente assegna ai principali chatbot di IA e quali le rispettive qualità caratteriali.

Dicono gli antropologi che è tipica della civiltà umana la costruzione di oggetti "esosomatici", in cui l'azione del corpo si prolunghi e sia moltiplicata. La complessità non fa la differenza qualitativa: per "qualità", l'ascia neolitica e l'Apollo 11 sono del tutto simili ed è uguale il rapporto fra chi un certo strumento fa ed usa (o usa soltanto) e lo strumento stesso. Il cambiamento viene dopo. Da quando, cioè, la tecnologia ci dota di strumenti non più soltanto "esosomatici", ma "esosichici". Com'è, appunto, l'intelligenza artificiale generativa, cui l'essere umano delega – e in cui riproduce – non l'efficacia del gesto della mano che colpisce o che taglia, ma l'immaginazione, la creatività, il suo linguaggio. E, prima o poi, posto che sia probabilmente impossibile capire – citando il paradosso di Thomas Nagel – «che cosa significhi essere una AI» almeno tanto quanto lo è capire «che cosa significa essere un pipistrello», proverà a delegarle la coscienza o una sua qualche forma.

Tirando le fila del presente numero di GUD ci è chiaro che trattare di iperumano è come fermare il guizzo di luce che filtra da uno spiraglio: dal buco della serratura da cui lo sguardo sul futuro si protende, consapevoli che, nel momento stesso in cui cerchiamo di definirlo, il futuro è troppo mobile e fluido per non essere già cambiato.

Stefano Termanini