DOPPIOZERO

Pietro Montani: interattività radicale

Adriano D’Aloia

4 Gennaio 2026

Forse non la fortuna ma certamente la presa concettuale di un libro si misura, talvolta, dall’icasticità del suo attacco: «Il fenomeno dell’interattività è talmente originario, pervasivo e influente che si è arrivati a pensarlo, secondo un’interpretazione estrema, come una *condizione relazionale* che precede le entità interagenti e ne prepara il gioco». Tanto basta, alla prima riga, per introdursi alla tesi fondamentale del nuovo contributo di Pietro Montani: la vita è costitutivamente interattiva, tutto è relazione. Nel rapporto tra essere umano e tecnologia, in cui la seconda non è ridotta a un insieme di strumenti esterni al primo, ma riconosciuta come un tratto fondamentale dell’esistenza, l’interattività è la forma generale attraverso cui la vita si manifesta; è un sistema di adattamenti e risposte che definisce tanto l’organismo biologico quanto le strutture sociali e culturali.

Vita interactiva è l’ultimo capitolo del formidabile percorso di Pietro Montani dedicato all’indissolubile continuità estetica tra natura e cultura. Un percorso che si origina almeno in *Bioestetica* (2007), dove percezione e sensibilità erano al centro di una teoria dell’esperienza intesa come mediazione tra organismo e ambiente, e giunge almeno a *Destini tecnologici dell’immaginazione* (2022), che rivendicava le opportunità generative aperte dall’intelligenza artificiale e delle reti digitali.

Di questa fervida e fertile genealogia concettuale *Vita interactiva* chiude il cerchio (e lo riapre): l’interazione in quanto relazione non è l’esito, ma la condizione di esistenza delle cose e dell’esperienza. Ciò è massimamente evidente nel rapporto tra sensibilità, tecnica e immaginazione. Ogni interfaccia, dispositivo o rete non è solo un mezzo di comunicazione o un ambiente cognitivo, ma un modo di costruire rapporti con gli altri, di regolare le distanze e di rendere possibile la cooperazione.

Per mostrare come ogni tecnica apra o restringa lo spazio in cui l’organismo negozia il proprio ambiente, e per dare concretezza al poderoso corpus di teorie,

concetti e autori convocato – *affordance*, metacognizione, nicchia ecologica, *couplage*, ambiente associato, ambiente-involucro –, Montani invita il lettore a seguire le tappe della crescita umana e intellettuale di un personaggio immaginario, una nativa digitale.

Bioestetica

Senso comune, tecnica e arte nell'età della globalizzazione

Pietro Montani

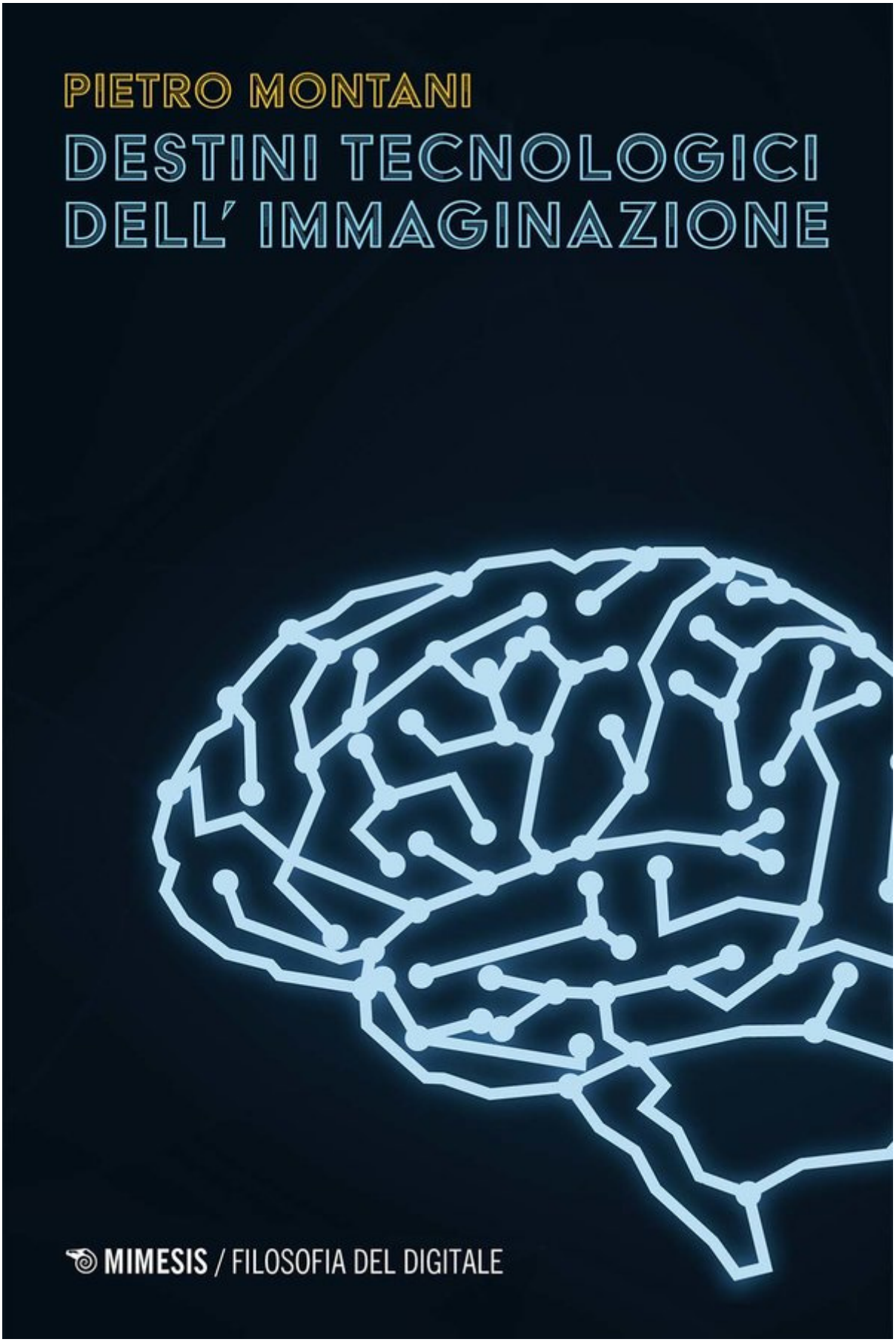
Da bambina interagisce con un tablet, anzitutto toccandone lo schermo. Sfoglia e ingrandisce, pizzica e trascina, agendo tattilmente sul display e sviluppando competenze motorio-percettive. Ciò dimostra come l'ambiente mediale si comporti già da media ambientale, cioè da contesto che integra e riscrive lo spazio peripersonale del soggetto. La risposta immediata del *touchscreen* e la plasticità delle interfacce accendono una disponibilità al mondo che non passa per la rappresentazione disincarnata, bensì per microcoordinazioni sensorimotorie.

Quando comincia a crescere, il web le offre un'interazione soprattutto procedurale, in forma di "tutorial": *come* accendere, *come* fare, *come* riuscire. Ma la procedura non è mai pura esecuzione, perché trasferisce anche norme d'uso, stilemi, scorciatoie cognitive. L'ambiente digitale, seduttivo e variegato, diventa maieuta di pratiche, mentre l'utente impara a riconoscere affordance e vincoli, fino a ricalibrare il proprio sensorio alle richieste dell'interfaccia.

Nel gioco elettronico (e nelle sue propaggini sociali) l'immersione non coincide con l'evasione, ma con la negoziazione delle regole. Per Montani i mondi ludici sono ambienti che ibridano fisico e simbolico e chiedono all'utente atti di integrazione – scelte, apprendimento di pattern, bilanciamento fra esplorazione e obiettivo.

L'onda lunga della didattica a distanza durante la pandemia mostra che l'ambiente digitale tende a replicare spazi e azioni della vita quotidiana. Ma il nodo è come lo fa: in modo sostitutivo (rimpiazzando) o in modo integrativo (potenziando)? È qui che rientra la lezione simondoniana sulla concretizzazione dell'oggetto tecnico: le macchine non sono blocchi saturi, ma centri di indeterminazione che maturano nel rapporto d'uso, accendendo potenzialità latenti via via che l'ambiente le rielabora.

Al tempo dell'università, il modello Wikipedia diventa un banco di prova perfetto. Due pratiche emergono: aggiungere voci e revisionarle. L'enciclopedia libera funziona perché la produzione diffusa è intrecciata con controlli comunitari severi; l'affidabilità non è antidoto esterno, ma proprietà emergenti di un ambiente regolato. Montani accosta con finezza la dinamica wiki alla teoria di Paul Ricoeur: la configurazione del racconto e la rifigurazione del mondo vengono "mediate" dal dispositivo tecnico. L'utente non consuma informazioni: impara a immaginare responsabilmente come si organizza il sapere comune, come si accredita una fonte, come si emenda un errore.



Poi viene il momento di sperimentare con i chatbot dell'intelligenza artificiale, in una sorta di metabiblioteca su cui i modelli apprendono e con cui gli umani

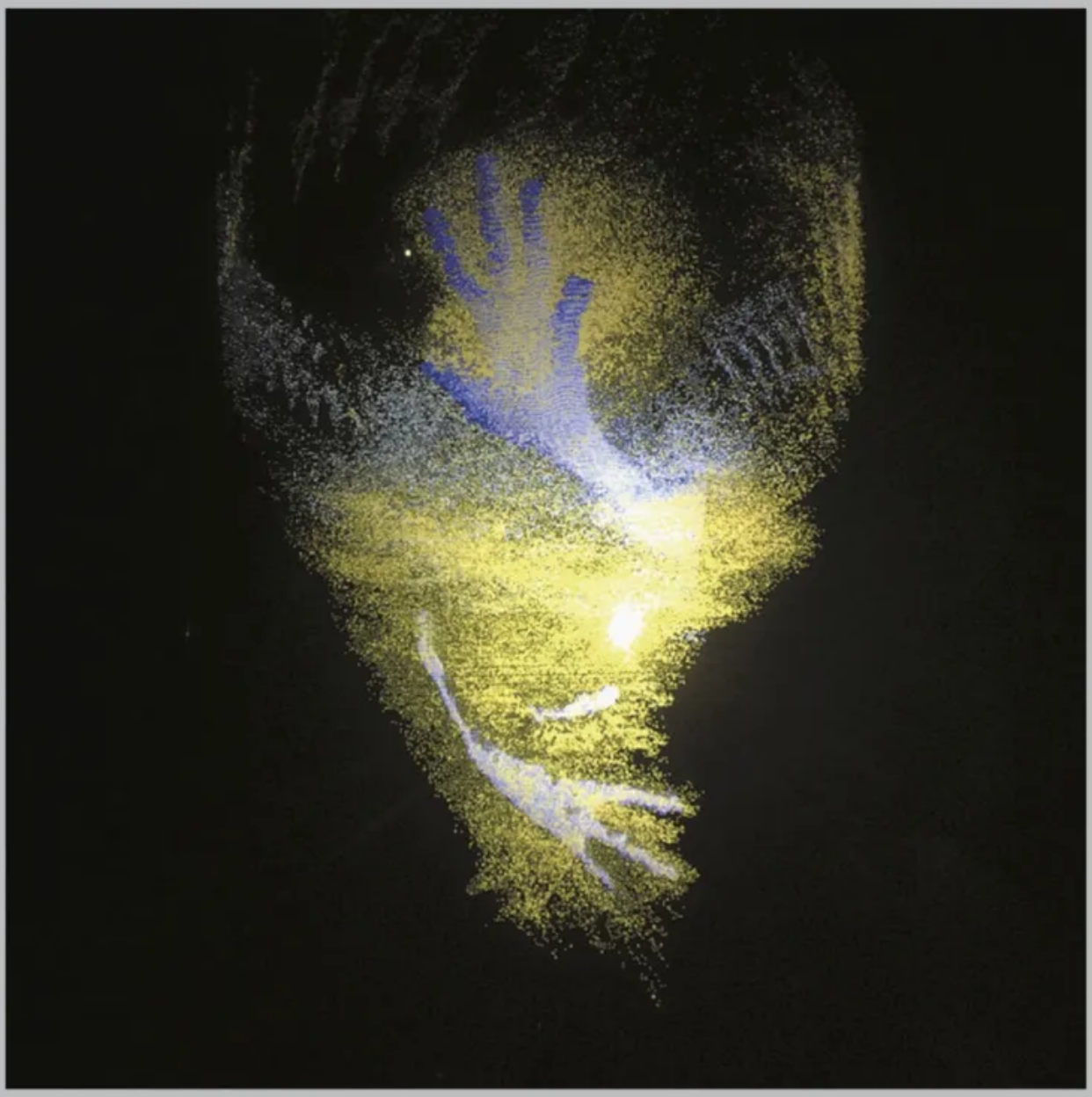
conversano: non più consultazione lineare, ma scambio operativo che rimescola lettura, scrittura, inferenza e montaggio. Come suggerito da Luciano Floridi, l'AI è un involucro ambientale che progressivamente riorganizza habitat, flussi, architetture, con il rischio che le tecnologie si occultino totalmente nella mediazione, naturalizzandola. La contromossa è progettuale: ripensare gli ambienti tecnici perché restino aperti, negoziabili, integrativi.

Presi insieme, i casi di questa piccola biografia tecnologica compongono una fenomenologia dell'interazione che da procedurale e ludica diviene progressivamente algoritmica e produttiva. Ogni dispositivo è una proposta di mondo, prove d'etica dell'immaginazione dentro l'ecosistema digitale. Ed è qui che *Vita interactiva* chiude il cerchio (e lo riapre), mostrando come si possa abitare gli ambienti tecnici senza farsene assorbire, tenendo insieme sensibilità, tecnica e immaginazione nella responsabilità del progettare.

Se nella *Vita activa* di Hannah Arendt l'azione è la forma più alta dell'agire umano, perché mette in gioco la pluralità e lo spazio pubblico, nella dimensione interattiva-relazionale l'agire non è più solo iniziativa o creazione di novità, ma capacità di costruire connessioni, mediare tra soggetti e ambienti, rendere condivisibile l'esperienza. La vita *activa* diventa *interactiva* per la sua attitudine a coesistere dentro di esso. L'interazione non è un effetto del progresso tecnologico, bensì una delle forme in cui l'agire si manifesta e si rinnova.

Il valore del libro sta proprio in questo spostamento: descrivere la tecnologia non come un oggetto da controllare o da temere, ma come una dimensione in cui la vita prende forma, con tutti i suoi rischi e le sue potenzialità. Pensare l'interattività come forma generale del vivente significa riconoscere che ogni sapere, ogni pratica, ogni esperienza è mediata e che la mediazione è la condizione stessa del mondo comune. Ma ciò non comporta un annichilimento della creatività, se adottiamo una concezione della cultura digitale come laboratorio di nuove forme di cooperazione e di immaginazione basate sulla reciprocità.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO



Pietro Montani

Vita interactiva

Da Homo sapiens all'universo digitale

PICCOLA
BIBLIOTECA
EINAUDI