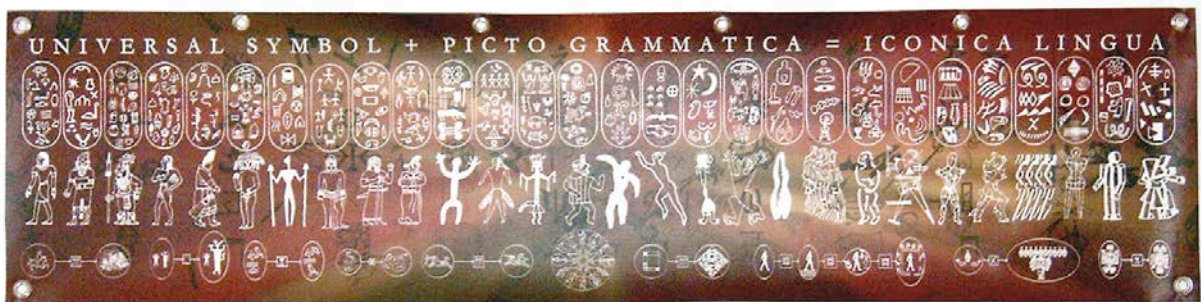


VISION

Esperanto



*Universal Symbol + Picto Grammatica = Iconica lingua (2004);
Stampa digitale su Banner in PVC, cm 49X200.*

Lo scenario: l'era digitale

L'accelerazione tecnologica dell'era digitale sta imponendo alle forme del sapere e dell'arte un processo di trasformazione radicale, una autentica rivoluzione di portata analoga al processo che determinò il passaggio dalla preistoria alla storia: l'invenzione della scrittura.

Le coordinate e le gerarchie culturali si alterano rapidamente, dando vita a nuovi equilibri.

La prima fase: La proliferazione informatica

Nella prima fase dell'era digitale, gli ultimi decenni del XX secolo, sono già avvenute trasformazioni di grande rilievo: la rete ha annullato le distanze geografiche nella compresenza della comunità globale, consentendo l'accesso a forme di sapere prima impensabili. Le interfacce iconiche dei sistemi operativi e dei software applicativi sono diventate il codice visivo universale che supera de facto le differenze linguistiche nella Babele del web. Nel XXI secolo le icone hanno invaso i device mobili e poi si sono diffuse nel mondo con la realtà aumentata. Il sapere testuale è stato investito dall'interattività dell'ipertesto e dei motori di ricerca, mentre la multimedialità e il linguaggio virtuale dei videogames sono diventati codici di massa.

La prossima fase: la Digital Collision e la Civiltà Globale

La prossima fase dell'era digitale, che si svilupperà nei prossimi decenni del XXI secolo, sta portando a compimento una serie di processi già evidenti: la convergenza cross-mediale travolge le categorie della comunicazione (integrando in un unico e polimorfo

medium digitale-interattivo testualità, oralità, TV, PC, telefonia web, game, musica, cinema). Il videogame diventa una forma d'arte, almeno alla pari del cinema, mentre si affermano i primi autori multimediali. La Realtà Virtuale e Aumentata superano i limiti secolari dello schermo, e dispongono icone e contenuti nella sfera immersiva. Nel web emergono le civiltà non occidentali, come la Cina e l'India, rendendo necessaria una nuova dialettica tra cultura universale e culture specifiche, codici mondiali e linguaggi locali.

La ricerca di nuovi codici

Nel contesto unificante del monitor cross-mediale e globale si avverte un fenomeno di fondo: la conoscenza non si articola più solo mediante l'alfabeto e nelle lingue locali, ma anche in immagini e in codici multimediali planetari.

La portata dei processi in corso richiede risorse interpretative e intellettuali che vanno oltre la tradizione del sapere occidentale basato sulla scrittura. L'analisi e la progettazione dei nuovi codici dell'era digitale deve attingere ad ulteriori sfere culturali, come la ricerca artistica, che nel XX secolo ha intrapreso un coraggioso cammino verso il pensiero corporeo, i codici visivi e gestuali della comunicazione uomo macchina, le forme di scrittura ed espressione concettuale delle civiltà pre- ed extra- alfabetiche.

Vision Esperanto

Raccogliamo sotto il nome di Vision Esperanto le ricerche volte ad elaborare i codici del sapere multimediale, scritture in immagini che indagano i linguaggi globali in formazione.

Vision Esperanto è una espressione teorica e artistica dell'era digitale.

La sua cifra estetica si confronta costantemente con le interfacce informatiche e le funzioni di elaborazione digitale dell'immagine.

Il suo principale obiettivo, la creazione di codici visivi universali, esprime un anelito essenziale della società dell'informazione, che nel World Wide Web sta costruendo la prima autentica comunità globale. Finalità con evidenti richiami all'utopia e alla metafora, come si conviene ad una espressione culturale che trae ispirazione dalle cifre dell'arte e della filosofia.

Nell'attuale scenario di convergenza multimediale Vision Esperanto si colloca come disciplina artistica cross-mediale, praticabile sia nel mondo immateriale dell'Information and Communication Technology, sia cross-materiale, in quanto come scrittura può proliferare su ogni tipo di supporto fisico e prodotto industriale.

Nel mondo dell'arte Vision Esperanto si pone come una interfaccia tra le arti digitali e le arti tradizionali; il punto di connessione è l'atto creativo del segno, comune denominatore delle arti da migliaia di anni, che viene da noi posto all'origine anche dell'arte digitale.

In pittura Vision Esperanto Art ha un ruolo ontologico, fondativo: è creazione di lettere, alfabeti, sintassi, spaziature.

E' una pittura primale, una scrittura visiva che fonda nuovi codici, in un certo senso riprendendo la linea di ricerca fondamentale del Novecento. Ma è una pittura che dipinge codici guardando i linguaggi digitali.

Vision Esperanto ripropone l'idea dell'arte come scienza, come disciplina autonoma che rivendica una propria funzione sociale di

primaria importanza nella nostra epoca: la ricerca di linguaggi globali.

Questi codici, fondati in pittura ma osservando il mondo digitale, quando tornano nel mondo digitale ne ricevono tutta la potenza tecnologica ed espressiva.

La metodologia alfabetica Vision Esperanto

Il processo creativo di Vision Esperanto segue una logica peculiare, desunta dalla scrittura, che arriva allo sviluppo di un codice attraverso tre fasi fondamentali: l'alfabeto, l'ortografia, la sintassi.

L'ALFABETO. Una volta definito un ambito linguistico di ricerca, Vision Esperanto punta ad identificarne i segni alfabetici primari. E' un approccio minimalista che mediante una sintesi sottrattiva riduce gli elementi formali e semantici fino all'unità segnica di base, il repertorio alfabetico delle lettere.

L'ORTOGRAFIA. L'organizzazione formale della scrittura, che va sotto il nome di ortografia, ne definisce le modalità stilistiche e spaziali. L'ordine della lettura (sinistra-destra, alto-basso, centro-perimetro) e la dimensione relativa delle lettere fanno parte dei principi ortografici. I tratti, i tipi artificiali e le grafie manuali, il maiuscolo e il minuscolo, le tecniche e i materiali di scrittura vanno definiti dalle regole dell'ortografia.

LA SINTASSI. Ampliando il concetto di sintassi dall'alfabeto alle scritture ideografiche, essa diventa la logica combinatoria dei segni, che contiene aspetti corporei e implicazioni semantiche.

Una volta acquisiti gli elementi alfabetici e le regole ortografiche e grammaticali, è nata una nuova scrittura: Vision Esperanto può iniziare il suo percorso rappresentativo e narrativo.

I codici di Code Vision Esperanto

Nella prima fase, di natura fondativa, la ricerca artistica e teorica di Vision Esperanto concentra sull'analisi del linguaggio stesso, ed in particolare su alcune direttrici che conducono alla definizione dei suoi codici universali di base: alfabeti, ortografie e sintassi di futuri sistemi comunicativi potenziali.

PICTOMATICA.

Si tratta di una "grammatica dell'arte universale" definita a partire dalle funzioni di elaborazione digitale dell'immagine. E' stata esposta nell'ambito di "Documenta" a Kassel nel 1987.



*Pictomatic System (2004);
incisione laser da immagine digitale su lastra di acciaio, cm 50X50*

LETTERO.

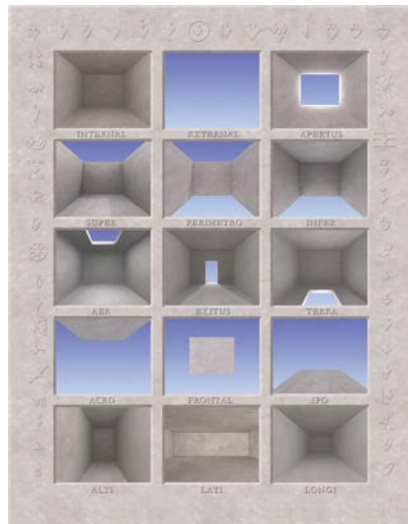
Il codice "Lettero" è scrittura figurativa primordiale e universale che si basa su un un unico segno, un archetipo figurativo che sintetizza la figura umana. Nasce nel 1984, in contemporanea alla diffusione dei primi sistemi operativi iconici, e si sviluppa con applicazioni nel visual design (segnaletica di Fiera Milano 1987) e nella didattica dell'immagine.



Lettero Basic (1985). Immagine digitale.

VIRTUAL ALPHABET.

E' un codice spaziale primario progettato per analizzare e organizzare lo spazio virtuale. Creato sia in pittura che con tecnologie tridimensionali, Virtual Alphabet ha dato vita a numerose interfacce utente di opere multimediali dal 1987 al 2005. I codici virtuali sono alla base dell'arte della memoria.



Virtual Alphabet (2004). Immagine digitale

EURO

Dalla combinazione delle radici comuni delle lingue europee con icone universalmente comprensibili nasce Euro, un codice comunicativo potenzialmente internazionale, insieme fonetico ed ideografico. E' stato presentato ufficialmente nella conferenza europea Eureka e ha reso possibile la progettazione di interfacce interlinguistiche negli anni '90. L'attuale diffusione del Globish, un inglese internazionale semplificato sempre più lontano dalla originaria lingua nazionale, rende Euro sempre più attuale.



Euro Stele . (2004). Rendering

CHINA GRAPHIA

La riscoperta dell'origine degli ideogrammi cinesi ha condotto alla identificazione di radicali visivi dal valore universale che danno vita ad un codice in continua crescita. China Graphia è un progetto elaborato per l'iniziativa di collaborazione Italo cinese "Futurinsieme", nel 1988.



*China palette. 2005 Acrilico e colori metallici su juta
cm 30x136*

MIMICON.

Si tratta di un codice mimico che si riferisce non solo alle risorse comunicative dei linguaggi gestuali, come i Mudras indiani, ma anche alle applicazioni informatiche del linguaggio corporeo, sia bidimensionali, come gli attuali “emoticon” di Microsoft Messenger, sia tridimensionali, come le tecnologie di motion capture della 3d character animation.



Mimicon Stele (2004). Acrilico e colore metallico su tavola, cm 186X33

DENOMINATORI PLANETARI.

La ricerca punta a codificare i segni che emergono dal melting pot dell'immaginario collettivo mediatico. Il primo nucleo di denominatori planetari è stato presentato alla Biennale di Venezia del 1986. In un certo senso sviluppano le ricerche della pop art, seguendo una linea che porta da Warhol a Haring, ma con la finalità di individuare e organizzare il linguaggio della comunità globale che trova nel World Wide Web l'ambiente di riferimento.



Planet Verbum (2003). Immagine digitale.

DIVINA COMMEDIA MULTIMEDIALE

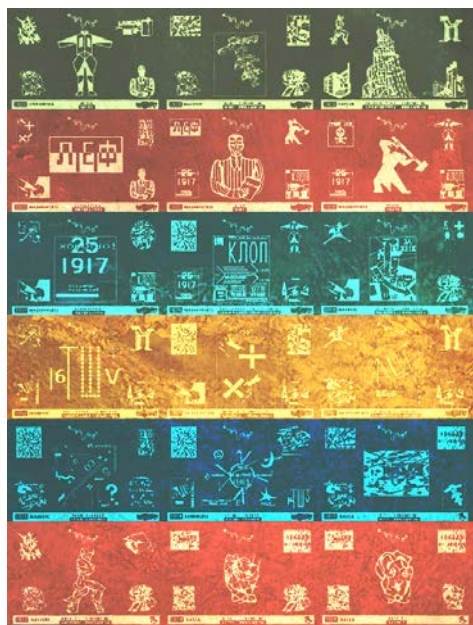
E' un primo esempio di "mitographia", di applicazione semantica del linguaggio pictomatico, in questo caso nella trascrizione del capolavoro della letteratura italiana. l'universo dantesco è reinterpretato mediante il linguaggio iconico. E' stato presentato a Gorbaciov nel 1989, e ha costituito l'interfaccia della prima opera multimediale italiana per il grande pubblico, nel 1993. Nel 2004 viene realizzata la prima versione in video digitale della Divina Commedia.



Divina Commedia (2004). Incisione Laser da immagine digitale. cm 57X35

EUROFUTURISM.

Si tratta di un modello di codex che mette a confronto il futurismo italiano e quello russo. E' stato presentato a Gorbaciov nel 1989 in occasione dell'esposizione "Italia 2000" a Mosca.



Segni dei futuristi italiani e russi nell'ipertesto "Eurofuturism" presentato a Italia 2000 (Mosca 1989). Immagine digitale.

PLANET ART.

I segni delle avanguardie novecentesche portano alla riscoperta delle scritte pre-alfabetiche ed extra-alfabetiche. Profezia di un futuro linguaggio, primale e globale, di una nuova civiltà non più solo occidentale. La ricerca è stata esposta nella mostra Artefax alla Galleria Comunale d'arte moderna di Bologna nel 1990.



Planet Art (2004); incisione laser da immagine digitale su lastra di granito, cm 70X26. Particolare.

Excursus

Vision Esperanto affonda le sue radici negli anni 80, in parallelo alla diffusione dell'informatica. Le prime opere di Vision Esperanto coincidono con l'affermazione dei personal computer e dei nuovi media digitali: l'articolo "Lettero Basic" del 1984, le esposizioni alla Biennale di Venezia nel 1986 e al Gruppenkunswerke di Kassel nel 1987, la presentazione di "Eurofuturism" e di "Divina Commedia multimediale" nel 1989 a Gorbaciov a Mosca, le mostre istituzionali di Smau a Milano dal '90 in poi.

Negli anni '90 la ricerca si è sviluppata e applicata sul fronte multimediale, innanzitutto nello sviluppo di interfacce, ipertesti, opere interattive, ambienti virtuali. Nel '95 l'opera "I Vangeli" su Cd Rom vince il premio Emma alla Fiera del Libro di Francoforte e viene pubblicato in 6 lingue, nel '97 l'enciclopedia multimediale Omnia è il Cd Rom best seller in Italia. Nel 2005 l'opera "Meraviglie del XXI secolo" vince il premio Moebius Internazionale sull'isola di Reunion. Centinaia di titoli multimediali interdisciplinari, ambienti interattivi ed esposizioni virtuali rappresentano un percorso unico nella cultura digitale, tuttora in pieno sviluppo.



Il laboratorio di arte telematica "Ubiqua" nella Biennale di Venezia del 1986, prima occasione espositiva dei codici pictomatici.

Le scritture in immagini primitive e del '900

Il Novecento, alla luce di Vision Esperanto., assume nuovi significati ed in un certo senso una nuova, vitale propensione verso il futuro.

Le ricerche novecentesche ci appaiono convergenti verso forme di scrittura non verbali: misteriose pittografie e ideografie moderne.

Si tratta di lettere che non vogliono parlare...eppure esprimono chiaramente un pensiero, una ricerca intellettuale libera e profonda che ha trasformato l'arte in una sorta di scienza autonoma.

O meglio, come una nuova forma di scrittura.

Le ricerche dell'arte moderna sono caratterizzate da una riduzione del linguaggio artistico a lettere di un pensiero non verbale.

Lettere incomprensibili perché non verbali e individuali.

In questo senso è possibile rileggere l'arte del Novecento, definirne un nuovo senso storico, ma soprattutto identificare uno sviluppo futuro alle ricerche delle avanguardie.

L'arte può aspirare ad un ruolo culturale guida e centrale nell'era digitale, restituendo crucialità al pensiero visivo e corporeo, che per tremila anni è stato emarginato dal sapere alfabetico nelle sfere del primitivo, dell'infantile, dell'onirico, dell'artistico.

Vision Esperanto, grazie al suo carattere di scrittura iconica, ha una evidente connessione con le pitture pre-alfabetiche ed extra-alfabetiche, con le incisioni rupestri, con la ideografia egiziana o quella cinese, ma più direttamente con le espressioni dell'arte moderna che hanno riscoperto le forme artistiche primitive.

L'arte primale moderna

La grande sfida del Novecento che include Picasso, Klee, Kandinskij, Mirò, Malevitch, e tutti coloro che hanno partecipato alla "ricerca del primario", viene raccolta e interpretata da Vision Esperanto con un esito inaspettato: ai grandi quesiti degli artisti moderni viene data una risposta progettando una serie di scritture in immagini. In sostanza nell'interpretazione di Vision Esperanto il XX Secolo appare come un laboratorio di segni primari che nell'epoca digitale possono assumere significati comprensibili ed essere utilizzati come codici globali. In questo contesto "primale" Vision Esperanto assume una dignità pittorica: è una pittura "sottrattiva", nella linea della ricerca moderna del primario, in una cifra che si riconosce per la sua griglia minimalista monocroma che articola i segni in formati scritturali.

L'alfabeto di Vision Esperanto

L'oggetto centrale di questa trattazione è la definizione e la progettazione della scrittura multimediale, a partire dall'ambiente in cui si sviluppa e si diffonde.

Restituendo un corpo scritturale all'immagine è possibile attribuire ad essa un ruolo centrale nell'era digitale.

In Occidente va sotto il nome di scrittura la tecnica fonetica e lineare dell'alfabeto, padrona delle lettere e delle pagine (estensioni dell'uniformità ortogonale, le cui misure e direzioni convenzionali escludono il verso della figura).



Video Graphia Alphabet (1993), Olio su tavola. cm 130x70

Lo spazio di Vision Esperanto

Lo scrivere in immagini si riconosce invece nell'articolazione dei segni in uno spazio visuale e corporeo, spazio della figura. Lo schermo digitale, ambiente primario della conoscenza e della scrittura post alfabetica, da tempo ha abbandonato l'ordine lineare

delle lettere, assumendo la forma di uno spazio visuale, un sistema grafico interattivo dove l'informazione viene organizzata, prodotta, archiviata e condivisa.

Perché un agglomerato di segni possa dirsi scrittura, è necessario che in esso si pongano in evidenza dei principi articolativi; quelli che nella notazione alfabetica vanno sotto il nome di regole ortografiche e grammaticali. In Vision Esperanto la sintassi investe il corpo stesso, sottoposto ad operazioni logiche e argomentative direttamente esposte alla visione.

Lo spazio in cui si sviluppano i codici di Vision Esperanto non è quindi né la pagina della scrittura alfabetica né il quadro dell'arte rappresentativa. E' una spaziatura che viene definita innanzitutto dall'ambiente originario in cui si sviluppa.

Materiale e immateriale.

La scrittura è costituita da segni essenzialmente immateriali: le lettere alfabetiche sono addirittura suoni che si vedono, immagini che si odono, segni più dell'anima che del corpo.

Lettere, ideogrammi e numeri sono concetti, idee, pensieri, non cose o segni materiali.

Il fulcro di Vision Esperanto è l'invenzione di scritture iconiche universali.

La sua espressione più pura è quindi la scrittura, anche se intesa in senso non alfabetico.

Le scritture di Vision Esperanto, come in fondo tutte le scritture, non stanno nel mondo reale, ma in quello immateriale, che Lyotard descrive come dominante nella società dell'informazione.

Vision Esperanto condivide con la scrittura e con il digitale l'essenza immateriale: l'atto creativo è un puro atto cognitivo, che si traduce immediatamente in segno.

Il segno può essere tracciato col computer o con lo strumento più primitivo, come una matita od un pennello. In ogni caso, una volta digitalizzato, può essere elaborato con funzioni informatiche, composto in un codex multimediale, diffuso nella rete o impresso su oggetti con infiniti colori su infiniti supporti.

La sua materia è quindi primariamente immateriale, perché concettuale e digitale.

Il colore, la materia, il supporto con cui di Vision Esperanto viene realizzata possono conferirle diverse connotazioni espressive e semantiche, ma la sua radice è comunque immateriale.

Opere di scrittura, non di pittura

Le icone di Vision Esperanto nascono impresse dalla mano dell'uomo, come i segni delle più antiche scritture pittografiche. La relazione corporea con le più antiche forme di scrittura conferisce ai Codex la continuità con la storia l'aura e l'autorevolezza che proviene dalla antichissima metafora culturale dell'opera d'arte.



Pictomatic Media, 2005, creta sintetica su tavola, cm 33x50

Come tavole della legge, i codici di Vision Esperanto trovano nell'impressione su opere materiali la presenzialità Hic Et Nunc necessaria per un distacco teoretico dal flusso inarrestabile dell'era digitale.

Analogamente al software e al geroglifico, Vision Esperanto è una forma di scrittura. Allo stesso modo delle interfacce informatiche, recupera il potere cognitivo delle scritture non alfabetiche, sviluppate in ideogrammi o pittogrammi, che l'informatica definisce icone.

E dalla scrittura, non dalla pittura, trae l'origine poetica e le tecniche produttive, evolute dalle tecnologie digitali.

I Codex si presentano come repertori alfabetici e si articolano in griglie modulari, analogamente a tutte le forme di scrittura.

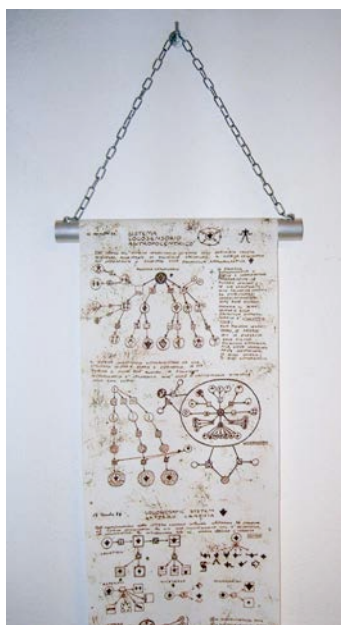
Sono scritture corporee riconoscibili e distinguibili per la sintesi alfabetica e la struttura sintattica.

Le forme artistiche della scrittura

I materiali primari con cui vengono realizzati i Codici pittografici sono quelli tipici della scrittura: carta (fogli, stampe, rotoli, miniature, manoscritti...), pietra (tavole, graffiti, stele...), legno (xilografie, cesellature...), metallo (caratteri mobili, segnali...), argilla (sigilli, tavolette...), tessuto (striscioni, arazzi...), ecc.

Anche le più moderne tecniche di stampa digitale sono assolutamente pertinenti alla poetica di Vision Esperanto

Dalla cultura materiale e dalla storia della scrittura Vision Esperanto trae anche le fondamentali tipologie oggettuali.



Codex Manuscripta Lettero (2004); stampa digitale su rotolo di tela sintetica, cm 180x22. Particolare.

La scrittura, sia tradizionale che digitale, è pervasiva. Vision Esperanto si materializza in oggetti utilizzando apposite tecnologie di carattere industriale: stampa digitale 3D, incisione laser, tecniche avanzate su nuovi materiali.

Colore e non colore nella scrittura e in Vision Esperanto

Il non colore è cifra storica fondamentale della scrittura. La lettera e l'ideogramma in sé sono privi di colore.

Cromatismi e matericità non sono determinanti nell'atto creativo originario, dominato dalla forza di astrazione mentale della scrittura.

Restano il gesto e la tecnica grafica, la gestualità tipica di ogni scrittura che è racchiusa nel segno, e che distingue un ideogramma cinese dipinto a pennello da un simbolo cuneiforme sumerico inciso nell'argilla.

Il colore può comunque svolgere un ruolo specifico nella ortografia e nella sintassi delle scritture visive del passato e del futuro.

Può legare i segni componendo parole e frasi, innanzitutto, come la punteggiatura nella scrittura. Può dividere aree del discorso con significati diversi, come l'impaginazione dei libri e dei giornali.

Può evidenziare i segni rilevanti o segnalare nella sequenza generale sequenze subordinate ma significative.

Il colore ha quindi un sostanziale valore sintattico, come insegnano le interfacce grafiche, i codici visivi internazionali e la grafica pubblicitaria, ma anche la pittura primitiva.



Mimicon Paradiso (2004); acrilico e colore metallico su tavola, cm 134x20.

Vision Esperanto come Digital & Virtual Art

Vision Esperanto genera una nuova forma di Arte digitale.

Il suo carattere distintivo è la presenza di codici nelle scene di Computer Art e la natura di codice delle scene stesse.

Un secondo carattere fondamentale è la rappresentazione “Vision Esperanto” della realtà, che viene decodificata negli elementi primari della “Virtual Reality”.

Gli elementi di base del “Virtual Alphabet” sono “lettere spaziali”: unità primarie dello spazio che costituiscono un vero e proprio codice universale prossemico.

Ogni lettera definisce un “postulato tridimensionale”.

L'altra componente fondamentale nella ricostruzione Vision Esperanto della realtà è il codice del movimento corporeo.

In questo ambito la lettera primaria è il file di motion capture, una descrizione geometrica tridimensionale di un gesto umano.

A questi due alfabeti di base, lo spazio e l'uomo, si aggiungono progressivamente le proprietà dell'ambiente, quasi ripercorrendo la riscoperta della natura che nel Rinascimento ha seguito l'invenzione della prospettiva: la luce, l'atmosfera, il chiaroscuro, gli effetti atmosferici, le proprietà dei materiali.

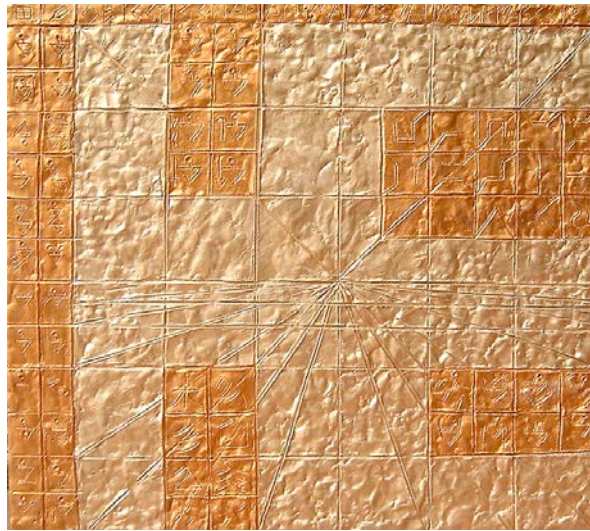
In un percorso rigoroso che ridefinisce il rapporto dell'uomo col mondo attraverso il codice della Realtà Virtuale.

Utopia e progettualità

La visione di Vision Esperanto può essere considerata una utopia del XXI secolo: la ricerca di codici universali in grado di affrontare la babele del World Wide Web, della convergenza digitale e della globalizzazione. L'utopia d'altra parte è una condizione naturale della creazione artistica e della riflessione filosofica. Anche la provocazione culturale e il massimalismo dei manifesti delle avanguardie sono atteggiamenti non alieni al messaggio di Vision Esperanto t.

Interface & Multimedia Design

I codici di Vision Esperanto si traducono spesso anche in progetti, costruzioni logiche e applicazioni visuali della comunicazione globale: linguaggi informatici, interfacce uomo-macchina, sistemi grafici per l'interazione digitale. Alcuni risultati delle ricerche di Vision Esperanto hanno già avuto delle ricadute tecnologiche nella produzione della cultura multimediale degli anni '90. Le applicazioni di Industrial Design tuttavia non ricadono direttamente nel campo del Vision Esperanto, che resta invece una ricerca artistica e filosofica.



Pictomatic Interface. 2005. Creta sintetica su tavola. cm 68x62

Le icone della cyber-nation

L'introduzione di nuovi codici visivi globali è un evento distintivo dell'era digitale.

Si pensi ad un esempio emblematico: in pochi anni il successo globale di un sistema operativo di natura grafica, Microsoft Windows, ha generato la più grande multinazionale del mondo. Da Pechino a Parigi, da Gerusalemme a Los Angeles gli utenti informatici hanno già adottato un solo codice pittografico, un passaporto comunicativo per l'ingresso nella cyber-nation globale del World Wide Web. Nell'era digitale la planetarizzazione dei messaggi implica l'introduzione nell'Occidente alfabetica della cultura "orale e tribale" descritta da McLuhan, ma anche il potenziamento e l'imminente primato della comunicazione visuale e corporea.

Vision Esperanto, pensiero dell'era digitale

La ricerca di un linguaggio primario, per sua natura universale, può spostare le coordinate dell'arte nel punto centrale della civiltà globale. Un ritorno alla cultura paleolitica planetaria, o all'antico Egitto dove una sola parola - "sesh" - indicava sia lo scrivere che il dipingere, il pensiero e l'immagine.

Ma l'alfabeto è davvero destinato a lasciare il passo a nuove grammatiche visuali e corporee? Nessuna epoca viene rovesciata da un mero verdetto di ripudio, nessuna scrittura scompare senza lasciare eredi a propria immagine e somiglianza. L'oltrepassamento

del modello alfabetico richiede un lungo lavoro di riflessione su ciò che è proprio del segno della scrittura, nonché una pratica sperimentale degli effetti sul sapere delle grafie corporee del monitor digitale. In questo percorso conoscitivo è di grande importanza la sapienza tecnica. La simbiosi tra arte e sapere procede dal rifiuto del pregiudizio tecnicista sul segno: la scrittura non è un semplice strumento espressivo del pensiero, ma partecipa direttamente alla fondazione della conoscenza. Quindi le indicazioni “tecniche”, anche in senso artistico, diventano immediatamente “grammatiche” o “logiche”; l’approccio semiologico non si distingue da quello dell’ontologia e dell’epistemologia.

Oltre gli alfabeti locali: l’interlingua multimediale

Pochi avevano saputo prevedere, solo a metà del XX secolo, l’avvento imminente e la portata storica del personal computer, l’interfaccia grafica uomo-macchina, il world wide web, la società dell’informazione. Chi potrebbe quindi escludere che alla metà del XXI secolo, dopo decenni di interazione nel network globale, si affermeranno nuovi codici universali, scritture iconiche, forme visuali di sapere?

Dopo oltre tremila anni, si stanno ormai creando le condizioni perché venga superato il modello di pensiero nato con l’alfabeto: il monoteismo ebraico e la metafisica classica. Nell’era digitale le diverse civiltà che partecipano al processo di globalizzazione troveranno il modo di interagire creativamente, al di là del monologismo unidirezionale del libro e della televisione, sperimentando nuovi codici – visuali e universali - i cui semi si possono già scorgere attraverso una analisi artistica e una riflessione teorica della attuale convergenza dei media.