

Cosimo Accoto

# Realismo Digitale

*Spazio, tempo, soggetto e dato: oltre i “big data”*

## Contenuti

### Introduzione

#### 0 Da Burning Chrome a Spook Country

#### 1 Digitare il Reale, Realizzare il Digitale

#### 2 La Transduzione dello Spazio

#### 3 L'Incorporazione del Tempo

#### 4 La Codificazione del Soggetto

#### 5 L'Imbricazione del Dato

### Conclusione

### Indice

### Bibliografia

## Introduzione

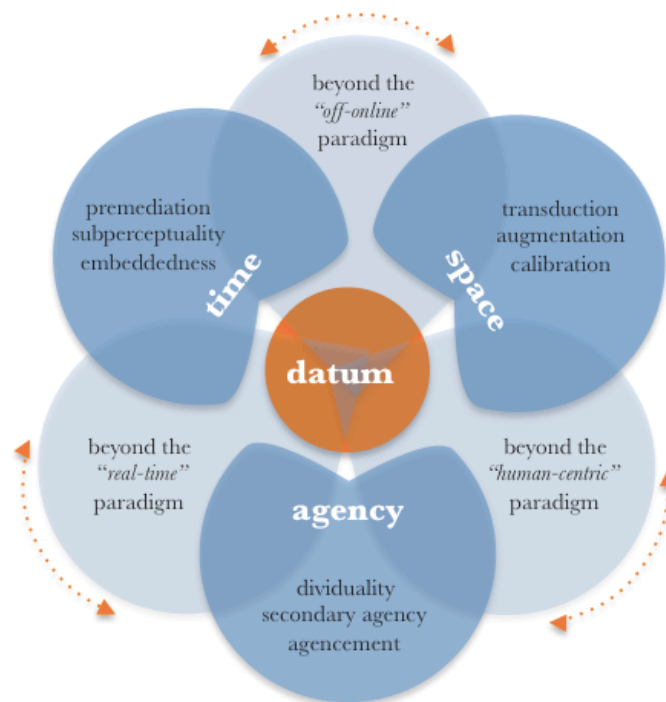
È tempo di muovere le riflessioni tecnologiche e di business contemporanee verso una nuova prospettiva ontologica. Impiegherò, in questo percorso, il termine “nuovo realismo digitale” per indicare questo programma di ricerca. Sono consapevole che storicamente, l’idea di un realismo digitale ha avuto un fondamentale e diverso dominio di applicazione. Con realismo digitale si è indicata e si indica, tutt’ora, la capacità dell’arte contemporanea (soprattutto fotografica, videoludica o filmica) di simulare, con perfezione sintetica estrema, il “reale”. In questa prospettiva teorica e operativa, immagini sintetiche “realistiche” ricercano e ricostruiscono (attraverso le tecnologie digitali) una verosimiglianza, la più prossima possibile, con il loro referente reale (un volto, un corpo, un movimento, un paesaggio, una scena).

Chiarisco, qui, che non è questo il realismo cui si fa riferimento. Potremmo, forse, definirlo anche “realismo postdigitale”. Il nuovo realismo digitale di cui parlerò non descrive un processo di *simulazione*, ma bensì un processo di *attuazione*. Non di “emulazione” del reale si tratta, ma –come ha di recente annunciato William Gibson– di “eversione” del reale. L’idea di questo programma di ricerca matura nella consapevolezza che il “reale” che sperimentiamo, oggi, sia indissolubilmente permeato di “digitalità”. Parlare, oggi, di realismo senza esplicitare le forme molteplici di una digitalità incorporata (computazione e codice software, algoritmi e intelligenza artificiale, database e reti informazionali, sensori e attuatori) è, sempre più, privo di senso.

In questo orizzonte, dopo un’introduzione di inquadramento, affronterò questa *eversione digitale del reale* secondo quattro fondamentali linee vettoriali di sviluppo: a) la transduzione dello spazio; b) l’incorporazione del tempo; c) la codificazione del soggetto; d) l’imbricazione del dato. In questa sequenza, analizzerò i nuovi rapporti genetici tra codice e spazio, i regimi temporali che emergono dalla digitalità; le agentività di matrice algoritmica oggi in azione; la natura e le dinamiche imbricative del dato. Queste diverse prospettive, distinte qui per comodità di discorso, sono di fatto strettamente intrecciate tra loro. Per quanto possibile, cercherò di rendere visibili queste connessioni nel corso dell’esposizione.

Nell'affrontare, in una maniera innovativa e multidimensionale, la relazione tra digitalità e realtà, il presente programma di ricerca approfondirà i discorsi correnti (a mio avviso insoddisfacenti) relativi ai cosiddetti "big data". In una recente modellizzazione, semplice quanto diffusa, si riconduce a volume, varietà e velocità (le 3Vs dei big data) il fenomeno dei big data: quantità ingenti e crescenti di dati, fonti di dati strutturate e non strutturate, rapidità nella raccolta e nell'elaborazione dei dati. Nella prospettiva della presente ricerca, come cercherò di porre in evidenza, i big data sono, invece, da analizzare come un derivato (*by-product*), enfatizzato dai media e perciò più visibile, dell'attuazione progressiva del nuovo realismo digitale e delle sue dimensioni profonde di spazio, tempo e soggetto (Fig.1).

Fig. 1 Spazio, Tempo, Soggetto: oltre le 3V dei Big Data



Fonte: Cosimo Accoto 2014