

Introduzione

Il libro che avete tra le mani nasce dall'interesse verso il mondo del visivo computazionale e in particolare l'*Image Processing*, la *Computer Vision* e la *Computer Graphics*. Si tratta di discipline diverse, con metodologie e obiettivi differenti, eppure accomunate dalla stessa radice, quella informatica. E proprio a partire da questa radice comune ho iniziato a investigare i caratteri del visivo informatico, convinto della sua natura rivoluzionaria, del cambio di paradigma che ha inciso sulla natura della visione contemporanea.

Un occhio nuovo, l'occhio della macchina informatica, radicalmente diverso dall'occhio delle macchine ottiche precedenti, e che volevo investigare proprio nei suoi caratteri specifici, nel suo essere occhio di un'epoca con le proprie "aspirazioni" e "desideri".

L'Occhio della macchina si occupa di definire l'ambito della produzione di sguardi e visioni contemporanee, piuttosto che tracciare una storia delle singole discipline. Quando parlo di "occhio della macchina" intendo l'occhio che definisce la visione contemporanea, il carattere, la logica visiva che specifica l'impatto dell'Informatica sul guardare e sul vedere.

Attraverso una serie di caratteri – di "occhi" (per l'appunto) – ho tracciato un percorso con il supporto dei Media Studies, dei Cultural Studies, ma soprattutto della Filosofia dell'Informatica. Un percorso che parte dalla radice matematica (*L'Occhio matematico*) e che si sviluppa in quella cibernetica (*L'Occhio cibernetico*). Queste due sono le basi che definiscono un occhio che ha ricadute applicative soprattutto nell'ambito di algoritmi e software, ma anche in quello della produzione di hardware, come quelli dei veri e propri occhi, come le macchine che fotografano, riprendono o producono visivo (*L'Occhio tecnologico*). L'incontro tra Matematica e Informatica definisce uno sguardo

che ricerca una sempre maggiore autonomia, che tende all'intelligenza (*L'Occhio artificiale*). Un occhio in grado di produrre ambienti visivi complessi e interattivi (*L'Occhio virtuale e aumentato*) e che lavora sulla "sensorialità" (*L'Occhio dei sensori*), sfruttando la capacità delle macchine di raccogliere ed elaborare data (*L'Occhio dei «data»*). Si tratta di uno sguardo che tende a superare quello umano, a travalicarne i confini, ad accogliere modalità differenti, in uno sforzo continuo alla "trascendenza" (*L'Occhio estatico*). Un occhio, come quello dei dati biometrici, della sorveglianza, del *Medical Imaging* e delle camere plenottiche, che ha la presunzione di vedere tutto e sempre (*L'Occhio di Dio*), a cui sta stretta la definizione di macchina, di utensile, di attrezzo. Cerca, invece (sulla scia dei modelli ispirati alla Biologia) di entrare in un rapporto simbiotico con l'uomo, di generarsi e autogenerarsi, di creare valore come se fosse un'entità (*L'Occhio biologico*). I caratteri e le specifiche dell'occhio della macchina vanno a definire uno sguardo dal DNA diverso, in cui i confini tra reale e artificiale si fanno sempre più labili, in cui l'idea stessa di guardare e vedere si complica oltremodo. Un occhio che non si limita a guardare, ma vuole creare ambienti aumentati nuovi, partecipati... da uomini e oggetti, ridefinendo così le categorie di spazio e tempo della visione. Uno sguardo che "vuole", quello che vado ad analizzare. Uno sguardo, e quindi non immagini, ma proprio un "occhio", nel senso di una logica del guardare e del vedere, una natura, un DNA, tutto da decifrare, aiutandosi con gli strumenti della Filosofia ma anche dell'osservazione di carattere biologico.

SIMONE ARCAGNI

¹ LEONARDO DA VINCI, *Trattato della pittura*, TEA, Milano 1995, p. 19.