

# ECOLOGIA DELLA MENTE

La sovraesposizione ai flussi di informazioni mediatizzate sembra esser divenuto il nuovo paradigma di accesso imprescindibilmente connesso alla elaborazione della comunicazione simbolica e alla generazione del sapere nell'età dell'informazione. Se Manuel Castells indica con il termine informazionalismo lo shift verso un nuovo paradigma tecnologico che si sta sostituendo gradatamente all'industrialismo, connotato dall'ausilio delle ICT nell'elaborazione delle informazioni e organizzazione delle attività e dunque da un'accresciuta capacità per l'uomo di gestirne sempre maggiori quantitativi, l'information overload sta ponendo, d'altro canto, con sempre maggior urgenza la questione di una sistematizzazione del sapere informatizzato. La pluralità prospettica e l'ampio raggio di inclusività che sono peculiari del medium informatico, in particolar modo, sfuggendo alle gerarchie tradizionali dei saperi, lasciano l'utente privo di un criterio centralizzato di orientamento attraverso i flussi vorticosi dell'infosfera. E tuttavia la possibilità di percorrere tracciati culturali - relazionali inediti non inseguendo altro che il flusso desiderante del proprio pensiero minaccia costantemente di ridursi ad una direttrice bidimensionale lungo la quale si assommano una quantità di nozioni puntuali e irrelate. Una direttrice edipica dunque, dove il nuovissimo cannibalizza il nuovo nella concentrazione di un attimo che scalza il suo predecessore e già svanisce, in una proiezione e fuga in avanti del pensiero che è sempre scarto a latere di se stesso. Se con Anna Fici si può affermare che l'informazionalismo è una "metaevoluzione" che si concentra sulla valorizzazione non dell'informazione bensì della capacità di elaborazione della medesima e gestione della complessità, tanto più urgente sarà la necessità dell'avvento di una meta - infosfera, di un pensiero allo specchio, che fra tracciati di consapevolezza e di intervento recuperi la sua terza dimensione.

Il progetto qui presente nasce, appunto, con il preciso intento di collocarsi nell'ambito di un momento educativo ad ampio raggio che offra agli internauti la possibilità di riflettere sulla questione della 'vivibilità' dell'infosfera, decostruendola dall'interno. Il progetto consiste in un'installazione costituita da una postazione Web con tre monitor. La navigazione dell'utente che decide di interagire con l'installazione viene tracciata tramite software captando il numero di click eseguiti durante la ricerca di informazioni nelle pagine Web visitate, generando un'interazione incrementale con l'audio e il video. Sul primo monitor, dunque, l'utente navigherà, sul secondo comparirà il video prodotto dalla sua navigazione e sul terzo (previo inserimento di username e password del proprio account Twitter) comparirà un interruttore virtuale per disattivare il volume. A seconda del numero di interazioni che l'utente esegue con l'interfaccia Web e dunque della quantità di informazioni che riceve e registra, si verrà a generare un ambiente audiovisivo che riproduce una scala valoriale di equilibrio dell'ecosistema mentale, dalla ricezione armonica all'information overload, col conseguente trasformarsi delle informazioni e degli stimoli in rumore di sistema. Nel video, in particolar modo, ogni figura geometrica che si aggiunge nello spazio rappresenta un aggregato di informazioni e input recepito dall'utente. Mano a mano che la quantità di dati crescerà, anche il movimento rotatorio delle figure nello spazio incrementerà, ad indicare la frenesia delle circonvoluzioni del pensiero. Una volta superato lo scoglio fra complessità del pensiero e information overload, il sovraccarico di dati si manifesta con la randomizzazione della rotazione delle figure nello spazio, che si sovrappongono e compenetrano in una rapidità di movimento che non consente al pensiero di effettuare gli adeguati collegamenti e distinzioni, salvo rari sprazzi di lucidità. La traccia audio, invece, si genera per la sovrapposizione graduale a suoni naturali e rilassanti, di sonorità urbane e industriali, in un incremento progressivo del volume che trasforma l'armonico sottofondo in un frastuono assordante, inducendo l'utente a cercare di disattivare il volume. Non appena avrà cliccato sul controller del terzo monitor il browser verrà inondato da infinite pagine Web connesse a social network di tutto il mondo che si apriranno sulla sua schermata alla velocità di una al secondo. Il software dunque, comportandosi come un virus, indurrà l'utente a cercare soluzioni drastiche per lo spegnimento del computer o ad abbandonare la

postazione fino a quando il sistema non sarà più capace di rispondere adeguatamente ai comandi ed eventualmente giungere al punto di crash. Quando l'utente, in un secondo momento, aprirà la sua pagina personale di Twitter la troverà inondata di post che descrivono la velocità di ricerca dell'informazione registrata durante la sua interazione con l'installazione, tramite una risposta testuale in cui si individua il lasso di tempo compreso tra un click e l'altro. I suddetti post, che possono essere visualizzati da tutti i contatti Twitter, rappresentano un meccanismo di 'restituzione' e 'ritorno', sotto forma di rumore, dell'eccesso di entropia di sistema provocato da un uso non consapevole del Web.

Fabio Alvino