

ABSTRACT (Inglese)

This thesis aims to show the fruitfulness of Gilbert Simondon's 'theory of individuation' as a tool for analysing the aesthetic-artistic experience made possible by new technologies. The category of interactivity qualifies those artworks based on computer systems whose form is determined by the intervention of the user or by signals and data coming from the environment. No longer just, or exclusively, an object to be contemplated, the work becomes a field of relations between elements, individuals, and events, both real and virtual. Far from having a stable and regular structure, the relational fabric that makes up the system presents an intrinsic dynamism. It takes the form of a constantly evolving event, produced by the elements that are received by the technical system or that emerge unplanned. Moreover, this dynamic process is not entirely predictable in its development, let alone its outcome.

These aspects find an effective theoretical synthesis in Gilbert Simondon's philosophy. In short, it is characterized by an understanding of reality as *process* and *relation*. From his perspective, everything that exists must be interpreted as something that occurs, and this occurrence is in turn determined as an inexhaustible process of interaction. Following the theory of individuation to achieve an understanding of the phenomenon of interactivity at the aesthetic level does not mean imposing Simondon's concepts on the main components of the interactive aesthetic experience, arbitrarily transporting a thought operation from one sphere of reality to another. The goal is rather to investigate their heuristic value.

The dimension of art may be conceived of generally as the framework where the very meaning of experience is produced, stemming from the encounter between user and work. Its constitution requires, in fact, a type of reception which creates intimacy with the work it originates from, grasping both its language and expressiveness. What lies at the core of aesthetic fruition is, therefore, neither a subject nor an object, but rather their relation, beyond which these two elements would be meaningless. It is by virtue of its constitutive interactivity that we may speak of the aesthetic experience in terms of *individuation*, defining it as the privileged setting for the *individuation of meaning*. User and work, existing only within their mutual connection, thus represent the conditions by which meaning is produced.

Given this premise, my thesis questions how this sort of individuation originates in the field of those digital environments whose structure is none other than the dynamic product of a relation, investigating the conditions of the aesthetic interactive experience, its defining features, and more broadly, how meaning emerges from it.

ABSTRACT (Italiano)

La tesi intende mostrare il potenziale della “teoria dell’individuazione” formulata da Gilbert Simondon come strumento di indagine dell’esperienza estetico-artistica resa possibile dalle nuove tecnologie. *Interattività* è la categoria specifica per qualificare quelle operazioni artistiche basate su sistemi informatici la cui forma viene determinata dall’intervento del fruitore o dai dati registrati e processati dal dispositivo tecnico. Non più solo, o esclusivamente, oggetto di “contemplazione”, l’opera si trasforma in un campo di relazione tra elementi, individui ed eventi, ad un tempo reali e virtuali. Lungi dall’aver un assetto stabile e regolare, la trama relazionale che compone il sistema presenta piuttosto un’intrinseca dinamicità. Essa si configura come un evento in continua evoluzione, prodotto dagli elementi che di volta in volta vengono recepiti dal sistema tecnico o che affiorano non pianificati. A ciò si aggiunge come terzo punto il fatto che tale processo dinamico non risulta del tutto prevedibile nel suo svolgimento né tantomeno nei suoi esiti.

Il luogo rilevante in cui i concetti sopra citati trovano una sintesi efficace è la filosofia di Simondon. In sintesi, essa è caratterizzata da una comprensione della realtà come processo e come relazione. Tutto ciò che esiste – questo il pensiero di Simondon – va interpretato come qualcosa che accade e tale accadere si determina a sua volta come inesauribile processo di interazione. Seguire la teoria dell’individuazione per raggiungere una comprensione del fenomeno dell’interattività a livello estetico non significa giustapporre i concetti di Simondon alle principali componenti dell’esperienza estetica interattiva, trasportando in modo arbitrario un’operazione di pensiero da un ambito all’altro della realtà, quanto piuttosto indagarne il valore euristico.

Possiamo in generale concepire la dimensione dell’arte come un orizzonte esperienziale in cui si produce il senso stesso dell’esperienza, un senso che “accade” nell’incontro tra fruitore e opera. La sua costituzione richiede infatti una sorta di accoglienza ricettiva che, suscitata dall’opera, avvia un’intimità con essa, comprendendone sia linguaggio che l’espressività. Alla base della fruizione estetica, pertanto, non stanno né un soggetto né un oggetto, bensì la loro relazione, una relazione necessaria, al di fuori della quale i singoli termini sono privi di senso. È dunque in virtù della sua interattività costitutiva che è possibile parlare di esperienza estetica in termini di individuazione, intendendola, più precisamente, come il luogo privilegiato di individuazione del senso. Fruitore e opera, esistenti soltanto nel legame che li unisce, rappresentano propriamente i fattori individuanti, le condizioni cioè del prodursi del senso.

Date queste premesse, la tesi si interroga sulle modalità attraverso le quali una simile individuazione si genera nel campo di quegli ambienti informatici la cui struttura non è altro che il prodotto dinamico di una relazione. Queste le domande: quali sono i requisiti di individuazione dell’opera d’arte interattiva? Quali i suoi fattori individuanti? E in che modo il senso si “individua”?

