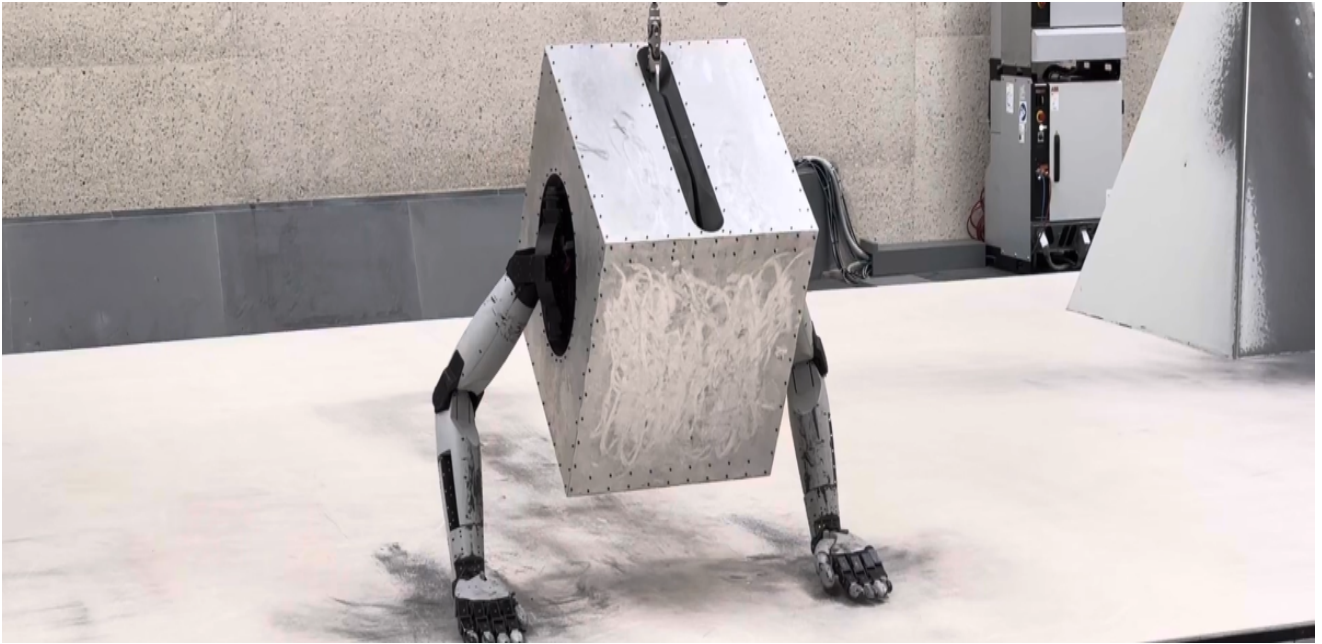


Emozioni identitarie e tecnologia

La mediazione tecnologica e il mito dell'autenticità del sé.

di *Silvana Borutti* – 16 Febbraio 2026



Parliamo di mediazione tecnologica dell'umano. E inevitabilmente ritorniamo a Hegel. Hegel ci spiega che l'identità *non è una sostanza*, non è una proprietà che ci sia data da sempre, *ma è una costruzione simbolica* che si forma in un processo; e non è una proprietà di ogni individuo, ma una relazione, una relazione di tipo particolare. Identità dunque come costruzione simbolica, e come relazione. Hegel racconta nella *Fenomenologia dello spirito* (1807) come si forma l'autoconsapevolezza di noi umani, come si forma *il sé*: ci dice che diventiamo umani attraverso un confronto-conflitto con un altro individuo. Ma che tipo di lotta è? Da cosa è causata? È una lotta che è provocata da un appetito (*Begierde*), un *conatus*, una spinta vitale, che muove le coscienze, cioè i due individui, le porta confrontarsi, a entrare in conflitto. Questo *conatus* è un "desiderio", non è un semplice appetito sensibile che riguardi l'essere biologico del soggetto. Nell'appetito biologico animale, ciò che è desiderato è il cibo, che viene consumato: l'appetito si esaurisce nel consumo, nella distruzione della cosa desiderata.

Il desiderio umano è invece *antropogeno* (Alexandre Kojève), genera l'uomo, perché non si esaurisce nel consumo, come quello animale: il desiderio che muove le coscienze è una mancanza (la mancanza dell'altro) che è inscritta nell'essere della coscienza, e che

apre le coscienze alla relazione. **Il desiderio non si esaurisce nel consumo perché ciò che è desiderato da ogni coscienza non è un oggetto da consumare, ma un altro soggetto.** Ogni coscienza desidera l'altro non come essere o come *cosa*, ma come *non-essere*, come *non-cosa*: desidera cioè il desiderio dell'altro, desidera lo sguardo umano dell'altro, desidera cioè che qualcosa (qualcuno) che vive la stessa scissione e la stessa mancanza, lo riconosca. La coscienza diventa un sé consapevole, si umanizza, ottenendo il desiderio dell'altro, il suo sguardo, cioè il suo riconoscimento.

Il rapporto di riconoscimento che avviene tra i due individui è un rapporto simbolico, ed è un movimento interattivo e conflittuale: il riconoscimento non è semplice rispetto di un altro di cui assumo astrattamente che sia come me, non è un rapporto speculare di semplice reciprocità, ma è un movimento asimmetrico. Ho un'immagine di me attraverso lo sguardo di un altro, che per me non è un doppio, un *alter ego*, ma un terzo, un estraneo. Ciò significa riconoscere che l'altro è parte di noi; riconoscere di essere costituiti dal rapporto con l'altro, *l'altro nella sua differenza e alterità*, non un alter ego. Riconoscere dunque che *il decentramento* è costitutivo dell'identità. Il desiderio di sé (di essere un sé), il desiderio di identità, passa attraverso il desiderio dell'altro. Un decentramento. Ora, **la mediazione tecnologica è appunto un decentramento, un aspetto del terzo che ci riguarda: è una forma di alterità che ci fa comprendere molto della nostra identità.** Guardiamo degli esempi che raccontano la mediazione del terzo tecnologico e digitale secondo due percorsi diversi.

Primo percorso

Guardiamo due spezzoni di azioni artistiche di Jordan Wolfson, artista visuale americano presente in Italia presso la Sandretto Re Rebaudendo e la GAM di Bergamo. Nel 2025, alla Fondazione Beyeler, Wolfson ha presentato *Little room*: i visitatori entrano in uno spazio dove vengono accoppiati con un altro, scannerizzati in 3D e trasportati in uno spazio virtuale in cui ciascuno si vede con il corpo dell'altro. Si tratta di un'installazione in cui si mette alla prova la nostra percezione corporea. Quello che propongo di osservare qui sono altre sue due installazioni che sono teatro di emozioni identitarie.

1. [*Body Sculpture*](#), 2024, Jordan Wolfson, National Gallery of Australia.

Emozioni identitarie in che senso? A prima vista diremmo: un robot che scopre sé stesso. Ma cosa succede a noi che stiamo guardando? Dopo lunghi secondi in cui vediamo uno strano essere che rimane coerente con la propria macchinicità, la macchina comincia a fare gesti perturbanti, "disorientanti" (dicono in genere gli

spettatori delle azioni di Wolfson). Perturbanti perché? Sono perturbanti proprio perché ci sono famigliari: è la definizione di "perturbante" fornita da Freud. *Unheimlich* non è semplicemente esperire l'estraneo, ma riconoscere che l'estraneo ci riguarda, ci è familiare. **La macchina ci riporta in noi proiettandoci fuori di noi: in questo modo la macchina ci guarda e ci riguarda.** Attraverso il movimento delle braccia e delle dita di quell'essere macchinico, vedo ciò che definisce la mia identità. Nella scena avviene un'azione che, lacerando l'identità, la fa riconoscere. Mi vedo attraverso l'altro. E vedo oltre l'altro, vedo nella macchina movimenti, gesti delle braccia e delle dita, che sono macchinici, e tuttavia mi appaiono perfettamente umani.

2. *Colored sculpture*, 2016, Jordan Wolfson, David Zwirner Gallery.

Nella seconda installazione, l'essere macchinico è un giocattolo: è un'opera animatronica. L'animatronica è la tecnologia che utilizza componenti elettronici e robotici per dare autonomia di movimento a soggetti non umani, specialmente pupazzi meccanici. **Un pupazzo maltrattato ci fa riflettere ancora su quanto sia perturbante il familiare stesso, su quanto attirino gli occhi luminosi che cercano il nostro sguardo, e su come sono famigliari le posture di quelle che percepiamo come braccia e gambe anche se sono solo segmenti assemblati anche grossolanamente.** Abbiamo visto due esseri macchinici che ci svelano a noi stessi in quanto soggetti pervasi dall'altro. In questo modo viene sfatato il mito dell'alterità reciproca: abbiamo incontrato specchi che non ci riflettono, non sono immagini di noi ma, nella loro alterità, ci restituiscono a noi stessi. Il tema affrontato è il carattere profondamente differenziale (mediato) dell'identità.

Secondo percorso

Il secondo esempio ci aiuta a sfatare il mito del sé autentico. L'artista Flavia Albu mi ha fatto conoscere gli NPC (*Non-Playable Character*: personaggi non giocanti): personaggi umanoidi non controllati dal giocatore all'interno dei videogiochi, caratterizzati da una gestualità goffamente stereotipata e ripetitiva che si muovono in *loop* predefiniti. Flavia me ne ha parlato in questi termini: gli NPC seguono in modo rigido degli script. Sono "meno di noi", privi di *agency*, cioè della capacità di agire in un ambiente sociale, sono una goffa imitazione dell'umano, sono un "non-umano". Da qui si è formato un *trend*, una moda sui *social* (in particolare TikTok): attori umani che interagiscono in video e in dirette *live* come se fossero degli NPC.

Caratteristica del video è che un umano imita l'NPC, nella rigidità del gesto, nel *loop*

prevedibile e nel ritmo meccanico – imita sé stesso, ma nel modo in cui “un altro”, la macchina, lo farebbe. Il flusso dell’azione si genera come “reazioni” istantanee alle interazioni con altri utenti. **L’effetto è mettere a nudo sequenze automatiche del nostro agire: la coscienza del gesto torna al soggetto come una retroazione, come se il soggetto lo vedesse dall’esterno**, come se la coscienza dell’azione fosse gestita da un’alterità che mostra i nostri giochi linguistici estraniandoci. Flavia Albu mi fa notare che questa condizione di estraneità a sé ha il suo luogo topico nell’IA generativa, dove IA è un non-soggetto che partecipa ai nostri discorsi. Cito quanto mi scrive: “la macchina diventa così un terzo, che ci permette di decentrarci, per vedere le nostre stesse mosse discorsive come una tra molte possibili, per smontare l’illusione di essere origine unica del senso, per guardarci come posizionati e articolati in topologie di senso e di relazioni”. La mediazione tecnologica sfata il mito dell’alterità reciproca e il mito dell’autenticità del sé.

Ultima notazione. Nella questione dell’immagine di sé mediata digitalmente ci sono altri sottotesti teorici che riguardano la nostra ontologia, il nostro essere. Ad esempio, nella mediazione tecnologica e digitale c’è la questione della dialettica organico-inorganico, che ci apre a nuove ontologie. Di fatto, **le estensioni tecnologiche e digitali del sé, come ogni tipo di protesi, ci stimolano a provare a ripensare le entità del mondo in cui viviamo in modo non classificatorio esclusivo (organico versus inorganico), a famigliarizzare con ontologie dell’ibrido, del misto, dei transiti, delle quasi-protesi e dell’ospitalità dell’altro**; ontologie che non possiamo considerare senza vederle accompagnate da nuove fenomenologie dell’esperienza, che parlano di processi interattivi e intermediali. In fondo ritorniamo sempre lì: il tema dell’identità digitale ci chiama a riflettere sull’interminabile lavoro di creazione dell’umano.