

Al posto di ciascun altro

Vita interactiva di Pietro Montani.

di [Sofia Pirandello](#) – 8 Dicembre 2025



Nell'accezione comune, rinforzata dalle definizioni che si possono trovare anche su dizionari illustri, l'interattività è qualcosa che pertiene all'informatica. Qualcosa di recente, che è entrato a far parte del quotidiano con la robotica e il digitale e che definisce lo scambio di informazioni tra esseri umani e macchine. I nativi digitali sarebbero perciò gli unici ad aver conosciuto l'interattività fin dal primo momento, tanto da richiederla come condizione necessaria per il buon funzionamento di ogni oggetto. Come ha scritto Kevin Kelly, nel suo saggio *L'inevitabile* (2017), tra non molto qualunque cosa non risponda al nostro tocco, compresi testi e immagini, risulterà con ogni probabilità semplicemente rotta.

Nel suo ultimo [libro](#), dal titolo *Vita interactiva* (Einaudi, 2025), Pietro Montani propone invece una definizione molto diversa e decisamente più ricca di implicazioni e di ricadute. Contrariamente a quanto si è spesso tentati di fare, **Montani non si concentra sugli attori dell'interazione, ma avanza un'importante precisazione preliminare: «L'interattività esibisce in primo luogo la sua natura *impersonale*: prima ancora di un rapporto tra due agenti, si tratta di uno spazio, o campo di forze»** (2025, p. VII) che rende possibile una reversibilità, senza la quale non si può dare scambio effettivo tra le

parti in gioco. Dal momento che il libro rimanda evidentemente al celebre saggio di Hannah Arendt *Vita activa*, inizialmente intitolato *La condizione umana*, Montani sembra quindi mirare a rispondere alla classica domanda sulla specificità dell'umano facendo riferimento all'interazione come «fenomeno [...] originario» (*ivi*, p. 3).

Il richiamo ad Arendt si può leggere anche come un invito a considerare l'importanza della dimensione agentiva, tanto per il processo di ominazione quanto per quello di individuazione. In sostanza, **non c'è (e non c'è mai stato) essere umano che nasca con il necessario per diventare se stesso e *Vita interactiva* propone una ricognizione dei molti livelli implicati in questa performance in continua evoluzione** – biologici, linguistici, artistici, estetici in senso lato. La prima delle quattro sezioni che compongono il testo è dedicata a una delle relazioni interattive tra le più fondative, non solo per la nostra specie: quella tra individuo e ambiente. Montani insiste sulla cooperazione che si instaura tra questi due poli, legati da un rapporto di interdipendenza e di reciproca modellazione. Il pensiero nasce dallo scambio interattivo perché nessun animale può fare a meno di relazionarsi con l'altro da sé, da cui non può slegarsi, per bisogno, o evitare di proteggersi, in caso di pericolo. Come aveva già notato Arnold Gehlen (2010), nonostante tradizionalmente si tenda a separare le cosiddette funzioni superiori dai traffici quotidiani e corrivi, è probabile che esse costituiscano una risposta utilitaristica e strumentale alla più banale, eppure inaggrabile, delle necessità: sopravvivere.

D'altra parte, la seconda sezione dedicata al linguaggio verbale e quella seguente, che si concentra sullo specifico dell'estetica, **mostrano bene come l'essere umano sia un vero e proprio genio interattivo, al punto che la relazione con i suoi simili, con altre specie viventi e persino con l'inerte ha a sua volta ricadute trasformative sulla sua esperienza e continua evoluzione, contribuendo perciò a ridefinirne natura e destino.** L'interazione è essenziale per la comunicazione (forse l'attività a cui più facilmente la si associa); la cura (l'esempio lampante è la psicanalisi freudiana, che tipicamente termina quando il paziente ha capito come assumere per sé il ruolo dell'analista); lo sviluppo (il progressivo passaggio all'età adulta si caratterizza infatti per l'interiorizzazione di un costante dialogo con l'altro); la produzione letteraria (un buon romanzo si riconosce dal numero di prospettive offerte e in dialogo tra loro) e le arti in generale (che in taluni casi sono state ricondotte interamente alla dimensione relazionale).

Citando Kant, Montani chiarisce che «pensare mettendosi al posto di ciascun altro» (*ivi*, p. 97) è al cuore della facoltà di giudizio, ma anche anticamera della conoscenza e condizione di possibilità del vivere associato e politico. **L'unico istinto di cui siamo dotati, da cui poi derivano le capacità in cui più facilmente ci riconosciamo, è la**

tendenza a risuonare con il mondo, per comprenderlo e modificarlo, al punto che alla condivisione di tale sentimento affidiamo la nostra appartenenza a una comunità.

Istinto o, meglio, immaginazione: l'essere umano è l'animale impossibile, che nasce senza mezzi e che, proprio per questo, è portato a connettersi costantemente con ciò che lo circonda e a immaginare soluzioni alle proprie difficoltà. Come Eros, scrive Montani, siamo figli di Penia, la mancanza, e di Poros, l'espedito.

Ma allora la tecnologia digitale non c'entra nulla con l'interattività? Al contrario.

Anzitutto l'interattività è affrontata nel testo attraverso l'analisi di dispositivi, come il romanzo, e tecniche, tra cui psicoanalisi e arte. In secondo luogo, le forme dell'interattività che Montani prende in esame sono riconducibili al linguaggio, tecnologia del virtuale tra le più antiche e potenti, che consente di portare vicino e di manipolare ciò che è fuori da noi, anche se distante nello spazio e nel tempo. Al digitale, contesto ad alto tasso di virtualità, che amplifica la tendenza telepatica a sentire insieme, pure a distanza, è dedicata quindi l'ultima parte del libro. Anche in questo caso, il linguaggio è terreno di gioco privilegiato per la riflessione. Un po' perché sempre più di frequente interroghiamo i nostri dispositivi personali formulando dei prompt; un po' perché di linguaggio sono fatte le varie componenti dell'ecosistema digitale. Cosa sono le immagini e le interfacce digitali se non la manifestazione visibile di stringhe di codice?

E però, proprio perché la performance del diventare umani prevede una buona dose di azione in dialogo, è importante riconoscere e difendere gli spazi di reciprocità, tra gli utenti, così come tra individui umani e macchine. Come dimostra il caso dei videogiochi narrativi, che portano i giocatori a sperimentare diversi punti di vista, e quello delle pratiche condivise di validazione di immagini e informazioni, che le trasformano in «un "bene comune"» (ivi, p. 196), **le tecnologie digitali si prestano quali contesti straordinariamente aperti all'esplorazione e a nuovi fenomeni di scrittura.** Questo a patto che restino genuinamente interattive. Al contrario, l'interazione si rovescia in un'interrogazione senza comunicazione, e in ultima analisi senza comunità.

Scrivendo Marcel Jousse che l'essere umano è un «risonatore vivente» (2022, p. 71), apparecchiatura ricettiva biologica, che registra, rielabora e «rigioca» ciò che sente. L'essere umano cambia se stesso per natura, ma per farlo ha bisogno dello scambio con l'altro. Insomma, l'interattività è la condizione di possibilità di complessità e intelligenza. Per dirla con Gilbert Simondon (2021), l'individuazione passa per il collettivo, con il paradossale risultato che meno interagiamo e più perdiamo contatto con noi stessi. La forza di *Vita interactiva* risiede quindi nell'insistenza sulla radice politica del sentire, che richiede con urgenza di mettere a punto un'educazione estetica, e più precisamente

tecno-estetica, per garantire che all'esperienza digitale corrispondano significati complessi, condivisi e partecipati.

Riferimenti bibliografici

A. Gehlen, *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Mimesis, Milano-Udine 2010.

M. Jousse, *L'antropologia del gesto*, Mimesis, Milano-Udine 2022.

K. Kelly, *L'inevitabile. Le tendenze tecnologiche che rivoluzioneranno il nostro futuro*, il Saggiatore, Milano 2017.

G. Simondon, *L'individuazione psichica e collettiva*, DeriveApprodi, Bologna 2021.

Pietro Montani, *Vita interactiva. Da Homo sapiens all'universo digitale*, Einaudi, Torino 2025.

*Immagine generata con intelligenza artificiale (AI).