

**Roberto Diodato**

*Reale e virtuale*

Il titolo che mi è stato assegnato presume una differenza tra reale e virtuale, ma se tale differenza fosse assoluta non potremmo parlare, come pure facciamo, di “realtà virtuale”. Dunque non dobbiamo dare al termine “reale” un’estensione tale da farlo coincidere semplicemente con l’ente, ma dovremo considerarlo in alcune sue accezioni che si intendono per opposizione. In tal senso si parla per esempio, sia nel linguaggio comune che in quello filosofico, di reale in quanto contrapposto ad apparente o illusorio, all’oggetto di un’allucinazione per esempio, oppure a un sogno. Reale sarebbe allora l’oggetto di una percezione “normale” nello stato di veglia. Questa può essere una via per svolgere il nostro tema, anche perché la cosiddetta “realtà virtuale” è stata tra l’altro definita quale “allucinazione consensuale”. Vediamo subito che così posta la questione non è semplice, perché se vogliamo definire anche solo il termine “normale” presente nell’espressione “percezione normale” dobbiamo fare riferimento all’accordo tra i percipienti, proprio a quel consenso che è assegnato anche alla cosiddetta “realtà virtuale”. Inoltre non mi sarà possibile approfondire qui, per motivi di tempo, la differenza tra realtà virtuale e realtà del sogno, anche se si tratta di un argomento assai istruttivo. Allora cercherò soltanto di definire la nozione di corpo virtuale, che è in senso ampio certamente qualcosa di reale, e quindi cercherò di far emergere la differenza tra tale corpo e quelli che generalmente chiamiamo corpi quali oggetti delle nostre percezioni cosiddette normali. Ma prima occorre fare una premessa.

Forse l’epoca delle *neo-tecnologie* digitali apre un inedito rapporto con tra uomo e tecnica perché rispetto a esse «l’uomo è del tutto marginale... le neotecnologie non sono più estensioni o protesi ... ma estroversioni separate dei funzionamenti di base dell’umano che tendono progressivamente a farsi autonome e sé-operanti»<sup>1</sup>. Avremmo dunque, con le nuove tecnologie di natura fondamentalmente numerica, un’uscita dal duplice paradigma che ha di fatto orientato le riflessioni sulla tecnica: la tecnica come strumento di supplenza delle carenze adattive tipicamente umane (tesi classicamente esposta da Gehlen<sup>2</sup> e da molti altri) oppure la tecnica come protesi “naturale”, cioè originariamente connessa alla “natura umana”, in sé stessa ibridata con l’artificiale (nota tesi di Leroi-Gourhan<sup>3</sup>). Le nuove tecnologie invece sarebbero *oltre* l’uomo, e sarebbe piuttosto l’uomo a riconfigurarsi attraverso di esse e sostanzialmente *in* esse, come intorno a un centro gravitazionale mutevole e plurale.

Baudrillard elabora al proposito il concetto di “videosfera” come senso complessivo delle nuove tecnologie digitali, ipermediali e telematiche, un concetto tutto sommato riduttivo e potenzialmente fuorviante poiché le nuove tecnologie informatiche non sono soltanto e forse essenzialmente processi di analisi e sintesi dell’apparenza, in qualche modo soltanto tele-visivi. Ma al di là dei termini il messaggio è chiaro: le nuove tecnologie più che essere strumenti o esplicazioni della “natura” per dir così, “umana”, sembrano costituirsi come flussi autonomi, forse espressioni di un aspetto prima celato della *physis*, che implicano, cioè strutturano e destrutturano, l’umano (le modalità percettive, le emozioni e i desideri, gli scambi sociali, in generale il plesso

<sup>1</sup> M. Costa, *Dimenticare l’arte*, F. Angeli, Milano 2005, pp. 44-45.

<sup>2</sup> Cfr. A. GEHLEN, *L’uomo nell’era della tecnica*, Sugar Editore, Milano 1967, pp. 10-11. Gehlen cita Sombart, Alsberg e Ortega y Gasset a appoggio di questa tesi.

<sup>3</sup> Cfr. A. LEROI-GOURHAN, *Il gesto e la parola*, Einaudi, Torino 1977, pp. 283-284.

corporeo-mentale) all'interno dei loro processi, l'autonomia sempre maggiore dei quali rende l'umano eccentrico rispetto ad essi, e quindi non li sottopone più alla presa della volontà e del progetto, per quanto gettato. Forse ciò costringe a pensare in modo nuovo la sintesi *physis-techne* come luogo proprio dell'*ethos*, dell'abitare umano.

Dunque dobbiamo ora avvicinarci alla questione del virtuale, e alle tipologie possibili di ambienti virtuali, all'interno delle quali possiamo innanzitutto distinguere gli ambienti essenzialmente mediatico-telematici. A questo proposito una possibilità di riflessione è paradigmaticamente offerta dall'ormai classico *Il linguaggio dei nuovi media* di Lev Manovich. Manovich, per rispondere alla domanda: "cos'hanno di diverso le tecnologie della comunicazione più recenti rispetto a quelle precedenti?", mette a confronto le tesi di Benjamin e con quelle di Paul Virilio. Entrambi, Benjamin e Virilio, pongono a tema «la rottura causata da un prodotto artistico – in particolare da una nuova tecnologia di comunicazione (il film nel caso di Benjamin, la telecomunicazione nel caso di Virilio) – nei modelli familiari della percezione umana: in sintesi, dall'intervento della tecnologia sulla natura umana»<sup>4</sup> ed entrambi usano come strumento di valutazione la nozione di "distanza" tra osservatore e osservato, e condividono la tesi che la nuova tecnologia tenda all'annullamento della distanza. Da un lato l'aura era per Benjamin il fenomeno unico prodotto da una distanza, e mentre per esempio il pittore rispettava e accudiva la distanza, invece l'uomo con la macchina da presa penetrava, quasi fosse un chirurgo, profondamente nella rete della sua realtà, soddisfacendo il desiderio di avvicinamento all'oggetto e permettendo alla vista di possederlo, e attuando così l'eliminazione dell'aura. Allo stesso modo per Virilio il progetto della telepresenza sarebbe l'annullamento della distanza fisica; a suo avviso però il cinema cadrebbe ancora nella sfera concettuale della *small optics*, sarebbe cioè ancora sottomesso alla geometria comune della percezione visiva, la quale implica distinzione come vicino-lontano, o tra primo piano e sfondo. La telematica come visione appartiene invece all'ambiente della "grande ottica", quella relativa alla temporalità della luce, a una velocità che annulla le distanze fisiche riconfigurando i concetti di vicino e lontano, di orizzonte, di spazio e di distanza. Vengono allora meno quelle distanze "naturalì" che garantivano «uno scarto temporale tra gli eventi e le nostre reazioni, lasciandoci così il tempo per una riflessione critica»<sup>5</sup>. Per certi aspetti quindi, secondo questa impostazione, l'annullamento della distanza sarebbe il compimento di quella "ricezione nella distrazione" di cui scriveva Benjamin come sintomo di modificazioni profonde dell'appercezione.

Ma per comprendere la relazione tra arte e nuove tecnologie la prospettiva "telematica", intesa come attenzione rivolta alle nuove tecnologie nella loro qualità nuovi media, non è sufficiente e forse non coglie l'essenziale; è infatti necessario esaminare i concetti di virtuale e di corpo virtuale<sup>6</sup>, i quali da un lato sono alla base delle nuove tecnologie informatiche e digitali in senso generale, e d'altro canto sono alla base di produzioni artistiche non immediatamente mediali o che non hanno una finalità specificamente comunicativa, se non nel

---

<sup>4</sup> L. MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2004, p. 218.

<sup>5</sup> *ibi*, p. 220.

<sup>6</sup> Per un approfondimento cfr. R. DIODATO, *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano 2005.

senso che l'aspetto comunicativo può competere a qualsiasi produzione artistica<sup>7</sup>. Ora con l'espressione "corpo virtuale" possiamo intendere in primo luogo un'immagine digitale interattiva, il fenomenizzarsi di un algoritmo in formato binario nell'interazione con un utente-fruitor. E' un punto che riprenderò per approfondirlo nella direzione che qui interessa, quella del rapporto tra reale e virtuale, ma in prima istanza si tratta com'è noto di qualcosa su cui da anni la sperimentazione estetica internazionale lavora, vale a dire a tutti quegli oggetti-ambienti informatici con i quali un fruitore può interagire attraverso le periferiche di un computer, le quali possono assumere la forma protesi bio-robotiche atte a consentire gradi di "immersività" molto elevati. Con tali ambienti informatici, elaborati per lo più non da un individuale singolo autore-(eventualmente)artista ma da una mente collettiva, talvolta l'utente interagisce attraverso i suoi *avatar*, gli alter-ego virtuali che gli appaiono agire all'interno di tali ambienti, producendovi delle trasformazioni, altre volte la sua funzione spettatoriale coincide con l'essere attore della situazione. Ora, le trasformazioni o modificazioni "estetiche" prodotte dagli utenti negli ambienti informatici o virtuali sono possibili in quanto le immagini (visive, uditive, tattili ecc.) che essi percepiscono/producono non sono altro che differenti fenomenizzazioni di una matrice algoritmica, non sono altro che le differenti possibili attualizzazioni estetiche permesse dal programma. Tuttavia il grado di interattività di tali oggetti informatici muta a seconda che l'interazione avvenga sulla base di matrici algoritmiche "rigide" – che preordinano le possibili interazioni – oppure sulla base di matrici "flessibili" che "apprendono" e si modificano attraverso l'interazione (e questo è naturalmente il caso più interessante). E' quindi importante una descrizione del campo, una fenomenologia dei corpi virtuali che li distingua in base al grado di immersività e di interattività che consentono. Questo è quanto, certamente, qui non è possibile fare. Mi limito a notare che *attualmente* le tecnologie stabiliscono almeno una differenza di rilievo, tra ambiente virtuale nello schermo (schermo informatico, che non è ovviamente quello televisivo) e quindi anche, ma non necessariamente, nella rete (web) così come può fenomenizzarsi sullo schermo, e quello che chiamerei ambiente virtuale in senso proprio. Si tratta di una differenza essenziale, che consente la produzione di sperimentazioni artistiche e di poetiche affatto diverse: da un lato la net-art<sup>8</sup> oppure gli ipertesti narrativi costruiti specificamente per la rete, tra i quali assumono un aspetto specifico i blog che sviluppano narrazioni<sup>9</sup>, e altre forme d'arte che potranno essere inventate in second life; dall'altro una linea di ricerca che procede dalle sculture immateriali agli ambienti sensibili con interfacce naturali, ai corpi proteseizzati in ambienti telematici, fino alle prime sperimentazioni di ambienti virtuali. E' importante notare che tale differenza implica anche l'elaborazione di estetiche diverse<sup>10</sup>; se un'estetica dell'immagine digitale e un'estetica dell'ipertesto narrativo

---

<sup>7</sup> Per una panoramica generale sull'arte digitale cfr. L. TAIUTI *Corpi sognanti. L'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano, 2001; CH. PAUL, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2003; F. DE MEREDIEU, *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo Art numérique*, Larousse/VUEF 2003; sugli aspetti specificamente multimediali cfr. L. TAIUTI, *Multimedia. L'incrocio dei linguaggi comunicativi*, Meltemi, Roma 2005; in particolare sull'arte virtuale cfr. O. GRAU *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge (Mass.)-London, MIT Press 2003. Per un'analisi accurata delle opere e delle poetiche E. COUCHOT- N. HILLAIRE, *L'art numérique*, Flammarion, Paris, 2003 ; A-M DUGUET, *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002.

<sup>8</sup> Per lo studio accurato di un caso ormai storicizzabile cfr. D. QUARANTA, *NET ART 1994-1998. La vicenda di Äda'web*, Vita e Pensiero, Milano 2004.

<sup>9</sup> Cfr, per approfondire questo punto A. TURSI, *Estetica dei nuovi media. Forme espressive e network society*, costa & nolan, Genova 2007, pp. 116-136.

<sup>10</sup> Ha avviato un'interessante riflessione sull'estetica del web Vincenzo Cuomo nel volume *Al di là della casa dell'essere. Una cartografia della vita estetica a venire*, Aracne, Roma, 2007. Concordo con Cuomo quando scrive: "ritengo sia un errore fenomenologico (e ontologico) confondere l'ambiente-corpo digitale con il data-space, con il flusso tele-presente dei dati (e del

complicavano quelle esistenti ma non richiedevano fundamentalmente una nuova concettualità, un'estetica del web<sup>11</sup> implica probabilmente una revisione della nozione di schema corporeo, della relazione Körper-Leib e del rapporto percezione-immaginazione, cioè di quelle dimensioni strategiche del rapporto uomo-mondo che abbiamo assorbito, e ormai pensiamo come ovvie, dalla tradizione fenomenologica: ciò che costituisce una difficoltà quasi insormontabile per i programmatori, far vivere l'avatar sullo schermo e farlo navigare nella rete *come se* avesse un corpo vivo, e quindi in modo da trasmettere in tempo reale all'abitante dell'avatar i processi estetico-noetici di presenza, costituisce una sfida per il pensiero estetologico che si vede costretto a elaborare nuove categorie per render conto della relativa in-esperibilità della rete. E un discorso ancora a parte meriterebbero le sperimentazioni artistiche nell'ambito della bioestetica telematica<sup>12</sup> e quelle che tentano una connessione o con-vivenza tra corpo proteseizzato e reti telematiche<sup>13</sup>.

Quanto invece e limitatamente qui interessa è la seconda linea di ricerca alla quale ho accennato, e quindi il corpo virtuale in senso proprio, valutabile come ambiente strutturalmente relazionale; ispezioniamo quindi per sommi capi l'ontologia dell'immagine-corpo digitale interattiva allo scopo di giungere alla delucidazione della differenza tra reale e virtuale.

Per "corpo virtuale" intendo in primo luogo, come sopra accennato, un'immagine digitale interattiva, il fenomenizzarsi di un algoritmo in formato binario nell'interazione con un utente-fruitori, operazione di scrittura che nella sua apparenza sensibile insieme espone e cela il progetto tradotto in operazioni computazionali che la costituisce. Apparizione di una grammatica tale immagine-linguaggio implica una peculiare spettralità che incide sul rapporto visibile-invisibile e struttura le modalità della fruizione. Da questo punto di vista l'immagine digitale, che può essere multisensoriale, non è semplicemente immagine-di, non è soltanto mimesis di cosa o di immagine, identificabile o meno, e non ha quindi un'essenza simulacrale<sup>14</sup>, né del resto è icona<sup>15</sup> o immagine originaria, è bensì una forma genetico-relazionale che appartiene a un sistema multiplo di traduzione. L'immagine digitale non è, si potrebbe dire, propriamente "immagine" bensì corpo-immagine poiché costituito da sequenze ordinate di unità binarie, o altrimenti stringhe di caratteri che si sviluppano in diversi livelli di una sintassi la quale costruisce la coincidenza tra queste stringhe e le apparenze sensibili, allo stato attuale per lo più sonore o visive ma in generale percepibili. Ora si sa che nelle sequenze

---

software-data) nel web. Lo spazio interattivo del web non può essere ridotto all'ambiente virtuale, pena la riduzione della sua problematicità" p. 76; e ciò vale anche viceversa: si tratta in effetti di due ambienti strutturalmente differenti.

<sup>11</sup> Sul concetto di "rete" cfr. P. D'ALESSANDRO, *Critica della ragion telematica. Il pensiero in rete e le reti del pensiero*, Led, Milano 2002, pp. 217-254.

<sup>12</sup> Per esempio le ormai celebri opere di Edoardo Kac; per una riflessione sulla responsabilità etica della bioarte cfr. la conversazione tra Maurizio Bolognini e Edoardo Kac in <http://www.ekac.org/luxflux2005.html>

<sup>13</sup> Si pensi al progetto MOVATAR di Stelarc che comprende un esoscheletro in parte eterodiretto dagli utenti della rete Internet: «Si tratta di un avatar dotato di un'intelligenza artificiale che lo rende in un certo senso autonomo e operativo. Sarà in grado di essere attivo nel mondo reale collegandosi a un corpo fisico. Quindi se qualcuno indosserà l'attrezzatura e si conetterà all'avatar, diventerà l'ospite di un'entità virtuale intelligente — un mezzo attraverso il quale il movimento dell'avatar può attualizzarsi. Un fantasma che possiede un corpo e agisce nel mondo fisico... L'esperienza sarebbe allo stesso tempo quella di un corpo posseduto e di un corpo agente... La questione non è tanto chi controlla l'altro, quanto piuttosto l'idea di un sistema di rappresentazione più complesso, di interazione tra corpi reali e virtuali» cfr. STELARC, *L'involontario, l'alieno e l'automatizzato. Coreografie per corpi, robot e fantasmi*, in *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, a cura di A. menicacci e E. Quinz, Marsilio, Venezia, 2001, pp. 268-269.

<sup>14</sup> In quanto se si intende per simulacrale un rapporto mimetico in cui l'oggetto si ritragga all'infinito, allora la struttura del simulacro è costruita sulla struttura della mimesis: un rinvio sì privo di originario, ma in cui l'origine o il modello permangono come assenti, senza negazione dell'idea di origine e di relazione all'origine come modello.

<sup>15</sup> Se non per quanto l'icona può essere pensata come una sorta di soglia, di luogo relazionale, di transito e di scambio.

discrete vengono tradotti anche eventi ondulatori continui, dunque, corpo sottile di un mondo non continuo, mondo discreto di punti-dati che si manifestano come fluidità e densità e saturano la percezione, informaticamente o formalmente linguaggio di programmazione, il corpo virtuale è certo corpo elettronico e quindi aggregato atomico (per usare un'altra metafora), ma il processo di digitalizzazione lo rende peculiarmente leggero: plesso di quantità talvolta notevole di dati trasmissibili con straordinaria rapidità (la maggiore rapidità consentita dalle limitazioni fisiche), è disponibile a molteplici incarnazioni, insieme strutturalmente identiche e fenomenicamente diverse, in quanto entità ibrida di oggetto e rappresentazione, e la sua apparenza, il suo esistere-come immagine è per essenza interattiva. E' questo un punto delicato sul quale dovremo tornare, ma che almeno permette di escludere dalla nozione di corpo virtuale quelle immagini digitali semplicemente foto-grafiche o tele-visive che consentono un'azione passiva che non incide sulle proprietà del loro apparire e soprattutto, a un diverso grado del significato di corpo virtuale, non consentono un'interazione retroattiva sulla struttura della memoria informatica, cioè una incisione sulla matrice. Ovviamente i gradi dell'operatività interattiva sono numerosi, e relativamente il senso della nozione "corpo virtuale"; approfondendo avvicineremo la nozione forte di corpo virtuale che qui interessa per la novità del suo statuto ontologico.

Da un punto di vista semplice, esteso e primario "corpo virtuale" è per esempio qualsiasi oggetto-immagine visibile attualmente e più comunemente sullo schermo di un computer che consente un'interazione tale da modificarlo, almeno nel senso di azionarlo, costituirlo come evento specifico. Si tratta in casi frequenti di un certo tipo di un'entità grafica che relazionata ad altre entità dello stesso genere costruisce un ambiente col quale l'utente può interagire. Sarebbe opportuno produrre una fenomenologia di tali oggetti-immagini, che dovrebbe presumibilmente muovere da una tassonomia dei siti, intesi quali organizzatori di schermate, dotati di finalità varie e quindi di specifici problemi. Si tratta di un ambito di ricerca ampio e in divenire, nel quale computergrafica, progettazione multimediale ed estetica della ricezione potrebbero collaborare, che non posso ovviamente affrontare in questa mia relazione.

Possiamo ora ulteriormente approssimare la nozione specifica di "corpo virtuale" chiarendo preliminarmente le qualità dell'esperienza del virtuale, quindi definendo il concetto di virtuale e finalmente il concetto di "realtà virtuale". Innanzitutto l'esperienza di realtà virtuale è multimediale e interattiva, dove multimedialità<sup>16</sup> indica una peculiare «ricchezza rappresentazionale di un ambiente mediato»<sup>17</sup>, pensabile a sua volta costituita da due fattori: ampiezza (quantità: numero dei sensi simultaneamente coinvolti) e profondità (qualità delle percezioni, o informazioni sensoriali); interattività designa «il livello di partecipazione degli utenti nel modificare la forma e il contenuto di un ambiente mediato»<sup>18</sup>, e può specificarsi a sua volta in (almeno) tre fattori: velocità (il tempo che impiega ciascun dato per essere assimilato nell'ambiente mediato); gamma (il numero di possibilità

---

<sup>16</sup> Non tratto qui il tema della multimedialità, che merita un adeguato approfondimento. Per una definizione precisa (come "rappresentazione multipla digitalizzata") e un'articolazione delle potenzialità formative cfr. Pier Cesare Rivoltella, *La multimedialità*, in *Tecniche e significati. Linee per una nuova didattica formativa*, a cura di C. Scurati, Vita e Pensiero, Milano, 2000, pp. 219-258.

<sup>17</sup> *Ibid*, p. 65.

<sup>18</sup> *Ibid*, p. 70.

di azioni in un dato ambiente); controllo («l'abilità di un sistema di verificare i propri controlli in un ambiente mediato in modo naturale e predicabile»<sup>19</sup>). Esistono perciò livelli di multimedialità e interattività, e l'esperienza di realtà virtuale sarà tanto più *immersiva* quanto più alti saranno tali livelli; si può quindi sostenere, con Oliver Grau: «Virtual realities... are in essence immersive»<sup>20</sup>, considerando però insieme la paradossalità dell'affermazione, in quanto l'immersività fisica e mentale, che implica la sospensione della incredulità (suspension of disbelief) e l'identificazione del corpo col medium, non coincide e anzi per certi aspetti si oppone alla simulazione. Ritengo in altri termini che "realtà virtuale" in quanto immersiva non vada, e non possa essere confusa con una simulazione tendenzialmente perfetta di realtà, con una simulazione che annulla la somiglianza nell'identità (e dunque annulla se stessa come tale), o con una teleologicamente definitiva trasparenza del medium: l'immersività può accadere, e accade, ma come qualità di una esperienza inconfondibile con quella che riteniamo "reale". Per giustificare questa posizione si può esaminare la stessa questione dal punto di vista genetico-costitutivo: generazione di "realtà virtuale" significa generazione della possibilità dell'esperienza di un ambiente (caratterizzato in quanto "ambiente" da un insieme di "corpi virtuali" che non sono corpi dell'ambiente o nell'ambiente ma coincidono con esso) in grado di produrre esperienze percettive nell'utente; per "generatore di realtà virtuale" possiamo quindi intendere una macchina capace di far provare all'utente l'esperienza di tale ambiente, di tradurre l'ambiente in una situazione. Dunque un generatore di realtà virtuale *potrebbe essere* concepibile come un generatore di possibili percezioni sensibili, e più precisamente come un generatore di percezioni sensibili (visive, uditive, tattili, olfattive ecc.) in grado di simulare un ambiente-situazione che prefilosoficamente definiremmo "reale" con sufficiente fedeltà: un generatore di realtà virtuale simulerebbe insomma quella "fede percettiva" che sembra presupposta al nostro quotidiano commercio col mondo. Credo però che questa appena data sia una definizione restrittiva e tutto sommato poco interessante di ambiente e relativamente di corpo virtuale, in quanto tende all'equivalenza tra realtà virtuale e realtà simulata, e quindi considera il virtuale un aspetto della simulazione o di un progetto mimetico, per le seguenti ragioni: un ambiente che definiamo virtuale per la capacità di simulare una situazione reale risulta fedele nella misura in cui è in grado di rispondere nel modo desiderato a ogni possibile azione dell'utente; pertanto la sua fedeltà non dipende soltanto dalle esperienze che gli utenti compiono effettivamente, ma anche da quelle che *potrebbero* compiere<sup>21</sup>; ora la valutazione di questa "sufficienza" di fedeltà è problematica: è possibile simulare una realtà senza scarto, o costruire una "illusione perfetta"? Supponendo che l'utente disponga della possibilità di compiere scelte libere nel senso della libertà di indifferenza, la simulazione è impossibile perché tali scelte non sono computabili. Limitandoci a altre ipotesi metafisiche, ossia supponendo per semplicità che le scelte siano il risultato di una serie (dove l'idea stessa di serie è riduttiva e inadeguata) causale infinita, la simulazione di realtà sarà tanto più efficace quanto più l'elaboratore riuscirà a calcolare le possibili azioni e reazioni dell'utente, e a preconstituire di conseguenza potenziali interazioni da

---

<sup>19</sup> *Ibid*, p. 71.

<sup>20</sup> *Virtual Art*, cit., p. 15. Cfr. sui tipi di immersione M. Heim, *Virtual Realism*, New York-Oxford, Oxford University Press, 1998, pp. 17-19 (sull'immersione per mezzo del sistema Cave cfr. pp. 20-22). Per un approfondimento dell'immersione intesa come "sensation of being in an environment" cfr. W.R. Sherman-A.B. Craig, *Understanding Virtual Reality. Interface, Application and Design*, Amsterdam ecc., Morgan Kaufmann Publishers, 2003, pp. 381-398.

<sup>21</sup> Fissa bene questo punto David Deutsch in *La trama della realtà*, Torino, Einaudi, 1997, p. 105.

parte dei corpi-ambiente virtuali<sup>22</sup>. Dunque quanto più tale calcolo tenderà a infinito, e quanto più, relativamente, tale algoritmo sarà fenomenizzabile, tanto più il virtuale simulerà il reale. Da questo punto di vista l'ambiente virtuale è una macchina spinoziana imperfetta, cioè un apparato di relazioni che costituisce una tendenziale coincidenza tra libertà e necessità, coincidenza che si attuerebbe solo in una rete causale di spessore infinito, essenzialmente incomputabile. Quindi l'ambiente virtuale tende a produrre l'esperienza di una immersione pervasiva e persuasiva ma insieme relativamente consapevole del proprio particolare statuto ontologico: appare come simulazione tendenziale, e non come riproduzione perfetta, ed è a mio avviso proprio questo limite, vuoto e mancanza ad aprire le possibilità artisticamente rilevanti della virtualizzazione dell'immaginario<sup>23</sup>.

Evidente caratteristica del corpo virtuale, tale da specificarlo rispetto alla generazione di altri tipi di immagini digitali, è la sua particolare interattività: il corpo virtuale è un ente che si fenomenizza nell'interazione. L'interattività è per certi aspetti una caratteristica che il corpo virtuale ha in comune con qualsiasi corpo, ma è per altri aspetti una condizione peculiare. Per comprendere tale peculiarità, cioè per approssimarsi a una ontologia del virtuale, è necessario riflettere sul concetto di virtuale e sulla differenza tra virtuale e possibile. Certamente, infatti, in senso generale «il virtuale è uno stato del reale, e non il contrario del reale. C'è del virtuale nel reale: le essenze, le forme, le cause nascoste, i fini che accadranno... Il virtuale è il principio attivo, il rivelatore della potenza nascosta del reale. E' ciò che è in opera nel reale»<sup>24</sup>; e ancor più genericamente l'insieme "virtuale" può essere considerato senza dubbio parte dell'insieme "reale", tanto è vero che usiamo senza problemi l'espressione "realtà virtuale"<sup>25</sup>. Tuttavia il concetto di virtuale può essere meglio definito per differenza rispetto al concetto di "possibile": al contrario del possibile, concepibile come un ente costituito che attende di essere realizzato, il virtuale si configura come complesso problematico, nodo di tendenze che impone un processo di attualizzazione. Da questo punto di vista, ovviamente, il processo virtuale-attuale non corrisponde al processo di realizzazione del possibile, se questo è concepito come mero conferimento di materia a una forma preesistente, e in questo senso come costituzione di sostanza, per quanto dinamica sia. Al proposito Pierre Lévy scrive: «Il reale, la sostanza, la cosa *sussiste* o resiste. Il possibile racchiude forme non manifeste, ancora sopite: nascoste all'interno, queste determinazioni *insistono*. Il virtuale... non è nel *ci*, la sua essenza risiedendo nell'uscita: esso esiste. Infine, manifestazione di un evento, l'attuale accade, la sua operazione è l'*occorrenza*»<sup>26</sup>. Ora l'opposizione con un'idea (invero un po' banalizzata) di possibile permette comunque di chiarire la qualità interattiva del virtuale: in quanto l'ambiente virtuale si sviluppa nell'interattività

---

<sup>22</sup> «Specificare un ambiente virtuale non significa specificare le sensazioni dell'utente, ma piuttosto le reazioni dell'ambiente a tutte le possibili azioni dell'utente» Deutsch, *La trama della realtà*, cit., p. 104.

<sup>23</sup> E' in questa direzione che Philippe Quéau intende la "simulazione" nel suo *Eloge de la simulation*, Champ vallon-INA, Seyssel, 1986 (cfr. per esempio pp. 238-239).

<sup>24</sup> P. Quéau. *Les voix virtuelles du savoir*, in *Costruzione e appropriazione del sapere nei nuovi scenari tecnologici*, a cura di A. Piromallo Gambardella, Napoli, CUEN, 1998, p. 158.

<sup>25</sup> Al proposito Jean-Louis Weissberg ha parlato opportunamente di "compatto reale/virtuale"; cfr. *Il compatto reale/virtuale*, in AAVV, *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, a cura di A. Ferraro e G. Montagano, Genova, Costa & Nolan, 1994, pp. 46-59.

<sup>26</sup> P. Lévy, *Il virtuale*, Milano, Cortina, 1997, p. 130.

col fruitore, virtuale significa configurazione dinamica di forze che hanno una intrinseca tendenza ad attualizzarsi in forme non totalmente precostituite<sup>27</sup>.

L'ambiente virtuale in questione, con il complesso delle sue qualità percepibili (l'insieme di colori, di suoni, di densità tattili ecc), cioè l'ambiente in cui ho la sensazione fisica di essere immerso, non è dunque che l'attualizzazione del contenuto di una memoria digitale, la messa in scena di un algoritmo elaborato in sistema binario<sup>28</sup>. Ciò spinge a interrogarsi sul rapporto tra aisthesis e noesis. Ci troviamo infatti di fronte alla possibilità di una riduzione dell'aisthesis (come percezione sensibile) in termini computazionali, la quale però non implica una riduzione delle qualità secondarie a qualità primarie, e nemmeno la riduzione possibile del mondo a numero<sup>29</sup>, bensì dice di una originaria e reversibile solidarietà tra aisthesis e noesis che si esprime in un arco operativo a un estremo del quale si trova una descrizione digitale in memoria informatica e dall'altra un corpo dotato di protesi tecnologiche, di estensioni non organiche dei sensi: il corpo dell'utente di un ambiente virtuale è una struttura complessa, un soggetto-oggetto risultato di un progetto tecnologico; è un corpo quasi-cyborg<sup>30</sup>, simile a quello pensato e sperimentato da alcuni artisti<sup>31</sup>, un corpo che si traduce in entità fantasmatica eminentemente attiva<sup>32</sup>. Si sta svolgendo a proposito di questi temi un dibattito vivace tra i teorici del virtuale<sup>33</sup>, poiché un ambiente virtuale è un simulacro che può essere conosciuto, in un certo senso, solo sensibilmente, da uno sguardo eminentemente corporeo, ma al tempo stesso è, come si diceva, una matematizzazione dello spazio, e le sue immagini sono l'attualizzazione di algoritmi. Si tratta di una situazione paradossale: la stessa identità, lo stesso sé dell'utente, è al tempo stesso de-corporeizzata e ipersensibilizzata:

---

<sup>27</sup>Cfr. P. Lévy, *Il virtuale*, cit., p. 6. Lévy rinvia al Deleuze di *Differenza e ripetizione*. Michael Heim preferisce riferirsi a Duns Scoto: Scoto «sostenne che la cosa reale contiene già le sue qualità empiriche molteplici in una unità singola, ma le contiene virtualmente ... Scoto usò il termine virtuale per superare il baratro tra realtà formalmente unificata (e definita dalle nostre aspettative concettuali) e l'esperienza della differenza» *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York-Oxford, Oxford University Press, 1993, p. 132. Anche Éric Alliez si riferisce, in modo suggestivo, a Duns Scoto, ma in particolare alla nozione di potentia assoluta, allo scopo di stabilire «la possibilità di una percezione (o di una inteliezione) contemporanea alla "proiezione" di un oggetto che non gli preesiste se non nella riduzione pro-grammata dell'ente al suo concetto» cfr. *Pour une phénoménologie réelle des images virtuelles*, in "Chimeres", hiver 1996, p. 132.

<sup>28</sup>Cfr. P. Lévy, *Cybercultura*, Milano, Feltrinelli, 1999, p. 52.

<sup>29</sup>Sul rapporto numero-opera virtuale cfr. quanto scrive Philippe Queau: «Qual è la sostanza dell'opera virtuale? Il modello e l'immagine, l'intelligibile e il sensibile, contribuiscono ciascuno per la sua parte all'essenza dell'opera, alla sua idea fondamentale. Ma sono i numeri che uniscono sostanzialmente la rappresentazione intelligibile (il modello) e la rappresentazione sensibile (le immagini). Sono dunque i numeri che formano la "sostanza" dell'opera virtuale. Ma attenzione, il termine "sostanza" è allora usato in senso soltanto metaforico. Tuttavia, poiché i numeri sono ciò che permette l'unità dell'opera, tale metafora acquista un senso analogico... Evoca i rapporti tra la molteplicità delle manifestazioni potenziali o virtuali dell'opera e l'unità formale che fa sì che essa sia un'opera» *Le virtuel. Vertus et vertige*, Seyssel, Champ Vallon/INA, 1993, p. 136.

<sup>30</sup> Per una sintetica esposizione dei principali approcci teorici al cyborg cfr. R. Marchesini, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino, Bollati Boringhieri, 2002, pp. 227-238.

<sup>31</sup> Il caso più noto è quello di Stelarc, il cui corpo iper proteseizzato è ormai anche gestibile dagli utenti della rete.

<sup>32</sup> « il corpo cyber non è un soggetto, ma un oggetto ... il corpo cyber diventa un sistema esteso – non meramente per sostenere un sé, ma per migliorare le operazioni e avviare sistemi intelligenti alternativi. Inseriti nella tecnologia della realtà virtuale i corpi fisici sono tradotti all'interno di entità fantasmatiche capaci di rappresentare ... La natura di entrambi, corpi e immagini, è stata significativamente alterata . Le immagini non sono più illusorie: quando diventano interattive sono agenti operazionali e effettivi implementati nei sistemi software e di trasmissione» Stelarc, *From Psycho-Body to Cyber-Systems: Images as Post-human Entities in Virtual futures. Cyberotics, Technology and Post-human pragmatism*, ed. by J. Bradhurst Dixon and E. J. Cassidy, London-New York, Routledge, 1998, pp. 121-122.

<sup>33</sup> Se ne può trovare una ricostruzione in J.D. Bolter-R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2000; ed. it. a cura di A. Marinelli, Milano, Guerini e associati, 2002, pp. 272-289. Rilevante sull'argomento è Mark B.N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, The MIT Press, Cambridge (Mass.)-London, 2004 che contiene anche, a partire dalla questione della corporeità dell'utente, interessanti analisi di opere d'arte, soprattutto di Jeffrey Shaw. In generale sulla questione della tecnologizzazione del corpo, sulla quale tornerò più avanti, testi interessanti in AAVV, *Il corpo tecnologico*, a cura di P.L. Capucci, Baskerville, Bologna, 1994.



per incontrare un corpo “sottile” è necessario dotarsi di un corpo “pesante”, occorre cioè accentuare tecnologicamente le capacità del corpo organico. Ora in tal modo, a mio avviso, la trasparenza del medium si opacizza: «In molti programmi di realtà virtuale, l’utente sperimenta la realtà virtuale attraverso uno sguardo disincarnato – una prospettiva fluttuante e in movimento – che mima il movimento dell’occhio disincarnato della telecamera. Questo è un aspetto familiare di ciò che possiamo chiamare fenomenologia filmica, nella quale la telecamera simula il movimento di una tipologia di prospettiva che raramente include un’ispezione visuale autoreferenziale del corpo come veicolo della stessa»<sup>34</sup>. Ma, a mio avviso, proprio questa pesantezza della disincarnazione consente di non ridurre la prospettiva della visione virtuale a una soggettiva cinematografica diretta da se stessi, e insieme a non ridurre, ancora una volta, l’immersività a simulazione: la relazione corpo umano-corpo virtuale non opera una repressione della corporeità dando luogo a una mente-sguardo disincarnata capace di esperire prodotti mentali che appaiono sensibili solo per mezzo di protesi tecnologiche; al contrario gli ambienti virtuali, con i loro corpi “pesanti” che si relazionano a corpi “sottili”, tendenzialmente esaltano la differenza e la consapevolezza della differenza con le usuali relazioni corpo-ambiente. L’utente è perciò cosciente di percepire uno spazio immaginario, non ha la percezione di esperire una realtà smaterializzata, bensì una realtà sentita come “altra”, differente, e in certa misura simile a un prodotto dell’immaginazione. La possibilità di manipolare la propria prospettiva facendola diventare luogo di esperienza si coniuga alla possibilità di apprendere per immersione<sup>35</sup>, fino a consentire, anche qui per gradi differenti, l’appropriazione di punti di vista propri di altri utenti, comporta, radicalmente e generalmente, la crisi della stabilità delle capacità del corpo proprio e la loro ridefinizione attraverso le relazioni tra protesi tecnologiche e corpi virtuali. Si provoca così, in prospettiva<sup>36</sup>, la concettualizzazione di una mutevole incarnazione del sé, sensibile all’evoluzione della tecnologia e dei linguaggi di programmazione: il ripensamento della figura del sé come marcatura dei suoi spostamenti, della sua residua integrità come medium delle sue trasformazioni, dei suoi eventuali confini nei passaggi di azioni che costituiscono lo spazio virtuale.<sup>37</sup>

Ciò spinge ad approfondire ulteriormente la natura ontologica del virtuale rammentando con Pierre Quéau che «le tecniche di rappresentazione virtuale sono essenzialmente numeriche. A differenza delle tecniche fondamentalmente analogiche le immagini numeriche non partecipano direttamente del reale»<sup>38</sup>, vi partecipano indirettamente attraverso il processo di digitalizzazione, il quale è circolarmente reso possibile da quelle stesse tecniche. Perciò i corpi virtuali non devono essere propriamente intesi come rappresentazioni della realtà, ma

---

<sup>34</sup> «In molti programmi di realtà virtuale, l’utente sperimenta la realtà virtuale attraverso uno sguardo disincarnato (a disembodied gaze) – una “prospettiva” fluttuante e in movimento – che mima il movimento dell’occhio disincarnato della telecamera (a disembodied camera “eye”). E’ questo un aspetto familiare di ciò che possiamo chiamare fenomenologia filmica, nella quale la telecamera simula il movimento di una tipologia di prospettiva che raramente include un’ispezione visuale autoreferenziale del corpo come veicolo della prospettiva stessa» A. Balsamo, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Durham, N.C., Duke University Press, 1996, pp. 124-125.

<sup>35</sup> «Il sé virtuale non impara grazie a studi scientifici compiuti all’interno della relazione soggetto-oggetto, ma apprende per “immersione”, processo che a sua volta produce empatia e identificazione. La tecnica dell’immersione visiva distingue la realtà virtuale da quel medium tradizionale, trasparente e lineare che è la pittura prospettica» Bolter e Grusin, *Remediation*, cit., p. 286. Ciò non significa ovviamente che si smarrisca la differenza tra virtuale e reale.

<sup>36</sup> Non mi pare contraddittoria la possibilità di appropriarsi di un punto di vista altro dal proprio.

<sup>37</sup> Trovo interessanti e da approfondire, a questo proposito, i riferimenti di Bolter e Grusin al concetto di sé in William James (cfr. *Remediation*, cit., pp. 267-268).

<sup>38</sup> Quéau, *Le virtuel*, cit., p.19.

come realtà costruite in modo essenzialmente differente da quelle costituite dalla partecipazione circolare del corpo vivo con il mondo, il quale grazie alla percezione-visione attraversa il corpo e diviene gesto, movimento del corpo, eventualmente mediato da strumenti di riproduzione analogica, e quindi immagine. I corpi virtuali sono piuttosto «finestre artificiali che danno accesso a un mondo intermediario»<sup>39</sup>. Ora in che senso un “corpo” è finestra, cioè luogo di passaggio interno-esterno? Forse la metafora della finestra può funzionare se non è intesa in modo banale: non si tratta di passare attraverso la finestra di albertiana memoria, in quanto l’ambiente virtuale non è (non è soltanto, e non è essenzialmente) una riproduzione simulata del reale, piuttosto il corpo virtuale è un ambiente-finestra, un luogo sui generis in cui il rapporto interno-esterno cambia secondo diversi parametri acquista dunque una potenza rivelante. Tornerò tra poco sulla questione dal punto di vista ontologico, per ora prendiamo spunto da una celebre affermazione di Kandinskij: «Ogni fenomeno può essere vissuto in due diverse maniere. Queste due maniere non sono arbitrarie, ma legate ai fenomeni – esse vengono derivate dalla natura dei fenomeni, da due loro proprietà: Esterno-Interno»<sup>40</sup>. Ciò vale, come sappiamo, innanzitutto per il nostro proprio corpo, ma vale anche per ciò che ci appare relativamente al modo in cui si manifesta: un fenomeno può essere vissuto in qualche modo a distanza, può essere percepito come altro, può essere mondo, ma lo stesso fenomeno può far parte diversamente della nostra vita, può incidersi in essa, compiersi come suo pathos e manifestare così, nella visibilità, la sua invisibilità<sup>41</sup>. Tutto ciò corrisponde a esperienze comuni, tanto selettive quanto quotidiane: qualcosa che percepiamo si incide nella memoria e nell’affettività, entra a costituire quell’interno primario e indimostrabile ed eventualmente ritorna alla luce del mondo comune attraverso pratiche di vario tipo; altro, la massa dei fenomeni percepiti, almeno coscientemente, no. Kandinskij però non sosteneva soltanto che il fenomeno poteva essere vissuto in due diverse maniere, interno e esterno, ma che ciò può accadere in quanto esterno e interno sono proprietà *del* fenomeno, dello stesso *fenomeno*: in quanto appartiene alla natura del fenomeno di essere insieme esterno e interno il fenomeno può essere vissuto come mondo o come pathos. Ora non so se questa posizione sia sostenibile relativamente a ciò che riteniamo “realtà” in generale, però funziona bene per i corpi virtuali: in un corpo-ambiente virtuale, nel quale lo spazio stesso è il risultato di un’interazione, il mondo non accade al modo della presa di distanza, bensì del senso-sentimento dell’immersione, e il corpo, in quanto percepito come altro, assume il senso della sua realtà, della sua effettualità, come incisione patica e immaginaria, come produzione di emozione e di desiderio, al punto che la sensazione di realtà trasmessa dall’ambiente virtuale dipende in gran parte dall’efficacia con cui provoca emozioni all’utente<sup>42</sup>. Da questo punto di vista “la realtà virtuale può produrre un’esperienza capace di autenticarsi da sola”<sup>43</sup>, ma appunto in quanto realtà, cioè come alterità rispetto all’utente, come ambiente nel quale può agire, come corpi che può manipolare. Dunque il corpo-ambiente virtuale è intermediario non soltanto come mediazione tra modello informatico e immagine sensibile,

---

<sup>39</sup> *Ibid*, p.18. Non seguo però la teoria degli enti intermediari di Queau ed elaboro la questione a modo mio.

<sup>40</sup> *Punto-Linea-Superficie*, Milano, Adelphi, 1968, p.7.

<sup>41</sup> In sintesi è questa l’analisi che ne fa Michel Henry in *Vedere l’invisibile. Saggio su Kandinskij*, Milano, Guerini e associati, 1996, pp. 13-20.

<sup>42</sup> Si pensi al proposito agli esperimenti di acrofobia virtuale condotti al Georgia Institute of Technology: i malati di acrofobia utenti di questi ambienti virtuali, ambienti che non sono simulazioni particolarmente persuasive dal punto di vista percettivo, mostrano gli stessi sintomi che accuserebbero in ambienti “reali”. L’ambiente virtuale consente ai pazienti di provare e quindi controllare le loro reazioni in assenza di pericolo.

<sup>43</sup> Bolter e Grusin, *Remediation*, cit., p. 195.

ma primariamente intermediario tra interno e esterno, strano luogo in cui il confine diventa territorio, di va articolata rapidamente la struttura ontologica.

Come è noto, una delle questioni più dibattute nell'ontologia contemporanea è la distinzione tra cosa ed evento e relativamente la distinzione tra concreto ed astratto. Ora in ambiente virtuale ciò che è percepito dall'utente come cosa è in realtà un evento, l'attualizzazione provvisoria di un virtuale, esistente solo, nella sua attualità, come funzione di relazione interattiva. Ciò spinge a riflettere, sulla necessità di considerare in modo articolato il concetto di relazione, e le nozioni di cosa e di evento come nodi relazionali, senza che del resto ciò comporti alcuna deriva scettica, poiché il virtuale possiede comunque una propria attualità anche al di là dell'interazione (è reale, appunto in quanto virtuale). Si tratta quindi di articolare, almeno sommariamente, la questione del rapporto oggetto-evento, per segnalare un tratto ontologico tipico del corpo virtuale come è qui definito. Tale rapporto è stato per lo più pensato (se decidiamo per semplicità di trascurare posizioni dialettiche e neoidealistiche) come forma di relazione a due valori: l'evento è un oggetto (o più oggetti) che muta. Sovente un'ontologia che ammette gli eventi li pensa come mutamenti di un oggetto, cosa o sostanza dotata di una qualche permanenza; quindi concettualizza l'evento come relativo a tale divenire, anche quando non risulti chiaramente identificabile quale sia l'oggetto che diviene. Si tratta tutto sommato di un portato dell'ontologia aristotelica, che concepisce la sostanza, con il suo intrinseco dinamismo, come categoria principe. E' a partire da questo presupposto che si pone la questione della simmetria tra evento e oggetto, e dell'eventuale dipendenza concettuale della categoria di evento da quella di oggetto, anche quando si concluda che le due categorie non siano concepibili separatamente. Ora il corpo virtuale, pur non essendo riducibile a una rappresentazione, non esiste come corpo se non nell'interattività, è una interazione, un oggetto-evento: un'azione (relazione di interattività) che è un corpo (corpo virtuale) in quanto possiede le caratteristiche che siamo soliti attribuire ai corpi. Il corpo virtuale permane nel tempo a mutamenti di posizione, dimensione, forma, colore, ma a certe condizioni che riguardano la sua natura interattiva, per cui i corpi virtuali sono (come, a mio avviso, i corpi simpliciter) eventi (relativamente) monotoni, ma appunto date certe condizioni. Riflettere su tali condizioni porta, nell'ambito che ci interessa, a trasformare domande del tipo "esistono cose come i cambiamenti?" in domande del tipo "quali sono le condizioni di possibilità di cambiamenti che sono cose?", e quindi invita ad analizzare la tipicità del corpo virtuale (tralasciando per ora la questione della differenza ontologica tra corpi virtuali e corpi cosiddetti reali). Nel caso del corpo virtuale l'evento è un particolare irripetibile, un *individuo* (cioè un sistema integrato) *concreto ma sottile*, costituito dall'interazione di un corpo umano (dunque di un plesso mente-corpo) dotato di protesi tecnologiche, e di un elaboratore elettronico implementato da un algoritmo (a sua volta tradotto in un linguaggio di programmazione). Ora tale individuo concreto ma sottile occupa esclusivamente un luogo? E se sì, quale luogo? Certe parti delle mie protesi tecnologiche, certe superfici sensibili del mio corpo, una certa parte del mio cervello, una memoria informatica? E' comunque un corpo che ammette altri corpi nel suo luogo, ammette di essere per esempio attraversato dal mio corpo, e se un ambiente virtuale è un corpo virtuale qualificabile come insieme strutturato navigabile di corpi virtuali, allora un corpo virtuale può contenere corpi virtuali nel suo corpo: corpi che sono

nei corpi, interpenetranti, come ombre, raggi, angeli, fantasmi...<sup>44</sup> Ora un corpo virtuale occupa, supponendo che queste parole abbiano un senso intuitivo, una certa porzione dello spazio-tempo, ma in modo non esclusivo, in quanto il corpo virtuale accade nello spazio-tempo di un corpo non virtuale; inoltre moltiplica la sua forma temporale: quale è il suo tempo? Certo accade nel momento dell'interazione, ma tra le sue condizioni di possibilità, anzi nel suo essere corpo reale, c'è l'essere precedentemente scritto o inciso in un supporto materiale, in una memoria.

Dunque un corpo virtuale è e non è se stesso nel luogo e nel tempo, in quanto il suo eventualizzarsi dipende dall'interazione col fruitore: ora si può sostenere che la realtà sia interattiva *allo stesso modo*? Scrive al proposito David Deutsch: «Forse non è altrettanto ovvio il fatto che anche la nostra esperienza "diretta" del mondo attraverso i sensi è una realtà virtuale: non abbiamo mai esperienza diretta dei segnali nervosi — non sapremmo che fare di quei flussi torrenziali di scariche elettriche. Ciò di cui facciamo esperienza diretta è proprio una traduzione in una realtà virtuale, generata appositamente per noi dalla mente inconscia a partire dai dati sensoriali con l'aiuto di alcune teorie innate e apprese (cioè di programmi) su come interpretarli»<sup>45</sup>. Quanto afferma Deutsch non è altro che una forma di trascendentalizzazione dell'empirico: ciò che siamo psicofisicamente condiziona la nostra esperienza "diretta" della realtà, cioè la costituzione di un ambiente sensato. Affrontare la questione implicherebbe, ovviamente, la posizione di una teoria della conoscenza e di una ontologia. Qui interessa soltanto sottolineare che il corpo virtuale *pare* possedere almeno una qualità differente rispetto ai corpi che siamo soliti chiamare (sia a livello di senso comune sia con i linguaggi delle teorie) reali. Direi che la realtà non è interattiva allo stesso modo della realtà virtuale, e che i corpi "reali" non sono eventi allo stesso modo dei corpi virtuali in quanto il corpo virtuale sfugge *in modo più chiaro* rispetto ai corpi cosiddetti reali alla dicotomia esterno-interno. Data la sua natura discreta e interattiva il corpo virtuale coincide con la sua storia, è un processo, ma non è soltanto la somma di fasi numericamente differenti in quanto la trama del corpo dipende dall'interazione, si svolge come azione sensata per un soggetto e da tale interazione acquista identità. Si tratta però di un'identità relativa, e dunque fluttuante in quanto dipendente. Certamente un qualsiasi corpo in quanto percepito dal mio corpo si trova in situazione di interazione, sembra però che in quanto oggetto e in quanto esterno abbia il carattere proprio di non poter essere emendato, il fatto che non posso far sì, *con un semplice atto di volizione*, che un oggetto non sia così e così, non sia quello che è<sup>46</sup>: il mondo esterno sarebbe così il mondo degli inemendabili, al quale possono appartenere oggetti percettivi (quelli che qui interessano), ma anche non percettivi. Ora dal punto di vista teorico per il corpo virtuale la situazione è diversa: anche supponendo che sia possibile separare una "semplice volizione"<sup>47</sup> da un movimento o una percezione, considerando che i corpi virtuali potranno essere, per mezzo di protesi sofisticate, connessi direttamente alle sedi degli impulsi nervosi, nulla vieta che un semplice atto di volizione possa emendare un

---

<sup>44</sup> Ma le ombre e i raggi di luce non sono tanto penetranti come gli angeli e i fantasmi, si possono schermare.

<sup>45</sup> Deutsch, *La trama della realtà*, cit., p. 110.

<sup>46</sup> «Il carattere proprio degli oggetti, rispetto alle idee e alle immaginazioni, è di non poter essere emendati con un semplice atto di volizione, e dunque di appartenere al mondo esterno... Questa caratteristica riguarda anzitutto gli oggetti percettivi (non posso trasformare la mela che ho davanti a me in una pera)» M. Ferraris, *Problemi di ontologia applicata: la proprietà delle idee*, in *Significato e ontologia*, a cura di C. Bianchi e A. Bottani, Milano, F. Angeli, 2003, p. 107.

<sup>47</sup> E ovviamente che si sappia individuare e significare una "semplice volizione".

corpo virtuale. Ciò dato si tratta piuttosto di chiedersi se tale atto sia possibile nella sua specificità soltanto all'interno delle condizioni, non infinite, previste dalla matrice, oppure sia possibile implementare algoritmi che consentono una reattazione sulla matrice, cioè un tipo di interattività molto forte, e se sì, in che senso: un programma che impari, si modifichi e sviluppi nel suo rapporto con l'utente. Data la natura interattiva del virtuale non vedo impossibilità teorica perché ciò possa avvenire, e perciò produrre una forma di comunicazione intersoggettiva mediata dalla memoria informatica, la quale diverrebbe, a partire da una base programmata, memoria di esperienze. Trascurando questo possibile sviluppo del problema resta che se l'inemendabilità è una caratteristica necessaria degli oggetti che appartengono al mondo esterno, allora il corpo virtuale non appartiene al mondo esterno. D'altro canto il corpo virtuale non appartiene al mondo interno: l'oggetto-evento che esso è non è un mio sogno<sup>48</sup> o una mia immaginazione, ma un ambiente navigabile, da me e da altri utenti, prodotto da una tecnologia, e del quale conservo la consapevolezza della differenza rispetto a quanto sono solito chiamare "realtà" (della quale, come si è visto, non è possibile una simulazione perfetta). Direi insomma che il corpo virtuale non è né esterno né interno, è, se volete, *esterno-interno*, considerando che la sintesi non è una somma, ma un'altra cosa, cioè una testimonianza della novità ontologica del corpo virtuale.

Il corpo virtuale, nella sua apparenza, cioè in quanto virtuale, è la sua storia, la storia del suo fenomenizzarsi in una serie di relazioni tali da costituire un ambiente virtuale che comprende un corpo umano dotato di certe protesi. Ciò spinge a considerarlo un oggetto-evento; attenzione: sia *oggetto* (termine qui usato, seppure non del tutto propriamente, con il significato di "cosa" quale sinolo di materia e forma, plesso tra sostanza e accidenti...), sia *evento*. Il corpo-immagine virtuale è quindi un ibrido dallo statuto ontologico incerto. È una cosa del mondo naturale-artificiale, perché, mi pare, si inserisce a buon diritto nello spazio aperto dalla celebre, potentissima e paradigmatica distinzione operata dalla *Fisica* di Aristotele: "Delle cose che esistono, le une sono da natura, le altre da altre cause. Per natura sono gli animali e le loro parti, le piante e i corpi semplici, quali per esempio la terra, il fuoco, l'aria e l'acqua: questi e gli altri corpi dello stesso tipo diciamo infatti che sono per natura. E tutte le cose sopra richiamate è chiaro che non sono differenti rispetto a quelle che esistono per natura. Ciascuna di esse infatti ha il principio del movimento e del riposo in se stessa, le une secondo lo spazio, le altre secondo crescita e diminuzione, altre ancora secondo l'alterazione. Invece un letto o un mantello, e ogni altra cosa di questo genere, in quanto a ciascuna di esse compete questa denominazione – e cioè in quanto essi sono prodotti da tecnica – non possiede in se stesso alcuna tendenza innata al cambiamento; ma essi hanno un tale impulso e tanto esteso solamente in quanto sono di pietra o di legno, o di qualcosa di misto"<sup>49</sup>. Ora il corpo virtuale, apparenza digitale che esiste soltanto nell'interazione, è certamente artificiale, prodotto da tecnica, e insieme ha, anzi è, tendenza "innata", che non dipende dai suoi componenti "naturali" ma dalla sua propria "natura", al cambiamento, per il suo essere strutturalmente evento. Ibrido dunque artificiale-naturale, in qualche senso quasi sistema "vivente", o, nel gergo fisico

---

<sup>48</sup> Potremmo al proposito chiederci se i sogni siano corpi, e quindi se siano interni o esterni; sappiamo infatti che il sogno non è emendabile da una semplice volizione, dunque se è un corpo dovrebbe essere "esterno", se non è un corpo rimarrebbe da chiarire cosa sia un corpo, considerando che un sogno pare essere un ambiente non distinguibile percettivamente, fisiologicamente e fisicamente da un ambiente costituito da corpi. Tornerò in seguito a trattare dei sogni.

<sup>49</sup> *Fisica*, II, 1, 192 b, trad. L. Ruggiu, Rusconi, Milano 1995, p. 59.

attuale, sistema dissipativo<sup>50</sup>, il corpo virtuale è propriamente un ente che esiste in quanto e solo in quanto incontro, come si è notato, tra una scrittura digitale e un corpo reso a essa sensibile, e quindi come interattività costitutiva, e ciò induce a concepire la relazione (l'incontro) come in sé costitutiva di entità e quindi distinta dalle proprietà relazionali<sup>51</sup>, e a costruire un'ontologia, ancora in gran parte inedita, delle relazioni, non alternativa a un'ontologia delle sostanze, ma riconscente ampliamento dell'arredo del mondo.

---

<sup>50</sup> Per un approccio allo studio dei sistemi biologici nei termini di teoria quantistica dei campi cfr. E. Del Giudice, *The psycho-emotional-physical unity of living organismo as an outcome of quantum physics*, in *Brain and Being. At the boundary between science, philosophy, language and arts*, Eds. G. Globus, K. Pribram, G. Vitiello, Benjamins, Amsterdam 2004, pp. 71-88; G. Vitiello, *The dissipative brain*, op. cit., pp. 315-334. Gli studi di Emilio Del Giudice e di Giuseppe Vitiello consentono di aprire un progetto di ricerca integrato tra fisica e estetica, un campo di intersezione che va a mio avviso coltivato con cura.

<sup>51</sup> Cfr. R. Diodato, *Il corpo virtuale come esempio di sistema*, in L. Urbani Ulivi (a cura di), *Strutture di mondo. Il pensiero sistemico come specchio di una realtà complessa*, il Mulino, Bologna 2010, pp. 249-269.