

Paolo D'Alessandro

LA MANIPOLAZIONE TECNOLOGICA DELLA REALTÀ FENOMENICA



1. REALTÀ VIRTUALE E CIVILTÀ DELLE IMMAGINI

Nell'*Estetica trascendentale* Kant sostiene che, data l'inconoscibilità della «cosa in sé», individuata come il *totalmente altro*, l'unica realtà che si possa cogliere, tramite percezione, è quella fenomenica, vale a dire la *Sachheit* (cosità) del fenomeno. Lo spirito umano, infatti, è in grado di conoscere solo quel che è oggetto *quoad nos, in quanto* entra in relazione con il nostro sensorio, mai *al di fuori* di esso. Si ha così a che fare, meglio forse dire a che *vedere*, con quel che appare, per quel tanto che perviene a manifestazione: l'oggetto-per-noi è quel che si dà alla percezione, con il senso della vista, posto tradizionalmente in primo piano.

Sin dalla sua nascita la filosofia trova la sua stessa scaturigine e la ragion d'essere nell'apparenza delle cose. Difatti nel *Teeteto* Platone, dopo aver criticato la teoria gnoseologica protagorea, secondo la quale la conoscenza sarebbe tutt'una con la sensazione e affermato che essa risiede invece nell'opinione sostenuta la *logos*, dà indicazioni circa il fondamento della conoscenza, lo spunto originario del far filosofia.

Il giovane Teeteto sostiene la sua straordinaria meraviglia di fronte alle 'apparenze', provocate dalle semplici sensazioni e nel caso in cui ci si fissi a considerarle si provano addirittura delle vertigini. Nota Socrate come sia proprio del filosofo provare meraviglia, percependo la realtà del divenire e, soprattutto, che non si dà altro *incipit (arche)* per la stessa filosofia. Il principio e fondamento (*Grund*) della conoscenza risiede, dunque, in quel che si prova e si sente nel fare esperienza di *quel che appare* (le 'apparenze', appunto), di quel che si percepisce, insomma del divenire e di quel che è considerata comunemente la 'realtà' del mondo.

Cos'è che si dà, cos'è che appare a noi oggi?

La realtà-per-noi sembra essere, per l'essenziale, quella del 'virtuale', prodotto mediante apparati tecnologici informatici e telematici. Non c'è dubbio infatti che il nostro sia il mondo delle apparenze; non è a caso, poi, che si sostiene di vivere nell'epoca dell'immagine, che al tempo stesso è tutt'una con la civiltà della comunicazione. Ne deriva il rilievo *etico* dell'apparenza.

Siamo collocati, volenti o nolenti, nell'*ethos* dell'apparire, dove quel che conta è il *look*, la visibilità. L'apparire *conta*, meglio ancora *esso soltanto conta* davvero: ciò sta a significare che si è, solo in quanto ci si mostra e in forza di come si appare. L'essere stesso sembra risiedere e risolversi nell'apparire, vale a dire che lo statuto ontologico della realtà trova piena corrispondenza e dissolvenza nello *status ottico*. Esiste soltanto quel che viene visto, in grado di rendersi evidente, mediante delle immagini. Da una considerazione di tipo logico e ontologico, secondo la quale *razionalmente* esiste solo quel di cui si fa parola, di cui si ha notizia e dunque fa parlare di sé, si è così passati a un'altra ben diversa per la quale esiste soltanto quel che ha visibilità, la cui immagine si propone e s'impone a noi.

Esibisce, pertanto, il suo statuto di esistenza soprattutto, anche se non soltanto naturalmente, quel che si comunica, *tramite immagini*. In particolare è la Realtà Virtuale (RV), il *proprium* della nostra epoca, che coniuga informazione con *apparenza* delle immagini, e lo fa mediante la tecnologia digitale.

Il concetto stesso di RV induce a considerare la 'realtà' secondo due diverse problematiche.

In primo luogo è RV, quale tecnologia, una modalità di espressione e di comunicazione, specifica della nostra epoca. In questo caso si ha a che fare con cose e con oggetti di mondo, gli strumenti di informazione, diversi sì, ma almeno nella sostanza eguali a quelli di epoche precedenti. Oggi, insomma, utilizziamo il PC, mentre un tempo si adoperava la macchina da scrivere.

La RV è poi anche, d'altra parte, un *medium* un po' particolare, con il quale s'intende rappresentare, mediante una sorta di *sdoppiamento*, due realtà: quella reale e quella virtuale. Capita così che un 'oggetto', meglio ancora tutta una serie o una 'famiglia' di oggetti, provi a rispecchiare il mondo nella sua totalità, o per lo meno tenderebbe a farlo. Dal momento, poi, che tale processo avviene non semplicemente e soltanto tramite immagini, con buone ragioni si può sostenere che la RV vada ben oltre la rappresentazione: è realtà che 'dice' e che significa, infatti, mediante *simulazione*.

2. L'IMMAGINAZIONE ARTIFICIALE QUALE SIMULAZIONE

Sin dagli albori del pensiero occidentale, è stato identificato nell'intelletto quello strumento con cui si è creduto di poter rappresentare la realtà. La fa-

coltà intellettuale, difatti, riflette specularmente la *res* nell'atto conoscitivo, laddove s'intenda la verità proprio quale *adaequatio rei et intellectus*¹.

La RV, allora, specchio della realtà mondana, svolge analoga funzione di adeguamento e di conformità. L'unica differenza sembra risiedere nel fatto che mentre la facoltà intellettuale, rispecchiando le cose, produce essa stessa le immagini, in vista della loro rappresentazione, la RV produce immagini per la loro simulazione.

Il termine 'simulazione' è di sua natura ambiguo. 'Simulare' significa difatti senza alcun dubbio «imitare, rappresentare, riprodurre», ma anche «fingere, ingannare, mentire». L'arte della simulazione comporta, dunque, un'abilità esecutiva del ritratto, della statua, della rappresentazione di un'idea, ma anche quella del saper fingere e del porre in atto uno stragemma. A tale ambiguità congenita, sostiene Bettetini, vanno ad aggiungersi altre considerazioni, a partire da quella che ogni linguaggio «qualunque sia la materialità dei segni che lo strutturano, dà vita a operazioni per definire le quali non è forse reperibile un termine più appropriato di quello di 'simulazione'. Qualunque sia la loro scelta stilistica o di genere, simulano lo scrittore, il pittore, il fotografo, gli autori del cinema e della televisione, il grafico al computer...»². Pertanto si può concludere che 'simulare' è una caratteristica intrinseca di ogni linguaggio, perché «un linguaggio *deve* sempre simulare, anche con diverse gradualità, che vanno dall'imitazione, la più convincente possibile, di un referente, sul quale si appiattisce tutto il piano dei suoi significati, alla costruzione di significati attendibili, ai quali non corrisponde alcun referente; ma un linguaggio *può* anche simulare nel senso negativo del termine, mirando a coinvolgere gli elementi destinatari in operazioni di persuasione nei confronti di significati falsi o, comunque oggettivamente inattendibili»³.

Nella formulazione scientifica 'simulare' ha poi un preciso significato, relativo alla possibilità di dare descrizione, a un determinato livello di astrazione, di un fenomeno, potendone anche calcolare la sua evoluzione. I fisici, a esempio, fanno proprio della simulazione il loro obiettivo principale, intendendo descrivere gli oggetti e le loro relazioni primitive; il loro obietti-

¹ La tesi relativa alla concezione della *verità* come *adaequatio*, presente in tutto il pensiero dell'Occidente, dai *Dialoghi* di Platone sino alla filosofia moderna, passando per la Scolastica, è rintracciabile nei testi di M. Heidegger, quali *La dottrina platonica sulla verità* e *Dell'essenza della verità*, in *Segnavia*, Milano, Adelphi, 1987, pp. 159-92. Per un commento all'impostazione di tali problematiche, con l'intento di marcare la distanza sia dagli oggetti della realtà effettiva, sia dalla stessa RV, mi permetto di rinviare al mio *Tra realtà virtuale e verità. Immagini, parole, cose*, Milano, Cuem, 1997, pp. 34-9.

² Bettetini G., *La simulazione visiva*, Milano, Bompiani, 1991, p. VIII.

³ *Ibidem*.

vo perciò, per lo meno in senso riduttivo, *non* è capire *il perché dei fenomeni*, quanto piuttosto descrivere *come essi accadano*.

La RV è un sistema che produce simulazioni al tempo stesso verisimili, polisensoriali e interattive. Essa potrebbe anche definirsi *immaginazione artificiale*, perché il suo proprio 'fare' consiste nel mettere in grado di controllare le simulazioni tecnologiche con il solo pensiero. Il legame che intercorre tra immaginazione o creatività del nostro pensiero e tecnologia non riguarda naturalmente soltanto il nostro tempo. Esso può essere fatto risalire all'antica Grecia. Dall'invenzione dell'alfabeto sino al computer l'uomo occidentale ha sviluppato forme diverse di RV: tutti quegli strumenti tecnologici e quelle tecniche atte a comunicare, a informare e a formare. I tragici greci, a esempio, così come in seguito i romanzieri, non hanno fatto altro che produrre RV, trasponendo il prodotto del proprio pensiero e della propria fantasia sulla scena o sulla carta dei loro scritti.

Qualsiasi racconto, storia o discorso è infatti un mondo virtuale, il cui scopo, oltre a essere quello di dar conto di pensiero e di immaginazione di un autore, permette anche al lettore, tramite adeguata provocazione, l'esercizio dell'immaginazione in proprio e la progettazione di nuovi modelli di vita.

La differenza, allora, tra le tradizionali esperienze mediali e la RV risiede nel fatto che quest'ultima consente al fruitore di dar forma alle potenzialità della *sua immaginazione* in modo dinamico, dal momento che si dà effettiva interazione tra il sognatore e l'oggetto sognato: insomma, il *sogno diviene reale*, perché lo spirito può farsi materia e ottenere immediata espressione nell'ambiente virtuale.

L'uomo occidentale è fondamentalmente teoretico. Questo sta a significare che egli ha sviluppato un atteggiamento frontale nei confronti dell'ambiente circostante, nel quale si propone in posizione di alterità e di contrapposizione.

A causa dell'alfabetizzazione, vale a dire di un particolare strumento tecnologico con cui entra in rapporto con il mondo, l'uomo ha lasciato che fossero soprattutto gli occhi a dominare la psicologia cognitiva. L'io *conosce*, pertanto, mediante la vista. Si è così meno sensibili a tutto ciò che non risulta incluso nella visione, esterna o interna che sia. Si proiettano immagini di se stessi e delle proprie rappresentazioni dentro e fuori di sé. Il rapporto con l'alterità del mondo è stato così influenzato dalla tradizione teatrale, vale a dire da quella tradizione cognitiva che si rifà al vedere. Ancora più precisamente, si è influenzati dalla *teoria*⁴.

⁴ In greco *teoria* sta a significare «qualcosa da vedere», da osservare, che ci sta di contro ed è sottoposta all'attenzione percettiva del nostro occhio e del nostro sguardo. *Theatron*, da cui 'teatro', è poi qualcosa da guardare, cui fare attenzione.

Il controllo stesso della realtà, proprio in forza di questo particolare rapporto con il mondo che viene privilegiato, avviene attraverso un punto di vista distaccato, che *guarda* sempre degli oggetti, siano essi immagini di modelli pittorici, siano immagini dei segni dell'alfabeto, presenti nella scrittura. L'oggetto viene osservato dall'esterno ed è così che viene immaginato, pensato, giudicato; psicologicamente parlando lo si può prendere o lasciare, così com'è. Può anche accadere di trasformare un giudizio, perché cambia il punto di vista sull'oggetto, ma la struttura della mente che fa *teoria*, vale a dire che guarda, non risulta minimamente intaccata e rimane sempre la stessa.

Nell'ambiente virtuale, invece, proprio perché si è nel *topos* dell'immaginazione artificiale, si è partecipi attivi relativamente al mondo che ci circonda, piuttosto che osservatori passivi di una realtà, che ci sta-di-fronte (non a caso, nella lingua tedesca, l'oggetto è *Gegen-stand*, quel che sta contro).

Si ha così a che fare con un nuovo regime di figurazione, in cui vengono alterati i rapporti tradizionali tra immagine, oggetto e soggetto, protagonisti classici della rappresentazione cognitiva. Da una parte infatti l'immagine di sintesi, come forma di modellizzazione concettuale, si appropria di un alto grado di autonomia, dall'altra l'osservatore e fruitore dell'immagine viene fagocitato⁵ da visioni pluriprospectiche e interattive. Proprio in virtù dell'interattività, poi, l'immagine non è più uno spazio chiuso e impenetrabile, ma un universo immediatamente accessibile al centro del quale l'operatore può penetrare a piacere, andare e venire, lasciando così traccia di sé.

3. L'IMMAGINE-OGGETTO

La modellizzazione logico-matematica dell'immagine sembra introdurre a un'altra categoria di realtà, un po' immagine e un po' oggetto: è l'*immagine-oggetto*. Abbiamo così a che fare con una specie di mondo intermedio, a metà *tra* sensibile e intelligente, *tra* realtà terrena e idee platoniche.

Il nostro rapporto con il monitor di un PC è radicalmente diverso rispetto a quello che si ha di fronte a un quadro, a una fotografia, a un film o

⁵ L'immagine è autonoma, capace di movimento proprio. D'altra parte il fruitore è compreso in quanto si lascia prendere dal vortice in cui è entrato, proprio in virtù o a causa dell'ambiente virtuale. Il fruitore *si lascia andare*, è eteronomo, perché viene condotto, piuttosto che condurre in prima persona in qualità di soggetto; si trova a essere in quello stato che si potrebbe definire, con Bachelard, di *rêverie*. Qual è allora il controllo della soggettività consapevole nel *topos* proprio della 'fantasticherie'? Insomma, c'è da chiedersi, chi è che sogna? In analogia con la risposta dell'epistemologo francese, il quale sosteneva il protagonismo del *sogno del mondo stesso*, qui si potrebbe allora dire che chi sogna è la stessa RV.

alla TV. Di volta in volta si vengono a creare situazioni diverse, rispetto a *media* differenti, che propongono immagini fisse o anche in movimento.

La RV viene spesso paragonata alla messa-in-scena teatrale, ma invece ne differisce radicalmente. Meglio ancora, la si potrebbe paragonare a un teatro, a patto che si faccia opportuno riferimento al teatro greco pre-euripideo, nel quale lo spettatore era partecipe dell'azione scenica, per il tramite del movimento del coro. Oggi si assiste, invece, alla rappresentazione teatrale con il medesimo atteggiamento che si assume al cinema o dinanzi a un apparecchio televisivo; si è spettatori del tutto passivi ed esclusi dall'azione, che accade sulla scena in modo autonomo rispetto a noi: siamo *al di fuori* e guardiamo quel che accade *al di dentro*. Questo sembra proprio essere il comportamento peculiare dell'uomo moderno occidentale nei confronti della realtà del mondo: osserva come spettatore disinteressato e disincantato, quale soggetto, con sguardo obiettivo e scientifico.

Con la RV, invece, si è dentro l'immagine e ci si guarda attorno. È anzi forse impreciso dire che 'si guarda attorno', poiché il senso della vista non è l'unico a essere messo in gioco. La RV infatti è un *quid* (oggetto-immagine, si è detto) che si può anche sentire e toccare, oltre naturalmente vedere e udire. Inoltre si ode e si vede non soltanto con l'occhio e con l'orecchio della mente, ma tramite la stessa realtà in cui ci si trova immersi.

Il fruitore penetra lo schermo, vale a dire entra in contatto con l'immagine virtuale e la sua mano rende reale quel che è visibile⁶. Si è così in grado di sentire e percepire gli oggetti che 'portiamo' nelle nostre menti, creati da esse, gli oggetti-immagini, insomma.

Si noti, poi, come nella cultura occidentale la sensibilità tattile sia stata ben poco considerata. La nostra è difatti una tradizione astratta e intellettuale, che ha trascurato pertanto il ricco insegnamento che proviene dal senso del tatto e più in generale dei cosiddetti sensi 'a distanza'. Nella RV, invece, non è possibile condividere l'immagine, vale a dire entrare nell'ambiente virtuale stesso, se non si può arrivare a toccare l'oggetto-immagine.

La storia della simulazione computerizzata, e in particolare dell'immaginazione artificiale, è proprio, e anzitutto, storia della penetrazione all'interno dell'ambiente virtuale tattile. Si è perciò passati dalla bidimensionalità alla tridimensionalità stereoscopica, sino allo sviluppo rapido della simulazione di sensazioni tattili.

⁶ Nel piccolo, quasi in embrione, è l'esperienza che ciascuno di noi già fa con il *mouse*, intervenendo nell'interfaccia del *software*. L'introdursi nella RV è sempre più sofisticato, passando dallo strumento tecnico rappresentato dalla tastiera al *mouse*: oggi ormai i polpastrelli delle nostre dita penetrano nel programma, toccando una superficie, la superficie stessa dello schermo; i comandi possono essere dati anche a voce e il PC, mediante il «riconoscimento vocale» arriva a personalizzare il rapporto interattivo con l'utente.

Quel che s'intende è che si riconosce al senso del tatto una strumentalità cognitiva di primaria importanza; esso è addirittura da considerare il più importante, se è vero che i bambini apprendono nei primissimi anni di vita, decisivi come si sa per il loro sviluppo futuro, proprio servendosi dei sensi a contatto e che noi adulti, proprio quando parliamo delle nostre conoscenze continuiamo a servirci di metafore tattili. Si sostiene, a esempio, che impariamo, cercando di 'afferrare' una situazione; lo stesso verbo 'comprendere' (in tedesco suona come *be-greifen*, afferrare) è una metafora tattile.

4. LA SIMULAZIONE DIGITALE TRA REALTÀ E RAPPRESENTAZIONE

Proviamo ora a considerare più attentamente la *res* con cui si ha a che fare nell'atto della simulazione; vediamo cioè di chiarire che tipo di oggetto è quello di cui si fa esperienza, che appare quale *fenomeno* nell'ambiente virtuale.

All'oggetto-immagine si è pervenuti proprio nell'intento di stabilire lo «statuto ontologico» di quella *res*, che è sperimentabile e manipolabile in un ambiente virtuale.

Si è poi precisato di non essere più alla presenza di una rappresentazione, che offre sempre e soltanto immagini frontali, bidimensionali e appannaggio di un solo senso, ma di una *simulazione*, in grado di *produrre oggetti*. Infine si è sottolineato il fatto che tali oggetti si presentano non più semplicemente e soltanto con stimolazioni visive e/o acustiche, ma anche tattili⁷.

A ben riflettere, però, la simulazione informatica non fa che esasperare alcuni dei caratteri da sempre presenti nella rappresentazione. Quest'ultima, infatti, non è mai stata un mero duplicato della realtà, ma la sua *ricostruzione*, atta a trasferirla su un supporto materiale, per renderla così disponibile e manipolabile.

Anche le più antiche rappresentazioni iconiche erano delle modalità di lettura della realtà e strumento di intervento su di essa⁸. S'intendeva fare

⁷ È indubbio che nella simulazione sono maggiormente utilizzate, di fatto, le immagini visive e acustiche. Questo è accaduto, perché il produrre simulazione nel registro audiovisivo è vantaggioso, in quanto concerne informazioni rapide, fruibili a distanza, codificabili e conservabili a lungo «in memoria».

Pur tuttavia, oltre che le informazioni relative ai sensi a distanza, oggi sono simulabili, grazie a specifiche tecnologie, anche quelle riguardanti i sensi della prossimità e del contatto. La simulazione nella RV concerne perciò tutti i sensi, in una direzione rappresentativa globale e polisensoriale.

⁸ I disegni animali nelle grotte preistoriche, a esempio, non erano certo immagini nel senso moderno del termine, perché non volevano in alcun modo essere, né significare pure e semplici fotografie. Esse trasferivano l'animale «in carne e ossa», sulla superficie rocciosa e

apparire (il *fenomeno*) come reale (la *realtà*) quel che tale non è. È così che si istituisce la nozione di simulazione come pratica quasi naturale, perché quel che è non-reale non viene a coincidere con l'illusorio o il falso, ma piuttosto con il *non ancora* attuale.

Ogni epoca ha prodotto le sue simulazioni. Nella nostra ci troviamo di fronte a entità ibride, situate *tra* ciò che è reale (oggetto) e ciò che non lo è (rappresentazione). La simulazione informatica, dunque, propone o meglio *ripropone* l'originario stato di non separazione tra immagine e oggetto, offrendo un ambiente adeguato, quello virtuale, per la definizione degli oggetti, indipendentemente da ogni loro visualizzazione.

Abbiamo a che fare con procedure di modellizzazione, numerazione e programmazione, che hanno connotato la virtualità quale spazio manipolabile di sperimentazione che è ormai da considerare intermedio *tra* oggetto e progetto, mentre sinora il virtuale veniva considerato soltanto come luogo deputato all'attività di immaginazione e di rappresentazione simulata.

Questa nuova accezione di virtuale, propostaci dall'ingegneria informatica, contribuisce così a ridefinire le nozioni di immagine, di oggetto e di spazio percettivo, il *topos* stesso in cui avviene il processo di modellizzazione.

Il nostro mondo tecnologico si è così popolato di chimere: le icone dei menu dei PC, preposte alla gestione della composizione dei testi virtuali, a esempio, sono certo delle immagini, le quali sono però create non tanto per essere guardate, ma piuttosto per generare un'azione particolare mediante il *mouse*, il cui movimento fisico manipola oggetti immateriali (testi e altre immagini). Sono degli apparecchi banali, se si vuole, ma assieme al casco per la visione stereoscopica in ambiente virtuale e al *body* provvisto di sensori, creano nuove possibilità di animazione e costituiscono quel nuovo spazio di percezione, in cui è possibile per il fruitore vedere, parlare, comunicare, muoversi e sperimentare, così come si potrebbe fare nella vita reale.

5. L'OGGETTO QUASI-SOGGETTO DELLA RV

S'impone ora un'importante precisazione. Siamo nel mondo che prospetta un'ipertrofia dell'immagine informatica, dal momento che la cosiddetta 'civiltà dell'immagine' sembra essere giunta al suo culmine. Eppure, proprio accanto a una rinnovata efficacia del mondo visivo, si è paradossalmente e

non facevano altro che inaugurare in questo modo la storia stessa della rappresentazione, tramite simulazione.

contraddittoriamente portati a ipotizzare la sua sparizione. L'immagine, infatti, non è più rappresentazione, ma è presentazione, non più figurativa, ma funzionale. Essa si carica di un coefficiente di realtà e ritrova la sua originaria efficacia attraverso nuovi percorsi, quei percorsi informatici che la pongono in-essere quale *fenomeno* simulato.

È per questo allora che s'insiste da parte di vari studiosi della RV su termini composti, che stanno a indicare una sorta di creatura ibrida: l'immagine-oggetto, come anche l'oggetto-immagine. Ci si trova così a dover constatare un nuovo rapporto *tra* reale e virtuale, *tra* immagine e oggetto.

La simulazione informatica non intende pertanto operare la sostituzione della realtà con la simulazione. Questa idea della sostituzione del reale con il virtuale corrisponde a una dicotomia e a una contrapposizione, che vengono trasferite e adattate dalle categorie della rappresentazione, laddove l'immagine è *al posto* dell'oggetto e la macchina, in quanto *medium*/strumento, è *al posto* dell'uomo. Lo specifico della simulazione informatica tende a prospettare ben altro: una scenografia, legata all'apparente virtuale e allo spazio cibernetico, in cui gli attori (reale/virtuale, oggetto/immagine, conoscenza umana/intelligenza artificiale) occupano posizioni inedite, interagenti e mai alternative: nessuno soppianta l'altro, ma tutti tendono a integrarsi a vicenda.

L'oggetto virtuale si comporta come modello ideale di un oggetto reale. Nelle diverse visualizzazioni sul monitor del PC, dunque, *non* appaiono immagini, vale a dire rappresentazioni dell'oggetto, quanto piuttosto modalità d'interazione con un modello, che è il disegno virtuale, insito nel programma in uso di un determinato oggetto. È come se ci si stesse occupando degli 'organi' dell'oggetto simulato, del suo 'cuore'.

Il virtuale, così inteso, è allora una *dimensione del reale*, un suo aspetto specifico sino a quel momento rimasto nascosto, non certo qualcosa che è destinato a sostituirlo. Il virtuale è il *concreto di pensiero*, che attribuisce al progetto un'estensione, gli conferisce delle possibilità che non si limitano più alla sfera dell'immaginario. Coincide difatti con il pensiero stesso nella sua struttura operativa, tesa alla realizzazione di un progetto e che ci si presenta nella sua articolazione «in carne e ossa».

È qui di nuovo in gioco, come si sarà compreso, lo stesso *statuto ontologico* dell'oggetto.

Da sempre esso è caratterizzato da una doppia natura: quale *protesi*, che amplifica ed estende le nostre capacità biologiche, e quale *segno*, supporto significativo di sempre possibili significati. Tale distinzione binaria va oggi forse messa in discussione, perché è comparsa una nuova famiglia di oggetti, capaci di svolgere funzioni complesse, di elaborazione, memorizzazione e trasmissione di informazioni.

Si tratta, in realtà, pur sempre di *protesi*, che, appartenendo alla nuova generazione dell'informatizzazione, rappresentano però un moltiplicatore di attività cerebrali e sensoriali, che si allontanano da quella natura di prolungamento semplicemente fisico, che da sempre gli strumenti hanno avuto. Emerge così una sorta di *superprotesi* virtuale, che è *informazione organizzata* in forma di strumento. Tale nuovo oggetto deve poi stabilire con il suo fruitore un'interazione; esso è pertanto oggetto-*interattore* con chi lo utilizza ed entra nella dimensione della comunicazione linguistica in forma addirittura colloquiale⁹.

Si prende atto così di una variazione ontologica dell'oggetto e, di conseguenza, varia anche il rapporto che tradizionalmente intercorre tra oggetto e soggetto. È venuto a crearsi un oggetto, che è *protesi* dello stesso sistema nervoso centrale, piuttosto che quello relativo a capacità fisico-corporee; l'oggetto computerizzato è così da considerare 'intelligente', perché *partecipe* del mentale¹⁰.

Muta, poi, anche il rapporto tra soggetto e oggetto, in quanto si è trasformato uno dei due poli della relazione: l'oggetto è divenuto un *quasi*-soggetto.

6. LA TRASFORMAZIONE ANTROPOLOGICA

Nel mondo della RV, in cui tutto è comunicazione e informazione e nel quale anche gli oggetti *quasi*-soggetti stabiliscono in modo autonomo delle interrelazioni, muta anche, e di conseguenza, lo stesso soggetto: non si dà

⁹ L'oggetto-*protesi* è sempre esistito. L'oggetto tradizionale nella funzione di prolungamento funzionale del soggetto utente si propone come quella struttura che pone e dispone al di fuori di noi, amplificandole, alcune nostre potenzialità biologiche. A esempio, il coltello moltiplica l'azione altrimenti limitata dell'unghia o del dente; il motore, invece, quella del nostro muscolo, ecc.

Analogamente avviene per l'oggetto informatico e interattore: esso è la prosecuzione, al di fuori di noi, al di fuori del nostro *cogito*, di alcuni aspetti specifici dello stesso sistema nervoso centrale.

¹⁰ Si dovrebbe opportunamente distinguere la ragione dall'intelligenza, naturale o artificiale che sia. La ragione è tutt'una con la struttura dell'argomentazione, in virtù della quale ogni discorso acquista specifica significatività e peculiare efficacia.

Senza dubbio il PC funziona in virtù di una *ratio* precisa, che corrisponde alla logica ordinatrice, imposta dal progettista. La ragione informatica e telematica, dunque, e prima ancora la *ratio* che regola la scrittura elettronica e la simulazione della RV è animata da «pensiero calcolante» fulcro e motore delle scienze, piuttosto che da «pensiero meditante», facendo riferimento alla nota distinzione heideggeriana.

Dalla parte del pensiero meditante si dà la ragione *poetica*, estranea totalmente alla fisiologia della macchina: si tratta dell'intelligenza, che certo non può fare a meno della memoria dei dati acquisiti, assoggettati al calcolo razionale, ma che, nel riproporli, può anche pervenire alla loro modifica. È così che la ragione *poietica* diventa creativa, nella ripetizione dello *stesso*, mai però dell'*uguale*.

più un'entità che pensi la materia e che si possa così qualificare, come tradizionalmente avveniva, quale 'il soggetto', ma si è piuttosto in presenza di *effetti di soggettività*, di nodi semiotici e culturali, di reticoli e di strutture reticolari, prodotti dalla collusione e dalla commistione di elementi disparati e di diversa natura: entità fisico-chimiche, evoluzioni tecnologiche e produzioni immaginifiche.

Non soltanto allora il pensiero è da considerare sempre più come collettivo, attribuibile a più 'autori', ma questi ultimi, poi, non sono da ritenere più 'soggetti', quali sostanze individuali pensanti, materiali o spirituali che debbano intendersi¹¹. Possiamo allora concludere che *si pensa*: in modo diversificato e simultaneo neuroni, modelli cognitivi, individui umani, istituzioni e PC entrano in quel cortocircuito o *gioco* della messa-in-scena della *rappresentazione (Darstellung)*. È così che si trasformano e si traducono immagini e si arrivano a produrre nuove rappresentazioni (*Vorstellungen*).

Si attua un'autentica *trasformazione antropologica*.

La RV è un mondo *intermedio*, situato *tra* sensibile e intelligibile, *tra* realtà terrena e idee platoniche; l'interfaccia uomo/macchina è il *topos* in cui il rapporto con la RV diviene intimo. Pertanto essa provoca una collusione di realtà e di virtualità, di materialità sensibile e di immaterialità intelligibile. Quali sono le conseguenze per noi? Il nostro corpo, l'intero corpo si badi bene, completo di sensi e d'intelletto, abita un altro mondo, un universo immateriale, che però è anche in grado di provocarci sensibilmente *come se* fosse di natura materiale.

Portiamo fuori dal corpo le nostre stesse funzioni, quali sue protesi: ci si serve così di bracci meccanici, ci si affida alla memoria dei computer, si adoperano 'cervelli' elettronici. È in tal modo che viene realizzata l'esteriorizzazione e la frammentazione del corpo individuale. Allo stesso tempo, però,

¹¹ Non vuol dire proprio nulla, chiediamoci, il fatto che una facoltà così importante e determinante per la conoscenza e per il pensiero qual è la memoria sia stata proiettata all'esterno del *cogito* e successivamente potenziata al massimo, rispetto a quelle che possono essere le nostre stesse possibilità naturali?

Nel *Fedro* Platone sottolinea la diversità dell'oggetto-*protesi scrittura*, quale strumento di memorizzazione, rispetto alla comunicazione tradizionale, mediante voce. Essa è sì utile per ricordare, vale a dire per «tenere a mente», non certo per la facoltà della memoria, la quale si affiora, perché non viene più esercitata. Analogamente capita oggi per la scrittura elettronica. Se è vero, però, che la memoria è indispensabile per il pensiero e se è poi anche vero che essa è ormai *tutta* (o quasi) esterna al nostro *cogito*, c'è da concludere che il pensiero risulta disperso *tra* un fuori e un dentro. Il pensiero si realizza così *nel gioco di elementi disparati*, uno dei quali, com'è naturale, è il nostro stesso mentale. Con la scrittura elettronica, poi, che interagisce nella RV, non è soltanto la facoltà della memoria a essere esteriorizzata, ma la stessa intelligenza, o per lo meno la *ragione telematica*, laddove si mostra come la tecnologia elettronica sia protesi del sistema nervoso centrale e dunque delle funzioni specifiche del *mentale* (in vista di un approfondimento di tale problematica, mi permetto di rinviare al mio *Critica della ragione telematica*, Milano, LED, 2001, pp. 59-63 e 196-200).

con la RV si interiorizza l'ambiente tecnologico circostante, lo si modifica, lo si rende reale prolungamento della propria individuale attività di pensiero.

Da notare come l'introiezione dell'ambiente esterno sancisca una sorta di equivalenza tra materia e pensiero, tra il *fuori* e il *dentro* rispetto al nostro corpo. Valutiamone le conseguenze. Proprio un rapporto diverso con l'ambiente, che non è più soltanto circostante o distante, ma piuttosto è *nell'istante*, vale a dire tutt'uno con la nostra immaginazione e il nostro pensiero del momento, ci porta a una considerazione del tutto diversa dello spazio.

Lo spazio è addirittura azzerato. Non si danno più distanze; possiamo viaggiare senza muoverci dalla nostra stanza, essere dinamici nella più totale staticità. Troviamo così scritto che «l'unico movimento del soggetto sarà quello dell'attore sulla scena; teleattore che non si getterà più in alcun mezzo di spostamento fisico, ma in un altro corpo, un corpo ottico, per andare più lontano senza spostarsi, per vedere con altri occhi, toccare con altre mani, essere là senza esservi veramente, straniero con se stesso, transfuga del suo stesso corpo, esiliato per sempre»¹².

Siamo così diventati dei *nomadi elettronici*, in movimento su un territorio immateriale, fatto di palinsesti televisivi, di agglomerati di dati, di flussi di comunicazioni, di costruzioni semiotiche, cognitive e culturali. È poi sorprendente il fatto che per riuscire ad attrezzarsi al meglio per questo insolito *tour*, quasi totalmente *mentale*, occorrono delle armature, delle protesi elettroniche, integrate all'organismo biologico, che costituiscono con esso dei veri e propri ibridi. Lo statuto ontologico del corpo, che si espande e al tempo stesso muta, ne risulta così sconvolto: «le nuove tecnologie [...] formano con me un circuito integrato. Video, tele, computer, minitel sono come lenti a contatto, protesi trasparenti integrate al corpo fino a farne praticamente parte [...]. La qualità di uomo o di macchina è *indecidibile*»¹³.

Si è ormai alle prese con organismi cibernetici, fatti di carne e ossa, ma anche di metallo, plastica e circuiti integrati. È il *cyborg*, figura emblematica dell'immaginario mutuata dalla fantascienza, che aiuta a comprendere le trasformazioni del corpo, mettendo in luce quell'insieme di processi che avvengono ai confini *tra* uomo e macchina. I corpi sono oramai pervasi infatti dalla tecnologia elettronica¹⁴.

¹² P. Virilio, *L'inertie Polaire*, Paris, Christian Burgois, 1990, p. 163.

¹³ P. Baudrillard, *Lo Xerox e l'infinito*, in Ferraro A., Montagano G. (a cura di), *La scena immateriale*, Genova, Costa & Nolan, 1994, p. 166.

¹⁴ Facciamo esperienza della *trasformazione* corporea facendo riferimento alle nostre stesse protesi fisiche: occhiali, apparecchi acustici, bastoni, arti artificiali, by-pass, organi artificiali... Quel che oggi, però, viene ad aggiungersi, procurando anche sconcerto, è il fatto che gli oggetti-*protesi* influiscano direttamente sulle nostre facoltà primarie, perché riguardano il mentale, di cui sono il *prolungamento* nell'ambiente di una Rete globale.

Consideriamo ora più da vicino l'interazione tra realtà umana e ambiente artificiale, l'ambiente tecnologico computerizzato. Il significato che viene dato a un'informazione si basa sull'interazione di immagini all'interno della nostra mente. Per comprendere, a esempio, le parole che leggiamo su un libro, noi le trasformiamo in immagini e l'idea stessa di un Io individuale e di una coscienza provvista del proprio immaginario deriva in primo luogo proprio dalla lettura. La RV, e ancor prima la TV, offre informazioni e immagini/oggetti *al di fuori* della nostra mente: è un invito dunque a costituire il senso al di fuori della percezione sensoriale della nostra coscienza.

Il tipo di realtà mentale con cui abbiamo a che fare è oramai al di fuori del corpo individuale del fruitore, al di fuori della mente del singolo individuo. Anche quando semplicemente si guarda la TV, se la nostra mente non si distrae mettendosi a vagare, le immagini che promanano dallo schermo si sostituiscono alle nostre, penetrano *in noi*. Si è così *partecipi* di quel sentire comune che il *medium* televisivo offre al momento. Tutto ciò acquista senza dubbio maggiore evidenza nella RV, per via dell'attivazione di processi cognitivi che comportano interazione da parte dei fruitori.

I *media* elettronici integrati, che costituiscono *in noi* dei veri e propri ibridi, sono un'espansione della nostra psicologia, del nostro io individuale. Nella RV si svolge una mediazione *tra* sistemi interni dei singoli utenti e sistemi di elaborazione esterni. Il PC agisce, dunque, quale interfaccia *tra* psicologia e tecnologia, *tra* risposte neurologiche e risposte elettroniche.

Ci si trova così alla presenza di veri e propri scambi bio-tecnologici, tra elementi biologici e vitali ed elementi tecnico-materiali inanimati. Il *medium* tra neurologia ed elettronica è l'elettricità. Difatti l'elettricità, prodotta organicamente nel cervello, ma anche tecnologicamente e artificialmente, è la base comune che avviluppa il globo intero in un'unica grande e sconfinata Rete. È proprio l'elettricità, infatti, che garantisce i collegamenti e che crea i nodi della *rete universale*. Lo scambio di intermediazione bio-tecnologico tra corpo-mente-macchina viene ora collegato all'ambiente globale da elaboratori di dati e da *relais* su scala interplanetaria.

I sistemi di elaborazione delle informazioni sono estensioni di alcune delle proprietà principali psicologiche della nostra mente. Si tratterà allora di occuparsi delle tecnologie della psiche, tramite lo studio delle psicoteologie, come sostiene De Kerckhove: «l'elettricità fluisce attraverso i popoli e le culture dando loro nuovi assetti nell'atto stesso di riconfigurare i campi tecno-magnetici. Proprio come i media elettronici attraversano i confini fisici e geografici, anche il flusso elettronico attraversa i confini della nostra persona. Il tubo catodico annulla la maggior parte delle nostre difese psicologiche ed erode le mura delle nostre identità personali. Poiché le strutture dei sistemi di trasmissione di informazione modellano formalmente le no-

stre risposte psicologiche (il *medium* in questo caso è il messaggio), le psicotecnologie creano le condizioni per un Io esteso, che scaturisce dall'Io individuale sino a giungere ai più remoti confini di tutto ciò che possiamo indagare con le nostre estensioni percettive e motorie in continua espansione e totale esplorazione»¹⁵.

Da un Io *interno* si passa così a un Io *esteriorizzato*, che sconfina e deborda rispetto ai limiti corporei dell'individuo, con un'espansione destinata a un'esplorazione che si delinea oramai come globale.

¹⁵ D. De Kerckhove, *Brainframes*, Bologna, Baskerville, 1991, pp. 185 e ss..