

Il corpo-ambiente virtuale

Roberto Diodato

Roberto Diodato

Università Cattolica del Sacro Cuore,
Milão, Italia

E-mail: roberto.diodato@unicatt.it

 <http://orcid.org/0000-0002-4100-3676>

Riassunto

La riflessione odierna sull'husserliano "mondo della vita" non può esimersi dal considerare che oggi il "mondo della vita" è mediatizzato, è un ambiente mediale o semplicemente un medium, un continente/dispositivo abitato da neotecnologie digitali che rendono il tessuto del mondo nel suo insieme una stoffa comunicativa. L'articolo ispeziona in particolare il corpo/ambiente virtuale, un aspetto del mondo della vita ancora non pienamente realizzato nelle sue potenzialità, ma destinato a incidere sempre di più sulle pratiche di vita. Il corpo/ambiente virtuale si caratterizza come un ente di tipo nuovo, immersivo e interattivo, ontologicamente ibrido perché insieme interno ed esterno, cosa e immagine. L'articolo individua in alcune forme d'arte l'indicazione per abitare in modo non passivo il corpo/ambiente virtuale.

Parole chiave: Estetica del virtuale. Corpo-ambiente virtuale. Arte digitale. Interattività.

Recebido em: 29/09/2017

Aprovado em: 17/08/2018



<http://www.perspectiva.ufsc.br>

 <http://dx.doi.org/10.5007/2175-795X.2019.e53021>

Resumo**O corpo-ambiente virtual**

A reflexão hodierna sobre o “mundo da vida” husserliano não pode eximir-se de considerar que hoje, o “mundo da vida” é mediatizado, é um ambiente midiático ou simplesmente um meio, um continente/dispositivo habitado pela neotecnologia digital que torna o tecido do mundo num tecido comunicativo como um todo. Especificamente, o artigo examina o corpo-ambiente virtual, um aspecto do mundo da vida ainda não plenamente realizado nas suas potencialidades, mas destinado a incidir cada vez mais sobre as práticas da vida. O corpo-ambiente virtual se caracteriza como um ente de tipo novo, imersivo e interativo, ontologicamente híbrido porque é ao mesmo tempo interno e externo, coisa e imagem. O artigo identifica em algumas formas de arte as possibilidades de habitar o corpo-ambiente virtual de modo não passivo.

Palavras-chave:

Estética do virtual.
Corpo-ambiente
virtual. Arte digital.
Interatividade.

Abstract**The virtual body-environment**

Nowadays “Lebenswelt” must be considered as a mediatic environment or simply a medium, a continent/device inhabited by new digital technology that makes the fabric of the world, on the whole, a communication source. The article specifically examines the virtual body/environment, an aspect of Lebenswelt, which has still to reach its full potential, but will increasingly continue to influence our lifestyle. The virtual body/environment is a new entity immersive and interactive, ontologically hybrid because it is internal and external, and both a thing and an image. The article focuses on same forms of art that allow the possibility to live the virtual body/environment in a non passive way.

Key words:

Aesthetic of the
virtual. Virtual
body-environment.
Digital art.
Interactivity.

L'ambiente ipermediale

E' utile ancor oggi ricordare l'invito espresso da Husserl nella *Crisi*: riflettere sul "mondo della vita", la celebre *Lebenswelt*, quel mondo che è prodotto da "qualsiasi attività vitale [...], da qualsiasi prassi umana, da qualsiasi vita prescientifica [...] una vita che si agita, tende in avanti e plasma l'umanità intersoggettiva e il suo mondo: un mondo immenso e anonimo" (HUSSERL 1961, p.142-143). Questo straordinario e banale mondo "immenso e anonimo" è per Husserl innanzitutto il mondo della "esperienza pura", che non è affatto l'esperienza dei "dati sensibili", ma è piuttosto la *doxa*, oceano tempestoso in variazione continua - mantello di arlecchino mosso dal vento, in cui ciascun pezzo di stoffa cambia senza sosta colore, in cui le cuciture tra le stoffe si muovono incessantemente mutandone i confini - eppure determinante gli abiti, gli stili, e in fin dei conti anche quei saperi che chiamiamo scientifici.

La *doxa* è ovviamente una forma di esperienza che è sapere, un sapere che dà forma allo spaziotempo dell'esperienza quotidiana, che orienta e si specializza rispetto a finalità e costituisce il quadro entro cui avvengono i giochi della vita, il "campo" dell'esercizio, esperienza che è multiforme e varia quanti sono i campi spesso sovrapposti e interrelati dei nostri capitali e dei nostri processi di simbolizzazione. Come sempre la *doxa* è connessa a dispositivi interagenti, che sono oggi tecnologie complesse, da esaminare con cura nella loro struttura e per i loro effetti. Tutto ciò è ovvio, ma va considerato.

Certamente si pone, rispetto agli effetti dei dispositivi odierni, la questione di una revisione della fenomenologia, e dunque la questione del rapporto tra empirico e trascendentale, poiché se la variazione eidetica ha come punto di avvio "un ego in generale, che ha già nella coscienza un mondo, un mondo del nostro ben noto tipo ontologico" (HUSSERL, 1960, p.101), oggi, rispetto a una connotazione forte di virtualità, il "tipo ontologico" del mondo non è più "ben noto" e nemmeno, relativamente, l' "ego in generale" (DIODATO, 2017). Ma più ampiamente sono da esaminare le condizioni dello spaziotempo odierno, inestricabilmente naturale e culturale, per lo più connesso a dispositivi neotecnologici di carattere mediale, ormai così pervasivi da produrre un effetto di sfocatura che rende difficile comprendere cosa sia in situazione mediale e cosa non lo sia.

A questo proposito si può ricordare quanto scriveva Stiegler:

le singole connessioni non cessano di moltiplicarsi, un individuo connesso a reti globali, già inconsapevolmente geo-localizzato su una trama a maglie variabili, trasmette e riceve i messaggi da e verso server di rete nei quali si registra la memoria del comportamento collettivo, come la formica che secerne i suoi feromoni iscrive il suo comportamento nel territorio del formicaio [...] Nel momento in cui il sistema cardino-calendario integrato conduce gli individui a vivere sempre più nel tempo reale e nel presente, a dis-individuarsi perdendo la loro memoria - tanto quella dell'io che quella del noi a cui apparteniamo - accade come se quegli agenti cognitivi che noi ancora siamo tendessero a diventare agenti "reattivi", cioè puramente adattativi e non più inventivi, singolari, capaci di adottare comportamenti eccezionali e quindi imprevedibili, "improbabili", vale a dire radicalmente diacronici, in breve "attivi"(STIEGLER, 2004, p.154-155).

Si tratta allora di ricomporre una memoria culturale lavorando dall'interno i dispositivi, una memoria-tempo che sia anche progetto capace di sottrarsi alla passività delle tecniche di premediazione, se è vero, come ha sottolineato efficacemente Grusin, che i media digitali più che ri-mediare pre-mediano:

La premediazione opera nell'attuale regime di sicurezza per assicurare che ci saranno sempre dati a sufficienza in qualsiasi futuro, particolare, potenziale o immaginabile, in modo da tale da conoscere in anticipo che qualcosa è sul punto di accadere, prima che accada [...] il futuro è sempre rimediato nel momento stesso in cui esso diventa presente, poiché il mondo è già sempre totalmente ipermediato risulta impossibile che qualcosa accada al di fuori della sua premediazione. (GRUSIN, 2010, p.4 e 48).

Non soltanto il passato, ma il futuro è così posto sotto controllo. Si aggiunga ora soltanto che le tecnologie oggi non sono strumenti, ma sono il nostro ecoambiente, l'ambiente naturale e sociale della nostra vita (CALI, 2017); che le tecnologie della comunicazione sono essenzialmente potenti, poiché l'essere umano è per essenza una relazione comunicativa; che il termine *medium*, come ha perfettamente visto Benjamin, indica il modo secondo cui si organizza la percezione umana. In sintesi, come scriveva McLuhan mezzo secolo fa: "Any understanding of social and cultural change is impossible without a knowledge of the way media work as environment" (McLUHAN-FIORE, 1967, p.26).

Dunque il nostro attuale, comune "ambiente", in cui costantemente cerchiamo adattamento e riequilibrio, ha oggi i tratti dell'immaginario mediale e del relativo regime del desiderio proprio dell'epoca. L'aspetto particolare dell'ambiente mediale su cui voglio ora concentrarmi è il corpo-ambiente virtuale, reso possibile da dispositivi tecnologici che interagiscono non sempre ma per lo più con organismi protesizzati, organismi non più soltanto biologici ma biotecnologici. Ci chiediamo allora che ne sia, in tali ambienti, dell'esperienza in genere e dell'esperienza estetica in specie, ma innanzitutto cerchiamo di chiarire cosa si possa intendere con l'espressione "corpo-ambiente virtuale", che designa un gamma differenziata di ambienti mediali.

Il corpo-ambiente virtuale

Con l'espressione "corpo-ambiente virtuale" possiamo intendere in primo luogo e in senso ampio un'immagine digitale interattiva, il fenomenizzarsi di un algoritmo in formato binario nell'interazione con un utente-fruitori. Si tratta di qualcosa di preciso, 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 birobotiche 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 sensibili (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, si noti, 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. Quando l'interazione implica esperienza estetica in senso deweyano, cioè un perfezionamento dell'esperienza che assume caratteri tipici ai quali accennerò, ed è tale da costruire il senso dell'oggetto-evento, del corpo-immagine o ambiente virtuale qualificandolo come opera d'arte, allora l'interazione è propriamente interattività.

Sarebbe a questo punto necessaria una descrizione del campo, una fenomenologia dei corpi virtuali che qui interessano la quale li distingua in base al grado di immersività e di interattività che consentono. Questo è quanto, certamente, qui non è possibile fare; mi limito al proposito 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 molto, quasi completamente, diverse. Per quanto concerne l'esperienza mediata dallo schermo troviamo, divisi in due campi che si intersecano, da un lato gli ipertesti narrativi costruiti specificamente per la rete, tra i quali assumono ora un rilievo specifico i blog che sviluppano narrazioni, dall'altro la cosiddetta net-art con altre forme che potranno essere inventate in second life. Questi campi si distinguono per il prevalere di linguaggio verbale, in genere alfabetico, *oppure* di immagini e suoni, ma sono entrambi caratterizzati dall'essere sempre apparire di scritture ipertestuali, le quali si fenomenizzano nei limiti delle possibilità intrinseche dello schermo.

Ciò implica forme specifiche di programmazione dell'interattività, dove con il termine interattività si intende "sia l'azione dell'utente che le retroazioni che comportano queste azioni sull'interfaccia (principalmente automatismi e azioni di feedback)" (ZINNA, 2004, p.219). Si tratta di operazioni di scrittura informatica intesa essenzialmente come montaggio di oggetti-scrittura che derivano da un'idea fondamentale di ipertesto come "documento elettronico che prevede un accesso interattivo ai suoi contenuti e alle unità discontinue riunite dal montaggio [in cui] rispetto agli altri documenti elettronici,

l'interattività è strutturata nelle sue componenti” (ZINNA, 2004, p.220), le quali in ultima analisi sono i punti di intervento o bottoni di collegamento o link, che consentono forme di interattività differenti e trasformano il fruitore in fruitore-utente. Perciò la specificità estetica dell'ipertesto, la sua eccedenza sistemica rispetto a una qualsiasi forma testuale anche digitale, consiste nella qualità dei nessi e quindi nell'esperienza interattiva resa possibile dai collegamenti.

Un'estetica della rete, e quindi dell'ipertesto in quanto in rete, 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 probabilmente una sfida per il pensiero che si vede costretto a elaborare nuove categorie per render conto della relativa in-esperibilità della rete. Oltre questo aspetto genericamente ipertestuale della scrittura elettronica esiste com'è noto 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 propriamente detti. E un discorso ancora a parte meriterebbero le sperimentazioni artistiche nell'ambito della bioestetica telematica e quelle che tentano una connessione o con-vivenza tra corpo proteseizzato e reti telematiche.

L'interfaccia oltre lo schermo

Ora i corpi-ambienti virtuali propriamente detti oltrepassano gli schermi, ma proprio per questo è opportuno riflettere innanzitutto sull'idea di schermo (CARBONE, 2016). A questo proposito Lev Manovich nel suo celebre *The Language of New Media* traccia una suggestiva genealogia dello schermo quale interfaccia che consente un'arte della comunicazione. Manovich collega strettamente i concetti di interfaccia e di schermo: «La realtà virtuale, la telepresenza e l'interattività – scriveva una decina di anni fa – sono consentite dalla recente tecnologia del computer digitale. Ma diventano reali grazie a una tecnologia molto più antica: lo schermo» (MANOVICH, 2004, p.128).

La successiva evoluzione tecnologica e l'attuale realtà commerciale sanciscono il successo della forma-schermo, al punto che la novità recente e diffusa consiste nell'evoluzione del rapporto di mediazione con lo schermo, cioè nella relazione fisica stabilita dal toccare-lo-schermo. Credo però che questo livello sia soltanto un punto di partenza sia per il pensiero sia per le prassi future, e che sia quindi il caso di problematizzarlo. Si tratta di pensare il rapporto tra il toccare e l'immagine: ciò che si tocca è

un'immagine, la quale a sua volta è il risultato di un processo di digitalizzazione. Siamo ancora di fronte a una forma debole di virtualità, ma che già consente di impostare alcune questioni.

Per quanto riguarda il concetto di schermo, ricordo soltanto che Manovich sviluppa un'idea che si trova in molti autori, secondo cui le trasformazioni tecnologiche incidono le nostre capacità percettive, le possibilità stesse del sentire, prima delle nostre idee e modi di pensare, e modificano tali capacità primariamente a livello inconscio: quell'inconscio "ottico" di cui parlava Benjamin è insieme acustico e tattile, almeno, e quel primato del visivo che ha così caratterizzato la riorganizzazione dell'esperienza sensibile ora si complica. Manovich articola una storia dello schermo secondo un'ipotesi esplicitamente continuista basata sulla forza dell'idea base di cornice, separazione e cerniera tra mondi insieme differenti e coesistenti, lo spazio della realtà e quello della rappresentazione.

La pretesa storica dell'idea di schermo, dalla finestra albertiana allo schermo dinamico del cinema, è al contempo l'affermazione del regime dell'illusione, della potenza di attrazione dello sguardo spettatoriale nella vita dello schermo, della realizzazione della trasparenza derivata dalle strategie dell'ipermediazione. Questa fondamentale strategia si conserva per Manovich *nonostante*, nello schermo del computer, appaiano o possano apparire più finestre contemporaneamente, senza che nessuna domini. Ciò potrebbe permetterci di segnalare facilmente una differenza essenziale, e quindi una novità: la superficie-schermo digitale non tende a scomparire, non svanisce, non si apre in profondità: mantiene l'attenzione sulla sua superficie, tocco dopo tocco, anche come toccare dello sguardo, e ripropone innanzitutto se stessa esplicitamente.

La moltiplicazione delle cornici elide insomma l'ordine teoretico della cornice. Ma per il continuismo di Manovich non si dà cesura, anche se la differenza viene sottolineata:

Lo schermo del computer mostra tipicamente una serie di finestre coesistenti, anzi, la coesistenza di più finestre sovrapposte è un principio fondamentale dell'interfaccia ... L'interfaccia a finestra ha più a che fare con il design, che tratta la pagina come un insieme di blocchi di dati diversi e ugualmente importanti – testo, immagini ed elementi grafici – che con lo schermo cinematografico. (MANOVICH, 2004, p.131).

La fine dello schermo avviene solo con il transito alla virtualità in senso forte, come Manovich ammette:

con la realtà virtuale lo schermo scompare del tutto ... i due spazi – lo spazio fisico reale e lo spazio simulato virtuale – coincidono. Lo spazio virtuale, in precedenza confinato in un dipinto o in uno schermo cinematografico, adesso abbraccia completamente lo spazio reale. La visione frontale, la superficie rettangolare, la differenza di scala dimensionale sono venuti meno. Lo schermo è scomparso (2004, p.132).

A ben vedere, però, se è venuto meno lo schermo non è venuta meno l'interfaccia, e le procedure percettive ancora una volta modificano quella ibridazione tecno-naturale che siamo. Dovremo allora dir qualcosa sul concetto di interfaccia, e quindi comprendere cosa si intenda per realtà virtuale, per finalmente riesaminare il toccare a questo ulteriore livello.

Il termine *interfaccia* deriva dal latino *inter facies*, dove il termine *facies* può avere il significato di “faccia”, “aspetto”, “apparenza”, declinando progressivamente dalla materialità all'immaterialità. Interfaccia indica perciò una struttura relazionale, connotando in particolare il luogo o tratto della relazione, ciò che sta tra gli elementi e li tiene connessi; dunque il significato del termine dipende sia da quello degli elementi che connette, sia dalla qualità della connessione di cui è condizione di possibilità, sia dalla propria struttura, essendo in fin dei conti l'interfaccia quel terzo elemento che ha funzione propriamente relazionale e connettiva.

Poiché spesso o quasi sempre gli “elementi” connessi dall'interfaccia non sono affatto semplici, bensì sono più o meno complessi, risulta opportuno chiamarli “sistemi”; il termine interfaccia assume quindi il significato di “luogo in cui due sistemi indipendenti interagiscono o comunicano” (ONG, 1977, p.350), “luogo” che a sua volta è un sistema. Così definito però il concetto di interfaccia fa emergere problemi difficili, che derivano dai significati che possiamo assegnare al concetto, per nulla chiaro, di “sistema indipendente”, oltre che dal senso per nulla ovvio delle parole “interazione” e “comunicazione”.

Manovich, come si è visto, intendeva l'interfaccia come connessa al design, quasi fosse un prodotto di tale attività; ma se il design è inteso quale attività progettuale che intende determinare le proprietà formali degli oggetti industrialmente replicabili, e se “l'interfaccia è il dominio in cui si struttura l'interazione tra utente e prodotto in modo da consentire operazioni efficaci” (BONSIEPE, 1993, p.42), allora, se le definizioni sono corrette, «Il design è soprattutto progettazione di interfacce» (BONSIEPE, 1993, p.42).

Ora sono certamente interessanti per la riflessione estetica alcuni aspetti del design dell'interfaccia nei programmi per computer (MANOVICH 2010), area ibrida tra graphic design e industrial design, in particolare i progetti di interfaccia computer-utente relativi ad alcune specifici scambi comunicativi, quelli che non si risolvono in scambi di informazioni né in simulazioni di ambienti a scopi commerciali e ludici. E questo non in quanto si ritenga che il prodotto con valore estetico appartenga all'ambito del “disinteresse” o debba essere alternativo alla funzionalità pratica, ma perché in tal modo emergono quelle proprietà specifiche della virtualità (intermediarietà, interattività, immersività) che rendono tali prodotti luoghi partecipativi in cui può accadere una peculiare esperienza estetica.

Tali prodotti o interfacce digitali non sono però certo confinabili a quanto può fenomenizzarsi sullo schermo di un computer, e comprendono l'ambito più esteso degli ambienti sensibili e in qualche caso degli ambienti virtuali. Forse, a questo ulteriore livello, l'ambiente percettivamente più simile a quello virtuale, almeno per quanto concerne il complesso e immediato sentimento di presenza, è quello del sogno.

Sogno e virtualità

Ho esaminato altrove la complessa relazione sogno-virtualità, e non ripercorro l'analisi (DIODATO, 2012); ora vorrei solo stabilire un punto: quando *c'è* sogno? Quando *esiste* un sogno? Qual è il suo differenziale ontologico? C'è sogno quando *c'è* toccare, quando l'immagine quale prodotto, per dir così, della mia immaginazione, si può toccare e così diviene, nel momento stesso in cui è interna, in qualche modo, ma spesso assai potente, esterna. L'immagine onirica è tattile, innanzitutto - e *quindi* sonora, olfattiva, gustativa - mentre le immagini del mio attuale fantasticare non lo sono; soltanto nel singolare momento in cui la veglia diventa sonno le immagini diventano, improvvisamente, tattili: le posso (ma è un potere che non è in mio potere: potere dell'io quando l'io è altrove) toccare. L'immagine onirica trasgredisce il visivo: è un corpo-immagine, come il corpo-immagine virtuale. E' assolutamente immersiva, è assolutamente interattiva, o se vogliamo vivente: cosa-evento, e si manifesta, come immagine, per la sua tattilità cosale.

Da *questo* punto di vista è per me interessante quanto scriveva Foucault nella sua introduzione a *Sogno e esistenza* di Binswanger: "Il sogno non è una modalità dell'immaginazione; ne è la condizione prima di possibilità" (FOUCAULT, 1993, p.73). Il contenuto percettivo irreali, in senso sartriano, proprio dell'immagine, nel sogno si fa toccare. Perché questo è possibile? Cosa significa *per* l'immagine? Scrive Foucault: "Attraverso ciò che essa immagina la coscienza guarda dunque il movimento originario che si rivela nel sogno. Sognare non è dunque un modo singolarmente forte e vivace di immaginare. Immaginare, al contrario, è vedere se stessi nel momento del sogno; è sognarsi sognanti" (FOUCAULT, 1993, p.76).

Il toccare l'immagine proprio del sogno non deriva da un rafforzamento dell'immagine come tale, ma dalla posizione di realtà che è propria del sogno, realtà che viene prima dell'immagine e della cosa, e ne è condizione di possibilità. L'esperienza onirica del toccare l'immagine è testimonianza di una coscienza soggettiva che, conservando se stessa, insieme non è più se stessa in quanto penetra in un regime pre-soggettivo, in un regime trascendentale cioè costitutivo, l'esistere soggettivo nel suo sorgere: «Nel movimento dell'immaginazione, sono sempre io stesso che mi rendo irreali in quanto presenza a questo mondo; e provo il mondo (non un altro ma proprio questo) come interamente nuovo alla mia presenza» (FOUCAULT, 1993, p.76). A questo livello l'immagine è solo un punto di istante, una pietrificazione o

fissazione in quasi-presenza di quel dinamismo costitutivo trascendentale che chiamiamo immaginazione, una sua mera ripresa visiva che pone una distanza talvolta colmabile col lavoro dell'analisi.

Penetrare dunque il sorgere del mondo, la sua dinamica costitutiva:

durante il sogno il movimento dell'immaginazione si dirige verso il momento primo dell'esistenza in cui si realizza la costituzione immaginaria del mondo ... quando la coscienza vigile, all'interno di questo mondo costituito, tenta di riafferrare quel movimento essa lo interpreta in termini di percezione e lo indirizza verso la quasi-presenza dell'immagine. (FOUCAULT, 1993, p.82).

Toccare l'immagine dei sogni di cui siamo fatti è toccare l'esistenza, nel sogno l'immaginazione svela il suo essere realtà, mondo. Ma «il momento del sogno non è la forma definitiva in cui si stabilizza l'immaginazione» (FOUCAULT, 1993, p.83): sappiamo che per Foucault, e per una antica tradizione, la forma dell'immagine che non tradisce la potenza dell'immaginazione è la poesia, in cui si stabilisce semplicemente la verità dell'immagine come stile, destinato a diventare storia nel suo senso irriducibile e originario.

Penso che un analogo dell'esperienza percettiva e cognitiva del sogno sia l'esperienza resa possibile dal corpo-ambiente virtuale, nella quale si esprime la densità significativa di un ambiente che si riduce a una struttura di relazione immaginaria, ambiente immersivo e interattivo tale da consentire la revisione della differenza tra cosa ed evento e tra oggetto e immagine. Ora il corpo-immagine virtuale è in quanto la virtualità è sua condizione di possibilità, ed è quindi questa che ci resta da indagare, nella direzione, per dir così, di una *potenza di toccabilità*.

La mia tesi è insomma la seguente: ciò che non può essere provato, quello stato primigenio del sensibile, carne del mondo intrisa di immaginario, che il sogno esibisce esemplarmente e che il virtuale espone nello stato di veglia, può essere toccato, soltanto toccato, e di fatto lo è. E' per questo credo il toccare è refrattario al tipico riduzionismo operato nei confronti dei qualia, riduzionismo per certi aspetti efficace nel confronto del vedere e in specie del vedere il colore.

Relativamente al toccare non si pone il problema della differenza tra apparire e essere, tipicamente affrontata nelle discussioni sui qualia: qual è per esempio la relazione tra *appare-rosso* e *è-rosso*? L'apparire consente forse la costruzione di una classe di asserti incorreggibili, e quindi fondamentali, e quindi antecedenti? Se posso risultare in errore quando affermo che quella cosa è rossa, come posso risultare in errore quando affermo che quella cosa mi appare rossa in questo momento? Eppure si può sempre obiettare che per asserire che qualcosa appare-rosso devo preliminarmente poter gestire il concetto di rosso, e che quindi l'essere-rosso, e perciò l'asserzione che qualcosa è-rosso, risulta concettualmente antecedente all'apparire-rosso, e dunque che il discorso sull'apparire non può essere autonomo.

Ma nel caso del toccare un'immagine, come avviene nel sogno, come avviene per i corpi virtuali, la questione si complica, e usciamo dall'orizzonte di questo "mondo" dato. Abbiamo così una forte difficoltà: quella di tradurre l'esperienza del toccare l'immagine in un resoconto, perché la replica di tale esperienza è troppo instabile, data la sua natura intrinsecamente interattiva, e non è riconducibile a un tipo comune: il resoconto non inferenziale del toccare l'immagine non può in questo caso porsi quale specificazione di una descrizione di un particolare di un genere modellato su repliche.

Nessuna universalità o logicità in questo toccare, che è al tempo stesso troppo semplice e troppo complesso per prestarsi al gioco della traduzione; l'occorrenza del toccare qui non implica conoscere o credere qualcosa e non implica il possesso di alcun concetto: è incisione patica dell'immaginario che non si presta a essere descritto con le distinzioni basilari su cui qualsiasi teoria, fisica, fisiologica, psicologica, deve organizzarsi. Se il toccare è di per sé oscuro e difficile, come diceva Aristoteles (1995, p.422-424) - è oscuro infatti se il tatto sia più sensi o un senso solo, quale sia il sensorio proprio della facoltà tattile, quale sia quell'unica cosa sottostante (*ypokeimenon*) che sia per il toccare ciò che il suono è per l'udito ecc... - il toccare virtuale oltre lo schermo lo è insomma ancor di più. Abbiamo così avviato una ricognizione sulla natura ontologico-estetica della virtualità; occorre ora accennare ulteriormente al senso che tale natura può avere per una revisione dell'impianto dell'ontologia, e su quello che può avere, a causa della sua essenza chiasmatica, per l'estetica, in modo da mostrare con più chiarezza l'intreccio estetico-ontologico emergente.

La novità ontologica del virtuale

Il corpo-ambiente virtuale in senso proprio è strutturalmente relazionale ed essenzialmente interattivo; le caratteristiche essenziali, e connesse, della sua ontologia sono l'*intermediarietà* e la *virtualità*. I corpi virtuali sono realtà *intermedie* per due ragioni fondamentali: il corpo ambiente-virtuale in quanto si fenomenizza nell'interattività sfugge alla dicotomia tra "interno" ed "esterno": non è né un prodotto cognitivo della coscienza, non è immagine della mente – in quanto l'utente è consapevole di esperire una realtà *altra* anche nel senso di un paradossale raddoppiamento sintetico della percezione – né è "esterno" ad essa – in quanto è pur sempre dipendente dall'azione del fruitore.

Il corpo-ambiente virtuale è quindi esterno-interno (di questo, che è un punto che ritengo essenziale, ovviamente si può discutere. Prego soltanto di non ritenere che i termini "interno" ed "esterno" siano presi qui in modo ingenuo o "naturalistico" o che siano privi di "senso fenomenologico"). Ciò significa che i corpi virtuali non devono essere propriamente intesi come rappresentazioni della realtà, ma 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-ambienti virtuali sono piuttosto “finestre artificiali che danno accesso a un mondo intermediario” (QUEAU 1989, p.18) nel quale lo spazio stesso è il risultato di un’interattività, 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. Da questo punto di vista «la realtà virtuale può produrre un’esperienza capace di autenticarsi da sola» (BOLTER; GRUSIN 2002, p.195), 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, ma primariamente intermediario tra interno e esterno come facce dello stesso fenomeno, strano luogo in cui il confine diventa territorio.

Quindi corpi-ambienti virtuali non sono né semplici immagini, né semplici corpi, ma corpi-immagini i quali sfuggono alla distinzione ontologica tra “oggetti” ed “eventi”, perché, così come gli “oggetti”, hanno una relativa stabilità e permangono nel tempo, ma, così come gli “eventi”, esistono solo nell’accadere dell’interattività. L’individuo che ne risulta è sì concreto, in quanto percepibile e soggetto-oggetto di azioni, ma “peculiarmente sottile”, proprio perché è interattivo.

Si tratta di un ibrido dallo statuto ontologico incerto; possiamo anche chiamarlo corpo sottile di un mondo non continuo, composto di punti-dati che si manifestano come fluidità e densità e saturano la percezione: un corpo reso leggero dalla digitalizzazione, che ha l’interattività come condizione di manifestazione. È insomma una cosa del mondo naturale-artificiale, che si inserisce nello spazio aperto dalla celebre, potentissima e paradigmatica distinzione operata dalla *Fisica* di Aristotele (1995, p.192):

«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».

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 attuale, sistema dissipativo (DEL GIUDICE, 2004, VITIELLO, 2004): non solo *oggetto-evento*, quindi, ma *soggetto-oggetto*, 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, e a costruire un'ontologia, ancora in gran parte inedita, delle relazioni, riconoscendo l'ampliamento dell'arredo del mondo.

Arte e virtualità

Le possibilità artistiche dell'opera virtuale sono connesse alle operazioni di scarto rispetto alla riproduzione come simulazione di esperienza "reale" o di "realtà": mentre le operazioni di simulazione virtuale possono riguardare aspetti ludici e commerciali, l'operazione artistica implica quelle possibilità di realizzazione dell'immaginario che è sempre irrealità e apertura di faglia nell'esistente. D'altro lato però la questione della riproducibilità dell'opera è connessa alla relazione tra opera ed esperienza: e qui siamo di fronte a una sostanziale novità, in quanto l'opera d'arte virtuale non è intrinsecamente riproducibile, perché incorpora, in quanto interattiva, in modo inedito l'azione del fruitore. Ciò perché interattività in questo caso non è propriamente (soltanto) interazione, o azione tra, ma intervento e modificazione della matrice che permette all'opera stessa di esistere, oltre che ovviamente incidenza nel divenire estetico-noetico del corpo ibridato tecnologicamente del fruitore.

Questo aspetto "fondamentale" dell'interattività introduce sia nell'opera sia nella fruizione dell'opera (distinguibili solo *rationis*, in quanto fanno parte di un unico evento o "operazione") un elemento di imponderabilità tale da far sì che proprio l'essenza digitale, cioè numerica, e quindi "programmatica" dell'opera, introduca una componente di indeterminismo. Credo che questa nozione di interattività sia rilevante anche per definire le possibilità in senso lato etiche dell'arte virtuale, ma intanto implica non una sottrazione bensì un'accentuazione dei caratteri di irripetibilità e unicità dell'opera (non più "oggetto" o "evento" ma "oggetto-evento"), e rende più complesse le nozioni di autenticità. Infatti la specifica *virtualità* del corpo virtuale mette in evidenza il fatto, implicito nella definizione iniziale di corpo virtuale, che il corpo-immagine digitale interattivo non attualizza mai completamente la virtualità della sua matrice algoritmica (LEVY 1995, HEIM 1993).

Il virtuale si configura insomma come complesso problematico, nodo di tendenze che si sviluppa in un imprevedibile processo di attualizzazione formale. Se supponiamo di considerare a questo livello l'esperienza estetica come relazione con ciò che un certo sistema di prassi e di valori indica essere opere d'arte, e quindi all'interno di una variegata ma riconoscibile tradizione, allora dovremmo pensare l'esperienza estetica privandola della *distanza*, che è stata condizione di possibilità di una forma rilevante del valore artistico, e di pensarla piuttosto nella dimensione del *risucchio*, dell'ingresso da parte del fruitore nel corpo dell'opera e insieme dell'opera nel proprio corpo, o immaginario. Ciò comporta l'accentuazione della dimensione patica e panica della relazione: fare corpo con l'opera, la quale subisce l'effetto della mia presenza, e che attraverso il mutamento prodotto da questo subire, modifica il mio sentire.

Da questo punto di vista l'esperienza estetica è relazione empatica sui generis, in quanto espone compiutamente l'ambiguità fondamentale tra internamento e unificazione tipico dell'empatia, poiché il movimento proiettivo che annulla l'alterità non presuppone semplicemente una dualità polare che viene superata, ma è esso stesso condizione di possibilità per quel minimo di polarizzazione che consente la proiezione. Quindi, da questo punto di vista che un tempo avremmo chiamato soggettivo, lo stesso processo di trasferimento di sé nell'altro è insieme processo di costituzione dell'altro; d'altro canto però tale processo di costituzione è consentito dall'essenza virtuale dell'ambiente, ed è limitato dal suo schematismo nascosto, dalla sua natura informatica e digitale, la quale può essere processata empaticamente solo al livello del suo fenomenizzarsi.

E ciò implica comunque procedure di eterodirezione, strategie di modellizzazione seppure plastiche e fluide. Ciò conduce, tra l'altro, a un'esperienza inedita: il corpo-ambiente virtuale viene per dir così attratto nell'orizzonte della percezione, rendendo possibile quello che è impossibile in ambiente non virtuale, lo sdoppiamento della percezione in se stessa: almeno tendenzialmente, per quanto concerne i processi primari sui quali si innestano poi modalità complesse di azione-fruizione, nell'ambiente virtuale ad alto grado di immersività l'utente "percepisce" di percepire.

Forse opere d'arte che siano corpi-ambienti virtuali non ne sono ancora comparse, se non come progetti e sperimentazioni, ma se ne può indicare il senso in prospettiva nella costituzione di uno spaziotempo comunicativo, partecipativo, attivo, creativo. E' questo il semplice compito che attende l'arte che accetta di sporcarsi le mani con le tecnologie digitali. Ma per tentarlo, l'arte deve andare fuori di sé (BALZOLA; ROSA 2011), e l'arte va fuori di sé se è costruzione di utopie, di anticorpi simbolici delle patologie sociali, se riesce a essere movimento di opposizione ai processi di anestizzazione contemporanei. Questa arte, che è tecnica, è qui pensata come laboratorio in cui si costituisce un habitat sociale, una dimensione politica non nei suoi immediati contenuti, ma nella sua potenza formale di

riarticolazione dell'*aisthesis* secondo dimensioni di libertà, di precisione dello sguardo sull'assenza di libertà, sulla sofferenza e sulla contraddizione.

Costante fondamentale di tali processi tecnico-artistici è la ricerca della dimensione partecipativa, di quella rispettosa interattività degli attori-spettatori che costituisce il senso stesso dell'operazione artistica, da cui può scaturire la possibilità di un'antica e nuova memoria, insieme individuale e comune, una memoria che sia prospettiva per un possibile abitare insieme questa terra. L'opera diviene così luogo della relazione, spazio proprio dell'abitare umano, non più spazio contenitore ma luogo proprio dell'opera, della sua discesa: complesso problematico, nodo di tendenze che si sviluppa in un imprevedibile processo di attualizzazione; poiché l'opera in quanto interattiva è in grado di incorporare in modo inedito l'azione dei fruitori, diviene la forma di un'esperienza irripetibile, che accade come evento nell'ambiente che essa stessa costituisce. Tutto ciò costringe a pensare la struttura del corpo-ambiente virtuale come essenzialmente relazionale, o come luogo che esiste solo nell'incontro.

E se quanto possiamo, vogliamo o intendiamo chiamare opera d'arte nell'epoca dei dispositivi virtuali è, per la sua natura interattiva, la messa in forma di un'esperienza contingente e irripetibile, allora oggi, come mai prima d'ora, è possibile in senso stretto dire che l'arte *sia* esperienza. Questa esperienza ha natura collettiva, poiché l'opera si fa abitazione e luogo, incorporando nella sua matrice le tracce sensibili, emotive e cognitive dei suoi spettatori-attori, si riformula metamorficamente come progetto partecipato. L'opera diventa così spazio mediatico, riattualizzando l'originario significato di "medium" come "spazio pubblico": luogo di mezzo in quanto luogo di incontro.

Referenze

ARISTOTELES. *Fisica*, a cura di L.Ruggiu. Milano: Rusconi, 1995.

BALZOLA, Andrea; ROSA, Paolo. *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*. Milano: Feltrinelli, 2011.

BONSIEPE, Gui. *Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design*. Milano: Feltrinelli, 1993.

BOLTER, Jay D.; GRUSIN, Richard. *Remediation. Understanding New Media* Cambridge (MA), The MIT Press, 1999; *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, a cura di A. Marinelli. Milano: Guerini, 2002.

CALI, Dennis D. *Mapping Media Ecology. Introduction to the Field*. New York: Peter Lang, 2017.

CARBONE, Mauro. *Filosofia-schermi*. Milano: Cortina, 2016.

DEL GIUDICE, Emilio. *The psycho-emotional-physical unity of living organismo as an outcome of quantum physics*, in G. Globus, K. Pribram, G. Vitiello (eds.), *Brain and Being. At the boundary between science, philosophy, language and arts*. Amsterdam: Benjamins, 2004, pp. 71-88.

DIODATO, Roberto. *Aesthetic of the Virtual*. Albany:Suny, 2012.

DIODATO, Roberto. The Phenomenology of the Virtual Body: an Introduction. *Analecta Husserliana*, 121, 2017.

FOUCAULT, Michel. *Introduction à Ludwig Binswanger. Le Rêve et l'existence*, traduit de l'allemand par J.Verdeaux, Paris, Desclée de Brouwer, 1954; *Introduzione* in L. Binswanger, *Sogno ed esistenza*, trad. it. L. Corradini e C. Giussani. Milano: SE, 1993.

GRUSIN, Richard, *Premediation: Affect and Mediality After 9/11*. New York: Palgrave MacMillan, 2010.

HEIM, Michel. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New-York-Oxford:Oxford University Press, 1993.

HUSSERL, Edmund. *Cartesianische Meditationen und Pariser Vorträge*. Hrsg. und eingeleitet von Stephan Strasser. Nachdruck der 2. verb. Auflage. Nijhoff, Den Haag, bzw. Dordrecht/Boston: Lancaster, 1991. *Meditazioni cartesiane con l'aggiunta dei Discorsi parigini*, trad. it. di F. Costa. Milano: Bompiani, 1960.

HUSSERL, Edmund. *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie. Ergänzungsband. Texte aus dem Nachlass 1934-1937*. Hrsg. von R.N. Smid. Nijhoff, Den Haag, bzw. Dordrecht / Boston / Lancaster, 1993. *La crisi delle scienze europee e la fenomenologia trascendentale*, trad. it. di E. Filippini. Milano:Il Saggiatore, 1961.

LEVY, Pierre. *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris: Éditions La Découverte, 1995.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*, Mit Press, Cambridge, 2001; *Il linguaggio dei nuovi media*, trad. it di R. Merlini, Milano, Olivares. Milano: 2004.

MANOVICH, Lev. *Software culture*, a cura di M. Tarantino, Milano, Olivares, 2010.

McLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. New York: Bantam Books, 1967.

ONG, Walter J. *Interfaces of the Word*, Cornell UP, Ithaca 1977; *Interfacce della parola*, trad. it. di G. Scatata. Bologna: Il Mulino, 1977.

QUEAU, Philippe. *Metaxu. Théorie de l'art intermédiaire*. Seyssel : Champ Vallon/INA, 1989.

STIEGLER, Bernard. *De la misère symbolique - 1. L'époque hyperindustrielle*. Paris: Éditions Galilée, 2004.

VITIELLO, Giuseppe. The dissipative brain, in G. Globus. PRIBRAM, K.; VITIELLO, G. (eds.), *Brain and Being. At the boundary between science, philosophy, language and arts*. Amsterdam: Benjamins, 2004, pp. 315-334.

ZINNA, Alessandro. *Le interfacce degli oggetti di scrittura: Teoria del linguaggio e ipertesti*. Roma: Meltemi, 2004.