



DRADEK

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics  
and New Media Theories

Vol. III Num. 1-2 2017

ISSN 2465-1060  
[online]

*Remediation:*  
art, technology and humanity

Edited by Ester Fuoco

powered by

ZETESIS  
RESEARCH GROUP

<http://zetesisproject.com/>

Scientific Board:

Prof. Leonardo Amoroso (Università di Pisa), Prof. Christian Benne (University of Copenhagen), Prof. Andrew Benjamin (Monash University, Melbourne), Prof. Fabio Camilletti (Warwick University), Prof. Luca Crescenzi (Università di Trento), Prof. Paul Crowther (NUI Galway), Prof. William Marx (Université Paris Ouest Nanterre), Prof. Alexander Nehamas (Princeton University), Prof. Antonio Prete (Università di Siena), Prof. David Roochnik (Boston University), Prof. Antonietta Sanna (Università di Pisa), Prof. Claus Zittel (Stuttgart Universität).

Executive Board:

Matteo Bensi, Danilo Manca (coordinator), Lorenzo Serini, Valentina Serio, Marta Vero

Review Board:

Alessandra Aloisi, Pia Campeggiani, Ester Fuoco, Annamaria Lossi, Cathrin Nielsen, Francesco Rossi

ODRADEK. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics and New Media Theories.  
ISSN 2465-1060 [online]

Edited by Associazione “Zetesis-Progetto di studi e Dialoghi Filosofici”,  
via Paoli, 15 - 56126 Pisa. Registered by Agenzia delle Entrate di Pisa, n. 3705, serie III,  
23.10.2014



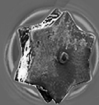
License Creative Commons

Odradek. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics and New Media Theories  
di Zetesis is licensed under a Creative Commons attribution, non-commercial 4.0  
International.

Further authorization out of this license terms may be available at <http://zetesisproject.com> or writing to: [zetesis@unipi.it](mailto:zetesis@unipi.it).

Layout editor: Stella Ammaturo

Volume Editor: Ester Fuoco



DRADEK

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics  
and New Media Theories

Vol. III Num. 1-2 2017

ISSN 2465-1060  
[online]

*Remediation:*  
art, technology and humanity

Edited by Ester Fuoco

powered by

ZETESIS  
RESEARCH GROUP

<http://zetesisproject.com/>

# *Il chiasma corpo-immagine*

Roberto Diodato

## Abstract

*The article examines the chiasma body-image in virtual environments, in particular the remediation of the body through his neotechnological image. This body-image is an ontological novelty: it is a being and simultaneously an event, it is at once internal and external, it is an ontological hybrid that exist only in the interaction between logical-computational text and human body endowed with technological prostheses. The chiasma body-image reconfigures the famous distinction in Aristotle's Physics between natural and artificial beings and highlights the relationship as a main category.*

1. Nell'introdurre un importante volume dedicato alle "arti immersive" Bernard Andrieu e Anaïs Bernard scrivono: «L'immersion sollicite une correspondance dans le corps de l'élément extérieur avec l'élément intérieur réel ou imaginaire, matière ou représentation. L'immersion devient une inclusion, dites insertion, dans le milieu qui peut imposer son intensité en altérant les conditions même d'adaptabilité. L'émergence des effets de l'immersion révèle à notre corps des modalités Jusque là implicites dans un bio-tect-art»<sup>1</sup>. Gli autori fanno così emergere una costellazione concettuale, oggetto d'analisi nel volume sopra ricordato, che comprende le parole *hybridation*, *emersion*, *insertion*, *interaction*, costellazione che nel suo complesso indica la peculiare esperienza del corpo in un ambiente virtuale immersivo. È in tale ambiente che si configura il pensiero del corpo-immagine, considerando l'immagine quale «complessa esperienza ambientale, prima ancora che esperienza visiva (e insieme aptica, multimodale e riflessiva [...])»<sup>2</sup>, un'esperienza delle immagini che «per essere davvero tale, può costituirsi solo come un'esperienza interattiva (nel senso radicale di questo termine)»<sup>3</sup>. Si tratta cioè di una tale esperienza che «non dovrebbe solo modificare il "chi" ma anche il "che cosa" e il "dove"; non solo il soggetto dell'esperienza, ma anche l'ambito complessivo dell'evento esperienziale»<sup>4</sup>. Il corpo-immagine virtuale si declina così subito come complesso corpo-ambiente immersivo e interattivo.

---

1 Andrieu, B., Bernard, A. (2014) p. 17.

2 Montani, P. (2017) p. 112.

3 *Ibidem*, p. 113.

4 *Ibidem*, p. 115.

Di tale sistema fanno parte il corpo-immagine dell'utente e l'ambiente-immagine che l'utente percepisce. Ora mi limito a configurare le caratteristiche ontologiche di tale sistema, la sua rilevanza e problematicità logica, accentuando il chiasma corpo-immagine proprio dell'utente.

Per introdurre il tema, poiché si presenta come porzione di un territorio più vasto, farò cenno alla questione della mediazione e della rimediazione. Richard Grusin nel suo recente saggio *Radical Mediation*<sup>5</sup>, prende posizione nel dibattito attuale sul concetto di mediazione<sup>6</sup> sostenendone una nozione appunto radicale che ha lo scopo di oltrepassare, grazie all'emergenza della natura stessa della mediazione, il carattere dualistico che il pensiero generalmente associa all'idea di mediazione, pensata per lo più quale mediazione tra elementi precostituiti. Grusin tenta insomma di comprendere il senso ontologico, e non soltanto epistemologico della mediazione, un livello che precede ed è condizione di possibilità di tecnologie mediali specifiche. Il concetto di "mediazione radicale" è individuato da Grusin per analogia al concetto di "empirismo radicale" elaborato da William James<sup>7</sup>, secondo il quale «qualsiasi tipo di relazione esperita deve essere intesa come reale»<sup>8</sup>. Dall'idea, teoreticamente molto potente, di "relazione reale", Grusin trae quella di "mediazione radicale": «vedo le mediazioni come ciò che generano, riconfigurano e trasformano,

---

5 Grusin, R. (2015).

6 Lundby, K. ed. (2009); Guillory, J. (2010); S. Kember, S., Zylinska, J. (2012); A. Galloway, A., Thacker, E., Wark, M. (2014).

7 James, W. (1912).

8 *Ibidem* p. 59.

nonché conettono, le esperienze, analogamente a ciò che Bruno Latour chiama “traduzioni” o ciò che Karen Barad definisce “intra-azioni”<sup>9</sup>. L’idea di mediazione radicale proposta da Grusin ha due aspetti interessanti: fa precipitare insieme rimediazione e immediatezza, e intende la mediazione come costitutiva a livello ontologico. Per quanto concerne il primo punto, per Grusin la mediazione, che è sempre rimediazione, viene intesa come dimensione dell’immediatezza, producendo uno strano chiasma che introduce nell’immediato il mediato come sua struttura originaria: «Le mediazioni sono sempre delle rimediazioni, che cambiano o traducono, nonché collegano e mettono in relazione le esperienze [...] mentre l’empirismo radicale insiste sul carattere di realtà delle relazioni d’esperienza, la mediazione radicale insiste sull’immediatezza che trasforma, modula o altera le relazioni d’esperienza»<sup>10</sup>. Esisterebbe dunque un’esperienza immediata consentita da processi, spesso complessi, di rimediazione, che oltrepassa l’opposizione dialettica tra immediatezza e mediazione. Tale immediatezza mediata è a sua volta resa possibile da un’idea costitutivo-generativa della mediazione: «La mediazione non dovrebbe essere intesa come ciò che si viene a collocare tra soggetti, oggetti, attanti o entità già formati, ma come un processo, un’azione o un evento che genera o determina le condizioni per l’emergere di soggetti e oggetti, per l’individuazione di entità all’interno del mondo»<sup>11</sup>. Su questa proposta

---

9 Grusin, R. (2015) p. 228. Grusin si riferisce a Latour, B. (1991) e a Barad, K. (2007).

10 *Ibidem* p. 228.

11 *Ibidem* p. 230.

teoreticamente delicata Grusin convoca a sostegno un'ampia schiera di autori, tra loro anche assai differenti per intenzione teorica, da Emerson a Thoreau, da Peirce a James, da Whitehead a Simondon a Deleuze fino a giungere a Massumi e Barad. Ci sono alcuni punti interessanti in questa strategia, per esempio un uso del concetto di rimediazione «per comprendere l'immediatezza esperienziale della mediazione»<sup>12</sup>, che giunge a pensare l'ipermediazione come costituzione dell'immediatezza, una strana immediatezza "opaca" che indica quella qualità affettiva e incarnata resa possibile dall'altro polo della rimediazione, cioè dalla trasparenza. Il precipitato di ipermediazione e trasparenza oltrepassa la logica mimetica e rappresentazionale per una apertività della *cher* che rinvia alla lezione di Merleau-Ponty: «Per la mediazione radicale, tutti i corpi (che siano essi umani o non umani) sono fondamentalmente dei media e la vita stessa è una forma di mediazione»<sup>13</sup>. Un altro aspetto interessante della proposta di Grusin è l'apertura alla prospettiva della virtualità: «la mediazione radicale è sempre una forma di premediazione, di produzione di una molteplicità di futuri, potenziali ma mai pienamente formati»<sup>14</sup>, e la connessione di questa prospettiva con il senso ontologico della mediazione: «tali attività della mediazione radicale (rimediazione e premediazione) costituiscono il carattere ontologico del mondo, ciò di cui il mondo è fatto»<sup>15</sup>.

---

12 *Ibidem* p. 233.

13 *Ibidem* p. 236.

14 *Ibidem* p. 255.

15 *Ibidem* p. 257.



2. L'idea di "mediazione radicale" di Grusin esprime, secondo un taglio proveniente dalla teoria dei media ed estendendo a livello di ontologia generale il concetto di rimediazione elaborato appunto per riflettere sull'esperienza mediale, un'idea di relazione, e di intra-azione, nel mio linguaggio di inter-attività, costitutiva. A mio avviso il corpo virtuale, secondo un significato del termine non ancora del tutto implementato tecnologicamente, è esemplificazione di ente relazionale, di un ente cioè in cui la relazione non si mostra primariamente come proprietà o come relazione-tra<sup>16</sup>. La natura di tale corpo è di essere corpo-immagine, dove il termine immagine dice l'essere il corpo abitato da un'intrinseca relazionalità; l'immagine è infatti una strana entità, peculiarmente relazionale: immagine si dice infatti – di, di questo o quello, di qualcosa di altro da sé; quindi sembra essere un ente esistente *quale* relazione. Per chiarire, almeno nei limiti di questo articolo, la relazione corpo-immagine, è opportuno indicare in sintesi cosa sia un corpo-ambiente, virtuale, per poi districare all'interno di esso, per quanto sia possibile, il chiasma corpo-immagine che caratterizza l'utente, il suo essere-in tale ambiente.

Ora il corpo virtuale<sup>17</sup> in senso proprio è ambiente relazionale che ha per qualità distintive l'intermediarietà e la virtualità – caratteristiche tra loro strettamente connesse. I corpi virtuali sono realtà intermedie per due ragioni: perché non sono né un semplice prodotto cognitivo della coscienza, non sono

---

16 Su questo punto Diodato, R. (2013).

17 Per un approfondimento Diodato, R. (2012).

immagini della mente – poiché l’utente è consapevole di esperire una realtà altra – né sono semplicemente “realtà esterne” ad essa – in quanto sono pur sempre dipendenti per la loro stessa esistenza dall’azione dell’utente. I corpi virtuali pertanto non sono né semplici immagini, né semplici corpi, ma corpi-immagini. Si può forse dire che il corpo virtuale elida, nella sua qualità di struttura ibrida emergente, i due corni della relazione interattiva: sia l’accezione meramente fisico-materiale di “esterno” sia quella meramente cognitivo-personale di “interno”, e si configuri perciò come chiasma soggettivo-oggettivo. Si tenga presente che in questo caso “esterno” e “interno” sono proprietà del fenomeno, del corpo virtuale in quanto fenomenizzarsi etc. (in questo senso le accezioni di “interno” ed “esterno” sopportano lo scivolamento fenomenologico in “immanente” e “trascendente”), 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 etc. Ora in un corpo-ambiente virtuale, nel quale lo spazio stesso è il risultato di una relazione interattiva, 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. Dunque il corpo-ambiente virtuale è primariamente intermedio, luogo in cui il confine diventa territorio. Inoltre i corpi virtuali sono realtà intermedie poiché sfuggono alla distinzione tra “oggetti” ed “eventi”: così come gli oggetti che supponiamo esterni a noi (i

cosiddetti “oggetti materiali”, ma non solo), essi appaiono dotati di una relativa stabilità e permangono nel tempo, ma, così come gli eventi che ci accadono (o sembrano accaderci), essi esistono soltanto, almeno in linea di principio, in una relazione interattiva. Sistema di relazioni prima che sistema di elementi in relazione, il corpo virtuale si pone come complesso unitario dinamico i cui limiti sono determinati dalle relazioni, poiché le relazioni mutano la struttura degli elementi che compongono quel sistema che il corpo virtuale è. Ora l’interattività implica non una sottrazione bensì un’accentuazione dei caratteri di irripetibilità e di unicità del corpo virtuale: la specifica virtualità del corpo virtuale mette infatti in evidenza che il corpo-immagine digitale interattivo non attualizza mai completamente la virtualità della sua matrice algoritmica, poiché virtuale significa nodo di tendenze implicanti un processo di attualizzazione, configurazione dinamica di forze che hanno un’intrinseca tendenza ad attualizzarsi in forme non totalmente precostituite<sup>18</sup>. Il processo di attualizzazione del virtuale è quindi leggibile come processo di trasformazione di contenuti logici formalizzati, che rimangono celati e come tali non percepibili, in contenuti di forme percepibili e modificabili dall’utente.

Ora l’attuale debolezza o incompletezza del corpo virtuale risiede, oltre che nel basso grado di immersività, innanzitutto nel limite del rapporto di modificabilità dei contenuti logici; l’interattività infatti non è propriamente azione tra due elementi-sostanze date, ma alterazione della matrice che permette

---

18 Cfr. Levy, P. (1995).

al corpo virtuale di esistere in quanto ente-ambiente: non solo di formattare il divenire estetico-noetico dell'utente, ma di costituire un ambiente almeno in senso lato libero e costruttivo insieme all'utente, in modo da configurare uno spazio di contingenza, che andrebbe esaminato nelle sue proprie condizioni di possibilità logico-fisiche, radicate in una ontologia della relazione per ora non ancora disponibile. In sintesi siamo in presenza di una duplicità essenziale, in cui dimensione estetica e dimensione ontologica si intrecciano; innanzitutto il lato ontologico: quanto si può definire in senso proprio "corpo virtuale", cioè un corpo-immagine immersivo e interattivo, è la sua storia, la storia del suo fenomenizzarsi in una serie di relazioni tali da costituire un sistema che comprende un corpo umano dotato di certe protesi. Ciò spinge a considerarlo complessivamente un oggetto-evento; si noti: sia oggetto (termine qui usato, superficialmente e a titolo provvisorio, 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: una cosa del mondo naturale-artificiale che, mi pare, s'inserisce a buon diritto nello spazio aperto dalla celebre, potentissima distinzione operata da Aristotele nella sua *Fisica* (II, 1, 192 b)<sup>19</sup> tra "cose che sono da natura" e "cose che sono da altre cause" ovvero prodotte da *techne*. Apparenza digitale che esiste soltanto in un'operazione interattiva, il corpo virtuale è certamente artificiale, prodotto da tecnica, ma in-

---

19 Aristotele (1995), p. 59. *Fisica*, II, 1, 192 b, trad. L. Ruggiu, Rusconi, Milano 1995, p. 59.

sieme ha, anzi è, tendenza “innata”, che non dipende dai suoi componenti “naturalì” 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. Forse, nel caso specifico del corpo virtuale, è possibile avvicinarsi a quella convergenza tra vita e tecnologia intravista da Kevin Kelly quale essenza della tecnologia<sup>20</sup>: *technium* quale entità semi o para vivente, considerando però la qualità ontologica che specifica il suo essere ibrido: non solo oggetto-evento, ma soggetto-oggetto, il corpo virtuale è propriamente un ente che esiste in quanto incontro tra una scrittura digitale e un corpo reso a essa sensibile, e quindi come interattività o relazione costitutiva; ciò induce a concepire la relazione come in sé costruttiva di entità e quindi distinta dalle proprietà relazionali, e a elaborare un’ontologia delle relazioni.

3. Potrebbe essere quindi opportuno tradurre l’idea di mediazione radicale in quella di relazione costitutiva, esemplificabile anche, ma non solo, nel corpo-immagine virtuale. Questioni da investigare e chiarire ulteriormente, certo, ma senza dimenticare che si tratta soltanto di una parte del problema complessivo, perché quella forma di strano quasi-vivente artificiale che è il corpo-ambiente virtuale include l’esperienza dell’utente. In esso la possibilità per l’utente di manipolare la propria prospettiva facendola diventare luogo di esperienza si coniuga alla possibi-

---

<sup>20</sup> Kelly K. (2010) p. 278.

lità di apprendere per immersione, fino a consentire, per gradi differenti, l'appropriazione di punti di vista propri di altri utenti; ciò comporta, radicalmente e generalmente, la crisi della stabilità delle capacità del corpo proprio e la loro ridefinizione attraverso le potenzialità delle relazioni interattive. Si provoca così, in prospettiva, la concettualizzazione di una mutevole incarnazione del sé, un sé performativo difficilmente configurabile in un noto insieme di facoltà, 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 complessivamente l'ambiente virtuale.

Considerando astrattamente il corpo virtuale ex parte subjecti è ovviamente necessario orientare l'attenzione sulle protesi inorganiche che entrano a costituire il "corpo" dell'operatore-utente-attore in ambiente virtuale. Ciò è rilevante per la tradizione fenomenologica, nella direzione di un suo rinnovamento: chi, in questo caso, o cosa è il "soggetto" che "sente", cioè percepisce e intende? non una mente disincarnata, ma un complesso corpo-mente-macchina non districabile. Ora se il senso del mondo è correlativo all'organizzazione di tale intreccio, la questione assume un valore, oltre che empirico, trascendentale. L'approccio più semplice alla questione passa per la considerazione del corpo dell'utente come corpo con innesti inorganici che rendono possibile percepire e parzialmente costituire corpi virtuali. Tale corpo è «un organismo cibernetico, un ibrido di macchina

e organismo, una creatura che appartiene tanto alla realtà sociale quanto alla finzione»<sup>21</sup>. Nelle classiche teorie del postumano indica «nuovi modi di vivere le identità attraverso un corpo mutante, mai finito e definito, ibridazione di organico e inorganico, tra biologico e tecnologico, tra carne e circuiti»<sup>22</sup>. Concettualmente possiamo intenderlo come figura del limite e del superamento dei limiti tra organico e inorganico e più in generale tra naturale e artificiale, ma innanzitutto il corpo in ambiente virtuale è semplicemente un «accoppiamento strutturale»<sup>23</sup>, un corpo-protesi che appartiene a un progetto di ricomprendimento delle «funzioni dell'organismo entro i codici della macchina»<sup>24</sup>, che potenzia da un lato le capacità dell'organismo, e dall'altro sviluppa le competenze della macchina con la protesi "corpo organico". Sarà quindi necessario domandarsi a livello fenomenologico e a livello di ontologia dell'artificiale quali siano le conseguenze. Ora credo sia difficile attribuire a quella strana macchina che è l'elaboratore elettronico un'organizzazione tale da simulare l'organismo vivente. Dal punto di vista della forza formatrice che essa consente e produce si tratta di un sistema: hardware, software, implementazione elettronica di linguaggi di programmazione che rende possibile un effetto di realtà, un'emergenza: quella realtà effettuale che chiamiamo corpo virtuale. Tale sistema, costituito da un'intelligenza che incontra la materia elettronica per il medio del numero, può oltrepassare il

---

21 Haraway, D. (1984) p. 40.

22 Combi, M. (2000) p. 119.

23 Boccia Artieri, G. (1998) p. 231.

24 *Ibidem*

meccanismo? Sotto un certo punto di vista ristretto, quello delle condizioni di possibilità intrinseche alla macchina, direi di no, nemmeno per i modelli aleatori fondati sulla teoria bayesiana delle decisioni (del resto se anche ciò che chiamiamo mente fosse riducibile a una macchina calcolatrice biologica, nemmeno l'azione umana sarebbe condizione di contingenza). Le macchine di cui parliamo sono dotate di capacità di apprendimento in quanto processano quantità tali di dati da non poter essere censite da risorse comunque finite; perciò i paradigmi attuali dell'intelligenza che chiamiamo artificiale implementano modelli probabilistici stimati tramite algoritmi a partire da elaborazioni statistiche di campioni osservati; dunque la macchina deve poter decidere in modo, per dir così, autonomo, le proprie risposte agli stimoli dell'ambiente, poiché condizioni di stato e effetti non sono prevedibili esaustivamente. È chiaro che ciò resta comunque nell'ambito del determinismo, anche nel caso dell'elaborazione di funzioni non calcolabili, perché l'effetto segue comunque l'applicazione di regole che prevedono il calcolo della massima probabilità al momento di un certo stato, e non è definitivamente rilevante che tale probabilità sia stimata soltanto dalla distribuzione statistica degli eventi o anche insieme e adattivamente dal cambiamento di stato della macchina (che per analogia potremmo interpretare come un vissuto esperienziale)<sup>25</sup>. Non so se ciò potrà mutare con l'avvento dei computer quantistici, ma al momento tutto regge su una certa concezione della temporalità, che implica l'individuabilità di un punto

---

25 Cfr. Trentin, E. (2014).



temporale *t*, e conosciamo la difficoltà estrema di definire fisicamente e metafisicamente quanto indicano le deissi spazio-temporali “qui” e “ora”.

4. Del resto non possiamo semplicemente ipotizzare che il corpo “radicalmente mediato” ovvero dotato di protesi inorganiche corrisponda, nella relazione virtuale, al corpo vivo, o corpo proprio descritto dalla tradizione fenomenologica: per descrivere la struttura interattiva e immersiva del campo virtuale non si tratta di pensare la negazione del corpo vivo bensì di pensare quel corpo che proviene dall’integrazione inorganica *come* corpo vivo. Non si tratta cioè di pensare non vivente l’organico, ma vivente l’inorganico, senza con ciò *animarlo*; opera qui una modalità intenzionale non ovvia. Quello che certamente vien meno è una gerarchia tra i meri corpi-oggetti da un lato, che esisterebbero *partes extra partes*, e il corpo vivo dall’altro come condizione per “avere un mondo”, e vien meno anche l’idea di corpo come luogo di appropriazione, come ciò che può essere abitato e diretto per dir così dall’interno. È quindi abbandonata una differenza interno-esterno più profonda rispetto a quel coinvolgimento essenziale interno-esterno che la sola considerazione del corpo vivo consente di pensare, e viene indicata la possibilità di un oltrepassamento della relazione univoca tra coscienza e identità, che si sviluppava dalla teoria del corpo vivo come organon o schema della coscienza del sé. L’auto-coscienza è insomma una coscienza attraversata dal mondo e che restituisce il mondo. Caso emblematico, a me pare, di una sperimentazione che procede

in questa direzione<sup>26</sup> sono le operazioni di Stelarc e forse le ultime performance di Antunez Roca, in cui il corpo sintesi organico-inorganico è considerabile come corpo-vivo e *insieme* come corpo-oggetto, aggregato di parti estese che svolge funzioni biologiche, pensabile e descrivibile in termini fisici. Il cyborg è plesso di psico-fisiologico e fisico, mentale e meccanico, naturale e artificiale, organico e inorganico, e come tale veicolo di possibilità espressive in ambiente virtuale; precisamente il cyborg è «il nostro mezzo generale per avere un mondo»<sup>27</sup> virtuale.

Il corpo-utente in ambiente virtuale abita lo spazio e il tempo che la sua interazione costruisce come specificità di spazio e tempo virtuali, e fenomenizza nell'interazione gli oggetti-corpi virtuali che sono l'ambiente stesso. La protesi tecnologica sembra quasi conferire al corpo il potere straordinario che in ambiente non virtuale è effetto dell'abitudine, della ripetizione «il potere - per usare, ricontestualizzate, le parole di Merleau-Ponty<sup>28</sup> - che noi abbiamo di dilatare il nostro essere al mondo, o di mutare esistenza assimilando nuovi strumenti»<sup>29</sup>. È il potere di assimilare nel proprio corpo l'alterità facendola diventare espansione ed espressione del proprio spazio-tempo, in modo che l'attività percettiva e conoscitiva del corpo costituisca il campo stesso della presenza come insieme di significati. In altri termini, nella dinamica della relazione virtuale, o della costituzione di ambiente virtuale, il peculiare rapporto tra corpo

26 Su cui si veda Kwastek (2013), pp. 89-175.

27 Merleau-Ponty, M. (1945) p. 202.

28 Su questo punto Diodato, R. (2015) pp. 25-46; Hansen M. (2006) pp. 71-82.

29 *Ibidem* p. 199.

dotato di protesi e corpo virtuale è tale che il significato è interno alla percezione, o a quell'incontro che continuiamo a chiamare percezione.

Ora supponendo che in ambiente virtuale sia possibile la relazione tra utenti per mezzo di avatar, allora in tale ambiente così come «le parti del mio corpo formano un unico sistema, così il corpo altrui e il mio sono un tutto unico, il rovescio e il diritto di un solo fenomeno; l'esistenza anonima, di cui il mio corpo è in ogni momento la traccia, abita contemporaneamente questi due corpi».<sup>30</sup> L'*altro* corpo-utente in qualità di corpo virtuale sarà propriamente corpo ibrido, paradossale. Tale corpo è difficilmente concepibile nella sua dinamica percettiva e immaginativa, in quanto è problematico pensare quell'esterno dello sguardo che è condizione di oggettività. Ma questo è il caso più complesso poiché suppone la possibilità di un rapporto tra identità e differenza in cui una relazione a tre posti è ridotta a una relazione a due posti, per via dell'assimilazione, nell'avatar, del corpo dotato di protesi e del corpo virtuale: identità tra diversi che al tempo stesso permangono tali. Forse, a questo livello, l'ambiente percettivamente più simile a quello virtuale, almeno per quanto concerne il complesso e immediato sentimento di presenza in ambiente immersivo, è quello del sogno, ambiente sui generis in cui emerge il senso di un doppio movimento descritto in diverso contesto da Jean-Luc Nancy: «L'intervallo tra i corpi è il loro aver-luogo come immagini»<sup>31</sup>, e insieme: «L'*immagine*, che il corpo è, non ha

---

<sup>30</sup> *Ibidem* p. 459.

<sup>31</sup> Nancy, J-L. (1992) p. 98.

pertanto niente a che fare con l'idea né, in generale, con la "presentazione" visibile (e/o intelligibile) *di* qualcosa. Il corpo non è immagine-di, ma è venuta in presenza». <sup>32</sup> A questo livello si apre il rapporto tra "senso radicale dell'esperienza interattiva" e l'analogia dell'esperienza immersiva con l'esperienza onirica, utile a mio avviso per approfondire l'idea di chiasma corpo-immagine.

5. Ora il sogno è un ambiente del quale partecipiamo in modo immersivo, rispetto al quale non siamo spettatori bensì attori; un ambiente in cui non stiamo osservando o generando eventi in qualità di storie, in cui non abbiamo l'impressione della duplicità dello sguardo come se assistessimo a uno spettacolo. Proprietà culminante (oltre all'immersività, all'intensità della presenza, alla relativa incoerenza narrativa) del sogno, luogo di interazioni che è strutturalmente interazione, è l'eterodirezione: non sappiamo forse di *non* essere i registi del sogno? I corpi e gli eventi che si presentano nei sogni non appaiono come inemendabili, come se fossero altro da noi? non sappiamo di *non* poter mutare l'aspetto del sogno con una semplice volizione? Il sogno, le sue componenti materiali e il suo svolgimento causale, sfuggono alla presa costruttiva dell'avatar: siamo, insomma, in balia dei nostri sogni, per cui ciò che svegli ci sembra inequivocabilmente essere stata un'esperienza "interna" è stata vissuta come esperienza di un "esterno" non controllabile. Nel sogno facciamo esperienza di essere strani soggetti: siamo noi stessi e insieme rappresentanti

---

<sup>32</sup> *Ibidem* p. 54.

di noi stessi, cioè avatar, e siamo completamente immersi in un mondo che solo da un impossibile punto di vista esterno possiamo considerare fittizio ma che è invece massimamente reale, al punto da produrre una sensazione di presenza, cioè una qualità della percezione dell'alterità o eteroaffezione particolarmente intensa.

Ma precisamente 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 -. 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. È 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 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»<sup>33</sup>. 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

---

33 M. Foucault, M. (1954) p. 73.

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»<sup>34</sup>. 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»<sup>35</sup>. 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 riaf-

---

34 *Ibidem* p. 76.

35 *Ibidem*

ferrare quel movimento essa lo interpreta in termini di percezione e lo indirizza verso la quasi-presenza dell'immagine»<sup>36</sup>. 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»<sup>37</sup>: sappiamo che per Foucault, e per un'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.

6. Penso che un analogo dell'esperienza percettiva e cognitiva tipicamente onirica sia l'esperienza resa possibile dal corpo-immagine 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 nella direzione, per dir così, di una *potenza di toccabilità*. 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. È per questo credo il toccare è refrattario al tipico riduzionismo operato nei confronti dei qualia, ridu-

---

<sup>36</sup> *Ibidem* p. 82.

<sup>37</sup> *Ibidem* p. 83.

zionismo 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: 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 essere in errore quando affermo che quella cosa è rossa, come posso risultare in errore quando affermo che questa 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, risulti 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 si esce 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



possesto di alcun concetto: è incisione patica dell'immaginario, è immagine-corpo o immagine-nel-corpo 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 Aristotele (*De anima*, II, 11, 422b-424a)<sup>38</sup> - 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. Insomma le qualità percettive proprie dei sogni non soltanto mostrano con chiarezza la differenza tra stimolo e percezione, nonché la non necessità di un esterno al corpo per generare percezioni dell'alterità, ma soprattutto, per quanto qui interessa, mostrano la densità significativa di un ambiente che si riduce a una struttura di relazione, ambiente interattivo tale da consentire la revisione della differenza tra cosa ed evento e tra oggetto e immagine. Infatti ciò che percepiamo come corpo nel sogno è un evento della memoria, e insieme ciò che concepiamo come corpo è un'immagine mentale, cioè, se si vuole, un'immagine della memoria. Così anche, ma tendenzialmente e con alcune differenze, nell'ambiente virtuale. Si tratta però, come è chiaro, di differenze rilevanti, perché l'ambiente virtuale si costituisce nell'interazione con macchine, e per comprendere questa situazione sarebbe preliminarmente necessaria una teoria dell'artificiale. Gilbert Simondon parlava al proposito di "couplage

---

38 Cfr. Aristotele (1996) pp. 175-183.

interindividuel” tra l’uomo e la macchina; precisamente tale “couplage” per Simondon «comincia a esistere a partire dal momento in cui un codice comune alle due memorie può essere scoperto, al fine che si possa realizzare una convertibilità parziale dell’una nell’altra perché una sinergia sia possibile». <sup>39</sup> Tale ambiente di sembra costituito di corpi-immagini non mimetici, immagini eventi, e non immagini *di* altro. Ciò può essere di qualche interesse per avviare una ricognizione sulla natura ontologico-estetica dei processi di rimediazione<sup>40</sup> consentiti dalla virtualità che possa avere un senso per una revisione dell’impianto dell’ontologia e dell’estetica attuali.

---

<sup>39</sup> Simondon, G. (1958) p. 124.

<sup>40</sup> Sulla specificità psichica di tale relazione Tisseron, S. (2012), pp. 65-83.



## BIBLIOGRAFIA

- Andrieu, B., Bernard, A. (2014): *L'art de s'emerser. Dispositifs immersants et dispositions intimes*, in *Arts immersifs. Dispositifs & expériences, Arts immersifs. Dispositifs & expériences*, «Figures de l'art. Revue d'études esthétiques», 26, pp. 13-30.
- Aristotele (1995): *Fisica*, trans. edited by Ruggiu, L., Rusconi, Milano.
- Aristotele (1996): *L'anima*, trans. edited by Movia, G., Rusconi, Milano.
- Barad, K. (2007): *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham N.C.
- Boccia Artieri, G. (1998): *Lo sguardo virtuale*, F. Angeli, Milano.
- Combi, M. (2000): *Corpo e tecnologie*, Meltemi, Roma, 2000.
- Diodato, R. (2012): *Aesthetic of the Virtual*, Suny, Albany.
- Diodato, R. (2013): *Relazione e virtualità*, Dehoniane, Bologna.
- Diodato, R. (2015): *The Sensible Invisible*, Mimesis International, Milan-London.
- Foucault, M. (1954) *Introduzione* a L. Binswanger, *Sogno ed esistenza*, trans. edited by Corradini, L., Giussani, C., SE, Milano 1993.
- Galloway, A., Thacker, E., Wark, M. (2014): *Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation*, The University of Chicago Press, Chicago.

- Grusin, R. (2015): *Radical Mediation*, "Critical Inquiry", 42, pp. 124-148; *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, trans. edited by A. Maiello, Pellegrini, Cosenza, 2017, pp. 221-268.
- Guillory, J. (2010): *Genesis of the Media Concept*, in "Critical Inquiry", 36, pp. 321-362.
- Hansen, M.B.N. (2006): *Bodies in Code. Interfaces with Digital Media*, Routledge, New York-London.
- Haraway, D. (1984): *Manifesto cyborg*, trans. edited by Borghi, L., Feltrinelli, Milano 1999.
- James, W. (1912): *Saggi sull'empirismo radicale*, trans. edited by Dazzi, N., Laterza, Roma-Bari 1971.
- Kelly K. (2010): *Quello che vuole la tecnologia*, trans. edited by Olivero, G., Codice, Torino 2011.
- Kember, S., Zylinska, J. (2012): *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*, MIT Press, Cambridge (Mass).
- Kwastek, K., (2013): *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, trans. By Daniels, D., The MIT Press, Cambridge (Mass.)-London.
- Latour, B. (1991): *Non siamo mai stati moderni*, trans. edited by Lagomarsino, G., Elèuthera, Milano 2009.
- Levy, P. (1995): *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris.
- Lundby, K. ed. (2009): *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*, Peter Lang, New York.
- Merleau-Ponty, M. (1945): *Fenomenologia della percezione*, trans. edited by Bonomi, A., Il Saggiatore, Milano 1965.

- Montani, P. (2017): *Tre forme di creatività: tecnica, arte, politica*, Cronopio, Napoli.
- Nancy, J-L. (1992): *Corpus*, trans. edited by Moscati, A., Cronopio, Napoli 1995.
- Simondon, G. (1958): *Du mode d'existence des object techniques*, Aubier Montaigne, Paris, 1969.
- Tisseron, S. (2012): *Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique*, Dunod, Paris.
- Trentin, E. (2014): *Libero arbitrio e macchine intelligenti*, in Tognoli C. ed., *Libero arbitrio. Teorie e prassi della libertà*, Li-  
guori, Napoli, 2014, pp. 489-502.