

Roberto Diodato

## The touch beyond the screen

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».<sup>1</sup>

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 Walter 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».<sup>2</sup>

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».<sup>3</sup>

A ben vedere, però, se è venuto meno lo schermo non è venuta meno l'interfaccia, e le procedure percettive ancora una volta modi-

ficano quella ibridazione tecno-naturale che siamo. Dovremo allora dir qualcosa sul concetto di interfaccia, e quindi comprendere cosa si intenda per realtà virtuale, per riesaminare, finalmente, il toccare a questo ulteriore livello.

Il termine *interfaccia* deriva dal latino *inter facies*, dove *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»,<sup>4</sup> “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”,<sup>5</sup> 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»,<sup>6</sup> allora, se le definizioni sono corrette, «Il *design* è soprattutto progettazione di interfacce». <sup>7</sup> Ora sono certamente interessanti per la riflessione estetica alcuni aspetti del *design* dell’interfaccia nei programmi per *computer*<sup>8</sup>, 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. Si tratta quindi di accennare alla definizione di realtà virtuale in senso primo e proprio.

Dal punto di vista squisitamente ontologico qualità essenziale del corpo virtuale, espressione in cui il termine "virtuale" propriamente indica un complesso problematico, un nodo di tendenze che impone un processo di attualizzazione non prevedibile e contingente, è l'"intermediarietà". I corpi virtuali sono realtà "intermediarie"<sup>9</sup> per due ragioni fondamentali:<sup>10</sup>

1. sfuggono alla semplice e potente dicotomia tra "interno" ed "esterno", la quale non va ovviamente pensata in quel senso empiristico che non avrebbe alcun senso fenomenologico. Assumo infatti il senso dei termini "interno", "esterno" da Vassily Kandinskij: «Ogni fenomeno può essere vissuto in due diverse maniere. Queste due maniere non sono arbitrarie, ma legate ai fenomeni – esse vengono derivate dalla natura dei fenomeni, da due loro proprietà: Esterno-Interno». <sup>11</sup> Ovviamente ciò vale innanzitutto per il nostro proprio corpo, ma vale anche per ciò che ci appare relativamente al modo in cui si manifesta: un fenomeno può essere vissuto in qualche modo a distanza, può essere percepito come altro, può essere mondo, ma lo stesso fenomeno può far parte diversamente della nostra vita, può incidersi in essa, compiersi come suo *pathos* e manifestare così, nella visibilità, la sua invisibilità. <sup>12</sup> Ma Kandinskij non sostiene soltanto che il fenomeno può essere vissuto in due diverse maniere, interno ed esterno, ma che ciò può accadere in quanto esterno e interno sono proprietà *del* fenomeno (e in questo senso le accezioni di "interno" e "esterno" sopportano lo scivolamento fenomenologico in "immanente" e "trascendente") <sup>13</sup> dello stesso *fenomeno*: in quan-

to appartiene alla natura del fenomeno di essere insieme esterno e interno il fenomeno può essere vissuto come mondo o come *pathos* ecc. In un corpo-ambiente virtuale, nel quale lo spazio stesso è il risultato di un'interazione, il mondo non accade al modo della presa di distanza, bensì del senso-sentimento dell'immersione, e il corpo, in quanto percepito come altro, assume il senso della sua realtà, della sua effettualità, come incisione patica e immaginaria, come produzione di emozione e di desiderio. Dunque il corpo-ambiente virtuale è primariamente intermediario tra interno e esterno, strano luogo in cui il confine diventa territorio. I corpi virtuali pertanto non sono né semplici immagini, né semplici corpi, ma corpi-immagini. Si può forse dire che il corpo virtuale elide, nella sua qualità di struttura ibrida emergente, dotata di novità ontologica, i due corni della relazione interattiva, e quindi sia l'accezione meramente fisico-materiale di "esterno" sia quella meramente cognitivo-personale di "interno", e si configura perciò come chiasma soggettivo-oggettivo, quell'ambito stilistico configurato dalla carne evocata da Maurice Merleau-Ponty.

Ma non solo:

2. i corpi virtuali sfuggono alla distinzione ontologica tra "oggetti" ed "eventi", perché, così come gli "oggetti esterni", essi hanno una relativa stabilità e permangono nel tempo, ma, così come gli "eventi", essi esistono solo nell'accadere dell'interazione. Infatti in ambiente virtuale ciò che è percepito dall'utente come cosa è in realtà un evento, l'attualizzazione provvisoria di un virtuale, esistente solo, nella sua attualità, come funzione di relazione interattiva. Ciò spinge a riflettere, sulla necessità di considerare in modo articolato il concetto di relazione, e le nozioni di cosa e di evento come nodi relazionali. Il corpo virtuale, pur non essendo riducibile a una rappresentazione, non esiste come corpo se non nell'interattività, è una interazione, un oggetto-evento: un'azione (relazione di interattività) che è un corpo (corpo virtuale) in quanto possiede le caratteristiche che siamo soliti attribuire ai corpi. Il tentativo di una teoria del virtuale è quindi di portare a cortocircuito le idee di relazione e di interazione. Sistema di rela-

zioni 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. Il corpo-immagine virtuale è quindi un ibrido dallo statuto ontologico incerto.

Il corpo virtuale è dunque, come si diceva, interazione, evento determinato preceduto da strutture differenziali. Il corpo virtuale allora è determinato, ma non al modo di quell'ente che abitualmente denominiamo oggetto empirico; è bensì determinato come immagine, come complesso di qualità percepibili talvolta soltanto per mezzo di protesi tecnologiche. Tali immagini possono essere o non essere riconoscibili, ma non sono comunque interpretabili come immagini *di*, cioè *in quanto* alla loro natura appartiene un rapporto di somiglianza, non sono cioè copie o simulacri, se non per quanto, come qualsiasi ente, intrattengono relazioni di analogia e differenza. Relativamente al corpo ambiente, o campo virtuale emerge allora che *anche* quanto nominiamo percezione è soprattutto determinazione o inferenza, e non raddoppiamento psichico. Determinazione che costituisce il suo oggetto come struttura relazionale rendendo inattivo il quesito sulla precedenza della coscienza o dell'oggetto (nel linguaggio della fenomenologia: della noesi o del noema) nell'atto intenzionale di costituzione. Da questo punto di vista il corpo virtuale esibisce *in atto* la relazione noesi-noema, la eventualizza: al di là di qualsiasi panpsichismo o animazione della materia da parte della coscienza, al di là di qualsiasi esterno altro dall'atto intenzionale.

Ciò stabilito, allora il problema della percezione in ambiente virtuale si potrebbe riformulare così: cosa può insegnare alle teorie della percezione una teoria della "percezione in ambiente virtuale", data la specificità di tale ambiente? Si tratta perciò di distinguere ponendo domande elementari: quali sono gli elementi che rendono possibile percepire l'ambiente virtuale? Come si costituisce la differenza e la relazione soggetto-oggetto in ambiente virtuale? Cosa vuol dire, insomma, *percepire*, e nel nostro caso innanzitutto *toccare*, un "oggetto virtuale"?

La risposta a queste semplici questioni può emergere da un'ontologia del virtuale, che necessariamente comprende la discussione del concetto di virtuale. Si noti: ciò evita di considerare ovvio che la nozione di oggettività, relativa a quella di oggetto, abbia lo stesso significato per gli enti cosiddetti reali e per gli enti virtuali. Se per esempio si ritiene che sia oggettivo un ente o evento "esterno", nel senso di indipendente dall'esperienza (perceptiva) che un soggetto può farne, allora l'"oggetto" virtuale non è oggettivo, anche se si può dire che tale oggetto esiste al di là dell'esperienza, o non esiste soltanto grazie all'esperienza. Quale sarà allora il grado di re-identificabilità di un tale oggetto? Sarà parziale, e apparterrà soprattutto alla parte non identificabile da coordinate spaziali: non alla ricorrenza e costanza della forma in località diversa, ma alla partitura dell'oggetto, cioè alla scrittura informatica. Se invece riteniamo di poter distinguere tra percezioni o più estesamente rappresentazioni che testimoniano stati "esterni" e stabili, e rappresentazioni che testimoniano stati "interni" in continuo aggiustamento attraverso meccanismi di retroazione, allora proprio l'esperienza del corpo virtuale smentisce la possibilità della distinzione. Infatti la molteplicità multisensoriale degli *input* del corpo virtuale è coerente e unitaria per la costanza del legame tra proprietà e luogo, in quanto non può non rispettare il principio di non contraddizione (per cui un solo elemento per ogni classe di proprietà percettive appartiene nel tempo  $t$  all'oggetto localizzato in  $l$  – si noti che si deve presupporre l'ipotesi, tutta da dimostrare, che esista un tempo-istante definibile), e d'altro canto, contemporaneamente, il corpo virtuale, per la sua interattività, scioglie la differenza tra stimolo distale e stimolo prossimale, in quanto il corpo virtuale è, per dir così, ontologicamente prossimo e percettivamente distante. Un primo passo sarà allora quello di prendere in considerazione la possibilità che certe consolidate analisi non funzionano per gli oggetti virtuali a causa della differenza ontologica di questi. Allora finalmente è chiaro che la risposta alla questione della "presenza" ai nostri sensi di un corpo virtuale esige una chiarificazione e un approfondimento della nozione di corpo-ambiente virtuale in modo da poterne, circolarmente, mostrare le peculiarità a livello di teoria della percezione. Non è quanto si possa ora fare, ma si può dare qualche indicazione relativa-

mente alla testimonianza più immediata di presenza, la presenza ir-riflessa che si dà nel toccare.

Ora, quando parliamo di presenza, innanzitutto quella primaria che si dà nel toccare, possiamo tener ferma un'ovvietà, ben espressa dalla fenomenologia husserliana: non vi sono dati puri, incontaminati, nemmeno nel toccare; ogni cosiddetto "dato" è il risultato di un complesso di operazioni intenzionali, e «tutte le unità intenzionali provengono da una genesi intenzionale, sono unità "costituite»<sup>14</sup> che hanno relazione col nostro passato, con la storia della nostra vita percettiva, con l'eredità dell'esperienza. La descrizione fenomenologica (l'aspetto "statico" della fenomenologia) ha poi insegnato a tener conto, nella ricerca delle strutture di senso della presenza, sia del punto di vista noematico sia del punto di vista noetico. Per cui, per esempio, dal punto di vista noematico saranno esplicitate le relazioni, e in particolare le relazioni di precedenza in termini di validità, tra il sistema dei fantasmi e il sistema dei movimenti, e quindi delle deformazioni, delle partizioni ecc. mentre dal punto di vista noetico, saranno ispezionate le differenze tra ritenzione, rimemorazione, attesa ecc. insomma quei modi di coscienza che sono, per un fenomenologo, condizione della soggettività. Certo alla prospettiva fenomenologica appartiene l'analisi filosofica della percezione, la quale normalmente è un'apprensione che abbraccia intenzionalmente tutti insieme quegli strati che l'analisi distingue. Da qui una differenza, al di là ovviamente della mira all'empirico o al trascendentale, tra l'approccio psicologico, seguito dagli studiosi della nozione di presenza negli ambienti virtuali, e l'approccio filosofico, che un'estetica del virtuale non può non esigere, almeno a livello preliminare. Ora una domanda potrebbe essere: nei confronti di un corpo virtuale cosa cambia, se cambia, dal punto di vista di una fenomenologia della percezione? Non è certo l'unica domanda che si può porre in relazione al tema della presenza in ambiente virtuale, perché il punto di vista fenomenologico è uno dei tanti possibili modi filosofici di intendere la presenza, però è una prima domanda. Tale operazione, che pure oggi potrebbe svolgersi almeno parzialmente sulla base delle esperienze e dei casi studiati a livello di teorie della percezione in ambiente virtuale, potrebbe fornire risultati che consentono un'altra interrogazione

che riguarda, circolarmente, il senso del metodo fenomenologico e del suo scopo. È nota infatti<sup>15</sup> la difficoltà, non dissimile da quella che nella teoria platonica concludeva alla dottrina della reminiscenza, riguardante il rapporto tra storicità della soggettività trascendentale e pretesa di verità dei risultati del metodo eidetico: se in ogni percezione è presente, e non può essere altrimenti, l'eredità di una storia dell'esperienza percettiva, quasi come essenza *a priori* passivamente costituita che è condizione di possibilità dell'afferramento dell'*eidōs*, allora abbiamo una proiezione dell'empirico sul trascendentale, della soggettività storicamente costituita sull'apprensione del mondo; ora «Se l'*eidōs* passivamente pre-costituito che funge da guida nella variazione eidetica si è però costituito a partire da un mondo con una determinata struttura ontologica, come può esso pretendere validità per un mondo possibile in generale?». <sup>16</sup> Si tratta di un problema coinvolgente la base costitutiva di qualsiasi rappresentazione, a partire dalla spazialità (e, più radicalmente, dalla temporalità), in quanto si possono supporre, o almeno non escludere pregiudizialmente, variazioni culturali del sentimento dello spazio. Del resto il fenomenologo «è necessariamente condizionato dal fatto che egli ha preso se stesso come punto di partenza. Egli si trova come l'*ego*. Quindi come *ego* in generale, che ha già nella coscienza un mondo, un mondo del nostro ben noto tipo ontologico». <sup>17</sup> È dunque sempre a partire da “un mondo del nostro ben noto tipo ontologico”, da un'ontologia insieme ovvia e necessaria, che si produce la finzione, la variazione eidetica, la quale sarà dunque limitata nella sua libertà. Com'è noto, a livello critico questo punto è stato rilevato da J. Derrida<sup>18</sup> che proprio a partire dall'insuperabilità del limite svilupperà il suo programma di ricerca nella direzione di figure “quasi-trascendentali”, ma certamente la coscienza del limite della libertà della variazione e quindi, in sostanza, del limite dell'immaginazione, era propria di Husserl che, procedendo nel suo percorso verso una considerazione genetica, via via accentua la consapevolezza di una prospettività essenziale. Certo l'io trascendentale non è empirico, è un centro funzionale di atti intenzionali, è in sé e per sé prima di qualsiasi egoità mondana e mette da parte l'atteggiamento naturale vincolato alla sfera psicologica; ciò è molto rilevante, come si vedrà, anche per un approccio alla realtà virtuale e permette comunque di inten-

dere la particolare curvatura che assume il termine “ontologia” nella fenomenologia e il suo rapporto col termine “mondo” (il mondo, sia esso reale o possibile, in quanto tema della fenomenologia trascendentale, non è mai un già dato, un essente presente nella forma di fenomeni che contengono un’essenza da svelare, bensì complesso eide-tico che emerge nelle operazioni intenzionali, e l’ontologia è, relativamente, il tentativo di reperire e descrivere gli strati di senso di tale mondo). Eppure, quando il progetto fenomenologico non è più soltanto descrittivo non è finalizzato soltanto all’individuazione delle differenze essenziali tra gli atti intenzionali, ma diviene ricerca di ciò che accade nella sintesi passiva, e quando correlativamente emerge, come interno alla genesi, il potere dell’immaginazione, allora si dà anche il problema dei limiti di questo potere: «Posso immaginativamente fare in modo che il mio corpo si trasformi in quello della mia fanciullezza e il mio animo in quello infantile? Non è però ciò a maggior ragione e veramente un nonsenso? Con queste questioni emerge che il problema del cambiamento di prospettiva (*Umdenken*) non è stato propriamente posto e trattato». <sup>19</sup> Non è certo un caso che la questione del “cambiamento di prospettiva” sia centrale in Sartre e in Merleau-Ponty, cioè in quegli autori che hanno sviluppato a modo loro la ricerca fenomenologica dedicando grande attenzione alla dimensione dell’opacità, dell’implicazione, della mancanza di purezza del *cogito*, insomma con una rinnovata attenzione al corpo e quindi alla storicità, all’affettività, alle emozioni, e conclusivamente alla materialità prospettica dell’*ego*. Così la ricerca, tipicamente trascendentale delle strutture invariabili che si *dovrebbero* trovare come il comune nelle differenti concezioni del mondo non si interrompe, ma si complica e si problematizza.

Si tratta di una questione, quella dell’attuazione di una revisione della soggettività trascendentale nella direzione della corporeità come condizione di possibilità di qualsiasi apprensione oggettuale, che è presente in Husserl stesso, <sup>20</sup> ma qui importa accentare l’ulteriore sviluppo della questione aperto dalla complessità e dalla novità del *campo* virtuale. Se, in altri termini, teniamo ferma la lezione metodologica della fenomenologia che spinge all’esercizio dell’immaginazione come variazione allo scopo di cogliere il transito dall’emergenza

delle forme, dalla varietà delle immagini, all'identità degli oggetti e al loro senso essenziale, e se pensiamo questa esperienza non solo come tipologia o descrizione empirica del campo, ma come analisi della sua stratificazione, considerando il campo un territorio ontologico costituito da piani materiali e se, infine, tale considerazione è possibile solo al livello dell'intenzionalità, allora che nel caso del vissuto proprio dell'immagine virtuale il corpo del soggetto sia eventualmente "proteseizzato" e il corpo dell'oggetto sia un ibrido eminentemente interattivo, può forse avere conseguenze che si riflettono sulle pretese di trascendentalità del metodo fenomenologico. Si può parlare ancora di «un *ego* in generale, che ha già nella coscienza un mondo, un mondo del nostro ben noto tipo ontologico», quando non esiste più il "ben noto tipo ontologico", o quando il tipo ontologico non è più così "ben noto"? Astrattamente, *ex parte objecti* si può dire anche così: cosa accade quando l'oggetto intenzionale non è un corpo, non è un'immagine, ma è un ibrido corpo-immagine, ma non è un tale ibrido precisamente come un dipinto, un'immagine fotografica, un'immagine cinematografica, un'immagine televisiva, almeno perché non ha la stessa *qualità intersoggettiva*, qualità che è sempre connessa al grado di interazione? E quale punto di vista, quale prospettiva assumere per l'indagine? La prospettiva di una egoità sdoppiata, interna e esterna all'ambiente virtuale? Ancora una volta, è chiaro, ci si avvicina alla situazione impossibile dell'analisi del sogno, e ciò forse mette in questione la possibilità di un "comune sentire". Ovviamente ciò spinge a considerare la questione dal punto di vista della costituzione dell'oggetto estetico, dove immaginazione e immagine giocano una circolarità non districabile; ma per ora ho soltanto posto un problema: si tratta di entrare nella questione della "presenza" in ambiente virtuale tenendo fermo, in modo se possibile non ingenuo, l'essenziale guadagno fenomenologico che rende conto della complessità dei processi.

L'approccio più semplice, o almeno primario, alla questione passa per la considerazione del corpo dell'utente come corpo con innesti inorganici che rendono possibile percepire e parzialmente costituire corpi virtuali. Nelle 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>21</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 per quanto qui interessa il corpo, in ambiente virtuale, è semplicemente un «accoppiamento strutturale», <sup>22</sup> un corpo-protesi che appartiene a un progetto di ricomprensione delle «funzioni dell'organismo entro i codici della macchina», <sup>23</sup> che potenzia da un lato le capacità dell'organismo, e dall'altro sviluppa le competenze della macchina con la protesi "corpo organico". Sarà necessario domandarsi a livello fenomenologico e a livello di ontologia dell'artificiale quali siano le conseguenze. È necessario pensare con tatto questo punto: non possiamo semplicemente ipotizzare che il corpo dotato di protesi inorganiche corrisponda, nella relazione virtuale, al corpo vivo, o corpo proprio <sup>24</sup> descritto dalla tradizione fenomenologia. Forse, come scrive Nancy «il "corpo ontologico" può essere pensato solo dove il pensiero tocca la dura estraneità, l'esteriorità non pensante e non pensabile di questo *corpo*». <sup>25</sup> Ora è vero che i corpi «Hanno luogo al limite, in quanto limite: limite – bordo esterno, frattura, intersezione dell'estraneo nel continuo del senso, nel continuo della materia. Apertura, discrezione (...). Un corpo è il luogo che apre, che distanzia, che spazia capo e coda: dando loro luogo per fare evento», <sup>26</sup> ed è anche vero che «L'intervallo tra i corpi è il loro aver-luogo come immagini». <sup>27</sup> E in particolare: «L'*immagine*, che il corpo è, non ha 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>28</sup> Tutto ciò funziona, e quindi lo sfruttiamo, come descrizione della struttura interattiva e immersiva del campo virtuale. Eppure non si tratta di pensare la negazione del corpo vivo bensì di pensare quel corpo che proviene dall'integrazione inorganica *come* corpo vivo; ma non 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 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.<sup>29</sup> Caso emblematico, a me pare, di una sperimentazione che procede in questa direzione sono le operazioni di Stelarc e forse le *performance* di Antúnez Roca.

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 che noi abbiamo di dilatare il nostro essere al mondo, o di mutare esistenza assimilando nuovi strumenti».<sup>30</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 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, inteso nel senso forte che abbiamo definito, 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>31</sup> L'*altro* corpo-utente in qualità di corpo virtuale sarà propriamente corpo ibrido, paradossale. Mi rendo conto che 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 viene 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, è quello del sogno.

Ho esaminato altrove la complessa relazione sogno-virtualità, e non ripercorro l'analisi;<sup>32</sup> 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 avviene, nel momento stesso in cui è interna in qualche modo, ma anche spesso e assai potente, esterna. L'immagine onirica è innanzitutto tattile – 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. 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 per me interessante quanto scriveva Foucault nella sua introduzione a *Sogno ed 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 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 riaffermare 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 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".

Come è noto è stato Dufrenne, nell'ultimo capitolo, intitolato *Il virtuale*, del suo ultimo libro *L'occhio e l'orecchio*, a connettere il virtuale, secondo la terminologia che Dufrenne riprende da Maryvonne Saison, <sup>38</sup> in *L'imaginabile*. Dufrenne scrive: «il sentire (...) deve esse-

re concepito come modo di comunicazione tra un sé – *Selbst* – e il mondo, comunicazione che deve essere sufficientemente stretta affinché il rapporto sé-mondo possa manifestarsi come totalità. Totalità esperita nell’esperienza patica di colui il quale afferra immediatamente l’espressione delle cose, così come vale per l’esperienza *phytica* di chi fa risuonare l’espressione in un gesto o in un grido». <sup>39</sup> Si tratta di un sentire che è sia originario sia figura dell’originario, che può manifestarsi nel “sentimento” e prolungare la lettura della sua espressione nell’esperienza estetica. Affrontata a partire dal problema del radicamento ontologico delle sinestesie, la questione dell’espressione dell’originario diventa questione della comunicazione, dove «comunicazione non significa semplicemente associazione, piuttosto interpenetrazione, scambio», <sup>40</sup> non *tra* i sensi, che in tale dimensione dell’esperienza «non esistono ancora come tali», ma del sensibile originario e dei soggetti che *in* esso *nella* comunicazione si costituiscono. Ma di tale sensibile che si comunica nel sentire quale apparire dell’originario si fa esperienza come di una reversibilità, per usare le parole di Merleau-Ponty che Dufrenne riprende, “sempre immanente e mai realizzata di fatto”; si apre così la riflessione sulla dimensione del virtuale come immaginabile, quale “dinamizzazione di quell’immaginario immanente che impregna il percepito”.

A questo punto Dufrenne pone un problema, a mio avviso essenziale, che egli stesso denuncia come non risolvibile. Infatti, scrive, il «tratto che conferisce lo statuto di virtuale a quel presentito che si associa e, al limite, si identifica al sentito, orienta l’attenzione verso il soggetto» <sup>41</sup> e quindi «ci si può chiedere *se* la psicologia o la fenomenologia che offrono i loro servizi rendano superflua o perdano di vista un’ontologia, quell’ontologia della carne che ha ispirato la nostra analisi del sensibile, oppure se possa essere indicato quanto meno un percorso che dalla fenomenologia conduca all’ontologia. È proprio a un soggetto, in ogni caso, che ci riferiamo innanzi tutto, quando parliamo di virtuale. È proprio *per* un soggetto e *mediante* un soggetto che c’è dell’impercepito intrecciato al percepito. Infatti, il virtuale va pur collocato da qualche parte. In una memoria». <sup>42</sup> Ora, per Dufrenne non può che trattarsi, direi per definizione, che della memoria di un soggetto. (non impersonale o ibrida); «Bisogna infatti – scrive Dufrenne – che questi ricordi di cui il corpo è custode affiori-

no alla coscienza per poter costituire un virtuale, bisogna che l'impercepito divenga un quasi-percepito oppure, se si preferisce, che la familiarità del corpo con le cose del mondo sia esperita da un soggetto. È allora necessario introdurre l'immaginazione». <sup>43</sup> La quale a questo livello è pensabile primariamente come facoltà di un soggetto. Posto in questo modo il problema, si tratterà allora di mostrare come la virtualità della carne pervada l'oggetto, la cosa del mondo, traduca la potenza dell'immaginazione in senso dell'essere. Infatti, prosegue Dufrenne «Nominando l'immaginabile, vale a dire ciò che può essere immaginato, noi sottolineiamo il ruolo del soggetto: (...). Tale potere gli proviene dal suo corpo, da quella carne che risponde alla carne del sensibile. Ma, nello stesso tempo, rendiamo giustizia sia a chi detiene questo potere sia a chi permette di esercitarlo, all'oggetto la cui carne inesauribile può caricarsi di immagini: il virtuale invita a cogliere l'oggetto come carne». <sup>44</sup> Perciò l'immaginario non è necessariamente soltanto soggettivo, bensì «può essere concepito senza appellarsi all'immaginazione intesa come facoltà di un soggetto. Perlomeno allorché lo pensiamo come virtuale, giacché il virtuale può definirsi in funzione tanto dell'oggetto quanto del soggetto. Esso designa una *virtus* o una *vis* dell'oggetto: non più ciò che è in potere di un soggetto, come ciò che egli custodisce nella memoria e che può evocare o come ciò che egli può inventare, bensì ciò che è, in qualche modo, in potere dell'oggetto senza manifestarsi immediatamente. Così è del possibile di cui è gravido il reale, quando il possibile non significhi la contingenza dell'evento come il "può darsi che", ma quando si annuncia come *possibile di* (...) Tale è l'invisibile di cui è gravido il visibile». <sup>45</sup> Abbiamo così una complessa ontologia, indicativa del chiasma produttivo di conseguenze interessanti, ma insieme realmente devastanti rispetto alle polarità dalle quali l'attenzione alla virtualità ha preso avvio; infatti, scrive coerentemente Dufrenne: «Così inteso, il virtuale appartiene dunque all'oggetto, e se pensiamo l'immaginario come virtuale, bisogna dire che l'immaginario abita il reale; è in esso come sovrabbondanza d'essere, sovrabbondanza di senso»; <sup>46</sup> si pone però, ovviamente, a questo punto una questione, che Dufrenne formula in modo disarmante: «È forse l'oggetto che, per essere esso stesso immagine, immagina?». <sup>47</sup> Dufrenne insomma si rende conto che posto in questi termini il problema non

è risolvibile, in quanto è stato posto pensando la virtualità della *chair* a partire dalla differenza soggetto-oggetto, per poi cercare di sintetizzare la differenza nella figura dell'immaginabile. E infatti Dufrenne tenta di riprendere, al termine del suo lavoro, il problema del virtuale a un diverso livello, e si domanda: «Ma, allora, riguardando l'esperienza dell'oggetto estetico, non si potrebbe analogamente invocare il trans-sensibile per qualificare il virtuale, il presen- tito immanente al sentito? (...) È chiaro allora ciò che potrebbe si- gnificare il virtuale per la percezione. (...) Il carattere peculiare del virtuale sarebbe piuttosto di restituire all'osservato il suo carattere primigenio. Presentito, non significherebbe non sentito, ma sentito prima della differenziazione sensibile».48 Ma cosa significa, propriamente, "sentito prima", se non un sentire che non sente secondo i registri della soggettività, un sentire non sentibile: udibile, visibile, *ma soltanto*, forse *toccabile*? Finalmente Dufrenne scrive: «Il sensibile, allora, avrebbe un'aria di generalità, la specificità dei suoi registri tenderebbe a cancellarsi, l'udibile e il visibile a confondersi; in maniera che le sinestesie non sarebbero più delle metafore, poiché non vi sarebbero più luoghi funzionalmente differenti da giustificare uno spostamento. Il responsabile di questa metamorfosi del sensibile sarebbe il virtuale e la fenomenologia del virtuale verrebbe a identificarsi con un'ontologia della carne»,49 e coerentemente conclude, si conceda attenzione: «Ontologia impossibile, tuttavia. L'idea di un'omogeneità del sensibile sfugge alla nostra presa, l'unità del plurale non è afferrabile. Il virtuale può certo invitare a parlare di uno stato primigenio del sensibile, ma questo non può essere provato».50

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. È 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 Aristotele<sup>51</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.

### *Note*

- <sup>1</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2004, p. 128.
- <sup>2</sup> Ivi, p. 131.
- <sup>3</sup> Ivi, p. 132.

- 4 Walter J. Ong, *Interfacce della parola*(1977), trad. it. Il mulino, Bologna 1989, p. 350.
- 5 Su questo punto cfr. R. Diodato, *Il corpo virtuale come esempio di sistema*, in L. Urbani Ulivi (a cura di), *Strutture di mondo*, Il mulino, Bologna 2010, pp. 249-269.
- 6 G. Bonsiepe, *Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design*, Feltrinelli, Milano 1993, p. 42.
- 7 *Ibidem*.
- 8 Sull'argomento, in particolare sul design dell'immagine digitale in movimento, cfr. il recente Lev Manovich, *Software Takes Command*, trad. it. *Software culture*, Olivares, Milano 2010; vedi soprattutto il cap. 3.
- 9 Cfr. soprattutto: P. Queau, *Théorie de l'art intermédiaire*, Seyssel, Champ Vallon/INA 1989.
- 10 Riprendo qui quanto più ampiamente argomentato nel mio R. Diodato, *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano 2005.
- 11 V. Kandinskij, *Punto-Linea-Superficie*, trad. it. Adelphi, Milano 1968, p. 7.
- 12 In sintesi è questa l'analisi che ne fa H. Michel in *Vedere l'invisibile. Saggio su Kandinskij*, Guerini e associati, Milano, 1996 pp. 13-20.
- 13 Cfr. E. Husserl, *Idee* (1912-1929), trad. it. Einaudi, Torino 2002, vol. I, p. 90.
- 14 E. Husserl, *Logica formale e trascendentale. Saggio di critica della ragione logica* (1929), trad. it. Laterza, Roma-Bari 1966, p. 258.
- 15 Sintetizza bene la questione Vincenzo Costa nel suo *L'estetica trascendentale e fenomenologica. Sensibilità e razionalità nella filosofia di Edmund Husserl*, Vita e Pensiero, Milano 1999, pp. 29-37.
- 16 Ivi, pp. 30-31.
- 17 E. Husserl, *Meditazioni cartesiane e i Discorsi parigini* (1929), trad. it. Bompiani, Milano 1960, p. 101.
- 18 J. Derrida, *Il problema della genesi nella filosofia di Husserl*, trad. it. Jaca Book, Milano 1992, p. 239.
- 19 V. Costa, *op. cit.*, p. 35.
- 20 Come l'analisi dei manoscritti mette in luce. Cfr. V. Costa, *op. cit.*, parte III.
- 21 M. Combi, *Corpo e tecnologie*, Meltemi, Roma, 2000, p. 119.
- 22 G. Boccia Artieri, *Lo sguardo virtuale*, Franco Angeli, Milano, 1998, p. 231.
- 23 *Ibidem*.
- 24 Sui problemi di traduzione del termine *Leib* cfr. N. Depraz, *Postface: la traduction de leib, une crux phœnomenologica*, in E. Husserl, *Sur l'intersubjectivité*, PUF, Paris 2001 pp. 391-992.

- <sup>25</sup> J.L. Nancy, *Corpus*, trad. it. Cronopio Edizioni, Napoli 1995, p. 17.
- <sup>26</sup> Ivi, pp. 17-18.
- <sup>27</sup> Ivi, p. 98.
- <sup>28</sup> Ivi, p. 54.
- <sup>29</sup> Sto pensando, è evidente, a una reinterpretazione del corpo vivo dal punto di vista della carne del mondo. Credo insomma che Merleau-Ponty sia andato già oltre *Corpus* di Nancy.
- <sup>30</sup> M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, trad. it il Saggiatore, Milano 1965 p. 199.
- <sup>31</sup> Ivi, p. 459.
- <sup>32</sup> Cfr. *Quel che insegnano i sogni*, in R. Diodato, *Estetica del virtuale*, cit. pp. 53-64.
- <sup>33</sup> M. Foucault, *Introduzione* (1954) in L. Biswanger, *Sogno ed esistenza*, trad. it. SE, Milano 1993 p. 73.
- <sup>34</sup> Ivi, p. 76.
- <sup>35</sup> *Ibidem*.
- <sup>36</sup> Ivi, p. 82.
- <sup>37</sup> Ivi, p. 83.
- <sup>38</sup> Cfr. M. Saison, *Imaginaire/Imaginable. Parcours philosophique à travers le théâtre et la médecine mentale*, Klincksieck, Paris 1981.
- <sup>39</sup> M. Dufrenne, *L'occhio e l'orecchio*, trad. it. il Castoro, Milano 2004, p. 33.
- <sup>40</sup> Ivi, p. 128.
- <sup>41</sup> Ivi, p. 195.
- <sup>42</sup> *Ibidem*.
- <sup>43</sup> *Ibidem*.
- <sup>44</sup> Ivi, p. 198.
- <sup>45</sup> Ivi, p. 199.
- <sup>46</sup> Ivi, p. 200.
- <sup>47</sup> *Ibidem*.
- <sup>48</sup> Ivi, p. 203.
- <sup>49</sup> Ivi, p. 204.
- <sup>50</sup> *Ibidem*.
- <sup>51</sup> Cfr. Aristotele, *De anima*, Aracne editore, Roma 2006, II, 11, 422b-424a.