

## Luca Taddio

*eXistenZ: “terroristi e nuovi realisti”.*

*Osservazioni fenomenologiche sul rapporto*

*illusione-realtà nel cinema e nella realtà virtuale*

### 1. Percezione e illusione

*eXistenZ* è il titolo che il regista canadese David Cronenberg ha dato a un suo film del 1999 nel quale riflette sul tema nella “nuova carne”, ossia sull’ibridazione tra l’uomo e la tecnologia, richiamando e anticipando studi che in seguito prenderanno il nome di “post-human”.<sup>1</sup> Analizziamo brevemente il film di Cronenberg al fine di affrontare il tema della realtà virtuale: “realtà” che consideriamo – in modo affine all’opera del regista – “virtuale” non in opposizione a “reale”, bensì come “realtà espansa” o “potenziata”, una estensione-espansione del “corpo” e dell’esperienza. La trama del film è la seguente: per conto della società Antenna Research, Allegra Geller ha ideato un videogioco virtuale denominato “eXistenZ”. Esso prevede l’uso di un dispositivo semi-organico chiamato “game-pod” che, collegato da una sorta di “cordone ombelicale”, viene inserito nel corpo dei giocatori mediante un foro posto al termine della spina dorsale. I giocatori vengono così condotti all’interno di un mondo “apparente”, “eXistenZ”, identico a quello “reale”. All’interno di una chiesa, durante la prima inaugurazione del videogioco, Ted Pikul – un dipendente dell’Antenna Research – salva Allegra Geller da un attentato di un gruppo di terroristi che si definiscono “Nuovi realisti” e che combattono – contro la multinazionale – la realtà virtuale e questi giochi capaci di porre in discussione lo statuto ontologico della realtà. Entrati nel gioco, Ted Pikul e Allegra Geller affronteranno una complessa battaglia in opposizione a coloro che intendono sabotare e contrastare la libertà e l’utilizzo dei giochi virtuali. Al termine del film, Allegra, Pikul e tutti gli altri personaggi che hanno partecipato al gioco si ritrovano all’interno della chiesa per commentare quanto appena vissuto all’interno del gio-

<sup>1</sup> Cfr. R. Marchesini, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 2002. (Si veda inoltre: S. Ricci, *David Cronenberg: Umano e post-umano*, Sovera Edizione, Roma 2011).

co ("eXistenZ"), mentre si preparano a iscriversi al "vero" gioco, "traScendenZ"; è a questo punto che Allegra e Pikul si rivelano essere i veri "terroristi" determinati a uccidere l'ideatore del videogioco e il suo assistente. I due ragazzi impugnano le pistole e cominciano a sparare al grido di "morte a traScendenZ". Nella scena finale, compiuta l'esecuzione, si avvicinano all'ultima vittima che, prima di essere giustiziata, chiede: "Siamo ancora nel gioco?".

"eXistenZ" è un mondo simile a quello prodotto dal "genio maligno" ideato nel 1641 da Cartesio, un mondo perfettamente identico al nostro, effetto della volontà di un potente genio che, ingannandoci sistematicamente, non rende possibile l'affermazione della realtà del mondo esterno. L'esempio fu ripreso più di recente dal filosofo americano Hilary Putnam, che immagina la realtà come il prodotto di un cervello isolato dal corpo e immerso in una vasca piena di sostanze nutrienti che lo mantengono in vita. Tali stimoli forniscono al cervello l'illusione che ogni sua esperienza sia reale. Il programma è tecnologicamente così avanzato che, se una persona alza una mano, gli impulsi trasmessi dal computer gli daranno la perfetta illusione di vedere e sentire la mano che si alza: come possiamo affermare di non essere noi stessi una vittima di questo macabro esperimento? Vengono così meno le certezze del senso comune. Rimane il fatto che in questi mondi "virtuali" possiamo agire e studiare la coerenza di ciò che appare, possiamo analizzare il modo in cui il nostro corpo è inscritto all'interno dell'ambiente circostante, sia esso "naturale" sia esso di natura "artificiale". L'indipendenza del dato "incontrato" si caratterizza per l'indipendenza dalla sua materialità (stimolo fisico), dalla corrispondenza agli organi di senso (stimolo prossimale), dall'esperienza pregressa e dall'attività di pensiero. L'apparire fenomenico (ciò che appare direttamente) possiede una propria e autonoma organizzazione. Tale caratteristica non va assimilata alla perfettibilità della *descrizione* dell'esperienza diretta. Possiamo *descrivere* ciò che vediamo in diversi modi, così come possiamo *interpretare* ciò che vediamo secondo diverse prospettive, ma ciò non comporta necessariamente che vediamo secondo diverse modalità. La cosa osservata viene percepita da diverse prospettive, ma non secondo diverse modalità ("vedere-come", "vedere-in", "vedere rappresentativo" etc.) poiché non esistono "modalità" di visione<sup>3</sup>. La differenza che riscontriamo non appartiene al mondo delle cose, bensì al linguaggio con le sue categorie. Il fatto che non possiamo correggere l'"incontrato" significa

<sup>2</sup> Cfr. H. Putnam, *Reason, Truth and History*, Cambridge University Press, Cambridge Mass. 1981, tr. it. A. N. Radicati, (a cura di) S. Veca, *Ragione, verità e storia*, Il Saggiatore, Milano 1994, cap. 2.

<sup>3</sup> Per l'approfondimento di questi punti, mi permetto di rimandare L. Taddio, *Fenomenologia eretica*, Mimesis, Milano-Udine 2011, cap. 2.

che abbiamo a disposizione quell'unica realtà direttamente e, intersoggettivamente, esperita. Valutare concettualmente l'*incontrato* non comporta una sua modifica<sup>4</sup>: nel mondo esterno possiamo incontrare cose che non possiedono una corrispondente stimolazione distale come nel caso del "triangolo di Kanizsa". Ciò che si vede è un triangolo equilatero bianco posto al centro della figura, leggermente più chiaro della superficie restante: affinché il triangolo sia percepito è necessario che il suo colore si differenzi da quello della superficie. Lo stimolo distale del triangolo non sussiste, sulla carta troviamo unicamente tre settori circolari e tre angoli. Il triangolo di Kanizsa è un esempio di superficie anomala riscontrabile all'interno del *campo* percettivo. Rispetto a questa figura dobbiamo distinguere una sua descrizione fenomenica, ovvero il dato incontrato, da una descrizione di tipo fisico-causale. Quest'ultima intende *spiegare* la percezione visiva attraverso ciò che sappiamo di essa, attingendo dallo schema psico-fisico aspetti concernenti la fisica, la chimica, la neurologia e la fisiologia della percezione. Una descrizione fisico-causale di questa figura ci suggerisce la conclusione che il triangolo non esiste nella realtà del mondo esterno: ciò che ontologicamente potremmo affermare sono unicamente i segni neri sul foglio. In questo caso il triangolo, per quanto fenomenicamente evidente, è considerato qualcosa di "soggettivo". Il carattere soggettivo di quanto viene osservato *lì* nel mondo è il risultato di un'interpretazione che si basa sulla descrizione fisica della cosa: interpretazione operata su un presunto "dato obiettivo" coincidente con quello fisico<sup>5</sup>. Ci arrogheremmo il diritto di "correggere" le presunte imperfezioni fornite dall'esperienza invece di descrivere quanto direttamente osservato: finiamo così per rappresentarlo a un livello di realtà diverso che tendiamo a privilegiare. È in tal modo che nasce il contrasto ontologico tra le cose direttamente percepite e i livelli descrittivi della realtà (rappresentata e non direttamente incontrata). La mancata distinzione e la conseguente assimilazione tra i due piani descrittivi, causale e fenomenico, comporta quell'errore definito dagli psicologi "errore dello stimolo". Allo stesso evento finiscono dunque per sovrapporsi due tipi di descrizioni non assimilabili, essendo definite su due ordini di proprietà differenti. Il triangolo di Kanizsa esemplifica l'inadeguatezza di concezioni che ci portano a definire la realtà, o la non realtà, delle cose sulla base di una corrispondenza con l'oggetto fisico: lo stimolo distale.

Possiamo considerare il triangolo di Kanizsa un'immagine illusoria tanto quanto l'esperienza cinematografica un'illusione del movimento? Parliamo

<sup>4</sup> Cfr. W. Metzger, *Psychologie. Die Entwicklung ihrer grundannahmen seit der Einföhrung des Experiments*, Steinkopff, Darmstadt 1941; Si veda inoltre: M. Ferraris, *Il mondo esterno*, Bompiani, Milano 2001, p. 32.

<sup>5</sup> Cfr. W. Metzger, *op. cit.*, cap. 1.

di “illusioni” ammettendo implicitamente una realtà sottostante. La realtà creata dal genio maligno o quella di “eXistenZ” sono illusorie rispetto alla “vera realtà”. Eppure l’arcobaleno non è considerato un’illusione, bensì un fenomeno naturale; diversamente, la percezione di un bastone spezzato nell’acqua viene giudicata come un’illusione. Consideriamo questo un caso di illusione dato che – così diciamo – lo vediamo spezzato soltanto quando si trova nell’acqua mentre in “realtà” è intero. Tuttavia rimane il fatto che il bastone nell’acqua appare ogni qual volta spezzato: tale esperienza è interosservabile e ripetibile (entrambi criteri legati al concetto di “oggettività”). Il bastone spezzato fa parte della realtà esperibile del mondo esterno. Si dirà che si tratta comunque di esperienza illusoria poiché non corrisponde alla “cosa” (il bastone) così come essa è “in sé”. La “cosa” per definizione non è mai qualcosa “in sé”: le cose sono il risultato del nostro intreccio (*chiasma*) col mondo. Il bastone, quando si trova fuori dall’acqua, appare diversamente rispetto a *quando* si trova nell’acqua. Stiamo paragonando due situazioni che si danno necessariamente in tempi diversi. Valutiamo e confrontiamo le due situazioni, ma è arbitrario dire che una delle due sia più “vera”. L’apparire “spezzato” del bastone ci dice appunto che si trova nell’acqua. L’informazione che ne ricaviamo è corretta: tant’è vero che ogniqualvolta che sarà nell’acqua apparirà così. Il suo esser-spezzato nell’acqua fa parte dello spettro visibile anche se ciò non trova corrispondenza nello stimolo distale. La stessa cosa può dirsi tanto per il triangolo ideato da Kanizsa (che non possiede un corrispettivo stimolo fisico) quanto per l’esperienza del movimento “apparente” proprio dell’esperienza cinematografica (il cui stimolo fisico è costituito da singoli fotogrammi).

Nel mondo a volte vediamo quello che non c’è, come nel triangolo di Kanizsa, e a volte non vediamo quello che c’è, come nei casi di “mascheramento”: l’apparire della cosa va accolto fenomenologicamente così come appare. Nel nostro ambiente comportamentale possiamo vedere anche ciò che non può esistere “realmente”. Prendiamo il caso di un “oggetto impossibile”, come il triangolo di Penrose. Un tale oggetto sarebbe impossibile da costruire poiché le parti che lo compongono sono impossibili nel nostro spazio euclideo tridimensionale. Ne consegue che l’esistenza fisica degli oggetti non è una condizione necessaria per la loro esistenza fenomenica. Non vediamo le cose così come le vediamo perché abbiamo imparato a vederle precedentemente, infatti un oggetto come il precedente non possiamo averlo visto, né mai lo vedremo nel mondo fisico e quindi in teoria nemmeno potremmo osservarlo ora, ma ciò è contro l’evidenza empirica<sup>6</sup>. Prendiamo il caso dell’illusione ottico-geometrica

<sup>6</sup> Cfr. G.B. Vicario, *Psicologia generale*, Laterza, Roma-Bari 2001, p. 222. Si veda: J. Aumont, *L’image*, Armand Colin, Paris 2005, trad. it. di V. Pasquali, *L’immagine*, Lindau, Torino 2007, cap. 1.

di Müller-Lyer, dove anche dopo aver colto l'uguaglianza dei due segmenti attraverso la misurazione continuiamo a vederli come prima, uno più lungo e uno più corto. Tali esempi ci portano a riconsiderare la questione della realtà ponendo la questione rispetto al "dove" e non al "che cos'è" la realtà, ossia: *dove* la collochiamo? Poniamo una determinazione dell'apparire come reale rispetto a un altro apparire, oppure, stabiliamo che la realtà è ciò che non *può* apparire, ma è qualcosa di più vero dello stesso apparire dato che è ciò che lo rende possibile? La gradualità del visibile rispetto all'invisibile costituisce l'apparire come "virtuale". Il visibile reale-virtuale non si configura come *stabilità* di un visibile possibile bensì come attualità genetica dell'invisibile all'interno del campo dinamico fenomenico.

## 2. Immagine e percezione

Lo schema corporeo è il nostro sistema di riferimento primario, ciò che caratterizza la nostra "forma di vita" ed è il risultato dell'adattamento funzionale all'ambiente del mondo esterno. Una macchina da presa può ricalcare i movimenti del nostro sistema corporeo. Ciò determina una particolare empatia tra il nostro occhio (campo visivo) e il cinema. Il cinema non è tanto una "immagine in movimento" quanto una "immagine in progressione": è l'esatto opposto di un'immagine congelata poiché, come sostiene Gibson, essa trasforma continuamente la struttura dell'*assetto ottico*. La progressione si avvicina notevolmente alla percezione visiva naturale, molto di più di quanto possano fare pittura e fotografia. L'assetto ottico corrisponde al campo temporaneo di visione di un osservatore in un ambiente naturale qualsiasi. Per considerare i vari tipi di modificazione tecnica dell'immagine cinematografica (*zoom*, panoramica, carrellata, etc.) possiamo avvalerci dell'approccio ecologico di Gibson<sup>7</sup>. Il cinema è un'immagine che è stata trattata in modo tale da poter proiettare ombre sulla sua superficie, pur senza lasciare su di essa tracce o colori: in tal modo si ottiene un assetto ottico di ampiezza limitata che contiene informazioni riguardo ad altre cose e non semplicemente relative alla superficie. La differenza con gli altri tipi di immagine è che l'assetto ottico non è bloccato ma va incontro a modificazioni e trasformazioni. Questa è la caratteristica fondamentale: se è vero che le immagini vengono inviate dall'occhio al cervello, allora è altresì possibile inviare una *serie* di immagini. Da ciò la convinzione che il film non sia altro che una sequenza di

<sup>7</sup> Cfr. J.J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Lea, New Jersey, London 1986, trad. it. di V. Santarcangelo, *L'approccio ecologico alla percezione visiva*, Mimesis, Milano-Udine 2014, cap. 16.

istantanee tenute insieme dalla persistenza della visione. Tale descrizione di base fisiologica ci conduce fuori strada. Per produrre un "assetto ottico" che cambia – come sapevano bene gli inventori del diciannovesimo secolo che avevano sperimentato diversi sistemi – non è necessario ricorrere a un proiettore: quello che conta è l'informazione che l'immagine invia alla nostra visione. Il sistema visivo coglie le perturbazioni della struttura dell'assetto in una progressione continua. A essere artificiali, dunque, sono le istantanee (quadri, fotografie, disegni) che costituiscono un blocco dell'assetto. La raffigurazione cinematografica si distingue dagli altri tipi di raffigurazione perché produce nello spettatore l'esperienza di una catena di eventi strutturati. Il fatto che si tratti di eventi virtuali non costituisce un'obiezione a quanto detto. Quando l'immagine cinematografica prende corpo sullo schermo non vediamo più la superficie, bensì lo spazio filmico come parte di un mondo, così come vediamo un mondo in un quadro o in una fotografia. Mondi che possiedono un grado di realtà indipendente dal sostrato materiale che ne sta alla base. Sebbene le immagini siano superfici piatte, sono trattate in modo da rappresentare lo spazio tridimensionale in cui viviamo. Quando vediamo l'immagine di qualcosa, quale relazione sussiste tra la "cosa" e la sua immagine e, più in generale, tra essa e il mondo esterno? Le modalità d'apparenza sono fattori controllabili sempre sul piano dell'osservazione. Ogni fattore può essere fenomenicamente determinato: come il rapporto figura-sfondo, i principi di unificazione, la profondità, la trasparenza sono stati studiati attraverso l'individuazione delle variabili che visivamente compongono la struttura dell'evento. Se l'apparire della cosa è un fatto che va assunto nelle modalità stesse del suo apparire, dev'essere altrettanto chiaro che il piano fenomenico è l'unico piano di visibilità dove tutte le qualità (primarie, secondarie e terziarie) della cosa sono complanari<sup>8</sup>. È su questo piano che ritroviamo il senso del film e questo piano non è ridicibile all'attività del cervello sottostante l'esperienza immediata. Attraverso le immagini-evento possiamo *presentare* cose come *far emergere* nuove cose: il cinema produce immagini attraverso le regole di datità fenomenica *iuxta propria principia*. L'immagine-movimento diventa somigliante qualora l'artista scopra le medesime datità fenomeniche della cosa, cogliendo gli stessi *invarianti fenomenici*. Per quanto possiamo creare a nostro piacimento le cose in tutti i mondi possibili il fenomeno, per apparirci "così e così", dovrà *necessariamente* rispettare i principi di apparenza messi in luce dalla fenomenologia sperimentale.

Gibson giunge alla definizione di immagine come "disposizione di invarianti di struttura"; diversamente, preferiamo parlare di "invarianti

<sup>8</sup> Cfr. P. Bozzi, *Fenomenologia sperimentale*, Il Mulino, Bologna 1989, p. 97.

fenomenici”, intendendo il complesso di variabili dipendenti e indipendenti che la fenomenologia sperimentale ha scoperto come condizioni di apparenza del fenomeno. Tali condizioni sono complanari al piano dell’osservazione diretta. Indichiamo con il nome di “invarianti fenomenici” ciò che vi è di comune tra l’immagine e la cosa: è questa la struttura del reale messa in gioco. L’immagine che appare sullo schermo consiste quindi in un *giocare* con le modalità intrinseche della percezione. Per *modalità* intendiamo tutti i fattori messi in luce dalla fenomenologia sperimentale, come per esempio il principio di unificazione, il “rapporto figura-sfondo”, “l’effetto di trasparenza” o il “completamento amodale”<sup>9</sup>. Ogni fattore è visibile e ostensibile nell’immagine ed è determinato da precise condizioni anch’esse appartenenti al piano dell’osservazione diretta. L’artista scopre e utilizza, più o meno consapevolmente, tali fattori: durante la produzione artistica il regista giudica *sempre* il risultato fenomenicamente esplicito del proprio lavoro. Esso è strutturato da fattori percettivi; ma l’artista, dal canto suo, può anche ignorare le regole che determinano l’apparire fenomenico della cosa. L’artista scopre facendo: è nel suo stesso operare che egli *fa cose con i fenomeni*. Le modalità di percezione che il regista fa emergere sono ciò che permette quel determinato rendimento percettivo-espressivo, sia che si tratti di immagini digitali, di colori a olio sulla tela o di mondi virtuali. In questo modo è possibile fornire una descrizione delle condizioni dell’immagine che si attenga ai caratteri fenomenici dell’immagine stessa così come ci appare, individuandole a partire dai criteri stessi della visibilità che regolano la percezione ordinaria. Gli “indizi monoculari di profondità” (prospettiva, occlusione, gradienti di tessitura, elevazione rispetto all’orizzonte, grandezza relativa, ombreggiatura) permettono di percepire la spazialità delle scene naturali; allo stesso modo questi indizi possono generare in modo efficace un’impressione di spazialità anche nelle immagini cinematografiche. Le invarianti definiscono la gamma di possibilità dei fenomeni.

L’immagine è legata alla visibilità sia per l’aspetto della produzione sia per quello della fruizione; e la possibilità stessa di produrre e vedere delle immagini partecipa alle regole della visibilità. Vi è un “sistema di equivalenza” tra la realtà e il mondo esperito sullo schermo. Alla condizione di apparenza del fenomeno partecipano tanto il mondo esterno quanto le sue raffigurazioni. Il fenomeno cinematografico sostituisce il mondo esterno, ne è un “surrogato”. La definizione delle condizioni della rappresentazione è conseguente al fatto che il regista sperimenta e scopre mondi fenomenici la cui “possibilità” è già contenuta intrinsecamente nella percezione visiva della datità fenomenica. Il regista, attra-

<sup>9</sup> Cfr. G. Kanizsa, *Vedere e pensare*, Il Mulino, Bologna 1991.

verso la macchina da presa, utilizza i medesimi invarianti fenomenici che regolano la percezione ordinaria: mette in opera *possibilità* intrinseche al visibile. All'interno della nuova cornice semantica, l'immagine conserva il carattere intersoggettivo e ostensibile di un qualsiasi aspetto ordinario del mondo fenomenico. Essere un'immagine è l'esemplificazione di una congiunzione di invarianti percettivi: vedere e produrre immagini rispondono alle medesime leggi. Nel primo caso, ci si potrebbe chiedere fino a che punto sia possibile giocare con gli invarianti, se essi siano tali e non una semplice possibilità che certi eventi della percezione posseggono. Ciò dipende dal risultato che si intende raggiungere sul piano del rendimento percettivo-espressivo e dalla riconoscibilità della cosa. Ogni aspetto fenomenico risulta da fattori che lo determinano. L'immagine che si costruisce attraverso apparati tecnici è finalizzata all'ottimizzazione di un dato rendimento espressivo: in questo è *vincolata* da certi fattori che determinano (fenomenicamente) il "risultato". La fotografia, il cinema e la pittura fanno emergere il fenomeno della "cosa" a partire dalle medesime condizioni di apparenza del dato fenomenico. L'oggetto fisico "incarna" la natura delle stesse condizioni di apparenza: il rapporto tra immagine e percezione è regolato dalle condizioni di emergenza dell'apparire della cosa.

### 3. Immagine, percezione e realtà (virtuale)

L'indipendenza del fenomeno come esperienza immediata della realtà può essere colta in diversi modi: virtualità potenziali dell'apparire. Un colore non è visibile unicamente in presenza di superfici colorate, ma anche, per esempio, attraverso una debole scarica elettrica sul bulbo oculare; oppure con una stimolazione meccanica; oppure con una stimolazione chimica (con piccole gocce di acidi). È possibile osservare un colore purché l'occhio sia stato sollecitato da una stimolazione in grado di produrre una bassa scarica di impulsi elettrici lungo i filamenti che partono dalla macula cieca. Una qualsiasi sollecitazione ci fa vedere un colore: essenziale è che il nervo ottico fornisca i necessari impulsi, mentre è del tutto secondaria la *causa* per cui lo fa. Se chiedessimo a uno spettatore cinematografico perché vede quello che sta vedendo sullo schermo, egli potrebbe risponderci tirando in ballo la sostanza chimica di cui sono fatte le cose proiettate, capace di assorbire tutto lo spettro della luce tranne quella lunghezza d'onda che definiamo come "rosso". Potremmo a questo punto obiettare che non si tratta di una certa sostanza chimica, poiché qualunque altra sostanza utile allo scopo di isolare il rosso andrebbe ugualmente bene; sappiamo infatti che le stesse proprietà sono possedute anche da materiali diversi. Lo spettatore sarà costretto

quindi ad ammettere che, nel caso in questione, la componente chimica è una condizione sufficiente ma non necessaria a percepire il rosso, che potrebbe quindi derivare da diversi materiali con le stesse proprietà<sup>10</sup>. La questione sembra riguardare le proprietà della radiazione, non quelle dei materiali: in questo modo spostiamo il problema più a destra nello schema psico-fisico<sup>11</sup>.

Per vedere un colore rimanendo sul piano ottico possiamo intervenire sugli impulsi elettrici del nervo ottico. Il processo fotochimico dei ricettori è uno degli elementi che produce tali impulsi elettrici, ma non è l'unico. Si può ipotizzare di applicare al nervo ottico degli stimoli elettrici perfettamente adeguati a indurre la visione di un colore.

È possibile vedere un colore purché l'occhio sia stato sollecitato da una stimolazione "tale che" sia in grado di produrre una bassa scarica di impulsi elettrici lungo i filamenti che partono dalla macula cieca. Possiamo quindi ammettere di vedere un colore quando è avvenuta una sollecitazione: non è rilevante la sua natura o ciò che ha causato l'esperienza immediata, vuoi attraverso onde luminose, processi chimici, meccanici o altro, purché sia "tale che" il nervo ottico fornisca gli impulsi necessari. Uno studioso di psicologia animale potrebbe chiederci dove intendiamo collocare le ricerche sul nervo ottico della rana. Se si tagliano i filamenti del nervo ottico della rana e li si collegano a batterie che possiedono proprietà elettriche assolutamente identiche a quelle delle unità fotosensibili della retina, nella parte a monte del nervo ottico i filamenti saranno percorsi esattamente dagli stessi stimoli elettrici e il risultato finale sarà "come se" vi fosse un colore. Descrivendo la relazione causale tra noi e la cosa osservata, il ragionamento di Frege è simile quando afferma: "Tutto dipende dalla stimolazione del nervo ottico, ed è indifferente come questa abbia luogo".<sup>12</sup> È sufficiente che il nervo ottico sia percorso da scariche elettriche "tali che" causino l'esperienza corrispondente. Se prendiamo una serie blocchi E1, E2, E3 e S1, dove E sta per "elaborazione" e S sta per "stadio", non occorre aver avuto prima E1 e E2 per avere E3. Se troviamo il modo di ottenere artificialmente E3, indipendentemente dagli stadi precedenti, ma "tale che" produca le stesse informazioni dell'intera sequenza, S1 risponderà nello stesso modo. Quindi tutta la sequenza precedente è logicamente indipendente.

<sup>10</sup> Cfr. P. Bozzi, *op. cit.*, cap. 11. Si veda inoltre: G.B. Vicario, *Psicologia generale*, Laterza, Roma-Bari, 2001, p. 185.

<sup>11</sup> Schema psico-fisico S-D: è la rappresentazione di ogni possibile spiegazione causale della percezione: dallo stimolo distale alla fisiologia del cervello sino all'esperienza diretta.

<sup>12</sup> G. Frege, *Ricerche logiche*, cit., § 71. Abbiamo preso in esame nel dettaglio questo punto in L. Taddio, (2017) *Osservazioni sull'indipendenza dell'esperienza immediata: da Frege alla «fenomenologia sperimentale» di Paolo Bozzi*, *Aisthesis* 1(1): pp. 161-172.

Il virtuale è una protesi della realtà. I mondi virtuali portano ad espressione una coerenza che ha origine dalle *regole* di datità fenomenica. In sintesi, se si potessero applicare delle protesi ideali a ogni singola parte dello schema psico-fisico, tali protesi avrebbero caratteristiche materiali perfettamente definite in grado di rendere le medesime qualità dell'apparire fenomenico della cosa o, più in generale, dell'esperienza immediata. Tale idea sta alla base degli "effetti speciali" che vediamo al cinema dove, per esempio, il rumore del fuoco che brucia può essere prodotto da una carta stropicciata. Possiamo così immaginare diversi processi causali, diversi livelli sottostanti la *medesima* realtà fenomenica il cui *sensu* viene colto indipendentemente dalle cause sottostanti: una scienza degli osservabili in atto (fenomenologia sperimentale) può prescindere dalla spiegazione del mondo sottostante che la "causa". L'esperienza immediata possiede un grado di indipendenza relativo dato che può emergere da *diverse* condizioni – cause – metafisiche sottostanti (dall'ipotesi di Cartesio alle protesi virtuali): l'analisi fenomenologica si intreccia così al piano ontologico. I "nuovi realisti" non sono dei terroristi che intendono combattere la "realtà virtuale", bensì intendono cogliere la natura del fenomeno in quanto tale (al di là della dicotomia apparenza-realtà). *eXistenZ* si apre e si chiude in una chiesa. L'esistenza "eXistenZ" presuppone, secondo un'antica tradizione filosofica, una trascendenza ("traScendenZ"). Il mondo apparente (il divenire) presuppone un mondo stabile che lo giustifichi. Quanto stiamo affermando è l'esistenza di un unico piano di immanenza capace di comprendere la virtualità del piano di realtà emergente (mondo-ambiente). Attraverso il dubbio iperbolico di Cartesio, lo scettico dubita non di ciò che appare, non dell'apparire della "cosa", ma della sua *causa*, ossia della metafisica trascendente "sottostante". Una scienza degli osservabili può prescindere dal piano metafisico per cogliere il fenomeno in quanto tale poiché il piano immanente della realtà fenomenica è, in quanto tale, al riparo dal dubbio. L'interpretazione di un film accompagna la nostra esperienza, anche se non la esaurisce: le nostre interpretazioni vanno al di là dello spazio visibile direttamente osservato. Il piano interpretativo dell'esperienza non elimina i fatti per ridurli ad un'unica dimensione interpretativa come avviene nella cultura "Postmoderna". I fatti iscritti nell'esperienza diretta non eliminano, ma guidano lo spazio interpretativo, spesso composto da un connubio di elementi in parte visibili e in parte non direttamente visibili. Ciò che noi cogliamo nell'esperienza artistica cinematografica è l'espressione della nostra forma di vita: essa esprime il senso dell'esistenza a partire dall'essere il nostro corpo incarnato nell'ambiente circostante. Per quanto si desideri un piano trascendente fuori dai cardini del tempo non possiamo fuoriuscire dal piano di immanenza: dietro un'apparenza c'è solo un'altra apparenza relativa alla nostra "forma di vita". Il senso del triangolo di Kanizsa o del

film di Cronenberg non è riducibile a qualcosa di sottostante l'esperienza diretta: nel cervello non c'è alcun film così come nello stimolo distale non c'è alcun triangolo. Il senso del mondo non è riducibile poiché è conforme alla nostra forma di vita: così il significato dell'arte è comprensibile solo analizzando questo piano di complessità, quello direttamente esperito (qualunque sia il suo grado di virtualità).

## Bibliografia

- Aumont, J., *L'image*, Armand Colin, Paris 2005, trad. it. di V. Pasquali, *L'immagine*, Lindau, Torino 2007.
- Bozzi, P., *Unità, identità, causalità*, Cappelli Bologna 1969.
- Bozzi, P., *Fenomenologia sperimentale*, il Mulino, Bologna 1989.
- Bozzi, P., *Vedere come*, Guerini, Milano 1998.
- Bozzi, P., *Un mondo sotto osservazione*, Mimesis, Milano-Udine 2007.
- Ferraris, M., *Il mondo esterno*, Bompiani, Milano 2001.
- Frege, G., "Der Gedanke. Eine logische Untersuchung, *Beiträge zur Philosophie des deutschen Idealismus*, (1918), I, 58-77, trad. it. di R. Casati, "Il pensiero. Una ricerca logica", in *Ricerche logiche*, (a cura di) M. Di Francesco, Guerini, Milano 1988.
- Gibson, J.J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, Lea, New Jersey, London 1986, trad. it. di V. Santarcangelo, *L'approccio ecologico alla percezione visiva*, Mimesis, Milano-Udine 2014.
- Kanizsa, G., *Vedere e pensare*, Il Mulino, Bologna 1991.
- Marchesini, R., *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 2002.
- Metzger, W., *Psychologie. Die Entwicklung ihrer grundannahmen seit der Einführung des Experiments*, Steinkopff, Darmstadt 1941.
- Putnam, H., *Reason, Truth and History*, Cambridge University Press, Cambridge Mass. 1981, tr. it. A. N. Radicati, (a cura di) S. Veca, *Ragione, verità e storia*, Il Saggiatore, Milano 1994.
- Ricci, S., *David Cronenberg: Umano e post-umano*, Sovera Edizione, Roma 2011.
- Vicario, G.B., *Psicologia generale*, Laterza, Roma-Bari 2001.
- Taddio, L., *Fenomenologia eretica*, Mimesis, Milano-Udine 2011.
- Taddio, L., *Osservazioni sull'indipendenza dell'esperienza immediata: da Frege alla «fenomenologia sperimentale» di Paolo Bozzi*, *Aisthesis* 1(1), 2017: pp. 161-172.

**eXistenZ: "terroristi e nuovi realisti".  
Osservazioni fenomenologiche sul rapporto  
illusione-realtà nel cinema e nella realtà virtuale**

Questo saggio intende prendere in esame la percezione della realtà virtuale a partire dall'analisi della relazione tra l'esperienza percettiva diretta dell'immagine cinematografica e la dicotomia apparenza-realtà. Il nesso tra immagine e realtà viene studiato come "fenomeno" della realtà esperita. Tale apparenza può essere intensa in termini non propriamente "soggettivi": l'immagine cinematografica viene assunta come "sguardo" virtuale sulla realtà del visibile. Si intendono indicare alcune possibili linee guida di ricerca tese a indagare il cinema secondo una prospettiva "realista" e una metodologia in linea di continuità con l'indirizzo ecologico di James J. Gibson, la fenomenologia sperimentale di Paolo Bozzi e la filosofia del "Nuovo realismo".

PAROLE CHIAVE: realtà virtuale, cinema, realismo, fenomenologia, immagine

**eXistenZ: "Terrorists e New Realists".  
Phenomenological remarks on the relationship  
illusion-reality in cinema and virtual reality**

This essay aims at examining the perception of virtual reality starting from the analysis of the relationship between a direct perceptive experience of the film image and the appearance-reality dichotomy. The connection between image and reality will be considered as a "phenomenon" of the experienced reality. This appearance could be understood in terms which are not properly "subjective". The cinematographic image is considered as a virtual look at the reality of the visible. The essay would like to show some possible research guidelines which are meant to focus on cinema according to a "realist" perspective and a methodology which is in line with the ecological approach by James J. Gibson, with the experimental phenomenology by Paolo Bozzi, and the philosophy of "New Realism".

KEYWORDS: virtual reality, cinema, realism, phenomenology, image