

edA

Esempi di Architettura

2019, Special Issue

Segni del presente

Filosofia della cultura e culture del digitale

Riccardo De Biase, editor. Olimpia Niglio, scientific editor

Editorial

Riccardo De Biase

Web Lag

Patologie del moderno e schemi simbolici. Suggestioni cassireriane

Riccardo De Biase

L'amico di Amleto (sulla metamorfosi della *Bildung*)

Gianluca Garelli

**Per una filosofia dello spessore
tra memoria umana e memoria digitale**

Ivana Brigida D'Avanzo

Realtà, mondo e rappresentazione.

Il problema del virtuale e la realtà digitale

Mattia Papa

Just-in-time. Il passato prossimo tra estenuazione, banalità e spreco

Felice Masi

Può l'intelligenza artificiale agire metaforicamente?

La risposta della biosemiotica

Camilla Robuschi

Horkheimer and the Criticism of Culture

Raffaele Carbone

Traccia e simbolo tra memoria e oblio

Nicola Russo

Cultura e Patrimonio Culturale dello Spazio

Olimpia Niglio

La genesi della Kulturphilosophie

Giovanni Morrone

Scritture argomentative nell'era digitale: contesti, modalità, forme

Domenico Proietti

Semiotica dell'emotività: il "caso" emoji

Rossella Saccoia

Che cos'è l'ipermodernità?

Ontologia, antropologia e politica delle tecnologie informatiche

Alessandro De Cesaris



eda

Esempi di Architettura

2019, Special Issue

Scientific Director

Olimpia Niglio

Editorial Director

Gioacchino Onorati

Editorial staff

Pietro Artale

Enrico Bono

Contact

publicationseda@gmail.com

National Editorial Board

Ferruccio Canali

Santo Giunta

Damiano Iacobone

Claudia Lamberti

Marzia Marandola

Bruno Pelucca

Ludovico Romagnì

Chiara Visentin

Publisher

Gioacchino Onorati editore unip. S.r.l., Canterano (Rm), Italia

Indexation

EdA, Esempi di Architettura

INTERNATIONAL JOURNAL OF ARCHITECTURE AND
ENGINEERING

ANVUR- GEV 08 - SCIENTIFIC JOURNAL

Class B (VQR)

MIUR E211002 - ISSN: 2384-9576 (attiva dal 2007)

MIUR E199789 - ISSN: 2035-7982 (attiva dal 2009) on line

International Scientific Partners

AGATHÓN International Journal of Architecture, Art and
Design, Italy

Cátedra UNESCO Forum Universidad y Patrimonio.

Universitat Politècnica de València, España

CUREE. Consortium of Universities for Research in
Earthquake Engineering, CA, USA

International Editorial Board

Antonello Alici, Norway, Sweden and Finland

Alessandro Camiz, Cyprus

Rubén Hernández Molina, Colombia

Noriko Inoue, Japan

Mabel Matamoros Tuma, Cuba

Elisa Palazzo, Commonwealth of Australia

Luis Palmero Iglesias, Spain

Francesco Rossini, China

Pastor Alfonso Sanchez Cruz, México

Karin Templin, Great Britain (UK)

Scientific Editorial Committee

Federica Visconti, Italy (Coordinator)

Renato Capozzi, Italy

Andrea Catenazzi, Argentina

Giuseppe De Giovanni, Italy

Luigi Guerriero, Italy

Benjamin Ibarra Sevilla, Texas, USA

Taisuke Kuroda, Japan

Giovanni Multari, Italy

Alberto Parducci, Italy

Jorge Vicente Ramirez Nieto, Colombia

Cesare Sposito, Italy

Alicia Ziccardi, México

EMA, Early Modern Architecture, UK

Kanto Gakuin University, Yokohama, Japan

APUNTES, Instituto Carlos Arbeláez Camacho, Pontificia,

Universidad Javeriana, Colombia

ACFA, Asociación Colombiana de Facultades de Arquitectura,
Colombia

AU, Facultad de Arquitectura, Instituto Superior Politécnico,

José Antonio Echeverría, La Habana, Cuba

REVISTARQUIS Universidad de Costa Rica, Costa Rica

ArKeopáticos / Textos sobre arqueología y patrimonio,

Mexico City, Mexico

NHAC, New Horizons for Architecture in Communities,

Oaxaca, Mexico

Gremium Revista de Restauración Arquitectónica, Mexico,

City, Mexico

RNUI, Red Nacional de Investigación Urbana, Puebla, Mexico

VITRUVIO International Journal of Architectural Technology

and Sustainability, UPV, Spain

EdA, Esempi di Architettura

2019, Special Issue

<http://esempiarchitettura.it/ojs/index.php/eda>

Biannual Journal

Copyright © MMXIX

Gioacchino Onorati editore S.r.l. unip. S.r.l.

www.aracneeditrice.it

info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20

00020 Canterano (RM)

(06) 45551463

ISBN 978-88-255-2531-1

ISSN 2384-9576 (*print*)

ISSN 2035-7982 (*online*)

Printed in June 2019 by «The Factory S.r.l.»

00156 Roma (RM) - via Tiburtina, 912 on behalf of «Gioacchino
Onorati editore unip. S.r.l.» of Canterano (RM)

INDEX

SEGNI DEL PRESENTE

FILOSOFIA DELLA CULTURA E CULTURE DEL DIGITALE

Riccardo De Biase, editor

Olimpia Niglio, scientific director

EDITORIALE

Riccardo De Biase

5

WEB LAG

PATOLOGIE DEL MODERNO E SCHEMI SIMBOLICI. SUGGERZIONI CASSIRERIANE

Riccardo De Biase

9

L'AMICO DI AMLETO (SULLA METAMORFOSI DELLA *BILDUNG*)

Gianluca Garelli

21

PER UNA FILOSOFIA DELLO SPESSORE TRA MEMORIA UMANA E MEMORIA DIGITALE

Ivana Brigida D'Avanzo

29

REALTÀ, MONDO E RAPPRESENTAZIONE.

IL PROBLEMA DEL VIRTUALE E LA REALTÀ DIGITALE

Mattia Papa

37

JUST-IN-TIME. IL PASSATO PROSSIMO TRA ESTENUAZIONE, BANALITÀ E SPRECO

Felice Masi

47

PUÒ L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE AGIRE METAFORICAMENTE?

LA RISPOSTA DELLA BIOSEMIOTICA

Camilla Robuschi

59

HORKHEIMER AND THE CRITICISM OF CULTURE

Raffaele Carbone

65

TRACCIA E SIMBOLO TRA MEMORIA E OBLIO

Nicola Russo

75

CULTURA E PATRIMONIO CULTURALE DELLO SPAZIO

Olimpia Niglio

85

INDEX

LA GENESI DELLA KULTURPHILOSOPHIE Giovanni Morrone	91
SCRITTURE ARGOMENTATIVE NELL'ERA DIGITALE: CONTESTI, MODALITÀ, FORME Domenico Proietti	103
SEMIOTICA DELL'EMOTIVITÀ: IL "CASO" EMOJI Rossella Saccoia	113
CHE COS'È L'IPERMODERNITÀ? ONTOLOGIA, ANTROPOLOGIA E POLITICA DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE. Alessandro De Cesaris	123

Con il patrocinio culturale di



Volume pubblicato con i fondi di ricerca - ELAHOV - ALTRI_DR_409_2017_Ricerca Ateneo, Università di Napoli Federico II.

«**SEGNI DEL PRESENTE.
FILOSOFIA DELLA CULTURA E
CULTURE DEL DIGITALE**»

REALTÀ, MONDO E RAPPRESENTAZIONE

IL PROBLEMA DEL VIRTUALE E LA REALTÀ DIGITALE

MATTIA PAPA

Dipartimento di Studi umanistici, Università di Napoli "Federico II"

mattiapapa@gmail.com

Accepted: May 24, 2019

ABSTRACT

The paper tries to describe some kind of transformation of the way we represent the world in the digital age. Starting from the definition of a precise meaning of "digital", the paper proposes the conceptualization of digital representation through some moments of Immanuel Kant's thought, concluding with some topical considerations.

Keywords: Digital representation, Digital object, Analog, Immanuel Kant, Erkenntnistheorie.

Se accettiamo come vero che la rivoluzione digitale ha cambiato e sta cambiando radicalmente l'esistenza dell'uomo (ed in particolare il suo rapporto con gli altri e il mondo), dobbiamo altrettanto assumere che ciò è possibile perché in primo luogo il digitale mette in atto una trasformazione del modo in cui ci rappresentiamo il mondo. In questo contributo si proverà ad indagare questa trasformazione partendo dal significato di *rappresentazione digitale*, intesa come quella particolare forma di rappresentazione che è andata formandosi nel campo delle nostre esperienze possibili, e che contribuisce alla costruzione concettuale della nostra conoscenza.

Dividerò il lavoro in due parti: nella prima proporrò una definizione del termine "digitale" partendo dal confronto con il concetto di virtuale. La seconda parte sarà dedicata all'esposizione del problema *erkenntnistheoretisch*, alla base del concetto di *rappresentazione digitale*, in cui alcuni elementi dell'innovazione tecnica propria della quarta rivoluzione¹ saranno analizzati attraverso la filosofia di Immanuel Kant.

I

Come anticipato, il punto di partenza di questo lavoro è una definizione. Una definizione prova sempre a fare chiarezza. Il nostro definire è un illuminare, scegliere, selezionare alcuni aspetti di un *esser-dato* affinché esso appaia. Ciò di cui necessitiamo, riguardo al digitale, è esattamente questo, un far chiarezza: bisogna in primo

¹ È del filosofo italiano Luciano Floridi l'attribuzione di *quarta rivoluzione* in merito alla poderosa trasformazione in atto con lo sviluppo del "digitale". *La quarta rivoluzione* è, come è noto, il titolo del diffusissimo e famoso volume che il filosofo ha pubblicato nel 2014 per i tipi della Oxford University Press, il quale significativamente ha come sottotitolo *How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. A differenza della traduzione italiana (edita nel 2017) che traduce il sottotitolo con "Come l'infosfera sta trasformando il mondo", Floridi ritiene - nella versione originale, ossia la stesura inglese del volume - che la *quarta rivoluzione* riguardi piuttosto un *rimodellare la realtà umana*, che ha un significato ben più profondo della trasformazione del mondo: riguarda quella parte della conoscenza che non interessa le *Naturwissenschaften*, bensì le *Kulturwissenschaften*. L'intento di Floridi è di definire «una nuova filosofia della storia, che intenda rendere conto della nostra epoca in quanto fine della storia e inizio dell'iperstoria»; il che obbliga «chiaramente» a «sviluppare una nuova filosofia della natura, una rinnovata antropologia filosofica, un ambientalismo sintetico che possa fungere da ponte tra noi e il mondo, e il collante di una nuova filosofia politica» (L. Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, trad. it. M. Durante, Cortina, Milano, 2017, p. XII). E benché si possa essere d'accordo o meno con i propositi dell'autore (o quantomeno necessario si rende il chiarire cosa si intende con "filosofia della storia"), trovo sia ancora una volta opportuno però marcare il valore esclusivamente *culturale* della quarta rivoluzione, per non fraintendere il tipo di ricerca che si sta andando svolgendo: come proverò a illustrare, la rivoluzione digitale riguarda la trasformazione culturale dell'umanità, e non va confusa - come talvolta implicitamente pare succeda - con una radicale mutazione dell'umano stesso. Su ciò si veda G. Riva, *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*, il Mulino, Bologna, 2014.

luogo provare a determinare cosa intendiamo per “digitale” considerando l’uso che comunemente facciamo del termine².

Per fare ciò è fondamentale sottolineare una primaria distinzione, quella tra *software* e *hardware*. Per *hardware*, si intende il supporto fisico, l’insieme delle componenti elettroniche che costituiscono un apparecchio elettronico. Il *software*, invece, è l’insieme di regole che permette alla parte fisica di svolgere alcune precise e determinate operazioni: il sistema di istruzioni, insomma, che regolano il flusso di informazioni (dal più elementare linguaggio binario al più elaborato sistema di codifica) che è possibile inviare attraverso un’interfaccia ad un supporto fisico affinché quel supporto svolga una determinata operazione³.

Dobbiamo allora tener sempre presente che in ogni momento in cui facciamo *esperienza* di un apparecchio digitale – dal più rudimentale al più sofisticato – facciamo sempre *esperienza*, di un *input* e *output* di informazioni che inviamo a, e riceviamo da, un supporto fisico, mediante un software.

Eppure, nel *sensu commune*, l’esperienza che facciamo del digitale è l’esperienza solo di ciò che visualizziamo, e non di tutto il processo necessario per cui quella particolare immagine appaia. Una prima definizione del digitale potrebbe allora essere: *ciò di cui facciamo immediatamente esperienza nello scambio di informazioni (bits) tra noi e un hardware, mediante un software*.

L’esperienza del digitale, però, non è ascrivibile alla semplice determinazione del rapporto tra noi, l’hardware e il software, poiché in questo senso dovremmo limitare il digitale al solo contrapporsi all’analogico, ovvero allo scambio o memorizzazione di dati su supporti fisici, ma mediante l’archiviazione o fruizione di *bits* su o attraverso un supporto elettronico⁴. Ma il digitale è qualcosa di più, almeno nel suo *significato* comune. Il digitale, infatti, comunemente è inteso come *ciò che ci permette l’accesso alla dimensione del virtuale*⁵.

² Per digitale si intende, in senso tecnico, il *trattamento* di grandezze in forma numerica, cioè trasformando il valore della grandezza in numero e in un sistema di numerazione tale da permettere la gestione di quei valori. Tornerò più avanti sulla distinzione tra digitale e analogico, ma la differenza si fonda proprio sulla trasformazione del segnale analogico in un numero affinché venga letto, gestito, “trattato” in un sistema non più elettronico, bensì numerico. L’esempio che meglio può rendere l’idea è la differenza tra la fotografia digitale e quella analogica: se la seconda, come è noto, impressiona la luce e le ombre su una pellicola, la prima elabora il processo di registrazione in termini numerici ed archivia in un file una sequenza di numeri su un supporto magnetico. Ad ogni modo, per una ricostruzione attenta e al contempo estremamente chiara del sistema-computer, le sue trasformazioni e l’introduzione del digitale in informatica, cfr. l’importante volume del matematico G. Irfrah, *The Universal History of Computing: from the Abacus to the Quantum Computer*, John Wiley & Sons, New York-Chichester-Weinheim-Brisbane-Singapore-Toronto, 2001.

³ È difficile mettere a fuoco, immersi come siamo nel mondo delle nuove tecnologie, quanto le operazioni divenute ormai più comuni come consultare la posta elettronica, inviare un messaggio tramite smartphone, visualizzare il proprio profilo Facebook, caricare una fotografia su Instagram o pubblicare un *tweet*, non sono altro che un elaboratissimo scambio di informazioni che inviamo ad un processore attraverso un’interfaccia (ciò che c’è tra noi e la tecnologia) e un protocollo (ciò che trasforma l’informazione trasmessa da noi tramite l’interfaccia in un’informazione leggibile dal hardware). In L. Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l’infosfera sta trasformando il mondo*, cit., pp. 27-40, si definisce questo tratto della tecnologia come l’«essere-tra», ovvero l’essere *medio* tra un utente e un suggeritore (il suggeritore, spiega Floridi, è «l’altro lato della relazione», ciò che «invita all’utilizzo o che consente l’interazione» con gli oggetti: ad esempio, il sole è il suggeritore del fabbricare o indossare un cappello). Ora, se la relazione utente-suggeritore è tra umano e la natura, allora definiamo tali tecnologie «di *primo ordine*». Le tecnologie di secondo ordine, invece, «sono quelle che pongono gli utenti in relazione non più con la natura ma con altre tecnologie: vale a dire, sono quelle tecnologie i cui suggeritori consistono in altre tecnologie» (che può essere anche l’utilizzare un martello per fissare l’altra tecnologia *chiodo* alla parete). Infine, la tecnologia di terzo livello sostituisce anche l’utente – finora considerato come umano – con una tecnologia: «i *piloti* fanno ancora volare droni attivamente con la leva del motore, ma gli *operatori* si limitano a controllarli con mouse e tastiera». Si sta dicendo che noi siamo «del tutto fuori dal processo, e ci gioviamo o meglio facciamo affidamento su tali tecnologie in quanto (potenzialmente inconsapevoli) beneficiari o consumatori». È questo carattere che trasla, secondo Floridi, il piano della storia al piano della *iperstoria*, in cui la dipendenza dalle ICT (*Information and Communications Technology*, le tecnologie dell’informazione e della comunicazione) è la *conditio sine qua non* dello sviluppo. Vi è una «immigrazione degli atti linguistici verso il computer», come scrive M. Leeker, *Performing (the) digital*, in M. Leeker, I. Schipper, T. Beyes (eds. by), *Performing the Digital. Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, Columbia University Press, New York, 2017, p. 27. Gli “atti linguistici” [*speech acts*] sono da intendersi, infatti – almeno secondo questo lavoro –, come il comunicare nel senso di processo di *semiosi*, ovvero di significazione del mondo. Ma di questo si discuterà successivamente. Nel mentre cfr. *ivi*, *passim*. per una bella ricostruzione storico-filosofica del problema della rappresentazione (in senso di *performing*) del digitale. Ad ogni modo, per un approfondimento, si rimanda all’interessante volume di P.C. Ceruzzi, *Storia dell’informatica: dai primi computer digitali all’era di internet*, Apogeo, Milano, 2006.

⁴ Cfr. l’importante lavoro di D. Lewis, *Analog and Digital*, in «Noûs», 5/3 (1971), pp. 321-327 sulla *fisicità* della rappresentazione analogica e quella digitale. Il citato lavoro è alla base di diversi studi sulla trasformazione dall’analogico al digitale (cfr. C.J. Maley, *Analog and digital, continuous and discrete*, in «Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition», 155/1 (2011), pp. 117-131, su cui tornerò). Ma cosa ancora più importante è che il lavoro di Lewis pare ponga la questione dell’analogico e del digitale già in una dimensione di virtualità. Per fare un esempio, il nostro rapporto con la tecnologia “videocassetta” (comunemente noto come supporto analogico) non cambia il rapporto della rappresentazione che abbiamo delle immagini e degli oggetti che ci vengono presentati attraverso uno schermo.

⁵ Anche la dimensione del virtuale vive di fraintendimenti nell’accezione comune, venendo confusa con il *cyberspazio*. Ma non è esattamente così. In una prospettiva affine agli obiettivi della presente proposta, è il contributo di S. Tagliagambe, *Epistemologia del cyberspazio*, Demos, Cagliari, 1997. Il *cyberspazio* è da pensarsi come lo spazio del “fuori” generato dal processo di *internalizzazione* delle tecnologie di terzo livello. Come scrive Floridi, «le ICT, in quanto tecnologie di terzo ordine che chiudono il processo [di comunicazione *utente-tecnologia-suggeritore*], internalizzano l’essere-tra tecnologico ma generano un nuovo “fuori”, dal momento che creano un nuovo spazio» (L. Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l’infosfera sta trasformando il mondo*, cit., p. 36). Tagliagambe, richiamandosi (così come in questo lavoro) al Kant della *Critica della ragion pura*, riporta lo spazio *artificiale*

Nel celebre *Il virtuale*, Pierre Lévy ha ben spiegato che, il virtuale, «non è affatto il contrario del reale, ma un modo anzi di essere fecondo e possente, che concede margine ai processi di creazione, schiude prospettive future, scava pozzi di senso al di sotto della presenza fisica immediata»⁶. Il virtuale è l'albero che è, in questo senso, *virtualmente* presente nel seme, e la sua differenza con il possibile è che il possibile si distingue a sua volta dal reale solo da un punto di vista logico: esso – il possibile – è manchevole solo dell'esistenza; ma ciò che è definibile possibile è già un preciso albero dato nel concetto, e non il virtuale sviluppo del seme in un qualsiasi albero indeterminato.

Il virtuale è una dimensione della realtà, quella in cui la realtà non è ancora attuale, ma che potrebbe essere. Della realtà, infatti, il virtuale è un *modo*, ossia il «nodo di tendenze e di forze – scrive Lévy – che accompagna una situazione, un evento, un oggetto o un'entità qualsiasi, e che richiede un processo di trasformazione: l'attualizzazione». Scrive ancora Lévy: «il seme “è” questo problema, anche se non si esaurisce in esso. Questo non significa che il seme “conosca” esattamente quale sarà la forma dell'albero che in seguito stenderà il proprio fogliame sopra di lui. A partire dai vincoli che gli sono propri, dovrà inventarlo, coprodurlo insieme alle circostanze in cui si imbatte»⁷.

Lévy prende le mosse ovviamente dalla precedente definizione deleziana del virtuale. Il virtuale, scriveva il filosofo francese in *Differenza e ripetizione*, non va assolutamente confuso con la dimensione del possibile: «il possibile – scrive Deleuze – si oppone al reale, e il processo del possibile è quindi una “realizzazione”»⁸. Il possibile è quella dimensione, propria del pensiero, che *pensa* il *dato* mancante della *esistenza*, ma i cui tratti sono già così come sarebbero se l'oggetto possibile esistesse. Il virtuale, invece, «non si oppone al reale, possiede di per sé una realtà piena, e il suo processo è l'attualizzazione». È a partire dalla realtà del virtuale che «l'esistenza si produce, e si produce conforme a un tempo e a uno spazio immanenti all'Idea». Il virtuale è infatti «il carattere dell'Idea»⁹, dell'ideale, in cui la ragione esprime il suo pieno potenziale. Ogni esitazione tra il virtuale e il possibile, secondo Deleuze, ossia «tra l'ordine dell'Idea e l'ordine del concetto, è estremamente pericolosa in quanto abolisce la realtà del virtuale»¹⁰, che garantisce invece che il piano dell'ideale non si confonda con il piano dell'*effettualità*. Poiché, benché reale, il virtuale non è né *possibile* né tantomeno *effettivo*. Deleuze pare voglia dire che il virtuale ha una sua propria struttura ontologica, che va solo distinta – ma non contrapposta – a quella della realtà effettuale.

Questa particolarità del virtuale ci permette di tornare al discorso da cui siamo partiti e in cui provavo a definire il digitale. Si diceva che, nel senso comune, il digitale è inteso come l'accesso alla dimensione del virtuale. Ma allora il digitale è ciò che ci permette di accedere alla dimensione dell'Idea, cioè quel piano del reale distinto dal piano dell'*effettuale*¹¹. Ma qui sorge il punto centrale della nostra questione.

Italo Calvino, nella sua “lezione americana” dedicata alla leggerezza, scrive: «è vero che il *software* non potrebbe esercitare i poteri della sua leggerezza se non mediante la pesantezza del *hardware*; ma è il *software* che comanda, che agisce sul mondo esterno e sulle macchine, le quali esistono solo in funzione del *software*, e si evolvono in modo d'elaborare programmi sempre più complessi»¹². Nel 1985, Calvino lucidamente coglieva un aspetto decisivo del rapporto *software* e *hardware*, ovvero lo sviluppo del supporto fisico affinché il supporto *virtuale* (il *software*) possa continuare ad evolversi e farci vivere un'esperienza del virtuale sempre più raffinata e dettagliata. Potremmo dire che il rapporto di *immediatezza* che si definiva più su con la prima definizione di digitale, per cui esso è generalmente inteso come l'accesso al virtuale, assume un'ulteriore accezione.

nell'ambito del reale *effettuale*, riservando diverse pagine all'analisi del fenomeno muovendo verso la descrizione e giustificazione gnoseologica della *realtà aumentata* (ad esempio, Tagliagambe suggerisce la suggestiva immagine per cui, nel *cyberspazio*, *l'apparenza è la realtà in sé*). È la realtà aumentata che sta modificando la nostra dimensione dello spazio e del tempo. Il punto di disaccordo con Tagliagambe nasce qui, e non tanto per il giusto richiamo che il filosofo della scienza fa su alcune mirate parti dell'*Analitica dei principi* kantiana, ma perché credo che venga meno nel suo discorso un punto decisivo e che *fa* la differenza in un dibattito, quantomai aperto e complesso quale quello sulla *Digitalwelt*: ogni conoscenza si fonda kantianamente sull'*unità* della nostra coscienza, unità a cui e da cui non possiamo sfuggire, per quanto la nostra percezione – ma di questo si discuterà più avanti – possa essere sommersa di innumerevoli e nuovi *dati*. È a quell'unità dell'appercezione trascendentale (ancor prima quindi di entrare nel complesso tema dell'*identità digitale* e le trasformazioni del sé nella quarta rivoluzione) che bisogna richiamarsi per ritrovare la sostanziale unità e univocità sostanziale del reale, alla base di ogni tipo di realtà che il digitale genera o può generare. Sul *cyberspazio*, si veda anche P. Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, a cura di D. Feroldi e M. Colò, Feltrinelli, Milano, 1996.

⁶ P. Lévy, *Il virtuale*, Cortina, Milano, 1997, p. 2.

⁷ Ivi, p. 6.

⁸ G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, trad. it. G. Guglielmini, revisione G. Antonello e A.M. Morazzoni, Cortina, Milano, 1997, p. 273. Si veda anche, per un approfondimento sul virtuale in relazione al pensiero deleziano, W. Kalaga, *The Trouble with the Virtual*, in «*symplokē*», 11/1-2 (2003), pp. 96-103.

⁹ G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, cit., p. 273.

¹⁰ Ivi, p. 275.

¹¹ Un lavoro che in maniera chiara (ma implicita) mostra come la *digitalità* sia un supplemento alla virtualità è l'articolo di R. Norton, *What Is Virtuality?*, in «*The Journal of Aesthetics and Art Criticism*», 30/4 (1972), pp. 499-505, in cui la virtualità si palesa come un qualunque spazio della probabilità. L'arte, ad esempio, non può che porsi virtualmente rispetto al proprio oggetto (Norton fa riferimento all'opera di Picasso, anche se è con la musica che il concetto di virtualità assume una limpida evidenza, secondo lui). Il virtuale, allora, è da intendersi principalmente, secondo Norton, come un giudizio di probabilità, ossia di composizione di scenari possibili.

¹² I. Calvino, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Mondadori, Milano, 2019, p. 12.

Il digitale è, come si diceva, il modo attraverso cui possiamo accedere al virtuale inteso come quello spazio reale ma non effettuale: del virtuale noi, prima del digitale, conoscevamo solo le potenzialità, per dir così; mentre con il suo avvento abbiamo potuto farne un'esperienza diretta mediante lo sviluppo di software sempre più sofisticati e tali da permetterci di poter immaginare precisi caratteri "fisici" del virtuale stesso.

Ma allora il digitale è da intendersi come *ciò che ci permette di fare esperienza del virtuale*. Qui, quindi, lo sviluppo del software riguarda l'accuratezza e la particolareggiata mole di informazioni che inviamo all'hardware, come se dall'albero virtualmente presente nel seme potessimo concepire contestualmente tutte le infinite possibili forme concrete che quell'albero potrebbe assumere e, in un solo colpo, *sapere di poterne fare esperienza*. Come facciamo – in ambito kantiano – a "sapere" di poter fare esperienza?

Il digitale in quanto *modo attraverso cui facciamo esperienza del virtuale*, non va confuso con lo sviluppo tecnologico, che invece lo riguarda solo successivamente. Differenziamo infatti lo sviluppo tecnico da quello tecnologico, che riguarda lo sviluppo del software (ovvero il grado di accuratezza di descrizione del virtuale mediante le sempre più particolareggiate informazioni che possiamo inviare al supporto fisico) e lo sviluppo del hardware (che a sua volta può essere inteso come il miglioramento della velocità e capacità di elaborazione dei dati che il software permette di inviare al hardware, sia la possibilità di poter fare esperienza del virtuale in maniera continua, rapida, immediata, in ogni istante della nostra vita).

In altre parole, la portata rivoluzionaria che è passata attraverso lo sviluppo tecnico e ha permesso la nascita del digitale, non va confusa con lo sviluppo tecnologico, ossia lo sviluppo di quelle tecnologie che modificano la qualità e la velocità di esperienza del digitale.

Siamo pronti allora a discutere della *rappresentazione digitale*, però, non prima di alcune ulteriori e necessarie considerazioni.

Come abbiamo detto finora, la rivoluzione digitale si fonda sullo *sviluppo tecnico*. Eppure, bisogna prender atto che è in virtù dello *sviluppo tecnologico* che il digitale ha assunto una portata rivoluzionaria. Infatti, se dal punto di vista tecnico il digitale è stato certamente un punto di svolta incontrovertibile, il vero punto di non ritorno è stato però il rendere possibile in ogni momento l'accesso al digitale, sviluppando tecnologie tali da poter fare in modo che l'esperienza della realtà virtuale si mescolasse con l'esperienza della realtà effettuale.

In altri termini, o affermiamo che la vera rivoluzione digitale non è quella dello sviluppo tecnico, o ammettiamo che c'è stato un secondo momento rivoluzionario che non riguarda la rivoluzione digitale, ma che interessa lo sviluppo tecnologico, il quale ha permesso il *mutamento della realtà effettuale*.

Quando parliamo di rappresentazione digitale, allora, non dobbiamo parlare di un tipo *nuovo* di rappresentazione, bensì delle rappresentazioni che formuliamo in epoca digitale a seguito di una trasformazione della realtà effettuale?¹³

II

Mi sembra che il modello speculativo del trascendentale kantiano sia ancora oggi il miglior modo per poter porre, e al contempo rispondere, alla domanda. Si andrà qui intendendolo, quindi, come modello epistemologico di riferimento. Entriamo, dunque, nella valutazione della *rappresentazione digitale*.

È noto che Kant non ha mai definito il concetto di rappresentazione¹⁴. Eppure, considerando l'utilizzo che lui stesso fa del termine, possiamo con sufficiente sicurezza affermare che per il filosofo la rappresentazione sia il modo con cui ci *immaginiamo* la nostra conoscenza: l'immagine del pensiero. Si sa che il concetto, pur esso una

¹³ Anche intorno alla rappresentazione digitale il dibattito è ampio e approfondito. Mi sembra particolarmente interessante, d'altronde, quello che dice Timothy Binkley il quale pone le *digital representations* in una dimensione *trans-estetica* (T. Binkley, *The Vitality of Digital Creation*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 55/2 (1997), pp. 107-116, p. 109): «Per raggiungere la loro epifania trans-estetica, [le ICT] convertono le informazioni dal materiale in entità numeriche piuttosto che trascriverle da una sostanza fisica in un'altra». Interessante è anche la proposta di C.J. Maley, *Analog and digital, continuous and discrete*, cit., che distingue la rappresentazione digitale da quella analogica, l'una perché discreta, l'altra perché – contrariamente – è continua. Una ricostruzione delle posizioni sull'analogico e il digitale, *continuous* e *discrete*, partendo da Goodman (1968: *I linguaggi dell'arte*, con una *Introduzione* e cura di F. Brioschi, Il Saggiatore, Milano, 2008), e passando per il citato Lewis (1971), fino a Maley (2011), si trova in A. Frigerio, A. Giordani, L. Mari, *On Representing Information: A Characterization of the Analog/Digital Distinction*, in «Dialectica», 67/4 (2013), pp. 455-483, nel quale gli autori infine propongono un'ulteriore definizione di analogico e digitale in quanto sviluppo di diversi sistemi di codifica, laddove «analogico» sarebbe la «rappresentazione di informazioni basata sulla codificazione isomorfica *intensiva*»; il «digitale», invece, «riguarda la rappresentazione di informazioni basata sulla codificazione isomorfica *estensiva*» (ivi, p. 477, corsivi miei).

¹⁴ Come viene ben sottolineato da G. Gigliotti, «*Vermögen*» e «*Kraft*». *Una rilettura del concetto di «sintesi» nella "Critica della ragion pura" di Kant*, in «Rivista di Storia della Filosofia», 50/2 (1995), pp. 255-275, della rappresentazione «una definizione esplicita Kant ce la fornisce solo nella *Dialettica trascendentale*, dove ha di mira il recupero dell'originario significato platonico del termine *idea*. E prega perciò chi abbia a cuore la filosofia (...) di non scambiare la rappresentazione ("Vorstellung") con l'idea» (ivi, p. 263). Kant, qui, nella *Dialettica trascendentale*, definisce la «rappresentazione in generale» come «il genere» (I. Kant, *Critica della ragion pura*, con una *Introduzione* e a cura di P. Chiodi, UTET, Torino, 1967, p. 318). Il che, come si capisce, lascia la questione del tutto aperta. Il dibattito intorno al concetto di rappresentazione in Kant è, infatti, ancora aperto e molto articolato, con origini fin dal dibattito coevo allo stesso Kant (nelle opere di Reinhold e Maimon, in particolare). Non è oggetto della presente ricerca lavorare su questi temi. Per questo si rimanda al citato lavoro della Gigliotti sul concetto di "sintesi" nella prima *Critica*, dove appunto si discute, in merito al ruolo della sintesi nell'epistemologia kantiana, il ruolo e significato della rappresentazione.

rappresentazione¹⁵, è l'unità del molteplice dell'intuizione in una rappresentazione: il ciò che è dato della sintesi del molteplice dell'intuizione sensibile mediante l'immaginazione, ossia l'«unità qualitativa»¹⁶ che assume il molteplice in quanto rappresentazione¹⁷. La rappresentazione concettuale è – per dirla brevemente – l'immagine, nel pensiero, dell'oggetto, ed è il manifestarsi dell'articolato e complesso processo di elaborazione del concetto di un oggetto, ovvero la rappresentazione che dell'oggetto ci diamo per mezzo del nostro intelletto¹⁸.

Ora, quello che importa più sapere, in questa sede, è se il modello epistemologico kantiano può ancora funzionare nel mondo digitale, ovvero se la sintesi del molteplice e la costruzione del nostro bagaglio concettuale sia mutato con l'avvento del digitale, mutando così anche l'intera realtà che di fatto ci rappresentiamo.

Mi pare, ad esempio, che il digitale fondi una dimensione dello spazio, non spaziale né spazializzabile, che coincide con il tempo, nel contempo. Con questo intendo che, ancora con un esempio, la pagina di un qualunque file di testo che io leggo stando di fronte al mio schermo è esattamente quel preciso concetto che mi è davanti *qui e ora*, e che alla domanda “dov'è questo foglio digitale?” io risponderei “in una cartella sul mio desktop”. Ma il desktop non è nulla di più che un altro concetto basato sull'intuizione di uno spazio, e così via. Insomma, intuivamo uno spazio che non è spaziale né spazializzabile da un punto di vista fisico “canonico”, perché il mio monitor muta costantemente in ciò che mi fa visualizzare, ma non nella sua collocazione fisica, e che però io intuisco mediante le forme pure a priori della sensibilità.

La sintesi del molteplice infatti si condensa in un concetto non sostanzialmente diverso, ossia estraneo alle rappresentazioni a cui noi siamo abituati a pensare in quanto “rappresentazioni del molteplice”, ma solo ad una diversa forma della materia delle nostre rappresentazioni, essendo che il digitale aggiunge alla nostra capacità di rappresentazione la possibilità di intendere lo spazio e il tempo – quindi la dimensione dell'empirico – in maniera più ampia. Se esiste, infatti, la possibilità di parlare di rappresentazione digitale, lo si può fare perché si estende l'empirico a una dimensione più ampia, non più solo fisica, ma altrettanto effettuale, poiché effettivi sono gli effetti che essa comporta nella concretezza dell'esperienza.

È ciò che si intendeva quando si affermava prima che la dimensione del virtuale entra nella realtà effettuale non più solo in termini immaginativi, ma anche fisici: in questo senso si può infatti parlare di una materialità della virtualità, laddove riusciamo ad avere una rappresentazione dell'idea non più solo intellettuale, ma anche fisica, materiale, per dirla ancora meglio, empirica.

La rappresentazione digitale, dunque, è una rappresentazione che estende l'esperienza empirica oltre i limiti della materialità, poiché il digitale permette la materializzazione empirica (e quindi l'intuizione sensibile) dell'idealità. Ma ciò vuol dire che dal punto di vista trascendentale kantiano non si pone il problema di come sia possibile la sintesi del molteplice in epoca digitale, anche se l'oggetto non è più solo ciò che aveva in mente Kant quando definiva

¹⁵ Si badi che, come lo stesso Kant ci spiega, «siccome nessuna rappresentazione, eccettuata l'intuizione, si riferisce all'oggetto in modo immediato, ne segue che un concetto non avrà mai un riferimento immediato a un oggetto, ma soltanto a qualche altra rappresentazione di questo oggetto» (ivi, p. 137). Quando si parla di immagine dell'oggetto nel pensiero, non bisogna confonderla con l'intuizione, bensì con il concetto dell'oggetto particolare, non (o non esclusivamente) con la sua immagine.

¹⁶ Ivi, p. 151.

¹⁷ Credo che sia importante ricordare qui che l'immagine kantianamente pensata è «un prodotto della facoltà empirica dell'immaginazione riproduttiva», distinguendosi dallo «schema di concetti sensibili», «prodotto» invece «dell'immaginazione pura a priori, tramite il quale e secondo il quale le immagini acquistano la loro stessa possibilità» (ivi, p. 193). L'immagine, infatti, si distingue dallo schema nella stessa maniera per cui il disegno di cinque punti in fila tra loro (l'esempio è molto noto) sono «un'immagine del numero cinque», cosa ben diversa dal pensare soltanto un numero in generale che è «la rappresentazione di un metodo per rappresentare in un'immagine una molteplicità (mille, ad esempio) in base a un certo concetto» (ivi, p. 192). È la nota distinzione alla base dello schematismo trascendentale per cui l'immaginazione «appronta al concetto stesso la sua immagine» secondo i concetti puri dell'intelletto organizzando il materiale dell'intuizione sensibile sotto un concetto e un'immagine. Ritornare tra le righe dello schematismo è fondamentale per sottolineare che quando si parla di oggetti e rappresentazioni digitali, ci si riferisce al concetto e non solo all'immagine visualizzata sullo schermo. Il che vuol dire che quell'oggetto, nella nostra rappresentazione, ha un suo ben definito concetto che è distinto dalla “rappresentazione analogica”, ma che non per questo è meno reale in termini effettuali: se l'oggetto digitale è una riproduzione digitale del mondo analogico (ossia delle singole rappresentazioni che compongono il concetto di un oggetto, non dell'oggetto che ci appare, poiché altrimenti si escluderebbe dalle possibilità della rappresentazione digitale il carattere dell'idea proprio della dimensione del virtuale non potendoci rappresentare nulla che non esista in natura), la sua esistenza nel mondo reale lo rende comunque un oggetto di esperienza. Ma di questo si dirà dopo.

¹⁸ È utile, a questo punto del lavoro, tornare sull'argomento del già citato testo di Tagliagambe e della sua suggestiva rappresentazione dello spazio digitale in quanto luogo dell'apparenza che è la realtà così com'è in sé. È utile perché è a mio avviso l'esemplificazione di un fraintendimento in campo di discussione sul digitale, poiché si confonde il piano del fenomeno con il piano della parvenza. Come spiegato anche in precedenza, non possiamo infatti dire che la rappresentazione digitale non sia frutto di un'esperienza. Dovrebbe essere questa – seguendo la prassi kantiana – la metodologia per definire il digitale nella sua fenomenicità. Dire del digitale che è mera parvenza (o intenderlo implicitamente), vuol significare l'inesistenza di un piano di esistenza in sé di quell'oggetto che è prodotto nella rappresentazione digitale. Ciò vuol dire escludere 1) il supporto fisico necessario affinché quel particolare oggetto appaia o si visualizzi (hardware); 2) il rapporto utente-tecnologia che determina la visualizzazione di quel particolare oggetto in una particolare forma. Il punto è che, per dirla con maggiore semplicità, se mediante il virtuale visualizziamo una versione di un oggetto, non per questo quell'oggetto che costruiamo non è un fenomeno, essendo la sua natura non conoscibile se non nella sua fenomenicità (fenomenicità che definiamo visualizzazione piuttosto che apparenza, ma che non cambia la sua natura); e altrettanto, anche se l'oggetto visualizzato sullo schermo fosse la riproduzione di un oggetto della nostra esperienza “analogica”, non sarebbe al contempo lo stesso oggetto, ma un altro di cui facciamo esperienza in quanto frutto di un altro tipo di esperienza mediante le nostre forme pure a priori.

i momenti dell'appercezione trascendentale. Non sarebbe corretto affermare, infatti, che il processo dell'appercezione è mutato, anche perché vorrebbe dire che avremmo mutato lo stesso nostro modo di rappresentarci il mondo; né, altrettanto, possiamo dire che il nostro giudizio riguardo il mondo in epoca digitale sia esclusivamente da demandare al kantiano *giudizio riflettente*, ovvero il «riflettere secondo un principio certo su una rappresentazione data» poiché il problema in analisi qui rispetto all'oggetto digitale non riguarda l'«accostare, confrontare rappresentazioni date, o con altre, o con la propria facoltà conoscitiva, in relazione ad un concetto in tal modo reso possibile»¹⁹. Se qualcosa è cambiata è piuttosto qualcosa nel processo dell'*apprensione trascendentale*, ovvero «quella riunione del molteplice di un'intuizione empirica, mediante la quale diviene possibile la percezione, cioè la relativa coscienza empirica (come fenomeno)»²⁰.

L'apprensione trascendentale, infatti, non può ad un tempo sottrarsi alle forme a priori della conoscenza «visto che essa stessa non può aver luogo che secondo queste forme»²¹, e al contempo non è «unità della sintesi del molteplice» nella sua forma pura, bensì è la sintesi «della congiunzione del molteplice di una data intuizione in generale in una coscienza originaria, applicata, conformemente alle categorie, soltanto alla nostra intuizione sensibile»²². In questo senso, scrive Kant, «lo spazio, rappresentato come oggetto (...), include qualcosa di più della semplice forma dell'intuizione, contiene cioè il *raccoglimento* del molteplice – dato secondo la forma della sensibilità – in una rappresentazione *intuitiva*; e pertanto la *forma dell'intuizione* dà soltanto il molteplice, mentre l'*intuizione formale* dà l'unità della rappresentazione»²³.

È evidente che se qualcosa cambia, allora, ed è cambiata nell'epoca della rappresentazione digitale nei termini di teoria della conoscenza, è la quantità e la qualità del *percepito*, e non la forma pura a priori dell'intuizione sensibile né dell'intelletto. È la materia (il molteplice) dell'intuizione che cambia, non la forma con cui si conosce, che invece resta invariata.

Come potrebbe un oggetto – anche nella sua natura digitale – sfuggire da tale processo? La realtà così ci appare in virtù dell'unità sintetica del molteplice fondata sulle nostre forme pure a priori. Il materiale con cui costruiamo la nostra esperienza è, invece, altra cosa, e configura il *tipo* di effettualità che trattiene i suoi caratteri originali, fondativi, ossia quelli della legislazione del nostro intelletto. E ancora, se la sintesi del molteplice empirico dato nell'apprensione acquista un'*aggiunta* riguardo – ad esempio – lo spazio digitale, maggiori saranno gli elementi con cui formuleremo giudizi e costruiremo oggetti nell'elaborazione concettuale.

Ora, Kant ci ha insegnato che «la percezione è la coscienza empirica, cioè quella che include nel contempo una sensazione»²⁴, che ha una «*quantità intensiva*, cioè un grado di influsso sui sensi»²⁵, e su cui si fonda l'esperienza ovvero l'unità, la «*rappresentazione di una connessione necessaria delle percezioni*»²⁶. Per comprendere la natura dell'oggetto digitale, allora, e comprendere quindi ciò che permette la rappresentazione digitale in quanto *sviluppo* della «semplice» rappresentazione così come l'abbiamo intesa fino a che il virtuale non è diventato oggetto di esperienza possibile, bisogna riuscire in primo luogo a determinarne gnoseologicamente la sua esistenza, cioè definire cosa percepiamo (di cosa siamo empiricamente coscienti) del digitale affinché di esso se ne possa fare esperienza (una rappresentazione di una connessione necessaria delle nostre percezioni). Solo in questo senso, individuate le particolarità *digitali* dell'oggetto, lo si potrà però trattare come un oggetto qualsiasi dell'esperienza.

In questa prospettiva, il centro nevralgico della discussione ruota intorno alla *prima analogia dell'esperienza*, secondo cui «la nostra apprensione del molteplice del fenomeno» si fonda sull'apprendere che c'è «qualcosa di stabile e permanente» nella nostra percezione, tale che si possa stabilire «il *sostrato* della rappresentazione empirica nel tempo, come quello nel quale soltanto è possibile ogni determinazione del tempo». È «la permanenza» che «esprime in generale il tempo come il correlato costante di qualsiasi esistenza fenomenica, di ogni mutamento e di ogni concomitanza». Il mutamento, infatti, «non concerne il tempo in se stesso, ma solo i fenomeni nel tempo», la loro «*durata*» in base alla quale si può affermare dell'«esistenza» in quanto «*quantità*» nelle «varie parti della serie temporale»²⁷ e che dà quindi *sensu* al tempo in quanto sequenza del mutamento e di ciò che è permanente nel mutamento. La permanenza è dunque «condizione necessaria, entro la quale soltanto è possibile che i fenomeni siano determinati quali cose od oggetti di un'esperienza possibile»²⁸.

Ha, l'oggetto digitale, dunque, una sua permanenza? Solo se *permane* qualcosa di esso, ovviamente, esso può esser parte della nostra apprensione, quindi della rappresentazione empirica, poi concettuale e quindi oggetto di conoscenza²⁹.

¹⁹ I. Kant, «Prima introduzione» alla *Critica del giudizio*, in Id., *Critica del giudizio*, a cura di A. Bosi, UTET, Torino, 1993, pp. 89-141, p. 104.

²⁰ I. Kant, *Critica della ragion pura*, cit., p. 180.

²¹ *Ibidem*.

²² *Ivi*, pp. 180-181.

²³ *Ivi*, p. 180, nota.

²⁴ I. Kant, *Critica della ragion pura*, cit., p. 209.

²⁵ *Ivi*, p. 210.

²⁶ *Ivi*, p. 216.

²⁷ *Ivi*, p. 221.

²⁸ *Ivi*, p. 225.

²⁹ Convinto della permanenza dell'oggetto digitale è il già citato T. Binkley, *The Vitality of Digital Creation*, cit., p. 109: «I media digitali sono sia più temporanei che permanenti di quelli analogici». Infatti, come scrive Corey J. Maley, *Analog and digital, continuous and discrete*, cit., p. 124: «la rappresentazione digitale [di un numero] è lo schema che normalmente noi usiamo per

Il digitale si caratterizza proprio per la dimensione *iper*, con cui generalmente si tende ad associare tutto ciò che c'è ma che non ha una permanenza, o se ce l'ha tale permanenza non è *costante*: ad esempio, l'insieme dei dati che compongono un documento di testo presente sul mio desktop permangono, ma non in maniera costante³⁰. Permane, però, la sua possibilità. Essi sono soggetti ad una ricollocazione perenne, per quanto io possa richiamare infinite volte la funzione che li "assembla" e fa comparire quella precisa schermata davanti ai miei occhi. Altrettanto, quella schermata, in quella particolare percentuale di grandezza secondo le dimensioni del mio monitor (e quindi luminosità, contrasto, variazioni cromatiche, etc.) è permanente, ma non in maniera costante.

Cosa si vuol dire con questo? Si vuol dire che il digitale permette l'accesso al virtuale, a sua volta definibile come il carattere dell'Idea, dove ogni determinazione diviene virtualmente possibile (ossia realizzabile nel virtuale, attualizzabile); il digitale ovvero permette l'esperienza che facciamo del virtuale stesso. Se l'attualizzabile si converte - grazie allo sviluppo tecnologico che rende *perenne* l'accesso al digitale nel mondo effettuale - in *realizzabile*, noi, nell'esperienza dell'oggetto digitale, facciamo continuamente esperienza della possibilità ovvero nella *inconsapevole consapevolezza* della possibilità di realizzare tutte (o quasi tutte) le determinazioni di un oggetto. Ma questo vuol ancora una volta dire che le infinite determinazioni dell'oggetto digitale sono permanenti (perché attualizzabili ed esperibili *effettivamente*) e quindi esistono perché esistono nella loro permanente possibilità di attualizzarsi.

Il digitale allora non ha mutato né le nostre forme a priori né ha reso (uso volontariamente un'iperbole) esistente l'inesistente: ha drasticamente, invece, diminuito i tempi in cui una permanenza (quel particolarissimo stato di un'immagine, di un documento, e persino contenuto) rimane in un preciso stato *esistenziale*, che seppur cambia permane come possibilità, e quindi già come realizzazione (possibile).

Bisognerebbe allora "solo" smettere di pensare l'oggetto come il *Gegenstand*, il ciò che ci è di contro, e pensarlo come il ciò che ci è di contro in quel preciso istante e che può tornare nella stessa forma. La successione nel tempo di velocissimi cambiamenti di stato non cambia la natura esistenziale dell'oggetto di cui facciamo esperienza: è come se potessimo in pochissimi istanti trasformare l'acqua in ghiaccio e viceversa e non per questo diremmo che il ghiaccio non è la stessa acqua la cui temperatura abbiamo fatto scendere a 0 gradi.

L'oggetto digitale, per tornare al principio, resta pur sempre quell'insieme di dati ossia di informazioni tra *input* e *output* tra sistemi di comunicazione; e se cambia qualcosa è certo la nostra percezione, non il modo in cui rendiamo concettualmente una rappresentazione dell'oggetto né tantomeno la sintesi del molteplice empirico. Vi è una moltiplicazione infinita del dato empirico in cui rientra la contemplazione di tutte le possibilità che la forma di un oggetto può assumere, e che sappiamo può concretizzarsi.

Sappiamo e possiamo immaginare che tutto ciò modificherà le caratteristiche del nostro cervello. Ma è un problema, questo, che riguarda piuttosto le neuroscienze³¹.

Era invece mio interesse identificare l'oggetto digitale e la rappresentazione del mondo digitale da un punto di vista *erkenntnistheoretisch*, convinto come sono che la rivoluzione digitale riguardi, nel suo attuale stadio di

rappresentare il numero». La differenza è che «ciò che riceviamo alla vista delle rappresentazioni analogiche alla vista varia senza intoppi, mentre le rappresentazioni digitali variano in modo graduale» (ivi, p. 117). Una posizione che si pone in maniera certo meno teoretico-conoscitiva, e che pone l'accento non tanto sull'esistenza dell'oggetto digitale, ma lo inserisce nell'esperienza che facciamo di *virtuali scenari futuri*, è la proposta dell'architetto Bruce Darrell, *Is that real?*, in «Building Material», 7 (2001), pp. 56-61, il quale crede che attraverso il digitale «noi saremo capaci di imparare ad usare appropriatamente il *realismo*» (corsivo mio). Darrell vuole dire che attraverso la fedele riproduzione (e poi modifica) del reale nel digitale [*digital realism*] noi possiamo imparare molto di più sul reale stesso, vincendo i limiti fisici che impongono una impossibilità diretta e immediata dell'esperienza che virtualmente (ma non per questo meno reale, da un punto di vista teorico) possiamo invece darci. Darrell infatti ritiene che, alla fine, bisogna tornare alla domanda: «è quella astrazione reale?», ovvero capire non se quel particolare stato di cose sia reale: in termini teorici è possibile; la domanda - implicita nel "*Is that abstraction real?*" - è se siamo capaci di rendere il modello teorico un elemento *permanente* della realtà effettuale (ivi, p. 61). Ad ogni modo, anche se non pienamente condivisa perché - come molti degli studi sul digitale - è concentrato sull'analisi dell'esistenza digitale distaccandola da quella effettuale (ma che, come spiegato sopra, confligge con l'incontrovertibile evidenza e necessità logica dell'*unità sintetica del molteplice* kantiano), il lavoro di J. Kim, *Phenomenology of Digital-Being*, in «Human Studies», 24/1-2 (2011), pp. 87-111, discute in maniera seria e originale il problema dell'*essere-digitale*, in particolare nel merito del «*Digital-Being as a Non-Thing*» (ivi, pp. 97-102).

³⁰ È ancora T. Binkley, *The Vitality of Digital Creation*, cit., p. 111, che scrive: «I media digitali sono capaci di memorizzare vaste collezioni di numeri, e i computer sono capaci di manipolarli». Ma «gli arcani componenti di queste macchine pensanti sono incompleti da soli». Infatti, «la curiosa immagine digitale non è soddisfatta senza una trasformazione dei numeri in percezioni»: bisogna tornare al dato empirico che il digitale, in fondo, è all'infuori di ogni *metafisica* dell'*iper*- o del *cyber*- spazio.

³¹ Si rimanda, su ciò, al già citato e interessante lavoro di G. Riva, *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*, cit., in particolare le pp. 67-90, per una messa a fuoco sullo sviluppo cognitivo dei cosiddetti "nativi digitali". Su ciò si veda anche G. Motzkin, *Representation*, «Synthese», 130/2 (2002), pp. 201-212, per una comparazione tra la psicologia cognitivista e il metodo fenomenologico, su cui non possiamo soffermarci. Ad ogni modo, ce lo ha ricordato ancora una volta Calvino che se «il secolo della motorizzazione ha imposto la velocità come un valore misurabile, i cui *records* segnano la storia del progresso delle macchine e degli uomini», dobbiamo allora ricordarci e tenere sempre presente che «la velocità mentale non può essere misurata e non permette confronti o gare, né può disporre i propri risultati in una prospettiva storica. La velocità mentale vale per sé, per il piacere che provoca in chi è sensibile a questo piacere, non per l'utilità pratica che si possa ricavarne». In epoca digitale va tenuto sempre a mente che «un ragionamento veloce non è necessariamente migliore d'un ragionamento ponderato; tutt'altro; ma comunica qualcosa di speciale che sta proprio nella sua sveltezza» (I. Calvino, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, cit., p. 47). E la differenza tra sveltezza mentale e velocità tecnica è ciò che andrebbe insegnato ai nativi digitali, per imparare a *selezionare, filtrare*, l'imponderabile della percezione a cui sono sottoposti in epoca digitale.

sviluppo, la *ridefinizione* del mondo per mezzo e in virtù dello sviluppo tecnologico. Una ri-definizione, un nuovo *significato* che diamo al mondo, che passa – anche questo ci ha insegnato Kant – attraverso una riflessione sul nostro bagaglio conoscitivo. Ed è stato allora fondamentale capire che tipo di fondamento ha il parlare di una riflessione (kantianamente intesa) in epoca digitale, inevitabilmente confrontando i nuovi oggetti dell'esperienza, e riaffermando come valido il ponderoso sistema delle condizioni di possibilità di ogni conoscenza possibile pensato a Königsberg in un'epoca ancora lontana dall'avvento del digitale. Il trascendentale, che regge la prova del tempo, dà anzi una risposta al grande caos che muove intorno alla quarta rivoluzione e rimette il punto ancora una volta sul *significato* che noi diamo al mondo, il *verso*, il suo indirizzo. Su questo ci sarebbe ancora molto da dire, ma non è il compito del presente contributo, che aveva solo scopo di ricordare che vi è sempre un'unità che sottende all'unificazione della nostra conoscenza, qualunque sia lo sviluppo tecnologico in atto. A quella unità noi dobbiamo dar conto, sempre, poiché sottende la determinazione, la riflessione e la significazione della nostra esistenza e del mondo che ci circonda nell'agire individuale e collettivo³².

³² Definita la consistenza gnoseologica e teoretica dell'oggetto digitale, del significato della rappresentazione digitale in quanto unica possibile rappresentazione nell'epoca del presente sviluppo tecnologico, non si vuole sfuggire dal render conto di un aspetto non marginale della questione, ma di cui potrò solo accennare qui. Come ha scritto il filosofo francese Jean Baudrillard nel suo *Il delitto perfetto*, Cortina, Milano, 1996, p. 32, in epoca digitale «vivete la vostra vita in tempo reale – vivete e soffrite direttamente sullo schermo. Pensate in tempo reale – il vostro pensiero è immediatamente codificato dal computer. Fate la vostra rivoluzione in tempo reale – non in strada, ma nello studio di registrazione. Vivete la vostra passione amorosa in tempo reale – col video incorporato per tutto il tempo del suo svolgimento. Penetrate il vostro corpo in tempo reale – videoendoscopia, il flusso del vostro sangue, le vostre viscere, come se vi trovaste lì. Nulla sfugge. C'è sempre una cinepresa nascosta da qualche parte». Secondo Baudrillard, detto in altre parole, la realizzazione – e cioè concretamente tutto quello che noi abitualmente eravamo abituati a fare *realmente* – coincide completamente con l'attualizzazione; il reale è proiettato in un mondo dove «non vi è bisogno di un medium», poiché «la cinepresa virtuale è nella testa» (*ibidem*). L'appiattimento che Baudrillard definisce come «delitto» ha a che fare con «il pensiero finalmente realizzato, pienamente materializzato mediante l'interazione incessante di tutte le virtualità di analisi, di sintesi e di calcolo, così come il tempo reale è definito dall'interazione incessante di tutti gli istanti e di tutti gli attori» (*ivi*, p. 37). In poche parole, immaginiamo la realtà per un cosiddetto *millennials*: è la «storia» caricata su Instagram, Facebook o Whatsapp (che, ricordo ha una durata di sole 24 ore dal suo caricamento prima di essere cancellata) un dato oggettivo di realtà non solo per quanto detto finora sulla *permanenza* dell'oggetto digitale e quindi della sua esistenza, ma da un punto di vista *culturale*, benché quell'oggetto sia destinato a sparire in un preciso istante del futuro che si conosce preventivamente. Un giovane *millennials* ha senza dubbio *sovrascritto* completamente il suo apparato culturale di riferimento rispetto anche alle generazioni immediatamente precedenti, ritrovandosi in una dimensione dell'*effettuale* estremamente più complessa poiché invasa proprio da una maggiore quantità di informazioni, percezioni e quindi concetti. Il bel lavoro di Mong Thi T. Nguyen (*The Digital and Story in Digital Storytelling*, in Aa.Vv., *Deep Stories Book. Practicing, Teaching, and Learning Anthropology with Digital Storytelling*, eds. by M. Nuñez-Janes, A. Thornburg, A. Booker, I. Penier, S. Pack, A. Leverton, De Gruyter, Berlin, 2017) riesce molto bene a descrivere la complessa trama di cui l'agire quotidiano si infittisce per il multilivello di *narrazioni* che il digitale permette di creare e di esperire. Ma non c'è solo questo: come ha notato Luca De Biase, in un interessante articolo del 24 febbraio 2018 sul Sole 24 Ore spiegava difatti come «la forma delle opinioni prevalenti in una società e la struttura dei media nei quali si sviluppa la cultura sono strettamente collegate»: è ciò che studia l'ecologia dei media, «concependo i media come l'ambiente nel quale la società evolve in termini di conoscenza», in termini culturali insomma. Come la questione degli sbarchi di immigrati, ad esempio, che dal 2017 al 2018 ha interessato un aumento del 10% in più della popolazione: il popolo italiano è estremamente più preoccupato di quanto non fosse nel 2017 proprio riguardo agli sbarchi (35% nel 2017, 45% nel 2018), benché gli sbarchi siano progressivamente passati da 23.526 a 782 (i motivi del come sono diminuiti è altro conto, non poco dirimente, ma lasciamo perdere). «Il discorso mediatico (...) dà forma alla realtà molto più dei fatti», e continua con esempi riguardanti la fiducia nel sistema democratico, varie considerazioni sulla libertà di espressione grazie ai social network, etc. (L. De Biase, *Per un'alfabetizzazione all'ecologia dei media*, in «Nòva», 24 febbraio 2019, p.11). Anche in questo caso credo, però, che non si possa evitare di ripartire dall'*Io penso*, a quell'unità che *fa* esperienza, e prender coscienza dello stato nevrotico in cui il molteplice piano di *storie* che siamo capaci di esperire non moltiplicano anche le ore del giorno né certi aspetti dell'*effettualità* che dovrebbero esser posti come fondamentali in ogni epoca dello sviluppo tecnologico (il non mettere in discussione il poter mettere in discussione se delle persone che scappano dalla guerra debbano o meno morire perché cercano di sopravvivere). Il piano fondamentale dell'esperienza resta uno, per quanto articolato, in cui lo *storytelling* è un aspetto della stessa esperienza fondamentale del conoscere e del significare il mondo. Nell'epoca digitale, allora, al netto delle questioni *erkenntnistheoretisch* che possiamo e ho provato a formulare, le nostre domande devono ancora porsi quell'antico problema che è il processo di *soggettivazione* dell'individuo e dell'assunzione di consapevolezza e responsabilità da parte di tutti dell'immagine – che non è parvenza, mai – che vogliamo dare al mondo.

BIBLIOGRAFIA

- Baudrillard, J. 1996. *Il delitto perfetto*, Milano: Cortina.
- Binkley, T. 1997. *The Vitality of Digital Creation*. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 55, No. 2, pp. 107-116.
- Calvino, I. 2019. *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano: Mondadori.
- Ceruzzi, P.C. 2006. *Storia dell'informatica: dai primi computer digitali all'era di internet*, Milano: Apogeo.
- Darrell, B. 2001. *Is that real?*. *Building Material*, Vol. 7, pp. 56-61.
- De Biase, L. 2019. *Per un'alfabetizzazione all'ecologia dei media*. *Nòva*, 24 febbraio 2019, p.11.
- Deleuze, G. 1997. *Differenza e ripetizione*, trad. it. G. Guglielmini, revisione G. Antonello e A.M. Morazzoni, Milano: Cortina.
- Floridi, L. 2017. *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, trad. it. M. Durante, Milano: Cortina.
- Frigerio, A., Giordani, A., Mari, L. 2013. *On Representing Information: A Characterization of the Analog/Digital Distinction*. *Dialectica*, Vol. 67, No. 4, pp. 455-483.
- Gigliotti, G. 1995. «Vermögen» e «Kraft». *Una rilettura del concetto di «sintesi» nella "Critica della ragion pura" di Kant*. *Rivista di Storia della Filosofia*, Vol. 50, No. 2, pp. 255-275.
- Goodman, N. 2008. *I linguaggi dell'arte*, con una *Introduzione* e cura di F. Brioschi, Milano: Il Saggiatore.
- Ifrah, G. 2001. *The Universal History of Computing: from the Abacus to the Quantum Computer*, New York-Chichester-Weinheim-Brisbane-Singapore-Toronto: John Wiley & Sons.
- Kalaga, W. 2003. *The Trouble with the Virtual*. *Symplokē*, Vol. 11, No. 1-2, pp. 96-103.
- Kant, I. 1967. *Critica della ragion pura*, con una *Introduzione* e a cura di P. Chiodi, Torino: UTET.
- Kant, I. 1993. «Prima introduzione» *alla Critica del giudizio*, in Id., *Critica del giudizio*, a cura di A. Bosi, Torino: UTET, pp. 89-141.
- Kim, J. 2011. *Phenomenology of Digital-Being*. *Human Studies*, Vol. 24, No. 1-2, pp. 87-111.
- Leeker, M. 2017. *Performing (the) digital*, in Aa.Vv., *Performing the Digital. Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, eds. by M. Leeker, I. Schipper, T. Beyes, New York: Columbia University Press.
- Lévy, P. 1996. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, a cura di D. Feroldi e M. Colò, Milano: Feltrinelli.
- Lévy, P. 1997. *Il virtuale*, Milano: Cortina.
- Lewis, D. 1971. *Analog and Digital*. *Noûs*, Vol. 5, No. 3, pp. 321-327.
- Maley, C.J. 2011. *Analog and digital, continuous and discrete*. *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, Vol. 155, No. 1, pp. 117-131.
- Motzkin, G. 2002. *Representation*. *Synthese*, Vol. 130, No. 2, pp. 201-212.
- Nguyen, M.T.T. 2017. *The Digital and Story in Digital Storytelling*. in Aa.Vv., *Deep Stories Book. Practicing, Teaching, and Learning Anthropology with Digital Storytelling*, eds. by M. Nuñez-Janes, A. Thornburg, A. Booker, I. Penier, S. Pack, A. Leverton, Berlin: De Gruyter.
- Norton, R. 1972. *What Is Virtuality?*. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 30, No. 4, pp. 499-505.
- Riva, G. 2014. *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*, Bologna: il Mulino.
- Tagliagambe, S. 1997. *Epistemologia del cyberspazio*, Cagliari: Demos.