
ANGELA ALES BELLO

CORPO VIVENTE E CYBERSPACE:
LA DIMENSIONE HYLETICA NELLA COSTITUZIONE DELLA
CONOSCENZA

Abstract

When one hears terms like the “living” or “lived” body and hyletics, one immediately thinks of Edmund Husserl, especially since he identifies the hyletic dimension as the first layer of the constitution of the human being. This layer is closely linked to corporeity. Herein lies the novelty of the phenomenological method. In my paper I examine the relationship between the living body and the virtual space which is linked up with phantasy. Particularly interesting is the use of virtual space in geometry where the cyberspace can be a tool to explain its main notions. In any case one may observe also that the virtual space must not be privileged with the risk to forget the real space and the importance of one’s corporeity.

Keywords: Cyberspace; Hyletics; Living body; Phenomenological Method; Third Space

Quando si parla di hyletica e di corpo vivente è chiaro che ci si riferisce a Edmund Husserl, essendo la dimensione hyletica il primo gradino della costituzione dell’umano, strettamente legata alla corporeità. Tutto ciò si scopre attraverso un’analisi del processo conoscitivo che conduce a risultati sorprendenti. Se si esamina la storia della filosofia occidentale, si nota, infatti, che l’indagine fenomenologica proposta da Husserl affronta la questione riguardante il senso della conoscenza umana in modo molto originale, mettendo in evidenza aspetti nuovi, eppure presenti negli esseri umani, che non erano stati notati in precedenza. È vero che spesso nel corso della ricerca filosofica si sono indicati i sensi e l’intelletto come necessari per l’elaborazione dei dati che provengono dal mondo esterno e di quelli che provengono dal mondo interiore umano, ma Husserl non si ferma a questo livello, prosegue scavando all’interno dell’essere umano e indica nelle «esperienze da noi vissute» (*Erlebnisse*) gli strumenti privilegiati per comprendere come si «costituisce» la realtà interiore ed esterna. Questa è la novità del metodo fenomenologico.

1. *Corpo, cosa e spazio reale*

Come si conosce la corporeità rimanendo sul piano delle esperienze vissute che si possono denominare «vivenze»? Proprio attraverso alcune vivenze di tipo percettivo che presuppongono le sensazioni. Qui ci può aiutare l’analisi compiuta da Husserl nel secondo volume delle *Idee per una fenomenologia pura e una filosofia fenomenologica* trascritto dai suoi appunti stenografici da Edith Stein; infatti, la percezione, in quanto atto da noi vissuto, ci rimanda alle sensazioni che la costituiscono e, fra queste, impor-

tanza primaria hanno le sensazioni tattili e visive. Esse si distinguono perché le prime sono localizzate e le seconde non lo sono. In ogni caso, entrambe sono fondamentali per la conoscenza delle cose fisiche, ma anche per il loro rimando al corpo proprio. Questo, da un lato, si presenta come una cosa fisica, dall'altro, come un corpo senziente (*Leib*); anche in quest'ultimo caso, molto diverse sono le sensazioni attraverso le quali cogliamo un oggetto fisico inanimato e quelle che riguardano il corpo proprio; così, il corpo proprio, entrando in una relazione fisica con altre cose materiali (colpo, pressione, spinta, ecc.), offre sensazioni localizzate, in modo differente da ciò che accade nell'urto fra cose materiali¹.

La percezione della cosa fisica è connessa alla percezione del corpo proprio che è in contatto con la cosa fisica. Si delinea così una serie di percezioni che assumono un'importanza straordinaria perché costituiscono la ragione per cui sentiamo il nostro corpo e lo consideriamo come proprio. Le sensazioni tattili in questo caso hanno un'assoluta precedenza rispetto alle altre sensazioni, ad esempio quelle visive, perché possiedono il doppio riferimento che si è indicato; infatti, il corpo proprio visto, non è una cosa che è vista e che vede, mentre il corpo proprio, quando è da noi toccato, è qualcosa che tocca e che è toccato². Ciò significa che il ruolo della sensazione visiva è diverso da quello della sensazione tattile; la vista da sola non dà il corpo proprio e neppure lo dà l'udito; se non ci fosse il tatto, non avremmo la sensazione del corpo che possediamo.

L'analisi, che si è condotta, è solo la base per ulteriori sviluppi estremamente significativi. Le sensazioni localizzate, insieme con quelle che derivano dagli altri sensi, ci danno la possibilità di cogliere gli oggetti nello spazio, esercitando una funzione fondamentale per la costituzione delle cose sensoriali³; siamo in quella sfera che Husserl definisce, largamente, *hyletica*, usando la parola greca nel tentativo di indicare una dimensione che non è stata esaminata in tutta la sua potenzialità e che è la base per formazioni di grado superiore come, appunto, la costituzione di oggetti fisici. Tale sfera non riguarda solo il rapporto del corpo proprio con ciò che è esterno, ma comprende anche altri gruppi di sensazioni che sono definiti «sentimenti sensoriali», come il piacere, il dolore, la tensione e il rilassamento, il benessere e il malessere che sono alla base della vita dei sentimenti e delle valutazioni e costituiscono il materiale (*hyle*) con il quale si formano i sentimenti e le valutazioni.

Le due sfere del senso esterno e del senso interno sono da Husserl intese come aventi una comune base *hyletica* formata da due versanti uno non egologico e uno egologico che costituiscono il sostrato dell'intera vita della coscienza, perché con questo strato si connettono le funzioni intenzionali di ordine superiore che vanno fino alla sfera spirituale. La registrazione coscienziale, la consapevolezza di tutto ciò risiede negli *Erlebnisse*, cioè in quegli atti che testimoniano lo scorrere dell'intera vita, quindi, da noi «vissuti», vivenze (*Erlebnisse*). Tali atti rimandano, allora, alla corporeità, nel caso della percezio-

1 E. HUSSERL, *Idee per una fenomenologia pura e una filosofia fenomenologica II*, a cura di V. Costa, Einaudi, Torino 2002, § 36.

2 *Ivi*, § 37.

3 *Ivi*, § 39.

ne, alla psiche, quando sentiamo piacere, dolore oppure abbiamo tensioni che generano reazioni di ordine diverso da quello fisico e, infine, allo spirito come sede di prese di posizione consapevoli sia nel campo intellettuale sia in quello della volontà. È opportuno, però, giustificare tutto questo.

Per comprendere il significato di «vivenza», la via che stiamo percorrendo è particolarmente chiarificatrice; infatti, mentre la sensazione localizzata sta nel dito, la registrazione a livello percettivo non ha una localizzazione. La percezione, come vivenza che tende verso la cosa percepita e, quindi, si manifesta come intenzionale, prescinde da ogni localizzazione, è il mezzo che ci consente di entrare nella complessa realtà interiore, è la via primaria che apre un orizzonte d'indagine rivolta alla sfera delle sensazioni e dei sentimenti sensoriali, da una parte, e a quella dei sentimenti spirituali e delle valutazioni, dall'altra.

La sfera hyletica caratterizza il corpo proprio, come corpo vivente (*Leib*), in quanto senziente e ci fa anche cogliere il suo essere un crocevia fra interiorità ed esteriorità, grazie al suo essere «diverso» dalle altre cose materiali, perché la sensibilità agli stimoli è una qualità reale che ha una fonte diversa dalle qualità estensive della cosa, e questa è una «materia» per la psiche, la quale si manifesta attraverso stati d'animo, sviluppati successivamente in sentimenti, come si è detto. Si può notare, pertanto, che non solo la psiche si esprime attraverso il corpo, ma che la psiche ha un corpo proprio.

Il corpo vivente possiede, inoltre, altre caratteristiche che ci consentono di affermare che è diverso dalle cose fisiche: è un centro di orientamento. Ciò significa che le cose appaiono e scompaiono a seconda che mi avvicini o mi allontani da esse, tutto ciò accade in riferimento al mio corpo, dal quale non posso uscire se non «immaginativamente», quindi non realmente, ciò significa, tenendo presente ciò che Husserl ha indicato a proposito del rapporto possibile-impossibile, che è «impossibile», cioè non realizzabile, uscire da esso; pertanto, l'impossibilità è chiaramente identificata con ciò che è immaginario⁴. Per tale ragione si può affermare che il corpo è un punto zero di orientamento⁵.

Ciò permette di costatare che il corpo ha «possibilità» e «limiti», infatti, può muoversi spontaneamente, modificare la sua posizione, ma sottostà anche a movimenti meccanici che provengono dall'esterno oppure dall'interno, movimenti che sperimentiamo a livello psichico come da noi subiti.

Il limite è ciò che si presenta impossibile, cioè non compatibile con le capacità che il corpo presenta. In altri termini, esaminando la cosa dal punto di vista degli *Erlebnisse* coscienziali, si può dire che la possibilità di compiere un movimento, corrisponde, anzi implica, una serie di vivenze corporee, che vanno dalla percezione dello spazio alla gestione del proprio corpo alla percezione dello spazio in riferimento ad eventuali oggetti da raggiungere o che costituiscono un ostacolo e che sono a loro volta percepiti. Da dove nasce il movimento? Il termine «nascere» può significare: qual è la base che determina

4 Ho trattato la questione del rapporto fra possibile e impossibile nel mio articolo: A. ALES BELLO, *L'impossibile reductio ad unum dell'essere umano*, in «Archivio di Filosofia», LXXVIII, n.1, 2010, pp. 217-228.

5 HUSSERL, *Idee per una fenomenologia pura e una filosofia fenomenologica II*, cit. § 41.

il movimento? Ma anche: che cosa significa base? Si tratta di un movimento reattivo spontaneo determinato da un colpo subito oppure del desiderio di andare verso qualcosa oppure ancora dell'intenzione volontaria di raggiungere un obiettivo?

È opportuno distinguere fra le due situazioni. Il movimento, inteso nel secondo modo, è possibile, se il riempimento delle intenzioni presenti nelle diverse vivenze è reale, altrimenti può essere solo immaginato, desiderato, ma non realizzabile. Immaginario in senso proprio è ciò che è incompatibile con la possibilità reale, tuttavia, non si tratta di sottovalutare l'immaginazione, perché essa indica la grande capacità umana di costruzione di mondi e sfere alternativi.

Entriamo in questo modo nel mondo del cyberspazio, ma per comprenderlo fino in fondo dobbiamo chiederci non solo che cosa sia la corporeità, ma come si costituisca lo spazio, quello che a noi sembra reale, quello legato, appunto, ai nostri movimenti corporei, alle nostre cinestesie, che a noi pare qualcosa in cui siamo immersi.

Husserl analizza la costituzione dello spazio parallelamente alla costituzione delle cose del mondo fisico. Nella sua opera *La cosa e spazio*⁶ inizia dalla percezione, sottolineando che le cose del mondo fisico sono colte soltanto in modo prospettico, per adombramenti, noi afferriamo solo una parte dell'intero e lo completiamo grazie alla nostra capacità dell'apprensione; se non ci fosse tale capacità, non riusciremmo ad afferrare la tridimensionalità.

È opportuno riflettere sulla seguente affermazione di Husserl:

Siamo qui in presenza, quindi, di un'essenziale inadeguatezza di ogni singola percezione esterna. Essa è percezione di cose spaziali, ed in quanto tale può essere solo unilaterale. Un'intuizione tridimensionale, potremmo anche dire, in quanto intuizione autentica che portasse alla presentazione in sol colpo il contenuto complessivo della cosa in tutte le sue parti e momenti costitutivi, esternamente ed internamente, dal lato anteriore sino a quello posteriore, è impossibile⁷.

D'altra parte, tutto ciò avviene in una temporalità che s'identifica con lo scorrere dei dati della percezione dell'apprensione o appercezione ed è il fluire della coscienza di questi dati. Il passaggio attraverso la temporalità è necessario, secondo Husserl, per cogliere il senso della spazialità: «L'estensione temporale è apparentata a quella spaziale [...] La cosa che si manifesta, modificata o non modificata, dura, riempie un tempo, e riempie, inoltre, uno spazio, il suo spazio, anche se in punti temporali differenti può riempirne uno differente»⁸. La cosa e lo spazio sono intimamente connessi, quindi, è necessario tornare alla costituzione della cosa per comprendere la genesi dello spazio. Qui sono di nuovo indicati da Husserl i sensi del tatto e della vista necessari per la costituzione della cosa. Se vogliamo descrivere come conosciamo un foglio di carta bianco, dobbiamo individuare la percezione tattile e la visione della mano; esse possono avere

6 HUSSERL, *La cosa e lo spazio. Lineamenti fondamentali di critica della ragione*, trad. it. di A. Caputo, Introduzione e cura di V. Costa, Rubettino, Soveria Mannelli 2009.

7 *Ivi*, p. 64.

8 *Ivi*, p. 81.

sviluppi diversi, ma contribuiscono a formare insieme la cosa e lo spazio. E, mentre percepiamo, abbiamo reazioni che si possono definire psichiche; interessante è questa descrizione proposta da Husserl: «Se tengo in mano una sfera di metallo, la temperatura può cambiare più velocemente o più lentamente, passando dal caldo al freddo. La determinazione spaziale tattile, che è costitutiva del corpo, rimane non modificata ed è alla base della localizzazione»⁹; tuttavia, il caldo e il freddo pur sentiti sulla mano, sono in realtà avvertiti come reazioni psichiche: siamo nella dimensione hyletica che riguarda la sensazione e la reazione alla sensazione di calore, di freddo, di dolore ecc.

In tal modo si danno i fenomeni dell'esperienza primaria di cui riconosciamo il senso: il senso o l'essenza della percezione è di portare a manifestazione l'oggetto ed è diverso da quello della finzione o della fantasia, ma abbiamo bisogno anche della fantasia.

2. Fantasia e spazio virtuale

Notevoli e importanti sono le analisi che Husserl dedica alla fantasia, alla formazione delle immagini e al ricordo. Esse, che vanno dal 1898 al 1925, sono state raggruppate nell'opera *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung (Fantasia, coscienza d'immagine, ricordo)*¹⁰ e pubblicate nel vol. XXIII della *Husserliana*. In realtà, il filo conduttore è la percezione, nel senso che Husserl mostra la differenza fra la conoscenza percettiva e quella fornita dalla fantasia e dal ricordo, i quali si allontanano dalla dimensione sensibile: il cogliere attraverso la percezione è diverso dal cogliere attraverso la fantasia e il ricordo; tuttavia, se indispensabile è il momento percettivo come fonte di contatto con il mondo esterno, i contenuti che si traggono da esso sono elaborati in modo altrettanto significativo per la costituzione del nostro mondo. Quest'ultimo non è solo il mondo delle cose fisiche, ma è costituito interiormente grazie a queste operazioni compiute con gli strumenti da noi posseduti, con capacità, potenzialità, quali appunto la fantasia e la memoria. Esse ci consentono di «ripresentarci» gli oggetti conosciuti percettivamente. Se i primi sono dati nella loro presenza attuale (*Gegenwärtigung*), i secondi li ripropongono (*Vergegenwärtigung*).

Gli oggetti fisici sono presenti «in carne ed ossa», mentre in un quadro, in una fotografia è data 1) un'immagine fisica (*physisches Bild*) in cui c'è 2) un oggetto rappresentante (*repräsentirendes Objekt*) e 3) l'oggetto rappresentato (*Bildsubjekt*)¹¹. Secondo Husserl, c'è molta differenza fra rappresentante e rappresentato: egli ci propone l'esempio di una foto della sua epoca in cui non c'erano i colori: il bambino fotografato nella realtà ha capelli biondi e guance rosse (oggetto rappresentato), ma nella foto il colore è grigio violetto (oggetto rappresentante). E aggiunge una cosa per noi molto importante: se la fotografia ritraesse il bambino com'è nella realtà – le nostre fotografie ora lo permettono

9 *Ivi*, p. 96.

10 HUSSERL, *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung 1898-1925*, a cura di E. Marbach, *Husserliana* XXIII, Kluwer Academic Publishers, Dordrecht 1980.

11 *Ivi*, p.19.

– non si potrebbe parlare di una «immagine di cui abbiamo coscienza» oppure «consapevolezza di immagine» (*Bildbewusstsein*), ma, della cosa stessa; egli afferma ciò in un primo momento, subito, però, si corregge, osservando che, anche se l'immagine rappresenta perfettamente ciò che è rappresentato, non si tratta mai del bambino reale, ma di qualcosa che rappresenta qualcosa d'altro, benché uguale o simile¹². Noi diremmo che siamo nel caso di un oggetto virtuale, non reale.

Proseguendo nell'indagine, Husserl individua tre tipi di immagini: quelle degli oggetti fisici (quadro o fotografia), quelli della fantasia e quelli simbolici. Mentre i primi sono legati alla percezione, gli altri sono da lui definiti «spirituali». In realtà, non si tratta di una «cosa – immagine» contenuta nello spirito, ma Husserl specifica che, dal punto di vista fenomenologico, si può dire che si ha coscienza di qualcosa, ma non certamente della sua esistenza in modo concreto: nel quadro si trovano la tela, il colore, come oggetti fisici, ma non il leone, nonostante sia lì raffigurato. Si tratta, piuttosto, di un complesso di sensazioni che l'osservatore vive in se stesso e l'apprensione e il senso, che con esse costruisce, generano la coscienza di un'immagine¹³. Altrettanto accade per le immagini della fantasia, si tratta di un complesso di «fantasmi», di immagini illusorie (*Phantasmata*) che presentano qualcosa che, sulla base delle apprensioni, ha un senso. La fantasia opera su oggetti che sono colti con una nuova apprensione. L'esempio proposto da Husserl è particolarmente importante: se si vede il segno di integrale f e non si sa che cosa sia, il segno è colto, ma non il suo significato, perciò, è necessario attribuire un significato a quel segno; entriamo nel campo della simbolizzazione.

Può trattarsi di un rimando, come nel caso della fotografia della Madonna di Raffaello, citata da Husserl; infatti, una fotografia che la raffigura non raffigura la «Madonna», quando dico che è una Madonna, non mi baso sulla percezione, la percezione cambia carattere, assume il carattere della rappresentazione attraverso la somiglianza con l'originale, il carattere del vedere in un'immagine qualcosa che va oltre l'immagine stessa¹⁴. A questo punto entrano in gioco il processo di simbolizzazione e quello del ricordo; infatti, una rappresentazione in legno della Madonna di Raffaello ci ricorda l'originale che abbiamo visto nella pinacoteca di Vienna: «Le immagini possono fungere come segni analogici per il ricordo»¹⁵. L'oggetto si ripresenta in modo associativo.

Possiamo classificare in due modi il «presentare simbolico» nel caso della scrittura: in origine si presentava attraverso immagini, ad esempio, attraverso i geroglifici, solo successivamente i segni si allontanarono dalle immagini e divennero artefatti, come i segni dell'alfabeto e i segni algebrici. Da tener presente è anche il caso dell'arte, in cui agisce la fantasia; infatti, non basta che ci sia una coscienza di immagine di un 'oggetto', inteso come soggetto della rappresentazione e, quindi, come oggetto rappresentato, ma importante è anche il modo in cui è rappresentato, cioè la scelta che l'artista fa di questa o quella possibilità di rappresentazione, al fine di proporre la più idonea, la più

12 *Ivi*, p. 20.

13 *Ivi*, p. 22.

14 *Ivi*, p. 26.

15 *Ivi*, p. 35.

bella da punto di vista estetico. Ciò non accade certamente nel caso dei comuni prodotti della fantasia.

Particolarmente interessante per la nostra indagine sul cyberspace è l'analisi di Husserl sulle dinamiche del teatro che coinvolgono l'attore e gli spettatori. In entrambi accade uno sdoppiamento: l'attore è un essere umano che ha una sua storia, ma interpreta una parte diventa «altro» da sé; allo stesso modo gli spettatori, che non sono bambini, aggiunge Husserl, sanno che si tratta di una finzione, ma s'immergono in modo attivo nella trama; infatti, mentre osservano le scene, sperano e temono, amano e odiano, «Ma tutto ciò 'nella' fantasia, nel modo del 'come se'»¹⁶. Si crea, così, un mondo alternativo e si vive a due livelli, quello della vita quotidiana e quello della finzione.

E certamente il corpo partecipa a tutti i processi indicati; in primo luogo, perché consente di vedere di udire, segue nell'immobilità o nel movimento con un senso di benessere o di malessere, da intendersi come reazioni psichiche a ciò che sta accadendo. Mentre è nel mondo della fantasia, la sua dimensione hyletica è attiva come sono attive anche le dimensioni spirituali dell'intelletto e della volontà; infatti, ogni persona può valutare la qualità dell'interpretazione e decidere se continuare ad assistere allo spettacolo.

Lo spazio del teatro sembrerebbe essere uno spazio fisico concreto e in un certo senso lo è a differenza delle rappresentazioni cinematografiche, tuttavia, anch'esso è virtuale nel senso che le quinte rimandano a una realtà altra, a una finzione: ad esempio, gli edifici sono rappresentati su superfici piane che simulano la tridimensionalità presente nella realtà; in ogni caso, sono immagini fisiche.

Effettivamente, come nel caso del teatro, viviamo su due piani: quello della realtà percettiva e quello della fantasia con le sue immagini. In ogni caso lo spazio del teatro, benché limitato e, in una certa misura, artefatto è ancora uno spazio reale, gli attori si muovono con il loro corpo in quello spazio.

Un progressivo allontanamento dal quasi spazio del quadro, della statua o della scena teatrale, si ha con la fotografia che è alla base della proiezione cinematografica e soprattutto con gli strumenti elettronici rispetto ai quali si parla di *cyberspace*. Quello che definiamo cyberspace ha bisogno, infatti, di strumenti raffinati dal punto di vista tecnico, come la televisione o il computer, nei quali la «presentazione avviene attraverso i segni» (*Vorstellung durch Zeichen*) direbbe Husserl, che certamente non li conosceva. Questi segni appaiono sullo schermo attraverso un processo digitale o analogico molto complesso e, spesso ci si può chiedere su quale piano ci troviamo, quello della realtà oppure quello della fantasia.

Non mi fermo sul significato di cibernetica come capacità di 'pilotare' sistemi costruiti artificialmente che fanno parte del grande insieme delle 'macchine', cioè di entità che sono molto diverse dagli organismi viventi, in quanto il principio della formazione e dello sviluppo di questi ultimi è immanente. Le macchine, al contrario, sono formate da parti assemblate secondo un progetto che assegna ad esse una finalità. Anche se nel caso della cibernetica non siamo nell'ambito delle semplici macchine, si tratta sempre di un 'universo artificiale' che si vorrebbe in particolare nel caso, appunto, dell'intelligen-

16 *Ivi*, p. 517.

za artificiale rendere simile al cervello umano. Progetto prometeico che rivela da parte dell'essere umano di voler diventare creatore come Dio. Ritengo che ciò che è costruito dall'essere umano sarà sempre artificiale. Ciò che voglio sottolineare è l'impossibilità di creare organismi *ex novo* da parte degli esseri umani.

La nozione di entelechia proposta da Aristotele e riproposta da Hedwig Conrad-Martius è utile per comprendere la differenza fra i due sistemi, quello organico e quello artificiale. L'entelechia è un principio di movimento inteso come sviluppo dall'interno dell'organismo che ha come suo corrispondente meccanico, il motore di una macchina, ma la differenza fra i due è molto chiara: il motore è costruito con pezzi assemblati, e l'automobile, ad esempio, lasciata a se stessa, non ha vita, mentre la ha una pianta o un animale.

Gli strumenti che adoperiamo per creare il *cyberspace* sono macchine e sono 'cose' costruite del mondo fisico, le vediamo e le tocchiamo, abbiamo con loro un contatto corporeo, appunto, ma ciò che in esse appare a livello visivo (un problema che si apre qui è quello dei non vedenti che hanno bisogno di mediazioni sofisticate) non è toccabile e neppure visibile come lo è attraverso la percezione della cosa. Se si tratta di una figura umana, anche se è molto somigliante all'originale, chiaramente non è l'originale; inoltre, è necessario sapere qual sia lo scopo del ritratto. Potrebbe avere la funzione di mostrare la persona, oppure di utilizzarla come simbolo per qualcosa d'altro, come accade nel film e nella pubblicità.

Se l'immagine è accompagnata da un testo scritto, siamo nella stessa situazione di un libro, di un giornale, i quali attraverso la scrittura – che è una forma simbolica – comunicano un messaggio. Un caso interessante in questo contesto è l'uso di quello strumento che si chiama *Skype*, il quale consente di comunicare attraverso uno spazio virtuale, come se si fosse presenti, ma sempre un 'come se'. Siamo in una sorta di duplice mondo ideale: quello della geometria e quello virtuale della geometria dinamica.

In questa direzione si potrebbe discutere la proposta relativa all'esistenza di un 'terzo spazio'¹⁷, che non sarebbe una semplice intersezione fra spazio reale e spazio virtuale, ma una terza entità nella quale vive chi si pone in contatto con lo spazio virtuale. Questo terzo spazio creerebbe una sorta di mondo in sé, oggettivo nel quale sembra che ci si possa muovere come in un mondo reale. Proprio per questo si corre il rischio di disincarnarsi; su ciò si tornerà in seguito.

3. Lo spazio virtuale della geometria

Per esemplificare tutto ciò che è stato detto a proposito dello spazio virtuale, vorrei soffermarmi su una specifica applicazione, cioè sulla geometria dinamica che mette in questione, in primo luogo, il senso della stessa geometria, quella statica. La geometria

17 Federica Buongiorno affronta tale discussione da un punto di vista fenomenologico nel suo saggio *Cyberspazio e ambienti digitali: localizzare il soggetto negli spazi tecnologico-mediali* in corso di pubblicazione sulla rivista *Humana-Mente*, in cui fa riferimento agli studiosi che lo hanno teorizzato, in particolare, M. KOSARI, A. AMOORI, *Thirdspace: The Triadectics of the Real, Virtual and Blended Spaces*, in «Journal of Cyberspace Studies», II, n. 2, 2018, pp. 163-185.

aveva già attirato l'attenzione di Husserl, il quale, da matematico, ha cercato di comprenderne fenomenologicamente il senso di questo «sapere» umano che affascina proprio in quanto frutto di una «creazione». C'entra la fantasia?

Sappiamo che Husserl ha dedicato un'ampia analisi, che ora è diventata l'*Appendice III* dell'opera *La crisi delle scienze europee e la fenomenologia trascendentale*, alla nascita della geometria. Egli dichiara che non intende riproporre una storia della geometria, ma scavare nel senso ultimo di questa disciplina, (che, indubbiamente, così come la conosciamo, ha una data di nascita nella cultura greca), esaminando le operazioni spirituali che l'hanno prodotta. Quindi, è opportuno scavare all'interno della soggettività del primo geometra o dei primi geometri per conoscere le operazioni costitutive di tali discipline. Si tratta di prodotti spirituali/culturali – la cultura è un prodotto dello spirito umano – che fondano un'oggettività 'ideale', si potrebbe dire una disciplina uguale per tutti, alla quale tutti possono accedere. Husserl ricorda che i Pitagorici dicevano che la geometria esiste una volta sola, anche se può essere formulata in modi diversi e personali, in quanto individuazioni spazio-temporali; ciò accade quando disegniamo una retta, ad esempio. La geometria si tramanda attraverso la lingua scritta e parlata che rimanda alle oggettività ideali.

Secondo Husserl, queste oggettività ideali, che sono alla base della geometria, hanno a che fare, risalendo il percorso storico, con la prassi; egli afferma che è chiaro che: «Nella vita pratica dei bisogni, si distinguevano nelle forme certe particolarità e che una prassi tecnica tendeva da sempre ad elaborare forme privilegiate e a migliorarle gradualmente in determinate direzioni»¹⁸. Superfici piane, angoli, linee, la tecnica della misura sono alla base delle produzioni ideali, ma il passaggio alle superfici geometriche, ai piani alle linee e, aggiungo, ai punti richiede un salto qualitativo dal piano dell'esperienza sensoriale a quello delle idealità spirituali, salto che l'essere umano è capace di fare. In ciò, a mio avviso, risiede la straordinarietà delle discipline teoriche, le quali, nate dalla prassi, se ne allontanano costruendo un mondo ideale che non è il mondo della fantasia, ma è il mondo dell'intelletto.

Tuttavia, ritengo che anche il mondo intellettuale delle oggettività ideali abbia bisogno della fantasia, quindi, di un mondo «come se» per mostrarsi. La linea ideale non è di per sé rappresentabile, ma la possibilità della rappresentazione risiede nella capacità di costruire con la fantasia l'immagine geometrica. La superficie ideale, infatti, non è più legata alla percezione, ma per essere compresa percettivamente deve essere espressa in forme che non esistono in quanto tali nella percezione, ma costituiscono un mondo di forme tradotte in immagini che si tenta di riprodurre e offrire alla percezione visiva attraverso il disegno. Questo avveniva nella trasmissione della geometria fino all'avvento della cibernetica.

Il supporto di trasmissione nelle diverse epoche storiche era la tavoletta d'argilla, la pergamena o la carta e ciò che era scritto permaneva staticamente, ora l'essere umano ha costruito qualcosa su cui si scrive sì manualmente, ma che è capace di elaborazione sulla

18 HUSSERL, *La crisi delle scienze europee e la fenomenologia trascendentale*, tr. it. di E. Filippini, Il Saggiatore, Milano 1960, p. 402.

base di una programmazione, come nel caso del computer. È possibile, pertanto, non solo una rappresentazione statica, ma dinamica e ciò, indubbiamente, favorisce la comprensione delle eventuali trasformazioni che si susseguono in tempo reale, anche se in modo virtuale. Il medium di trasmissione è complesso, ma ciò che si trasmette ha come oggetto un mondo ideale, espresso attraverso la fantasia, che in questo caso ha prodotto forme che hanno a loro volta assunto un'oggettività, ma che possono variare; tuttavia, il triangolo può variare nella forma in cui è espresso, ma la sua struttura rimane sempre la stessa e non è sottoposta a trasformazioni fantastiche altrimenti perde la sua essenza e le sue proprietà. Il triangolo non è la raffigurazione di un oggetto fisico, piuttosto la raffigurazione fisica di un oggetto ideale, che ha bisogno del medium di un'immagine elaborata nella fantasia ed espressa fisicamente. Questo processo è lo stesso sia per il triangolo disegnato sul foglio, sia per quello costruito sul computer, quest'ultimo ha il vantaggio di poter mostrare oggetti in movimento in un modo che il disegno raggiunge con molta fatica. Si sa, ad esempio, che Walt Disney disegnava molti micro movimenti dei suoi personaggi, che poi erano fotografati, oggi i programmi informatici possono produrre lo stesso effetto.

La questione che rimane da esaminare è quella relativa alla hyletica. Si è parlato dei movimenti cinestesici del corpo. La conoscenza del movimento è primaria per l'essere umano, è colta, in primo luogo, attraverso l'esperienza della propria fisicità. La conoscenza del movimento esterno avviene attraverso l'incontro con i movimenti corporei e con le reazioni psichiche, ciò rimane inalterato qualsiasi sia lo strumento che si adopera. Mentre si segue la visione di una trasformazione geometrica e si tenta di coglierne il significato ideale, ci può essere un senso di soddisfazione o di frustrazione, cioè una reazione psichica. L'essere umano è sempre tutto presente con le sue stratificazioni corporee, psichiche e spirituali. Ciò che predomina a livello corporeo è la vista, ma sono necessarie anche le mani, che, mosse dalle braccia, hanno la loro funzione determinante per far agire le macchine. Se non ci fossero questi due strumenti fisici, non si potrebbe neppure iniziare il processo conoscitivo.

Tale processo passa attraverso la dimensione psichica e culmina nell'attività intellettuale, ma si può anche invertire, nel senso che conoscendo la geometria classica a livello intellettuale, siamo spinti dal desiderio di renderla dinamica, la elaboriamo anche con la nostra componente fantastica, usiamo simboli e, infine, la tracciamo sulla macchina, per mezzo delle mani, che manipolano, della vista, che orienta, e forse anche dell'udito, che collabora. È interessante notare che a livello di ricerca intellettuale lo strumento che si usa può servire anche per un progresso nell'elaborazione dei dati per mezzo di un colloquio virtuale con chi lo ha programmato. Secondo alcuni ricercatori, l'avanzamento accade quando il programma che si trova sullo schermo del computer possiede caratteristiche e potenzialità capaci di interloquire con chi lo utilizza, aprendo la via a nuove soluzioni. In realtà, si tratta dell'incontro fra due intelligenze, quella del programmatore e quella dell'utilizzatore. La macchina è solo un medium, cioè uno strumento, benché possa compiere operazioni in tempi brevissimi, cosa che l'essere umano non riesce a fare.

Qui si apre la questione della intelligenza artificiale, dietro la quale c'è sempre un'in-

telligenza umana che organizza e progetta¹⁹. Ciò determina una situazione di soddisfazione per i risultati raggiunti che proviene dalla sfera psichica in questo caso attivata da quella intellettuale.

4. *Questioni connesse con il cyberspace*

Finora si è parlato dell'essere umano con il suo corpo vivente che utilizza uno strumento per mettersi in contatto con una realtà virtuale. Altro tema è quello della presentazione del corpo vivente nello spazio cibernetico, nel quale si tenta di riprodurre i movimenti corporei, come avviene per le figure geometriche, su uno schermo; il corpo vivo, reale osserva quello virtuale, e potrebbe accadere che s'identifichi con quello virtuale, oppure si immerga in quel terzo spazio rappresentato da un mondo autonomo – ma pur sempre frutto di elaborazione umana – in una sorta di cancellazione onirica del corpo reale; ciò può succedere, in particolare, nell'età infantile o adolescenziale o alla psiche adulta non troppo calda. Sembra che i sostenitori del terzo spazio ne colgano solo le potenzialità per allargare gli orizzonti conoscitivi e questo può anche essere vero, ma importante è la consapevolezza che la dimensione intersoggettiva reale è quella che deve essere privilegiata; ciò non significa che vale solo la sensazione fisica, ma che il distacco assoluto dalla fisicità rischia di produrre l'assolutizzazione di un mondo falso; tale mondo può essere usato, ma non deve essere scambiato con la realtà esistenziale concreta. Ciò non vuol dire penalizzare il mondo della fantasia o la possibilità umana di immaginare uno spazio diverso e lavorare all'interno di esso, ma di essere consapevoli di tutti gli aspetti della vita umana.

Come in ogni campo dell'attività umana, l'eccessiva immedesimazione crea dipendenza, perciò, si aprono questioni educative, che emergono con particolare insistenza, quando si utilizzano strumenti virtuali, i quali favoriscono con la loro configurazione processi di identificazione e di perdita di sé. Il positivo e il negativo sono sempre presenti; la formazione intellettuale e morale dell'essere umano attraverso lo sviluppo delle capacità critiche è il migliore antidoto contro la dispersione del sé.

Movendo dal momento hyletico siamo giunti così a quello morale e ciò accade perché tutta la struttura complessa dell'essere umano è coinvolta nel rapporto con la realtà, reale o virtuale che sia.

19 A. ALES BELLO, P. MANGANARO (a cura di), *...e la coscienza? Fenomenologia Psico-patologia e Neuroscienze*, Laterza, Bari 2012.