

VALERIO SPECCHIO

*LA SIMULAZIONE AMA NASCONDESI.*

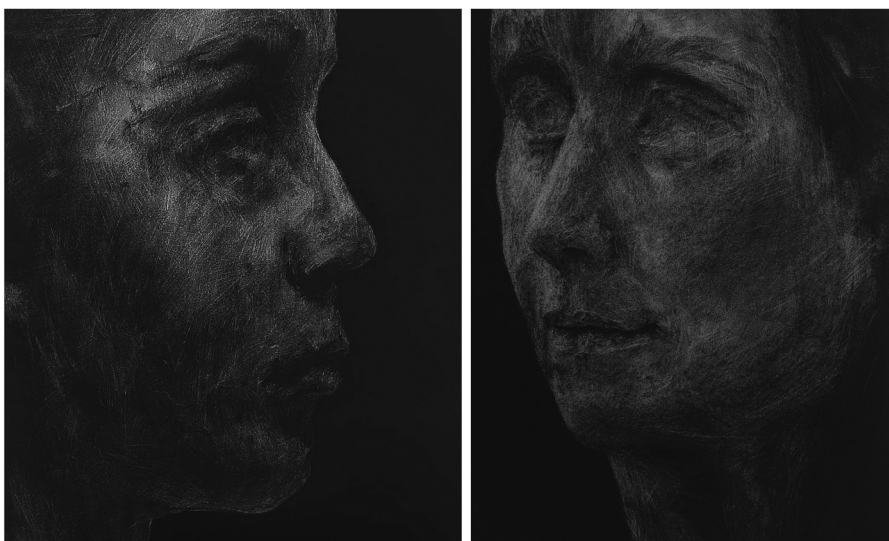
*LA REALTÀ VIRTUALE TRA JEAN BAUDRILLARD E DAVID CHALMERS*

1. Anticamera della simulazione 2. In orbita del virtuale  
3. Oscillazioni tra iperrealità e reality+ 4. Riannodare i circuiti

ABSTRACT:

*SIMULATION LOVES TO HIDE. VIRTUAL REALITY BETWEEN JEAN BAUDRILLARD AND DAVID CHALMERS*

*This essay faces the question of simulation from two different perspectives. The first one is linked to the concept of Hyper-reality conceived by Jean Baudrillard, the second one is elaborated through the*



*concept of Reality+ proposed by David Chalmers. This two concepts can be used to investigate the existential phase shift generated by Virtual Reality. The latter, as a result of the ontological refoundation between anthropos and the world, echoes the fondative issue of Western civilitation, materialized in the seamless circuit between artificium and reality. Nowadays, this circuit repeats the ancestral question of anthropos in a new way: how can Homo Sapiens reshapes its narrations within the Virtual Reality?*

*Gli occhiali potrebbero diventare un giorno, in particolare nella sfera della realtà virtuale, una protesi definitiva della specie.*

*J. Baudrillard, Patafisica e arte del vedere*

*Lo schermo televisivo, ormai, è il vero unico occhio dell'uomo. Ne consegue che lo schermo televisivo fa ormai parte della struttura fisica del cervello umano. Ne consegue che quello che appare sul nostro schermo televisivo emerge come una cruda esperienza per noi che guardiamo. Ne consegue che la televisione è la realtà e che la realtà è meno della televisione.*

*David Cronenberg, Videodrome*

## 1. Anticamera della simulazione

Aderendo alla nozione deleuziana secondo cui «la filosofia è l'arte di formare, di inventare, di fabbricare concetti»<sup>1</sup>, il presente articolo esaminerà la problematica della simulazione a partire da due *fabbricazioni concettuali*.

La prima, quale possibile *coagulo* teorico della pensée radical di Jean Baudrillard, risulta *circuitata* nel concetto di *Hyper-realtà*. La seconda, *assemblata* dal filosofo australiano David Chalmers, trova forma nel concetto di *Reality+*.

Al fine di ricostruire le suddette fabbricazioni, si partirà da una *decostruzione* del concetto di *realtà* così come proposto dai due filosofi.

Difatti, la decostruzione del termine *medio* fra il concetto di *Iperrealtà* e *Realtà+* permetterà di individuare il punto di contatto critico-problematico delle due fabbricazioni: la *Realtà Virtuale*. Posti tali obiettivi, l'*anticamera* della questione può esser *fissata* a partire da una delle *mot de passe* baudrillardiane<sup>2</sup>:

Nella sua accezione corrente, il virtuale si oppone al reale, ma la sua improvvisa *emersione*, attraverso le nuove tecnologie, dà la sensazione che sia il segno dello *svenimento*, del collasso, della fine del reale. Per quanto mi riguarda, ho già detto che *realizzare* (*faire advenir*) un mondo reale significa, di per sé, *produrlo*, e il reale non è mai stato che una forma di simulazione<sup>3</sup>.

La simulazione, ponendosi come *questione centrale* tra i due pensatori<sup>4</sup>, rende possibile un confronto tra le sopracitate

---

<sup>1</sup> G. Deleuze F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?* (1991), tr. it. Einaudi, Torino 2002, p. VIII.

<sup>2</sup> Ovvero da una delle quindici *passwords* o parole chiave fornite da Jean Baudrillard per attraversare il suo pensiero in J. Baudrillard, *Mot de passe*, Pauvert, Paris 2000: «le parole *trascorrono*, *trapassano*, si *trasformano*, *trafficano* idee secondo percorsi imprevedibili», p. 10 (trad. e corsivo miei).

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 45 (trad. e corsivo miei).

<sup>4</sup> Seppur a partire da diverse *angolazioni* speculative e campi di ricerca. Ad esempio, in Baudrillard, il concetto di simulazione pervade e *retroagisce* sull'intera produzione del filosofo francese, in particolar modo da *Les trois ordres de simulacres* contenuto in Id., *L'échange symbolique et la mort*, Gallimard, Paris 1976, p. 77 (trad. mia), e dal *raffinamento* teoretico rinvenibile in Id., *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris 1980. Tuttavia, non è possibile indicare un riferimento *puntiforme* del concetto di simulazione all'interno della produzione baudrillardiana visto che quest'ultima risulta essa stessa un esercizio di *simulazione*: «Je ne vois donc pas d'autre façon d'en

fabbricazioni rispetto alla medesima questione: la *Virtual Reality* emersa dallo schermo<sup>5</sup> e dai visori VR<sup>6</sup> segnante la *commistione* tra mondo *offline* e mondo *online*.

Per entrambi gli autori, la continuità *schermo-visore* risulta campo d'indagine e *materia prima* per investigare l'aggiornamento *ipertrofico* del concetto di reale, all'interno di un'inedita condizione d'esistenza antropica *innervata* nel reticolo digitale della connessione dati.

Secondo quest'ottica, l'espansione della Realtà Virtuale, accessibile a partire dall'*immersione* in dispositivi informatici, sarebbe *dimensione contemporanea* e *circolare*, causa-effetto, di una storica *mutazione* di *Homo Sapiens* o, meglio, della sua *strutturazione d'interfaccia* con il mondo.

Una mutazione esistenziale veicolante e veicolata da una *sfasatura esistenziale* immanente all'estensione dell'apparato percettivo umano e alla *disseminazione* del sistema nervoso antropico in una nuova dimensione: la Realtà Virtuale appunto.

Una dimensione che sarebbe, al contempo, *ambiente*, ovvero condizione di *manifestazione* e *interazione* tra enti fisico-reali e fisico-digitali, e *laboratorio*, spazio di *circuitazione* e *rielaborazione* tra questi stessi enti.

In tal senso, le fabbricazioni proposte da Baudrillard e Chalmers si porrebbero come *possibili* rimodulazioni narrative dell'umano

---

*parler qu'en termes de simulation*» (Id., *Le mots de passe*, cit., p. 7). Per quanto riguarda invece la posizione di David Chalmers è possibile far riferimento al paragrafo *What is the simulation hypothesis?*, contenuto in D. Chalmers, *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, Penguin Random House, London 2022, attraverso cui il filosofo australiano discute uno dei versanti teoretici di cui è composto il concetto di *Reality+*. Come si vedrà i due filosofi interpretano il concetto di *reale* attraverso due prospettive differenti: Chalmers si concentra sul concetto di reale dal punto di vista *fisico-epistemologico*; Baudrillard, invece, impiegando analisi socio-semiotiche, critica il concetto di reale inquadrandolo a partire da una peculiare prospettiva metafisica.

<sup>5</sup> Concetto che in Baudrillard assume un'ampiezza semantica notevole: «con ciò intendo certamente anche le reti, i circuiti, i nastri perforati, i nastri magnetici, i modelli di simulazione, tutti i dispositivi di registrazione e di controllo, tutte le superfici d'iscrizione», in J. Baudrillard, *Le strategie fatali* (1983), tr. it. Feltrinelli, Milano 2007, p. 94.

<sup>6</sup> D. Chalmers, *Do virtual reality headsets create reality?*, in Id., *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, cit., p. 185.

all'interno di un'ennesima *sfasatura* storico-esistenziale ascrivibile dalla e nella *saldatura* del circuito triadico *logos-anthropos-ente*.

Una saldatura *fondativa*, non solo di un legame *inscindibile*, ma di una «*strutturazione progressiva*»<sup>7</sup> dell'umano nel suo *costitutivo rapporto* con il *reale*, ovvero, con una temporanea storico-situazionale rappresentazione e, nella fattispecie, *simulazione* del mondo quale *alterità*.

Non a caso, Chalmers e Baudrillard *fabbricano* i loro concetti di *Reality+* e *Iperrealtà* innestando al concetto di realtà una *figurazione* aritmetica, quale *operazione addizionale* (*plus*), e un *prefisso* di superamento (*iper*).

In tal senso, risulta possibile interpretare le fabbricazioni dei due filosofi (attraverso lo *smarginare* del *plus* e dell'*iper*) come concettualizzazioni dell'*onlife*<sup>8</sup>, in una sorta di *riverbero-continuità* del paradigma fondativo dell'uomo occidentale e, al contempo, *scrostamento* dalla finitezza del *corpo biologico*, in un'*insondabile* apertura del rapporto tra la *mente*<sup>9</sup> e la Realtà Virtuale nel: «ricostruire un universo omogeneo e continuo, un *continuum* questa volta artificiale»<sup>10</sup>.

Attraverso questa impostazione, la problematica della simulazione, circuitata nell'annosa questione della Realtà Virtuale, se collocata in continuità con lo sviluppo storico del circuito triadico *logos-anthropos-ente*, potrebbe esser interpretata come *rimodulazione* dell'enigmatico aforismo eracliteo *physis kryptesthai*

---

<sup>7</sup> G. Giannini, *Del mutante polimorfo sulla riva fluviale*, in C. Incoronato, *Homo artificialis: dall'umanesimo della purezza ai neoumanesimi dell'ibridazione*, Giannini Editore, Napoli 2016, p. 12.

<sup>8</sup> L. Floridi, *The Onlife Manifesto. Being a Human in a Hyperconnected Era*, Springer, Berlino 2014.

<sup>9</sup> D. Chalmers, *Does augmented reality extend the mind?*, in Id., *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, cit., p. 294. Come si vedrà in seguito la questione della mente estesa risulterà punto critico-problematico di contatto tra i due autori.

<sup>10</sup> J. Baudrillard, *Lo scambio impossibile* (1999), tr. it. Asterios, Trieste 2000, p. 39.

*philei*, tradotto da Giorgio Colli con «nascimento ama nascondersi»<sup>11</sup>.

La proposta di questo saggio, pertanto, consisterà nell'inquadrare i concetti di *Realtà+* e *Iperrealtà* quali strumenti interpretativi per investigare un *inedito nascimento*, una *rimodulazione del nascondimento originario*: «il nascondimento può essere un rifiuto o semplicemente una simulazione. Noi non abbiamo mai la certezza assoluta se si tratta dell'uno o dell'altro. Il nascondimento nasconde e simula se stesso»<sup>12</sup>.

Ciò per dire che la *simulazione*, sottraendosi all'*immediata comprensione*, veicolerebbe la medesima questione investigata da Chalmers e Baudrillard: interrogare una *condizione esistenziale antropica* in cui «non si possono più utilizzare le categorie del reale»<sup>13</sup>.

## 2. *In orbita del Virtuale*

Posto che per Baudrillard «ciò di cui manchiamo maggiormente è un pensiero della compiutezza della realtà»<sup>14</sup>, il concetto di Iperrealtà può esser ricostruito a partire dal modo in cui il filosofo francese decostruisce «the commonplace neo-liberal perspective which contrasts 'the real world' with the 'virtual worlds' of new technologies and the information superhighway»<sup>15</sup>.

Baudrillard *disinnesca* tale prospettiva dicotomica affermando che il Virtuale, quale Realtà Integrale, risulterebbe *compimento e dissoluzione* della simulazione, ovvero, del *terzo ordine di simulacro*: «virtuality is not an order of simulacra as such, but the 'final solution' to the problem of simulacra»<sup>16</sup>.

<sup>11</sup> G. Colli, *La sapienza greca III. Eraclito*, Adelphi, Milano 1980, p. 91.

<sup>12</sup> M. Heidegger, *Sentieri interrotti* (1950), tr. it. La Nuova Italia, Firenze 1968, p. 39.

<sup>13</sup> J. Baudrillard, *Cyberfilosofia*, Mimesis, Milano 2010, p. 42.

<sup>14</sup> Id., *Delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?* (1994), tr. it. Raffaello Cortina, Milano 1996, p. 70.

<sup>15</sup> W. Pawlett, *Virtual*, contenuto in R. G. Smith, *Baudrillard Dictionary*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2010, p. 237.

<sup>16</sup> Id., *Object*, in G. Smith, *Baudrillard Dictionary*, p. 143

Volendo perimetrare l'ampiezza semantica e teoretica del concetto di simulacro baudrillardiano è possibile riprendere le considerazioni di Dario Altobelli secondo cui il *simulacro* «[in Baudrillard] appare essere ogni tipo di prodotto umano, dal più semplice utensile alla grande tecnologia e fino a includere le forme dell'attività economica, politica, ideologica, inteso come *segno* capace di rimandare a una specifica configurazione storico-sociale quale suo significato profondo»<sup>17</sup>.

Il simulacro, pertanto, risulterebbe essere la macro *immagine-segno*, tautologica e *regolativa*, di un determinato *principio di realtà* storico-situazionale, o meglio, di una specifica *strutturazione di senso* e *valorazione* sociale: «la cultura non è mai stata qualcosa di diverso: comunanza collettiva dei simulacri»<sup>18</sup>.

In tal senso, la simulazione baudrillardiana indicherebbe una specifica *strutturazione di senso* semiotico-sociale, rinvenibile nelle società post-industriali, entro cui la simulazione sarebbe «ciò che governa le relazioni di scambio, produzione e consumo»<sup>19</sup> attraverso la centralità dell'*oggetto*:

La società industriale conosce soltanto il *prodotto*, e non ancora l'*oggetto*. L'*oggetto* non incomincia veramente a esistere che con la sua liberazione formale come funzione/segno, e questa liberazione non avviene che con la mutazione di questa società in senso stretto industriale in quella che si potrebbe chiamare la nostra tecnocultura, con il passaggio da una società *metallurgica* a una società *semiurgica*: cioè quando comincia a porsi, al di là dello statuto del prodotto e della merce (al di là del mondo di produzione, di circolazione e di scambio economico), il problema della finalità di senso dell'*oggetto*, del suo statuto di messaggio e di segno (del suo modo di significazione, di comunicazione e di scambio/segno)<sup>20</sup>.

Ciò per dire che Baudrillard, a partire da una sorta di *genealogia semiotica* delle società moderne, interpreta la *simulazione* come

---

<sup>17</sup> D. Altobelli, *Jean Baudrillard. Il male, l'utopia, il simulacro*, Mimesis, Milano, 2020, p. 82 (corsivo mio).

<sup>18</sup> J. Baudrillard, *Le strategie fatali* (1983), tr. it. Feltrinelli, Milano 2010, p. 57.

<sup>19</sup> R. Donadio, *Simulazione e virtualità*, in E. De Concilis (a cura di), *Jean Baudrillard, o la dissimulazione del reale*, Mimesis, Milano 2009, p. 70.

<sup>20</sup> J. Baudrillard, *Per una critica dell'economia politica del segno* (1972), tr. it. Mimesis, Milano 2010, p. 181.

specifico schema di *superamento* dello *scambio segno* (rappresentativo) in vista di una *dissoluzione* del *referente*, ovvero, del consumo del *segno* stesso, nella *realizzazione definitiva* del simulacro:

*Così è la simulazione, in quanto contrapposta alla rappresentazione. Quest'ultima parte dal principio di equivalenza del segno e del reale (anche se è un'equivalenza utopistica, resta comunque un assioma fondamentale). La simulazione parte, al contrario, dall'utopia del principio di equivalenza, parte dalla negazione radicale del segno come valore, parte dal segno come reversione e messa a morte di ogni referente. Mentre la rappresentazione tenta di assorbire la simulazione interpretandola come falsa rappresentazione, la simulazione avvolge tutto l'edificio della rappresentazione stessa come simulacro<sup>21</sup>.*

All'interno dell'*architettura olografica* del pensatore francese, quindi, la simulazione risulterebbe, al contempo, strumento *critico-semiotico* mirante a una *decostruzione* delle vie di significazione e *strutturazione sociale* occidentale moderna (non a caso a partire da un orizzonte di *critica dell'economia politica del segno*<sup>22</sup>), ed espressione/rinvenimento del *compimento* definitivo della *strutturazione sociale*, ovvero, del *reale* modernamente inteso: «il mondo reale *incomincia a esistere* in epoca moderna»<sup>23</sup>. Da qui, la scivolosità del concetto di simulacro che, in quanto *realtà senza origine*, coinciderebbe con la stessa produzione baudrillardiana in un rimando indefinito e inarrestabile: «il simulacro non è mai ciò che nasconde la verità - è la verità che nasconde il fatto che non ce n'è nessuna. Il simulacro è vero»<sup>24</sup>. Pertanto, la simulazione, quale compimento ultimo del *principio di realtà*, nell'ipertrofia ontologica dell'oggetto conosciuto e *consumato*, manifesterebbe la *reversione* di quest'ultimo e del mondo, quale totalità degli enti, nel simulacro definitivo: la simulazione, ovvero, la definitiva *riduzione* e *risoluzione* del referito nel

<sup>21</sup> Id., *Simulacres et simulation*, cit., p. 1 (trad. mia).

<sup>22</sup> Id., *Per una critica dell'economia politica del segno* (1972), tr. it. Mimesis, Milano 2010.

<sup>23</sup> Id., *Pouquoi tout n'a-t-il pas déjà disparu?*, L'Herne, Paris 2020, p. 10 (trad. mia).

<sup>24</sup> Id., *Simulacres et simulation*, cit., p. 9 (trad. mia).

referente, del contenuto nella forma, del significato nel significante.

Il significante *totalitario* delle società simulate, che secondo Baudrillard circuiterebbero sé stesse all'interno di un codice autoriferito e infondato, poiché in continua *fondazione*, sarebbe il codice informatico, ovvero, un *significante* che *virtualmente* può assorbire e veicolare qualsiasi significato: «la digitalità è il suo principio metafisico (il Dio di Leibniz) e il DNA il suo profeta»<sup>25</sup>.

La *metaphysique du code*<sup>26</sup>, quale strutturazione della simulazione, ovvero dell'*interscambiabilità definitiva* tra gli oggetti-segno, realizzerebbe, quindi, l'astrazione universale degli enti o, meglio, la decodificazione *ab-soluta* della *relazione* tra fenomeni in *bit*:

il segno diventa “*a dead unit of information*”. Il codice può assimilare ogni significato, idea, emozione o gesto critico riproducendolo come segno astratto o “*code position*” all'interno di un campo, in continua espansione, di opzioni e possibilità. Tutti i segni sono, *al livello fondamentale del medium*, equivalenti o commutabili; i segni astratti abilitano una “equivalenza universale” attraverso la “de-sign-azione” di tutto come un termine del codice<sup>27</sup>.

Secondo questa impostazione, nella *simulazione*, quale *schema ordinativo* concretizzatosi nelle società digitali, si sarebbe materializzata il *prosciugamento* di ogni *significazione* e *sostanza* nella *prevalenza* e *precedenza* del *modello* di significazione, il codice informatico, quale *garante* di un inedito statuto ontologico, costitutivamente *indeterminato* e, quindi, totalmente *commutabile* o modificabile: «la simulazione non è più quella di un territorio, di un *essere referenziale*, di una sostanza. È la generazione da parte di modelli di un reale senza origine né realtà: *Iperreale*»<sup>28</sup>.

L'*Iperrealtà*, secondo Baudrillard, quindi, *realizzerebbe* e si sarebbe *realizzata* a partire da un principio di *equivalenza*

---

<sup>25</sup> Id., *L'échange symbolique et la mort*, cit., p. 89. (trad. mia)

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 89.

<sup>27</sup> W. Pawlett, *Code*, in R. J. Smith, *The Baudrillard Dictionary*, cit., p. 34. (traduzione e corsivo mio)

<sup>28</sup> J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, cit., p. 10. (trad. mia).



*universale* degli oggetti-segno, nel compimento del principio metafisico *astrattivo* e *dissolutivo* del digitale quale *manomissione riproduttiva* del reale:

La definizione stessa del reale è: *ciò di cui è possibile fare una riproduzione equivalente*. Essa è contemporanea della scienza, che postula che un processo possa essere riprodotto esattamente nelle condizioni date, e della razionalità industriale, che postula un sistema universale di equivalenze (la rappresentazione classica non è equivalenza, è trascrizione, interpretazione, commentario). Al termine di questo processo di riproduttibilità, il reale è non soltanto ciò che può essere riprodotto, ma *ciò che è sempre già riprodotto*: iperreale<sup>29</sup>.

Secondo il filosofo francese, l'Iperrealtà, quale configurazione operativa del reale (e quindi di ogni essere), verrebbe raggiunta in una *progressiva neutralizzazione della rappresentazione simbolica*:

Il Virtuale, la Realtà Virtuale, inaugura il crepuscolo del segno e della rappresentazione. Ciò riguarda tutto l'universo digitale, dove la binarietà dello 0/1 non lascia spazio che a un universo operativo della cifra...Calcolo integrale, circuiti integrati. La distanza scompare. Quella esterna, dal mondo reale e quella, interna, propria del segno<sup>30</sup>.

Questo versante del pensiero baudrillardiano, suggerendo l'influenza della lezione nietzscheana contenuta in *Su verità e menzogna in senso extra-morale*<sup>31</sup>, riaffermerebbe il codice digitale quale compimento ultimo, e mai ultimato, della metafisica occidentale, di un'*aggiunta mendace*<sup>32</sup>, quale *annichilimento della cosa*<sup>33</sup>.

<sup>29</sup> Id., *L'échange symbolique et la mort*, cit., p. 114 (trad. mia).

<sup>30</sup> Id., *Le pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, Galilée, Paris 2004, p. 59 (trad. mia).

<sup>31</sup> «Che cos'è dunque la verità? Un mobile esercizio di metafore, metonimie, antropomorfismi, in breve una *somma di relazioni umane che sono state potenziate poeticamente e retoricamente, che sono state trasferite e abbellite, e che dopo un lungo uso sembrano a un popolo solide, canoniche e vincolanti: le verità sono illusioni di cui si è dimenticata la natura illusoria, sono metafore che si sono logorate e che vengono prese in considerazione soltanto come metallo, non più come monete*», in F. Nietzsche, *Su verità e menzogna in senso extramurale* (1896), tr. it. Adelphi, Milano 2015, p. 20.

<sup>32</sup> Id., *Il crepuscolo degli idoli. Ovvero come si filosofa con il martello* (1889), tr. it. Adelphi, Milano 1983, p. 41.

<sup>33</sup> All'interno della questione riguardo al *nesso ontologico* contenuta in N. Russo, *La cosa e l'ente. Verso l'ipotesi ontologica*, Cronopio, Napoli 2012, viene affermato che Nietzsche «è il primo a riconoscere in maniera compiuta la logica intimamente nichilistica della metafisica, il nichilismo che sin dall'inizio è» (p. 12), circa «l'alienazione della cosa nell'ente, la differenza così istituita

In tal senso, è possibile affermare che Baudrillard sostenga la tesi heideggeriana secondo cui a partire dall'evo moderno: «il reale diviene così perseguibile e calcolabile. Il reale viene assicurato nella sua oggettività»<sup>34</sup>.

Tuttavia, secondo il filosofo francese, il mondo reale, quale *motore immobile* della modernità, sembrerebbe essersi *dissolto* proprio nel suo compimento, la Realtà Virtuale:

La realtà, il mondo reale, sarà dunque durato solamente per un po' di tempo, il tempo che la nostra specie lo faccia passare per il filtro dell'astrazione materiale del codice e del calcolo. Reale da un po' di tempo, il mondo non era destinato a restarlo a lungo. Esso avrà attraversato l'orbita del reale in pochi secoli, e si sarà perduto molto velocemente al di là<sup>35</sup>.

Questo passaggio racchiude l'intera questione baudrillardiana del simulacro come *verità senza origine* nell'azzeramento della distanza tra *physis-Logos-mythos*:

Abbiamo divorato non solo la *distanza geografica* che separava ogni parte del mondo - non solo la *distanza temporale* che separava il passato dal futuro, in favore di quella sorte di collisione istantanea del tempo chiamata tempo reale, ma anche la distanza mentale che ci separava dalla nostra propria immagine, e perfino *la distanza metafisica* che ci separava dalla verità e dalla realtà - *Abbiamo divorato la nostra stessa immagine, la nostra stessa verità e la nostra realtà*. Avendola divorata, ci troviamo in una situazione di realtà integrata, realtà integrale, senza distanza e senza trascendenza, in una completa promiscuità con noi stessi<sup>36</sup>.

Secondo il filosofo francese, quindi, il Virtuale, realizzandosi come Realtà Integrale, non si porrebbe affatto in contrasto con il reale, bensì, lo porterebbe a pieno compimento, *cauterizzando* ogni possibilità di trascendenza e *divenire* dal nuovo *dato* originario: la Realtà Virtuale.

A questo punto, risulta possibile chiarire l'affermazione baudrillardiana secondo cui «il reale non è mai stato che una forma di simulazione»<sup>37</sup> attraverso le parole di Serge Latouche:

---

nello stesso, ci porta infine a vedere il nesso tra *ente* e *nientificazione*» (p. 63).

<sup>34</sup> M. Heidegger, *Saggi e discorsi* (1957), tr. it. Mursia, Milano 1991, p. 35.

<sup>35</sup> J. Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., p. 51.

<sup>36</sup> Id., *L'agonia del potere*, Mimesis, Milano-Udine 2008, p. 46 (corsivo mio).

<sup>37</sup> Id., *Mot de passe*, cit., p. 45 (trad. mia). Tale citazione, in un certo senso, racchiude l'intera intelaiatura teoretica del pensiero baudrillardiano.

Siamo stati nel reale. C'è stato un tempo in cui il reale esisteva veramente. Si poteva anche rappresentarlo, imitarlo. Poi il simulacro a poco a poco ha preso il posto del reale, fino a eliminarlo. Ma se questo processo è stato possibile, ci suggerisce Baudrillard, vuol dire che il reale era già un simulacro. Non esisteva. Forse non è mai esistito<sup>38</sup>.

Ed ecco che il Virtuale, a partire dal *simulacro* digitale, si porrebbe, al contempo, come *definitiva* e *originaria*<sup>39</sup> astrazione *circolare* degli enti nella loro decodificazione informatica. Quest'ultima, seppur *ultima*, mai ultimata, garanzia di provvisorio statuto ontologico, comporterebbe un *abbandono* definitivo di qualsiasi ontologia deterministica.

La Realtà Virtuale, difatti, si porrebbe come *dimensione* ultima di *manifestazione* degli enti e, contemporaneamente, loro definitiva *evanescenza*: «il virtuale è ciò che *sostituisce* il reale, ne è la soluzione finale nella misura in cui, allo stesso tempo, realizza il mondo nella sua realtà definitiva e ne *segna* la dissoluzione»<sup>40</sup>. In tal senso, Baudrillard interpreta il Virtuale come *canale di scomparsa*, o meglio, *consumo ontologico* del reale: «The virtual, for Baudrillard, is a mode of disappearance»<sup>41</sup>: «la scomparsa del reale nel virtuale, la scomparsa dell'evento nell'informazione, la scomparsa del pensiero nell'intelligenza artificiale, la scomparsa dei valori e delle ideologie nella mondializzazione degli scambi»<sup>42</sup>. Secondo il filosofo francese, quindi, il *fulcro ideologico* della modernità, il reale, non sarebbe stato altro che un *transitorio* modello interpretativo, un simulacro di *corrispondenza ontologica*

---

Un'intelaiatura che, *riproducendosi* in una continua metamorfosi, non potrà esser esaminata e conclusa nella sua complessità. Pur tuttavia, cercando di individuare alcuni dei passaggi decisivi delle riflessioni del filosofo francese, non negando una necessaria *approssimazione*, si tenterà di perimetrare una delle possibili declinazioni del concetto di iperrealità.

<sup>38</sup> S. Latouche, *Quel che resta di Baudrillard. Un'eredità senza eredi* (2019), tr. it. Bollati Boringhieri, Torino 2021, p. 139.

<sup>39</sup> Come si vedrà, tale passaggio trova il proprio corrispettivo teorico-problematico nella *simulation hypothesis* affrontata da David Chalmers, seppur declinata a partire da una prospettiva fisico-epistemologica che, non a caso, porterà Chalmers a sostenere una posizione ibrida tra naturalismo e creazionismo.

<sup>40</sup> J. Baudrillard, *Mots de passe*, cit., p. 46 (trad. mia).

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 239.

<sup>42</sup> *Id.*, *Lo scambio impossibile*, cit., p. 126.

che, in quanto tale, non potendo corrispondersi *eternamente*, avrebbe preparato da sé il proprio superamento<sup>43</sup>:

Nell'era dei media, del virtuale e delle reti, si è parlato molto dell'assassinio della realtà - senza starsi troppo a domandare quando il reale abbia incominciato a esistere. Ora, se osserviamo bene, vedremo che il mondo reale comincia a esistere, in epoca moderna, con la decisione di *trasformarlo*, cosa che avviene attraverso la scienza, la conoscenza analitica del mondo e la messa in opera della tecnologia - ossia, secondo Hannah Arendt, con l'invenzione di un punto d'Archimede esterno al mondo (a partire dall'invenzione del telescopio di Galileo, e la scoperta del calcolo matematico)<sup>44</sup>.

Attraverso questo passaggio Baudrillard, perimetrando la nascita del concetto di *reale* all'interno modernità, esporrebbe l'arco temporale entro cui sarebbe avvenuto il periodo di *gestazione* della Realtà Virtuale.

Quest'ultima, difatti, risulterebbe *figlia* della progressiva sovrapposizione, corrispondenza e *reversione* tra l'utilizzo dell'*artificium tecnico* moderno (che trova nel cannocchiale galileiano il proprio archetipo) e il principale codice di *trascrizione ontologica* del reale (il linguaggio matematico): «Niente più padre, niente più madre: una matrice»<sup>45</sup>.

Non a caso, il filosofo francese, citando Hannah Arendt, permette di ricollocare la questione del Virtuale, e del suo *originario* ma *commutabile*, se non falsificabile, attestato di nascita (il reale), all'interno del processo di *alienazione* dell'umano dal *mondo terrestre*<sup>46</sup>.

Riprendendo le riflessioni della Arendt circa la *realizzazione* di un punto di Archimede esterno al mondo, manifestatosi nel *lancio* del primo satellite artificiale, lo Sputnik (il «primo passo verso la liberazione degli uomini dalla prigionia terrestre»<sup>47</sup>), Baudrillard suggerirebbe che il Virtuale si ponga come

---

<sup>43</sup> In un certo qual modo l'*aufhebung* hegeliano-marxiano occupa un ruolo dirimente nel pensiero baudrillardiano.

<sup>44</sup> Id., *Pouquoi tout n'a-t-il pas déjà disparu?*, cit., pp. 10-11 (trad. e corsivo miei).

<sup>45</sup> J. Baudrillard, *La trasparenza del Male* (1990), tr. it. Sugarco, Milano 2018, pp. 127-128.

<sup>46</sup> H. Arendt, *Vita Activa. La condizione umana* (1958), tr. it. Bompiani, Milano 1988.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 39.

*slatentizzazione* dell'intimo desiderio dell'uomo moderno, ovvero, *abbandonare* la finitudine del proprio *soma* quale *abitazione terrestre*:

Tutto si satellizza; si potrebbe dire addirittura che il nostro cervello non è più in noi, ma ci fluttua attorno nelle innumerevoli ramificazioni hertziane delle onde e dei circuiti. [...] Tutto dell'essere umano, il suo corpo biologico, mentale, muscolare, cerebrale, fluttua attorno a lui sotto forma di protesi meccaniche o informatiche<sup>48</sup>.

Questo passaggio, richiamando le riflessioni di uno degli autori che più ha influenzato Baudrillard, ovvero Marshall McLuhan, suggerisce la sottile trama che legherebbe la questione del *corpo biologico* con quella della simulazione, raffigurando la deframmentazione dell'individuo nei *cavi di trasmissione* della Realtà Virtuale: «Archimede disse una volta: "Datemi un punto d'appoggio e solleverò il mondo". Oggi ci avrebbe indicato i nostri media elettrici dicendo: "M'appoggerò ai vostri occhi, ai vostri orecchi ai vostri nervi e al vostro cervello, e il mondo si sposterà al ritmo e nella direzione che sceglierà io"»<sup>49</sup>.

In tal senso, riprendendo la tesi del sociologo canadese<sup>50</sup>, è possibile interpretare il Virtuale come *rete estensiva* del sistema nervoso umano, ciò che Baudrillard definisce *la diaspora mentale delle reti*<sup>51</sup>:

*inserendo con i media elettrici i nostri corpi fisici nei nostri sistemi nervosi estesi*, istituimo una dinamica mediante la quale *tutte le tecnologie precedenti*, che sono soltanto estensioni delle mani, dei piedi, dei denti e dei controlli termici del corpo - tutte queste estensioni, comprese le città - *saranno tradotte in sistemi d'informazione*. La tecnologia elettromagnetica richiede dall'uomo una docilità profonda e la quiete della meditazione, come s'addice a un organismo che ha ora il cervello fuori del cranio e i nervi fuori della pelle<sup>52</sup>.

<sup>48</sup> J. Baudrillard, *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 37.

<sup>49</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare* (1964), tr. it. Il Saggiatore, Milano 2015, p. 81.

<sup>50</sup> Per un adeguato confronto tra le riflessioni di McLuhan e Baudrillard si consiglia G. Genosko, *McLuhan and Baudrillard. The masters of implosion*, Taylor&Francis, London 1999.

<sup>51</sup> J. Baudrillard, *Le pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, Galilée, Paris 2004, p. 63 (trad. mia).

<sup>52</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., p. 72 (corsivo mio).

Per Baudrillard, tale *disseminazione* ontico-informatica, farebbe parte del *crime parfait du réel*, ovvero, «la *realizzazione incondizionata del mondo attraverso l'attualizzazione di tutti i dati, mediante la trasformazione di tutti i nostri atti e di tutti gli eventi in pura informazione*»<sup>53</sup>.

### 3. *Oscillazioni tra Iperrealtà e Reality+*

E proprio a partire dalla *diaspora mentale delle reti* concepita da Baudrillard risulta possibile, quasi *obbligato*<sup>54</sup>, accedere alla decostruzione del secondo concetto protagonista dell'articolo, ovvero quello di *Reality+*.

Tale fabbricazione concettuale viene impiegata da Chalmers per supportare la tesi secondo cui la Realtà Virtuale sarebbe una «*genuine reality*»<sup>55</sup>.

Questo punto, seppur all'interno di differenti prospettive speculative, risulta in piena continuità con il *disinnesco teoretico* proposto da Baudrillard circa «the commonplace neo-liberal perspective which contrasts 'the real world' with the 'virtual worlds'»<sup>56</sup>.

Difatti, lo stesso Chalmers, nell'introdurre la propria fabbricazione, afferma che: «I know that what i'm saying is counterintuitive to many people. Perhaps you think that VR is Reality-, or Reality Minus. Virtual worlds are fake realities, not genuine realities [...] *I'll try to convince you that Reality+ is*

---

<sup>53</sup> J. Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., pp. 31-32 (corsivo mio).

<sup>54</sup> Essendo Chalmers uno dei filosofi più affermati nell'ambito della filosofia analitica contemporanea, in particolare modo nell'area della *philosophy of mind*, e avendo co-teorizzato l'ipotesi dell'*extended mind* secondo cui la mente, *esercitando e delegando* parte dei propri processi cognitivi attraverso oggetti appartenenti all'ambiente esterno, potrebbe *non necessariamente risiedere esclusivamente* nel corpo biologico/cervello, bensì, estendersi, teoricamente, all'intero mondo fisico. Tale tesi è stata presentata per la prima volta nell'ottica di un *active externalism* in A. Clark D. Chalmers, *The Extended Mind*, in «*Analysis*», 58, 1, 1998, pp. 7-19.

<sup>55</sup> D. Chalmers, *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, cit., p. XVII.

<sup>56</sup> W. Pawlett, *Virtual*, in R. G. Smith, *Baudrillard Dictionary*, cit., p. 237.

*closer to the truth*»<sup>57</sup>. Ma cosa intende il filosofo australiano con *Reality+*? E perché quest'ultima sarebbe più vicina alla verità? Secondo Chalmers, gli attuali sistemi di accesso alla *realtà virtuale* e alla *realtà aumentata* (*smartphones*, *computers*, *visori VR...*), sarebbero lo stadio primitivo di un prossimo *virtual environment* in cui le realtà virtuali saranno indistinguibili dalla realtà non-virtuale<sup>58</sup>.

Ed ecco che la strutturazione del concetto di *Reality+* viene presentata, non solo a partire dall'*attuale* possibilità di *proiezione* in mondi virtuali (*realtà aumentata*, *social*, *videogames...*), ma dalle *possibilità* teorico-esistenziali che tali mondi suggeriscono: «Each virtual world is a new reality: Reality+. Augmented reality involves additions to reality: Reality+. Some virtual worlds are as good or as better than ordinary reality: Reality+. If we're in a simulation, there is more to reality than we thought: Reality+. There will be a smorgasbord of multiple realities: Reality+»<sup>59</sup>.

Nella prospettiva di Chalmers, quindi, non vi sarebbe discontinuità *ontologica* tra mondo reale e mondo virtuale. La Realtà Virtuale, quale macroinsieme dei mondi esplorabili dall'umano, fisico-reali e fisico-digitali, ingloberebbe tutto ciò che esiste, superando i limiti del corpo umano come primo *artificio* d'interfaccia: «the cosmos (everything that exists) contains many worlds (physical and virtual spaces), and the objects in those worlds are real»<sup>60</sup>.

Il filosofo australiano, volendo dimostrare la *genuinità* del Virtuale in piena continuità con il *manifestarsi* del mondo fisico, propone cinque criteri/attributi del proprio concetto di reale: «existence, casual powers, mind-independence, non-illusioniness, and genuiness»<sup>61</sup>.

---

<sup>57</sup> D. Chalmers, *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, cit., p. XVIII (corsivo mio).

<sup>58</sup> *Ibid.*, p. XIV.

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. XVIII.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 108.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 115.

Secondo questa impostazione, un oggetto sarebbe reale nel caso in cui risulti «perceivable and measurable»<sup>62</sup>, «if it can affect things or be affected by things»<sup>63</sup>, «if something exists in a way that's independent of anyone's mind»<sup>64</sup>, «things are real when they're roughly as we believe them to be»<sup>65</sup>.

Ed è su questo punto che è possibile adoperare il concetto di *Reality+* proposto da Chalmers che, *risolvendo* ogni presunta distinzione *ontologica* tra mondo reale-fisico e mondo virtuale-informatico, permette di inquadrare la *simulation hypothesis* in continuità con la teoria fisica dell'*it-from-bit* teorizzata da John Arcibald Wheeler, secondo cui: «il significato è qualcosa di simile a “Tutto è informazione”»<sup>66</sup>, «il datismo sostiene che l'universo consiste di flussi di dati e che il valore di ciascun fenomeno o entità è determinato dal suo contributo all'elaborazione dei dati»<sup>67</sup>. Non a caso, la *reformulazione* del concetto di reale proposta da Chalmers si *concentra* nel *plus*, ovvero, nell'*aggiunta* della *Virtual Reality and Augmented Reality systems*<sup>68</sup> all'insieme del *reale*.

Ed è proprio all'interno, o forse sarebbe meglio dire *dall'interno*, di tale *aggiunta* che il filosofo australiano discute la *simulation hypothesis* come *variazione* della *it-from-bit hypothesis*<sup>69</sup>, sostenendo la totale *equivalenza* tra realtà fisica e realtà digitale: «physical objects are real and they are digital»<sup>70</sup>: «virtual entities are digital entities, made of computational and informational process. More succinctly, they're made of bits. They're

---

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 110.

<sup>63</sup> *Ibid.*

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 112.

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 113.

<sup>66</sup> C. Rovelli, *La realtà non è come ci appare. La struttura elementare delle cose*, Raffaello Cortina, Milano 2014, p. 214.

<sup>67</sup> Y. N. Harari, *Homo Deus. Breve storia del futuro* (2015), tr. it Bompiani, Milano, 2018, p. 449.

<sup>68</sup> D. Chalmers, *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, cit., p. XIII.

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. XIX.

<sup>70</sup> *Ibid.*



perfectly real objects that are grounded in a pattern of bits in a computer»<sup>71</sup>.

Questo passaggio permette di accostare la *Reality+* di Chalmers con il simulacro *baudrillardiano* poiché, all'interno dell'ipotetico *intervallo tra Reality e plus*, in una sorta di *salto* teorizzabile ma *indimostrabile*, o meglio, non confutabile, viene a collocarsi l'ipotesi di simulazione: «the hypothesis that we're living in a computer simulation-that is, that we are and always have been receiving our inputs from and sending our outputs to an artificially-designed computer simulation of a world»<sup>72</sup>.

Il problema specifico di Chalmers, la *Reality+*, quindi, al pari della questione del *simulacro baudrillardiano*, non può che *ricadere* in un movimento circolare, in un *rimando* tautologico, traducente una *mutuale* riformulazione tra strumento-*plus* e mondo-*realtà* che, seppur in *corrispondenza* di contingenti *rappresentazioni* scientifiche, apre margini di ipotesi inconfutabili all'interno delle stesse narrazioni umane.

Tutto ciò andrebbe a conferma del fatto che: «Homo sapiens è una specie post-verità, il cui potere dipende dal creare narrazioni e dal credervi»<sup>73</sup>.

Non a caso, nel capitolo *siamo caduti dal Giardino dell'Eden?*<sup>74</sup>, Chalmers restituisce la chiusura *circolare* della propria fabbricazione nel rapporto tra l'immagine *manifesta* del mondo e l'immagine *scientifica* della realtà attraverso il *centro di diramazione* della problematica, la *coscienza*:

Eden is a kind of hypothetical ideal. We can think of it as Reality 0.0. Ordinary physical reality, after the fall, is Reality 1.0, at least assuming we're not in a simulation. Virtual Reality is Reality 2.0. In both ordinary reality and virtual reality, Eden has been stripped down to its structural core, with consciousness at its center<sup>75</sup>.

<sup>71</sup> *Ibid.*, p. 14.

<sup>72</sup> *Ibid.*, p. 469.

<sup>73</sup> Y.N. Harari, *21 Lezioni per il XXI secolo* (2018), tr. it. Bompiani, Milano 2019, p. 340.

<sup>74</sup> D. Chalmers, *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, cit., p. 423.

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 439.

Il filosofo australiano suggerisce che ogni *fase storica*, dal momento in cui la mela della *conoscenza* fu colta, ha dovuto rapportarsi a tale *relazione*: come *interfacciare* l'immagine immediata e comunemente riconosciuta del mondo, con l'episteme scientifica che smantellerebbe le certezze della *percezione* diretta?

All'interno di questo dilemma, che *riavvolge* l'arco teorico tra la *reality* e il *plus*, tra la *physis* e *l'artificium*, tra il mondo fisico-reale e il mondo fisico-digitale, il filosofo australiano afferma di porre in primo piano l'aspetto *ricostruttivo*<sup>76</sup>, ovvero, il *ricostruire* l'immagine manifesta del mondo *compatibilmente* all'immagine scientifica.

Pertanto, il concetto di *Reality+* verrebbe impiegato dal filosofo australiano nel tentativo di riformulare l'immagine manifesta del mondo (*Reality*) a partire da un'ipotesi di simulazione (+), potendo *switchare* i due poli della questione trovando in essi *piena continuità*, investigando il *rimando costitutivo* tra mondo reale e mondo virtuale, con l'obiettivo di *colmare* l'anacronismo narrativo tra gli *users* e la *Reality+*.

#### **4. Riannodare i circuiti**

Portando a chiusura il confronto tra le due fabbricazioni concettuali proposte da Baudrillard e Chalmers il punto di contatto risulta *innervato* nella seguente problematica: la condizione esistenziale umana, *attualmente teletrasmessa* nella Realtà Virtuale, scandirebbe un anacronismo, una *sfasatura* percepita da Homo Sapiens nella sempre più prossima commistione tra mondo reale e mondi virtuali, in un circuito «proiettato verso un futuro prossimo nel quale la coniugazione con la realtà esterna si farà più intensa e ampia sotto la spinta di nuove forme di ibridazione

---

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 427.

con l'alterità animale, tecnologica e con l'ausilio di sostanze sintetiche rivoluzionarie»<sup>77</sup>.

Una *sfasatura esistenziale* quindi che, da un lato, risulterebbe in piena continuità con l'ancestrale e cronica indigenza antropologica riflessa nel «bisogno di esistere costantemente in un mondo totale e organizzato, in un Cosmo»<sup>78</sup>, dall'altro, si manifesterebbe come sintomo del *costante aggiornamento*, del *riannodarsi continuo* di un *inedito nascita* che, difatti, sembrerebbe poter assumere uno sviluppo pienamente autonomo<sup>79</sup>, ponendosi come «configurazione operativa»<sup>80</sup>.

Tutto ciò veicolerebbe una continuità problematica con la questione fondativa della *physis*, così come lucidamente espresso da Roberto Donadio relativamente ai margini di *autonomia* delle neo-tecnologie che costringono a «pensare in modo nuovo la sintesi *physis-techne* come luogo primo dell'*ethos*, dell'abitare umano (e, direi tra parentesi, se fino a ora la *polis* è sta l'espressione più articolata di questa sintesi, adesso la dimensione del politico non appare più sufficiente)»<sup>81</sup>.

In chiusura, l'ipotesi conclusiva, in quanto *inconcludente*, di questo saggio emerge dai *buchi neri* teorico-problematici a *fondamento* delle prospettive fornite da Baudrillard e Chalmers, riconducibili alla non confutabilità della *simulation hypothesis* e alla Realtà Virtuale come *sparizione* del simulacro:

<sup>77</sup> C. Incoronato, *Homo Artificialis: dall'umanesimo della purezza ai neoumanesimi dell'ibridazione*, Giannini, Napoli 2016, p. 51.

<sup>78</sup> M. Eliade, *Il sacro e il profano*, Bollati Boringhieri, Torino 2013, p. 33.

<sup>79</sup> Ipotizzabile nell'*automiglioramento ricorsivo* dell'intelligenza artificiale indicato da Nick Bostrom in N. Bostrom. *Superintelligenza. Tendenze, pericoli, strategie*, Bollati Boringhieri, Torino 2018: «Un seme di IA efficace sarebbe in grado di perfezionare sé stesso in maniera iterattiva: una prima versione dell'IA potrebbe progettare una versione migliore di se stessa e la versione migliore - essendo più capace dell'originale - potrebbe riuscire a progettare una versione di se stessa ancora migliore e così via. In certe condizioni, questo processo di automiglioramento ricorsivo potrebbe continuare abbastanza a lungo da produrre un'esplosione d'intelligenza [...]. Le intelligenze artificiali potrebbero essere - anzi, è probabile che per la maggior parte saranno - estremamente aliene» (p. 59).

<sup>80</sup> *Ibid.* (trad. mia).

<sup>81</sup> R. Donadio, *Simulazione e virtualità*, cit., p. 63.

La Grande Sparizione, quindi, non è più semplicemente quella della trasmutazione virtuale delle cose, in cui la realtà rimanda a se stessa all'infinito, ma quella della divisione all'infinito del soggetto, di una polverizzazione a catena della coscienza in tutti gli interstizi della realtà. Al limite, la coscienza (la volontà, la libertà) è ovunque, si confonde con il corso delle cose e, a partire da lì, diventa superflua<sup>82</sup>

Questo versante, *coincidente* alla diaspora mentale delle reti proposta da Baudrillard<sup>83</sup>, viene reindirizzato da Chalmers, quale filosofo analitico, nell'ipotizzabile tentativo di *risolvere* la questione della *coscienza* nella sempre più prossima *compatibilità* tra mondo fisico-reale e mondo informatico-virtuale o, meglio, nell'*esplicazione* dei processi cognitivi in modelli computazionali. Nel paragrafo *Can Machines be conscious?*, difatti, il filosofo australiano espone l'ipotesi dell'*uploading* affermando che: «Someone might argue that simulating a brain is impossibile. Here I'm assuming that the brain is a physical system and therefore obeys laws that can be computationally simulated. Certainly, current evidence favors both of those assumptions. If they're true, then a computer simulation of a brain should be possible»<sup>84</sup>.

L'ipotetica *risoluzione* del fenomeno della coscienza in sistemi di simulazione, «it's natural to conclude that simulated brains in general can be conscious, at least when the brain they are simulating is conscious»<sup>85</sup>, sembrerebbe far parte di uno dei *contraccolpi* a ciò che Chalmers definisce la *caduta dal giardino dell'Eden*, ovvero, all'abbandono di un'interpretazione *assoluta e intrinseca* della qualità degli oggetti-fenomeni<sup>86</sup>.

---

<sup>82</sup> J. Baudrillard, *Perché non è già tutto scomparso* (2007), tr. it. Castelvecchi, Roma 2013, p. 19-20.

<sup>83</sup> Ovvero uno dei fronti critico-problematici della contemporanea sfasatura esistenziale dell'umano nella Realtà Virtuale.

<sup>84</sup> D. Chalmers, *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, cit., p. 288.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 291.

<sup>86</sup> Non a caso, lo stesso *svuotamento sostanziale* rinvenuto da Baudrillard nella simulazione quale equivalenza definitiva degli oggetti-segno nella trascrizione del codice binario. In tal senso, la *physis* della Realtà Virtuale, il *nascimento che ama nascondersi* nella simulazione, si celerebbe nel *codice di programmazione* che occupa le riflessioni di Chalmers nel capitolo "Is God a hacker in the next universe up?" contenuto in *ibid.*, p. 124.

Secondo il filosofo australiano, pertanto, gli enti sarebbero *reali* esclusivamente in *funzione* di una rete, di una struttura di relazioni e non avrebbero un'unità qualitativo-ontologico che li precederebbe, un *originario* a cui corrispondere, come nell'idealismo platonico<sup>87</sup>.

In definitiva, il filosofo australiano ritiene che il problema della coscienza, e della sua trascrizione in *modelli computazionali*, vada a toccare o, meglio, *rifluisca*, nell'aperta questione della *mente estesa*<sup>88</sup>: «the extended-mind hypothesis says that tools in our environment can literally become parts of mind»<sup>89</sup>.

Tuttavia, l'attuale *inconcludenza* della comprensione della mente, echeggerebbe l'esistenza di una *realtà altra*, di cui la coscienza si riconoscerebbe *appendice*:

The standard methods of neuroscience and cognitive science are directed at explaining behaviors, so they don't give us much of a grip where the hard problem of consciousness is concerned. At best, they give us *correlations* between brain process and consciousness. Neuroscientists are gradually making process toward what they call the "neuronal correlates of consciousness". But correlation is not explanation. So far, we have no explanation of why and how these processes give rise to consciousness itself<sup>90</sup>.

E sembrerebbe proprio questo il problema ultimo *interfacciato* da Baudrillard e Chalmers nella loro indagine circa la simulazione e la Realtà Virtuale, ovvero, che posto assegnare all'*alterità* del mondo<sup>91</sup> quale *inafferrabile originarsi* della coscienza e della

<sup>87</sup> *Ibid.*, p. 438. La stessa costruzione teorica di Chalmers, tuttavia, potrebbe esser letta, seppur proposta sotto le *spoglie* del naturalismo, come una sorta di metafisica rovesciata, ovvero, riproposizione di un idealismo costrittivo del Dover Esser della realtà. Difatti, questo punto manifesterebbe il disallineamento tra le prospettive di Baudrillard e Chalmers in quanto, per Baudrillard, la *rete* e il *medium* risulterebbero configurazioni operative dell'essere degli enti, secondo la lezione McLuhaniana de "il medium è il messaggio".

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 294.

<sup>89</sup> *Ibid.*, p. 301.

<sup>90</sup> *Ibid.*, p. 281.

<sup>91</sup> Approssimando si potrebbe dire che, in Chalmers, la questione ontologica, nel nesso tra *Logos* e *ta onta*, rifluisce nell'epistemologia. In tal senso, *il problema della verità*, quale *corrispondenza* tra rappresentazioni ed enti, riguarderebbe le condizioni di conoscenza dettate dall'*oggettività* del reale. In Baudrillard, a sua volta, vi sarebbe sempre una *precedenza* dell'oggetto sul soggetto conoscente, «l'oggetto non è mai innocente, esiste e si vendica»<sup>91</sup>, in J. Baudrillard, *Le strategie fatali*, cit., p. 103, tuttavia tale vendetta confermerebbe l'*illusione* a fondamento del mondo, che confermerebbe l'*oggettività*

realtà: «alla fine, è l'estraneità del mondo a essere fondamentale, a resistere allo statuto di realtà oggettiva»<sup>92</sup>:

It's an open question how much we can know about reality. There are objective facts about the distant past that we may never know. If we live in a perfect simulation, there will be facts about the world beyond simulation that we can never know. We don't know how much reality is accessible and how much is inaccessible<sup>93</sup>.

Pertanto, si potrebbe affermare che l'intersecata questione tra simulazione e Realtà Virtuale, si ponga come *eco* e *rimodulazione* della medesima questione investigata dai filosofi ionici, «quelli che dovevano trovare il sentiero che dal mito conduce alla legge di natura, dall'immagine al concetto, dalla religione alla scienza»<sup>94</sup>. I fisiocratici, difatti, interrogandosi «innanzitutto sul modo in cui le cose vengono al mondo e vi trascorrono, mutando e scomparendo»<sup>95</sup> riformularono l'*enigma* racchiuso nel *mythos*: «c'è un mondo nascosto, il mondo di cui il nostro è la parvenza, questa è l'intuizione greca: là vivono gli dei»<sup>96</sup>.

Ed è su questo punto che la simulazione, come inedito «nascimento ama nascondersi»<sup>97</sup>, riannoderebbe la Realtà Virtuale, quale ultima, e mai ultimata, *ritrascrizione ontologica* dell'avventura ominide nell'intersecazione tra *physis-logos-techne*.

Baudrillard e Chalmers, difatti, rinvenendo un'inedita sfasatura narrativo-esistenziale umana, tenterebbero di circuitare un

---

di un'alterità inoggettivabile: “fortunatamente, gli oggetti che ci appaiono sono già da sempre scomparsi. Fortunatamente, *nulla ci appare in tempo reale*, come le stelle nel cielo notturno. Se la velocità della luce fosse infinita, tutte le stelle si presenterebbero simultaneamente e la volta del cielo sarebbe di un'incandescenza insopportabile. Fortunatamente, *nulla accade in tempo reale*, altrimenti saremmo sottomessi, nell'informazione, alla luce di tutti gli eventi e il presente sarebbe di un'incandescenza insopportabile. Fortunatamente, viviamo in base a un'illusione vitale, a un'assenza, a un'irrealtà, a una non immediatezza delle cose. Fortunatamente, *nulla è presente né identico a sé stesso*. Fortunatamente, *La realtà non ha luogo*” in Id., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., p. 11. Per certi versi, quindi, i due filosofi sembrerebbero trarre le medesime conclusioni ma in prospettive-finalità diametralmente opposte, se non speculari.

<sup>92</sup> Id., *Il patto di lucidità o l'intelligenza del male*, cit., p. 17.

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 462

<sup>94</sup> F. Nietzsche, *I filosofi preplatonici*, Laterza, Roma-Bari 2005, p. 5.

<sup>95</sup> N. Russo, *La cosa e l'ente. Verso l'ipotesi ontologica*, Napoli 2012, p. 105.

<sup>96</sup> G. Colli, *Dopo Nietzsche*, Adelphi, Milano 1982, p. 41.

<sup>97</sup> Id., *La sapienza greca III. Eraclito*, Adelphi, Milano 1980, p. 91.

*anacronismo* storico attraverso le fabbricazioni concettuali di *Iperrealtà* e *Reality+* che, in ultima battuta, non possono porre conclusioni e definizioni ultime circa il loro oggetto d'indagine. In tal senso, la Realtà Virtuale, costituirebbe il fondamento primo e ultimo, circolarmente *infondato* (poiché in *continua fondazione*), della continuità tra l'antiquato mondo reale, ormai *anacronistico* nelle proprie categorie critico-comprehensive, e un'inedita *physis* tecno-informatica quale continuo *originarsi* e *divenire*: «in quest'era elettrica ci vediamo tradotti sempre più nella forma dell'informazione e avanziamo verso l'estensione tecnologica della conoscenza. In questo senso diciamo che ogni giorno ne sappiamo di più sull'uomo. Vogliamo dire che *siamo in grado di tradurci sempre più in altre forme espressive che sono al di là di noi*»<sup>98</sup>.

Forme espressive che, attualmente, sembrerebbero esser concentrate nello *sviluppo-evoluzione* delle AI, ovvero, di enti capaci, nella loro rielaborazione dati, di porsi come *viventi autonomi*, ad esempio attraverso codici di programmazione automodificanti, *smarginando* definitivamente dal concetto di *vivente* biologico-organico.

In qualche modo, se i fisiocratici misero in dubbio, o comunque indagarono altre vie, per riformulare la narrazione circa l'origine del cosmo, nel passaggio dalla cosmogonia alla cosmologia, le scienze coeve, ascrivibili alla Quarta Rivoluzione<sup>99</sup>, starebbero mettendo in discussione l'ultimo *mythos* contemporaneo da cui *scrostarsi*: il *soma* organico che, in ultima battuta, sembrerebbe l'ultimo ostacolo da *deframmentare* per il superamento del principio d'individuazione.

In tal senso, la Realtà Virtuale si porrebbe come ambiente/laboratorio di un *inedito* *nascimento*, in cui l'umano, così come concepito fino a oggi, sembrerebbe *scomparire*, disseminando le proprie tracce in una sorta di *deframmentazione originaria*:

---

<sup>98</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., pp. 71-72 (corsivo mio).

<sup>99</sup> L. Floridi, *La Quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina, Milano 2017.

«sogniamo dunque di vedere i computer accedere a un'autoprogrammazione intelligente [...] Non solo l'Intelligenza Artificiale, ma anche tutta l'alta tecnicità illustra il fatto che, dietro i suoi doppi e le sue protesi, i suoi cloni biologici e le sue immagini virtuali, l'essere umano ne approfitta per scomparire»<sup>100</sup>.

La simulazione, pertanto, risulterebbe riproposizione storica di un dilemma *sostanzialmente* immutabile poiché infondato, ovvero, in continua *fondazione*.

Un dilemma che si confermerebbe *esclusivamente* nel *divenire* della *physis*, quale continuo *principiare* da cui e verso cui *anthropos*, attraverso la propria sfasatura, riconoscerebbe il proprio salvifico *anacronismo*.

Un anacronismo *generosamente* tramesso e ritrasmeso dalle e nelle stesse protesi di *interfaccia* antropiche, in un circuito senza soluzione di continuità, circolarmente *riproposto* nell'*interazione* tra *physis*, *Logos* e *techne*:

La realtà è un processo in via di completamento, per assorbimento, nell'informazione e nel virtuale, fatale a ogni dimensione, tramite l'omicidio che è alla base della pacificazione della vita e della consumazione entusiasta di questa banalità allucinogena. Ritorno al limbo, a quella zona crepuscolare dove tutto si conclude tramite la sua stessa realizzazione<sup>101</sup>.

---

<sup>100</sup> J. Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., pp. 45-46

<sup>101</sup> Id., *Patafisica e arte del vedere*, Giunti, Firenze 2006, pp. 54-55