

LEXICON PHILOSOPHICUM

International Journal for the History of Texts and Ideas

CRISTINA MARRAS, FABIO CIRACÌ

Simulatio: Introduzione al numero tematico

Il progetto di questo numero tematico di *Lexicon Philosophicum*, dedicato al concetto di *Simulatio*, è nato da un confronto tra i curatori nell'ambito dei loro specifici interessi di studio concentrati sulla terminologia a intersezione tra cultura, storia delle idee, storia della filosofia, e del loro congiunto impegno focalizzato sulle metodologie e le interconnessioni che caratterizzano la ricerca nell'ambito della filosofia digitale.¹

I contributi pubblicati sono il risultato di una *call for papers* presentata nel precedente numero della rivista (10, 2022) in cui si invitava la comunità scientifica a contribuire ad una riflessione interdisciplinare e metodologica per tracciare l'intricato campo lessicale e semantico che origina e circonda il termine *simulatio*, inclusi, ad esempio, i termini *simulacrum* e *dissimulatio*. I diversi approfondimenti proposti evidenziano la rete di usi, associazioni e significati, così come i termini e i concetti collegati, sorti soprattutto a partire dalla ricezione della prima modernità dei dibattiti antichi, e nelle trasformazioni, estensioni e innovazioni che la modernità ha portato in questi campi. Particolare attenzione è dedicata all'uso di questi termini in contesti interdisciplinari, considerando in particolare l'impatto delle tecnologie digitali.

Gli ultimi 40 anni hanno in qualche modo definito una 'filosofia della simulazione' intorno ad un dibattito che può essere riassunto riprendendo il titolo di un articolo del 2009: *The Philosophy of Simulation: Hot New Issues or Same Old Sew?*² che si delinea a partire dalle definizioni classiche.³ Persiste infatti l'antico tema della realtà e dei suoi modelli mentali e rappresentazionali, che comprende anche tutta la discussione sugli esperimenti di pensiero (a partire dal classico "uomo volante" di Avicenna), accanto a interpretazioni della realtà oscillanti tra Iperrealtà⁴ e Reality+⁵ fino alla più recente

1. Cfr. Ciracì, Fedriga & Marras 2021. L'idea di questo numero tematico si è concretizzata durante l'XI convegno dell'Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale: "AIUCD2022 – Culture digitali – intersezioni: filosofia, arti, media", svoltosi a Lecce (<https://conference.unisalento.it/ocs/index.php/aiucd2022/aiucd2022/>) in occasione di una interessante discussione a valle della relazione *Simulismi* di Gino Roncaglia, che ringraziamo per avere stimolato questa riflessione.

2. Frigg & Reiss 2009: 593-613.

3. Cfr. *Oxford Latin Dictionary* 1982: *ad vocem*, 1767.

4. Baudrillard 1980.

5. Chalmers 2022.



simulazione come “terraformazione”.⁶ Il concetto di *simulatio* è dunque certamente complesso e in esso convergono temi eterogenei, non solo diverse linee e scuole, ma anche tradizioni di pensiero differenti.

La *simulatio* è tanto uno strumento di relazione analogica tra il mondo e l’essere umano, in quanto animale simbolico e culturale, quanto un operatore ontologico-modale, che apre a possibilità di conoscenza della realtà come ‘fenomeno della possibilità’, cercando in tal modo di sottrarsi all’ordine stabilito dalla necessità effettuale. La simulazione si fa carico di un salto tra sistemi diversi, riempie uno iato, nel tentativo di colmare le lacune determinate dai limiti della ragione, attraverso una forma di relazione non causale, muovendosi ai confini della logica tradizionale, ovvero in uno spazio ellittico del principio di ragion sufficiente, come nel caso del *finzionalismo*.

In sintesi, attraverso il lavoro creativo dell’immaginazione, a cui è intimamente legata, la *simulatio* apre a dimensioni dell’umano che si estendono oltre i confini della logica formale e oltre il piano del pensiero, con implicazioni sulla realtà effettuale che investono non solo aspetti della riflessione filosofica, ma interessano anche lo sviluppo della scienza e delle nuove tecnologie digitali. Non si tratta di mere chimere ideali, ma di ipotesi vagliate dalla ragione lulliana, matrice culturale anche degli attuali LLM-*Large Language Models*, sulla base dei quali si sviluppano le intelligenze artificiali. Assistiamo cioè al passaggio paradigmatico da un modello architettonico a un modello oracolare, per parafrasare Gino Roncaglia.⁷ Difatti, le intelligenze artificiali hanno necessità di ‘simulare’ possibili scenari futuri, rappresentandoli in maniera da valutare le ipotesi più adatte allo scopo. Si tratta certo di un nuovo modello di agentività che non prende le mosse da una forma di razionalità deterministica, ma che opera attraverso simulazioni impiegate per confermare o confutare schemi operazionali o di azione in maniera sistemica e rivedibile, pertanto imprevedibile.

Dal punto di vista della ragion pratica, invece, la *simulatio* possiede una funzione utopica liberatrice e generatrice di forze latenti, permette cioè di progettare l’azione gettando uno sguardo oltre il dato di fatto, sui ‘mondi possibili’. Se, infatti, nella tradizione rinascimentale la *simulatio* passa dall’essere *topos* della retorica a strumento della prassi politica, nell’età contemporanea invece la simulazione attiva inedite condizioni di possibilità a fondamento di nuovi paradigmi culturali, come l’utopia e la virtualizzazione. Nel primo caso, la *simulatio* libera le forze che sono a fondamento dei grandi movimenti di pensiero rivoluzionari di massa del Novecento. Non è infatti possibile nessuna ‘grande narrazione’ senza una carica utopica di fondo, né si danno utopie senza la possibilità di simulare/immaginare una società diversa. Pertanto, essa funge da dispositivo teorico-pratico, riconducendo la realtà *in actu* alla sua matrice *in potentia*, mettendo fine alle forme di persuasione ideologica, di condizionamento fatalistico e di conformismo sociale. In virtù della *simulatio* la realtà non è solo ciò che accade, ma ciò che *può* accadere. Nel secondo caso, la *simulatio* è alla base dei nuovi processi di

6. Cfr. Acotto 2022: Introduzione, n. 8.

7. Roncaglia 2023.

virtualizzazione digitale, costitutivi di quel *terzo mondo* che si interseca tanto al piano ontologico della realtà empirico-effettuale degli enti di natura, quanto al piano degli enti ideali puri (per es. i numeri o gli enti geometrici). Il suo dominio è il cyberspazio. Tale realtà genera una nuova dimensione ontologica, sia che la si voglia considerare interamente di natura informazionale, come l'*infosfera*,⁸ sia che la si intenda di natura *documediale*,⁹ una ontologia sociale atta a mobilitare nuove forme di capitalizzazione di valore legato ai processi di isteresi.

La *simulatio* digitale, pertanto, in quanto nuova tecnologia funge, per così dire, da cerniera trascendentale tra ontologia ed epistemologia, attraverso processi di modellizzazione che consentono, prima, di immaginare e progettare nuove architetture o enti archetipici, mettendoli virtualmente alla prova dell'inferenza statistica; in seguito, realizzando modelli fluidi, maggiormente plasmabili di fronte all'incursione dell'inaspettato e dell'errore. L'ontologia degli oggetti digitali, siano essi singoli artefatti digitali (modelli o cloni digitali), oppure oggetti sociali condivisi (piattaforme sociali o videogames), diventano fattori di condizionamento della realtà sociale e possono operare sulla realtà, plasmandola. È quindi la rappresentazione a organizzare la realtà. Si pensi alle tecnologie che simulano le comunicazioni per la gestione del traffico aereo o navale; oppure, alle cosiddette *information war* e *cyberwar*, il cui impatto ha effetti anche sulla nostra realtà sociale e politica. Ed è sempre la simulazione che permette a un linguaggio di essere operativo sulle macchine. La *simulatio* digitale agisce in modo da fondere la realtà sensoriale naturale con quella virtuale, attivando una nuova dimensione ibrida, contaminata, in cui non si può più distinguere il confine tra reale e digitale, *onlife*, per dirlo con Floridi.¹⁰

Il regno digitale è quindi ibrido, poiché si interseca a livelli ontologici diversi fondendoli e determinando un nuovo dominio. Ciò accade sia quando si tratta di VR-*Virtual Reality*, come fattore di modellizzazione della realtà effettuale; sia come AR-*Augmented Reality*, come realtà sintetica prodotta da più livelli, naturali e digitali, sovrapposti. Considerando la VR-*Virtual Reality*, la *simulatio* digitale può fungere da vero e proprio laboratorio sperimentale. Si pensi ai cosiddetti "gemelli digitali" (*digital twins*)¹¹ in virtù dei quali è oggi possibile progettare nuove tecnologie e mettere alla prova prototipi tecnologici prima della loro realizzazione fisica. Nel secondo caso, invece, si assiste alla colonizzazione percettiva e sensoriale della realtà naturale messa in atto dall'AR-*Augmented Reality*, come per esempio nei sistemi di supporto per simulare la riparazione di un dispositivo elettronico, con la proiezione aerea dei suoi componenti nella fase di riparazione; oppure si vedano le rappresentazioni medico-anatomiche sovrapposte all'immagine reale di un paziente durante un'operazione chirurgica. La

8. Floridi 2020.

9. Ferraris 2021.

10. Floridi 2014.

11. Cfr. *Digital Twin Consortium*, <https://www.digitaltwinconsortium.org/> (ultimo accesso 30/07/2024)

sovrapposizione di livelli di agentività, la possibilità cioè di simulare azioni in tempo reale, mappando il mondo effettuale con nuove rappresentazioni che condizionano la realtà naturale, genera aspetti inediti della sfera di azione umana, che interrogano questioni etiche inedite e hanno implicazioni pratiche rilevanti.

Infine, strettamente correlate al campo semantico della *simulatio* sono la teoria e la pratica della *dissimulatio*. La distinzione tra *simulatio* e *dissimulatio* è complessa e radicata tanto sotto l'aspetto storico quanto in relazione alla teoria del significato. I due concetti rappresentano modalità diverse tra di loro ma spesso complementari, non sempre in un rapporto di opposizione o di sovrapposizione. Già Isidoro di Siviglia (*De differentiis verborum*, 515) vedeva nel *simulator* colui che finge cose che in realtà non sono sicure e in *dissimulator* chi nasconde e mente su ciò che è sicuro. E di certo occorre possedere entrambe le arti per essere un buon oratore e un buon politico, come ricorda il detto di Sallustio riferito a Catilina: *Cuiuslibet rei simulator ac dissimulator*, “capace di fingere e di nascondere qualsiasi cosa”. Nel linguaggio ordinario moderno, il termine *dissimulare* implica una serie di azioni che vanno dal fingere al nascondere, passando per i significati di minimizzare e occultare. Storicamente, la dissimulazione è intesa perlopiù come l'arte di mascherare la verità o le intenzioni reali, finanche come strategia comunicativa codificata, utile alla trasmissione di contenuti filosofici che superano i sistemi di censura e controllo da parte delle autorità. La *dissimulatio* si manifesta come parte integrante della *simulatio* intesa come strategia legata alla prassi politica – si pensi all'arte della politica del *Principe* di Machiavelli oppure alla “*dissimulatio onesta*” di Torquato Accetto,¹² come forma di prudenza e prassi diplomatica. È anche il caso, per esempio, degli infingimenti retorici dei libertini, cui spetta il ruolo di diffondere informazioni e ragionamenti invisibili al contesto di arrivo (come per esempio la discussione sull'esistenza di Dio, la libertà personale o di opinione). Spesso utilizzata per evitare conseguenze negative o per manipolare le percezioni altrui, la dissimulazione si manifesta attraverso una varietà di pratiche che rappresentano un nutrito armamentario retorico-argomentativo, un insieme di strumenti euristici ed ermeneutici di disvelamento di nuove realtà, giocato sul labile confine dell'ambiguità, all'interno del ristretto campo dei contesti protettivi e del relativismo prospettico. Oggetto di una tale ambiguità è anche il gioco di contronarrazioni operato a livello di costruzione filmica, in cui la dialettica espressiva tra *simulatio* e *dissimulatio* si svolge sia come forma di straniamento, sia come moltiplicazione di immagini e significati generati dalla *mise en abyme* della narrazione: le storie si moltiplicano in riflessi, in cui la realtà ultima si perde nella prospettiva di un'immagine replicata all'infinito.

La rassegna di studi qui pubblicata, attraverso le diverse modalità della *simulatio*, sta a testimoniare come il suo campo semantico agglutini significati storici e teorici diversi, sviluppando nuove forme di pensiero e nuove prassi, con implicazioni che vanno dalle possibilità dischiuse dalla tradizione antica con Agostino, passando per la

12. *Della dissimulatione honesta*, trattato di Torquato Accetto in Napoli, nella stamp. di E. Longo, 1641.

simulatio di bruniana memoria e per gli infingimenti semantici vaniniani, per il principio analogico del finzionalismo, fino a giungere all'arte della rappresentazione cinematografica o alla creazione di ontologie parallele che si fondono sempre più con la nostra realtà biologica e naturale, trasformando noi e il nostro ambiente in maniera profonda.

Il volume si correda di una sezione dedicata al concetto di metamorfosi che consideriamo particolarmente interessante per delineare una costellazione limitrofa a quella di *simulatio*.¹³

La sezione finale della rivista "Notes & Discussion" ospita il terzo contributo relativo alla ricerca sul lessico dell'astronomia classica,¹⁴ e due brevi riflessioni sui *Conversational Large Language Models* e le *Machine-readable Sources* per la storia della filosofia.

Presentiamo così, in questo numero tematico di *Lexicon Philosophicum*, una stratigrafia dell'uso e del significato che il termine *simulatio* ha assunto nel tempo attraverso le fonti e i suoi riusi, le sue declinazioni, convergenze e divergenze teoriche nei diversi ambiti a partire da una tensione tra persistenza e innovazione, tra sincronia e diacronia. Più che uno stato dell'arte o la definizione di un perimetro terminologico, gli studi pubblicati propongono traiettorie di studio e di approfondimento, punti di partenza per interrogare i testi e soprattutto per indagare le possibilità ermeneutiche del binomio *simulatio/dissimulatio*, a partire dal principio analogico che soggiace alla dialettica tra i due termini, fino ad estendersi al rapporto tra macchine e realtà estesa, le cui potenzialità sembrano poter dischiudere nuovi universi di pensiero e nuovi spazi per la riflessione filosofica.¹⁵

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Acotto, C. 2022. *Il mondo in sintesi. Cinque brevi lezioni di filosofia della simulazione*, Milano, Egea.
- Baudrillard, J. 1980. *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.
- Bostrom, N. 2003. "Are You Living in a Computer Simulation?", *Philosophical Quarterly*, 53/211, pp. 243-255.
- Chalmers, D. 2022. *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, London, Penguin Random House.
- Ferraris, M. 2021. *Documanità. Filosofia del mondo nuovo*, Bari, Laterza.
- Floridi, L. (a cura di) 2014. *The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, Cham et al., Springer.
- Floridi, L. 2020. *Pensare l'infosfera. La filosofia come design concettuale*, Milano, Raffaello Cortina.

13. Questo insieme di contributi nasce da uno dei seminari tematici di approfondimento di *Lexicon Philosophicum* dedicato appunto al concetto di metamorfosi, organizzato con il gruppo di ricerca internazionale *Harpocrates* (www.harpocrates.eu), a Roma nell'ottobre del 2023 in cui, a partire dall'analisi di testi selezionati e dall'esperienza del mondo antico, si sono discusse le implicazioni filosofiche, linguistiche, letterarie e storiche del concetto.

14. Gli altri due contributi sono pubblicati rispettivamente in *Lexicon Philosophicum*, 8, 2020 <https://lexicon.cnr.it/ojs/index.php/LP/article/view/690> e *Lexicon Philosophicum* 9, 2021 <https://lexicon.cnr.it/ojs/index.php/LP/article/view/737> (ultimo accesso 17/07/2024).

15. Cfr. Bostrom 2003.

- Frigg, R., Reiss, J. 2009. "The Philosophy of Simulation: Hot New Issues or Same Old Stew?", *Synthese*, 169, pp. 593-613.
- Roncaglia, G. 2023. *L'architetto e l'oracolo. Forme digitali del sapere da Wikipedia a ChatGPT*, Bari, Laterza.
-

Cristina Marras
CNR-ILIESI, Roma
cristina.marras@cnr.it
ORCID: 0000-0001-5927-897X

Fabio Ciraci
Università del Salento, Lecce
fabio.ciraci@unisalento.it
ORCID: 0000-0002-6403-4096