

*I poteri degli schermi: contributi italiani  
a un dibattito internazionale*

Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmasso, Jacopo Bodini

Recensione di Gioia Sili

Gli eventi che negli ultimi tempi hanno segnato in maniera indelebile la nostra quotidianità rendono evidente una verità difficile da contestare: abitiamo in un mondo popolato da schermi. Queste superfici luminose mostrano con violenza come il confine tra realtà e virtualità, dimensione pubblica e sfera privata, sia labile e i due piani finiscano inevitabilmente per confondersi tra di loro. Lo schermo sembra inoltre acquistare una sua autonomia, rivelando una certa indipendenza nei confronti del visibile e allontanandosi così da una mera funzione di supporto alle immagini che scorrono.

Eppure gli schermi, in fondo, ci sono sempre stati. Indubbiamente, essi non hanno mai presentato (nemmeno in forma rudimentale) le caratteristiche degli attuali *display*, ma in qualche misura la nostra relazione con loro affonda le sue radici nel passato. Già in epoca preistorica, ad esempio, è possibile scorgere tracce d'incisioni su alcune semplici pareti rupestri, che rimandano a particolari modelli di arte. Come dimostrano gli studi di numerosi paleontologi, la grotta diviene un vero e proprio sfondo capace di guidare e indirizzare, grazie al gioco di luci e ombre, l'immaginazione dei pittori del Paleolitico. Pensiamo poi al mito della caverna raccontato da Platone nel settimo libro della *Repubblica*: sul fondo della cavità sono proiettate le ombre degli oggetti trasportati dagli uomini dietro il muretto. Anche in questo caso, la vicinanza con la funzione di uno schermo non sembra poter essere messa in discussione. Lungi dal ritenere tali superfici un'autentica anticipazione degli sviluppi contemporanei, è tuttavia opportuno rivolgere lo sguardo al passato, per indagare più a fondo le potenzialità ancora implicite degli schermi nati dalla rivoluzione digitale.

Da una tale constatazione prende avvio la raccolta di saggi *I poteri degli schermi: contributi italiani a un dibattito internazionale* (Mimesis 2020), curata da Mauro Carbone, Anna Caterina Dalmasso e Jaco-

po Bodini. Gli scritti che compongono il volume sono il frutto di ricerche differenti, orientate a tracciare un itinerario inedito e multiforme, un percorso di riflessione in cui la ricchezza del risultato finale è data dall'incontro di varie discipline: dalla filosofia alle neuroscienze cognitive, dagli studi culturali all'universo cinematografico, dal mondo dell'arte a quello della letteratura. Il filo rosso che tiene insieme tutti i testi risiede nella convinzione di una peculiare capacità di mediazione che gli schermi hanno già da sempre messo in atto, contribuendo a influenzare e modificare la nostra relazione con le immagini. All'interno di quello spazio eterogeneo che Michel Foucault definisce "dispositivo", gli schermi illustrano aspetti distintivi di una determinata formazione sociale e culturale. In questo senso, la proposta avanzata dai curatori nelle prime pagine del libro può essere considerata una chiave originale per leggere ed esplorare, nelle sue mille sfumature, la complessità dell'esperienza in cui siamo immersi.

Nel saggio di apertura, Carbone si sofferma su una nozione di estrema rilevanza per il dibattito contemporaneo, quella di "archischermo". Con questo termine il filosofo intende riferirsi a un tema, un principio, che «non cessa di formarsi e trasformarsi con e attraverso le sue variazioni preistoriche e storiche» (Carbone in Carbone, Dalmasso, Bodini 2020, p. 22). Lo schermo nasconde al suo interno un'apparente ambiguità: da una parte il significato etimologico è associato al senso di protezione (la derivazione longobarda del sostantivo rievoca proprio l'atto di "difendere combattendo"), dall'altra parte l'odierna accezione appare sicuramente spostata verso una capacità di rappresentare. Nel suo potere intrinsecamente ambivalente, lo schermo diviene allora uno strumento in grado di mostrare e nascondere allo stesso tempo, una superficie peculiare che permette di «presentare segni, figure o immagini in forma diretta, indiretta o addirittura negativa» (Carbone in Carbone, Dalmasso, Bodini 2020, p. 23). La ridefinizione della visibilità è anche al centro del contributo offerto da Vittorio Gallese e Michele Guerra, dedicato all'intreccio tra schermo e corpo, nel cosiddetto approccio incarnato (*embodied*) alle immagini in movimento. Partendo da un'analisi dell'evoluzione digitale, gli autori suggeriscono l'ipotesi di uno "schermo-pelle", che produce un raddoppiamento della tattilità della visione «in virtù del suo essere costante oggetto di contatti manuali» (Gallese, Guerra in Carbone, Dalmasso, Bodini 2020, p. 44). I nuovi schermi, sempre più ridotti nelle dimensioni, richiedono il continuo intervento delle mani dello spetta-

— G. Silli, *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale* —

tore per fermare, ingrandire o rallentare un'immagine: la visione di un film non è più soltanto un'esperienza che facciamo con gli occhi, ma è, al contempo, il risultato di un contatto diretto con il corpo.

Quali luci del passato possono dunque aiutarci a comprendere il nostro presente? Lo studio condotto da Michele Cometa prova a fornire una risposta a un simile interrogativo. Prendendo le mosse dalle ricerche di un autore come W. J. Thomas Mitchell, che ha più volte sostenuto in alcuni articoli la possibilità di una paleontologia non solo delle immagini, ma anche dei dispositivi ottici, Cometa dirige la sua attenzione all'epoca preistorica. Il Paleolitico offre, infatti, una serie di esempi (la sala dei tori di Altamira, in Spagna, o il cavallo di Cueva de la Pineta) che evidenziano un legame tra gli schermi e le pareti rupestri. Talvolta, i nostri avi si sono spinti a utilizzare queste pareti come vere e proprie superfici di proiezione: ecco allora che un piccolo foro allargato, realizzato all'interno della grotta del Bisonte, sembra riuscire a creare l'occhio di un cavallo, oppure, come avviene nella grotta di Chauvet-Pont d'Arc, è lo stesso spettatore a essere proiettato sull'immagine, grazie a un curioso meccanismo d'illuminazione. La preistoria, con suoi dipinti fatti di luci e ombre e le sue "scene primarie", fornisce un ricco serbatoio di pratiche e abilità ancora da indagare, utili a stabilire punti di connessione con gli schermi più recenti.

Proprio alle "scene primarie" Francesco Casetti dedica il suo saggio, specificando come l'eccessivo bisogno di individuare degli archetipi «risponda al desiderio di trovare radici e legami in un'epoca di continuo cambiamento» (Casetti in Carbone, Dalmaso, Bodini 2020, p. 106). Se, in un certo senso, il richiamo al passato espone al rischio di un "mito delle origini", dall'altra parte si rivela ugualmente prezioso volgere lo sguardo indietro, per cogliere elementi di continuità pure con i dispositivi di oggi. In una tale prospettiva, l'autore sceglie di analizzare tre episodi tratti dalla letteratura e dalla storia: il mito di Perseo, la leggenda di Butade e la finestra di Alberti; considerate nella loro singolarità, queste figure appartenenti alla tradizione «possono mettere in luce i modi di esistenza degli schermi attuali» (Casetti in Carbone, Dalmaso, Bodini 2020, p. 108). Guarda al passato più remoto anche il testo di Dalmaso, rivolto a un'indagine del potere di previsione che gli schermi hanno spesso rilevato. Sin dagli albori delle civiltà, la pratica di vedere accadimenti futuri ancor prima della loro realizzazione ha rappresentato un momento decisivo nella vita politica delle città. A Roma, per esempio, la capacità di intuire il futuro consi-

steve nel «disegnare uno spazio delimitato che avrebbe dato vita al *templum*, ovvero la regione di spazio entro cui diviene possibile osservare i segni della volontà divina» (Dalmasso in Carbone, Dalmasso, Bodini 2020, p. 175). Da un certo punto di vista, l'azione di scrutare lo spazio e i confini del *templum* non è poi così distante dalle attività che quotidianamente svolgiamo di fronte ai *display*. Molte volte ci troviamo a interrogare i nostri dispositivi per conoscere in anticipo le condizioni meteo, i chilometri da percorrere, i tempi di attesa per l'arrivo di un ordine: gli schermi appaiono così del tutto simili a oracoli, verso cui rivolgersi con speranza e timore.

Vale la pena, infine, soffermarsi sulla dimensione affettiva di tali superfici, ossia sul legame che esse stesse intrattengono con i nostri desideri. Come uno specchio magico, gli schermi sembrano conoscere alla perfezione gusti e propensioni personali. Basta inserire nel motore *Google* una parola e subito è fornito un suggerimento di ricerca che mira a selezionare i propositi dell'utente. Nel saggio che chiude il volume, Bodini, richiamando le tesi del filosofo Slavoj Žižek in *Guida perversa al cinema* (2006), illustra con precisione la differenza tra lo schermo cinematografico e quello mobile: mentre il primo ci dice come desiderare, il secondo rivela semplicemente che cosa desideriamo. Esiste allora una via d'uscita? Forse occorre superare l'idea di liberarsi a tutti i costi dai dettami degli schermi e resistere all'interno di queste trame «come il protagonista de *Il processo* di Kafka, per il quale la legge da cui deve difendersi non è oppressione ma desiderio» (Bodini in Carbone, Dalmasso, Bodini 2020, p. 251).

*La società automatica*

Bernard Stiegler

Recensione di Domenico Berni

L'Antropocene appare votato alla disgregazione entropica, tanto dai punti di vista fisico e biologico, per via dell'insostenibilità energetica e ambientale del modo di produzione capitalista, quanto dal punto di vista dei processi di individuazione psichica e collettiva. È da questa considerazione che si sviluppa la riflessione di Bernard Stiegler ne *La società automatica*, pubblicato da Meltemi qualche mese prima della sua scomparsa. Nel volume, oltre ad affrontare la tossicità del capitalismo contemporaneo e della sua infrastruttura tecnologica, il filosofo delinea le caratteristiche di un pensiero e di un'economia politica in grado di immaginare e garantire alla specie umana un avvenire diverso dal nichilismo e dall'annichilazione a cui sembra essere condannata. In particolare, l'autore affronta le previsioni della crisi occupazionale che colpirebbe l'Europa a seguito dell'automatizzazione della produzione industriale e dello sviluppo dell'AI: l'irreversibilità del declino dell'impiego salariato rende necessario un ripensamento del lavoro e del valore, come elemento necessario di una reinvenzione totale della vita psichica e sociale, a partire da una riorganizzazione integrale delle tecnologie digitali e del *World Wide Web*.

La società automatica, ossia una società nella quale «le esistenze sono automatizzate» [p. 64], si realizza pienamente con l'avvento dei dispositivi mobili connessi, delle reti sociali e dell'economia dei dati a esse strettamente legata. Si assiste così a un nuovo stadio di quella che è stata definita da Gilles Deleuze «società del controllo», in cui le singole esistenze sono teleguidate da algoritmi affinché si adeguino alle esigenze di un capitalismo finanziario, anch'esso largamente automatico, autodistruttivo e insaziabile. Attraverso le tecnologie di profilazione e di estrazione dati prende forma una *governamentalità algoritmica* in grado di generare automaticamente volizioni e aspettative così da indurre comportamenti pulsionali finalizzati al consumo. La distruzione dell'attenzione che tali tecnologie predano e distorcono va di

pari passo con la disintegrazione dell'economia libidinale, poiché alla base del trattenimento e del differimento delle pulsioni – che, secondo l'autore, costituiscono il desiderio – ci sono processi di socializzazione, idealizzazione e presa in cura dell'oggetto desiderato di cui le *forme attenzionali* sono condizione. La degradazione del desiderio è anche, quindi, la degradazione della possibilità del sapere teorico che viene rivendicata entusiasticamente, come obsolescenza delle teorie rispetto alla correlazione statistica applicata ai dati, dagli ideologi della *Silicon Valley*, dichiarato bersaglio polemico del filosofo.

Lo «stato di shock», che definisce la situazione in cui attualmente viviamo [pp. 99-136] e originatosi a partire dalla diffusione della rete, rimanda, nell'elaborazione di Stiegler, a due caratteristiche fondamentali della tecnica che l'Antropocene non rende più possibile eludere: l'esteriorizzazione tecnica che è costitutiva dell'umano – prospettiva mutuata dalle riflessioni di Leroi-Ghouran – e la tecnica come *pharmakon*, sia veleno che medicina, per lo stesso. La transizione dallo stato di tossicità a quello curativo, in questo caso, passa per la costituzione di un diritto e di un sapere adeguati allo stato di shock in grado di immaginare e istituire un uso disautomatizzante delle tecnologie automatiche, che riqualifichi, anche filosoficamente, il rapporto fra autonomia – soggettività - e automatismi [p. 185]. Come è stato evidenziato da Igor Pelgreffi nella prefazione al volume, si tratta di una delle questioni principali affrontate da Stiegler, che implica inoltre una riflessione sul corpo, luogo attraverso il quale e sul quale gli automatismi si esprimono e si iscrivono.

Proprio alle conseguenze psicosomatiche della governamentalità algoritmica sono dedicati i capitoli centrali de *La società automatica*, che si sviluppano prevalentemente in un confronto con *Capitalismo 24/7* di Joathan Crary e *La governamentalità algoritmiche et perspectives d'émancipation* di T. Berns e A. Rouvroy. Nella società dell'iper-controllo l'individuazione psichica è una *dividualizzazione*, gli individui psichici sono raddoppiati, automatizzati algoritmicamente e, allo stesso tempo, separati dal loro doppio; la loro condotta viene descritta da Berns e Rouvroy utilizzando i concetti guattariani di inconscio e di asservimento macchinici. Stiegler riporta l'esempio fatto da Felix Guattari per chiarire questi concetti: la guida dell'automobile, in cui «tutto funziona al di fuori della coscienza, tutti i riflessi, si pensa ad altro e, a limite, si dorme». Tuttavia, il concatenamento del mezzo di trasporto con il corpo asservito del conducente rende possibile, in

circostanze favorevoli, uno stato di sogno diurno estremamente fecondo per l'immaginazione; la posta in gioco per una *filosofia dell'automaticità* è, dunque, quella di concepire l'automatizzazione, tanto meccanica quanto psico-motoria, affinché liberi dei tempi «più ricchi in esperienza e apprendimento» [p. 231] di quelli che si sperimentano nelle pratiche da essa automatizzate. Dialogando con le posizioni di Cray, Stiegler afferma che il capitalismo contemporaneo, tendendo alla calcolabilità e alla sincronizzazione integrali dei comportamenti individuali, elimina progressivamente la possibilità di produrre dia-cronia, ossia tempi psichici disparati relativamente autonomi che *nutrono* i processi di individuazione collettiva, di accedere, in altre parole, alle «*intermittenze* costituite dagli *stati di sonno* e dai *sogni diurni*», in cui una serie di automatismi inconsci ereditati si articola con un potere di invenzione – di individuazione – che può condurre a esiti imprevedibili, grazie alle quali è possibile fare esperienza della *disautomatizzazione* di quegli stessi automatismi. L'intermittenza, sperimentata anche nel tempo della festa, è indispensabile per la vita noetica: Stiegler definisce il pensiero, richiamandosi a Paul Valery, come un sogno che sogna le condizioni della propria realizzazione, come «il potere di sognare dei possibili» strutturalmente incalcolabili. Esiste, a ben vedere, una corrispondenza fra la *disautomatizzazione* esercitata dal pensiero-sogno rispetto ai propri automatismi inconsci con il contenimento e il differimento operato dal desiderio sulle pulsioni che lo costituiscono: essa qualifica l'anima noetica come un'anima che pensa e che ama. Proprio l'attività noetica, il sapere in quanto cura, è il valore a partire dal quale ripensare il lavoro come elemento di ciò che Stiegler definisce *Neganthropocene*, ossia «l'età dell'uscita dall'Antropocene»: il tempo guadagnato con l'incremento delle forze produttive deve diventare «tempo di sapere» e la sussistenza degli individui deve essere garantita da un «reddito di intermittenza», modellato su quello ottenuto dagli Intermittenti dello spettacolo francesi.

È evidente che, nei cinque anni trascorsi dall'uscita di questo volume, l'insostenibilità e l'insolvibilità del capitalismo contemporaneo, cioè la sua mancanza di credito e credibilità, non abbiano cessato di manifestarsi. Da ultimo, durante i primi mesi della pandemia di Covid-19, le piattaforme hanno visto aumentare i propri utili, a fronte di un alto prezzo pagato da quanti già erano più esposti alla violenza dell'estrazione capitalista. Ciò ribadisce l'urgenza dell'istanza stiegleriana di una politica in grado di porre le tecnologie digitali al servizio delle

## \_\_\_\_\_ Filosofie della tecnica. Teorie, mezzi, prassi \_\_\_\_\_

persone e non del profitto, ma suggerisce anche che l'estensione e la reticolarità del capitalismo digitale non giustifichino la riduzione dell'eterogeneità dell'oppressione e dello sfruttamento contemporaneo a una figura unitaria – il dividuale asservito algoritmicamente – ma che una riflessione sul rapporto fra tecnica e capitalismo debba articolarsi con le differenze di classe, genere e razza che lo costituiscono.

*Moved by machines.*  
*Performance Metaphors and Philosophy of Technology*  
 Mark Coeckelbergh  
 Recensione di Valeria Cesaroni

Il recente lavoro di Coeckelbergh<sup>1</sup> si situa in continuità con il *relational turn* verificatosi nel campo delle riflessioni sulle interazioni uomo-robot e sulla morale e l'etica tecnologiche. A partire infatti proprio dai lavori di Coeckelbergh e Gunkel<sup>2</sup>, la filosofia della tecnologia ha cercato di mettere in discussione le ontologie e le epistemologie realiste in relazione alla tecnologia, proponendo invece un approccio ermeneutico e fenomenologico che indagli il *robot*, o più genericamente la tecnologia, come una realtà socialmente e relazionalmente costituita, piuttosto che come autonoma dalle relazioni e dalle interazioni con i soggetti. Per i pensatori del *relational turn* infatti, i *robot* sono *in primis* entità relazionali, piuttosto che entità oggettuali precostituite che interagiscono attraverso il modello standard soggetto-oggetto. Se dunque l'autore da tempo riflette sulla costruzione di un approccio relazionale e fenomenologico al problema delle relazioni tra umani e tecnologia, questo libro rappresenta un importante passo in avanti in questa direzione. Qui l'autore intende confrontarsi e superare l'indirizzo maggioritario nelle riflessioni sulla tecnologia contemporanea per la quale il *focus* risiede quasi esclusivamente sugli artefatti tecnologici. Si confronta ad esempio sia con l'approccio postfenomenologico sia con la teoria critica della tecnologia, influenzata dagli STS (*Science and Technology Studies*), i quali si concentrano su come gli oggetti mediano la nostra percezione e la nostra azione, caratterizzandosi così come approcci estremamente *object-oriented*.

Questo approccio, per quanto fondamentale, ha secondo Coeckelbergh lasciato fuori dall'indagine l'aspetto di reciprocità nell'interazio-

<sup>1</sup> M. Coeckelbergh, *Moved by Machines. Performance Metaphors and Philosophy of Technology*, Taylor & Francis Ltd, Routledge Studies in Contemporary Philosophy, New York 2019.

<sup>2</sup> M. Coeckelbergh, *Growing moral relations: critique of moral status ascription*, Palgrave Macmillan, New York 2012; Gunkel, D. J., *The Machine Question – Critical Perspectives on AI, Robots, and Ethics*, The MIT Press, Massachusetts 2012.

ne tra umani e tecnologia, quindi su come gli esseri umani agiscono, si muovono e si relazionano socialmente con e attraverso la tecnologia e al tempo stesso come questa determini e plasmi le condizioni delle nostre azioni e interazioni. Così, in questo testo l'autore cerca di costruire un paradigma concettuale orientato performativamente che operi una intersezione teorica tra l'arte e la tecnologia attraverso l'esplorazione di alcune arti performative: la danza, il teatro, la musica, la magia da palcoscenico, e in generale il *performative turn* verificatosi nell'ambito umanistico. Ciò che secondo Coeckelbergh il riferimento alle arti performative e al concetto di *performance* da esse desunto ci consente di fare è superare l'impostazione, fino ad ora dominante nella letteratura sulla tecnologia, che si può esprimere mediante la metafora dell'osservatore-spettatore, metafora che soggiace ad una visione interpretativa che secondo l'autore può essere fatta risalire fino ad Heidegger. La metafora della *performance* artistica invece mette in luce come la relazione che gli umani hanno con la tecnologia non debba essere interpretata staticamente, attraverso la visione di un soggetto non relazionato e pre-costituito rispetto all'oggetto, ma come una condizione caratterizzata da un rapporto cinetico, temporale ed *embodied*.

Focalizzandosi sulla relazione tra esperienza e conoscenza, sul concetto di azione e *agency*, sul potere e su alcuni argomenti etici importanti come l'illusione, il libro propone un rinnovato modo di pensare la tecnologia, volendo oltrepassare la visione meramente strumentale di questa, e approdando così a un *framework* concettuale che mette in risalto il carattere *embodied*, sociale, cinetico e temporale delle nostre azioni e interazioni con la tecnologia, ridefinite quindi *technoperformances*. Questo volume dunque non è né sull'uso della tecnologia nelle arti performative né sulla *performance* in generale; intende piuttosto rispondere alla domanda: cosa facciamo con la tecnologia ma anche cosa la tecnologia fa con noi, volendo così esplorare la dimensione dell'interazione uomo-macchina nei termini di una nuova teoria dell'azione. Queste questioni sono indagate in relazione sia alle tecnologie più semplici sia a quelle più autonome, smart e socializzate come i *companion robots* e i *devices* intelligenti.

Tale approccio, che l'autore definisce «a performance-oriented phenomenology»<sup>3</sup>, ci consente di avere un nuovo sguardo sulle domande etiche e politiche a proposito del ruolo che la tecnologia ha

<sup>3</sup> M. Coeckelbergh, *Moved by Machines. Performance Metaphors and Philosophy of Technology*, cit. p. 10.

nelle nostre vite: come ci muoviamo? Come dovremmo muoverci o essere mossi? E chi muove cosa o chi? chi o cosa organizza, scrive e dirige i nostri movimenti?

Con specifico riguardo alle tecnologie più avanzate, che sono sempre più intelligenti ed autonome, questo significa chiedersi: cosa succede in termini di *agency*, esperienza e potere quando le nostre macchine ci dirigono, ci coreografano, ci illudono?

Performiamo con la tecnologia e la tecnologia al tempo stesso ci coreografa, ci organizza, ci dirige, ci conduce in molti campi della vita sociale. Si sostiene inoltre che la tecnologia dà forma alle coordinate stesse che rendono possibile il nostro stesso pensiero.

Per comprendere come utilizzare la metafora della *performance*, il libro è strutturato in questo modo: ogni capitolo è volto all'esplorazione di una specifica arte performativa come fonte per mettere in risalto alcuni aspetti della metafora della *performance* artistica, successivamente la metafora viene applicata all'ambito della tecnologia, in conclusione discute le prospettive etiche e politiche di un tale approccio.

La prima arte performativa presa in esame è la danza. Attraverso l'esposizione di una fenomenologia del corpo in movimento e della coreografia, la danza risulta concettualmente preziosa. Riprendendo le considerazioni di Merleau-Ponty sulla costituzione della soggettività e della conoscenza come strettamente legata al nostro corpo, la metafora ci permette di pensare alla tecnologia come una relazione *embodied*, tale per cui questa si configura come un co-coreografo e co-direttore dei nostri movimenti e dei nostri corpi. Così, se la tecnologia «gives you an algorithm for movement»<sup>4</sup>, risultano più precise le domande da sottoporre ad una prospettiva etica della filosofia della tecnologia: la questione infatti diventa quella di comprendere come la tecnologia determina i nostri movimenti e se questi debbano essere diretti e configurati dai *pattern* precostituiti dalla tecnologia con la quale interagiamo.

La seconda arte performativa analizzata è il teatro, attraverso cui emerge, come per la danza, l'importanza per la costruzione e lo svolgimento della vita sociale del corpo in movimento, degli aspetti cinetici delle interazioni, della narrazione e della funzione della maschera. Confrontandosi con le analisi di Latour, Goffman e Ricoeur, i quali hanno utilizzato alcuni elementi teatrali per parlare delle caratteristi-

<sup>4</sup> «fornisce un algoritmo per il movimento», *ibid.*, p.46.

che che contraddistinguono la nostra vita (l'interazione tra *actor* e *actant*, la funzione sociale della maschera, l'identità narrativa) l'autore sottolinea come queste abbiano sempre puntato la loro attenzione sull'aspetto simbolico e linguistico della pratica teatrale, e poco invece si siano concentrate sul concetto del corpo in movimento e di organizzazione dello spazio. Così, applicando la metafora al nostro rapporto con la tecnologia, emerge come questa rivesta un ruolo ulteriore rispetto al carattere di *actant* come teorizzato da Latour: la tecnologia plasma la struttura della nostra vita sociale, definisce le coordinate delle nostre azioni nel teatro sociale.

Il teatro indagato da un punto di vista performativo ci permette inoltre di mettere a fuoco quella che è una delle questioni tipiche in gioco nella filosofia del teatro e della tecnologia: il rapporto tra illusione e verità. Accostando la pratica teatrale alla sfera del rapporto tra esseri umani e tecnologia, viene a cadere la classica divisione che relega la performance teatrale e l'artificio tecnologico nell'ambito della finzione come contrapposta alla realtà: come la *performance* teatrale non è limitata al palcoscenico ma regola, seguendo Goffman, le nostre interazioni sociali, anche ciò che definiamo *virtual life* non deve essere contrapposto alla *real life*. Entrambe sono realtà che implicano delle relazioni performative, narrative, ed *embodied* con la tecnologia.

La terza arte performativa indagata da Coeckelbergh è la musica, attraverso l'analisi della quale emergono le metafore del tempo, del ritmo e dell'improvvisazione come utili strumenti concettuali per comprendere da altri punti di vista il carattere performativo delle nostre interazioni con gli artefatti tecnologici. La tecnologia dirige il tempo delle nostre vite, la *performance* infatti è un processo: l'azione ha infatti luogo nello spazio ma anche nel tempo. Inoltre, l'indagine fenomenologica della musica permette di evidenziare il carattere intrinsecamente sociale e culturale delle *technoperformances*: Coeckelbergh sostiene che da un punto di vista ontologico la musica non possa essere considerata, come vorrebbero le visioni nominaliste o platoniche, un oggetto indipendente dalle *performances* attraverso cui si manifesta, ma al contrario essa esista solo e sempre come relazione socialmente, corporalmente, temporalmente mediata tra musicisti ed *audience*.

Interrogare eticamente e politicamente la tecnologia a partire da questa prospettiva permette secondo Coeckelbergh di superare i limiti delle impostazioni platoniche, le quali si concentrano troppo sulla dicotomia tra realtà e apparenza e al ruolo della tecnologia come ingan-

no e mistificazione. Le arti performative ci portano invece a vedere le intersezioni che vi sono tra artificio, inganno, realtà e apparenza. Queste ultime questioni sono affrontate attraverso il confronto con ciò che avviene nella magia da palcoscenico. Questa arte viene analizzata in relazione alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, proponendo riflessioni sul ruolo dell'illusione, della mistificazione e della sospensione dell'incredulità.

Emerge così uno scenario in cui i confini tra illusione e realtà sono molto sfocati e il nostro rapporto con la tecnologia, in quanto *embodied* e *social-performative*, non viene più indagato attraverso un rigido dualismo platonico tra realtà e mistificazione, tra mondo *online* e mondo *offline*, ma si configura come un rapporto che ci consente di tematizzare l'esistenza di più realtà, dove non vi è un soggetto soggiogato da un artificio ma un'interazione originaria tra soggetti e oggetti tecnologici, che mediano e creano le stesse condizioni di movimento, temporalità, socialità e interazione.

L'ultima parte del libro è dedicata alla filosofia e, più in generale, al pensiero. L'autore riflette su come la pratica filosofica stessa non solamente debba essere annoverata tra le pratiche performative, ma come questa sia anche plasmata dalle tecnologie attraverso cui questa si esercita. L'autore dunque invita i filosofi ad una maggiore riflessione critica sugli strumenti stessi che rendono possibile la costituzione e la trasmissione del pensiero filosofico.

Questo volume ci porta quindi a vedere come le questioni filosofiche riguardanti la tecnologia, se comprese come sociali-performative, includono sempre anche una questione politica: chi ha il potere di plasmare le nostre capacità performative? Chi ha il potere di definire le nostre maschere e identità? Se infatti la socialità è una questione di maschere, come evidenzia la metafora del teatro, il *design* della maschera diviene una questione politica.

Il mezzo influenza la struttura di come viviamo ed esperiamo le nostre vite, e non solamente da un punto di vista cognitivo ma a livello corporeo, temporale, cinetico. Qui risiede per Coeckelbergh il pericolo maggiore o comunque la conseguenza più profonda e pervasiva di questi media: il fatto che la loro azione si estenda anche al di fuori dal contesto di applicazione dello strumento e si espandano nella vita sociale.

Ciò che percepiamo è che le tecnologie stanno prendendo il controllo delle nostre vite e rischiamo di divenire parte dell'*audience* nella *performance*.

Questo libro si rivela dunque innovativo perché fornisce un vocabolario caratterizzato performativamente che cambia la percezione del rapporto con la tecnologia almeno in due sensi: da un lato si discosta da una visione statica e platonica, approdando così a una fenomenologia che rimanda ad una visione olistica più completa dei nostri rapporti con la tecnologia. Dalla metafora dell'osservatore, infatti, si passa alle metafore cinetiche, *embodied*, narrative della danza, della musica, del teatro e della magia da palcoscenico. Dall'altro lato, questo libro ci consente anche di spostare il *focus* delle riflessioni sulla filosofia della tecnologia: il punto non è tanto infatti concettualizzare cosa può o non può fare lo strumento tecnologico indipendentemente dall'uso e dall'interazione umana con esso, ma capire invece come lo strumento plasma il nostro tempo, i nostri movimenti, come appunto diviene un co-coreografo delle nostre vite. Non solo dunque le tecnologie agiscono ma definiscono anche le condizioni di possibilità delle nostre azioni ed interazioni. Quindi non solo noi performiamo con la tecnologia, anche la tecnologia performa con noi.

L'intersezione tra arte e tecnologia consente dunque all'autore di ridefinire il concetto di azione, interazione e socialità tra umani e artefatti tecnologici, aprendo nuovi sentieri in quelle teorie che, come la *Actor Network Theory*, cercano di fornire un paradigma teorico di riferimento per queste tematiche.

Il limite di questo volume, dichiarato dallo stesso autore, risiede nella parte applicativa di questo nuovo *framework* teorico alle questioni etiche e politiche più dirimenti che si impongono alla riflessione sulla tecnologia. Il volume si configura dunque come un primo passo verso la costruzione di una valida riflessione interdisciplinare per pensare i rapporti tra esseri umani e tecnologia.

*Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*

Pietro Montani

Recensione di Angela Maiello

Da diversi anni ormai la riflessione di Pietro Montani si muove intorno all'analisi delle forme di interazione, mediazione, espressione che derivano dalla diffusione dalle tecnologie digitali. Chi ha una qualche familiarità con il suo pensiero sa che la prospettiva da cui prende le mosse è quella di una filosofia critica (mediata dalla lezione insuperata di Emilio Garroni) a cui si affianca un interesse sempre più marcato per l'antropologia, la paleoantropologia, le scienze cognitive, l'archeologia della mente. La domanda al centro della sua riflessione potrebbe essere sintetizzata in questo modo: qual è il significato antropologico di quell'intenso processo di trasformazione della nostra vita che va sotto il nome, tra i tanti, di rivoluzione digitale?

Anche in questo ultimo testo, *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale* (Meltemi 2020) ritroviamo tale domanda e questo orizzonte teorico, a partire, però, da un confronto diretto con un altro tema centrale nella riflessione di Montani: il cinema. Instaurando un dialogo molto intenso con autori classici (dal già citato Kant a Vygotskij e Eĵzenŝtejn) e contemporanei (da Tomasello a Malafouris), Montani arriva a formulare delle tesi molto precise sulle forme espressive del digitale e su ciò che esse possono significare sul piano di una riorganizzazione delle nostre facoltà a partire da nuovi processi di interiorizzazione che essi attivano.

Il primo concetto con cui il lettore potrà familiarizzare sin dalle pagine iniziali del volume è quello di "scrittura estesa", una definizione particolarmente efficace per comprendere l'enorme quantità di materiale audiovisivo che sempre più oggi viene prodotto e condiviso in rete. Per Montani le forme espressive a cui dà vita il digitale (ed è significativo che l'esempio da cui parte è quello di un video di protesta, diventato virale, realizzato da una ragazza cinese e diffuso su Tik Tok) possono essere comprese come una rinnovata forma di scrittura basata sull'implementazione sincronica di diversi elementi espressivi

– la parola, l’immagine, il suono – e in cui viene attivata una particolare forma di “material engagement”. Con quest’ultima espressione si intende il modo originario con cui l’essere umano interagisce e organizza le risorse a sua disposizione, attraverso cui cioè abita il suo ambiente; nell’ambito della cultura digitale queste risorse sono essenzialmente i materiali medialti (parola, suono, immagine, animazione, ecc.) con cui l’utente interagisce per creare contenuti e abitare il proprio ambiente mediale. Una delle peculiarità di questa scrittura è che non solo è comprensibile a tutti, ma è anche praticabile da chiunque abbia un grado minimo di alfabetizzazione digitale, grazie soprattutto al fatto che le tecnologie del digitale e della rete hanno lasciato emergere sempre più sistemi pre-definiti e standardizzati per l’implementazione di tale scrittura. A questo livello possiamo già cogliere la decisiva valenza antropologica di queste nuove forme espressive: se è vero che ogni tecnologia, a partire da quella più originaria di tutte, cioè il linguaggio, produce degli effetti di ritorno e processi di interiorizzazione da parte dell’essere umano, l’estensione capillare di questa nuova forma di scrittura non potrà che avere dei medesimi effetti, tutti ancora da scoprire.

Ma che tipo di risposta emotiva suscitano questi materiali audiovisivi realizzati attraverso le forme espressive dalla scrittura estesa? Anche su questo Montani assume una posizione molto chiara: se continuiamo a guardare a questi materiali prodotti e condivisi in rete attraverso le categorie di bellezza o qualità estetica a cui siamo stati *educati* dalla tradizione moderna delle arti, non soltanto non potremo che rimanere delusi, ma soprattutto non riusciremo a “comprenderli nella loro novità tecno-estetica” (p. 26). Ed è proprio per comprendere il tipo di piacere estetico che deriva da queste nuove forme audiovisive che Montani, utilizzando Vygotskij arriva a parlare di “emozioni dell’intelligenza”. Queste vengono sollecitate specificatamente dalle forme brevi e si basano essenzialmente sulla forma, piuttosto che sul contenuto di quella che, con un vocabolario della modernità, potremmo ancora definire opera. Si tratta di un’emozione differita, di cui si fa esperienza quando “il testo” offre una chiave di comprensione della sua stessa struttura, capace di ridefinire e risignificare anche quanto finora si era compreso. Per usare la categoria della teoria semiotica di Eco, possiamo dire che l’emozione dell’intelligenza si palesa quando il lettore comprende quella strategia interpretativa a cui fino a quel momento aveva aderito in modo del tutto inconsapevole. Si tratta di

— A. Maiello, *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale* —

emozioni a bassa intensità, scrive Montani, ma durature. Come quando improvvisamente realizzo che la ragazza che sembrerebbe aver realizzato l'ennesimo tutorial per il makeup, sta invece denunciando le condizioni delle minoranze musulmane in Cina.

Qual è, infine, il legame che c'è tra questo tipo di contenuti audiovisivi e il cinema? Innanzitutto il cinema è per certi versi l'arte per eccellenza della forma breve, se intendiamo il film nella sua durata e formato medi; ma soprattutto il cinema può essere inteso, con Èjzenštejn, come una "scrittura per immagini", ovvero come la forma d'arte che meglio di ogni altra lavora nell'intersezione tra parola e immagine, cioè nell'intersezione tra il momento regressivo dell'immaginazione e quello progressivo, discreto, del linguaggio. Ci sono film, (e Montani ne discute alcuni in Appendice) che pur mantenendo aspetti spiccatamente narrativi e pur essendo inclini ad una interpretazione mimetico-naturalistica, lavorano su una dimensione dell'immagine e della sua cooperazione intermediale con la parola che è in un certo senso regressiva rispetto alla forma discorsiva, ma che va a sollecitare quelle emozioni dell'intelligenza rispetto a cui noi oggi, mai come prima, ci troviamo esposti. In altre parole il cinema oggi può svolgere un importante ruolo di modello, non per la sua capacità di creare mondi e storie, quanto per la sua "figuralità", ovvero per la sua capacità di lavorare sull'immagine al di là di qualsiasi sintesi perfettamente restituibile nella forma di una trama. Il cinema, detto altrimenti, può essere il luogo privilegiato di una educazione tecno-estetica che potrebbe allenare e alimentare la creatività della scrittura estesa.



*Il Capitalismo delle Piattaforme*

Benedetto Vecchi

Recensione di Fulvia Giachetti

Agile e incisivo, *Il Capitalismo delle Piattaforme*<sup>1</sup> di Benedetto Vecchi fornisce una lucida analisi di una delle più importanti trasformazioni del capitalismo contemporaneo, quella tecnologico-digitale, condensata nell'immagine della Rete. Essa richiede un ripensamento radicale del rapporto fra libertà e controllo, materiale e immateriale, lavoro e schiavitù, che Vecchi affronta con la profondità teorica e la chiarezza espositiva tipiche della sua intera produzione intellettuale, strettamente connessa alla sua attività politico-militante. Al confine fra saggistica accademica e pubblicistica, il testo di Vecchi può essere presentato come un'indagine critica a volo d'uccello sull'assemblaggio di potere sorto dalle ceneri della *golden age*, che l'autore sceglie di definire "capitalismo delle piattaforme". L'ordine politico ed economico affermatosi dopo la crisi del capitalismo keynesiano negli anni Settanta è stato infatti nominato in molti modi, laddove la pluralità terminologica non è altro che la spia di un forte disorientamento teorico, che perdura ancora oggi. Consapevole dell'euristica che le parole dischiudono o precludono, Vecchi usa questa definizione come provvisoria astrazione per porre l'attenzione sull'aspetto tecnico-tecnologico decisivo del nuovo capitalismo. L'immagine delle piattaforme infatti consente di pensare l'interrelazione complessa fra elementi diversi della nuova realtà globale, come l'affermarsi del mercato finanziario (non meramente della finanza, molto più antica), la ridefinizione del lavoro vivo, il ruolo fondamentale della logistica, la capitalizzazione della cooperazione sociale, il radicalizzarsi della sorveglianza assieme all'estendersi dell'accesso alla conoscenza collettiva. È nell'eterea e immateriale dimensione virtuale della Rete che infatti sono rese possibili le odierne recinzioni del capitale globale; è a partire da essa che vanno ripensate materialisticamente le nuove forme della spoliazione. A proposito, Vecchi scrive «il capitalismo delle piattaforme è quindi il lato

<sup>1</sup> B. Vecchi, *Il Capitalismo delle Piattaforme*, Manifestolibri, Roma 2017.

presentabile del capitalismo predatorio, di quella accumulazione originaria che caratterizza il mondo contemporaneo»<sup>2</sup>.

In questa prospettiva, Vecchi si concentra sugli effetti materiali dell'espropriazione condotta attraverso le piattaforme e sulle diverse modalità d'esercizio di essa, di cui traccia le congiunture reciproche. Forme di spoliazione virtuali contemporanee sono sia l'indebitamento che ha finanziarizzato e privatizzato lo stato sociale, ridefinendolo nel cosiddetto *workfare*, un incentivo all'accettazione del lavoro precario il cui dispositivo ideologico legittimante è l'idealtipo neoliberale dell'individuo auto-imprenditoriale; sia il connesso smantellamento dei diritti dei lavoratori tramite l'estensione e la tecnicizzazione del diritto privato (quel che, sulla stessa linea interpretativa di Vecchi, Ugo Mattei e Laura Nader hanno definito il "saccheggio" giuridico<sup>3</sup>) che ha reso disponibile per il capitalismo delle piattaforme un immenso esercito industriale di riserva dalle cui soggettività estrarre valore; o ancora, l'estrazione dei *dati* che gli utenti producono con le loro ricerche in Rete, di cui il capitale si appropria perseguendo il profitto e potenziando la sua sorveglianza.

Vecchi fa propria la teorizzazione del capitalismo estrattivo, su cui lavorano da anni studiosi marxisti come David Harvey, Sandro Mezzadra e Brett Neilson, secondo cui la marxiana accumulazione originaria è in realtà un'operazione *permanente* che il capitale riproduce in maniera differenziale. In tal senso risulta istruttiva ed esemplare l'analisi condotta da Vecchi, il quale si sofferma su questi differenti livelli d'espropriazione (finanziario, economico, giuridico, digitale, e se ne potrebbero aggiungere molti altri) mostrandone l'assemblaggio entro il capitalismo delle piattaforme.

L'affresco del potere contemporaneo condotto da Vecchi restituisce le contraddizioni della realtà vigente, in cui convivono assieme «il massimo della libertà e il massimo dello sfruttamento»<sup>4</sup>. Dinnanzi a forme del comando talmente immateriali e disperse risulta del tutto scompagnato il classico modo di intendere il rapporto conflittuale tra lavoro e capitale e ancor più ardua la strada per costruire una società di liberi e uguali. Tuttavia Vecchi sostiene la necessità per il pensiero critico di

<sup>2</sup> Ivi, § *Il potere della gratuità*.

<sup>3</sup> Cfr. U. Mattei, L. Nader, *Plunder: When the Rule of Law is Illegal*, Blackwell Publishing, Malden-Oxford-Victoria 2008, trad. it., *Il Saccheggio*, Mondadori, Milano-Torino 2010.

<sup>4</sup> B. Vecchi, *Il Capitalismo delle Piattaforme*, op. cit., Cap. *Dalla rete alla sharing economy*.

\_\_\_\_\_ F. Giachetti, *Il capitalismo delle piattaforme* di B. Vecchi \_\_\_\_\_

non cedere al fascino romantico del catastrofismo, alla melanconia (più che malinconia) di chi si riduce a impolitico testimone di un'imminente fine del mondo: «Per un pensiero critico, tuttavia, non c'è spazio per una deriva apocalittica, da fine della storia, ma per una perseverante, cocciuta prassi teorica che individui le fragilità e i punti di rottura di questo ordine politico e economico. Il primo movimento, gesto da compiere, è quello di scendere negli atelier della produzione»<sup>5</sup>.

Con la sua indagine teorica e pratica, di cui *Il Capitalismo delle Piattaforme* costituisce una tappa importante, Vecchi ha senz'altro dato prova di questa virtuosa caparbità, arma fondamentale di ogni resistenza politica.

D'altronde non vi è nulla di più reazionario della predicazione della *futilità* della critica all'ordine esistente, come notava Hirschmann<sup>6</sup>. Occorre perciò scrollarsi di dosso la *nostalgia* e il *disfattismo di sinistra* e continuare a comprendere e criticare il dominio contemporaneo, di certo non tramite una conoscenza meramente libresco o saggistica, ma attraverso la discesa nei meandri del capitale, che sebbene sempre più smaterializzati permangono reali, costrittivi e perciò attraversabili e sovvertibili.

Entrare negli "atelier della produzione" significa innanzitutto riconoscere la costituzione del bacino del lavoro contemporaneo e il soggetto politico antagonista che potenzialmente può prendere forma a partire da lì. Non è facile applicare il principio di individuazione in un contesto tanto frammentato e precario, eppure è possibile cogliere secondo Vecchi un tratto comune specifico entro tale *pastiche*: il fatto che la struttura del lavoro è resa possibile dalla componente digitale. È in virtù di essa che, infatti, secondo Vecchi, il plusvalore relativo coincide con quello assoluto; è grazie a essa che tre momenti canonicamente distinti del processo capitalistico, vale a dire la produzione, la distribuzione e la commercializzazione, ora si sovrappongono; e ancora, soltanto a partire da essa, che è possibile asserire, al di là di quanto possa apparire "irriverente", che il lavoro cognitivo necessario al funzionamento della Rete, è divenuto una componente del capitale fisso, e non più marxianamente un elemento del capitale variabile<sup>7</sup>.

<sup>5</sup> Ivi, § *Addio alla società salariale*.

<sup>6</sup> Cfr. A. O. Hirschmann, *The Rhetoric of Reaction: Perversity, Futility, Jeopardy*, The Belknap Press of Harvard University, (MA) 1991; trad. it., *Retoriche dell'intransigenza. Perversità, Futilità, Messa a Repentaglio*, il Mulino, Bologna 1991, p. 14.

<sup>7</sup> Cfr. B. Vecchi, *Il Capitalismo delle Piattaforme*, op. cit., § *Politiche del frammento*.

Vecchi invita a tenere a mente che dagli anni Settanta in poi il capitalismo globale ha cambiato paradigma d'accumulazione e che tale mutamento è fondamentale ed è legato alla tecnologia della Rete. Si tratta di una trasformazione, certo, non di una rottura: si può e si *deve* ancora, secondo Vecchi, studiare e criticare il capitalismo odierno attraverso la teoria del valore-lavoro, nonostante quest'ultima abbia numerosi detrattori, più inclini a interpretare, in linea con i padroni, il capitalismo soltanto nei termini della teoria marginalista della domanda e dell'offerta.

Occorre recuperare la dialettica, sembra voler sostenere Vecchi. Come strumento analitico e come strumento di lotta. E altresì aggiornarla, assumendo il peso della componente tecnologica del capitalismo neoliberale. In altre parole, per combattere il capitalismo non bisogna sottovalutare che la sua trama sia resa possibile dalla tecnologia delle piattaforme. Soffermandosi su di essa è possibile intuire ciò che accomuna, senza per questo unificare, gli sfruttati dal capitale estrattivo globale. Tramite questa lente ci si rende infatti conto che figure tanto diverse come i minatori che estraggono il silicio, gli operatori della logistica e gli analisti simbolici, sono tutti inseriti entro la medesima catena produttiva. Queste figure, avverte Vecchi, non formano automaticamente il soggetto collettivo antagonista, per il solo fatto di esser componenti eterogenee del lavoro digitale globale. Il soggetto collettivo è un processo politico che si costituisce durante la lotta, nel momento in cui, come insegnava un tempo Lenin, si appropria delle più avanzate strutture organizzative del lavoro per cambiarle di segno, rendendole al servizio dell'azione rivoluzionaria. Si tratta di pensare, allora, nuove forme di autonomizzazione e conflitto da parte della moltitudine politica; ancora una volta, bisogna fare delle tecnologie che opprimono uno strumento di emancipazione, appropriarsi dei mezzi di produzione e di riproduzione del proprio sfruttamento, non tanto per farli "cortocircuitare" decostruttivamente, ma nell'ottica comunista del perseguimento, ostinato e caparbio, duro e determinato, della liberazione e dell'uguaglianza. Il valore aggiunto di quest'analisi coincide e concettualmente densa del capitalismo delle piattaforme sta proprio nello stile di Vecchi, innervato da un'intenzione polemica e battagliera capace di rinvigorire gli animi nel momento in cui la catastrofe sembra incombere, in grado quindi di soggettivare la resistenza.