



Centro Studi sul Pensiero Contemporaneo

Lessico di Etica Pubblica

Lexicon of Public Ethics

Anno 14, numero 1-2, 2023

COMITATO SCIENTIFICO - SCIENTIFIC BOARD

Andrea Aguti (Università di Urbino “Carlo Bo” – Italia)
Paolo Heritier (Università del Piemonte Orientale – Italia)
Mark Hunyadi (Université Catholique de Louvain – Belgique)
Graziano Lingua (Università di Torino – Italia)
Nuria Sánchez Madrid (Universidad Complutense de Madrid – España)
Lukas H. Meyer (Universität Graz – Österreich)
Jelson Roberto de Oliveira (Pontifícia Universidade Católica do Paraná – Brasil)
Jean-Christophe Merle (Universität Vechta – Deutschland)
Roberto Mordacci (Università Vita-Salute San Raffaele – Italia)
Alessandro Pinzani (Universidade Federal de Santa Catarina – Brazil)
Alberto Pirni (Scuola Superiore Sant’Anna – Italia)
Philippe Poirier (Université du Luxembourg – Luxembourg)
Iolanda Poma (Università del Piemonte Orientale – Italia)
Massimo Reichlin (Università Vita-Salute San Raffaele – Italia)
Roberta Sala (Università Vita-Salute San Raffaele – Italia)
Gemma Serrano (Collège des Bernardins – Paris)
Stefano Sicardi (Università di Torino – Italia)
Emidio Spinelli (Sapienza Università di Roma – Italia)

REDAZIONE - EDITORIAL BOARD

Direttore responsabile: Alberto Pirni

Redazione: Marco Bernardi, Attilio Bruzzone, Alessandro De Cesaris, Flora Geerts, Graziano Lingua, Angela Michelis, Paolo Monti, Andrea Osti, Roberto Franzini Tibaldeo, Giacomo Pezzano, Cristina Rebuffo, Marta Sghirinzetti, Davide Sisto, Nicolò Valenzano, Gabriele Vissio, Federico Zamengo

Rivista semestrale di proprietà del CeSPeC, registrata presso il Tribunale di Cuneo, n. 621, in data 26/3/2010

Citabile come: «Lessico di etica pubblica», 1-2 (2023). ISSN 2039-2206

Cite this journal as: «Lexicon of public ethics», 1-2 (2023). ISSN 2039-2206

La rivista pubblica contributi selezionati tramite sistema di blind review e apposite *calls for paper*.
The journal publishes contributions selected through blind review and special calls for paper.

Per sottoporre il proprio testo e per ogni altra informazione, contattare la redazione all’indirizzo:
redazione.eticapubblica@gmail.com
To submit your text and for any further information, please contact the editorial team at:
redazione.eticapubblica@gmail.com

**Corpi, immagini, reti.
Lo spazio digitale
come spazio pubblico**

**Bodies, Images, Networks.
Digital space as public space**

A cura di | Edited by
Flora Geerts, Andrea Osti & Francesco Pisano

**Corpi, immagini, reti. Lo spazio digitale come spazio pubblico |
Bodies, Images, Networks. Digital space as public space**, a cura
di | edited by Flora Geerts, Andrea Osti & Francesco Pisano

Indice - Table of Contents

INTRODUZIONE - INTRODUCTION - (pp. iii-ix)

ABSTRACTS - ABSTRACTS - (pp. x-xx)

QUESTIONI - INQUIRIES

Antonio Scala, *On Deciding Truth and Falsehood in Hyperbolic Digital Spaces* - (pp. 1-16)

Giulia Salzano, *Fenomenologia del digitale. Reale e virtuale nel prisma del pensiero schütziano* -
(pp. 17-35)

Alexandros Schismenos, *Telepresence as a social-historical mode of being. ChatGPT and the
ontological dimensions of digital representation* - (pp. 37-52)

Alberto Romele, *Rilevazione automatica del dolore, abitudini intelligenti e giustizia epistemica* -
(pp. 53-70)

Pierluigi Ametrano, *L'immaginario digitale e il corpo utopico da Instagram a OnlyFans* - (pp.
71-79)

Simona Stano, *Corps numériques: projections, extensions, simulacres* - (pp. 81-93)

Giovanni Scarafile, *Filamenti verso l'ignoto. Impatto delle immagini generate da AI sulla nozione
di punctum* - (pp. 95-113)

Filippo Ursitti, *Reality, representation, images, and society through Debord and Anders' lenses* -
(pp. 115-130)

Dana Papachristou, *Xenakis Networked Performance Marathon 2022: Connectivity and the
new cosmic* - (pp. 131-141)

Ludovic Bernhardt, *Corps, images et réseaux: la question de l'espace public dans l'œuvre d'Öyvind Fahlström* - (pp. 143-161)

RICERCHE - RESEARCHES

Guido Cassinadri, *Strauss' analysis of the Platonic Socrates in the conflict between philosophy, religion, and politics* - (pp. 163-174)

Angela Michelis, *Apocalypse Now. Fra paura e speranza* - (pp. 175-183)

Maria Missoni, *Post-colonial studies and irregular migration: deconstructing a narrative in Italy* - (pp. 185-193)

RECENSIONI - REVIEWS

[Gaia Contu] Giuseppe Anerdi, Paolo Dario, *Compagni di viaggio. Robot, androidi e altre intelligenze* - (pp. 195-197)

[Enrica Caraffini] Cosima Buccoliero, con Simona Uccello, *Senza Sbarre. Storia di un carcere aperto* - (pp. 199-203)

[Angela Michelis] Claudio Ciano, Giuseppe Goisis, Vittorio Possenti, Francesco Totaro (a cura di), *Persona, centralità e prospettive* - (pp. 205-210)

Bodies, Images, Networks. Digital space as public space

Andrea Osti¹, Francesco Pisano²

The advent of digital technologies and media has brought about a radical transformation in how humans experience the spaces they inhabit. Two crucial aspects of contemporary spatial and temporal encounters, namely “presence” and “distance”, have significantly changed since the early 2000s.

The cognitive adjustments demanded by this transformation are so profound that our delayed adoption of relevant ethical and political strategies has hindered our understanding of the true depth of this transformation and the urgency of its adaptive requirements. This failure is forgivable, as the changes have outpaced our ability to comprehend them. The very framework of our understanding has already been subtly shaped, beyond our awareness, by the dynamics and tensions stemming from the digital revolution. Nonetheless, in recent decades, global philosophical, literary, and sociological cultures have begun to address this discrepancy systematically. A significant part of contemporary cultural discourse is striving to come to terms with how the digital revolution has changed us as a precondition of fully understanding its nature.

Widespread awareness of these changes has intensified due to three interconnected processes: the COVID-19 pandemic, the complex transformations in the world of work resulting from the widespread implementation of control technologies and telepresence, and the emergence of the “third wave” of AI, as articulated by Scott Jones. The correlation among these processes becomes apparent in the occurrence of the so-called “Great Resignation” in the United States immediately following the pandemic. The peculiar relevance linking these three groups of phenomena has motivated the writing and collection of the essays presented here.

Our second foundational assumption is to prioritize the examination of space and spatiality as a key perspective for comprehending this revolution. Indeed, alongside the spatial metaphors employed to characterize the Internet since its inception (Paul Adams), it is primarily the physical landscapes of our everyday

¹ Post-doc Research-Fellow, Università di Torino - Collège des Bernardins (France), e-mail: andrea.osti@unito.it.

² Post-doc Research Fellow, Università Federico II di Napoli, e-mail: francesco.pisano2@unina.it.

existence that have undergone significant transformation. On the one hand, the prevalence of video surveillance, tracking, and recording, and on the other hand, the dissolution of physical boundaries, instant communication, and heightened responsiveness, have profoundly shaped our interaction with space, even in our daily routines, due to the availability of digital integrations.

Building upon these assumptions, this *Lessico di Etica Pubblica* issue recontextualizes relevant observational data and, most importantly, significant findings from ethical, philosophical, sociological, and anthropological research conducted thus far.

Communications now unfold within a temporal framework that is measured in terms of the near-instantaneous speed of light. As Paul Virilio critically observed, this scenario fundamentally alters the notion of presence, transforming it into the “telepresence” of the world, bodies, and their representations. The network-enabled interaction would, over time, correspond to a shift from a physical to an “immaterial” space. As early as 1996, John Perry Barlow wrote in his *Declaration of the Independence of Cyberspace*, «Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live». This space lacks the corporeal dimension and has already been envisioned and theorized by cyberpunk artists and writers like William Gibson and Stelarc: the “obsolescence” of the physical body aligns with the notion that, as humans increasingly engage with surrogate bodies in cyberspaces, they operate alongside progressively intelligent, autonomous and interactive images. Avatars and digital simulacra, akin to the disembodied simulacra in Gnostic-Platonic tradition, transcend spatial and temporal limits, unconstrained by their original corporeality. Scholars such as Jean Baudrillard and, more recently, David Chalmers have explored this concept.

In contrast and parallel to the reflections of classical authors on these themes, recent intellectuals and activists, including James Bridle, Jussi Parikka, Sean Cubitt, and Sy Taffel (among others), have argued strongly in favour of “digital materialism”. They contend that the digital space is not immaterial but instead composed of material digital technologies and infrastructures. These infrastructures facilitate digital communication and space. However, they also play a crucial role in geopolitical conflicts and have significant implications in complex environmental and humanitarian processes. The related concerns encompass labor exploitation, emissions and high energy consumption of servers, as well as risks of data and infrastructure concentration and monopolies. The same applies to the body, as it remains at the core of this space, hyper exposed and serving as a locus for emotions, desires, and eroticism. Far from losing its materiality or becoming obsolete, everything in this space is inherently tied to reality.

Furthermore, new agents have entered this material domain, sometimes seemingly neutral but always influenced and conditioned in various ways. Chatbots, algorithms, and various types of AI enable novel forms of interaction with non-human entities. As these non-human entities occupy central positions in our daily interactions, they become integral parts of the media ecology and the social, political,

and cultural sphere that constitutes the digital space. Diverse scholars such as Shoshana Zuboff, Naomi Klein, Luciano Floridi, and Reza Negarestani have explored these developments, emphasizing the intricate relationship between technology and society.

From this panoramic survey, the question of the materiality/immateriality of the digital has emerged as a cardinal issue for us. As a consequence, the notion of contributing to this discourse has arisen, with a focus on exploring the relationship between spatiality, bodies, and their representations in the digital world.

The essays collected here tackle this challenge from a theoretical, ethical, and aesthetic standpoint and share a fundamental thesis: the digital space is inherently a space of interactions where bodies, affectivity, and images constitute a network whose nodes are in perpetual change by their very nature. It is the encounter, the relationship itself, that produces effects of “reality”. These constantly moving relational nodes redefine what is “real”, not the other way around. The need to orient ourselves preliminarily in this relatively new space has led us to employ the now-established metaphor of the network to question the nature of digital relationships and the form of their “representations”.

From our perspective, then, it is not a matter of devising “pure” concepts or principles to then apply them to a “real” dynamic but of recognizing that from the very beginning, what we seek to comprehend redefines the very ways of our understanding and attributing of the concept of “reality”. With this methodological assumption, we now find ourselves projected, even before conceptually defining the meaning of the digital transformation, into a realm that is no longer modern and perhaps not even postmodern.

Given this common macro-problem and this shared methodological care, the collection we present to the reader encompasses diverse voices. Some of the contributions represent the outcome of the conference held on May 3 and 4, 2022, in Turin, as part of the collaboration between the *Department of Philosophy and Education Sciences* (DFE), the *Center for Studies on Contemporary Thought* (CeSPeC), and the *Institut Français Italia*, funded through the *Cassini Junior* funds.

The contributions are divided into four sections based on a thematic criterion. In the first section, the issue of spatiality is explored from a theoretical standpoint through the lenses of topology, phenomenology, and ontology. In the second section, digital bodies, from medicine to affections and desires, take center stage. The third section focuses on images and analyses changes in the field of visual representation: are these still simulacra, or are we facing entirely new images that call into question the anthropocentric dimension of iconic production? Finally, the last section concerns digital art’s critical, ethical, and exploratory possibilities and its repercussions on public space. Each of these thematic sections cuts across the relationship between the “digital space” and “spatial digitality” without giving priority to either side of this (negative?) dialectic. We feel this is the most suitable way to express our deep conviction that descriptive adherence to the phenomenon to be described and the

pluralism of theoretical tools should be preferred over any need for systematicity, completeness, definitiveness, and hierarchy based on “principles”.

We will now present the individual contributions according to their division into sections.

1. Reflections on the structure of digital space: topology, phenomenology and ontology

Antonio Scala’s paper examines the intricate digital landscape created by networks of hypertextual links and the challenges this poses to human cognition. It argues that while algorithms are necessary to navigate these spaces efficiently, they also inevitably introduce biases. By restricting our pathways for manageability, algorithms shape the network structure of digital space. Exponentially growing connections between data points characterize this structure. The resulting hyperbolic space differs from the physical space evolution accustomed us to, thus requiring new cognitive heuristics. On the other hand, arguing for fully unbiased algorithms and a non-hyperbolic digital space would undermine the entire enterprise of digital exploration. Rather than expecting algorithms to replace human judgment, we must recognize their limits and potential to steer us one way or another subtly. The author draws on classic logic and social choice theorems to show algorithms’ inability to universally arbitrate truth or perfectly aggregate opinions. As cognitive tools necessarily aid our journey, algorithms augment but cannot assume sovereignty over complex, nuanced decisions. We can best navigate knowledge in the digital age by teaming algorithms and discretionary human cognition. However, we must thoughtfully cooperate with – not cede control to – the algorithms meant to support our navigation through our information-rich yet bewilderingly branching networks.

Giulia Salzano provides a general theoretical framework for the philosophical investigation of digital spaces by examining its distinctive features through the phenomenological framework of Alfred Schutz. Schutz’s work on the life-world and “finite provinces of meaning” provides important insights into differentiating digital experiences and their varying implications for everyday reality. Certain digital activities, like emailing or online shopping, can be extensions of practical, work-like actions within the life-world. However, developments in virtual reality (VR) and pervasive digital connectivity challenge viewing the digital as a simple addition to the classical “life-world framework” proposed by Husserlian phenomenology. VR simulations, in particular, appear as autonomous finite provinces of meaning, which do without some epistemological and ontological constraints imposed by the Husserlian life-world. Nonetheless, Salzano argues that the digital remains historically and experientially grounded through our embodied existence in physical reality. VR enclaves for gaming maintain connections to life-world relevance and relationships. Simulations for work reinforcement integrate back into daily activities. Overall, Schutz’s concepts elucidate the complex phenomenology of simultaneously inhabiting virtual and physical spaces.

Alexandros Schismenos' essay examines the relationship between human subjectivity and digital objectivity through telepresence and teleabsence. It explores how technologies like ChatGPT enable new forms of digital communication while distancing users from physical co-presence. The author's main thesis is that the digital world constitutes a new ontological field governed by its own laws. The superimposition of this peculiar ontology on the ordinary ontology of our shared non-digital world produces a significant ambiguity concerning the concept of "present". Constant online accessibility creates an illusion of (tele-)presence, but the physical body and lived subjectivity constantly withdraw beyond digital representation. This distances users from corporeal co-presence with others and establishes a gap between personal identity and the person's digital traces. This peculiar ontological dynamic reshapes how meaning is constructed in digitized societies. It raises questions about human autonomy versus institutional control in networked spaces of governance and political imagination. However, it also points to new social modalities emerging at the intersection of embodied existence and emerging virtual realities.

2. Digital bodies: representations and affectivity

Alberto Romele investigates the ethical issues raised by a case study of an automatic pain detection technology project. Romele identifies two main risks to the project: loss of patient autonomy and epistemic injustice. Regarding autonomy, Romele argues that the recurring use of such technologies risks imposing rigid habits rather than cultivating flexible, intelligent habits attuned to individuals. For epistemic justice, Romele suggests that reducing pain experiences solely to external metrics risks overriding patients' own first-person testimony regarding their sensations. His proposal focuses on reframing the notion of habitus as a dialogical and participatory construction. The technology could nurture such constructions through an integrative design based on reflecting on the complex and nuanced relations between bodily sensations and language. Such an integrative design should balance objective metrics with patients' own expertise regarding impacts. Overall, this case study raises questions about how technological involvement in pain conceptualizes embodiment, experience and knowledge production.

Pierluigi Ametrano's essay investigates the relationships between the body and its digital representations about the practices of subjectivation, construction and self-perception by social media. The author contends, specifically, that digital technologies and media constitute the social, anthropological, and historical prerequisites for the development of new technologies of the Self: exploring the processes of subjectivation and the representation of the utopian body on OnlyFans (OF), Ametrano highlights how desire itself transforms through a complex interplay of (hyper)exposure and strategies of power and governance.

Simona Stano's essay examines the complexity of digital bodies in contemporary society through the lenses of meaning-making processes and subjective

experience. It analyses digital bodies as projections, extensions, or simulations of analog bodies based on materiality. Projections refer to medical imaging technologies that access the interior of the physical body and render the invisible visible. Extensions include emoticons and emojis that visualize non-verbal communication and avatars that transfer identity and personality into virtual embodiments. Hybridities also emerge through brain-computer interfaces translating thought into action and wearable devices that monitor brain activity. While blending the analog and digital, Stano argues that even these hybridities maintain a dualistic conception separating objects from subjects. Her thesis is that the digital body remains a likeness lacking lived experience and perception. It can be possessed but not embodied. While technologies approximate an immaterial body, the analog body remains irreducibly the site of meaning-making through which we engage with the world. The digital body, at best, acts as a simulacrum tracing the analog body it cannot replace.

3. Images: simulacra or hint to the unknown?

Giovanni Scarafile analyses the concept of the “unknown” to establish a connection between Barthesian punctum theory and AI-generated images. Examining paradigm shifts in the evolution of photography and the transformations in modes of knowledge and understanding, Scarafile’s analysis delves into inquiries prompted by the emergence of AI-generated images, exploring their novelty within the framework of image theory. Key questions include: How can authorship be problematized and reconceived in this context? Are AI-generated images still conceivable in representation, or do differences in image design and creation render them entirely heterogeneous compared to their predecessors? What temporal relationship do such images share with the inherent temporality of a “document”? According to the author, the punctum of these novel images might be interpreted not solely as a “distorted reflection” of human culture but also as a “point of intersection between the human and the artificial”. This intersection, however, could elude our comprehension, compelling us into a state of disorientation – a genuine opening into the unknown.

Ursitti’s essay centers on the interplay between human beings and technology through the theoretical perspectives of Guy Debord and Günther Anders. These authors examined the connections among reality, images, and media throughout the last century, particularly problematizing power dynamics and exploitation that, in capitalist societies, culminate in the “spectacle” and the metamorphosis of the world into a “phantom”. In this context, their reflection aligns with theories of media derealization, examining the relationship between the “real” and its simulacrum. Ursitti consequently advocates for a critical examination of social media, employing the critical lenses of Debord and Anders to scrutinize digital media and assess their ramifications on contemporary society.

4. *Art, space and deconstruction: how art (de-)constructs the new media*

Dana Papachristou's contribution delves into the work of the Greek composer, architect, and music theorist Iannis Xenakis, focusing on his reflections concerning the interplay of sound, spatiality, and performativity. Specifically, the essay outlines the "Networked Performance Marathon" (XNPM22), held in December 2022 to commemorate the centenary of Xenakis's birth, serving as a case study illustrating the dislocated yet "cosmic" nature of digital art. Within this framework, the "network" facilitated the exploration of works simultaneously dislocated in space. XNPM22 tested creatively, in the wake of the Greek artist, the constitution of collaborative and non-hierarchical spaces, while the digital format of the artworks, as implemented in that context, enabled the exploration of intersemiotic translation of computer code across various communicative layers. For this reason, Papachristou engages with the concept of connectivity, highlighting that the performative network transcends a mere democratization of digital space. Instead, it seeks to reclaim, in a Marxian sense, its origins from the active agents of co-creation.

Ludovic Bernhardt's article focuses on the body of work by Swedish artist Öyvind Fahlström, whose creations are permeated by the intention to scrutinize the transformation of public space and the body into images orchestrated by capitalist-type societies through the exploration and conquest of "utopian zones". As posited by the author, this problematization not only foreshadows the redefinition of social relations through digital media but also engages in a critical and creative interrogation through its own mechanisms, effectively "manipulating what manipulates us".

Abstracts

QUESTIONI – INQUIRES

Antonio Scala, *Osservazioni sulla definizione di Vero e Falso negli Spazi Digitali Iperbolici* | *On Deciding Truth and Falsehood in Hyperbolic Digital Spaces*

Italiano

In questo saggio approfondiamo il panorama complesso degli spazi digitali e le formidabili sfide che pongono alle euristiche umane. La peculiare struttura “iperbolica” che caratterizza questi spazi, in cui l’interazione reciproca fra le connessioni e le relazioni tra entità digitali li rende allo stesso tempo ricchi ed elusivi, serve come quadro fondamentale per la nostra successiva analisi, in cui ci concentriamo specificamente sul ruolo indispensabile svolto dagli algoritmi nel rendere questi spazi digitali navigabili.

Al centro della nostra esplorazione si trova la tesi centrale che fonda la nostra prospettiva: gli algoritmi sono indispensabili per permettere una navigazione digitale ma intrinsecamente inclini a introdurre pregiudizi nel processo di ricerca. In particolare, l’applicazione di algoritmi completamente imparziali comprometterebbe l’utilità stessa degli spazi digitali. La nostra posizione sottolinea l’equilibrio delicato tra gli imperativi dell’esplorazione e le necessità di personalizzazione negli ambienti digitali.

Analizziamo quindi esplicitamente il collegamento fra la natura iperbolica degli spazi digitali e le sfide inerenti ai nostri sforzi nella ricerca di informazioni. In questo contesto, sottolineiamo come gli algoritmi per classificare la veridicità delle informazioni digitali siano sempre vincolati da teoremi matematici fondamentali.

Concludiamo osservando come gli algoritmi, pur servendo ad amplificare le nostre capacità, nel mondo digitale, non possano mai sostituire completamente le complesse sfumature del giudizio umano e delle considerazioni etiche. La nostra tesi sull’interazione dinamica tra la navigazione algoritmica ed i processi decisionali umani sottolinea l’imperativo di riconoscere e convivere con le limitazioni intrinseche degli algoritmi.

English

In this essay, we delve into the intricate landscape of digital spaces and the formidable challenges they pose to human heuristics. We commence by analysing the unique “hyperbolic” structure characterizing these spaces, where the interplay of connections and relationships between digital entities is both abundant and elusive. This initial exposition serves as a foundational framework for our subsequent in-depth analysis,

specifically focusing on the indispensable role played by algorithms in rendering these digital landscapes navigable.

At the heart of our exploration lies a central thesis that defines our perspective: algorithms are simultaneously essential for the facilitation of efficient digital exploration and inherently predisposed to introducing biases into the process. We argue that the pursuit of entirely unbiased algorithms would obstruct the very usability of digital spaces. This stance underscores the delicate equilibrium between the imperatives of exploration and the need for personalization in digital environments. We then draw explicit connections between the hyperbolic nature of digital spaces and the challenges inherent in our information-foraging endeavours. In this context, we examine how algorithms to classify the veracity of digital information are always constrained by fundamental mathematical theorems.

We conclude by observing how, within the digital realm, algorithms serve to amplify our capabilities, but they can never fully supplant the intricate complexities of human judgment and the nuanced considerations of ethics. Our thesis centres on the dynamic interplay between algorithmic navigation and human decision-making, underscoring the imperative to coexist with and acknowledge the inherent limitations of algorithms.

Giulia Salzano, *Fenomenologia del digitale. Reale e virtuale nel prisma del pensiero schütziano* | *Phenomenology of the digital. Reality and virtuality in the prism of Alfred Schutz's thought*

Italiano

Lo strumentario concettuale di Alfred Schütz offre importanti spunti a partire dai quali poter sviluppare un'analisi differenziata delle esperienze digitali mettendone in evidenza le molteplici declinazioni e i diversi gradi di implicazione con il mondo di tutti i giorni. Attraversando alcuni luoghi del pensiero schütziano e i principali studi nell'ambito della realtà virtuale che mobilitano il quadro teorico del sociologo viennese, il presente articolo propone una lettura socio-fenomenologica del digitale focalizzando il ruolo che esso svolge nei processi di costituzione delle strutture di senso del mondo sociale e del dato per scontato.

English

Alfred Schütz's conceptual toolbox offers important insights from which it is possible to develop a differentiated analysis of digital experiences, highlighting their multiple declinations and different degrees of implication with the everyday world. By retracing some aspects of Schützian thought and the main studies that mobilise the theoretical framework of the Viennese sociologist in the field of virtual reality, the article proposes a socio-phenomenological analysis of the digital, focusing on the role it plays in the processes of meaningful construction of the social world and the taken for granted.

Alexandros Schismenos, *La telepresenza come modalità storico-sociale di essere. ChatGPT e le dimensioni ontologiche della rappresentazione digitale | Telepresence as a social-historical mode of being. ChatGPT and the ontological dimensions of digital representation*

Italiano

Nel 1956, in piena guerra fredda, una conferenza di scienziati al Dartmouth College negli Stati Uniti annunciò il lancio di un audace progetto scientifico, l'Intelligenza Artificiale (I.A.). Dopo l'iniziale fallimento degli sforzi della "Hard AI" di produrre un'intelligenza simile a quella umana, alla fine del XX secolo è emerso il movimento della "Soft AI". Invece di essere orientato a imitare il comportamento umano in relazione a compiti specifici, ha preferito cercare modi alternativi di eseguire i compiti basati sulle particolari funzioni e strutture della macchina. Il fattore decisivo è stata la combinazione della tecnologia di apprendimento automatico con le comunicazioni digitali online, l'incontro tra l'IA e Internet. Le applicazioni dell'IA "soft" sono quelle che vediamo nel mondo dei dispositivi automatici "intelligenti" che informano la nostra vita sociale digitale. Nel seguente articolo mi concentrerò su una particolare applicazione dell'IA relativa alle discussioni online con utenti umani, ChatGPT, per mostrare le implicazioni della tecnologia digitale online sulle modalità storico-sociali dell'esistenza umana. ChatGPT è un'applicazione che combina l'IA con Internet, le possibilità della corrispondenza tra macchine e le potenzialità della telecomunicazione umana. Il mio approccio si concentra sulle implicazioni fenomenologiche e storico-sociali della proliferazione della tecnologia AI per quanto riguarda la coscienza e la socialità umana.

English

In 1956, amidst the Cold War, a conference of scientists at Dartmouth College in the United States announced the launch of a bold, scientific project, Artificial Intelligence (A.I.). After the initial failure of "Hard AI" efforts to produce a human-like intelligence, the "Soft AI" movement emerged in the late 20th century. Instead of being oriented towards imitating human behaviour concerning specific tasks, it preferred to seek alternative ways of performing tasks based on the particular functions and structures of the machine. The decisive factor was the combination of Machine Learning technology with Digital Online Communications, the meeting between AI and the Internet. The applications of "Soft" AI are those we see in the world of "smart", "intelligent" automatic devices that inform our digital social life. In the following article, I will focus on a particular application of AI for online discussions with human users, ChatGPT, in order to show the implications of online digital technology in the social-historical modalities of human existence. ChatGPT is an application that combines AI with the Internet, the possibilities of Machine correspondence with the potentialities of human telecommunications. My approach focuses on the phenomenological and social-historical implications of the proliferation of AI technology as regards human consciousness and sociality.

Alberto Romele, *Rilevazione automatica del dolore, abitudini intelligenti e giustizia epistemica* | *Automatic pain detection, intelligent habits, and epistemic justice*

Italiano

L'articolo indaga l'uso delle tecnologie digitali per la rilevazione automatica del dolore, concentrandosi in particolare sul progetto LOUISA. Questo progetto, finanziato dal Ministero federale tedesco per l'istruzione e la ricerca e dalla start-up AIMO, mira a sviluppare un sistema multidimensionale per l'analisi automatica del dolore. L'autore identifica due rischi principali associati all'uso di queste tecnologie. Il primo è la perdita di autonomia del paziente, dovuta all'induzione di nuove abitudini comportamentali. Per mitigare questo rischio, l'autore introduce il concetto di abitudini intelligenti, ispirato dalla filosofia pragmatista di John Dewey e Richard Shusterman. Il secondo rischio è l'ingiustizia epistemica, che emerge quando il dolore viene oggettivato e quantificato attraverso sintomi esterni o superficiali. L'autore fa riferimento al concetto di ingiustizia epistemica, in particolare nel senso dell'ingiustizia testimoniale, di Miranda Fricker per esplorare questo rischio. L'articolo propone che l'immersione di eticisti nelle diverse fasi del progetto potrebbe contribuire a una riflessione collettiva più profonda e, di conseguenza, a un prodotto finale più etico. L'autore suggerisce che questi rischi e soluzioni potrebbero orientare il design di tecnologie simili in futuro.

English

The article investigates the use of digital technologies for automatic pain detection, focusing in particular on the LOUISA project. This project, funded by the German Federal Ministry of Education and Research and the start-up AIMO, aims to develop a multidimensional system for automatic pain analysis. The author identifies two main risks associated with the use of these technologies. The first is the loss of patient autonomy due to the induction of new behavioral habits. To mitigate this risk, the author introduces the concept of intelligent habits, inspired by the pragmatist philosophy of John Dewey and Richard Shusterman. The second risk is epistemic injustice, which emerges when pain is objectified and quantified through external or superficial symptoms. The author refers to Miranda Fricker's concept of epistemic injustice, particularly in the sense of testimonial injustice, to explore this risk. The article proposes that the immersion of ethicists in different phases of the project could contribute to deeper collective reflection and, consequently, to a more ethical end product. The author suggests that these risks and solutions could guide the design of similar technologies in the future.

Pierluigi Ametrano, *L'immaginario digitale e il corpo utopico da Instagram a OnlyFans* | *Digital imaginary and utopian body from Instagram to OnlyFans*

Italiano

L'articolo intende analizzare come i soggetti hanno instaurato un nuovo rapporto con la propria immagine e con il proprio corpo grazie e mediante le nuove tecnologie informatiche. I social media e le applicazioni informatiche sono delle formazioni storiche in cui è divenuto preponderante il ruolo e la funzione dell'immagine, ciò ha comportato per i soggetti la possibilità non solo di elaborare un proprio immaginario confortevole e rassicurante, ma anche, o soprattutto, di partecipare attivamente alla costruzione della propria immagine e del proprio corpo. Le moderne tecnologie digitali offrono ai soggetti un continuo esercizio su di sé che permette di accedere ad un proprio modo di essere e di raggiungere nuove forme di piacere, che non corrispondono più al mero godimento sessuale, ma sono la ricerca di una propria autenticità, in altre parole sono forme di cura di sé che avvengono tramite gli strumenti informatici e le strategie che essi forniscono. Un gioco di verità attraverso il quale il soggetto fa esperienza di se stesso, si conosce ed entra in contatto con gli altri.

English

The article aims to analyse how human subjects established a new relationship with their own image and body thanks to and through new information technologies. Social media and computer applications are historical formations in which the role and function of the image has become predominant, but this meant that subjects are not only able to elaborate their own comfortable and reassuring imaginary, but also, or above all, to actively participate in the construction of their own image and body. Modern digital technologies offer subjects a continuous exercise on themselves that allows them to access their own way of being and to achieve new forms of pleasure, which no longer correspond to mere sexual enjoyment, but are the search for their own authenticity, in other words, they are forms of Self-care that take place through computer tools and the strategies they provide. A game of truth through which the subject experiences himself, gets to know himself and meets others.

Simona Stano, *Corps numériques: projections, extensions, simulacres* | *Corpi digitali: proiezioni, estensioni, simulacri* | *Digital bodies: projections, extensions, simulacra*

Italiano

I corpi digitali sono corpi informatizzati, tecnologizzati, più o meno sconnessi dalla loro "materialità analogica" per essere "re-incorporati" in diverse "sostanze digitali". Si tratta di un processo che si estende ben oltre il livello materiale, coinvolgendo trasformazioni di cruciale importanza in termini di processi di significazione e di

esperienza del sé, dell'altro e del mondo in cui il corpo vive e agisce, e a cui conferisce un senso (mentre attribuisce senso a se stesso). L'articolo esamina simili dinamiche introducendo tre figure tematiche di particolare rilievo per descrivere la complessità dei corpi digitali contemporanei: la *proiezione*, l'*estensione* e il *simulacro*.

English

Digital bodies are computerized, technologized, namely detached from their “analogue materiality” to be “reincorporated” into different “digital substances”. Far from simply entailing material transformations, such dynamics involve also, and above all, relevant changes in terms of meaning-making processes and experience of the self, of the other and of the world in which the body lives and acts, and to which it gives a meaning (while giving meaning to itself). The article examines these processes by introducing three thematic figures to describe the complexity of contemporary digital bodies, identifying them as *projections*, *extensions*, or *simulacra*.

Giovanni Scarafile, *Filamenti verso l'ignoto. Impatto delle immagini generate da AI sulla nozione di punctum* | *Filaments towards the unknown. Impact of AI-generated images on the notion of punctum*

Italiano

Il documento si focalizza sull'impatto delle immagini generate dall'intelligenza artificiale (AI) sulla nozione di “punctum” in fotografia, teorizzata originariamente da Roland Barthes. Analizza dettagliatamente l'interazione tra queste immagini *AI-generated* e la percezione umana, nonché il loro effetto sulla comprensione tradizionale di immagini e realtà. Il testo è strutturato in tre sezioni principali: la reinterpretazione dell’“ignoto”, l'evoluzione della visione dalla fotografia analogica all'AI, e l'interazione tra le immagini *AI-generated* e il *punctum*. Attraverso esempi letterari, filosofici e artistici, viene esplorato come l'AI trasformi l'interazione con le immagini e metta in discussione i limiti della creatività umana.

English

The paper focuses on the impact of AI-generated images on the notion of “punctum” in photography, originally theorized by Roland Barthes. It thoroughly investigates the interaction between these AI-generated images and human perception, as well as their influence on the traditional understanding of images and reality. The text is organized into three main sections: the reinterpretation of the “unknown”, the evolution of vision from analog photography to AI, and the interaction between AI-generated images and *punctum*. Through literary, philosophical, and artistic examples, the study explores how AI transforms our interaction with images and challenges the limits of human creativity.

Filippo Ursitti, *Realtà, rappresentazione, immagini e società secondo Debord e Anders* | *Reality, representation, images, and society through Debord and Anders' lenses*

Italiano

L'articolo tratta della dipendenza che l'umanità ha sviluppato rispetto alla tecnologia e delle potenziali conseguenze che ciò potrebbe avere sulla sua coscienza. In tal modo, si prenderà in considerazione sia la "Società dello Spettacolo" di G. Debord che la filosofia di G. Anders. Questo saggio è articolato in quattro sezioni: la prima introdurrà brevemente la "Società dello Spettacolo" di Debord e la sua argomentazione. La seconda riguarderà l'analisi di Anders sulla radio e sulla televisione, in particolar modo rispetto all'idea della produzione di fantasmi e della matrice. La terza sezione affronterà gli effetti che la tecnologia ha avuto sul comportamento umano e sulla psiche. La parte finale utilizzerà le categorie introdotte nelle tre sezioni precedenti e le applicherà all'esempio di social media.

English

The article discusses the dependence that humanity has developed on technology and the potential consequences this may have on its consciousness. In doing so, this article looks at both G. Debord's "Society of the Spectacle" and G. Anders' philosophy. This paper is articulated in four sections: the first one will briefly introduce Debord's "Society of the Spectacle" and his argument. The second one will look at Anders' analysis of radio and television, which revolves around the idea of the production of phantoms and the matrix. The third section will address the effects that technology has had on human behaviour as well as its psyche. The last part will utilise the categories introduced in the previous three sections and investigate the latest example of social media.

Dana Papachristou, *Xenakis Networked Performance Marathon 2022: connettività e il nuovo cosmico* | *Xenakis Networked Performance Marathon 2022: Connectivity and the new cosmic*

Italiano

Questo articolo esamina il ruolo della connettività nelle performance in rete e propone un approccio critico nei confronti del suo utilizzo nelle arti. Come punto di partenza e caso di studio verrà preso in considerazione il progetto "Xenakis Networked Performance Marathon 2022", presentato come un festival di performance in rete su larga scala sia online che al Conservatorio Nazionale di Atene (Grecia), e che ha visto il coinvolgimento di numerosi artisti, programmatori, compositori, tecnici e interpreti provenienti da tutto il mondo. Tra gli strumenti teorici qui utilizzati si possono annoverare le teorie di Deleuze e Guattari sul ruolo dell'artista durante il modernismo,

nonché le riflessioni più contemporanee sulle reti e sull'onnipotenza della connettività al giorno d'oggi.

English

This paper discusses the role of connectivity in networked performances, and attempts a critical approach towards its use in the arts. As a starting point and case study the project “Xenakis Networked Performance Marathon 2022” is used, which was presented as a large-scale online networked performance festival and at the National Conservatory of Athens, Greece, featuring many artists, programmers, composers, technicians and performers from all over the world. Among the theoretical tools used here are Deleuze and Guattari's theories on the role of the artist during modernism, as well as more contemporary reflections on networks and the omnipotence of connectivity today.

Ludovic Bernhardt, *Corps, images et réseaux: la question de l'espace public dans l'œuvre d'Öyvind Fahlström* | *Corpi, immagini, reti: la questione dello spazio pubblico nell'opera di Öyvind Fahlström* | *Bodies, images and networks: the question of public space in the work of Öyvind Fahlström*

Italiano

L'opera multiforme del pittore e poeta svedese di origine brasiliana Öyvind Fahlström (1928-1976) può aiutarci a comprendere in un modo quasi-archeologico gli sconvolgimenti apportati dalle reti digitali rispetto alla rappresentazione dei corpi e alla circolazione delle immagini. In alcuni dei suoi lavori, lo spazio pubblico svolge un ruolo particolarmente attivo. Al tempo stesso spazio di creazione, dimostrazione, performance, gioco, cartografia e utopia, le varie azioni di Fahlström mirano a occupare territori creando reti di relazioni critiche e interattività. D'altra parte, è certamente la questione delle reti di corpi e delle reti di immagini che ci sembra significativa, in particolare rispetto al modo in cui Fahlström percepisce il rapporto tra spazio pubblico e reti tecnologiche nel presente. Quando guardiamo alcune delle sue opere, pur essendo saldamente radicate nel periodo della Guerra Fredda, abbiamo la strana impressione di assistere a una forma di prefigurazione di Internet in anticipo sui tempi, una proto-cartografia caotica della rete digitale e delle sue transazioni intasate di immagini, finanze, organi, corpi mutanti e identità malleabili. È come un modello in parte astratto in parte concreto, organico e tecnologico, di un mondo globale così affollato da essere impossibile da abitare. Come manipolatore di sistemi complessi e spazi eterogenei, Fahlström stabilisce il suo campo di esplorazione alla luce di una forma di ecologia cibernetica dei media. Il suo lavoro risuona oggi come una singolare anticipazione delle recenti compenetrazioni tra il corpo e lo spazio digitale, con scritture reticolari sempre più invasive e ubiquitarie.

English

The multifaceted work of the Brazilian-born Swedish painter and poet Öyvind Fahlström (1928-1976) can help us to understand the upheavals that digital networks have brought to the representation of bodies and the circulation of images today. In some of his work, the public space plays a particularly active role. At once a space for creation, demonstration, performance, play, utopia and cartography, Fahlström's varied actions aim to occupy territories by creating webs of critical relationships and interactivity. On the other hand, it is the question of networks of bodies and networks of images that seems to us to be sensitive in the way Fahlström feels the relationships between public space and networks today. When we look at some of his works, even though they are well rooted in the Cold War period, we get the strange feeling that we are witnessing the prefiguration of a form of Internet before its time, a chaotic proto-mapping of the digital network and its congested transactions of images, finances, organs, mutant bodies and malleable identities. It's like a half-abstract half-concrete, half-organic half-technological model of a global world that's so cluttered it's impossible to inhabit. As a manipulator of complex systems and heterogeneous spaces, Fahlström establishes his field of exploration in the light of a form of cybernetic media ecology. His work today resonates as a singular anticipation of recent interpenetrations between bodies and digital space, with reticular writing that is increasingly invasive and ubiquitous.

RICERCHE – RESEARCHES

Guido Cassinadri, *L'analisi di Strauss' del Socrate platonico nel conflitto tra filosofia, religione e politica* | *Strauss' analysis of the Platonic Socrates in the conflict between philosophy, religion, and politics*

Italiano

L'obiettivo di questo articolo è analizzare l'interpretazione di Strauss del Socrate platonico, innanzitutto come figura rappresentativa di Atene, opposta al polo religioso di Gerusalemme, e in secondo luogo come figura chiave della relazione tra filosofia e politica. Nel pensiero filosofico di Strauss, Socrate è infatti un simbolo cruciale della relazione tra ragione e rivelazione, filosofia e politica. Analizzerò la prima opposizione attraverso il confronto tra i profeti della tradizione ebraica e la rappresentazione di Socrate presente nell'*Apologia*; mentre l'opposizione tra filosofia e politica si basa sull'interpretazione di Strauss della *Repubblica* di Platone. Considererò principalmente i testi di Strauss *Progresso o Ritorno*, *Gerusalemme e Atene*, *La Città e l'Uomo* e *Il Problema di Socrate* e argomenterò che attraverso la figura di Socrate emergono i conflitti presenti anche in Strauss tra ragione e rivelazione da un lato e filosofia e politica dall'altro.

English

The aim of this paper is to analyse Strauss' interpretation of the Platonic Socrates, firstly as the representative figure of Athens, opposed to the religious pole of Jerusalem, and second as a key figure of the relation between philosophy and politics. In Strauss' philosophical thought, Socrates is in fact a crucial symbol of the relation between reason and revelation, philosophy and politics. I will analyse the first opposition through the comparison between the prophets of the Jewish tradition and the depiction of Socrates in Plato's *Apology*; while the opposition between philosophy and politics is based on Strauss' interpretation of Plato's *Republic*. I will mainly consider Strauss' texts *Progress or Return*, *Jerusalem and Athens*, *The City and the Man* and *The Problem of Socrates* and I will argue that through the figure of Socrates emerges Strauss' inner conflicts between reason and revelation on one hand and philosophy and politics on the other.

Angela Michelis, Apocalypse Now. *Fra paura e speranza* | Apocalypse Now. *Between fear and hope*

Italiano

Il passaggio da una civiltà della sussistenza a una società dei consumi su scala globale, lo sviluppo scientifico, tecnico e industriale hanno prodotto mutamenti che hanno inaspettatamente capovolto i rapporti tra esseri umani e natura. La potenza e il dominio degli umani si intensifica sempre più sovvertendo gli ecosistemi. In tale direzione si prospettano scenari apocalittici senza possibilità di salvezza. Porre un argine a ciò diviene una questione di sopravvivenza non solo per gli ambienti naturali del pianeta terra ma anche per le società.

English

The transition from a subsistence civilization to a consumer society on a global scale and scientific, technical and industrial development have produced changes that have unexpectedly overturned the relationships between human beings and nature. The power and domination of humans intensifies more and more, subverting ecosystems. In this direction, apocalyptic scenarios are looming without the possibility of salvation. Putting a stop to this becomes a question of survival not only for the natural environments of planet earth but also for societies.

Maria Missoni, *Post-colonial studies and irregular migration: deconstructing a narrative in Italy* | *Studi postcoloniali e migrazione irregolare: decostruire una narrazione in Italia*

Italiano

L'immigrazione irregolare in Italia ha rappresentato – e continua ad essere – una materia di discussione e polarizzazione dell'opinione pubblica. La ricerca analizza la narrativa e, conseguentemente la semplificazione politica del discorso e le *political rationalities* che sostengono la problematizzazione del tema. L'oggetto della ricerca riguarda la semplificazione del discorso dal punto di vista politico giustificando la traduzione di questo in specifici programmi di governo. Si considerano le linee di trasformazione dell'oggetto della ricerca negli anni che vanno dal 2013 al 2018 in una prospettiva post-coloniale.

English

In Italy, irregular immigration has been – and currently is – a matter for discussion and polarization of public opinion. The research analyses the narrative, the consequently simplified political *discourse* and the political rationalities that sustain the problematization of the theme. The object of the research is a simplified *discourse* from formal political settings that justifies the translation into a specific programme of government. It considers the lines of transformation of the object of research observing the years between 2013 and 2018 under a post-colonial perspective.

On Deciding Truth and Falsehood in Hyperbolic Digital Spaces¹

Antonio Scala*

Abstract

In questo saggio approfondiamo il panorama complesso degli spazi digitali e le formidabili sfide che pongono alle euristiche umane. La peculiare struttura “iperbolica” che caratterizza questi spazi, in cui l’interazione reciproca fra le connessioni e le relazioni tra entità digitali li rende allo stesso tempo ricchi ed elusivi, serve come quadro fondamentale per la nostra successiva analisi, in cui ci concentriamo specificamente sul ruolo indispensabile svolto dagli algoritmi nel rendere questi spazi digitali navigabili.

Al centro della nostra esplorazione si trova la tesi centrale che fonda la nostra prospettiva: gli algoritmi sono indispensabili per permettere una navigazione digitale ma intrinsecamente inclini a introdurre pregiudizi nel processo di ricerca. In particolare, l’applicazione di algoritmi completamente imparziali comprometterebbe l’utilità stessa degli spazi digitali. La nostra posizione sottolinea l’equilibrio delicato tra gli imperativi dell’esplorazione e le necessità di personalizzazione negli ambienti digitali.

Analizziamo quindi esplicitamente il collegamento fra la natura iperbolica degli spazi digitali e le sfide inerenti ai nostri sforzi nella ricerca di informazioni. In questo contesto, sottolineiamo come gli algoritmi per classificare la veridicità delle informazioni digitali siano sempre vincolati da teoremi matematici fondamentali.

Concludiamo osservando come gli algoritmi, pur servendo ad amplificare le nostre capacità, nel mondo digitale, non possano mai sostituire completamente le complesse sfumature del giudizio umano e delle considerazioni etiche. La nostra tesi sull’interazione dinamica tra la navigazione algoritmica ed i processi decisionali umani sottolinea l’imperativo di riconoscere e convivere con le limitazioni intrinseche degli algoritmi.

Parole chiave: spazi digitali iperbolici, bias algoritmici, realtà multiple, ricerca di informazioni, bolle epistemiche.

¹ Saggio ricevuto in data 24/05/2023 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Senior Researcher CNR Institute of Complex Systems, UoS “Sapienza”, Roma & CREF Enrico Fermi Research Centre, Roma, e-mail: antonio.scala@cnr.it.

In this essay, we delve into the intricate landscape of digital spaces and the formidable challenges they pose to human heuristics. We commence by analysing the unique “hyperbolic” structure characterizing these spaces, where the interplay of connections and relationships between digital entities is both abundant and elusive. This initial exposition serves as a foundational framework for our subsequent in-depth analysis, specifically focusing on the indispensable role played by algorithms in rendering these digital landscapes navigable.

At the heart of our exploration lies a central thesis that defines our perspective: algorithms are simultaneously essential for the facilitation of efficient digital exploration and inherently predisposed to introducing biases into the process. We argue that the pursuit of entirely unbiased algorithms would obstruct the very usability of digital spaces. This stance underscores the delicate equilibrium between the imperatives of exploration and the need for personalization in digital environments. We then draw explicit connections between the hyperbolic nature of digital spaces and the challenges inherent in our information-foraging endeavours. In this context, we examine how algorithms to classify the veracity of digital information are always constrained by fundamental mathematical theorems.

We conclude by observing how, within the digital realm, algorithms serve to amplify our capabilities, but they can never fully supplant the intricate complexities of human judgment and the nuanced considerations of ethics. Our thesis centres on the dynamic interplay between algorithmic navigation and human decision-making, underscoring the imperative to coexist with and acknowledge the inherent limitations of algorithms.

Keywords: hyperbolic digital spaces, algorithmic bias, multiple realities, information foraging, epistemic bubbles.

1. Hyperbolic Networks

In the beginning there was the Internet, born for military purposes (control and communication). Then, the scientific community expanded it to be a means of storage and exchange of knowledge as well as a collaborative environment that allowed breaking down geographical distances. Yet, the greatest revolution was the introduction of *hypertext links*. The ability of an object to refer to other objects (through a hypertext link) increases exponentially the possibilities of creating relationships between objects; data begins to enrich itself with meaning based on the references it has, but at the same time the choice of references – i.e. their contextualization – can change the meaning of the individual data point. This was the time when the Internet became navigable, thanks to the introduction of web pages (the so-called “World Wide Web” or WWW) containing links to other pages (hyperlinks), allowing users to “jump” from one page’s content to another. Hyperlinks

create a network between the pages (see Fig. 1); thus, during online navigation, we “move” on a network that, as we will see, has extremely unique characteristics. Notice that the fact that the verbal form “move” is of common usage indicates that we are already implicitly describing the Internet as a space. However, it is not a space we are accustomed to.

In fact, the “navigable” networks we are historically accustomed to are transport networks. For example, the London Underground can be seen as a network that connects stations and allows us to travel from one to another. Notably, the maps of subways we use are schematized using dots representing stations (the “navigable” objects) connected by lines that indicate the presence of links between objects. Road networks that connect cities or networks that bring gas to urban and industrial areas are additional examples of “navigable” networks that we are familiar with. In any case, we are dealing with “planar” networks, that are immersed on a two-dimensional and (locally) Euclidean surface². This means that the exploration of such networks is subject to constraints. In particular, if I double the distance I can travel, statistically I will quadruple the number of reachable locations. In general, in a two-dimensional space by exploring up to a distance L , I can reach a number of objects that grow as $L \times L$. Note that the growth law of the number of objects is related to the dimension of the space I am exploring: if I were in three dimensions, it would grow as $L \times L \times L$; in four, as $L \times L \times L \times L$, and so on³. Actually, since we are used to living and interacting on the surface of the earth, our natural environment is two-dimensional: no wonder the idea of a flat earth is the easiest to accept since it corresponds to our daily experiences, even if it is contradictory to scientific evidence. Thus, navigable networks of which we historically have concrete experience are two-dimensional objects, and our implicit heuristics will try to reduce whatever space we are travelling to the spaces we are used to.

In the WWW, like in a subway where we can go from one station to another, we find ourselves in a different space where we travel among the pages. However, in this case, we do not have the full map, but only an indication of which are the next “stations” (i.e. the other pages we can jump to). Therefore, we find ourselves in the situation of exploring a space having only local information; it is like starting to explore a city from the central station without having a map: unless we are on a serendipity trip, it is not the ideal strategy. This strategy becomes even more ineffective when we characterize the structure of the WWW in an objective way, i.e.

² A planar network is a type of network that can be represented in a two-dimensional space without any lines or connections intersecting. In simpler terms, it's a network that can be drawn on a flat surface (like a piece of paper) without any of the lines crossing over each other.

³ In a two-dimensional space, when we explore a distance marked as “ L ”, the number of objects we can reach grows as “ $L \times L$ ”. To put it simply, if you imagine moving on a flat surface, the area you can cover expands as the square of the distance you travel. This means that in a two-dimensional space, if you double your distance (L), you can potentially access four times as many objects. If we were in three dimensions, the growth would be “ $L \times L \times L$ ”, and in four dimensions, it would be “ $L \times L \times L \times L$ ”, and so on. So, the dimension of the space you're in significantly influences how quickly you can access more objects as you explore further.

by mathematics and, in particular, by Network Theory⁴. From the mathematical point of view, Networks (or Graphs) describe systems composed of elements with mutual relations; the nodes of the network represent such elements, while a link between two nodes represents an existing relation among the corresponding elements (see Fig. 2).

Since these kinds of networks are not physical spaces, the natural way of defining the distance between two nodes is in terms of the minimum number of links that one must cross to go from one node to the other. Thus, one can start measuring the characteristics of abstract networks like the *diameter*, i.e. the maximum distance among the nodes. Surprisingly, by doing so, we have discovered that a common characteristic of networks created by hyperlinks (be it the WWW or the network of friends on a social media) is to be “small world”⁵, i.e. they have exceptionally small diameters of the order of few jumps; as an example, in 1999 the WWW was already composed of about a trillion pages, however, the farthest page could be reached by just 19 “clicks”⁶. This means that in 1999 I could reach one thousand different pages in less than 7 clicks, or one million pages in less than 12 clicks; therefore, when “moving” in these abstract spaces we find ourselves in a completely different situation from what we are used to. For instance, let’s imagine what would happen if the links on WWW pages resembled a structure we are familiar with, like a square network, such as the streets of Manhattan (see Fig. 3). In such a scenario, it would take around than 22 clicks to reach any of the nearest one thousand pages⁷. However, it would require around 700 clicks to reach any of the nearest one million pages. With some patience, it might even take about 700,000 clicks to reach any of the one trillion pages. So, on one hand, the WWW is an extremely navigable network (I can go wherever I want in just a few clicks, while in a planar network, there are pages that I would never reach because I would get tired of navigating before), on the other hand, it is clear that without a map, I risk getting lost or – even worse – never finding what I’m looking for.

Technically, the navigational space of the WWW has the structure of a random network or, more precisely, of a family of random networks called scale-free networks⁸. One characteristic of random networks is to be spaces with a locally hyperbolic structure, meaning that the neighbourhood of an object has a number of neighbours that grows more rapidly than in any Euclidean space (recall that we live in a space that is locally Euclidean). This means that, when we start exploring the WWW, we are moving in an alien space, totally different from the almost two-

⁴ G. Caldarelli, M. Catanzaro, *Networks: A very short introduction*, vol. 33, Oxford University Press, Oxford 2012.

⁵ L.A.N. Amaral *et al.*, *Classes of small-world networks*, in «Proceedings of the national academy of sciences», 97, n. 21, 2000, pp. 11149-11152.

⁶ R. Albert, H. Jeong, A.-L. Barabási, *Diameter of the world-wide web*, in «Nature», 401, n. 6749, 1999, pp. 130-131.

⁷ The points at a distance (i.e. number of hops) less than or equal to D on a Manhattan grid are approximatively $2 \times D \times D$ (see Fig. 3).

⁸ A.-L. Barabási, R. Albert, *Emergence of scaling in random networks*, in «Science», 286, n. 5439, 1999, pp. 509-512.

dimensional space in which we evolved. Thus, a hyperbolic space is a space for which we have no natural means or organs of orientation, a space in which relying on intuition to explore can lead to results opposite to those desired. To gain a visual understanding of the way neighbourhoods are structured within a hyperbolic space, we can draw inspiration from the artistic work of M.C. Escher⁹ (see Fig. 4). Escher's often featured intricate, tessellating patterns and optical illusions that provided a glimpse into non-Euclidean geometries, including the hyperbolic space. By examining Escher's creations, we can appreciate the counterintuitive nature of a hyperbolic space, where the neighbourhoods of objects exhibit an exponentially growing number of neighbours as one moves away from a central point. Escher's artwork offers a tangible representation of how objects in such a space connect and interrelate, helping us grasp the peculiar characteristics of hyperbolic digital environments.

The WWW is an example where *the network is explicit*, meaning its nodes (the pages) *explicitly* contain links to other nodes. A similar case is Wikipedia, where one can move from a topic to related entries. Recently, most scientific publications have transitioned online, featuring a "hypertextual" bibliography that directly links to cited articles when they are also available online. Thus, starting from a paper, one can explore its "neighbourhood" by clicking on the links; any scholar even with minimal online experience knows that analysing the material that can be found within just two clicks is already enough to require days, weeks, or even months of reading.

On the other hand, business models of Internet platforms are mainly based on *implicit networks*. In an implicit network, the link is *built a posteriori* using the data that often only the platform can access and is based on some similarity measures among the nodes (see Fig. 5). Implicit networks allow online platforms to build up groups of *targetable* users, a practice that is the cornerstone of the exponential growth of their revenues¹⁰. On the same footing, implicit networks are the cornerstone of propaganda: just as the holy grail of marketing is *consumer segmentation* (i.e. dividing consumers into classes, for each of which the ideal product and marketing strategy are known), *voter profiling* is the philosopher's stone of politics: knowing what to say, how to say it, to whom and when. However, the fact that each of us usually belongs to several distinct implicit networks and the multiplicity of the marketing and propaganda sources possibly mitigates such issues. At the same time, the evidence for the existence of large *echo chambers*¹¹, i.e. isolated user groups where ideological positions and monolithic beliefs circulate and amplify, introduces a possible vulnerability in the very foundations of liberal Western democracies¹².

⁹ See <<http://pi.math.cornell.edu>>.

¹⁰ A. Scala, M. Delmastro, *The explosive value of the networks*, in «Scientific Reports», 13, 2023, 1037.

¹¹ M. Del Vicario *et al.*, *The spreading of misinformation online*, in «Proceedings of the national academy of Sciences», 113, n. 3, 2016, pp. 554-559.

¹² C.R. Sunstein, *Democracy and filtering*, in «Communications of the ACM», 47, n. 12, 2004, pp. 57-59; G. Ponderano Altavilla, A. Scala, *Ripensare i fondamenti della liberaldemocrazia nell'era di internet*, in «MicroMega», 7, 2018, p. 12.

As we conclude our examination of the hyperbolic attributes characterizing digital spaces, it becomes evident that the multifaceted nature of these environments necessitates algorithmic assistance to facilitate efficient navigation. In the ensuing section, we delve into the critical role of algorithms within digital spaces and the intrinsic biases they introduce. Furthermore, we explore the algorithmic limitations that surface when managing the abundant digital information landscape.

2. *Algorithms & the Construction of Digital Reality*

In the digital space, both explicit and implicit networks are mostly large, hyperbolic and small-world. Thus, the main issue is how to navigate such networks without getting lost. To such an aim, we need algorithms that filter out what we can see reducing the possible exploration paths. In fact, even after the WWW, the main barrier to Internet usage from the average user was the lack of an efficient search engine; indeed, in 1999 Windrum and Swan were still writing that «The most frequently discussed search engine problem is the data glut generated by automated engines. These typically generate concordances on far more links than the user has time to process, with little or no indication as to the nature of the pages and, hence, their suitability»¹³.

Thus, it is not a case that the real penetration of the Internet among the average Joe occurred only when search engine technologies started to work. The only way to achieve this goal is to strongly restrict the possible paths you can take by having the search engine *choose for you* the possible directions to explore, even if this choice has the milder appearance of an ordered list of possibilities (choices can be influenced both by the order in which they are presented or even in the form they are expressed¹⁴). A further problem is that, since algorithms cannot really understand what we intend, they have to tune their choices on the rate of satisfaction of the inquirer (i.e. on the fact that he interacted with one of the first proposed choices), with a classical feedback loop control that restricts its proposals to what we have already liked, killing innovation.

Likewise, as soon as social media grew to more than a few thousand users, similar issues obliged to introduce algorithms that selected what to present on users' timelines. Again, the only possible choice was to apply the same kind of feedback loop, leading to the birth of the concept of echo chambers¹⁵ and epistemic bubbles¹⁶.

¹³ W. Paul, P. Swann, *Networks, noise and web navigation: Sustaining Metcalfe's law through technological innovation*, in «Research Memorandum», 9, 1999, Maastricht University, Maastricht Economic Research Institute on Innovation and Technology (MERIT). See <<https://ideas.repec.org>>.

¹⁴ D. Kahneman, A. Amos Tversky, *Choices, values, and frames*, in «American psychologist», 39, n. 4, 1984, p. 341.

¹⁵ C.R. Sunstein, *# Republic: Divided democracy in the age of social media*, Princeton University Press, New York 2018.

¹⁶ C.T. Nguyen, *Echo chambers and epistemic bubbles*, in «Episteme», 17, n. 2, 2020, pp. 141-161.

However, as usual, it is a “you can’t have your cake and eat it too” situation: whatever algorithm would be used for searching or presenting content, either blinds us from a large part of the digital world or produces practically random – and thus probably useless and/or uninteresting – data. Moreover, at the moment to the best of the author’s knowledge, there is no way out from the confirmation-bias-alike feedback loop¹⁷ that seems to be the only one to ensure retrieving/presenting content that the vast majority of users are happy with.

Thus, we have a digital space where even contrasting information can be found and where, once we find a specific type of information, the digital algorithms will often lead us to encounter even more content of a similar nature. It is a place where the exponential number of exploration paths allow us to build up multiple coherent realities (i.e. the nodes we know about and that we usually access). Being outside of the physical world, there are no physical laws to respect: the proofs or the disproofs that the earth is flat are themselves electronic documents, so as long as we remain in the digital world they have the same right to be considered true. The point is whether we will be able to separate the narrative realities of the digital space from our understanding of the non-digital space.

3. *Algorithmic Limits & Social Choice*

Up to now, we have argued that, given the hyperbolic character of digital spaces, it is impossible to explore such spaces without “biased” algorithms that restrict the exploration to a non-exponential number of possible paths. However, beyond such an intrinsic limit and in the context of these unique digital spaces, there are other limits to what algorithms can achieve. These additional limitations are not only independent of the space’s structure but also rooted in well-known impossibility theorems¹⁸. In the following, we will delve deeper into these algorithmic limits and their implications for navigating the complex digital landscape.

Large-scale quantitative studies support the hypothesis that in digital spaces human and algorithmic biases concur to the formation of echo chambers and epistemic bubbles that exacerbate social interactions by enhancing opinions’

¹⁷ R.S. Nickerson, *Confirmation Bias: A Ubiquitous Phenomenon in Many Guises*, in «Review of General Psychology», 2, n. 2, 1998, pp. 175-220.

¹⁸ In particular, we will highlight that there are fundamental limitations to what algorithms can achieve in the context of digital spaces due to two Gödel’s incompleteness theorem and Arrow’s theorem. Gödel’s incompleteness theorem shows that there are statements or propositions within a formal system (in this case, an algorithmic system) that cannot be proven true or false based on the axioms or atomic truths of that system. In other words, there are limits to what algorithms can deduce or decide. Arrow’s theorem is related to social choice theory and deals with the aggregation of individual preferences to make a collective decision. It demonstrates that no ranking algorithm based on preferences can satisfy a set of seemingly reasonable criteria simultaneously making it challenging to achieve a “fair” ranking algorithm in a democratic context.

polarisation¹⁹. To address these issues, one proposed approach is to encourage diverse sources of information and opinions²⁰, and to deploy fact-checking services to help in identifying and correcting “false information”²¹; however, regardless of the problem of defining “false information”, it has been shown that exposing users to information contrasting their beliefs can backfire and increase polarization and extreme views²².

Algorithmic approaches developed to combat fake news and misinformation use machine learning and natural language processing techniques to automatically identify and classify false or misleading information. Most common approaches include content-based detection (identifying patterns and features that are common in fake news articles) or network-based detection (identifying suspicious accounts or sources by analysing the patterns of sharing and engagement with specific sources)²³. It is thus clear that there is already a problem in defining what is “fake” or “false”: in fact, such algorithms must rely on external sources such as fact-checking websites or expert opinions to “learn” which news articles or social media posts are “truthful” and, being not foolproof, are often be used in conjunction with other strategies such as human fact-checking and critical thinking skills²⁴. While in 2017 the US Federal Communication Commission argued that “public interest algorithms” can aid in identifying and publicizing fake news posts and therefore be a valuable tool to protect consumers²⁵ and Germany was heading toward legislation that could possibly promote over-censoring²⁶, at least in EU there was the awareness that it is not always clear how to identify objectionable content²⁷.

¹⁹ E. Bakshy, S. Messing, L.A. Adamic, *Exposure to ideologically diverse news and opinion on Facebook*, in «Science», 348, n. 6239, 2015, pp. 1130-1132; A. Bessi et al., *Science vs conspiracy: Collective narratives in the age of misinformation*, in «PloS one», 10, n. 2, 2015, e0118093 <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0118093>>.

²⁰ M.A. Baum, T. Groeling, *New media and the polarization of American political discourse*, in «Political Communication», 25, n. 4, 2008, pp. 345-365; T.J. Leeper, R. Slothuus, *Political parties, motivated reasoning, and public opinion formation*, in «Political Psychology», 35, 2014, pp. 129-156.

²¹ B. Nyhan, J. Reifler, *When corrections fail: The persistence of political misperceptions*, in «Political Behavior», 32, n. 2, 2010, pp. 303-330.

²² *Ibidem*; F. Zollo et al., *Debunking in a world of tribes*, in «PloS one», 12, n. 7, 2017, e0181821 <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0181821>>; C.A. Bail et al., *Exposure to opposing views on social media can increase political polarization*, in «Proceedings of the National Academy of Sciences», 115, n. 37, 2018, pp. 9216-9221.

²³ K. Shu et al., *Fake news detection on social media: A data mining perspective*, in «ACM SIGKDD explorations newsletter», 19, n. 1, 2017, pp. 22-36.

²⁴ X. Zhou, R. Zafarani, *A survey of fake news: Fundamental theories, detection methods, and opportunities*, in «ACM Computing Surveys (CSUR)», 53, n. 5, 2020, pp. 1-40.

²⁵ T. Wheeler, *Using ‘Public Interest Algorithms’ to Tackle the Problems Created by Social Media Algorithms*, in «Brookings TechTank», November 1, 2017 <<https://www.brookings.edu/articles/>>.

²⁶ C. Radsch, *Proposed German Legislation Threatens Broad Internet Censorship*, in «Committee to Protect Journalists», April 20, 2017 <<https://cpj.org/2017/04/>>.

²⁷ European Digital Rights, *Recommendations on the German Bill ‘Improving Law Enforcement on Social Networks’*, June 20, 2017 <<https://edri.org/files/consultations/>>.

The main problem with the algorithmic approach is the expectations of the users and of the policymakers. Most people regard algorithms (and science in general) as sources of univocal, “true” results and/or fair judgments/evaluations. When scientists advertise algorithms that “detect lies and untruthful facts”, they exacerbate such false expectations.

Such misconceptions contrast with several theoretical results that have established sharp limits to what algorithms can afford: in fact, algorithms cannot even deduce all the “true” consequences of a basic set of atomic truths (Gödel’s incompleteness theorem²⁸ / Turing’s undecidability theorem²⁹) or uniquely identify the general interest of a community from individual preferences (Arrow’s theorem³⁰).

The results of Gödel, Turing, and Church, among others, pertain to the potential deductions that an algorithmic system can derive from a set of atomic truths or axioms. It’s important to note that these atomic truths represent our foundational assumptions. Even in this simplified context, Gödel’s incompleteness theorem tells us that certain “true” consequences of our axioms cannot be algorithmically proven. Similarly, Turing’s undecidability theorem reveals that for certain propositions, an algorithmic system will run indefinitely without ever reaching a conclusive answer. In addition, Church’s theorem on the Undecidability of the Calculus of First Order Predicates, established in 1936³¹, implies that there is no mechanical algorithmic procedure capable of determining the truth functionality of any formula within the language of first-order predicate logic. These results underscore the inherent challenges and limitations of algorithms in both digital spaces and formal logic. It’s worth noting that we can always design algorithms that halt; however, Gödel, Turing, and Church’s theorems address algorithmic systems with sufficient power to express at least basic arithmetic, suggesting that demanding algorithms to provide universally “true” answers, based on a set of “ground truths”, would necessitate sacrificing their ability to comprehend even elementary mathematics.

A further limitation of what algorithms can do is Arrow’s theorem, a fundamental result in social choice theory, which shows that no ranking algorithm based on preferences can simultaneously satisfy a set of seemingly reasonable criteria. These criteria include:

1. Pareto efficiency: If everyone prefers one option to another, that should be the first in the rank.
2. Independence of irrelevant alternatives: The ranking of two options should not depend on the presence or absence of other, irrelevant options.
3. Non-dictatorship: No individual should be able to determine the group’s preference on their own.

²⁸ E. Nagel, J.R. Newman, *Gödel’s Proof*, Routledge, New York 1958.

²⁹ A.M. Turing, *On computable numbers, with an application to the Entscheidungsproblem*, in «Proceedings of the London Mathematical Society», 58, 1936, pp. 230-265.

³⁰ A. Sen, *Collective Choice and Social Welfare*, Penguin Books, London 2017.

³¹ A. Church, *A note on the Entscheidungsproblem*, in «The journal of symbolic logic», 1, n. 1, 1936, pp. 40-41.

This theorem has important implications for democratic decision-making (it is normally formulated in terms of a voting system) and has sparked much research into alternative methods for aggregating individual preferences. Therefore, it indicates that in the digital space, there is no way of bringing individuals to an agreement that is considered “fair” by everyone since, depending on the ranking algorithm, different groups would see their best choice as the preferred one. On the same line of thought, there is Sen’s theorem on the liberal paradox³², a mathematical proof that shows that it is impossible to construct a democratic voting system (aka a “democratic” ranking algorithm) that satisfies four reasonable criteria of fairness simultaneously. Like Arrow, Sen assumes non-dictatorship, Pareto efficiency, and independence of irrelevant alternatives but adds the unrestricted domain criterion. The unrestricted domain means that any preference ordering of the individuals in the society can be used to determine the societal ordering of the alternatives. Sen’s theorem shows that these four criteria are incompatible, and thus there is no “fair” ranking algorithm exists.

Thus, the core problem in applying algorithms to make decisions for us humans is the problem of algorithmic fairness³³. The concept of fairness has been studied for centuries and is a fundamental principle of ethical conduct. However, it has a certain level of ambiguity to it, unlike the exact sciences. We use contextual criteria to assess whether an action is fair or not, which can vary and evolve over time. Fairness depends on the circumstances and takes into account factors such as power dynamics and historical injustices. These ongoing debates have led to discussions about what constitutes fairness in various situations, including in politics, economics, and social justice. While the ethical concept of fairness is characterized by productive ambiguity and variable standards, AI/ML (Artificial Intelligence/Machine Learning) algorithms operate through mathematical optimization methods. Their perspective is limited to the past and does not allow for interpretation against a meaningful world of future possibilities, unlike ethical thinking. Moreover, AI/ML produces answers that are ensured to be *statistically* reasonable only on their *training set*; in fact, to an AI/ML computation, there should always be attached scores for the expected accuracy of the answer and for the relevance of the question with respect to the training set.

Conclusions

Nowadays, we are embedded in digital spaces; however, their “hyperbolic” structure is not the space in which we have evolved; thus, our inborn heuristics can easily lead to making the wrong decision. Their structure is not intrinsically new: the connections

³² A. Sen, *The impossibility of a Paretian liberal*, in «Journal of political economy», 78, n. 1, 1970, pp. 152-157.

³³ D. Pessach, E. Shmueli, *A review on fairness in machine learning*, in «ACM Computing Surveys (CSUR)», 55, n. 3, 2022, pp. 1-44.

shaping the digital space resemble the knowledge space of ideas and texts that scholars are used to navigating while doing research. However, it is not a coincidence that forming a scholar requires a long time: essentially, scholars learn to “move” in an abstract space totally different from the physical one we are born in. The main difference is that today everybody who has a smartphone is immersed, regardless of his formation, in such an abstract space.

The hyperbolic nature of the digital space on the one hand makes distances among its objects disappear, on the other hand makes it unfathomable since without guidance everybody is lost, even the most accomplished scholar. Given the humongous size of such space, only algorithms can set up for us paths to explore it fruitfully; however, setting these paths means that biases have been introduced. Therefore, asking for unbiased algorithms means destroying the usability of digital spaces. However, we could perhaps ask that such biases do not exacerbate our worst characteristics.

Finally, since we have to resort to algorithms to access and “live” in digital spaces, we must not forget what we cannot “ask” of algorithms. There are no algorithms that can tell us what is false or what is true. There are no algorithms that can solve discussions by making an indisputable choice respecting the preferences of a group of individuals. There are no absolutely “fair” algorithms, only statistically “fair” algorithms. Algorithms augment our capabilities by allowing us to access the digital space, but we must never forget that they cannot take responsibility: making decisions is a fuzzy area, where logic is not enough and ethics, social interactions and cultural environments shape and justify our actions and decisions.

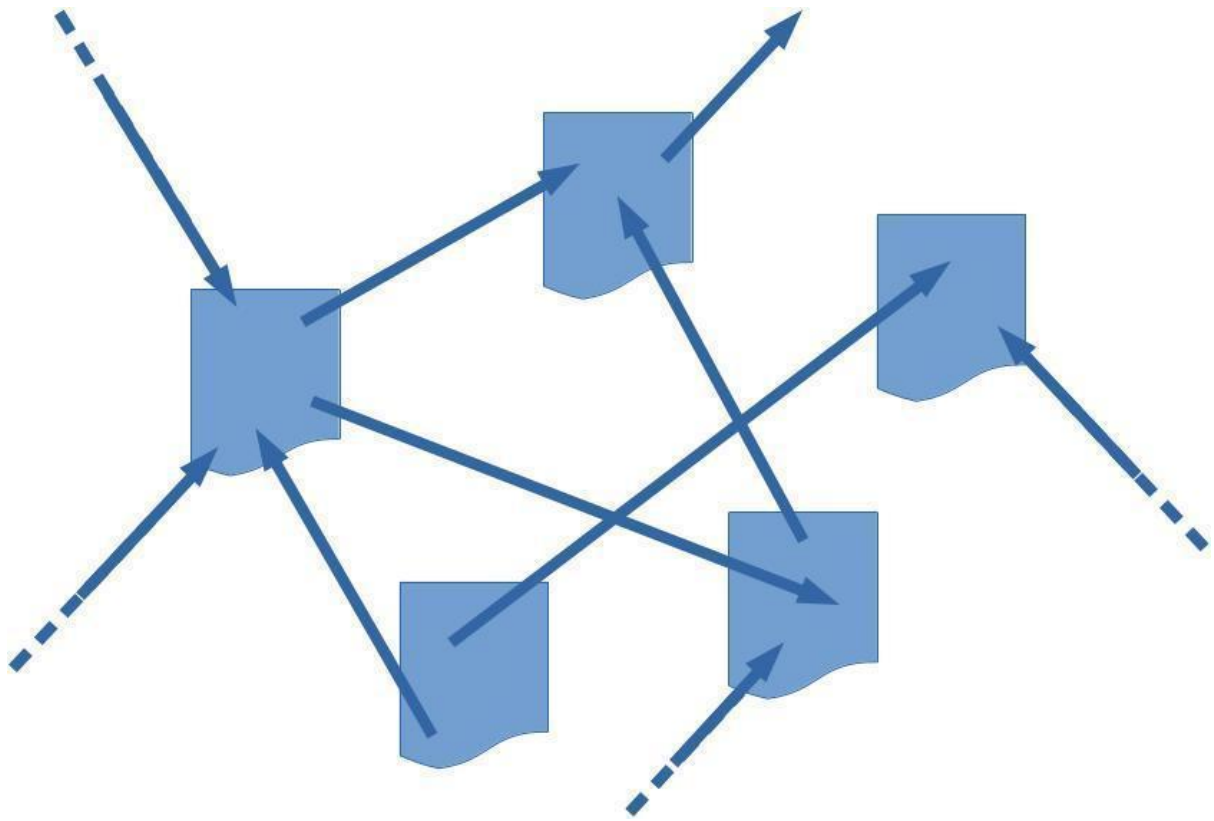


Figure 1: Objects on the internet are organised in networks. For example, web pages contain hyperlinks that connect them to other web pages, creating a network structure. This network allows for a “navigable” consumption of data, news, and information. Users can click on these links to move from one web page’s content to another, effectively navigating the digital space.

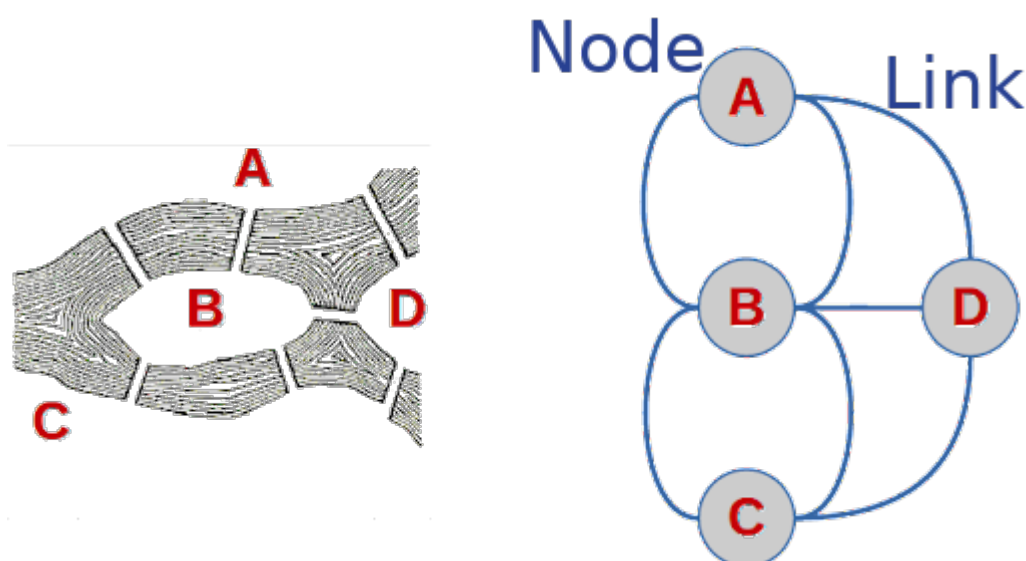


Figure 2: In 1736, the mathematician Leonhard Euler tackled this problem: «In Königsberg, Prussia, there is an island called Kneiphof, and the river that surrounds it is divided into two branches, as can be seen in the figure; the branches of this river are equipped with seven bridges. Regarding these bridges, it was wondered whether it was possible to build a path in such a way as to pass through each bridge once and only once. And I was told that some denied it and others doubted that this could be done, but no one was certain. From this, I have drawn this general problem: whatever the configuration and distribution of the river branches and whatever the number of bridges, it is possible to discover whether it is possible to pass through each bridge once and only once?» By simplifying the areas of the city as nodes (A, B, C, and D) and the bridges that connected them as links, Euler not only found the solution but also founded the modern theory of networks.

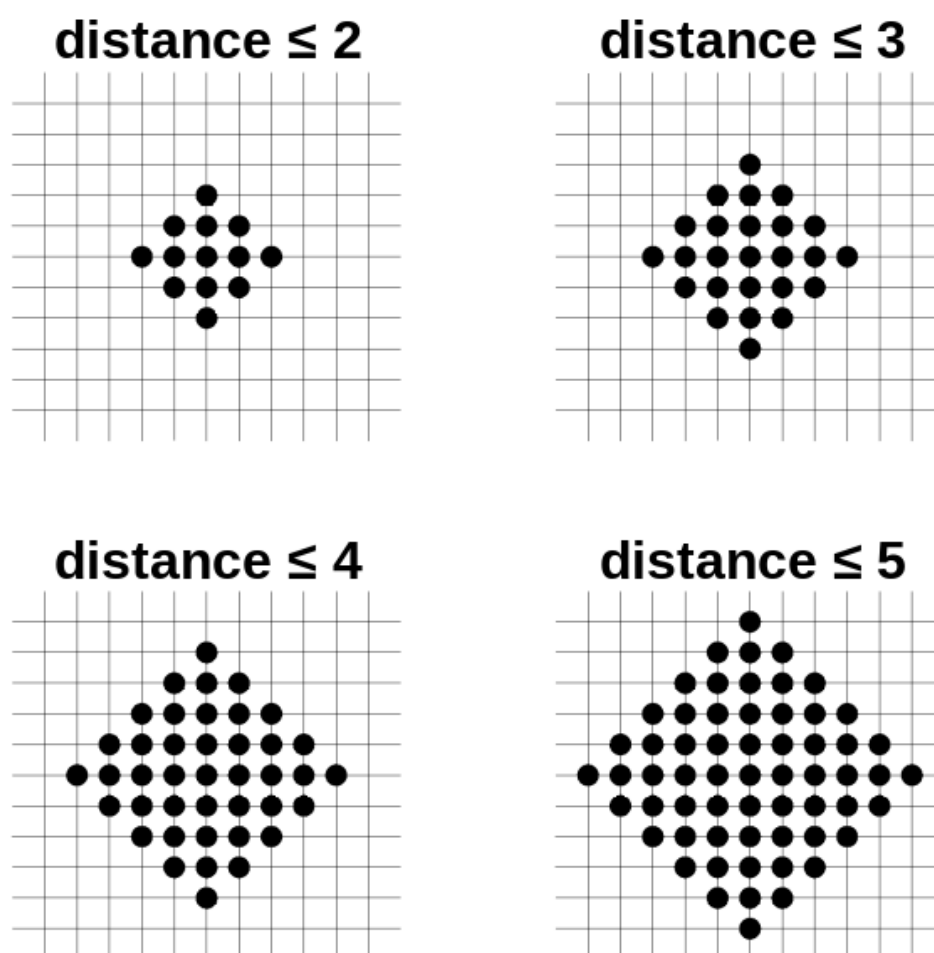


Figure 3: Comparing Navigational Efficiency: If the World Wide Web (WWW) were organized like the streets of Manhattan, accessing nearby pages would require significantly fewer clicks, but reaching distant ones could prove to be a daunting task. In the picture: the square grid of black lines (aka a “Manhattan grid”), where points reachable within a specified distance (i.e. number of “hops”) are represented by filled circles. Understanding the hyperbolic nature of digital spaces sheds light on the challenges of digital exploration.

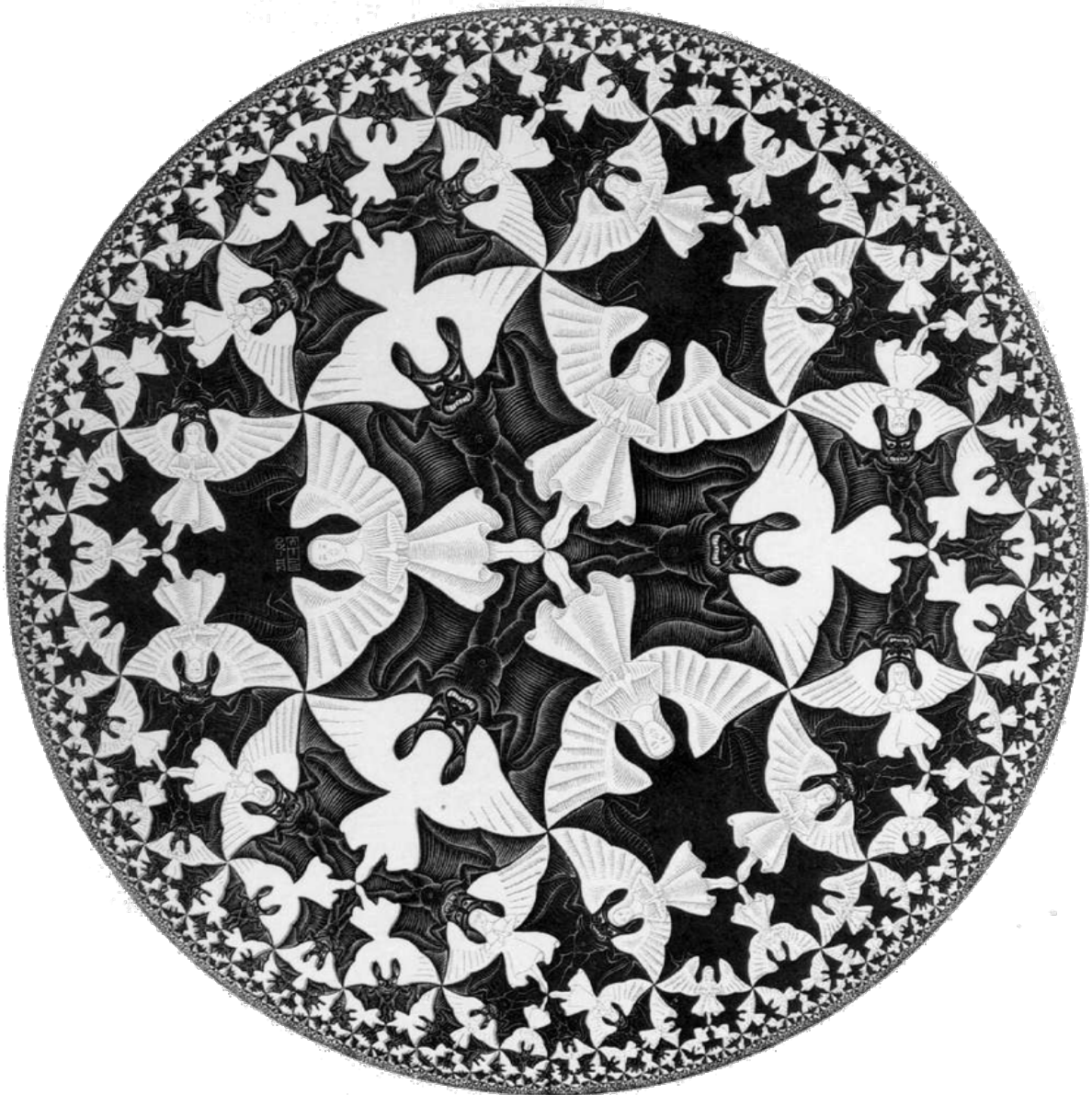


Figure 4: Artistic representation of the neighbourhood of a hyperbolic space (M.C. Escher's "Circle Limit IV", ©1997 Cordon Art Baarn Holland, All rights reserved). The centre of the disk represents the origin of our exploration; moving away from the centre, we encounter an exponentially growing number of neighbours (white angels and black demons). This artistic representation conveys the idea of how a hyperbolic space differs from our intuitive understanding of space – distances between objects rapidly shrink as one moves away from the centre, leading to a unique and intricate geometric structure.

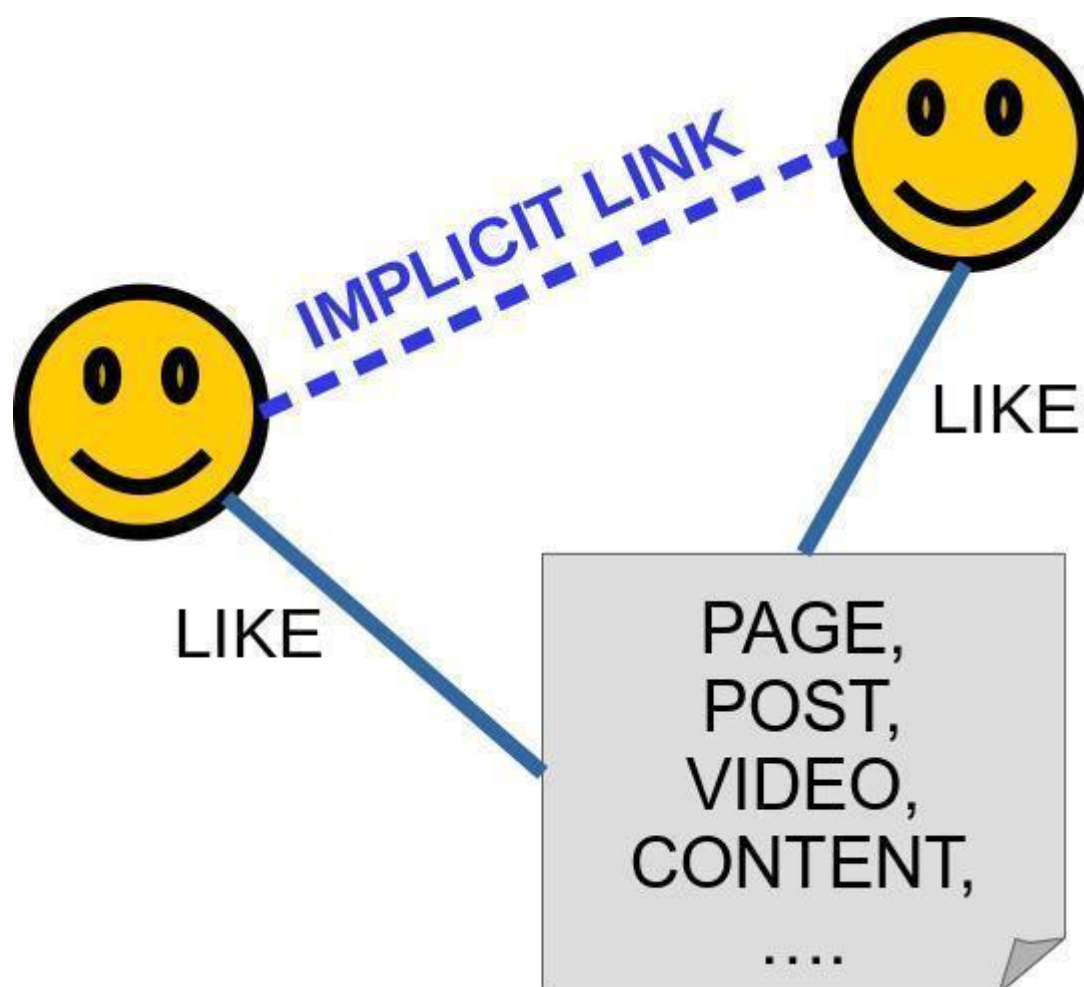


Figure 5: Example of an *implicit link in digital spaces*. Implicit links are not based on direct connections or explicit relationships between users but rather on inferred connections derived from shared characteristics, behaviours, or preferences. In this context, algorithms and data analysis play a crucial role in identifying and establishing these implicit connections and in building implicit networks that group together users with similar characteristics or interests.

Fenomenologia del digitale. Reale e virtuale nel prisma del pensiero schütziano¹

Giulia Salzano*

Abstract

Lo strumentario concettuale di Alfred Schütz offre importanti spunti a partire dai quali poter sviluppare un'analisi differenziata delle esperienze digitali mettendone in evidenza le molteplici declinazioni e i diversi gradi di implicazione con il mondo di tutti i giorni. Attraversando alcuni luoghi del pensiero schütziano e i principali studi nell'ambito della realtà virtuale che mobilitano il quadro teorico del sociologo viennese, il presente articolo propone una lettura socio-fenomenologica del digitale focalizzando il ruolo che esso svolge nei processi di costituzione delle strutture di senso del mondo sociale e del dato per scontato.

Parole chiave: digitalizzazione, social network, senso comune, legami sociali, sociologia fenomenologica.

Alfred Schütz's conceptual toolbox offers important insights from which it is possible to develop a differentiated analysis of digital experiences, highlighting their multiple declinations and different degrees of implication with the everyday world. By retracing some aspects of Schützian thought and the main studies that mobilise the theoretical framework of the Viennese sociologist in the field of virtual reality, the article proposes a socio-phenomenological analysis of the digital, focusing on the role it plays in the processes of meaningful construction of the social world and the taken for granted.

Keywords: digitalisation, social network, common sense, social relations, phenomenological sociology.

¹ Saggio ricevuto in data 04/05/2023 e pubblicato in data 15/02/2024.

* PhD student Università di Perugia, e-mail: giulia.salzano@studenti.unipg.it.

Introduzione

Per il padre della sociologia fenomenologica, Alfred Schütz, il tema della definizione della realtà rappresenta una questione nodale. Nel corso delle sue riflessioni, il sociologo viennese cerca di mettere a tema non solo le strutture significative del mondo sociale e i meccanismi di consolidamento della realtà data per scontata, ma anche il modo in cui mondi diversi coesistono, si sovrappongono e collidono all'interno del nostro tessuto esperienziale. Quest'ultimo tema conosce una prima trattazione nel saggio *Sulle realtà multiple*², in cui Schütz delinea la propria teoria delle *province finite di significato*, dimensioni esperienziali in cui si stempera, sul modello jamesiano³, l'idea di una realtà monolitica. Dal punto di vista dell'autore nel definire la realtà, piuttosto che interrogarsi sulle strutture ontologiche del mondo esterno, occorre analizzare il significato delle nostre esperienze del reale⁴. Così facendo il sociologo mette in rilievo le specificità fenomenologiche di queste realtà che trascendono il mondo della vita di tutti i giorni, al quale viene però riconosciuto lo statuto di *realtà preminente*, in quanto base di innesto a partire dalla quale prendono forma, per variazione, tutte le altre province finite di significato. In quest'ottica non stupisce che la fiorente letteratura nell'ambito degli studi sui *digital games*, o sulla *virtual reality* (VR) più in generale, che si contraddistingue per un approccio di matrice fenomenologica, si richiami spesso al lavoro di Schütz. All'interno di tale filone di indagine è possibile distinguere due tendenze: la prima, riconoscendo come il livello di sviluppo della VR e della *information and communication technology* (ICT) abbia influito sulle strutture costitutive della realtà preminente, propone di implementare l'indagine del mondo quotidiano delineata dal sociologo, la seconda, invece, mobilita lo strumentario concettuale schütziano al fine di analizzare la realtà virtuale nella propria specificità, identificandola come una vera e propria provincia finita di significato.

Il presente articolo intende prendere le mosse da tali premesse per proporre un'analisi differenziata del digitale, adoperando differenti nozioni e intuizioni schütziane con l'obiettivo di far emergere le peculiarità delle diverse esperienze che possono ascrivere a questa dimensione complessa ed eterogenea. In un primo momento si passeranno in rassegna i concetti schütziani di realtà preminente e provincia finita di significato per poi mostrare come aspetti diversi della realtà digitale possano essere sussunti sotto tali definizioni e dove, invece, il tema della VR richieda un'apertura e una riscrittura delle analisi del sociologo austriaco. Successivamente, focalizzandosi sull'impatto che lo sviluppo del digitale ha avuto sulle strutture significative del mondo della vita di tutti i giorni, si farà ricorso ad altre categorie di matrice schütziana (*stock* di conoscenze, tipo e rilevanza) al fine di porre in rilievo l'incisività con cui l'ICT e la VR contribuiscono a mettere in forma il nostro senso

² A. Schütz, *Sulle realtà multiple* (1945), in Id., *Saggi sociologici*, a cura di A. Izzo, Utet, Torino 1979.

³ Per un confronto tra la teoria della pluralità di sub-mondi di James e l'idea schütziana di una molteplicità di province finite di significato, ad essa ispirata, si veda A. Di Chiro, *Per una fenomenologia della differenza. Le realtà multiple di William James e Alfred Schütz*, in «Itinerari», LVII, 2018, pp. 199-214.

⁴ A. Schütz, *Don Chisciotte e il problema della realtà*, a cura di P. Jedlowski, Armando, Roma 2012.

comune, soffermandosi, in particolar modo, sulla dimensione dei *social network*. In quest'ottica l'assunzione di una prospettiva schütziana in merito alla questione del digitale darà prova di essere utile non solo al dibattito concernente la definizione del suo statuto fenomenologico ma anche all'individuazione di alcune importanti implicazioni sul piano sociale, restituendo il senso dell'approccio socio-fenomenologico promosso dall'autore.

1. Premesse teoriche: realtà preminente e province finite di significato

Nel sopracitato saggio sulle realtà multiple, seguendo la formula offerta da James, Schütz definisce reale ciò che è «in rapporto con la nostra vita affettiva e attiva»⁵. Tale prospettiva sembra ben conciliarsi con l'orizzonte d'analisi fenomenologico volto a valorizzare la realtà del vissuto, indipendentemente dal carattere di esistenza di ciò che viene esperito. La realtà, concepita in termini jamesiani, «scompare quando scompare l'attenzione»⁶, quando viene contraddetta. Ma dove sparisce tale realtà? Dove va a finire l'attenzione? In un altro ordine di realtà o sub-universo, direbbe il filosofo e psicologo statunitense. Da qui l'idea di Schütz di elaborare una geografia di province finite di significato, la cui finitezza dipende dalla coerenza interna dello stile delle esperienze che le contraddistingue, marcandone i rispettivi confini. Per ogni provincia, il sociologo individua sei elementi caratterizzanti, vale a dire: grado di *attention à la vie* (inerente, secondo la formulazione di Bergson, alla tensione della coscienza), *epoché*, forma di spontaneità o atteggiamento prevalente, tipo di esperienza di sé, forma di socialità e prospettiva temporale⁷.

Come accennato in apertura, in questa pluralità di realtà Schütz riconosce una dimensione predominante e fondante, quella del mondo della vita di tutti i giorni. Quest'ultima coincide con la realtà intersoggettiva entro cui si nasce e che dunque precede lo sviluppo di ogni vita individuale, sussistendo dopo la sua morte. È la dimensione in cui siamo radicati mediante il corpo, il quale, essendo in grado di sentire, volere e muoversi, agisce in costante commercio con essa. Si tratta infatti del mondo dei sensi e delle cose fisiche, contraddistinte da una capacità di resistenza, a dispetto delle entità arbitrarie che popolano la dimensione della fantasia, che a un tempo stimolano e limitano il nostro potere d'azione. Il mondo della vita di tutti i giorni è pertanto caratterizzato da un orientamento prevalentemente pragmatico, intimamente correlato a una particolare manifestazione della spontaneità del soggetto che Schütz identifica con il termine "lavoro". Tale tipo di attività della coscienza si configura come una specifica forma di condotta, ovvero di azione soggettivamente significativa, non riconducibile a meri riflessi fisiologici o impulsi, manifesta, e quindi associata a un movimento corporeo capace di incidere sulla realtà circostante, dunque visibile e non revocabile, accompagnata da un progetto, dall'anticipazione dello stato

⁵ A. Schütz, *Sulle realtà multiple*, cit., p. 181.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Ivi, p. 204.

di cose che si intende realizzare, e sorretta da una volontà tesa a portarla a compimento⁸. Il primato dell'interesse pragmatico e la consequenziale centralità che l'atto lavorativo assume nel mondo della vita di tutti i giorni determinano lo stato di veglia, ovvero il grado più elevato di attenzione alla vita, che opera nel quotidiano. Per quanto concerne l'*epoché*, il tipo di sospensione che caratterizza l'atteggiamento prevalente nel mondo di tutti i giorni può essere inteso come il rovesciamento dell'*Einklammerung* fenomenologica. Se l'*epoché* husserliana mette tra parentesi la tesi di esistenza del mondo, quella che caratterizza l'atteggiamento naturale nel mondo di tutti i giorni l'afferma, sospendendo ogni dubbio a riguardo. In rapporto alla temporalità, il mondo quotidiano è caratterizzato da quello che Schütz definisce tempo specioso, o «vividio presente»⁹, ottenuto a partire dall'intersezione del tempo interno (da intendere, secondo le coordinate offerente da Bergson e Husserl, come *durée* o come tensione tra momenti ritensivi e protensivi che sottende il flusso di vissuti della coscienza), con il tempo cosmico, spazializzabile, misurabile. Tale articolazione consente di leggere in termini temporali l'atto lavorativo mediante la diade «azione in corso» (*actio*) (in cui la dimensione del passato e del futuro, anticipato dal progetto, sono in tensione nel presente) – «atto compiuto» (*actum*) su cui può poggiarsi il raggio della riflessione, restituendo non il lavoro nella sua totalità ma il suo solo risultato. Questa differenziazione è funzionale all'analisi del tipo di esperienza di sé che si vive nell'atteggiamento quotidiano. Schütz, infatti, distingue due modi di esperire se stessi nell'atto lavorativo: nell'azione in corso, la tensione tra le dimensioni temporali consente al sé di esperirsi nella propria totalità, differentemente, tornando riflessivamente sulla propria attività, il soggetto fa un'esperienza parziale di sé quale esecutore di un atto compiuto particolare¹⁰.

Prima di completare questa breve analisi del mondo di tutti i giorni sulla scorta dei sei aspetti individuati da Schütz per definire le specificità di ciascuna provincia finita di significato, occorre prendere in considerazione un ulteriore elemento: quello spaziale. Pur non rientrando tra gli elementi caratterizzanti ogni provincia presi in considerazione dall'autore, la spazialità assume piena centralità nella descrizione schütziana dell'intelaiatura del mondo quotidiano, acquisendo, nelle sue forme di articolazione con la dimensione temporale, grande rilievo per quella che si configura come una vera e propria geografia del mondo sociale. Schütz mette in evidenza come l'attività lavorativa si snodi a partire da un'area definita «zona manipolatoria»¹¹, riprendendo il lessico meadiano, ovvero l'ambiente che circonda il soggetto, sul quale è possibile esercitare un potere di azione immediato. La strutturazione spaziale è fenomenologicamente imperniata sul ruolo rivestito dal *Leib*, «spazio natio e matrice di ogni altro spazio»¹², principio ordinatore che definisce e mappa l'ambiente

⁸ Ivi, pp. 183-186.

⁹ Ivi, p. 190.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ Ivi, p. 196.

¹² A. Schütz, *The Problem of Personality in the Social World*, in Id., *Literary Reality and Relationships. Collected Papers*, vol. VI, a cura di M. Barber, Springer, Dordrecht 2012, p. 36.

circostante secondo le coordinate *hic* e *illic*, in rapporto alle proprie potenzialità di azione. L'area manipolatoria, o in termini più strettamente schütziani *a propria portata*, è attorniata da una zona potenzialmente manipolabile. Quest'ultima si struttura in due dimensioni che riflettono la tensione che abita la temporalità: la prima costituisce l'area della virtualità potenzialmente raggiungibile (*a mia potenziale portata*) che si istituisce sulle attese protensive, la seconda quella riattivabile (riconducibile alla *mia portata*), fondata sulla ritensione, la quale si configura come un ambito direttamente manipolabile da cui ci si è allontanati, frapponendo un altro orizzonte d'azione, che però permane sullo sfondo della nuova cornice spaziale, disponibile a una riacquisizione. Secondo l'autore, questo modo di svilupparsi entro cerchi concentrici della spazialità, tra aree d'azione effettive e potenziali, dipende dal corpo vivo, riscrivendosi e ricomponendosi a ogni suo movimento.

Per Schütz, la diversa articolazione della struttura spazio-temporale definisce la pluralità di interazioni che intessono la trama sociale nel mondo della vita di tutti i giorni. Anche la socialità assume, dunque, la medesima configurazione concentrica, costituita da una prima sfera, la *Umwelt*, popolata dai consociati, soggetti che condividono la stessa congiuntura spazio-temporale, al cui confine si estende la *Mitwelt* dei contemporanei, individui che pur iscrivendosi entro lo stesso orizzonte temporale non condividono la stessa circoscrizione di spazio, e infine due campi popolati da individui che differiscono per collocazione nello spazio e nel tempo: quella dei predecessori (*Vorwelt*) e quella dei successori (*Folgwelt*). Questa geografia socio-spazio-temporale offre la cornice entro cui analizzare le forme di interazione che prendono vita nel mondo della vita di tutti i giorni. La *Umwelt* consente un tipo di interazione diretta e immediata nella forma della «relazione orientata verso un tu»¹³ che, all'instaurarsi della reciprocità, confluisce nella relazione orientata al noi. Tale modello di interazione faccia a faccia, in cui i soggetti implicati possono fare esperienza diretta dei co-agenti in un orizzonte d'azione condiviso, assume per Schütz valore paradigmatico per l'analisi delle forme sociali. Essa rappresenta la base attraverso cui poter indagare, per variazione, altre relazioni possibili le quali acquisiscono tratti di maggiore mediazione man mano che lo scarto spazio-temporale si allarga. Interagendo con i propri consociati, l'agente percepisce i corpi dei soggetti a cui si rapporta come campi d'espressione attraverso i quali è possibile apprendere i loro vissuti, nell'impossibilità di un accesso diretto. Nell'interazione faccia a faccia, l'individuo ha modo di assistere al farsi dell'attività di altri soggetti, alla genesi della loro azione soggettivamente significativa, e non deve, quindi, basarsi solo sul precipitato del loro agire e su aspetti frammentari del loro sé¹⁴. La relazione rivolta a un tu, inoltre, rende possibile il reciproco sintonizzarsi¹⁵ dei due soggetti, l'intersecarsi

¹³ A. Schütz, *Fenomenologia del mondo sociale* (1932), tr. it. di F. Bassani, Meltemi, Milano 2018, p. 263.

¹⁴ Schütz definisce le forme di comunicazione più o meno mediate in questo modo: «posso trovare sottoposto all'interpretazione il risultato già pronto degli atti comunicativi dell'Altro oppure posso partecipare nella simultaneità al processo in corso delle sue azioni comunicative mentre esse procedono». A. Schütz, *Sulle realtà multiple*, cit., p. 192.

¹⁵ A. Schütz, *Fare musica insieme* (1951), a cura di D. Pacelli, Armando, Roma 2015.

dei rispettivi presenti speciosi in un unico vivido presente capace di innescare una circolarità nel loro agire, iscrivendolo in un orizzonte di motivazioni reciproche, per cui il motivo teleologico che muove l'agire di un soggetto diventa il motivo causale dell'azione dell'altro e viceversa. Tale sintonia può confluire spesso in forme di agire comune, in quello che Schütz identifica come il «ritmo di esperienze condivise»¹⁶ che incidono sul mondo esterno, mondo che vede sovrapporsi le rispettive zone manipolatorie, arricchendosi mediante l'integrazione delle proprie zone raggiungibili che si riscoprono attualmente alla portata della soggettività con cui si interagisce.

Differentemente, il divario spaziale che caratterizza l'area dei contemporanei implica una maggiore mediazione nell'interazione dovuta alla diacronia entro cui si sviluppa il rapporto tra soggetti. Il contemporaneo costituisce un consociato potenziale, raggiungibile o ripristinabile, a cui è possibile relazionarsi mediante il ricorso a forme di tipizzazione più anonime. La presenza dell'altro soggetto in carne ed ossa consente di coglierne più vivacemente, oltre l'espressione dei singoli vissuti, la personalità. L'interazione quindi si colora di sfumature più caratterizzanti: gesti, toni, espressioni del volto, che incrementano il livello di familiarità con l'altra soggettività consentendo di coglierla nella propria irripetibile individualità e di scavare oltre ogni anticipazione fondata su modelli più generici. Al contrario, il carattere indiretto della relazione tra contemporanei presuppone il maggior ricorso alla mediazione di oggetti culturali, istituzioni, ruoli sociali, formati per via astrattiva a partire da attività intersoggettive più immediate. L'interazione con i predecessori, ad esempio, è veicolata da persone e oggetti in grado di stabilire una connessione tra soggetti distanti: documenti, tracce indirette o dirette, testimonianze di compagni o contemporanei che furono consociati dei predecessori, consentono di rapportarsi ad essi, di preservare un legame. La mediazione altera la possibilità di una vera e propria interazione reciproca, traducendosi in forme piuttosto asimmetriche di influenza: le attività dei predecessori ricadono sui successori, plasmandone il contesto che determina il loro agire e incidendo sulla loro situazione biograficamente determinata¹⁷, allo stesso tempo l'azione di chi agisce nel presente, pur non avendo conseguenze dirette sul mondo dei predecessori, può esercitare la propria influenza sui canali stessi della mediazione condizionando il ricordo, le testimonianze e gli strumenti che garantiscono continuità al passato, basti pensare al caso delle commemorazioni, delle riabilitazioni o della *damnatio memoriae*. La geografia sociale descritta da Schütz è dunque caratterizzata da livelli crescenti di anonimato e mediazione che comportano la conversione delle interazioni sociali da scambi reciproci a forme di influenza

¹⁶ Id., *The Problem of Personality in the Social World*, cit., p. 214.

¹⁷ La situazione biograficamente determinata si configura come la cornice ontologica entro cui il soggetto si trova ad agire, rappresentando la fonte di mezzi e ostacoli che stimolano e animano la sua attività. Atkinson sottolinea come la situazione costituisca: «the meeting of history embodied in persons with the manifold histories objectified in all the elements of the world comprising the situation». W. Atkinson, *Beyond Bourdieu. From Genetic Structuralism to Relational Phenomenology*, Polity Press, Cambridge 2016, p. 21.

unilaterale in cui la relazione orientata verso il tu o il noi confluisce verso interazioni rivolte a un più generico “loro”.

Sebbene la struttura sociale assuma contorni e partizioni interne molto precise, la morfologia delle dinamiche sociali delineata dal sociologo viennese si presenta come una fotografia delle forme di socialità che caratterizzano il mondo di tutti i giorni, ottenuta, come sottolinea lo stesso Schütz, da una operazione analitica. L'autore evidenzia come nella quotidianità le aree del sociale siano caratterizzate da confini porosi e passibili di continue ridefinizioni. Tra questi, il più dinamico e reversibile risulta essere quello tra *Umwelt* e *Mitwelt*. Schütz offre l'esempio dell'amico, figura emblematica del consociato con cui si condividono esperienze vissute nel medesimo presente specioso che, allontanatosi nello spazio, non cessa di essere una persona nota, familiare, conosciuta nella propria individualità¹⁸. Tuttavia, il nuovo contesto impone una riscrittura della relazione ricorrendo, ad esempio, a mezzi che sopperiscano alla mancanza di condivisione dello stesso ambiente a propria portata, come lo scambio di lettere o l'uso di dispositivi tecnologici. Tale mediazione comporta il sacrificio di una componente di vivacità del rapporto, garantita invece nel campo delle esperienze dirette tra compagni, pur preservando una nota di familiarità che fa capolino dal mezzo stesso (le sfumature di significato delle parole utilizzate, quelle che Schütz riprendendo un termine di James definisce le «frange di senso»¹⁹, lo stile di una lettera, il tono che trapela anche dalla voce restituita da un dispositivo e così via). Nello spazio della chiamata, della lettura, dell'interazione con un oggetto che rimanda al proprio interlocutore, il compagno ormai distante sembra riavvicinarsi, affiancando alla nuova veste di contemporaneo i vecchi e noti abiti del consociato. Tuttavia, il sociologo pone in rilievo come ogni mediazione non possa esulare dall'acquisizione di un tratto di maggior anonimato. Anche nel caso dell'amico divenuto consociato, nell'orientarsi nel contesto interazionale si tenderà a ricorrere a una tipificazione dell'interlocutore che, per quanto personale, fondata sulla sedimentazione di esperienze dirette del consociato ora distante, perde i tratti di vivacità, di apertura alla ridefinizione, alla novità, irrigidendosi in forme più statiche. L'idea ormai acquisita del proprio amico risulta meno incline a subire modifiche all'interno di interazioni più mediate e indirette.

Per dar prova del dinamismo che anima la struttura del mondo sociale, Schütz procede alla descrizione anche dell'eventualità opposta, ovvero quella in cui la sovrapposizione delle rispettive aree a propria portata di due soggetti consente a due contemporanei di interagire direttamente come consociati. Il sociologo pone l'esempio di un passeggero che, anticipando la presenza del controllore, ovvero di un'alterità a lui contemporanea esperita indirettamente mediante il tipo anonimo corrispondente al suo ruolo sociale (“controllore”), si attende di dover mostrare il biglietto obliterato e agisce di conseguenza convalidando il proprio titolo di viaggio²⁰.

¹⁸ A. Schütz, *Fenomenologia del mondo sociale*, cit., pp. 283-290.

¹⁹ Id., *Sulle realtà multiple*, cit., p. 194.

²⁰ Id., *The Problem of Social Reality*, in Id., *Collected Paper*, vol. IV, a cura di H. Wagner, G. Psathas, Springer, Dordrecht 1996, p. 268.

Il controllore, salendo sul vagone, approssimandosi alla sfera ambientale manipolabile del passeggero, consente l'incontro diretto, l'innescare di un'azione implicante i due soggetti nella modalità dell'atteggiamento reciproco rivolto a un tu. In questo modo alle attese del viaggiatore, formulate mediante il ricorso al tipo anonimo "controllore", andranno ad associarsi alcune caratteristiche personali relative all'interlocutore, che solo l'immediatezza del confronto faccia a faccia può assicurare. In quest'ottica, il contemporaneo divenuto co-agente assume i tratti specifici di "quel controllore particolare" con cui si interagisce, consentendone una prensione progressivamente più dettagliata, grazie all'acquisizione di elementi caratteriali o contingenti legati al contesto specifico in cui si svolge l'interazione. L'esperienza diretta, infatti, offre la possibilità di cogliere la persona oltre il proprio ruolo o le forme anonime di tipificazione, adattando, progressivamente, il tipo che media lo scambio intersoggettivo nell'interazione in corso. Per dirla con Husserl, il soggetto tende a «guardare dentro gli altri impar[ando] a conoscere intimamente la persona e il suo esser "così motivato"»²¹, in modo da coglierne elementi personali più o meno legati al singolo contesto d'azione. Tale aspetto della dinamica sociale, agli occhi di Schütz, sociologo di matrice weberiana che si era rivolto alla fenomenologia proprio per implementare la *verstehende Soziologie*, assume piena centralità, offrendo nuovi spunti attraverso i quali interrogarsi sulla possibile comprensione del significato soggettivo dell'agire sociale.

2. La realtà preminente alla prova del digitale

Questa panoramica sulla teoria delle province finite di significato e sulle caratteristiche della realtà preminente può condurre a interrogarsi sul posto che il digitale assumerebbe all'interno dell'impianto teorico di Schütz. Inoltre, il pensiero del sociologo austriaco è attraversato da una costante indagine della virtualità intesa come potenzialità che si estende oltre l'area manipolatoria a propria portata, la realtà cui si presta la propria attenzione, il nucleo della propria personalità o dello *stock* di conoscenze a disposizione²². Il lavoro schütziano sembra, pertanto, offrire una valida

²¹ E. Husserl, *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, vol. II, tr. it. di E. Filippini, Einaudi, Torino 2002, p. 704.

²² Lo *stock* di conoscenze è costituito anch'esso da una struttura concentrica che si sviluppa a partire da un patrimonio di conoscenze fondamentali che scaturiscono dalla cornice ontologica del soggetto, formando il nucleo del deposito di conoscenze (*Vorhanden*), per poi confluire in un assetto di conoscenze stabili e abituali e verso forme di conoscenza alla mano (*Zubanden*) via via più contingenti che dipendono dalla sedimentazione di esperienze precedenti, pronte ad essere riattivate al presentarsi di situazioni simili (cfr. A. Schütz, T. Luckmann, *The Structures of the Life-World*, vol. I, Northwestern University Press, London 1973, pp. 99-113). Allo stesso modo per Schütz l'agente è caratterizzato da una personalità fortemente composita ed eterogenea, tendente a far prevalere i tratti caratterologici più adeguati al contesto in cui è chiamato a (re)agire. Schütz, dunque, assume il modello dell'*io schizofrenico*, concependo anche l'identità personale in termini stratigrafici attraverso i quali individua

cornice teorica entro cui calare l'analisi dello spazio digitale con l'obiettivo di indagarne le modalità di intersezione, sovrapposizione e penetrazione rispetto alle strutture del mondo di tutti i giorni, mettendone a fuoco le implicazioni sul piano sociale. Insistendo sul costante riferimento alla sfera del potenziale attraverso cui il sociologo delinea la propria fenomenologia del mondo sociale, lo sviluppo della VR potrebbe essere concepito nei termini di un ampliamento dell'orizzonte di possibilità che abbraccia la realtà a propria portata, andando a impattare direttamente sulla trama del mondo di tutti i giorni. Lo stesso Schütz nel descrivere le interazioni mediate che si delineano nella *Mitwelt*, nel mondo dei contemporanei, mette in luce il ruolo incisivo esercitato dai supporti tecnologici. Essi consentono di preservare una forma di sincronia tra co-agenti, conferendo all'interazione maggior ricchezza sintomatica²³, ovvero la possibilità di accedere alla genesi dell'agire dell'interlocutore e al significato soggettivo sotteso mediante il ricorso a segni espressivi, nonostante tale vivacità non possa eguagliare quella pienezza di contenuto che caratterizza l'interazione faccia a faccia. Secondo Schütz, solo quest'ultima consente di cogliere con maggior "immediatezza"²⁴ elementi significativi del contesto comunicativo e di quel campo di espressione che il corpo vivo rappresenta.

Il sociologo riconosce che il progresso tecnologico abbia comportato un salto di qualità innegabile nell'ampliare la zona operativa a propria portata, estendendola. Mediante il supporto tecnico l'agente ha la capacità di incidere sul mondo esterno oltre la sfera a propria portata di mano, ampliando così «la gamma di esperienze possibili»²⁵. Tale sviluppo contribuisce a rendere ancora più dinamico l'assetto del mondo della vita di tutti i giorni, influenzando significativamente sulle sue partizioni temporali, spaziali e sociali²⁶. Tuttavia, l'autore ritiene necessario operare una distinzione tra una zona operativa a propria portata, detta primaria, perché ancorata al corpo e al suo potere di spazializzazione e di vettore operante nel mondo e sul mondo, e un'area manipolatoria secondaria, innestata sulla prima, che viene dischiusa dal supporto tecnico ed è dunque dipendente dalle sue condizioni. In quest'ottica le indicazioni schütziane sembrano indurci a considerare l'attuale sviluppo delle forme del digitale come un'implementazione della realtà di tutti i giorni. Tuttavia lo sviluppo tecnologico degli ultimi decenni restituisce una società iperconnessa²⁷ in cui appare sempre più indistinguibile il confine tra realtà non virtuale e VR e il supporto tecnico

elementi di maggior costanza e altri più effimeri. Cfr. A. Di Chiro, *L'uomo a più dimensioni. Alfred Schütz e le realtà multiple*, Rubbettino, Soveria Mannelli 2018.

²³ A. Schütz, *Fenomenologia del mondo sociale*, cit., p. 271.

²⁴ Il virgolettato è d'obbligo laddove pur parlando di relazione diretta e immediata nel caso dell'interazione faccia a faccia, Schütz riconosce il carattere improprio dell'espressione. Nessun rapporto tra soggetti può dirsi scevro da ogni forma di mediazione. Ogni comunicazione è infatti caratterizzata dal ricorso a segni, corporei o linguistici, che consentono di apprendere il significato degli atti dell'interlocutore nell'impossibilità di avere un accesso immediato, *originaliter*, utilizzando il lessico fenomenologico cui spesso Schütz fa riferimento, al vissuto dell'altro.

²⁵ A. Schütz, T. Luckmann, *The structures of the Life-World*, vol. I, cit., p. 44.

²⁶ *Ibid.*, *The structures of the Life-World*, vol. II, Northwestern University Press, Evanston 1983, p. 214.

²⁷ L. Floridi, *The Onlife manifesto. Being human in a hyperconnected Era*, Springer Open, New York 2014.

non è più sussumibile sotto la categoria strumento, in quanto contribuisce a determinare lo strutturarsi stesso delle nostre esperienze²⁸. Non a caso i primi studi orientati verso un approccio fenomenologico di ascendenza schütziana alla questione del digitale si concentrano su quella che viene definita «virtualizzazione del mondo della vita di tutti i giorni»²⁹. Tale prospettiva ambisce ad abbattere la distinzione tra virtuale e non virtuale, procedendo verso l'estensione del concetto stesso di realtà preminente: piuttosto che addizionarsi al mondo di tutti i giorni, la VR e l'ICT ne permeano la struttura, contribuendo attivamente ai processi di costituzione di senso. Questa prospettiva rende necessario il superamento del paradigma della riproduzione, secondo il quale il mondo virtuale replicherebbe la realtà di tutti i giorni. A tal proposito è interessante menzionare la teoria dell'arcischermo elaborata da Mauro Carbone la quale intende mostrare i limiti del modello dello schermo inteso come finestra su una dimensione altra o come specchio del reale. Tali immagini rinvierebbero, infatti, all'idea di una realtà dischiusa o riflessa dinanzi a un soggetto che ne rimarrebbe sostanzialmente estraneo ed esterno, a cui Carbone oppone una nuova concezione dello schermo concepito come «ripiegamento del visibile su se stesso»³⁰. La riflessione sullo statuto e sulla funzione dello schermo assume piena centralità nel tentativo di definire i rapporti tra realtà digitale e realtà preminente da una prospettiva schütziana. Nel saggio *Sulle realtà multiple*, il sociologo annovera la cornice del quadro tra gli esempi di *shock*, vale a dire di discontinuità esperienziale, che consentono il passaggio o, seguendo il lessico schütziano, il salto dalla vita quotidiana a un'altra provincia finita di significato. La cornice consente di effettuare l'époché dell'atteggiamento naturale del mondo della vita di tutti i giorni per far spazio a quello estetico, vigente nel mondo dell'arte. Seguendo questo modello, lo schermo digitale dovrebbe costituire il veicolo del salto verso un'altra provincia, eppure esso sembra resistere a una tale interpretazione, come evidenziato dalla tesi dell'arcischermo di Carbone. Tali premesse spingono ad adottare un approccio diverso al digitale, che insista maggiormente sugli elementi di continuità tra VR e realtà non virtuale. In quest'ottica occorre chiedersi se la dimensione digitale rispetti quei caratteri che abbiamo visto caratterizzare, per Schütz, il mondo della vita di tutti i giorni.

Come evidenziato, non tutte le esperienze virtuali sono accompagnate da vere e proprie esperienze di *shock*: l'invio di mail, gli acquisti on-line, l'effettuazione della prenotazione di una visita medica tramite applicazione, non riducono il nostro grado di veglia, né trascendono l'orientamento pragmatico che permea il quotidiano. Tali azioni sembrano presentare i requisiti individuati da Schütz per identificare l'atto lavorativo quale manifestazione della vita spontanea del soggetto prevalente nel

²⁸ D. Ihde, *Postphenomenology and Technoscience*, SUNY, Albany 2009, p. 42.

²⁹ O.I. Ollinaho, *Virtualization of the life-world*, in «Human Studies», 41, n. 2, pp. 193-209. Per un approfondimento di questa linea di ricerca si veda anche D. Butnaru, *Phenomenological alternatives of the lifeworld: Between multiple realities and virtual realities*, in «SocietàMutamentoPolitica», 6, n. 12, 2012, pp. 67-80.

³⁰ M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2016, p. 77.

mondo di tutti i giorni. Anch'esse risultano manifeste, implicano un'attivazione motoria, producono effetti visibili, non revocabili (o revocabili tramite condotte riparatorie al pari degli atti lavorativi esaminati dal sociologo), e sono accompagnate da un progetto e dalla volontà di realizzazione. Inoltre, anche l'esperienza di sé che l'attività digitale può restituire si presta alla duplice interpretazione di agente colto nella totalità del suo agire e quella di autore di un atto specifico che caratterizza il soggetto "a lavoro" nella vita di tutti i giorni. Il mondo digitale risulta essere una realtà percettibile caratterizzata da oggetti che stimolano e limitano l'agire umano. Essi non costituiscono segni o simulacri di oggetti: la mail non rinvia alla lettera, il file su cui scrivo non appresenta³¹ il foglio su cui redigerei un testo senza dispositivo tecnico, così come il sito non riproduce il negozio o la segreteria dello studio medico. Si potrebbe parlare piuttosto di *res digitales*³², che presentano caratteristiche di *affordances* e di resistenza al pari degli oggetti che popolano la realtà preminente. Nei casi di attività lavorativa digitale presentati la struttura temporale non sembra mutare rispetto al tempo specioso delle azioni del mondo di tutti i giorni: ogni atto digitale ha infatti una durata, tanto nel tempo interno quanto in quello oggettivabile. Per quanto concerne lo spazio, le riflessioni schütziane in merito all'impatto dello sviluppo tecnologico sulla composizione delle aree manipolatorie a propria portata mostrano come molte esperienze digitali non solo non si collochino in un altrove imprecisato, trovando cittadinanza nel mondo della vita di tutti i giorni, ma contribuiscano a ridefinirne l'assetto spaziale. Spesso si associa l'idea di "spazio digitale" a una efficace metafora con cui poter segnalare lo sviluppo in senso interattivo che ha coinvolto il virtuale, convertendolo da strumento a realtà da abitare, tuttavia studi socio-fenomenologici come quelli di Berger³³ o di Lindemann e Schünemann³⁴ indicano l'esigenza di valorizzare la componente spaziale intrinseca al digitale, mobilitando il concetto di Lefevre di spazio relazionale o quello schmitziano di *social resonance space*, i quali, riconoscendo una natura spaziale al digitale, ne garantiscono l'effettività.

Sul piano delle forme di socialità, l'impatto dell'ICT e della VR sulle forme quotidiane di interazione intersoggettiva risulta essere uno dei temi più ampiamente

³¹ Ci si rifà in questo contesto all'idea schütziana per cui ogni rapporto significativo o simbolico in cui un oggetto è appreso come rinviante alla manifestazione di altro da sé può essere interpretato sul modello dell'appercezione husserliana quale presentazione alla coscienza di ciò che non viene propriamente intenzionato, messo a tema dal raggio tetico dell'intenzione. Nel sancire tale equivalenza il sociologo si richiama in particolare all'associazione appaiante descritta nella *Quinta meditazione cartesiana*, per cui la percezione del corpo vivo dell'altro consente di appercepire la sua vita psichica la quale non può darsi in una percezione diretta (cfr. E. Husserl, *Meditazioni cartesiane*, cit., pp. 124-126). Tale schema per Schütz diventa il paradigma di ogni percezione che presenta una coppia costituita da un appresentante, che si offre in carne ed ossa alla percezione, e un appresentato, percepito per rinvio, grazie alla percezione dell'appresentante. Cfr. A. Schütz, *Simbolo, realtà e società*, in *Saggi sociologici*, cit., pp. 267-270.

³² J. Kim, *Phenomenology of Digital-Being*, in «Human Studies», 24, n. 1-2, 2001, pp. 87-111.

³³ V. Berger, *Phenomenology of Online Spaces: Interpreting Late Modern Spatialities*, in «Human Studies», 43, 2020, pp. 603-626.

³⁴ G. Lindemann, D. Schünemann, *Presence in Digital Spaces. A Phenomenological Concept of Presence in Mediatized Communication*, in «Human Studies», 43, 2020, pp. 627-651.

dibattuto. Si avrà modo di tornare sulla questione più avanti, mettendo a fuoco il caso specifico dei *social network*, tuttavia, provando a tratteggiare la struttura delle forme sociali del digitale insistendo sulla capacità dello sviluppo tecnologico di riscrivere le aree della *Mitwelt* e della *Umwelt*, è possibile riconoscere come la VR impatti sul mondo sociale della realtà quotidiana definendo l'articolazione di una quinta area: quella dei *consociated contemporaries*³⁵. Tale nuova configurazione del sociale, pur non istituendosi sulla scorta di una sovrapposizione delle aree manipolatorie, definisce un campo comune entro cui i soggetti implicati possono sincronizzare le proprie attività, motivare reciprocamente le rispettive azioni e sintonizzarsi con altri agenti, arricchendo lo scambio intersoggettivo con segni, grafico-testuali (nel caso delle *chat*), ma anche corporei (come avviene nelle videochiamate), che garantiscono vivacità espressiva all'interazione. Lo spazio digitale si caratterizza, infatti, per quella che Zhao definisce una telecopresenza³⁶ in grado di rendere possibile il sintonizzarsi reciproco, che per Schütz rappresenta il nucleo di senso della relazione orientata verso il noi, all'interno della *Mitwelt*.

3. Nuove forme di interazione e di costruzione della realtà: i social network

Gli esempi riportati nel precedente paragrafo restituiscono alcune forme di esperienza digitale che sembrano implementare, e addirittura mutare, il mondo della vita di tutti i giorni nel proprio statuto di realtà preminente. La dimensione dei *social network* sembra inscrivere nel solco di questa quotidianità allargata. Tale dicitura non si riferisce soltanto al ritmo e alla frequenza del loro uso in alcune società contemporanee, quanto al ruolo che essi assumono nella costruzione significativa del mondo sociale, si potrebbe dire parafrasando il titolo dell'opera principale di Schütz. Analizzando più nello specifico i *social*, è possibile mettere a punto ulteriori elaborazioni e fughe musicali del tema delle relazioni intersoggettive³⁷, passando in rassegna le molteplici interazioni che prendono vita sulle piattaforme digitali. Tali interazioni assumono forme di relazioni più o meno immediate, sintomatiche, sincrone e familiari. Attraverso i *social*, infatti, è possibile interagire in modalità piuttosto anonime con contemporanei più o meno noti (conoscenti, amici, personaggi celebri ma anche interlocutori più "mediati" e generali come pagine e profili di istituzioni, testate giornalistiche, canali televisivi, associazioni, compagnie ecc.). Il tipo di interazione più indiretta e impersonale è rappresentata dalla reazione al contenuto postato. Si tratta di una forma di socialità che piuttosto che mettere in contatto due soggetti, sancisce un legame tra un utente e il precipitato di un atto comunicativo, il

³⁵ S. Zhao, *Consociated Contemporaries as an Emergent Realm of the Lifeworld: Extending Schütz's Phenomenological Analysis to Cyberspace*, in «Human Studies», 27, n. 1, 2004, pp. 91-105.

³⁶ Ivi, p. 92.

³⁷ Espressione con cui Schütz descrive la capacità dell'universo cervantiano del Chisciotte di offrire un ampio campionario di interazioni e dinamiche sociali. A. Schütz, *Don Chisciotte e il problema della realtà*, cit.

prodotto di un altro utente. Queste interazioni sono fortemente mediate anche nel loro decorso, acquisendo configurazioni segniche o simboliche³⁸ prestabilite (cuori, *like*, *emoji* tristi, arrabbiate, sorprese), o di condivisioni e commenti che innescano forme più complesse, ma pur sempre indirette, di scambio poiché non si snodano nella simultaneità, vera e propria garante di reciprocità e di vivacità interattiva. Seguendo i risultati dell'indagine condotta da Bisacca, Scarcelli e Cerulo sull'uso dei social da parte dei giovani e sulle attribuzioni di senso che quest'ultimi danno a tali pratiche digitali³⁹, queste interazioni possono essere fondamentalmente ricondotte a tre modelli di scambio interpersonale: non focalizzato, di mantenimento o di accesso. Il primo tipo di interazione digitale individuabile sui *social* è descritto secondo il modello goffmaniano che identifica dinamiche sociali in cui i soggetti implicati non prestano attenzione all'altro. Si tratta di interazioni nelle quali si tende a disgiungere il contenuto condiviso dalla persona che lo ha pubblicato e che raramente confluiscono in una interazione tra utenti. Le pratiche di mantenimento, invece, sono volte a rivitalizzare un legame debole, al fine di consolidare una relazione preesistente, come avviene nel caso del *like* o della condivisione di un contenuto, mentre quelle di accesso sono orientate a innescare o riattivare uno scambio interpersonale. Meno anonima e indiretta risulta essere l'interazione via *chat*, la quale consente il delinearsi di una relazione orientata verso il noi. Le applicazioni di messaggia istantanea consentono lo sviluppo di una comunicazione più diretta, sincronizzata (si pensi alla dicitura "sta scrivendo" e l'influenza che può avere sulla risposta di un utente), che può colorare il tipo attraverso cui si apprende l'interlocutore con elementi di maggiore familiarità: il tono della voce, come nel caso dell'utilizzo di note vocali, lo stile di scrittura, il ricorso a immagini (*emoji*, *gif*, *sticker* spesso personalizzati, foto e video) o a espressioni comuni e familiari, consentendo una forma di relazione mediata, ma per certi versi ascrivibile al fenomeno di empatizzazione reso possibile dallo *Sprachleib*⁴⁰.

Tale riferimento immette sul terreno scivoloso del dibattito relativo alla possibilità di parlare di "empatia", o meglio di *Einfühlung* in senso fenomenologico, nel mondo digitale, laddove l'elemento fondamentale e fondante, il *Leib*, risulta fortemente mediato, se non assente. Il rischio, evidenziato ad esempio da Thomas Fuchs, sarebbe quello di sostituire un vissuto fortemente imperniato sul livello intracorporeo, con un atto immaginativo, volto a costruire fittiziamente l'altro, disperdendosi entro proiezioni e atti puramente cognitivi⁴¹. In tal senso, per Fuchs l'altro si ridurrebbe a simulacro, mera rappresentazione di un soggetto limitato alla

³⁸ Ci rifacciamo qui alla differenziazione schütziana tra segni e simboli secondo la quale i primi rimandano ad "appresentati" appartenenti alla stessa provincia finita di significato dell'appresentante, mentre i secondi rinviano ad un elemento appartenente a una provincia finita di significato differente. Cfr. A. Schütz, *Simbolo, realtà e società*, in *Saggi sociologici*, cit., p. 303.

³⁹ E. Bisacca, M. Cerulo, C.M. Scarcelli, *Giovani e social network: emozioni, costruzione dell'identità, media digitali*, Carocci editore, Roma 2020.

⁴⁰ Per una riflessione sulla possibilità di empatizzare con il "corpo vivo del linguaggio" si rinvia a E. Paci, *Funzione delle scienze e significato dell'uomo*, Il Saggiatore, Milano 1963, p. 225.

⁴¹ T. Fuchs, *The Virtual Other: Empathy in the Age of Virtuality*, in «Journal of Consciousness Studies», 21, n. 5-6, 2014, pp. 152-173.

codifica grafico-testuale o alla bidimensionalità dello schermo. Queste considerazioni chiamano in causa lo statuto dell'immagine stessa concepibile come mero rappresentante del soggetto o manifestazione propria del corpo espressivo. Nell'interpretazione proposta da Lucy Osler, invece, piuttosto che veicolare un'immagine appiattita dell'altro, lo schermo restituisce l'altro in immagine⁴². Tale prospettiva consente di valorizzare le dinamiche empatiche che si sviluppano nell'ambito dell'*online sociality*, riconoscendo come, in termini più attigui all'orientamento schütziano, esso renda possibile la percezione del corpo espressivo e lo sviluppo di interazioni nella simultaneità attraverso le quali i soggetti implicati nella relazione digitale possono «crescere insieme»⁴³. Tale modello di interazione sincrona, diretta, per quanto mediata, e caratterizzata da un contenuto di segni sintomatico dei vissuti dei soggetti co-agenti, si riflette maggiormente nella “relazione orientata verso il noi” che si delinea nelle videochiamate. In essa, l'utente percepisce il corpo dell'altro soggetto nella sua espressività e mobilità, e può quindi assistere alla genesi del suo agire. In tale contesto interattivo si dispone, infatti, di una pluralità di segni mediante i quali è possibile interpretare il significato soggettivo dell'azione. L'interazione in video consente inoltre di inserire l'interlocutore in un ambiente più o meno noto, implementato dall'immaginazione o arricchito dalla percezione, grazie alla possibilità offerta dalla camera di accompagnare i movimenti del corpo dell'utente o inquadrare l'ambiente circostante. Si tratta di “segni” che aiutano a rendere più familiare e ricco il contesto comunicativo, influenzando il tipo di interazione che andrà a svilupparsi. Tale grado di familiarità non si traduce esclusivamente nel livello di caratterizzazione individualizzante del tipo personale attraverso cui l'agente orienta la propria interazione, ma “sedimenta” nella struttura della piattaforma stessa. I *social*, infatti, non costituiscono semplici spazi neutri che si limitano a fare da sfondo all'instaurarsi di nuove geometrie interazionali. Essi influenzano il costituirsi stesso di diverse dinamiche interpersonali. L'uso reiterato di alcune *emoji* o dell'opzione “videochiamata” conduce la piattaforma a suggerire determinate frasi e reazioni in linea con il precipitato delle esperienze interattive precedenti o a far lampeggiare il tasto che aziona la videochiamata per segnalare la *telecopresenza* dei contemporanei e la possibilità di interagire con loro.

Come accennato, l'impatto dei *social media* non si esaurisce nella sola analisi della modifica delle interazioni quotidiane, comportando il consolidamento di relazioni orientate verso il tu tra *consociated contemporaries*, ma investe anche i processi di costruzione del senso comune e dunque delle rilevanze, degli interessi, delle credenze e dei tipi che determinano il nostro modo di percepire e di interagire con la realtà preminente. Spesso i *social* vengono associati all'idea di una finestra spalancata su un mondo, ma, alla luce delle considerazioni iniziali, verrebbe da chiedersi su quale mondo. A guardare l'eterogeneità dei contenuti e delle attività che la maggior parte delle piattaforme oggi offre, fornire una risposta a questo quesito appare piuttosto

⁴² L. Osler, *Taking empathy online*, in «Inquiry: An Interdisciplinary Journal of Philosophy», 67, n. 1, 2021, pp. 1-28.

⁴³ A. Schütz, *Sulle realtà molteplici*, cit., p. 193.

complesso. Accedendo a *Facebook*, ad esempio, vedremo affollarsi segni che rinviano al *market*, rendendo possibile l'acquisto e la vendita di oggetti fisici, o al calendario degli eventi verso cui si è mostrato interesse, si è stati invitati o che vengono suggeriti, elenchi di contatti "attivi" quali contemporanei in attesa di essere tramutati in consociati, specchietti pubblicitari, pagine e gruppi con cui si interagisce maggiormente, ricordi di post condivisi, elementi di interesse "salvati per dopo". Tutte queste possibilità di inter-azione incorniciano "il muro", che, percorso tramite il gesto delle due dita, dischiude un insieme di contenuti diversissimi che sembrano immettere entro mondi differenti. Se molti di questi sopra menzionati stimoli d'azione digitale sembrano non trascendere il modello delle attività quotidiane, la varietà dei contenuti che si susseguono pare suggerire l'idea di un continuo "saltare" tra province finite di significato differenti (sub-universo dell'arte, della teoria, del gioco, dell'immaginazione). I *social* paiono investire gli utenti a profondità diverse delle loro attività, personalità e prerogative, coinvolgendo in forme differenti la loro *vita emotiva e attiva*. Tuttavia, l'esperienza del passaggio, lo *shock*, che consentirebbe l'accesso a una differente provincia finita di significato sembra sempre più assottigliata, inavvertita. I *social* non rappresentano un luogo neutro⁴⁴, anche il più passivo degli atteggiamenti adottati su tali piattaforme costituisce una forma di attività, sebbene non volontaria⁴⁵. Non solo ogni reazione, condivisione, *like*, ma anche ogni visualizzazione, *click* e *scroll*, contribuisce a mettere in forma la realtà restituita dai *social*, realtà che abbiamo visto non poter essere nettamente separata dalla realtà preminente come se costituisse una provincia finita di significato a sé stante. I contenuti che ci appaiono, e che contribuiamo a far apparire sui nostri schermi, costituiscono il nostro senso comune, vale a dire l'insieme di schemi interpretativi e di azione con cui ci orientiamo nel mondo quotidiano⁴⁶. La logica algoritmica che sottende la scelta dei contenuti restituisce una realtà sempre più familiare, nota, cucita su misura e volta a limitare l'incontro con l'atipico. In quest'ottica il digitale, piuttosto che ampliare le possibilità intrinseche alla realtà preminente, rischia di ridurle, creando una dimensione in cui l'utente tende a trovare solo ciò che ha messo, o meglio contribuito a mettere, come accade per la coscienza immaginativa analizzata da Sartre⁴⁷. Lo *stock* di conoscenze finirebbe, quindi, per cortocircuitare, riducendo le possibilità di messa in crisi, di riassetto e di sviluppo. Per Schütz il bagaglio di conoscenze è organizzato in aree di maggiore o minore profondità e accuratezza. Dal suo punto di vista è l'interesse che muove le azioni a porsi come discrimine del portato di conoscenze che si danno per scontate rispetto a quelle che si cerca di esplicitare. Sulla base di tale principio, il sociologo individua tre idealtipi: l'esperto, che tende a massimizzare le proprie

⁴⁴ A. De Cesaris, *Ipercomunità. Innovazioni tecnologiche e nuove forme del legame sociale*, in «Lessico di Etica Pubblica», 7, n. 1, 2016, pp. 137-149.

⁴⁵ Per un approfondimento della questione relativa alla produzione e rintracciabilità dei dati digitali cfr. B.E. Harcourt *Exposed: desire and disobedience in the digital age*, Harvard University Press, Cambridge (MA) - London 2015.

⁴⁶ A. Schütz, *The Structures of the Life-World*, cit., pp. 99-122.

⁴⁷ J.P. Sartre, *L'immaginario*, a cura di R. Kirchmayr, Einaudi, Torino 2007.

competenze verso forme di sapere specialistiche, mirando a una conoscenza profonda ma settoriale; l'uomo della strada che tende a non dubitare del senso comune quale guida con cui orientarsi in una pluralità di contesti senza sforzi cognitivi di ridefinizione di quanto già noto; e infine la figura intermedia rappresentata dal cittadino ben informato il quale rinuncia al sapere specialistico ma limitato dell'esperto a favore di una più ampia conoscenza che non si accontenti di ricette già pronte, limitando, quanto possibile, il ricorso al dato per scontato. Il riferimento ai tre idealtipi schütziani non vuole procedere verso semplificazioni che ridurrebbero l'utente *social* all'uomo della strada, ad una sorta di *flaneur* digitale, sovraesposto a stimoli e interessi che non sono in grado di sedimentare e di riorientare motivazioni e progetti di vita. Al contrario, lo spazio digitale offre contenuti tanto vari da consentire di ampliare il proprio sistema di interessi, rilevanze e prerogative che orienta l'attenzione verso gradi di esplicitazione di conoscenze e motivi di azione (basti pensare ai casi in cui la rete favorisce iniziative politiche, manifestazioni, conducendo verso l'individuazione di interessi comuni). Ciò nonostante, le dinamiche di profilazione tendono a confermare il sistema di attribuzione delle rilevanze⁴⁸ degli utenti con il rischio di incorrere in forme di stagnazione dei propri interessi. Non è un caso che rilevanza e interesse, due termini fondamentali della teoria schütziana dell'azione, siano così ricorrenti nel lessico dei *social media* (storie in evidenza, interessi, *trend*), quali fattori di catalizzazione e distribuzione dell'attenzione, vero e proprio motore della circolarità tra consumo e produzione che sottende tali piattaforme. Richiamando la coppia concettuale schütziana, rilevanza intrinseca, proveniente dalla vita spontanea dell'agente, e imposta, dipendente dal contesto sociale dell'individuo, è possibile considerare come la struttura dei *social* tenda a far prevalere quest'ultima. Ciò sembra concretizzare quel rischio di esposizione a un «anonimo Altro, le cui mete ci sono sconosciute a causa della sua anonimità, che può mettere sotto controllo noi insieme con il nostro sistema di interessi e di attribuzioni di importanza»⁴⁹, descritto dal sociologo nel prendere atto del crescente grado di anonimato con cui si paga l'estensione delle connessioni sociali verso cerchie sempre più ampie. Dal punto di vista di Schütz, infatti, le interazioni indirette implicano un coinvolgimento minore, o meglio, di gradi di minore intimità della propria personalità, la quale risulta chiamata in causa con più forza nell'interazione faccia a faccia tra consociati. Quest'ultima, garantendo la sintonizzazione dei soggetti verso forme di esperienze condivise, consente un accesso più dettagliato al sistema di interessi che muove l'agire del co-agente o che quest'ultimo cerca di imporre nell'interazione, permettendo una più o meno consapevole negoziazione tra i due sistemi e, talvolta, la loro convergenza.

⁴⁸ Nella raccolta di scritti schütziani *Saggi sociologici*, cui si è spesso richiamati nel testo, il curatore adopera l'espressione «sistemi di importanza» per tradurre *Rrelevanzsystem*. Nel presente articolo si è optato, invece, per la dicitura «attribuzione di rilevanza» adoperata da Riconda nella traduzione del testo di A. Schütz, *Il problema della rilevanza. Per una fenomenologia dell'atteggiamento naturale* (Rosenberg & Sellier, Torino 1975) in quanto il termine «rilevanza» ben si confà all'immagine delle isoipse con cui Schütz descrive tale sistema. A. Schütz, *Simbolo, realtà e società*, cit., p. 410.

⁴⁹ A. Schütz, *Il cittadino ben informato* (1946), in *Saggi sociologici*, cit., p. 413.

Differentemente, relazionandosi con contemporanei sussunti sottotipi piuttosto anonimi (l'autrice del libro che si sta leggendo, la presidente del consiglio, il controllore), si tende a presumere un sistema di rilevanze più o meno conforme. Così facendo si rischia di limitare la possibilità di negoziazione tra punti di vista e la ridefinizione dei rispettivi interessi, fissando in forme rigide i propri sistemi e in configurazioni generiche quelli degli altri soggetti. Come si riflette tale dinamica nella sfera dei *consociated contemporaries* disegnata dalle piattaforme *social*? Si potrebbe dire che le interazioni più o meno dirette che esse consentono tra contemporanei conducano a forme di familiarizzazione con realtà un tempo distanti, ampliando il ventaglio di esperienze di ridefinizione e condivisione del proprio sistema di rilevanze e interessi. Tuttavia, come sappiamo, non sempre ciò avviene e spesso in tali interazioni permane quel coinvolgimento da «passatempo»⁵⁰ che due eredi del pensiero schütziano, Berger e Luckmann, riconoscevano nelle manifestazioni di interesse orientate verso zone percepite ancora come distanti, per quanto rese più familiari. Tale effetto di distacco può essere acuito dall'ampia eterogeneità di mondi che si susseguono sui social, rischiando di condurre a una sorta di “rilassamento” della propria attenzione alla vita, a seguito del repentino passaggio da una provincia all'altra cui si è esposti, sul modello dello *simmeliano* individuo *balsé*, che associa alla sovraesposizione a stimoli una minore capacità di discernere la differenza di senso⁵¹.

4. Simulazioni virtuali tra province finite di significato digitali e enclavi

I paragrafi precedenti hanno tentato di restituire un'analisi della realtà digitale nel prisma di alcune categorie schütziane, seguendo l'ipotesi della digitalizzazione della *realtà preminente*. Ciò nonostante, appare evidente che tale modello non sia in grado di far fronte alla pluralità di esperienze digitali che possono aver luogo. I casi di simulazione virtuale sembrano infatti suggerire altre strade interpretative, per cui, senza allontanarsi dall'impianto teorico del sociologo austriaco assunto finora come cornice d'analisi del digitale, è possibile identificare nella VR, o meglio in questa sua specifica dimensione simulatoria, una vera e propria provincia finita di significato, piuttosto che una modifica strutturale della realtà preminente. Come sottolineato da Saulius Geniusas⁵², nelle esperienze di gioco virtuale il momento della sospensione della realtà quotidiana, con le sue rilevanze, i suoi scopi, i suoi piani d'azione, rappresenta un momento fondamentale: senza un'apposita epoché non vi sarebbe alcuna possibilità di “immersione”, condizione necessaria per questo tipo di esperienza. Non a caso, lo stesso Schütz annovera tra le province finite di significato anche la dimensione del gioco entro cui si è assorti, coinvolti con la propria vita

⁵⁰ P. Berger, T. Luckmann, *La costruzione sociale della realtà*, tr. it. di M. Sofri Innocenti, A. Sofri Peretti, il Mulino, Bologna 1969, pp. 39-57.

⁵¹ G. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito*, a cura di P. Jedlowski, Armando, Roma 2011, pp. 42-44.

⁵² S. Geniusas, *What Is Immersion? Towards a Phenomenology of Virtual Reality*, in «Journal of Phenomenological Psychology», 53, n. 1, 2022, pp. 1-24.

emotiva e attiva, vedendo gli altri piani esperienziali eclissarsi⁵³, dietro quella che assurge a realtà nella quale interagire e impegnarsi. Nelle esperienze di gioco l'attività lavorativa del quotidiano è dunque sospesa, a favore di un atteggiamento assimilabile a quello immaginativo imperniato, secondo il modello husserliano, su atti che pongono il proprio oggetto o stato di cose nella modalità del "come se". Tale prospettiva però illustra come, pur riconoscendole la specificità di provincia finita di significato, la simulazione virtuale ai fini ludici resti fortemente ancorata al mondo di tutti i giorni quale realtà preminente. Essa costituisce infatti la base di innesto a partire dalla quale, ottenere per variazione altre possibilità esperienziali, altri mondi. Per quanto riguarda il criterio concernente la specifica esperienza di sé che caratterizza una provincia finita di significato, adoperando la tripartizione teorizzata da G. Riva, J.A. Waterworth e E.L. Waterworth⁵⁴, è possibile considerare come la presenza nel mondo virtuale conservi i livelli percettivi e biografici, sacrificando la componente propriocettiva. L'esser presenti nella VR, infatti, implica innanzitutto la consapevolezza del proprio sé come percipiente, mobile e organizzatore dei dati sensibili, che si traspone nell'avatar o, in caso di esperienze più immersive, nel contesto virtuale stesso. Fenomeni di *multiplayer online game*, consentono inoltre il coinvolgimento di strati differenti della propria personalità, quella più periferica e contestuale, direbbe Schütz, del personaggio e quella più centrale e intima, legata alla propria traiettoria biografica e ai propri vissuti. La comunicazione con gli altri giocatori dischiude la possibilità di una duplice interazione: intraludica e transludica, adoperando il lessico di Lindemann e Schünemann⁵⁵, che chiamano in causa aspetti e profondità diverse della personalità del *gamer*. In termini schütziani sembra quindi delinearsi una sorta di enclave all'interno della realtà del gioco che iscrive al suo interno una dimensione di scambio comunicativo. Per il sociologo, infatti, la comunicazione può avvenire soltanto nel mondo della vita di tutti i giorni, quale prerogativa della realtà preminente, come attesta l'imprescindibilità del supporto materiale⁵⁶ (la voce, il foglio, lo strumento musicale e così via). Pertanto, così come gli scienziati sono obbligati a fuoriuscire dall'atteggiamento contemplativo che caratterizza il mondo della teoria entro cui sono assorti, per poter comunicare e condividere avanzamenti e problemi delle loro ricerche, senza per questo abbandonare del tutto la propria provincia finita di significato⁵⁷, allo stesso modo il *gamer* costruisce un'enclave comunicativa con i propri co-agenti, spesso funzionale al muoversi insieme nelle dinamiche di gioco, senza dover quindi "saltare" fuori dalla dimensione ludico-virtuale, dai suoi interessi e i suoi fini. Le esperienze di simulazione

⁵³ A. Schütz, *Don Chisciotte e il problema della realtà*, cit., p. 20.

⁵⁴ G. Riva, J.A. Waterworth, E.L. Waterworth, *The layers of presence: A bio-cultural approach to understanding presence in natural and mediated environments*, in «CyberPsychology & Behavior», 7, n. 4, 2004, pp. 405-419.

⁵⁵ G. Lindemann, D. Schünemann, *Presence in Digital Spaces. A Phenomenological Concept of Presence in Mediatized Communication*, in «Human Studies», 43, 2020, pp. 627-651.

⁵⁶ A. Schütz, *Simbolo, realtà e società*, cit., pp. 313-314.

⁵⁷ Cfr. Id., *Sulle realtà multiple*, cit., p. 213.

hanno una durata, nel tempo interno così come in quello esterno, e sono perimetrare e segnate dalle esperienze di discontinuità, di *shock*, che il soggetto vive nel sospendere o riattivare il proprio atteggiamento naturale, il proprio stato di massima veglia e attenzione alla vita di tutti i giorni. Ciò dimostra l'impossibilità di sganciare tali esperienze dalla preminenza della realtà quotidiana. L'ancoraggio della provincia finita di significato della VR nel mondo di tutti i giorni trova la propria conferma nella persistenza e resistenza del corpo vivo. Per quanto gli interessi e le rilevanze del mondo quotidiano siano assopiti, sospesi, nell'approdo alla realtà ludica, essi rimangono sullo sfondo in attesa di essere riattivati o di uno *shock* esperienziale che richiami l'attenzione verso questo piano basilare di coinvolgimento con la realtà di tutti i giorni che vede nel corpo il proprio legame primario. Come ricordato da Schütz anche quando assorto in altri mondi, il soggetto «continua a diventare vecchio»⁵⁸. Tutte le esperienze, tutti i mondi vissuti, si inseriscono in un unico flusso irripetibile di vissuti: quello di una singola coscienza incarnata.

Ciò nonostante, non sempre i confini tra simulazione virtuale e realtà quotidiana sono così marcati come nel caso delle esperienze di gioco immersivo. Spesso la VR può essere adoperata in simulazioni che non sospendono rilevanze e interessi operanti nel mondo della vita di tutti i giorni ma che, anzi, sono orientati a essi. In questo caso la VR si pone come un'esperienza di maggior familiarizzazione con quell'orizzonte di possibilità aperte, più o meno alla propria portata, che avvolge la situazione biograficamente determinata. Tali simulazioni possono quindi incidere effettivamente sulle attività lavorative del quotidiano, influenzando la definizione del progetto che muove il nostro agire e accrescendo lo *stock* di conoscenze a disposizione con cui ci orientiamo nel mondo di tutti i giorni. Anche in questo caso parrebbe opportuno parlare di enclave, di un'enclave virtuale che traccia, all'interno del mondo di tutti i giorni e dei progetti di vita che in esso si delineano, un'area entro cui prevale un atteggiamento immaginativo motivato però da rilevanze che emanano dal circostante "stato" della quotidianità. Quanto esperito nella realtà virtuale non confluisce quindi in un'area specifica e limitata del deposito di conoscenze a propria portata, ma può essere investito nella definizione di interessi, scopi e mezzi delle attività quotidiane, come un patrimonio da dover cambiare nella moneta «valid[a] nel nuovo paese»⁵⁹.

Quest'ulteriore tassello mostra come l'assunzione del punto di vista schütziano aiuti a rendere conto delle differenze esperienziali che popolano il nostro rapporto con il digitale, offrendo prospettive e linee di indagine mediante le quali interrogare le modalità con cui esso incide sulla realtà preminente, costruisce enclave o province finite di significato autonome e determina il nostro dato per scontato, ribadendo l'indissolubilità del nesso che lega, a ogni piano dell'esperienza, reale e virtuale.

⁵⁸ Ivi, p. 206, n. 19.

⁵⁹ Ivi, p. 231.

Telepresence as a social-historical mode of being. ChatGPT and the ontological dimensions of digital representation¹

Alexandros Schismenos*

Abstract

Nel 1956, in piena guerra fredda, una conferenza di scienziati al Dartmouth College negli Stati Uniti annunciò il lancio di un audace progetto scientifico, l'Intelligenza Artificiale (I.A.). Dopo l'iniziale fallimento degli sforzi della "Hard AI" di produrre un'intelligenza simile a quella umana, alla fine del XX secolo è emerso il movimento della "Soft AI". Invece di essere orientato a imitare il comportamento umano in relazione a compiti specifici, ha preferito cercare modi alternativi di eseguire i compiti basati sulle particolari funzioni e strutture della macchina. Il fattore decisivo è stata la combinazione della tecnologia di apprendimento automatico con le comunicazioni digitali online, l'incontro tra l'IA e Internet. Le applicazioni dell'IA "soft" sono quelle che vediamo nel mondo dei dispositivi automatici "intelligenti" che informano la nostra vita sociale digitale. Nel seguente articolo mi concentrerò su una particolare applicazione dell'IA per le discussioni online con utenti umani, ChatGPT, per mostrare le implicazioni della tecnologia digitale online nelle modalità storico-sociali dell'esistenza umana. ChatGPT è un'applicazione che combina l'IA con Internet, le possibilità della corrispondenza tra macchine e le potenzialità della telecomunicazione umana. Il mio approccio si concentra sulle implicazioni fenomenologiche e storico-sociali della proliferazione della tecnologia AI per quanto riguarda la coscienza e la socialità umana.

Parole chiave: telepresenza, intelligenza artificiale, soggettività, digitale, ontologia, ChatGPT.

In 1956, amidst the Cold War, a conference of scientists at Dartmouth College in the United States announced the launch of a bold, scientific project, Artificial Intelligence

¹ Saggio ricevuto in data 22/02/2023 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Aristotelian University of Thessaloniki, Department of Political Science, e-mail: abonapartis@gmail.com.

(A.I.). After the initial failure of “Hard AI” efforts to produce a human-like intelligence, the “Soft AI” movement emerged in the late 20th century. Instead of being oriented towards imitating human behaviour concerning specific tasks, it preferred to seek alternative ways of performing tasks based on the particular functions and structures of the machine. The decisive factor was the combination of Machine Learning technology with Digital Online Communications, the meeting between AI and the Internet. The applications of “Soft” AI are those we see in the world of “smart”, “intelligent” automatic devices that inform our digital social life. In the following article, I will focus on a particular application of AI for online discussions with human users, ChatGPT, in order to show the implications of online digital technology in the social-historical modalities of human existence. ChatGPT is an application that combines AI with the Internet, the possibilities of Machine correspondence with the potentialities of human telecommunications. My approach focuses on the phenomenological and social-historical implications of the proliferation of AI technology as regards human consciousness and sociality.

Keywords: telepresence, artificial intelligence, subjectivity, digital, ontology, ChatGPT.

1. The philosophical problems behind the development of AI

In 1956, amidst the Cold War, a conference of scientists at Dartmouth College in the United States announced the launch of a bold, scientific project, Artificial Intelligence (A.I.). The term Artificial Intelligence was coined by John McCarthy, who defined it as such: «Every aspect of learning or any other feature of intelligence can, in principle, be so precisely described that a machine can be made to simulate it»². This is the “Hard” AI project, which was based on an approach that *mimicked* human behaviour and aspired to create “Soft”ware and “Hard”ware whose behaviour would ultimately be comparable, if not superior, to that of *«intelligent beings in similar circumstances»*³. Fictional dystopias starring uncontrollable robots or other autonomous forms of AI all stem from this project.

After the failure of AI to produce functional machine copies of the human adversary, the “Soft” AI movement emerged, based on a *constructivist* approach to the issue. That is, instead of being oriented towards imitating human behaviour concerning specific tasks, it preferred to seek alternative ways of performing tasks based on the particular functions and structures of the machine. The applications of “Soft” AI are those we see in the world of “smart”, “intelligent” automatic devices (from voice, face and biometric recognition to the regulation of the temperature of a

² J. McCarthy, *A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*, August 31st 1955.

³ Cf. L. Floridi, *Philosophy and Computing: An Introduction*, Routledge, London 1999.

room or the technical parameters of an experiment, etc., the execution of complex automated procedures with adaptation to changes) that is constantly developing. We must bear in mind that “Soft” AI rejects the «possibility of a thinking machine capable of cloning human intelligence»⁴.

Floridi underlines that the “Hard” AI program is based on the following metaphysical positions: a) intelligence is independent of the biological body, which it borrows from *rational*, *Cartesian dualism*, and b) intelligence is a complex property of a material body, which borrows from *materialistic monism*.

Together, it abandons, on the one hand, the Cartesian concept of *spirit* as *res cogitans* and the dialectical concept of the interaction of *matter* with *life* as an organic synthesis.

We discern a latent demand, the assimilation of consciousness to information processing procedures, and the assimilation of reasoning to algorithmic computation (“running a program”). As we saw earlier, this demand and the idea of the “artificial person” can be traced to the work of Thomas Hobbes.

This request seems to answer the question: “What *is* consciousness (or intelligence)?” “Hard” AI thus replaced a techno-scientific mimetic approach to the question of man, of human subjectivity. This approach consists of simulation and *reconstruction*.

As artificial reconstruction relies on given regularities (structures), the technique seeks to discover and reproduce these regularities by other means, assuming that the set of regularities constitutes the *essence* of the thing or that the thing can be broken down into regular structures. We note an arbitrary but familiar distinction between the canonical (essential) properties of the thing and the “idiosyncratic” (contingent) and “complementary” properties. It is the familiar scheme of logic, the hierarchy of properties into properties that are determinate (and determinate), constituting the timeless *essence* of the thing, Aristotle’s *what is*, and properties that are indeterminate (and variable) and are reduced to illusions or epiphenomena. We see, then, in the program of “Hard” AI, a new form of the old metaphysics of *substance*, of being as being-determined.

However, the fact that we use, transform, and construct an object does not mean that we know *what the* thing itself is. On the contrary, it means that we relate to it and establish a functional relationship with it within the social-historical field of meanings that signifies it as a tool and that signifies us as users. Cornelius Castoriadis defined the social-historical field as follows:

The social-historical is the anonymous collective, the impersonal-human element that fills every given social formation but which also encompasses it, setting each society amid others, inscribing them all within a continuity in which those who are no longer, those who are elsewhere, and even those yet to be born are in a certain sense present⁵.

⁴ *Ibidem*.

⁵ C. Castoriadis, *The Castoriadis Reader*, tr. by D.A. Curtis, Blackwell Publishers, London 1997, p. 184.

I can use the keyboard without knowing how it works. And if I build a keyboard, I can understand how it ought to behave and work without knowing what electrical signals it manipulates. An object becomes a tool according to a rule, and the rule realises a purpose stated in an intention. An object becomes a tool by being associated with a subjectivity, a relation possible within the social-historical field that coheres to the present in question as the magma of all relations and potential associations.

When this “object” is the human mind, we are obviously faced with the problem of objectifying subjectivity. The implicit claim of “Hard” AI is that the entire human psyche, the psychic magma of the unconscious, preconscious and conscious (to take Freud’s first locus) or of the This, Superego and Ego (to take the second locus), can be exhaustively reduced to a set of finite logical operations, an algorithmic table of binary reactions recorded as points 0 and 1. Such, after all, is the program of a computer, a Turing machine. The execution of a particular path of choices between yes/no, and 1/0, utilising electrical signals, which gives, according to given instructions, a specific result (output) according to a particular input. Is this an exhaustive description of the human being? Is it enough to have the appropriate input and the appropriate program in order to have the output that I am currently typing these words, which I learned but did not invent, nor did I find free in nature, while wrestling with a problem, which is not private, nor is it the first time it is being discussed, in search of a daily and permanent meaning?

Although the chimaera of AI is placed within the horizon of the feasible by theorists such as Stephen Hawking, who stated in 2014 that the «development of full AI may spell the end of humanity», I believe that its metaphysical and epistemological presuppositions are flimsy.

In the following article, I will focus on a particular application of AI for online discussions with human users, ChatGPT, to show the implications of online digital technology in the social-historical modalities of human existence. ChatGPT is an application that combines AI with the Internet, the possibilities of Machine correspondence with the potentialities of human telecommunications.

In the following sections, I will briefly comment on the Internet’s social-historical conditions before explicitly addressing the particularities of the ChatGPT application and finally exploring the meaning of telepresence.

2. Social-historical conditions of the Internet

The creation of the Internet required major transformations of social-historical conditions beyond technological inventions and developments. Often the technology was available decades before its public application. I will only mention schematically that there could not have been the Internet, as a global network for the flow of information, and the World Wide Web (www), as a standard way of organising

information if the Cold War had not ended with the dissolution of the USSR in 1991. As Eric Hobsbawm reminds us:

[The] very mutual ignorance and lack of mutual understanding that characterised the two worlds were indeed astonishing, especially if we consider that this was a period in which there had been a real revolution in the fields of travel, communications and information⁶.

And yet, on the other hand, the Cold War was the original cause and political motivation for the development of digital web technology. The beginning came after the successful launch of the first space satellite, Sputnik, by the USSR, which led the US to establish a government defence research agency called *ARPA* (*Advanced Research Project Agency*). As part of the research work, J.C.R. Licklider, Paul Baran and Leonard Kleinrock laid the three theoretical foundations of a global digital information transfer network. The first envisioned creating a network of interconnected computers that could exchange information securely and without residue. The second designed a distributed and decentralised digital communication network. The third proposed converting data into packets of information that would contain its origin and destination, creating a stable and oriented communication flow between computers. The first applied network of this kind was built in 1969 between four computers at the University of California and was called ARPANET. Similar closed networks were created between other research centres in the Western capitalist world. But the dividing line between the Western and Eastern “blocs” had to be broken down to create the Internet as a global, open, public and accessible to everyone. And in 1991, CERN’s Tim Burners-Lee invented the tools to make access to the Internet in an organised, accurate and user-friendly way through the invention of the World Wide Web (www), the Hypertext Transfer Protocol (HTTP), the unique URL to locate each digital document, and the single language for describing documents (HTML), i.e. the web browser and the web server.

As can be expected, the creation of the Internet was not the result of a linear evolution of science but of an irregular and multifactorial interaction between the techno-scientific apparatus, state power and international relations. As we have seen, a social-historical precondition was the particular global situation created by the Cold War, i.e. the division of the entire planet into two rival camps, each of which tried to develop its own supranational and transnational networks of propaganda, information and knowledge exclusivity. This bipolar world led to an apparent techno-scientific competition between two quasi-global international formations, which had the unprecedented ability to exploit vast material resources for particular and planned purposes. The existence of this bipolar organisation of the world was a sufficient social-historical precondition for the creation of Internet technology. Still, overcoming bipolarity after the collapse of the USSR was the necessary social-

⁶ E.J. Hobsbawm, *Age of Extremes. The short Twentieth Century 1914-1991*, Abacus, London 1995, p. 374.

historical precondition for the spread of the application of the Internet as a public good.

The invention of the Internet has been called a “revolution” in various senses. The digital revolution, information revolution or even 4th Industrial Revolution. In my opinion, the digital internet phenomenon is more than just a technological revolution. The Internet marks an ontological revolution.

By “ontological revolution”, I mean the emergence not just of a new type of being (as we would consider the elementary digital unit of information, the bit, which exists in the social-historical as a particle/wave/element semantically charged), but of a new level of reality, within the social-historical field, the *digital world*. The particularities, possibilities and problematics of this field are opened up both in the ontological-phenomenological context⁷ and in the ethical field⁸.

This is not a world separated from physical reality, as J. Baetens, O. de Graef, and S. Mandolessi have demonstrated⁹, challenging the widespread view of a radical separation between analogue and digital culture. Instead, the authors consider analogue and digital as two complementary forms of intellectual interpretation of the world, arguing that, on the one hand, human thought has always been characterised by certain forms of digital encoding in terms of communication and architectural design, while on the other hand, essential parts of the old analogue culture not only survive but are enriched by their interaction with new digital technologies.

But who inhabits this world? Is it a world dominated by human users or by algorithmic machines? The public launch of ChatGPT in late 2022 has created a worldwide sensation that seems to question our control over communication.

3. *The challenge of talking to ChatGPT*

In the last weeks of 2022, the company OpenAI released a free online demo of the machine, described as being able to «answer persistent questions, admit mistakes, challenge incorrect assumptions, and reject inappropriate requests».

Obviously, we are dealing with an innovation that will lead to more sophisticated models, even more human, that will further bridge the gap between the impression given by a human and artificial intelligence. In a Matrix-type dystopia, we can imagine various dystopian alternative scenarios, up to the complete enslavement

⁷ Cf. L. Qvortrup, *Cyberspace as Representation of Space Experience: in Defence of a Phenomenological Approach*, in *Virtual Space: Spatiality in Virtual Inhabited 3D Worlds*, Springer, London 2002.

⁸ Cf. P. Brey, *New Media and the Quality of Life*, in «Techné: Journal of the Society for Philosophy and Technology», 3, n. 1, 1998, pp. 1-23; P. Brey, *Disclosive Computer Ethics*, in «Computers and Society», 30, n. 4, 2000, pp. 10-16; R. Capurro, *Between Trust and Anxiety. On the Moods of Information Society*, in «Ethical Space: the International Journal of Communication», 2, n. 4, 2004, pp. 18-21; R. Capurro, *Digital Hermeneutics: an Outline*, in «AI & Society», 35, n. 1, 2010, pp. 35-42.

⁹ Cf. J. Baetens, O. de Graef, S. Mandolessi, *Digital Reason A Guide to Meaning, Medium and Community in a Modern World*, Leuven University Press, Leuven 2015.

of humanity to the machine. If we check ourselves a little, we may find that such fantasies contain doses of pleasure, like any fantasy of future dangers. At the same time, we are safe, or at least that is what the success of Matrix-type dystopias shows at the level of the social imaginary. We can wonder more realistically about the consequences of this particular model, which may render the educational system of written assignments obsolete if students resort to ChatGPT for tasks.

But we have already gone deep into the human. We are already imagining. We already find pleasure or curiosity, or stimulation in our imagination. Already the use of the machine activates all our creative imagination that generates visions related to the use and mobilises emotional reactions, of surprise at least, in the user. The creative imagination is based on the primary cognitive faculty of projecting ourselves into the world, which manifests itself very simply in anthropomorphism. Two dots and a curve are enough to see a face on a surface. The ability to discover personal will and self-activity in the stars and in the geophysical environment is the foundation of cultural structures of indeterminate depth. So it is logical to confuse the machine with a face; it is an extension and condensation of the capacity to hypostatise the abstract and personify the abstract. This is an effect of digital immersion.

Immersion leads us “beyond the screen”, where the interaction between the subject and the environment is not experienced as external, between two independent entities, but as internal, as belonging to a shared environment under a common configuration¹⁰. However, our ability to connect with the digital world does not mean that AI has cognitive abilities.

John R. Searle developed some serious arguments against the equation of intelligence with computation and the interpretation of the mind as a digital computer.

In 1990 Searle formulated the “Chinese Room Argument”: he assumed a perfect computer that simulates knowing Chinese by running an algorithmic program that provides the correct response to each query in Chinese. We input Chinese phrases and receive, as output, correct Chinese responses. Let us imagine, says the American, that he, a human subjectivity, is in a closed room with two lockers and an English version of the same program. Logically, he could also receive Chinese phrases and give correct Chinese responses by carrying out the program’s suggestions. Each observer, its responses are as correct as the computer’s. But here, an additional datum is introduced. He does *not know Chinese*. He is sure he *doesn’t* know Chinese. *He does not understand the meaning of his responses*. By implication, it is wrong to conclude that a digital computer *understands* the meaning of what he says simply because he is running the program of uttering the words: «The formal syntax of the program does not in itself ensure the presence of mental contents [...] *syntax* is not the same as, nor is it in

¹⁰ Cf. M. Augé, *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, tr. by J. Howe, Verso, London - New York 1995; P. Zhai, *Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality*, Rowman & Littlefield Publishers, Maryland 1998; A. Borgmann, *Holding On to Reality: The Nature of Information at the Turn of the Century*, The University of Chicago Press, Chicago 1999; P. Brey, *The Social Ontology of Virtual Environments*, in «The American Journal of Economics and Sociology», 62, n. 1, 2003, pp. 269-282; R. Coyne, *Spaces, Spatiality and Technology*, Springer, Dordrecht 2005.

itself sufficient for, *semantics*»¹¹. So, it has already been shown that we *cannot* reduce meaning to syntactic structure; we cannot establish that a machine thinks in terms of its responses. Subjectivity resists objectification because of its access to a world of *meanings*.

Talking to God is more absurd than talking to an artificial intelligence.

But the AI itself is not a subject. It is an artefact built to respond by mimicking patterns of behaviour. It draws behavioural patterns from vast feedback databases provided by the communicative actions of actual human subjects, the users. So our company is fooling us, as only humans can fool humans for exclusively human purposes.

The use of the demo is not free. The accuracy and learning re-learning of the machine must be based on human feedback. It requires the user's personal data, the mapping and recording their behaviour and, more importantly, their active interaction with the machine. These provide the raw material for machine learning. On a massive scale, they create what Shoshana Zuboff in her book *The Age of Surveillance Capitalism* calls "behavioural surplus"¹², which, as early as 2002, Google's search engine algorithms have been using to create the databases they process for surveillance, personalisation and targeting of each user with advertising products. This digital surveillance economy that drives what Zuboff calls "surveillance capitalism" (or surveillance capitalism) requires the cooperation of users who become products and raw materials and also means of refining and developing the behavioural surveillance mechanism to produce algorithms to predict behaviour statistically¹³. This is how machines learn what we teach them without our awareness.

It seems strange that man is alienated from the machine that creates him; it is an eminently human characteristic that society is alienated from its institutions. Typically humans should understand how the machines they create work, much more than their pets, which are autonomous creatures, do. And yet, institutionalised political heteronomy makes technoscience¹⁴ the exclusive domain of closed technoscientific circles and tightly sealed, through hierarchy and exclusion, institutions that create a climate of mystification around technologies. Google does not disclose information about the algorithms it uses to monitor and record the users of its machines. Still, it does not cease to produce misinformation about their purposes and function. It creates impressions. I think the key phrase is "make it look that way". And therein lies the great danger.

Human subjects are prone to impressions. Not because human cognition is tabula rasa but because the human imagination spontaneously invests every new impression with emotional and conceptual load, assimilating, metabolising and

¹¹ J. Searle, *Is the brain a digital computer?*, in «Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association», 64, n. 3, 1990, pp. 21-37.

¹² Cf. S. Zuboff, *The age of surveillance capitalism*, Profile Books, New York 2019.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ C. Castoriadis, *The Castoriadis Reader*, cit., p. 346.

interpreting the real psychically. Every message addressed to us creates the impression of a speaking subject because we are speaking subjects.

But I argue that while AI can write poetry, it cannot read poetry.

Let's make an imaginary case. Suppose an alien spy copies ChatGPT's "Soft"ware and algorithmic model precisely and transfers it to their planet, where they have their own internet, in a language all their own, completely non-human, with radically different meanings, which the alien converts into raw data for the machine. Will the machine be able to function as if it were an alien? Logically, yes. Will anyone understand the difference? Certainly not. The first impression everyone will retain is their own impression.

But therein lies the huge problem. The machine belongs to someone. The data it processes belongs to the management of some institutions. In our case, a private company within the digital capitalist oligarchy. The technological system is necessarily embedded, supported and interacts with the dominant political and economic institutions. They also define the finality of techno-scientific constructions.

The machine is designed to mislead and misinform because the criterion for the success of artificial intelligence is to conceal from the user the knowledge that it is artificial intelligence. Misleading means the ability to create the impression of individual purposes that mask the general purpose, which is to extract behavioural data to manipulate the population, to turn interpersonal communication into capital. So much so that it creates informational capital even to create machines to simulate faces, to simulate interpersonal communication. Enormous possibilities of surveillance and manipulation embedded in the capitalist system have as their driving contradiction the transformation of subjects into objective values and reification. The opposite dynamic, the transformation of objects into subjective simulations, is latent in every system's metabolism towards individualised heteronomy.

Individualised heteronomy is inherent in the system's functioning as it shifts from mass production to individualised consumption. But it is also inscribed in the institutions of political representation, constituting an impersonal bureaucratic system of governance where the technocratic mechanics of power already mediates human communication. Moreover, the pseudo-public personalised digital space of the corporate internet exacerbates the user's alienation from the institutions of governance.

The mechanisms of manipulation become more effective as they become more invisible, while the mechanisms of authority seek maximum interaction. Therefore, the issue raised is critical.

A further question, beyond whether we can distinguish the machine from the human, is whether we will prefer the machine.

This helps us understand what kind of events make up cyberspace. If we take it as a semantic space, then the physical events of the material infrastructure are meaningless, but neither are the "Soft"ware codes. Instead, what is meaningful are the narratives exchanged within and across cyberspace between active subjects –

users. Therefore, cyberspace consists of historical events that are meaningful only to users.

Historicity is external to the digital electronic system but immanent to the real subject – the user. Time is transformed and multiplied in the digital-only to the extent that it is permeated by active human interaction.

There is no objectivity without a plurality of subjects – but there cannot be a plurality of subjects without the social-historical that makes them subjects: temporality can only be intersubjective/intersubjective, that is, social-historical since there is no plurality except as a subset of society, not as an initial state. So historicity and meaning are external to the digital electronic system because narrativity is not algorithmic. Why? Because human temporality is not an algorithmic state.

Cyberspace is not an emergent phenomenon of the rationality of the technical system but a phenomenon of integrating the technical system into the everyday human social-historical environment. But this means it is a new field for new narratives, reflections, and identities. That is, it is a new ontological field, the field of digital existence, of telepresence.

But what is telepresence?

4. What is telepresence?

In the early 1990s, when I was at school, I corresponded with a girl in the traditional way. At some point, our correspondence was interrupted. One of the letters had never reached its destination. It was an unexpected but not-so-rare event that interrupted our disembodied, long-distance communication. It was a fault of the communication system, the interaction platform, i.e. the post office, and a disadvantage of the slow temporality of transmission, the physical transfer of the message through a succession of stations, somewhere in time and route. The message, the letter, was lost.

The absence of a response was not a non-response since the original message was never received. It was an involuntary non-response, not a non-response, not a voluntary statement of refusal. The result, the communication breakdown, was an accident, not the result of the will of any of the correspondents. The silence, since it contained no intention, no clear meaning, was ambiguous and caused a gradual anxiety that spread and watered down time according to the length of the expectation of a response – according to the distance, an expectation that might last months before it was denied.

The slow timing of communication and the ambiguity of the reception of the message also characterised the different quality of the correspondence. The handwritten address to the absent person was in itself a slow process; the careful writing of the letter, the necessary condensation of many events and feelings into a few lines, the condensation of days and months of absence into words, involved, along with the active activity of the sender, the potential presence of the absent person, as a ghost of the recipient, guiding every step of the letter's dispatch. He was

present during the writing, he was present during the proofreading, and he was present during the journey to the post office. The letter's disappearance in the post box already contained a moment of satisfaction, an imaginary meeting of the absent, an imaginary foreshadowing of the thrill of the coming moment when the letter would arrive and the reply would be on its way, a foretaste of fulfilment. The small ritual of writing the letter was in itself a gesture of bridging the distance, an address to the absent, which was reduplicated and multiplied by the unique physical presence of the letter and its personal content. They were small gestures that made up for the system's errors, just as the letter itself was inadequate when it asked to make up for the presence of the absent.

The new interaction platforms with disembodied digital telecommunications have fixed the system bug. It is immediate and instantaneous, and the message is not a physical entity but a digital code that can be reproduced as is without residue. The absence of a reply can only be intentional, indicating the recipient's refusal to communicate – a statement of non-response. Digital online communication does not include waiting times, only sending times, delivery times, and response times, which are not separated but create a consecutive time unit – unless the recipient, the absent one, does not respond.

Then a digital paradox is created. When the absent person does not answer, he becomes genuinely absent. It is a feature of digital communication that every user is always potentially present. In social networks, digital profiles and avatars are always available, that is, always accessible.

Telepresence is, by definition, the essence of telecommunication. Every form of telecommunication, from the telephone to video calling on Skype or Facebook, is based on this imaginary metonymy of the face, which makes a person's voice and image a substitute for their physical presence.

As we live in a world of the symbolic order and in a society of exhaustive classification, a person's face is interchangeable with their footprint, especially in interaction platforms where the digital footprint replaces the body. Thus, non-response replaces silence in a world where telepresence is taken for granted and a condition of participation. Because the interaction platform, the digital communication network, offers constant accessibility in exchange for continuous participation. It provides the platform in exchange for the content since it remains inactive without active user interaction; it provides the permanent presence, the digital elimination of distance, in exchange for the users, whose data become material to be exploited.

With the technology of Smartphones, which merged the telephone call with digital social networks, the user is always online, always accessible and digitally present. The cyberspace of social networks is constituted as a virtual, permanent here-and-now, with no room for the elsewhere-and-then, which dissolve, like illusions, in the pure virtual space of the Internet, where everything is adjacent, and everything is connected.

The telepresence of users creates the virtual place; it is a virtual place of digital communication.

Therefore, telepresence is an immanent component of cyberspace; accessibility is an element of its mode of existence, the digital object and the digital pseudo-subject (digital trace of the subject) are by definition related to the user's visibility and attention, whose fields and modes are nevertheless reconfigured according to the terms of digital communication. The screen, the surface of interaction, replaces the depth of the physical encounter; as the profile flattens the face, the screen draws attention, absorbs the living gaze, and disperses it over a surface of signs.

Bernhard Waldenfels observes: «Electronic displays are the mechanisms of attention and contribute to the constitution of reality, not merely to the transmission of meaning»¹⁵. Telepresence is not only continuous and uninterrupted; it is potentially immortal. Digital profiles do not age; they do not undergo physical temporality, they are not thrown in and out of the world; they are only in the virtual place of which they are elements. On the digital platform, their physical presence does not correspond to the significance of their presence in cyberspace. In the physical world, they exist as light signals, combinations of bits, while in cyberspace they exist as symbols, combinations of meanings. In digital communication, no gesture underpins or completes the message; the whole message is contained in the symbol. The absence of physicality in digital communication is more pronounced than its absence in merely disembodied communication through letters (correspondence), because there is an immediacy to the instantaneous interaction that substitutes, without replacing, physical presence. The annihilation of the transmission time embedded in the old forms of disembodied communication has made modern telecommunication as immediate as actual physical interaction. However, the absence of corporeality completely changes communication limits, risks and scope. There is an emptiness, an immanent absence at the heart of digital perpetual presence, the lack of physical, embodied subjectivity.

But the relation of consciousness to the body is not univocal and consciousness does not reside in the present of the body. The body is not merely an object of consciousness, it is a magma of bodily meanings, inextricably intertwined with psychic meanings, but not in symmetrical correspondence or equivalence with them. The embodied soul, the subject, the individual human being, is in itself a magma of bodily, psychic and social meanings, singular representational ruse.

There is a somatic imagination, similar to the animal imagination, as the body creates the sensations, transforming external shocks into images. The bodily imagination is constitutive of the sensuality of the world and of a sense of temporality, of here-and-now-ness. There is a presence of the body and an internal representation

¹⁵ B. Waldenfels, *Phenomenology of the alien: Basic concepts*, Northwestern University Press, New York 2011, p. 64.

of the body, which is not transparent, as we often cannot locate the bodily source of a pain, but only the pain – but it is constant.

This deep field of totality is not broken by telepresence. Still, an immeasurable distance is established between consciousness and physicality, with the latter retreating beyond the gaze without ceasing to interact with the psyche.

As far as intersubjectivity is concerned, a new unbridgeable gap opens up between the body of the subject and the body of the other, which withdraws beyond the field of communication.

Waldenfels notes:

The problem, in fact, lies not in telepresence, which increases our own possibilities to the level where distance is abolished, but in tele-absence, which withdraws from its own access. [...] Here the technical means are confronted with the limit of representationality, without being able to represent the limit itself...¹⁶.

And, as Norm Friesen explains, what lies beyond the limit of representation is embodied, physical presence, what we might call self-facing presence. The body as «simultaneous self-reference and self-withdrawal»,¹⁷ as a complex of «active and passive meanings», voluntary and involuntary gestures and expressions, movements with intention, reflexive movements and bodily functions, cannot be captured and depicted by technologies of telepresence, which «refract, distort, delay and disperse» the meanings of self-facing presence. While abolishing distance in communication, telepresence presupposes the withdrawal of corporeality concerning the other (which distance imposes anyway) and the user himself, whose consciousness is submerged in the shallow surface of the screen. At the same time, his attention is compressed into the mediated field of symbols. As a result, a new form of alienation occurs between the subject and his image, to the extent that his image becomes autonomous from his presence and represents the personal totality that it fragments.

In cyberspace, the digital trace of the subject is constantly in the here-and-now; this is the constant telepresence. The pseudo-subject of digital communication is constantly accessible. At the same time, the physical body, the embodied subject, and the real subjectivity are constantly in the Here-and-Now – the constant telepresence. The real subject of digital communication is permanently inaccessible. Telepresence and telepresence are the two intertwined dimensions of digital representation, not in a relation of opposition but in a relation of mutual implication. Disembodied digital communication leaves no room for silence; silence is not complemented by physical presence and all the subtle expressions and gestures with which it fills it, while it has no room for touch, which is expressed without words. But it does have room for the voice and the letter. It reproduces all the limitations of the written word in the immediate temporal duration of oral communication, without the

¹⁶ Id., *Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen: Modi leibhafter Erfahrung*, Suhrkamp, Frankfurt 2009, p. 110.

¹⁷ Cf. N. Friesen, *Waldenfels' Responsive Phenomenology of the Alien: An Introduction*, in «Phenomenology & Practice», 7, n. 2, 2014, pp. 68-77.

richness of indivisible meanings of corporeality nor the danger of face-to-face communication.

It is thus offered for ad hominem attacks, for trolling, for anonymous social outcry, for spreading fake news and extreme intolerant views, and for reproducing slogans. It lends itself to the audacity of timidity, although disembodiment does not eliminate the emotional and psychological risks. Various studies link the use of digital networks with cases of depression and alienation, and related syndromes such as Internet gaming disorder are already included in clinical textbooks.

In contemporary political discourse, and especially in the English-speaking world, the debate between individualists and communitarians is moving into the new field of e-governance and digital democracy. Cornelius Castoriadis observed as early as the 1970s that the latest information technology available makes it possible to provide the population with the necessary information to make decisions based on knowledge¹⁸.

5. *Digital Ontologies*

At this point, we can make some points. First, the digital world constitutes a virtual reality not as a reflection, but as a recreation of the social-historical world, a new field of political and economic competition, in open interaction with the wider social environment.

The emergence of the Internet constitutes a social-historical intersection in the social, epistemological and ontological field, an ontological revolution¹⁹. It accompanies the constitution of a new level of reality within the social-historical field, which has the property of being autonomous in a representational sense.

A reminder is necessary. As we said at the beginning, the term “ontology”, which has been part of the philosophical vocabulary for centuries, takes on a new meaning in the context of information theory. Tom Gruber in the early 1990s introduced the idea of “ontology” in information theory:

In the context of knowledge sharing, I use the term ontology as the formulation of a conceptualization. That is, an ontology is a description (like a formal formatting of a program) of the concepts and relationships that can exist for an agent/actor or a community of agents/actors²⁰.

Therefore, an ontology in this context defines a relationship of good information ordering concerning a list of formal commands that regulate the value of

¹⁸ C. Castoriadis, *The Castoriadis Reader*, cit., p. 301.

¹⁹ A. Schismenos, *Castoriadis Against Heidegger*, Aftoleksi, Athens 2023, pp. 403-409.

²⁰ T.R. Gruber, *A translation approach to portable ontologies*, in «Knowledge Acquisition», 5, n. 2, 1993, pp. 199-220.

signs and set common data collection sites (data sets) to information. It is a formal representation of data to organise information and describe a cognitive domain.

An ontology, as a code for exchanging and assembling data into standard information sets, defines a domain and determines the value of its constituent elements. It defines ways of interpreting and algorithmically classifying them into information, i.e. sequences of signs with practical meaning²¹.

The fact that the information ontology is consistent but not complete shows, on the one hand, that it is not simply limited to classificatory classes but is constituted as linguistic systems whose elements are not merely formal but convey knowledge through the exchange of contents. It goes beyond mere taxonomy, conveying evaluations of objects by reducing them to a common interpretation. In real life, a word can have many meanings and describe many objects or, on the other hand, an object can be given many names. There is a distance between the sign and the object, a vague field of imaginary labelling.

In computer language, the sign is the object, it does not represent the object, so constructed ontologies are constituted as systems of signs, the interpretation of which is their architecture, their assembly into conceptual sets whose elemental value/hierarchy is prescribed. Unlike an ontology of the world, information ontologies do not refer to the object, nor do they constitute a representation of the object, but they include an object as a representation; they create their object directly through the association of information since their object is information. By defining the exchange/equivalence value of information items, each ontology of an information domain defines how to evaluate items based on a prescribed and predetermined use value, an externally (developer) given purpose. Here the ultimate operant schema is the schema of (instrumental) finality.

Artificial information ontologies are finite structures within the more comprehensive social-historical matrix, where the meaning and significance of data emerge in the dimension where the exchange of information does not just constitute a common territory, but includes a world of meaning in open interaction with the public field of social imaginary meanings, which it reproduces, disperses and transforms.

So the ultimate deciding factor is still the social imaginary and the political imagination of digital communities and users, as it seems to have all been in the human world. In their last book, *The Dawn of Everything*, anthropologists David Graeber and David Wengrow illuminate the notion of self-determination from the very dawn of humanity. They argue: «[...] the intricate webs of cultural difference that came to characterize human societies after the end of the last Ice Age must surely have involved a degree of political introspection»²². We might expect the same, if not more, from the intricate webs of digital communities.

²¹ Cf. T.R. Gruber, *Toward principles for the design of ontologies used for knowledge sharing*, in «International Journal of Human-Computer Studies», 43, n. 4-5, 1995, pp. 907-928.

²² D. Graeber, D. Wengrow, *The Dawn of Everything: A New History of Humanity*, Penguin Books, London 2021.

The digital world opens up two opposing perspectives. On the one hand, the Internet offers the possibility of a new democratic humanism characterised by horizontality, free exchange and the commons. But, on the other hand, it provides the possibility of a new semi-inclusive anti-humanism equally if the emphasis is on the development of capital, the expansion of neoliberalism, the registration of the population, the de-personalization of communication, social isolation and control. The difference is political and lies in the meaning of digital communication as a communicative act.

Rilevazione automatica del dolore, abitudini intelligenti e giustizia epistemica¹

Alberto Romele*

Abstract

L'articolo indaga l'uso delle tecnologie digitali per la rilevazione automatica del dolore, concentrandosi in particolare sul progetto LOUISA. Questo progetto, finanziato dal Ministero federale tedesco per l'istruzione e la ricerca e dalla start-up AIMO, mira a sviluppare un sistema multidimensionale per l'analisi automatica del dolore. L'autore identifica due rischi principali associati all'uso di queste tecnologie. Il primo è la perdita di autonomia del paziente, dovuta all'induzione di nuove abitudini comportamentali. Per mitigare questo rischio, l'autore introduce il concetto di abitudini intelligenti, ispirato dalla filosofia pragmatista di John Dewey e Richard Shusterman. Il secondo rischio è l'ingiustizia epistemica, che emerge quando il dolore viene oggettivato e quantificato attraverso sintomi esterni o superficiali. L'autore fa riferimento al concetto di ingiustizia epistemica, in particolare nel senso dell'ingiustizia testimoniale, di Miranda Fricker per esplorare questo rischio. L'articolo propone che l'immersione di eticisti nelle diverse fasi del progetto potrebbe contribuire a una riflessione collettiva più profonda e, di conseguenza, a un prodotto finale più etico. L'autore suggerisce che questi rischi e soluzioni potrebbero orientare il design di tecnologie simili in futuro.

Parole chiave: rilevazione automatica del dolore, abitudini intelligenti, ingiustizia epistemica, autonomia del paziente, oggettivazione del dolore.

The article investigates the use of digital technologies for automatic pain detection, focusing in particular on the LOUISA project. This project, funded by the German Federal Ministry of Education and Research and the start-up AIMO, aims to develop a multidimensional system for automatic pain analysis. The author identifies two main risks associated with the use of these technologies. The first is the loss of patient

¹ Saggio ricevuto in data 17/06/2023 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Institut de la communication et des médias, Université Sorbonne Nouvelle, Laboratorio di ricerca IRMECCEN, e-mail: alberto.romele@sorbonne-nouvelle.fr.

autonomy due to the induction of new behavioral habits. To mitigate this risk, the author introduces the concept of intelligent habits, inspired by the pragmatist philosophy of John Dewey and Richard Shusterman. The second risk is epistemic injustice, which emerges when pain is objectified and quantified through external or superficial symptoms. The author refers to Miranda Fricker's concept of epistemic injustice, particularly in the sense of testimonial injustice, to explore this risk. The article proposes that the immersion of ethicists in different phases of the project could contribute to deeper collective reflection and, consequently, to a more ethical end product. The author suggests that these risks and solutions could guide the design of similar technologies in the future.

Keywords: automatic pain detection, intelligent habits, epistemic injustice, patient autonomy, objectification of pain.

Introduzione

L'obiettivo di questo articolo è quello di discutere criticamente da una prospettiva etica e filosofica l'uso delle tecnologie digitali per la rilevazione automatica del dolore. La maggior parte di esse si basa sul riconoscimento dei movimenti facciali, utilizzando la fotocamera 2D di uno smartphone e un algoritmo di apprendimento automatico. Tali tecnologie rientrano quindi nel campo del riconoscimento dei gesti e, più specificamente, del riconoscimento delle emozioni dai gesti del viso, che appartiene allo stesso tempo al campo dell'*affective computing*. Esiste, ad esempio, l'applicazione PainCheck, che viene utilizzata per riconoscere il dolore nei pazienti che non sono in grado di verbalizzarlo (come i pazienti affetti da forme gravi di Alzheimer). Questa tecnologia funziona come un'applicazione per smartphone. Posizionando la fotocamera dello smartphone di fronte al paziente, l'applicazione, grazie a un algoritmo di intelligenza artificiale (IA), riconoscerà i micromovimenti dei muscoli facciali che possono rivelare uno stato di dolore². Oltre a questa tecnologia di riconoscimento facciale completamente automatizzata, il *caregiver* selezionerà manualmente altri cinque campi e possibili segnali di dolore per ciascuno di essi: voce, movimento, comportamento, attività recente e ambito del corpo. Per ognuno di essi, l'operatore può scegliere tra diversi domini predefiniti. Ad esempio, nel caso del corpo: sudorazione profusa, pallore/arrossamento, febbre/freddo, respirazione rapida, lesioni dolorose, condizioni mediche dolorose. Il sistema sintetizza queste

² <<https://www.painchek.com/product/how-it-works/>>. L'ultimo accesso a tutti i link è stato effettuato il 20/05/2023. Recentemente, PainCheck si è espansa nel mercato infantile. La sua applicazione PainChek Infant Face-Only ha ricevuto le autorizzazioni normative che le permetteranno di commercializzare il prodotto in Australia, Europa, Regno Unito, Canada, Singapore e Nuova Zelanda: <<https://www.painchek.com/latest-news/>>.

caratteristiche multiple in una valutazione complessiva della gravità del dolore, che va da nessun dolore, a lieve, moderato o grave. La valutazione del *caregiver* si basa sul questionario tedesco BESD (Pain Assessment in Advanced Dementia Scale).

Un altro esempio è il progetto finanziato dalla fondazione Fraunhofer chiamato PainFaceReader³, che si basa sul software di riconoscimento facciale SHORE⁴ e sul Facial Coding System (FACS). L'obiettivo del progetto è simile a quello del progetto precedente, ma qui l'accento è posto sul fatto che il sistema deve funzionare anche in assenza di personale medico, riducendo così i costi: «il nostro obiettivo è creare un sistema autonomo in grado di rilevare automaticamente il dolore nei pazienti che non sono in grado di comunicare – e di farlo in modo tempestivo e quando il personale medico non è presente»; «il sistema proposto deve funzionare in modo autonomo, in modo che il personale medico venga chiamato solo in caso di emergenza, il che significa un uso più mirato del personale e una riduzione dei costi».

In questo articolo, faremo principalmente riferimento al progetto LOUISA nel quale abbiamo lavorato per diciotto mesi⁵. Si tratta di un progetto finanziato dal Ministero federale tedesco per l'istruzione e la ricerca e dalla start-up AIMO. AIMO ha come prodotto principale una app di fitness che si chiama appunto AIMO (attualmente disponibile solamente sugli store Apple e Android in Germania)⁶. L'app permette di fare uno scan, attraverso la telecamera 2D del telefono e un algoritmo di machine learning, dei movimenti del corpo (degli squat) per valutarne la qualità generale – in particolare, valutando degli sbilanciamenti eventuali, come le ginocchia rivolte all'interno/esterno, il corpo rivolto a destra/sinistra, la spalla destra/sinistra sollevata. Al movimento è dato uno score da 1 a 100 sulla base delle “correttezza” del movimento. L'applicazione permette anche di comparare la qualità del proprio movimento in base alla media e di seguire il progresso delle proprie performance nel tempo. Una serie di consigli vengono poi dati all'utilizzatore, fino a un programma di training personalizzato.

LOUISA parte dall'esperienza di AIMO (per esempio, utilizza il suo scan) ma lo integra e lo adatta a un altro scopo, quello appunto della rilevazione automatica del dolore. Lo scopo di LOUISA è di sviluppare un sistema di analisi automatica multidimensionale del dolore. Questo significa che oltre allo scan e al riconoscimento dei movimenti facciali, altri elementi saranno presi in conto come il battito cardiaco e l'elettromiografia. Sarà anche preso in conto lo stato emozionale e il contesto sociale del paziente/utilizzatore. Attualmente, il progetto è nella sua fase sperimentale: abbiamo condotto delle analisi in laboratorio con più di ottanta partecipanti (tra cui l'autore di questo articolo). I partecipanti hanno eseguito una serie di movimenti, secondo un “albero decisionale”, che sono stati monitorati attraverso una telecamera, uno smartwatch e sei sensori elettromiografici (due sulle gambe, due sul viso, uno sul

³ <<https://www.iis.fraunhofer.de/en/ff/sse/imaging-and-analysis/ils/shore-medicine>>.

⁴ <<https://www.iis.fraunhofer.de/en/ff/sse/imaging-and-analysis/ils/tech/shore-facedetection>>.

⁵ <<https://www.interaktive-technologien.de/projekte/louisa>>.

⁶ <<https://www.aimo-fit.com/en/>>.

braccio e uno sul pollice). I dati sono stati raccolti attraverso il software DICAM⁷. Inoltre, ai partecipanti è stato somministrato un questionario, prima e dopo l'esperimento, attraverso la piattaforma PainPool⁸. Il questionario è largamente basato sul German Pain Questionnaire, che prende in considerazione anche gli elementi sociali ed emotivi del dolore⁹. I prossimi passi del progetto sono quello della sperimentazione fuori dal laboratorio (per esempio, sono previste delle prove con delle squadre giovanili di calcio e con gli ospiti di una struttura per anziani) e dell'elaborazione di un algoritmo capace di funzionare (ovvero, di offrire delle analisi sufficientemente specifiche e affidabili del dolore) anche in presenza di meno dati, visto che la tecnologia finale sarà una applicazione per smartphone.

La nostra idea è che questo stato “*in the making*” del progetto non sia un ostacolo alla riflessione etica. Anzi, si tratta di una possibilità unica, per almeno due motivi. Innanzitutto, perché si possono osservare gli infiniti dibattiti e tentativi, fallimenti e successi del progetto, prima che la “scatola nera” della tecnologia venga definitivamente chiusa. In secondo luogo, perché si può pensare che l'immersione di eticisti nelle diverse fasi del progetto avrà effetti positivi sulla riflessione collettiva e, di conseguenza, sul prodotto finale. In questo articolo, vogliamo prendere in considerazione due rischi relativi all'uso di una applicazione come LOUISA. Per ognuno di questi rischi proporremo due concetti che potrebbero, come in effetti stiamo cercando di fare, orientare il design di una simile tecnologia.

Il primo rischio, a cui dedicheremo la prima sezione dell'articolo, è specifico a una tecnologia per la rilevazione automatica del dolore come LOUISA. Infatti, rispetto a PainCheck e PainFaceReader, LOUISA vuole non solo oggettivare il dolore ma anche indurre nuove abitudini nel paziente/utilizzatore. Tecnologie come PainCheck e PainFaceReader sono pensate per persone che non possono verbalizzare il proprio dolore; LOUISA è piuttosto pensata per coloro che possono intraprendere dei percorsi di trasformazione del sé. In altre parole, si può dire che LOUISA è sia una tecnologia per la rilevazione automatica del dolore, sia una tecnologia per la auto-promozione della salute. Il rischio è allora quello di una perdita di autonomia per l'utilizzatore/paziente. Molta letteratura ha usato il concetto di autonomia per analizzare e criticare questa perdita di autonomia. In questo articolo, parleremo invece di “abituazione del sé”. Con questa espressione, intendiamo il fatto che il reiterato contatto con certe tecnologie digitali può portare a forme di appiattimento del sé sulla propria medesimezza, ovvero su quel lato del soggetto che ci rende simili ad altre persone dello stesso gruppo o classe sociale. La nostra idea è che mentre la disabituazione totale di sé è qualcosa di impossibile – gli esseri umani sono infatti delle “creature dell'abitudine” – è possibile pensare a forme alternative di abituazione. Introduciamo allora il concetto di “abitudini intelligenti” sviluppato nel contesto della filosofia pragmatista da John Dewey prima e Richard Shusterman poi.

⁷ <<https://diers.eu/de/produkte/dicam-software/>>.

⁸ <<https://www.painpool.de>>.

⁹ <<https://www.schmerzgesellschaft.de/schmerzfragebogen>>.

Il secondo rischio, a cui dedicheremo la seconda sezione dell'articolo, riguarda invece nello specifico le tecnologie per l'oggettivazione del dolore. Nonostante le differenze, ciò che accomuna tutte le tecnologie di rilevazione automatica del dolore è l'idea che i sintomi esterni o superficiali siano indicativi in una certa misura di uno stato interiore, il dolore appunto. Questi sintomi esterni o superficiali possono essere rilevati, oggettivati e quantificati, in modo da quantificare anche il dolore del paziente/utente. L'ipotesi che si vuole avanzare in questo articolo è che nell'uso indiscriminato di tali tecnologie vi sia il rischio di quella che Miranda Fricker ha definito "ingiustizia epistemica", intesa soprattutto come "ingiustizia testimoniale"¹⁰. L'espressione "ingiustizia testimoniale" indica quando una persona dice qualcosa a un ascoltatore e quest'ultimo non attribuisce un adeguato livello di credibilità alla parola del parlante. Come nel rischio precedente, anche in questo caso è l'autonomia del paziente/utilizzatore a essere minacciata. E come nel caso precedente, pensiamo che la soluzione non sia una rinuncia all'uso di simili tecnologie o addirittura a ogni forma di oggettivazione del dolore. Proporremo di introdurre il concetto di "giustizia epistemica" che, nell'ambito medico, rappresenta il tentativo di bilanciare testimonianza e narrazione del paziente e oggettività della diagnosi clinica. La stessa Fricker ha proposto questo concetto nei termini di una virtù che dovrebbe essere esercitata dal medico o personale sanitario¹¹. Nel nostro caso, pensiamo si potrebbe invece trattare di un valore da implementare sia nella tecnologia "*by design*" che nei suoi possibili usi.

In questo articolo non daremo alcuna definizione del dolore. Ci limitiamo qui a dire che esistono per noi tre dimensioni del dolore. Le prime due corrispondono alla distinzione tra "*feeling pain*" (o "*painfulness*") and "*being in pain*" (o *pain*) proposta da Nikola Grahek¹². La terza è la dimensione comunicazionale del dolore¹³, ovvero l'idea che ci sia una tendenza intrinseca al dolore (o per lo meno in chi lo prova) a essere esternalizzato per mezzo di tecniche e tecnologie (a partire da quelle che Mauss chiamava le tecniche del corpo, come la voce e le espressioni del corpo). Sebbene esistano senza dubbio dei legami tra queste dimensioni del dolore, è bene non confonderle tra loro, o ridurre l'una all'altra, come invece sembrano finire per fare alcune tecnologie per la misurazione automatica del dolore.

1. Dall'*habitus* alle abitudini intelligenti

La nostra intenzione in questa prima sezione è di discutere di un rischio specifico all'uso di una tecnologia per la rilevazione automatica del dolore come LOUISA, la

¹⁰ M. Fricker, *Epistemic injustice: Power and the ethics of knowing*, Oxford University Press, Oxford 2011.

¹¹ <<https://www.youtube.com>>.

¹² N. Grahek, *Feeling Pain and Being in Pain*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2007.

¹³ S. Van Hooft, *Pain and Communication*, in «Medicine, Health Care and Philosophy», 6, n. 3, pp. 255-262.

quale ha la peculiarità di essere anche una tecnologia per la auto-promozione e miglioramento della salute.

Innanzitutto, bisogna dire che ogni presunta auto-trasformazione di sé è sempre in realtà una etero-trasformazione, ovvero una trasformazione che dipende da altro. In un'intervista del 1984, Foucault ricorda che le pratiche di soggettivazione del sé non sono mai autonome. Certo, mentre nel passato Foucault si era interessato alle pratiche moderne e contemporanee esplicitamente coercitive, nei suoi ultimi corsi al *Collège de France* egli lavora sulle pratiche antiche di auto-formazione del soggetto. Eppure, dice Foucault, bisogna tenere a mente che anche «queste pratiche non sono tuttavia qualcosa che l'individuo inventa da sé. Sono modelli che trova nella sua cultura e che gli vengono proposti, suggeriti e imposti dalla sua cultura, dalla sua società e dal suo gruppo sociale»¹⁴.

In questo contesto, proponiamo di comprendere tale fenomeno di etero-trasformazione nei termini di una “abituazione del sé” tecnologicamente mediata. Nelle nostre ricerche precedenti, abbiamo introdotto il concetto di “*habitus* digitale”¹⁵. Per il sociologo Pierre Bourdieu, l'*habitus* è ciò che rende simili le singole decisioni, azioni, desideri e gusti di ciascun membro di un gruppo o di una classe sociale. L'*habitus* è una “orchestrazione senza direttore d'orchestra” che funziona anche in assenza di ogni organizzazione, spontanea o imposta dall'esterno. *Habitus* digitale significa che i servizi digitali sono sempre più personalizzati. Tuttavia, tale personalizzazione avviene riducendo, via la raccolta dati e la loro elaborazione algoritmica, gli attori sociali a semplici agglomerati o gruppi di preferenze, tendenze e comportamenti attesi rispetto a specifici oggetti, prodotti o situazioni. Il reiterato contatto con i risultati di questo processo (per esempio, le pubblicità mirate, le playlist personalizzate, i consigli di amicizia e amore) ha degli effetti di abituazione sul sé.

Secondo il filosofo Paul Ricoeur, le nostre identità sono costituite dall'articolazione tra due poli che egli chiama *idem* e *ipse*¹⁶. Il primo ha a che fare con la stabilità nonostante tutti i cambiamenti nel tempo e nei contesti, mentre il secondo ha a che fare con l'adattamento considerando tutti i cambiamenti nel tempo e nel contesto. La nostra idea è che le tecnologie digitali siano delle macchine da *habitus* perché promuovono il primo polo ma sono indifferenti al secondo¹⁷. Le nostre

¹⁴ R. Fornet-Betancourt, H. Becker, A. Gomez-Müller, J.D. Gauthier, *The ethic of care for the self as a practice of freedom: An interview with Michel Foucault on January 20, 1984*, in «Philosophy & Social Criticism», 12, n. 2-3, 1987, pp. 112-131.

¹⁵ A. Romele, *Digital habitus: A critique of the imaginaries of artificial intelligence*, Routledge, London - New York 2023.

¹⁶ P. Ricoeur, *Sé come un altro*, a cura di D. Iannotta, Jaca Book, Milano 1993.

¹⁷ Per comprendere appieno questa affermazione, bisogna passare dalla “svolta narrativa” della sociologia francese operata da autori come Luc Boltanski e Laurent Thévenot. In effetti, quest'ultimo afferma che «la concezione della persona e della sua identità è poco sviluppata nelle scienze sociali a favore dell'identità-*idem*. La stabilità dell'identico, che i sociologi concepiscono in termini di *habitus* collettivizzato [...], impedisce di considerare l'altro polo dell'identità, l'identità-*ipse*, che Ricoeur collegava alla promessa» (si veda il testo della tavola rotonda *L'effet Ricoeur dans les sciences humaines*, in

iniziative online contano solo nella misura in cui possono essere trasformate in dati che sono analizzati per formulare delle previsioni sui comportamenti degli utilizzatori e per proporre delle pubblicità, informazioni, contenuti sempre più mirati. Il contatto reiterato con queste tecnologie ha degli effetti di appiattimento del sé sulla propria identità *idem*, che è quella parte di sé che ci rende simili ad altre persone dello stesso gruppo o classe, l'*habitus* appunto.

È possibile applicare il concetto di *habitus* digitale alle tecnologie digitali per la promozione e miglioramento della salute corporea. Bourdieu stesso insiste sulla natura incarnata dell'*habitus*. Nelle sue ricerche degli anni Sessanta sulle società rurali del Béarn e della Cabilia, si sofferma sulle tecniche del corpo (espressione presa in prestito da Marcel Mauss), sulle andature, sugli accenti, ecc. Secondo lui, lungi dall'essere qualcosa di "naturale", il corpo come lo vediamo e lo sperimentiamo è il risultato di un processo di abituazione sociale, che è una forma di eteronomia del sé. Ciò che riteniamo nostro nel senso più intimo, cioè il nostro corpo, è essenzialmente determinato dalla classe o dal gruppo sociale, e più ampiamente l'atmosfera culturale in cui siamo immersi. Inoltre, per Bourdieu le tecnologie hanno un ruolo importante nei processi di abituazione del sé. Le sue riflessioni sulla natura sociale del gusto estetico sono piene di artefatti quasi tecnologici come opere d'arte, mobili, vestiti e cibi cucinati. Raccogliendo attorno a sé gruppi di persone, questi artefatti sono produttori e riproduttori di *habitus*. Per questo motivo, è stato detto che, sebbene Bourdieu non si sia mai occupato di tecnologie, la sua sociologia dell'*habitus* è "*friendly*" con gli studiosi di tecnologia¹⁸.

Ricoeur vede nella lettura dei romanzi (e nella fruizione delle produzioni culturali in generale) l'occasione per il soggetto di una trasformazione di sé. Egli utilizza il concetto di *mimesis*, termine greco solitamente tradotto con "imitazione". Per lui, si tratta però di una imitazione creatrice: la lettura di un romanzo non finisce, almeno non per forza, per produrre l'identico (per esempio, ripetendo alla lettera quel che è stato fatto dal protagonista) ma lo trasforma (per esempio, adattando l'azione del protagonista alla situazione specifica del soggetto). Nel terzo volume di *Tempo e racconto* egli introduce l'idea di triplice *mimesis*: la *mimesis*₁ (prefigurazione) ha a che vedere con la predisposizione dell'azione umana a essere raccontata e, più precisamente, a essere messa per iscritto. La *mimesis*₂ (configurazione), corrisponde alla "messa in intrigo (*mise en intrigue*)": è il momento in cui i diversi elementi testualizzati dell'azione umana vengono combinati e ricombinati secondo una specifica coerenza temporale. La *mimesis*₃ ha a che fare con l'applicazione del testo al mondo del lettore e alla sua conseguente trasformazione¹⁹.

Nel caso dell'*habitus* digitale, la triplice *mimesis* può essere tradotta nella maniera seguente: la *mimesis digitale*₁ corrisponde al fatto che molte componenti dell'azione umana sono predisposte, per la loro natura abituale, a essere "datificate";

«Esprit», n. 3-4, 2006, pp. 43-67: 50). Le tecnologie digitali lavorano a livelli dell'*idem* nella misura in cui non s'interessano alle persone, ma ai "tipi" – in termini di gusti, azioni e reazioni, etc.

¹⁸ J. Sterne, *Bourdieu, Technique And Technology*, in «Cultural Studies», 17, n. 3-4, 2006, pp. 367-389: 369.

¹⁹ P. Ricoeur, *Tempo e racconto (vol. 3): il tempo raccontato*, tr. it. di G. Grampa, Jaca Book, Milano 2007.

la *mimesis digitale*₂ ha a che vedere col fatto che gli algoritmi di *machine learning* “mettono in intrigo” questi dati, li aggregano e analizzano insomma; infine, la *mimesis digitale*₃ ci dice che queste analisi sono usate per la comprensione dei soggetti e la loro trasformazione in perfetti consumatori.

C'è un chiaro rischio di “abituazione del sé” intrinseco ad app come LOUISA e AIMO. Nel caso di AIMO, questo rischio dipende dal fatto che la qualità della performance individuale è misurata sulla base di una serie predefinita e limitata di variazioni possibili rispetto ai movimenti “corretti”; dipende anche dal fatto che la performance individuale è costantemente confrontata con il punteggio medio degli altri utilizzatori. Infine, anche la possibilità di guardare all'evoluzione delle proprie performance nel tempo è possibile causa di abituazione di sé, perché insensibile a quelle situazioni che possono determinare delle variazioni temporali: una malattia, un infortunio, un po' di pigrizia invernale, eccetera. La non abituazione di sé e del proprio corpo è vissuta non come un'appropriazione personale della regola, ma piuttosto come una deviazione da essa. L'individuo è chiamato a performance che sono in definitiva insensibili alla personalità e alle sue variazioni. Il risultato è quello di trasformare i corpi individuali in corpi abituali e, se questo non è possibile, ci saranno forme di frustrazione nell'utente che, nel migliore dei casi, lo porteranno a smettere di usare la tecnologia.

È chiaro che il problema non è semplicemente quello di fare uno squat più o meno corretto – cosa che potrebbe essere considerata solo un “problema tecnico”. Uno dei revisori anonimi di questo articolo ha scritto: «in che senso fare lo squat correttamente è qualcosa che può cambiare con la personalità? Capisco il senso del “rischio” denunciato in generale, ma il caso dell'app che verifica se esegui correttamente lo squat non sembra così problematico (cioè: sembra che in questo caso si possa effettivamente definire un certo range di movimento ottimale, e un range di movimento non ottimale o addirittura dannoso, e “violare” la regola non è espressione della propria personalità e della scelta individuale ma è semplicemente un errore)». A questa obiezione, si potrebbe controbattere che (1) l'apprendimento di un movimento all'interno di un ambito ristretto ha delle ricadute sull'andamento del corpo in generale – e dunque, per esempio, sulle situazioni sociali in cui il corpo è visto e vissuto; (2) ancora più importante è ricordare che le misurazioni del corpo e dei suoi movimenti per mezzo di tecnologie digitali rientrano in quella atmosfera culturale del *quantified self* che va ben oltre la mera misurazione – ma implica, per esempio, una specifica comprensione di sé. Liquidare la misurazione degli squat e della loro correttezza a mero fatto tecnico equivale a dire che chi quantifica i propri risultati sportivi per mezzo di app, o le proprie ore di sonno, si sta semplicemente misurando e che non è poi una cosa di molto conto.

Proprio nella misura in cui LOUISA è ancora un progetto e non un prodotto sul mercato, sarà possibile correggere o almeno minimizzare questo rischio di abituazione del sé.

La nostra proposta non è quella di combattere le abitudini in quanto tali. Le abitudini ci consentono importanti risparmi cognitivi e pratici. Immaginate se dovessi

reimparare a fare il caffè ogni mattina o mettere in discussione la natura del rapporto con mia moglie e i miei figli. Si potrebbe dire che gli esseri umani sono particolarmente inclini, forse proprio per la loro natura culturale, sociale e tecnica, all'abituazione. Non dimentichiamo che nella tradizione aristotelica (anche se l'espressione non è di Aristotele) l'abitudine è stata definita "seconda natura", cioè un atteggiamento di origine culturale, sociale e tecnica che si sovrappone e alcuni casi sostituisce ai nostri istinti più immediati. D'altronde, secondo Tommaso l'*habitus* è qualcosa che distingue l'uomo tanto dagli animali quanto da Dio²⁰. Quest'ultimo è atto puro e quindi non può trovarsi in uno stato intermedio tra potenza e atto come nel caso dell'*habitus*. Gli animali, invece, non sono mai in grado di abbandonare per davvero la loro prima natura. Ora, se è vero che gli esseri umani sono creature abitudinarie, che male c'è a lasciarsi abituare da una tecnologia digitale per il benessere piuttosto che, ad esempio, da un insegnante/formatore, da un libro/tutorial su YouTube o da altri tipi di tecniche o tecnologie del sé e del corpo? La nostra proposta non è né di accettare l'abituazione di sé in modo ingenuo, né di rifiutarla in modo radicale. Suggeriamo invece di trovare una risposta all'abituazione di sé che sia interna al concetto stesso di abitudine. Per farlo, ci rivolgiamo al pragmatismo e, nello specifico, alla nozione di "abitudini intelligenti" sviluppata da John Dewey e Richard Schusterman.

Partiamo da quest'ultimo. Dopo numerosi secoli di oblio, dice Shusterman, nel XX secolo numerosi filosofi hanno portato la loro attenzione sul corpo. Qui ci limitiamo all'esempio di Maurice Merleau-Ponty. Secondo Shusterman, Merleau-Ponty è il "santo patrono del corpo" nel campo della filosofia occidentale²¹. Tuttavia, per lui, mentre Merleau-Ponty riabilita il corpo, trascura o resiste al ruolo delle sensazioni somatiche esplicitamente coscienti.

Le percezioni coscienti, esplicite ed esperienziali del nostro corpo includono, per Shusterman, le sensazioni più sensuali di fame, piacere e dolore, ma anche le percezioni di stati corporei che sono più distintamente cognitivi e non hanno un forte carattere affettivo²². Tra queste sensazioni esplicitamente coscienti, egli distingue tra quelle dominate dai sensi esterni o a distanza (ad esempio, l'udito, la vista) e quelle dipendenti dai sensi corporei interni (ad esempio, la propriocezione, le sensazioni cinestetiche). Per lui, una percezione propriocettiva esplicita, come quando chiudo gli occhi e cerco di percepire la posizione della mia mano, la sua relazione con le altre parti del corpo o la forza di gravità, è la percezione somaestetica per eccellenza. Infatti, non si basa sui nostri "telecettori" (cioè i sensi a distanza), ma piuttosto sul sistema sensoriale somaestetico stesso. Pensiamo al ballerino professionista: può certamente osservare il suo piede per vedere se è posizionato nel modo giusto, ma dopo un certo tempo avrà sviluppato una consapevolezza somatica interna che gli permette di sapere (anche se non sempre chiaramente) come è posizionato il suo piede.

²⁰ R.C. Miner, *Aquinas on Habitus*, in T. Sparrow, A. Hutchinson (a cura di), *A history of habit: From Aristotle to Bourdieu*, Lexington Books, Lanham 2015, pp. 67-87.

²¹ R. Shusterman, *Thinking through the body: Essays in somaesthetics*, Cambridge University Press, Cambridge 2012, p. 49.

²² Ivi, p. 53.

Per Shusterman, il problema di Merleau-Ponty è che, per quanto sia attento al corpo, continua a pensare che il modo migliore per avere il proprio corpo sia dimenticarlo. Il fatto è che Merleau-Ponty privilegia un livello base di coscienza del corpo, perché per lui tutti i livelli superiori portano a una razionalizzazione e, alla fine, a una svalutazione del corpo stesso. Per questo, ad esempio, il filosofo francese insiste sul valore dell'abitudine primaria nei processi di apprendimento o di incarnazione, invece di sottolineare i processi di apprendimento altrettanto importanti che richiedono una rappresentazione esplicita. Lo scopo della somaestetica è mostrare l'importanza della consapevolezza del corpo. I riferimenti non filosofici di Shusterman sono tutte quelle pratiche che vanno dalle antiche pratiche asiatiche di *mindfulness* ai sistemi moderni come la Tecnica Alexander e il Metodo Feldenkrais, in cui la consapevolezza esplicita e il controllo consapevole sono fondamentali, insieme all'uso di rappresentazioni e visualizzazioni. Queste pratiche non negano il valore di un comportamento non riflessivo, anzi; tuttavia, suggeriscono che per migliorarlo, per lavorarci su, bisogna portarlo, almeno per un certo momento, dallo stato di abitudine a quello di riflessione critica consapevole.

Gli stati di consapevolezza che rivolgiamo al corpo non devono necessariamente essere continui. Si può pensare che i momenti di consapevolezza siano opportuni all'inizio del processo di apprendimento, e che poi siano comunque ciclici – come quando uno sportivo, dopo la stagione agonistica, si allena per l'anno successivo, e può quindi permettersi di rivedere alcuni dei suoi gesti e movimenti. Solo alternando consapevolezza e comportamenti non riflessivi, in modo che, alla fine di un percorso di abitudine, i secondi siano il risultato dei primi, si può raggiungere un'autentica forma di libertà. La vera opposizione non è tra abitudine e ragione o controllo consapevole. La vera opposizione è tra la routine, che è un'abitudine non intelligente, e ciò che Dewey, che è il principale riferimento filosofico di Shusterman, chiama abitudini “intelligenti” o “artistiche”²³.

In realtà, le abitudini intelligenti o artistiche di cui parla Dewey non riguardano solamente la consapevolezza, ma anche la flessibilità e l'adattabilità a nuove situazioni. Una abitudine perfettamente cosciente che però non può essere facilmente cambiata quando si presenta un problema non è davvero un'abitudine intelligente. Per Dewey, le abitudini non sono accessorie, ma un elemento essenziale dell'esistenza umana. Gli esseri umani sono le loro stesse abitudini. Le abitudini si riferiscono alla ampia gamma di risposte, schemi e modi in cui ci impegniamo nei nostri mondi, da quelli fisici a quelli mentali. Le abitudini sono in grado di reagire al contesto. Ma le nostre abitudini possono perdere la loro reattività, bloccandoci così in schemi d'azione che inibiscono le nostre capacità di vivere creativamente in situazioni sociali complesse. Le abitudini intelligenti sono abitudini che rimangono “aperte” a possibili cambi di situazione, stabili nel tempo ma non condannate e restare sempre uguali a sé stesse. Nelle pagine iniziale di *Natura e condotta nell'uomo*, egli scrive che «Sebbene si ammetta che la parola abitudine è stata usata in un senso un po' più ampio del solito, dobbiamo

²³ Ivi, p. 205.

protestare contro la tendenza della letteratura psicologica a limitare il suo significato alla ripetizione [...]. La ripetizione non è in alcun senso l'essenza dell'abitudine»²⁴.

Per riassumere quanto detto fino ad ora, definiamo un'abitudine intelligente come un'abitudine che (1) è sia stabile che flessibile (cioè, reattiva alla situazione specifica) e (2) può alternare momenti di comportamento non riflessivo a momenti di consapevolezza corporea. Una tecnologia per la auto-promozione della salute corporea sarà tanto più etica quanto più sarà capace di permettere lo sviluppo di abitudini intelligenti. Per inciso, sebbene il nostro discorso sia qui limitato a questo tipo di tecnologie, il concetto di abitudini intelligenti potrebbe essere applicato alle tecnologie persuasive in generale.

Nelle sue considerazioni sulla somaestetica, Shusterman è molto critico riguardo all'uso di strumenti tecnologici complessi. Egli scrive per esempio che «non possiamo semplicemente affidarci ad altri strumenti tecnologici che facciano il nostro monitoraggio somatico al posto nostro, perché abbiamo bisogno della nostra sensibilità corporea per monitorare le prestazioni di questi dispositivi il cui funzionamento e la cui tenuta sono sempre fallibili»²⁵. Insomma, l'uso di tecnologie complesse rischia di distrarci da noi stessi che finiamo, invece, per concentrarci sulla tecnologia e i suoi (mal)funzionamenti. Lo stesso autore parla però anche di tecniche come l'uso di uno specchio e l'insegnamento del maestro che ci possono aiutare a sviluppare abitudini intelligenti. Secondo noi, tra questi due tipi di tecniche e tecnologie non c'è differenza ontologica ma semplicemente di grado. Ciò significa che dobbiamo stare sicuramente più attenti quando abbiamo a che fare con una app per la auto-promozione e miglioramento della salute che davanti a uno specchio. Eppure, ciò non toglie che gli esseri umani sono creature dell'abitudine e che l'abitudine è un fatto essenzialmente tecnico e tecnologico.

La tesi delle “abitudini intelligenti” può essere applicata facilmente all'uso di tecnologie digitali portatili per il benessere. Per esempio, si potrebbe dire che una “buona” tecnologia è quella capace non solo di sostituire le vecchie abitudini con delle nuove, ma di farlo promuovendo una coscienza nell'utilizzatore. In questo senso, la somaestetica non sarebbe lontana da quello che Luciano Floridi ha chiamato “*pro-ethical design*”²⁶, nel quale le tecnologie non hanno la funzione di orientare (nel senso del *nudge* o della *ethics by design*) il comportamento dell'utilizzatore, ma di promuovere nell'utilizzatore degli stati riflessivi.

2. Dall'oggettivazione del dolore alla giustizia epistemica

Come abbiamo mostrato nell'introduzione, negli ultimi anni sono state sviluppate diverse tecnologie per la rilevazione automatica del dolore. Esistono diversi problemi

²⁴ J. Dewey, *The middle works, 1899-1924*, Southern Illinois University Press, Carbondale 1988, p. 32.

²⁵ R. Shusterman, *Thinking through the body*, cit., p. 13.

²⁶ L. Floridi, *Tolerant paternalism: Pro-ethical design as a resolution of the dilemma of toleration*, in «SSRN Electronic Journal», 22, 2016, pp. 1669-1688.

etici legati a queste tecnologie. Ad esempio, il già citato progetto PainFaceReader fa uso di FACS. Tuttavia, l'uso di FACS è problematico dal punto di vista scientifico, tecnico ed etico. FACS è un sistema utilizzato per tassonomizzare i movimenti facciali umani in base al loro aspetto sul viso. Secondo Crawford, FACS si basa però su ipotesi scientifiche che non sono mai state dimostrate empiricamente²⁷. Il primo problema è l'affermazione, discutibile, che tutti gli esseri umani manifestino un piccolo numero di emozioni o affetti universali, innati e interculturali. Il secondo è l'affermazione, altrettanto discutibile, che le emozioni o gli affetti siano accuratamente riconoscibili attraverso le espressioni facciali.

È per evitare o almeno mitigare alcuni dei rischi associati al riconoscimento delle emozioni dai gesti facciali che il progetto LOUISA propone un approccio "multidimensionale". Esistono problemi scientifici, etici e tecnici anche nel caso delle altre dimensioni che LOUISA intende misurare. Ad esempio, l'analisi del movimento si basa sull'uso della rete neurale PoseNet (nella sua versione più veloce ma meno accurata MobileNet) per determinare approssimativamente la posizione dell'utente, a cui si aggiunge la più affidabile rete neurale convoluzionale ResNet50 combinata con lo Smoothing Filter creato dai membri del progetto nel contesto dell'app AIMO. ResNet50 è stata addestrata su oltre un milione di immagini del database ImageNet, quest'ultimo oggetto di critiche da parte di Crawford e Paglen²⁸. Secondo gli autori, il problema di ImageNet è che la sua struttura sottostante si basa sulla struttura semantica di WordNet, un database di classificazioni di parole sviluppato negli anni '80 all'Università di Princeton. Gli autori mostrano come la struttura semantica di WordNet sia piena di pregiudizi sociali e culturali, in particolare per quanto riguarda la classificazione delle persone, e come questi stessi pregiudizi ricorrano nella classificazione delle immagini di persone in ImageNet, che contiene 2.833 sottocategorie sotto la categoria "persona". Alcune di queste sono eticamente problematiche (le lasciamo in inglese): Bad Person, Call Girl, Drug Addict, Closet Queen, Convict, Crazy, Failure, Flop, Fucker, Hypocrite, Jezebel, Kleptomaniac, Loser, Melancholic, Nonperson, Pervert, Prima Donna, Schizophrenic, Second-Rater, Spinster, Streetwalker, Stud, Tosser, Unskilled Person, Wanton, Waverer, and Wimp.

È come se queste tecnologie riabilitassero, per così dire, un'attitudine lombrosiana, quella secondo cui dei segni esteriori, se ben isolati e quantificati, possono dare un accesso privilegiato a un'essenza interiore, per esempio il carattere o lo stato d'animo di una persona. Ora, è proprio questa stessa attitudine che viene applicata (o per lo meno, rischia di esserlo) alla rilevazione e quantificazione del dolore. Per altro, c'è una continuità storica tra le due cose. Crawford racconta una storia che dalla fisiognomica e dalla frenologia ha portato, attraverso il lavoro del neurologo Guillaume-Benjamin Duchenne al manicomio di Salpêtrière a Parigi, alla

²⁷ K. Crawford, *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*, Yale University Press, Yale 2021, pp. 165-169.

²⁸ <<https://excavating.ai/>>.

pubblicazione nel 1978 del FACS da parte di Ekman e Wallace Friesen²⁹. Aggiungiamo a questa storia il lavoro di un altro neurologo francese, Jean-Martin Charcot, anch'egli al manicomio Salpêtrière, sull'isteria (Charcot, infatti, fu allievo di Duchenne). L'immagine (attraverso la fotografia) di una presunta malattia interiore come l'isteria era uno dei temi principali per Charcot, proprio perché mostrare la malattia, “bloccarla” per così dire nella fotografia (smorfie del viso, contrazioni del corpo, ecc.), significava anche poterla quantificare per studiarla scientificamente. Dare visibilità all'interno di quella malattia, di quel dolore che era l'isteria, era la promessa clinica e pedagogica di Charcot, scrive Didi-Huberman³⁰.

Ora, noi non vogliamo negare l'importanza dell'esternalizzazione e della oggettivazione/quantificazione del dolore. Contro una tendenza a pensare il dolore come “fatto privato”, noi pensiamo infatti che il dolore abbia anche una dimensione comunicazionale. Inoltre, pensiamo che ogni esternalizzazione e comunicazione del dolore implichi un certo grado di oggettivazione. Si potrebbe dire in effetti che le metafore che usiamo per esprimere il dolore all'interno di un certo sistema linguistico e culturale sono un modo per rendere il dolore visibile, comunicabile e anche, in una certa misura, oggettivabile/quantificabile dagli altri. Ovviamente, le esigenze di oggettivazione/quantificazione del dolore si fanno più stringenti laddove, come è il caso dell'ambito medico e clinico, il dolore deve essere curato. In questo senso, il tentativo fatto con il McGill Pain Questionnaire di “addomesticare” le parole e le metafore che usiamo per esternare e comunicare il dolore è ammirevole. Anche le scale del dolore – la scala di valutazione verbale (VRS), la scala analogica visiva (VAS) e la scala di valutazione numerica (NRS) – hanno la loro legittimità perché l'oggettivazione del dolore apre la strada alla possibilità di trattarlo clinicamente. Si potrebbe dire che tutte le pratiche di oggettivazione del dolore non fanno altro che prolungare il processo di esternalizzazione del dolore che, considerando la sua dimensione comunicazionale, è essenziale al dolore stesso. Il problema, semmai, è nel modo in cui il dolore viene esternato: esiste infatti un punto di rottura oltre il quale l'esternalizzazione del dolore non ha più nulla a che fare con la sua dimensione comunicazionale. Questo è esattamente ciò che rischia di accadere con le tecnologie di rilevazione automatica del dolore.

Aldilà di questo punto di rottura, quello che succede è che il soggetto (colui che prova dolore) è privato della prerogativa di dire e testimoniare il proprio dolore. In effetti, in ambito clinico è noto che la migliore maniera di sapere se una persona ha dolore è chiedere a questa persona se ha dolore. Ma che cosa succede se, invece di chiedere alla persona – parliamo ovviamente di quei casi in cui la persona non è impossibilitata nella parola – ci si affida a una macchina che sarebbe capace di oggettivare e quantificare il dolore a partire da alcuni segni esterni? Cosa succede se non crediamo o addirittura non ci interessa più quel che dice il paziente a proposito del suo stesso dolore? Che nome dare a quel fenomeno per cui pochi segni esteriori

²⁹ K. Crawford, *Atlas of AI*, cit., pp. 151-179.

³⁰ G. Didi-Huberman, *Invention de l'hystérie: Charcot et l'iconographie photographique de la Salpêtrière*, Macula, Parigi 2012, p. 8.

sono considerate tracce e sintomi – simili alle tracce poliziesche e ai sintomi della psicanalisi – che danno accesso a una verità che nemmeno il soggetto conosce o che, si pensa, il soggetto in malafede vuole nascondere?

La nostra proposta è di considerare questo fenomeno come una forma di “ingiustizia epistemica”. Questo termine è preso in prestito da Miranda Fricker. In questo contesto, pensiamo all’ingiustizia epistemica nei termini di ingiustizia testimoniale. L’ingiustizia testimoniale si ha quando una persona dice qualcosa a un ascoltatore e quest’ultimo non attribuisce un adeguato livello di credibilità alla parola del parlante. L’esempio paradigmatico utilizzato da Fricker è quello di Tom Robinson, il personaggio del romanzo *Il buio oltre la siepe* di Harper Lee. Robinson è un uomo di colore sotto processo nell’Alabama degli anni Trenta per il presunto stupro di una donna bianca. Sebbene Robinson sia innocente, la giuria respinge la sua testimonianza partendo dal presupposto che “tutti i negri mentono”³¹. Secondo Fricker, Robinson soffre di un “deficit di credibilità identitario-pregiudiziale”³², la cui radice va ricercata nell’esercizio di forme di discriminazione da parte della popolazione bianca nei confronti di quella non bianca negli Stati Uniti. Tali forme di ingiustizia dipendono talvolta da convinzioni esplicite, ma sono molto più spesso legate a fattori impliciti, inconsci o subconsci alle stesse persone che le perpetrano – Fricker parla a questo proposito di “immagini”, distinguendole dalle “convinzioni”. In generale, si può dire che l’ingiustizia testimoniale danneggia la vittima nella misura in cui le nega il diritto e la capacità di essere un conoscitore/una conoscitrice. Si tratta di una generale perdita di fiducia nelle (proprie) capacità intellettuali o, in alternativa, di una perdita di fiducia nella (propria) parola. Ci limitiamo a sottolineare che la ricerca sul campo ha ampiamente dimostrato che, a parità di condizioni fisiche, la popolazione non-bianca negli Stati Uniti soffre di un deficit di giustizia testimoniale quando si tratta di dolore (che viene comunicato dal paziente ai medici e al personale sanitario) e che questo si traduce anche in un deficit in termini di cure palliative³³. Con la diffusione delle

³¹ M. Fricker, *Epistemic injustice*, cit., p. 25.

³² Ivi, p. 28.

³³ Si veda per esempio K.D. Allen, C.G. Helmick, T.A. Schwartz, R.F. DeVellis, J.B. Renner, J.M. Jordan, *Racial differences in self-reported pain and function among individuals with radiographic hip and knee osteoarthritis: the Johnston County Osteoarthritis Project*, in «Osteoarthritis and cartilage», 17, n. 9, 2009, pp. 1132-1136. Si potrebbe obiettare, come in effetti fa uno dei revisori anonimi di questo articolo, che le macchine possono essere più oggettive degli umani e che per questo non aumentano ma diminuiscono il rischio di ingiustizia epistemica. In effetti, E. Pierson *et al.* (E. Pierson, D.M. Cutler, J. Leskovec, S. Mullainathan, Z. Obermeyer, *An algorithmic approach to reducing unexplained pain disparities in underserved populations*, in «Nature medicine», 27, n. 1, 2021, pp. 136-140) hanno usato un algoritmo di *machine learning* per analizzare delle radiografie e valutare la severità dell’artrite al ginocchio nei pazienti e per ridurre le disparità razziali nella valutazione del dolore. Bisogna tuttavia considerare che l’algoritmo di E. Pierson *et al.* è stato allenato su un set di dati sensibile alla diversità ed è comunque pensato per essere usato in ambito di ricerca o (si presuppone, per il futuro) in ambito medico. Questo non è il caso di LOUISA, che è pensato per un uso “*in the wild*”, senza un accompagnamento medico o infermieristico, per persone che non hanno per forza una patologia specifica. Valutare i contesti d’uso, ed eventualmente limitarli, è sicuramente una maniera per ridurre

tecnologie automatiche per la rilevazione del dolore, e magari il loro uso in contesti specifici (per esempio, un'assicurazione medica privata che deve decidere se riconoscere oppure no uno stato di dolore al proprio cliente), questa situazione di ingiustizia epistemica potrebbe generalizzarsi.

L'unico cambiamento importante che proponiamo al concetto di ingiustizia epistemica di Fricker è quello proposto da Sullivan³⁴. L'autrice si rifà direttamente a Dewey non per negare ma per integrare il concetto di ingiustizia epistemica che, secondo lei, tende a basarsi su una concezione rappresentazionale della conoscenza (cioè, la conoscenza intesa come un'informazione, una rappresentazione accurata del mondo che può essere depositata e ritirata da un conto comune). Per Dewey, la conoscenza non è rappresentazionale ma transazionale. Secondo l'autrice, «conoscere non è un processo di rispecchiamento della realtà, ma piuttosto un'attività intrapresa da un organismo corporeo nel mondo che contribuisce a dare forma a ciò che è conosciuto»³⁵. «Le filosofie pragmatiste», dice, «intendono i conoscitori umani come esseri necessariamente incarnati e quindi inevitabilmente situati e prospettici»³⁶. Nella prospettiva aperta da Dewey, il valore di verità non dipende dall'aderenza o meno di un'affermazione al mondo; il criterio è «se, quando agita, un'affermazione produce le trasformazioni desiderate nel mondo. Se lo fa, è vera, se non lo fa, è falsa»³⁷. Da ciò Sullivan ricava l'idea che «il danno dell'ingiustizia epistemica è un danno arrecato alla prosperità di un organismo umano, piuttosto che un'ingiusta esclusione da un processo di condivisione della conoscenza». In altre parole, il vero danno dell'ingiustizia epistemica «è che al parlante non è permesso di transare epistemologicamente con il mondo in modi che consentano il proprio e l'altrui benessere»³⁸. Questa idea di Sullivan ci permette di uscire dalla convinzione, secondo noi sbagliata, secondo cui ci sarebbe una verità del dolore indipendente da colui che lo prova. L'unica verità possibile del dolore è di tipo transazionale, nel senso che l'unica maniera di considerare il dolore non è rispetto a un'esistenza del dolore stesso ma semmai a come un dolore dichiarato rappresenta (sia nella misura in cui è vissuto e nella misura in cui è ascoltato o ignorato) un aumento o una diminuzione in termini di azione nel mondo.

La questione, ancora una volta, non è di rinunciare all'oggettivazione del dolore ma piuttosto fare in modo che ogni oggettivazione del dolore non finisca per tradire questa dimensione transazionale della parola sul dolore. Si tratta insomma, di garantire che ogni parola sul dolore sia presa in carico nella direzione di una giustizia epistemica. In ogni oggettivazione medica del dolore è necessario articolare almeno

i rischi di ingiustizia epistemica. In ogni caso, il dibattito sull'uso di algoritmi per la presa di decisioni in ambito medico va ben oltre gli scopi del nostro articolo.

³⁴ S. Sullivan, *On the harm of epistemic injustice*, in I.J. Kidd (a cura di), *The Routledge handbook of epistemic injustice*, Routledge, London - New York 2017, pp. 205-212.

³⁵ Ivi, p. 205.

³⁶ Ivi, p. 207.

³⁷ Ivi, p. 208.

³⁸ Ivi, p. 210.

due dimensioni, ovvero i racconti dei pazienti, da un lato, e le misurazioni tecnico-scientifiche, dall'altro. Il problema più evidente è che non esiste una regola precisa che ci dica quale sia la media aurea tra questi due estremi. Semmai è il risultato di una pratica ripetuta nella situazione, cioè lo sviluppo di una virtù. Nel suo lavoro, Fricker parla dello sviluppo di una virtù di giustizia testimoniale. In una conferenza tenuta nel 2015 all'Università di Sheffield³⁹, affronta il tema dell'ingiustizia epistemica nell'assistenza sanitaria. Distingue tra posizione probatoria e posizione fiduciaria. La prima riguarda «tutti i sintomi pronti per l'interpretazione dell'esperto», mentre la seconda «prende per buona la parola del paziente». Secondo Fricker, il medico deve muoversi tra le due posizioni. Tutti noi lo facciamo in qualche misura, ma i medici devono farlo in condizioni molto più complesse. Il medico deve fidarsi del paziente, ma non deve fidarsi completamente del paziente a causa della sua formazione scientifica e della sua competenza come medico. Il medico ha una responsabilità di cura, per non parlare dello stress (ad esempio, la paura di fallire) e spesso della povertà di tempo. Nella pratica medica esistono fondamentalmente due estremi. Il primo è l'oggettivazione epistemica, cioè trattare il paziente come se fosse nient'altro che un insieme di prove. Il secondo è l'elusione epistemica, cioè la mancata assunzione di responsabilità da parte dell'esperto per i giudizi espressi. La virtù epistemica della pratica medica sarebbe, in questo senso, la via di mezzo tra le due.

Conclusione

Esiste già una abbondante letteratura teoretica e critica sulle tecnologie digitali portatili per il benessere, in cui per esempio si discute di problemi legati all'autonomia e al paternalismo. Alcuni autori hanno una visione decisamente critica. Per esempio, John Owens e Alan Cribb sostengono che le tecnologie digitali indossabili per il benessere, come il FitBit, possono promuovere forme di autonomia procedurali (che si riferiscono a processi di deliberazione psicologica) ma non relazionali (che si riferiscono alle opportunità che le persone hanno di esercitare azioni potenziali)⁴⁰. Altri autori hanno invece una visione più positiva o perlomeno neutra. Laura Specker Sullivan e Peter Reiner riconoscono da un lato che l'uso di simili tecnologie implica sempre una certa forma di paternalismo⁴¹. Eppure, distinguono tra diverse forme di paternalismo, da quello più *hard* (quando un individuo interferisce con un altro

³⁹ <<https://www.youtube.com>>. Nel frattempo, le riflessioni sull'ingiustizia epistemica in ambito medico si sono moltiplicate. Si veda per esempio H. Carel, I. J. Kidd, *Epistemic injustice in healthcare: A philosophical analysis*, in «Medicine, Health Care and Philosophy», 17, n. 4, 2014, pp. 529-540. Per quel che riguarda il dolore cronico, si veda D.Z. Buchman, A. Ho, D. S. Goldberg, *Investigating trust, expertise, and epistemic injustice in chronic pain*, in «Journal of Bioethical Inquiry», 14, n. 1, 2017, pp. 31-42.

⁴⁰ J. Owens, A. Cribb, 'My fitbit thinks I can do better!' *Do health promoting wearable technologies support personal autonomy?*, in «Philosophy & Technology», 32, n. 1, 2019, pp. 23-38.

⁴¹ L. Specker Sullivan, P. Reiner, *Digital wellness and persuasive technologies*, in «Philosophy & Technology», 34, n. 3, 2021, pp. 413-424.

individuo senza il suo consenso e per il suo beneficio) a quello più *soft* che chiamano paternalism personalizzato (in cui non solo gli obiettivi, ma anche i mezzi per raggiungerli, sono adatti alle preferenze e agli obiettivi personali dell'individuo). Il paternalismo personalizzato coincide per questi autori con il maternalismo, che è definito come l'agire a beneficio di un'altra persona in un modo che tiene conto dell'autonomia di quella persona, nonostante non vi sia alcuna espressione esplicita di consenso o assenso da parte della persona per conto della quale viene presa la decisione

In mezzo ci sono il paternalismo libertario o *nudging*, che intende descrivere i modi in cui (principalmente) le istituzioni possono strutturare il processo decisionale per avvantaggiare i loro membri senza violare la loro libertà, e il paternalismo dei mezzi, che è esemplificato da situazioni in cui gli individui stabiliscono obiettivi per se stessi ma richiedono l'esperienza di un altro individuo per raggiungere al meglio tali obiettivi. Le tecnologie digitali indossabili per il benessere possono essere distribuite in questi quattro gruppi di paternalismo.

Si potrebbe dire che un'etica di simili tecnologie coincida non con l'eliminazione o la critica del paternalismo *tout court*, ma con la possibilità di avere o valutare il minimo grado possibile di paternalismo per ognuna di queste tecnologie. Rispetto a quanto abbiamo detto nelle due sezioni precedenti, si potrebbe anche dire che l'obiettivo dovrebbe essere sempre, nei limiti del possibile (limiti determinati da tecnologia, soggetto e contesto d'uso) di massimizzare le abitudini intelligenti e la giustizia epistemica.

Negli ultimi mesi del progetto, abbiamo cominciato a elaborare l'idea di un "design dialogico", capace cioè di creare spazi di riflessione e iniziativa nell'utilizzatore e di iterazione tra l'utilizzatore e la tecnologia futura. Di recente, abbiamo condotto gli esperimenti di laboratorio per l'analisi multidimensionale del dolore. I nostri soggetti hanno eseguito una serie di movimenti (basati su un albero decisionale precedentemente definito) e diversi parametri sono stati misurati attraverso 6 sensori di elettromiografia (EMG) sul corpo (collegati, via Bluetooth, al software DICAM42). Inoltre, i test sono stati filmati per consentire l'analisi dei movimenti del corpo e del viso. Ora, già a questo livello, abbiamo lavorato nella direzione di un design dialogico, almeno in tre modi: (1) in primo luogo, nell'avanzamento nell'albero decisionale, che è stato determinato non solo dall'analisi automatica, ma anche dalle sensazioni del paziente, al quale è stato chiesto (a) se ha sentito dolore durante il movimento e (b) dove ha sentito dolore; (2) in secondo luogo, oltre a utilizzare i sei sensori EMG presenti sul corpo, abbiamo aggiunto un altro sensore con il quale il soggetto poteva riferire (a) l'esatto momento di comparsa del dolore e (b) la sua intensità; infine, (3) all'inizio e alla conclusione dell'esperimento, i soggetti in esame hanno risposto a questionari basati sul Deutscher Schmerz-Fragebogen, che considera non solo la dimensione fisica, ma anche quella psicologica e sociale del dolore.

Lo sforzo ulteriore sarà quello di tradurre questo approccio dialogico a livello del design e del funzionamento dell'app finale – dando per esempio la possibilità all'utente di correggere il risultato automatico. Ancora più grande e incerta sarà la sfida

quando si tratterà di redigere delle linee guida e poi valutare caso per caso il contesto all'interno del quale questa tecnologia sarà utilizzata.

L'immaginario digitale e il corpo utopico da Instagram a OnlyFans¹

Pierluigi Ametrano*

Abstract

L'articolo intende analizzare come i soggetti hanno instaurato un nuovo rapporto con la propria immagine e con il proprio corpo grazie e mediante le nuove tecnologie informatiche. I social media e le applicazioni informatiche sono delle formazioni storiche in cui è divenuto preponderante il ruolo e la funzione dell'immagine, ciò ha comportato per i soggetti la possibilità non solo di elaborare un proprio immaginario confortevole e rassicurante, ma anche, o soprattutto, di partecipare attivamente alla costruzione della propria immagine e del proprio corpo.

Le moderne tecnologie digitali offrono ai soggetti un continuo esercizio su di sé che permette di accedere ad un proprio modo di essere e di raggiungere nuove forme di piacere, che non corrispondono più al mero godimento sessuale, ma sono la ricerca di una propria autenticità, in altre parole sono forme di cura di sé che avvengono tramite gli strumenti informatici e le strategie che essi forniscono. Un gioco di verità attraverso il quale il soggetto fa esperienza di se stesso, si conosce ed entra in contatto con gli altri.

Parole chiave: immaginario, corpo, tecnologie informatiche, godimento, cura di sé, sessualità.

The article aims to analyse how human subjects established a new relationship with their own image and body thanks to and through new information technologies. Social media and computer applications are historical formations in which the role and function of the image has become predominant, but this meant that subjects are not only able to elaborate their own comfortable and reassuring imaginary, but also, or above all, to actively participate in the construction of their own image and body. Modern digital technologies offer subjects a continuous exercise on themselves that allows them to access their own way of being and to achieve new forms of pleasure,

¹ Saggio ricevuto in data 30/04/2023 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Ricercatore indipendente, dottore magistrale in Filosofia presso l'Università di Napoli Federico II, e-mail: pierluigiametrano@libero.it.

which no longer correspond to mere sexual enjoyment, but are the search for their own authenticity, in other words, they are forms of Self-care that take place through computer tools and the strategies they provide. A game of truth through which the subject experiences himself, gets to know himself and meets others.

Keywords: imaginary, body, ICT, enjoyment, self-care, sexuality.

Introduzione

Una tale interpretazione va contro alle migliori intenzioni di Palomar, che pur appartenendo a una generazione matura, per cui la nudità del petto femminile s'associava all'idea d'un'intimità amorosa, tuttavia saluta con favore questo cambiamento nei costumi, sia per ciò che esso significa come riflesso di una mentalità più aperta, nella società, sia in quanto una tale vista in particolare gli riesce gradita. È quest'incoraggiamento disinteressato che egli vorrebbe riuscire a esprimere nel suo sguardo
I. Calvino

Una modella cammina per il quartiere NoHo di New York, indossa una vecchia giacca di tweed, che le lascia scoperte le gambe, e delle scarpe bianche ormai opache. Il volto non si vede perché è nascosto da un bouquet di fiori, che aveva comprato poco prima per il compleanno di un'amica. A vederla sembra una figura decisamente strana, quasi un quadro surrealista, ricorda un po' il quadro di Magritte *Il figlio dell'uomo*, in cui un uomo vestito in modo borghese ha il volto celato da una mela verde, una tela che gioca proprio su ciò che si vede e su quanto si nasconde. La giovane passeggia così tranquilla perché pensa di non essere vista, purtroppo un fotografo la riconosce e le scatta una foto. Qualche giorno dopo, la ragazza trova l'immagine su Internet e decide di postarla con una didascalia: «Mood forever», quasi a rivendicare la volontà di voler vivere «in incognito per sempre, a lettere bianche in grassetto»². Tempo dopo, tramite gli alert di Google, scopre di essere stata citata in giudizio per 150 mila dollari, a farle causa è proprio l'autore dello scatto, il quale sostiene di avere la proprietà dell'immagine.

È il 2019 e la giovane modella è Emily Ratajkowski, che oggi ha un profilo Instagram di 30 milioni di follower, la quale afferma: «Sono ormai abituata più a vedermi attraverso le lenti dei paparazzi che a guardarmi allo specchio e ho imparato che la mia immagine, il mio riflesso, non mi appartengono»³. Quel che Emily non sa

² E. Ratajkowski, *Buying My Self Back. When does a model own her own image?*, in «New York Magazine», 15 Settembre, 2020, edizione online.

³ *Ibidem*.

è che da sempre il reale è in funzione della sua rappresentazione, ancor di più ora nell'era digitale, in cui la potenza dell'immaginario è decuplicata dalla potenza di calcolo delle moderne tecnologie informatiche e dall'eccessiva velocità di diffusione dei fotogrammi digitali. Non è un caso che l'avvocato, a cui la modella si è rivolta per arginare il furto di foto personali, abbia risposto: «Le immagini sono già in circolazione. Internet è Internet!»⁴

A partire da questa affermazione tautologica, per cui il web risponde solo a se stesso e si trasforma nella pienezza di un vuoto ancora da colmare, obiettivo dell'articolo è analizzare il rapporto nuovo che il soggetto nella sua singolarità ha instaurato con la propria immagine digitale e l'immaginario virtuale, oltre a indagare in che modo il corpo è coinvolto in tale dinamica.

1. Immaginari digitali

Da Facebook a Instagram, da TikTok fino ad arrivare a OnlyFans, le immagini sono divenute il contenuto privilegiato dell'era digitale. Se, nei primi social network, era il testo la parte principale del post – era con le parole che si tentava di esprimere il proprio flusso coscienziale, in una sorta di seduta psicoanalitica condivisa, mentre la dimensione iconica era solo un'esemplificazione più diretta – ora con i social media⁵ la didascalia cede il passo a una visibilità preponderante, laddove è il visibile a prendere il sopravvento sulla riflessione intimistica, sebbene i nuovi utenti che producono meme o video siano definiti come *content creator*, perché è lo spazio visivo a essere divenuto contenuto formale. È bene chiarire che con *content* si intendono sia il video divulgativo, sia i trend topic su TikTok sia l'esibizione erotica su OnlyFans, tutto è contenuto o, meglio, tutto è immagine. Non è un caso che nelle piattaforme informatiche la produzione visiva sia maggiormente accentuata, tanto da cambiare la denominazione da network a media, cioè non più canali che mettono in comunicazione tra loro gli utenti, ma spazio in cui gli utenti si esibiscono, laddove il loro gesto diviene performance e il loro relazionarsi muta in competizione. Gli ambienti virtuali sono anch'essi

una formazione storica, [cioè] una configurazione del visibile e dell'enunciabile, una combinazione, un modo di combinare visibilità ed enunciati, [però] il visibile e l'enunciabile sono diversi per natura, [in altri termini] non vi è fra loro isomorfismo⁶.

Se nella preistoria dell'era digitale la rete era caratterizzata da pagine HTML piene di testo e povere di immagini, per lo più sgranate, con il web 2.0 l'architettura delle piattaforme si inverte e la parte iconografica prende il sopravvento. Una

⁴ *Ibidem*.

⁵ I. Bogost, *La fine dei social network*, in «Internazionale», XXX, n. 1490, 2022, pp. 40-44: 42.

⁶ G. Deleuze, *Il sapere. Corso su Michel Foucault (1985-1986) / 1*, tr. it. di L. Feltrin, Ombre Corte, Verona 2020, p. 38.

produzione a cui prendono parte gli stessi soggetti attraverso gli strumenti informatici degli smartphone sia nella creazione che nella diffusione, tanto che la prassi comunicativa si riduce al meme o al video, che in alcune applicazioni sono definite *reel*, una parola che ha un'assonanza con la parola *reale*, quasi a sottolineare come sia l'immagine a creare il reale, ma richiama anche la bobina della produzione filmica. La comunicazione verbale si ritrae e lascia spazio alle immagini: il tutorial prende il posto del libretto di istruzioni. È utile chiarire che tutte le piattaforme social utilizzano degli algoritmi che analizzano e tracciano il *behavioural profiling* di ogni utente, cioè il comportamento che ognuno ha online e in base alle nostre scelte propongono dei contenuti conformi alle nostre preferenze e il più possibile interessanti per gli utenti. In altre parole, ogni utente costruisce intorno a sé una bolla di realtà che è formata da immagini che lo rassicurano e gli recano conforto, ma che lo racchiudono all'interno di un universo che esclude una molteplicità di altre dimensioni.

L'immagine scalza la parola per un'incompatibilità strutturale, non c'è più un equilibrio fra l'iconicità e il discorso e irrimediabilmente cambia anche il paradigma storico. Quel che prima era un'alternanza fra due ordini eterogenei ora diviene una predominanza dell'uno sull'altro, mostrando un tratto competitivo dell'immagine che prima non era così palese:

L'immagine è l'imitazione di una cosa, solo nel senso in cui l'imitazione è l'emulazione della cosa: essa rivaleggia con la cosa, e la rivalità riguarda tanto la riproduzione quanto la competizione per la presenza. L'immagine contende alla cosa la presenza⁷.

Nel contesto virtuale emerge la rivalità per immagini: non è un caso che molta della produzione video nelle applicazioni più diffuse si basi proprio sulla sfida. In effetti *challenge* è il termine usato per indicare le mode virali che si alternano sui social media, soprattutto su TikTok. La dimensione digitale amplifica la tensione tra i soggetti in rete tramite il supporto visuale che ne scatuisce, sembra che la gara sia divenuta la modalità preferita di comunicazione, «una società ipercompetitiva, ivi compreso sul piano della soggettivazione e dell'individuazione»⁸.

Non solo l'antagonismo diviene il canale comunicativo tra gli utenti nella rete, ma anche l'approccio che il soggetto ha nei propri confronti. In effetti, tale cambio di prospettiva nella produzione di immagini ha un riflesso anche all'interno dei processi di soggettivazione, perché

per acquistare autoidentità, il soggetto deve identificarsi con l'altro immaginario, deve alienare se stesso, deve cioè porre la propria identità al di fuori di se stesso, per così dire nell'immagine del suo doppio [...] l'identificazione immaginaria è sempre identificazione *per conto di un certo sguardo nell'Altro* [...] per chi il soggetto recita questo ruolo⁹.

⁷ J.L. Nancy, *Tre saggi sull'immagine*, tr. it. di A. Moscati, Cronopio, Napoli 2018, p. 19.

⁸ F. Chicchi, A. Simone, *Il soggetto imprevisto. Neoliberalizzazione, pandemia e società della prestazione*, Meltemi, Milano 2022, p. 82.

⁹ S. Žižek, *L'oggetto sublime dell'Ideologia*, tr. it. di C. Salzani, Ponte alle Grazie, Milano 2014, pp. 137-138.

Se il compito dell'immaginario è dire cosa il soggetto è per gli altri, la possibilità che l'immaginario virtuale concede al singolo è di presentarsi agli altri come vuole. La competizione è ora tra *me, my self and I*, ma è una rivalità di cui le singolarità sono attivamente artefici ed è un capovolgimento che sovverte la tradizionale strategia del processo di soggettivazione e apre a nuove forme singolari.

I dispositivi digitali incidono profondamente sulla costruzione singolare e la trasformano in una dinamica partecipativa, in cui il soggetto agisce intensamente alla creazione del proprio immaginario e all'elaborazione della propria immagine, perché gli strumenti informatici permettono di scegliere qual è il doppio virtuale che avverte come proprio. Un'elaborazione iconica del proprio doppio che al tempo stesso repentinamente può cambiare. Il soggetto diviene padrone della propria visibilità, grazie al digitale opera nella costruzione della propria immagine e ne sperimenta attivamente la trasformazione. Tramite l'immaginario virtuale, le soggettività esperiscono pienamente come «lo sfasamento dell'individuo in relazione a se stesso è il principio dinamico dell'individuazione»¹⁰.

Le nuove singolarità non sono più il termine passivo di una strategia esterna ed estranea, perché le attuali tecnologie informatiche concedono ai soggetti la possibilità di intervenire nella strategia identitaria:

noi costituiamo la nostra identità vedendoci con gli occhi degli altri, ma ora ciò che gli altri vedono di noi è l'immagine che noi vogliamo presentare, e che spesso è stata elaborata con strumenti software [...] L'utente di queste tecnologie digitali configura attivamente una presentazione del sé, che diventa la base delle osservazioni esterne¹¹.

Ogni cambiamento sociale comporta una trasformazione radicale nella costruzione del soggetto: le tecnologie informatiche contemporanee rendono maggiormente evidenti tali cambiamenti e inoltre incidono più profondamente nella dinamica identitaria, o, ancora di più, innescano dinamiche latenti nelle singolarità. Un nuovo regime di visibilità si è imposto e ha reso chiaro come

tutto il processo della soggettivazione non solo comporta nuovi campi di percezione e di affezione, ma costituisce anche esso stesso un'apertura di potenzialità. Cioè, non risponde specificatamente al tema della spontaneità ma della creatività: la determinazione di qualcosa di nuovo¹².

L'accesso diretto del singolo alla creazione della propria immagine e alla produzione di un proprio immaginario è una dimensione mai sperimentata nella

¹⁰ B. Stiegler, *La società automatica. 1. L'avvenire del lavoro*, tr. it. e cura di S. Baranzoni, I. Pelgreffi, P. Vignola, Meltemi, Milano 2019, p. 50.

¹¹ E. Esposito, *Comunicazione artificiale. Come gli algoritmi producono l'intelligenza sociale*, Bocconi University Press, Milano 2022, p. 98.

¹² G. Deleuze, *La soggettivazione. Corso su Michel Foucault (1985- 1986) / 3*, intr. di G. De Michele, Ombre Corte, Verona 2020, p. 150.

soggettivazione, che è concessa dagli strumenti informatici e dagli spazi digitali ed è un'opportunità che si riverbera necessariamente anche sulla corporeità di cui le singolarità possono esperire i limiti fisici e le potenzialità protesiche fino alla dilatazione dei confini sensoriali in una "realtà-altrove", *augmented reality*, che dona certamente nuove consapevolezze e differenti capacità.

2. *Il corpo utopico*

OnlyFans è un sito nato nel 2016, in cui dai profili si condividono contenuti, soprattutto foto e immagini, a prevalente contenuto erotico o pornografico. Eppure non sono attrici a pubblicare tali contenuti: per lo più sono utenti, intorno ai venti anni, che hanno una concreta percezione della propria fisicità. «Avevo sempre curato il mio corpo e l'ho usato»¹³, afferma una delle più note creator, che riesce a guadagnare più di ventimila euro al mese. Monetizzare non è il solo intento degli utenti del sito, per gli altri è solo uno spazio dove poter liberamente esprimere loro stessi, e in effetti tale piattaforma è un luogo che per molti soggetti serve a esperire differenti forme del sé attraverso la pratica della propria corporeità, «un esercizio di sé su di sé, attraverso cui si cerca di elaborare se stessi, di trasformarsi e di accedere a un certo modo di essere»¹⁴. In effetti la piattaforma non è solo lo spazio per nuove forme di godimento, perché non c'è nessuna possibilità di contatto, ma è uno luogo dove la singolarità con il corpo proprio intraprende nuovi modi e strategie altre per raggiungere delle forme di soddisfazione che non provengano solo dalla relazione materiale.

La ricerca di una propria autenticità attraversa il corpo come un campo, che il singolo impara a gestire con tecniche insolite ma potenti, grazie alle quali lo manipola, lo allena, lo estenua, talvolta lo lacerava e lo sfinisce. Tutto ciò comporta una cognizione maggiormente sensibile delle capacità di come «utilizzare il nostro corpo come possibile fonte di una moltitudine di piaceri è una cosa estremamente importante»¹⁵. L'ambiente virtuale e i *tool* informatici divengono quindi il modo per attuare nuovi metodi di conoscenza del sé che poggiano interamente sulle capacità cinestetiche e sull'opportunità di esperirle in maniera totalmente differente. Quello su cui la digitalità permette di operare è la capacità di un approccio più intenso alla propria intimità, al di là della «identità (sessuale) [che] ci limita»¹⁶. Il legame del singolo alla propria fisicità si accentua e quel che si intravede è:

¹³ M. Rovelli, G. Schlaunich, *OnlyFans, le storie dei creator che guadagnano fino a 20mila euro al mese*, in «Corriere della Sera», 21 Dicembre 2022, edizione online.

¹⁴ M. Foucault, *L'etica della cura di sé come pratica della libertà*, in *Estetica dell'esistenza, etica, politica. Archivio Foucault 3*, tr. it. di S. Loriga, Feltrinelli, Milano 2020, pp. 273-294: 274.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ M. Foucault, *Michel Foucault, un'intervista: il sesso, il potere e la politica dell'identità*, in *Estetica dell'esistenza, etica, politica*, cit., pp. 295-306.

la formazione delle procedure con cui il soggetto è portato a osservare se stesso, a analizzarsi, a decifrarsi, a riconoscersi come ambito di sapere possibile. Si tratta [...] della soggettività, intendendo con questo termine il modo in cui il soggetto fa esperienza di se stesso in un gioco di verità in cui è in rapporto con sé¹⁷.

Al centro c'è solo una fisicità che volontariamente si espone, per potersi meglio esperire, oppure decide di mostrarsi, solo perché prima è avvenuta un'efficace e consapevole cura di sé. Consapevolezza della propria fisicità attraverso la strumentazione informatica e la dimensione virtuale, un luogo inesistente in cui si avvera però l'utopia per il corpo, che

è un grande attore utopico, quando si tratta di maschere, di trucco, di tatuaggio. Comunque la maschera, il tatuaggio, il trucco sono operazioni con cui il corpo viene strappato al proprio e proiettato in un altro [...] è al centro del mondo questo piccolo nucleo utopico a partire dal quale sogno, parlo, procedo, immagino, percepisco le cose al loro posto e anche le nego attraverso il potere infinito delle utopie che immagino¹⁸.

Ovviamente un tale processo non è esente da forme parossistiche, anzi sono proprio le difformità a essere il sintomo concreto che qualcosa è realmente cambiato all'interno del processo di soggettivazione. Infatti, è la forma eccessiva che rappresenta la traccia di indagine, come i corpi palestrati e lucidi, che ingeriscono solo cibi proteici, oppure il fisico gravemente obeso, che continua a rimpinzarsi di grassi e zuccheri, o ancora l'Hot Chip Challenge, cioè la sfida a chi mangia la patatina più piccante al mondo. Così, anche la piena accettazione del dolore o l'esposizione della sofferenza costituiscono la manifestazione estrema di una modalità nuova di connettersi all'intimità del proprio corpo.

Un corpo così facilmente mostrato è possibile che sia però mortificato, talvolta vilipeso, da pratiche distorte di cura di sé eccessive che puntano all'abnorme e all'eccesso, non è un caso che *#foodporn* sia l'hashtag condiviso in circa 289 milioni di fotografie e da utenti under 35 nel 66% dei casi. A legare tali scatti è una insalubre relazione con il cibo come la ricerca di gusti estremi, o semplicemente l'esposizione di soggetti che si rimpinzano o bevono fino a star male:

quello della divorazione è infatti un tratto tipico del capitalismo contemporaneo: il soggetto è spinto senza freni a divorare [...] tutto quello che è possibile, al fine di reperire una soddisfazione immediata al suo disagio, il problema è che tale modalità di appagamento dissoluta e sfrenata si trasforma presto in una sensazione di mancato appagamento e profonda delusione, innescando in tal modo un pericoloso circolo vizioso e autodistruttivo¹⁹.

Al contempo, l'abnorme uso del corpo in esibizioni spettacolari attrae il *potere* che trova nella matericità del soggetto un luogo idoneo alla pervasività delle proprie forze:

¹⁷ Ivi, pp. 248-252.

¹⁸ Id., *Utopie. Eterotopie*, a cura di A. Moscati, Cronopio, Napoli 2006, pp. 39-43.

¹⁹ F. Chicchi, A. Simone, *Il soggetto imprevisto*, cit., p. 62.

la politica [è] sempre più politica del godimento, della *jouissance*, una politica che riguarda i modi di suscitare, controllare e regolare la *jouissance* (l'aborto, i matrimoni fra gay, il divorzio...)²⁰.

Il corpo diviene la posta in gioco per il potere, il quale si interessa sempre più dei piaceri che gratificano e soddisfano la corporeità del soggetto, e con lusinghe sempre più insistenti cerca di sedurlo. È proprio del potere servirsi di una strategia fatta di strumenti di seduzione, che giocano sulla vanità dei soggetti, dalle creme di bellezza fino alla chirurgia estetica. L'investimento di potere sui corpi dei soggetti non predilige più la repressione e il controllo, bensì promuove delle condotte di autoaffermazione: «pensati libera», come suggerito da una nota influencer. Così, in un movimento scacchistico, i soggetti cercano nelle piattaforme o nelle moderne tecnologie informatiche delle *escape room*, dove imbastire delle tattiche di resistenza differenti, con una serie di rilanci e di contromisure da entrambe le parti.

Conclusioni

Il corpo si specchia e il soggetto riconosce pienamente la figura riflessa, perché ha avuto un ruolo attivo nell'elaborazione grafica. Ogni frame è espressione di un'azione precisa che ha comportato dei tentativi e delle prove di cui il singolo è l'artefice, talvolta con un'attività solitaria altre volte con un'impresa condivisa, fino al compimento di una trasformazione con cui il soggetto mette al centro il proprio corpo e la relativa immagine. Così si accorge che

il mio corpo, infatti, è sempre altrove, è legato a tutti gli altrove del mondo e, in verità, è altrove rispetto al mondo. È, infatti, attorno a lui che le cose si dispongono, è rispetto a lui [...] che ci sono un sopra e un sotto, una destra, una sinistra, un avanti, un indietro, un vicino, un lontano. Il corpo il punto zero del mondo²¹.

Attraverso un'attività diretta e costante sul proprio corpo, i nuovi soggetti elaborano la propria fisicità, la quale diviene il centro dell'interazione, della partecipazione o della sovrapposizione chiasmica tra virtuale e reale. Le soggettività tecnologiche concorrono alla formazione di una corporeità che sovverte pienamente la percezione propria e degli altri e, altresì, cambia radicalmente i propri parametri affettivi ed emotivi. Per ottenere tale risultato i singoli non fanno altro che adottare tutta la strumentazione informatica che hanno a loro disposizione, così i dispositivi tecnologici sono lo strumento per una cura di sé che comporta una mutazione profonda e continua della propria corporeità. Per fare ciò le nuove singolarità devono stravolgere il proprio corpo per modificare la propria immagine, fino a riconoscersi

²⁰ S. Žižek, *Che cos'è l'immaginario*, tr. it. di G. Illarietti, M. Senaldi, Il saggiatore, Milano 2016, p. 10.

²¹ M. Foucault, *Utopie. Eterotopie*, cit., p. 42.

completamente in essa. Una pratica di sé che è estremamente dinamica e coinvolgente e che non si esaurisce nella durata di un video o nel fotogramma di uno scatto, perché è nell'opacità del reale che si trova la possibilità di una virtualità luminosa. Il reale e il virtuale sono legati insieme come sempre, ma mentre la realtà resta sullo sfondo è il virtuale a divenire il *reale* palcoscenico su cui i soggetti si esibiscono. Così, all'interno della dimensione virtuale il corpo diviene il luogo di pratiche di lotta e di emancipazione per i soggetti, ma anche il terreno di un conflitto che coinvolge i soggetti e il potere.

Le singolarità percepiscono che la dimensione digitale è lo spazio di cui appropriarsi, per poter allestire un immaginario che sia il proprio, e non quello preso a prestito da altre generazioni. È il virtuale contemporaneamente luogo e strumento che ha permesso di vedere e di dire, anche attraverso la creazione inevitabile di un nuovo lessico, talvolta preso dal gaming, o l'elaborazione di una fonetica differente, come il parlare in corsivo.

Suoni, immagini, parole e corpi sono l'intreccio chiastico su cui si regge il tentativo delle singolarità di provare a intervenire nel processo di soggettivazione: un'opportunità inaspettata offerta dai media informatici ai soggetti, i quali all'interno della dimensione virtuale provano a sperimentare su di sé la possibilità di una dinamica identitaria senza restrizioni e apparentemente senza limiti.

Corps numériques: projections, extensions, simulacres¹

Simona Stano*

Abstract

I corpi digitali sono corpi informatizzati, tecnologizzati, più o meno sconnessi dalla loro “materialità analogica” per essere “re-incorporati” in diverse “sostanze digitali”. Si tratta di un processo che si estende ben oltre il livello materiale, coinvolgendo trasformazioni di cruciale importanza in termini di processi di significazione e di esperienza del sé, dell’altro e del mondo in cui il corpo vive e agisce, e a cui conferisce un senso (mentre attribuisce senso a se stesso). L’articolo esamina simili dinamiche introducendo tre figure tematiche di particolare rilievo per descrivere la complessità dei corpi digitali contemporanei: la *proiezione*, l’*estensione* e il *simulacro*.

Parole chiave: corpi digitali, corporeità, senso, proiezione, estensione, simulacro.

Digital bodies are computerized, technologized, namely detached from their “analogue materiality” to be “reincorporated” into different “digital substances”. Far from simply entailing material transformations, such dynamics involve also, and above all, relevant changes in terms of meaning-making processes and experience of the self, of the other and of the world in which the body lives and acts, and to which it gives a meaning (while giving meaning to itself). The article examines these processes by introducing three thematic figures to describe the complexity of contemporary digital bodies, identifying them as *projections*, *extensions*, or *simulacra*.

Keywords: digital bodies, corporeality, meaning, projection, extension, simulacrum.

¹ Saggio ricevuto in data 15/12/2022 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Università degli Studi di Torino, e-mail: simona.stano@unito.it.

Our bodies are digital data assemblages
Deborah Lupton (2017)

1. Pour une définition des “corps numériques”

«Nos corps sont des assemblages de données numériques»². Avec ces mots (en exergue dans la langue d’origine), il y a déjà plusieurs années, Deborah Lupton faisait allusion au processus de numérisation qui a de plus en plus affecté le corps humain dans les sociétés contemporaines. Un processus qui, selon l’auteurice de *Digital Bodies*, se caractérise essentiellement par un mouvement croisé d’ostension du Soi, d’une part, et d’exposition et contrôle du “corps de l’Autre”, d’autre part:

In the contemporary digital era, bodies are digitised as never before, both by individuals on their own behalf and by other actors and agencies seeking to portray and monitor their bodies [À l’ère numérique contemporaine, les corps sont numérisés comme jamais auparavant, à la fois par des individus en leur propre nom et par d’autres acteurs et agences cherchant à représenter et à surveiller leur corps]³.

Pour mieux comprendre ces dynamiques, cet article examine à la fois les formes les plus communes et les effets de sens principaux résultant des “corps numériques” du monde contemporain, en adoptant notamment une perspective philosophique et sémiotique.

A cette fin, il convient tout d’abord de préciser ce que l’on entend par “corps”. Terme se référant génériquement à «tout objet, toute substance matérielle»⁴, il désigne plus précisément, selon une conception dominante dans les sciences naturelles, «la partie matérielle d’un être animé considérée en particulier du point de vue de son anatomie, de son aspect extérieur [ou] du point de vue de son fonctionnement interne»⁵. Dans ce sens, le corps émerge donc principalement comme un *objet matériel* et *dépersonnalisé* – qui, en tant que tel, peut être décomposé en unités progressivement plus petites (les organes, les os, les muscles, les tissus, jusqu’aux cellules et leurs composants structurels) et soumis à diverses interventions plus ou moins réversibles. Comme nous l’avons traité en détail dans notre essai *La soglia del senso*⁶, il est évident qu’une telle entité dépersonnalisée, “naturelle” et structurée en parties fonctionnant mécaniquement ne peut exister que d’un point de vue purement théorique: inévitablement “vécu” et “personnalisé”, le corps (ce que Husserl définit *Leib*, en

² D. Lupton, *Digital Bodies*, in D. Andrews, M. Silk, H. Thorpe (dir.), *Routledge Handbook of Physical Cultural Studies*, Routledge, London, pp. 200-208: 202, notre traduction.

³ Ivi, p. 200, notre traduction.

⁴ Dictionnaire Larousse (en ligne), s.v. *corps*, <<https://www.larousse.fr>> (dernier accès: 22/06/2023).

⁵ *Ibidem*.

⁶ S. Stano, *La soglia del senso. Il corpo come istanza semiotica*, in M. Leone (dir.), *Il programma scientifico della semiotica*, Aracne, Roma 2019, pp. 149-162.

opposition au *Körper*, c'est-à-dire le corps comme objet d'une connaissance factuelle⁷) est nécessairement une forme de "nature socialisée", construite à partir d'une vision du monde et de l'être humain propre à une société et une culture données⁸.

D'autre part, c'est précisément à partir de la séparation entre la réalité matérielle présumée du corps (la "prison" ou le "tombeau" de l'âme, comme la décrit Platon⁹, ou la *res extensa* cartésienne¹⁰) et la dimension "spirituelle" (l'"âme") ou "pensante" (la *res cogitans*) de l'homme, que la pensée occidentale a développée¹¹, au moins jusqu'à la philosophie de la fin du XIXe siècle¹² et à des courants plus récents qui, dans le sillage des réflexions de Schopenhauer¹³, ont mis en évidence la duplicité du corps, objet parmi les autres objets physiques du monde et en même temps centre de la volonté, de l'impulsion et du mouvement – ou, d'un point de vue plus nettement phénoménologique¹⁴, de la perception.

Du point de vue sémiotique, José Enrique Finol a repris précisément cette dernière conception, introduisant l'idée de «sphère corporelle» (*corposphère*)¹⁵ pour décrire la corporéité comme «le monde performatif de la sémiose» et analyser ses dynamiques constitutives: des processus de sensation et perception («des sens») à la signification («de sens»), et puis encore à la mémoire et à la manière dont celle-ci intervient dans les actes interprétatifs présumés par nos nouvelles sensations et

⁷ E. Husserl, *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie II. Phänomenologische Untersuchungen zur Konstitution*, Den Haag, Nijhoff 1913.

⁸ Voir notamment M. Douglas, *Natural Symbols. Explorations in Cosmology*, Barrie & Rockliff, London 1970; J. Butler, *Bodies That Matter. On the Discursive Limits of Sex*, Routledge, New York 1993; P. Bourdieu, *La domination masculine*, Seuil, Paris 1998; M. Foucault, *Histoire de la sexualité*, Gallimard, Paris.

⁹ Pour un examen détaillé, voir en particulier G. Reale, *Corpo, anima e salute. Il concetto di uomo da Omero a Platone*, Cortina, Milano 1999, pp. 209-279; S. Stano, *Il corpo negato: privazione, catarsi, culto*, in J. Ponzio, E. Chiaia (dir.), *Il sacro e il corpo*, Mimesis, Milano - Udine 2022, pp. 199-215.

¹⁰ A savoir, la réalité physique du corps, étendue, limitée et inconsciente qui, à travers les sens, envoie des informations – pas nécessairement vraies – à la pensée, voir R. Descartes, *Discours sur la Méthode*, Imprimerie de Ian Marie, Leyde 1637.

¹¹ Pour une réflexion particulièrement intéressante sur la persistance du dualisme cartésien dans différentes conceptions contemporaines du corps, voir notamment M. Lock, J. Farquhar (dir.), *Beyond the Body Proper. Reading the Anthropology of Material Life*, Duke University Press, Durham 2007. Toutefois, il faut souligner l'exception de la pensée aristotélicienne, selon laquelle «tout corps naturel doté de vie [est] une substance, [...] au sens de composé» (*De anima* II, 412a15); l'âme, quant à elle, est selon l'ancien philosophe grec «la substance au sens de forme, c'est-à-dire la quiddité d'un corps d'une qualité déterminée» (*De anima* II, 412a11). N'étant plus distincte de la réalité physique, la dimension spirituelle de l'homme émerge donc dans cette conception comme une série de «facultés» ou «fonctions» (*De anima* II, 413b10) intrinsèquement liées à la dimension corporelle, avec une nette différenciation par rapport à la doctrine platonicienne.

¹² Voir F. Nietzsche, *Also sprach Zarathustra, Kritische Studienausgabe (KSA)*, vol. 4, de Gruyter, München - Berlin 1883-1885 [1988], pp. 39-40.

¹³ A Schopenhauer, *Über die vierfache Wurzel des Satzes vom zureichenden Grunde*, J. Chr. Hermann, Frankfurt am Main 1813 [1847].

¹⁴ Voir notamment M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945.

¹⁵ J.E. Finol, *On the Corposphere: Anthroposemiotics of the Body*, de Gruyter Mouton, Berlin - Boston 2021.

perceptions. De même, Jacques Fontanille a réfléchi sur le double statut de la dimension corporelle dans la production des systèmes de signification, la décrivant comme un *substrat de la sémiase*, c'est-à-dire un noyau perceptif qui «participe de la modalité sémiotique et fournit un des aspects de la substance sémiotique»¹⁶, et, en même temps, un lieu d'inscription des signes, ou une «figure sémiotique»¹⁷. Plus précisément, l'auteur de *Soma et séma. Figures du corps* distingue le «Moi», ou *corps-chair*, compris comme une «totalité composite dans l'existence»¹⁸, c'est-à-dire un ensemble de pièces, de forces, de résistances, etc. qui résiste et participe à l'action transformatrice des états de choses, et le «Soi» ou *corps propre*, une «unité cohérente dans l'expérience»¹⁹, porteuse d'identité en construction et en devenir, qui se définit à travers l'activité discursive.

Bien que ces et d'autres réflexions aient marqué le passage d'une vision de la corporéité fortement ancrée à la réalité matérielle du corps à sa réévaluation comme une synthèse d'objectivité et subjectivité, de possession (*avoir corps*) et essence (*être corps*), il est intéressant de noter comment, encore aujourd'hui, le dualisme joue un rôle crucial dans la conception et la perception de la dimension corporelle. Considérons, à titre d'exemple, la définition proposée par le dictionnaire que nous avons mentionnée ci-dessus, qui indique précisément l'"âme" et l'"esprit" comme termes contraires à "corps". Le clivage entre la dimension corporelle et la dimension "spirituelle" ou "pensante" semble en d'autres termes rester au premier plan, marquant une distinction qui, comme nous le verrons dans les paragraphes suivants, est d'une importance fondamentale pour l'étude des "corps numériques" du monde contemporain.

Parler de corps numériques, en effet, signifie parler de corps informatisés, technologisés, détachés de leur "matérialité analogique" pour être "réincorporés" dans des différentes "substances numériques". Cependant, il ne s'agit pas seulement de simples transformations matérielles, mais aussi – et surtout, comme nous le montrerons – de variations décisives en termes de processus de signification et d'expérience du soi, des autres et du monde dans lequel le corps vit, agit et auquel, en faisant son expérience, il lui (et se) donne un sens. Ce sont précisément ces processus que nous traiterons dans les paragraphes suivants, en introduisant trois figures thématiques qui, à notre avis, décrivent bien la complexité des corps numériques contemporains, en les identifiant comme des *projections*, des *extensions* ou bien des *simulacres*.

¹⁶ J. Fontanille, *Soma et séma. Figures du corps*, Maisonneuve & Larose, Paris 2004, p. 24.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ J. Fontanille, *Il malessere*, in G. Marrone (dir.), *Il discorso della salute. Verso una sociosemiotica medica*, Meltemi, Roma 2015, pp. 35-50: 40.

¹⁹ *Ibidem*.

2. Projections

Des exemples très intéressants et répandus de corps numériques sont présents dans le domaine médical et clinique.

Pensons, par exemple, au corps objet de l'échographie, système d'investigation diagnostique capable d'opérer une véritable «traduction intersémiotique», comme le définirait Roman Jakobson²⁰, transformant des ultrasons en images et démontrant de cette façon sa capacité – semblable à celle d'autres techniques telles que la radiographie, la résonance magnétique, etc. – d'accéder à l'intérieur du corps, ou de certaines de ses parties, rendant visible l'invisible (par exemple, les traits d'un fœtus, l'état d'un organe, etc.) et permettant ainsi sa surveillance et mesure – et aussi, de plus en plus souvent, son partage au niveau social, comme le décrit Lupton précisément en relation aux images échographiques des enfants à naître²¹.

Plus récemment, des techniques plus complexes ont également été développées, comme le démontre le cas du “jumeau numérique”, un modèle digital personnalisé basé sur la combinaison de connaissances scientifiques générales avec une modélisation biophysique et la mise à jour continue des informations personnelles du patient (comme les données comportementales et génétiques, les résultats d'examens spécialisés, etc.), exploitant le potentiel de l'Intelligence Artificielle. Ce corps numérique est pensé comme un dispositif *descriptif* de son équivalent “analogique”, et peut dans certains cas aussi fonctionner comme un outil *prédictif* (avec un passage intéressant de la vision à la *pré-vision*). Dans le cas du *Living Heart Project*²², par exemple, une équipe de chercheurs a développé un modèle 3D fonctionnel du cœur humain qui est complètement personnalisable, ce qui permet non seulement d'explorer cet organe à partir de points de vue et d'échelles de grandeur auparavant impensables (concedant au médecin d'entrer et de se déplacer virtuellement à son intérieur), mais aussi de simuler des interventions chirurgicales et d'autres formes de manipulation. Un véritable remplacement s'opère alors, avec la substitution d'un corps numérique au corps physique ou “analogique”, précisément en vue de la possibilité d'une (pré-)vision des effets et réponses que ce dernier pourrait avoir, et que le premier permet de simuler auparavant précisément en vertu de sa nature numérique et virtuelle.

Du point de vue des processus de significations liés à la corporéité, toutes ces pratiques semblent rappeler la figure thématique de la *projection*. En fait, dans ces cas le corps numérique se caractérise précisément pour sa capacité de “projeter”, c'est-à-dire de jeter en avant et avec force²³, le corps “analogique”, nous permettant de le voir – et souvent aussi de prévoir son évolution et ses réponses. Néanmoins, ces

²⁰ R. Jakobson, *On Linguistic Aspects of Translation*, in R.A. Brower (dir.), *On Translation*, Harvard University Press, Cambridge 1959, pp. 232-239.

²¹ D. Lupton, *Digital Bodies*, cit., p. 204.

²² <<https://www.3ds.com/products-services/>>.

²³ Selon l'étymologie du mot “projection”, qui dérive du latin *proiectio -onis*, dérivé de *proiectus*, participe passé de *proicere*, “jeter an avant”.

dynamiques concernent avant et surtout le corps-machine, la “chair”, la “structure somatique”, le *Körper* ou objet dépersonnalisé d’un regard extérieur (celui du médecin)²⁴, ne prenant pas suffisamment en compte la combinaison entre la matérialité du corps et l’ensemble de processus sémio-culturels qui la façonnent et la redéfinissent sans cesse, lui permettant de fonctionner comme un “substrat de la sémiose”.

3. Extensions

À un autre niveau, la numérisation de la corporéité trouve expression dans une série de dispositifs communicatifs tout à fait répandus dans les paysages médiatiques contemporains: les émoticônes et les émojis. L’introduction de smileys et d’émoticônes d’abord, et puis d’emojis, en fait, a largement enrichi le langage humain (principalement celui du web, mais aussi celui utilisé dans d’autres médias), introduisant des signes capables de figurativiser nos expressions faciales, nos gestes et d’autres conventions corporelles qui interviennent dans nos échanges oraux à côté – et parfois même à la place – du code verbal. Forme de communication à l’expansion la plus rapide au monde²⁵, ce code *iconique* (en termes peircéens) se distingue en particulier par sa caractérisation visuelle et par l’accent qu’il met sur la communication du corps (et surtout sur le visage). Cela souligne la portée émotionnelle et communicative de la dimension corporelle, et son importance au niveau sémiotique et socioculturel, s’éloignant évidemment de l’idée d’une pure matérialité machinique et dépersonnalisée.

En faisant un pas de plus, on pourrait mentionner dans cette même catégorie les si-dits “avatars” – terme dérivé significativement du sanskrit अवतार, *avatāra*, qui se réfère à l’apparition ou à la descente sur terre de la divinité –, c’est-à-dire, les “apparitions”, dans le monde numérique (comme les communautés en ligne et/ou les jeux vidéo), des “corps virtuels” de ses utilisateurs. Là encore, on a donc une projection, qui pourtant se configure aussi comme une “représentation de soi” (ou des autres), accompagnée d’une certaine “personnalisation” identitaire et socio-culturelle, qui s’étend bien au-delà ce que nous avons observé pour l’univers clinique. Reprenant la terminologie utilisée par José Enrique Finol dans son livre *On the Corposphere*, nous pourrions définir ce type particulier de projection comme une véritable *transsubstantiation*, notamment en vertu des processus d’imagination typiques des sociétés numériques, et en même temps du rôle que les images en sont venues à avoir dans la transmission des traits distinctifs de notre personnalité. Autrement dit,

²⁴ Sans surprise, l’expression “jumeau numérique” est très utilisé aussi en relation avec des corps autres que le corps humain, et notamment pour des objets inanimés (voir par exemple A. El Saddik, *Digital Twins: The Convergence of Multimedia Technologies*, in «IEEE MultiMedia», 25, n. 2, 2018, pp. 87-92).

²⁵ M. Danesi, *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language of the Internet*, Bloomsbury, London 2016.

l'avatar semble donner lieu à un véritable “transfert” de notre personnalité et en un certain sens de notre “corps” (celui qui est vécu, ressenti, c’est-à-dire le *Leib* husserlien) dans le corps numérique, qui reste sans doute lié à une référence *iconique* (d’un avatar, en fait, nous nous attendons qu’il nous ressemble, au moins à certains égards), mais qui penche visiblement vers la dimension *symbolique*, avec une perte de la relation *indexicale* typique du corps numérique médical. Précisément pour cette raison, comme le souligne Amber Case²⁶, l’identité de ce corps rest “extérieure”, elle ne peut représenter qu’un “Soi secondaire”: «its identity is not physical, it is not flesh and bones, but only meanings constructed within the framework of the successive interactions between users» [*son identité n’est pas physique, faite de chair et d’os, mais seulement de significations construites dans les interactions entre les utilisateurs*]²⁷.

Ce vide semble en quelque sorte avoir été comblé par d’autres corps numériques, ceux qui ont émergé dans toute leur importance lors de la récente pandémie de Covid-19. Face à l’impossibilité de se rencontrer physiquement, de fait, les gens ont repris et largement multiplié une pratique déjà connue et répandue pour certains, mais peu habituelle pour d’autres: la rencontre en ligne. Pensons, par exemple, aux nouvelles formes de la convivialité – ou, mieux, avec un néologisme très populaire en France, de la “covidvivialité”: dégustations en ligne, apéritifs et dîners via Skype, partage de photos et vidéos via WhatsApp ou d’autres réseaux sociaux, etc.²⁸. Dans ces pratiques, qui ont largement dépassé la sphère alimentaire (avec des concerts dans le métavers²⁹, des projets artistiques comme la performance *Digital Body*³⁰ d’Alexander Whitley, etc.), le corps numérique joue un rôle fondamental, puisque, récupérant l’*indexicalité* absente dans l’avatar, il est capable d’instiller la proximité dans la distance, la rencontre et l’interaction même dans la séparation forcée que nous avons tous connue. C’est précisément ici qu’on pourrait inscrire, selon nous, l’autre figure thématique évoquée dans le titre de cet article: l’*extension*. Nous n’avons plus, en effet – comme le dirait Case – un simple “Soi secondaire”, une identité extérieure, mais un véritable “prolongement” du Soi originel (son “extension”, précisément), qui est capable de resémantiser absences et présences et de déclencher de nouvelles “proxémies numériques”, ouvrant la matérialité limitée du corps “analogique” à celle, certainement pas illimitée mais évidemment plus large, des corps numériques.

²⁶ A. Case, *Defining Cyborg Anthropology*, <<http://cyborganthropology.com>> (dernier accès: 22/06/2023).

²⁷ J.E. Finol, *On the Corposphere*, cit., p. 133, notre traduction.

²⁸ Voir G. Marrone, *Cronache culinarie in domicili coatti*, in «Doppiozero», 2020, <<http://www.doppiozero.com>> (dernier accès: 22/06/2023); S. Stano, *Nostalgia, prefigurazione, riscoperta: percorsi semiotici tra pre- e post-gastromania*, in «E|C», XV, n. 32, 2021, pp. 117-124.

²⁹ Pensons par exemple aux premiers concerts organisés en 2020 par Lil Nas X (sur Roblox), Ariana Grande (sur Fortnite) et les BTS (sur Minecraft).

³⁰ <<https://www.alexanderwhitley.com/digital-body-2021>> (dernier accès: 22/06/2023).

4. Simulacres

De plus, ces dynamiques semblent s'être intensifiées avec le passage à la réalité augmentée, qui a été de plus en plus utilisée dans le domaine du jeu, ainsi que dans la création et le partage de performances artistiques et d'autres types d'expériences, dans lesquelles le corps joue un rôle fondamental.

En 2017, par exemple, CloudGate Studio a lancé le projet *Full Body Awareness in Vive Experiment*, visant à créer un corps virtuel qui promet de pouvoir être touché et utilisé de manière semblable à notre corps physique. Le démonstrateur de la vidéo diffusée sur YouTube par le studio, Steve Bowler, souligne précisément l'importance de pouvoir voir et toucher son corps (et de s'en servir pour toucher et manipuler d'autres objets) dans l'expérience virtuelle, en tant qu'outil qui permet de "sentir" l'espace, et en même temps la présence de soi en lui ("je suis vraiment là", "j'ai un corps").

La dimension interactionnelle est plus marquée dans d'autres projets comme ceux développés par BeAnotherLab, dont le but est de faire "habiter" le corps de l'Autre à travers un processus de *body swap*, ou "échange de corps", permis précisément par un système de réalité virtuelle (significativement appelé *The Machine To Be Another*³¹). *The Gender Swap*³², par exemple, invite ses utilisateurs à explorer un "échange de genre", leur permettant de ressentir (et de donner un sens) à la corporéité (numérique et en même temps, au moins en partie, analogique, puisque l'expérience vise précisément à effacer les bordures entre ces deux dimensions) autres que les leurs. De même, *Embodied Narratives*³³ utilise la réalité virtuelle pour favoriser la réflexion sur le traumatisme, le handicap physique et, plus généralement, sur l'expérience de soi, des autres et du monde auquel le corps nous permet d'accéder, de façon très intéressante tant d'un point de vue neuroscientifique que dans une perspective philosophique et sémiotique.

À côté de ces exemples, il ne faut pas oublier les cas de plus en plus nombreux de "corporalité hybride" qui ont émergé dans le monde contemporain. L'un des exemples les plus emblématiques est sans doute lié aux si-dites "interfaces neuronales" (ou *Brain-Computer Interfaces*), des systèmes neuroinformatiques de communication directe entre le cerveau humain et des systèmes informatiques externes³⁴, qui sont capables de s'adapter automatiquement à des aspects de l'esprit de l'opérateur sans une sollicitation explicite³⁵. Considérons, par exemple, le cas de Catherine Hutchinson, une femme devenue tétraplégique et non verbale suite à un

³¹ <<https://beanotherlab.org/home/work/tmtba/>> (dernier accès: 22/06/2023).

³² <<https://beanotherlab.org/home/work/tmtba/body-swap/>> (dernier accès: 22/06/2023).

³³ <<https://beanotherlab.org/home/work/tmtba/embodied-narratives/>> (dernier accès: 22/06/2023).

³⁴ Pour un aperçu détaillé, voir M. Ienca, *Intelligenza². Per un'unione di intelligenza naturale e artificiale*, Rosenberg & Sellier, Torino 2021.

³⁵ T.O. Zander *et al.*, *Neuroadaptive technology enables implicit cursor control based on medial prefrontal cortex activity*, in «PNAS», 113, n. 52, 2016, pp. 1-6: 1, notre traduction.

accident vasculaire cérébral à l'âge de 43 ans, qui a partiellement récupéré sa capacité à se déplacer et à interagir avec le monde qui l'entoure grâce à une interface cerveau-machine avancée lui permettant de manœuvrer un bras robotique. Cette interface comprend un capteur implanté dans le cerveau de la femme, qui "lit" ses pensées, et un décodeur, qui les transforme en instructions pour le bras robotique³⁶. Dans une vidéo publiée par *Nature*³⁷, ce corps "étendu" est montré en action, faisant ressortir précisément sa nature en partie analogique et en partie numérique.

Des transformations similaires se retrouvent également en dehors du cadre clinique. Pensons par exemple au cas emblématique de Neil Harbisson, "cyborg-artiste" atteint d'achromatopsie depuis sa naissance qui, grâce à une antenne permanente (dite "eyeborg") implantée dans son crâne, est désormais capable de percevoir toute la gamme chromatique, et même les rayons ultraviolets et infrarouges – avec un passage d'un régime de type *restitutio ad integrum*, basé sur la réintégration partielle ou totale des fonctions corporelles compromises, à une modalité de type *transformatio ad optimum*, basée sur l'utilisation de la technologie pour améliorer certaines caractéristiques et capacités du corps humain (voir Wiesing 2008), dans le cadre de la si-dite "amélioration humaine" (*human enhancement*). Un capteur monté à l'extrémité de l'*eyeborg* identifie les fréquences de couleur des objets devant Harbisson et les transmet à la puce implantée dans son cerveau, les convertissant en ondes sonores qui, voyageant à travers les os de son crâne, atteignent le système auditif. Enfin, c'est l'artiste lui-même qui opère une traduction intersémiotique, interprétant la sensation sonore ressentie selon un code particulier, où les sons aigus correspondent à des couleurs de haute fréquence, tandis que les graves correspondent à des couleurs de basse fréquence, et les autres se situent entre ces deux pôles. Dans ce cas également, donc, on peut remarquer une véritable "hybridation" entre le corps humain (*analogique*) et le corps technologique (*numérique*) – à tel point que l'antenne n'est pas perçue comme un objet, mais comme un véritable "organe" corporel³⁸ par Harbisson. Pourtant, tant visuellement que fonctionnellement³⁹, il semble subsister un clivage substantiel entre ces deux dimensions, selon une vision fortement dualiste de la corporéité: non seulement le dispositif technique donnant lieu au corps numérique se distingue clairement du corps humain (en effet, leur point de contact reste interne, et donc inaccessible de l'extérieur, alors que le corps-machine se distingue nettement de l'humain), mais l'utilisateur qui habite cette corporéité hybride distingue bien ces deux composantes et leur *agentivité*:

³⁶ Pour plus de détails, voir L.R. Hochberg *et al.*, *Reach and grasp by people with tetraplegia using a neurally controlled robotic arm*, in «Nature», 485, n. 7398, 2012, pp. 372-375.

³⁷ <<https://www.nature.com/articles/d41586-019-00468-4>> (dernier accès: 22/06/2023).

³⁸ Voir, par exemple, l'entretien à l'artiste dans A. Rutkauskas, *Neil Harbisson: My Aim Is Not to Hack the Body, but to Hack the Mind*, in «Medium», 2016 <<https://medium.com>> (dernier accès: 22/06/2023).

³⁹ Et aussi d'un point de vue juridique, comme le témoigne l'absence, aujourd'hui encore, d'un accord sur le statut et la réglementation de ces dispositifs.

La mia antenna trasforma la scala cromatica in frequenze sonore, ma è il mio cervello che mi permette di identificare il colore associandolo al suono udito. Il cervello umano, inoltre, aggiunge valore rispetto all'intelligenza artificiale, che riceve ed elabora i sensi in maniera automatizzata [Mon antenne transforme la gamme chromatique en fréquences sonores, mais c'est mon cerveau qui me permet d'identifier la couleur en l'associant au son entendu. De plus, le cerveau humain ajoute de la valeur par rapport à l'intelligence artificielle, qui reçoit et traite les sens de manière automatisée]⁴⁰.

En d'autres termes, le corps numérique apparaît, encore une fois, comme un corps qui, tout au plus, peut être possédé (*avoir*), mais qu'on ne peut pas *être*, sur la base d'un contraste manifeste entre les sens et le sens, l'objectivité et la subjectivité.

Ce contraste, bien qu'atténué, semble également caractériser les premiers exemples de dispositifs portables (ou *wearable devices*) qui, grâce à des algorithmes spécifiques d'apprentissage automatique, permettent de collecter et traiter des données sans avoir à recourir à des systèmes invasifs et/ou permanents tels que l'*eyeborg* d'Harbisson. Considérez, par exemple, l'appareil mobile *Crown* (littéralement, la "Couronne"), créé par l'entreprise Neurosity, qui promet d'aider ses utilisateurs à maintenir la concentration en surveillant leur activité cérébrale et en répondant rapidement à tout élément perturbateur détecté:

Eight EEG sensors fill out the Crown to track and quantify an individual's brainwaves to better understand what retains focus and what introduces distraction. As the brainwaves are measured, the accompanying Neurosity Shift app connects to your Spotify account to play the most suitable music for your brain to hold onto that state of flow. [...] The Crown is [...] there to keep you calm, cool, and focused [Huit capteurs EEG remplissent la Couronne pour suivre et quantifier les ondes cérébrales d'un individu afin de mieux comprendre ce qui retient la concentration et ce qui introduit la distraction. Au fur et à mesure que les ondes cérébrales sont mesurées, l'application Neurosity Shift qui l'accompagne se connecte à votre compte Spotify pour jouer la musique la plus appropriée pour que votre cerveau conserve cet état de flux. [...] La Couronne est [...] là pour garder votre calme, sérénité et concentration]⁴¹.

Comme l'antenne d'Harbisson, le dispositif créé par Neurosity se greffe, bien que provisoirement, sur la corporéité humaine⁴², simulant une véritable relation d'"incarnation" (*embodiment*) en vertu des transformations qu'il opère sur le sujet qui le porte et sur la possibilité de ce dernier de faire expérience du monde:

Technologies in embodiment relations are not merely "used" by subjects as if the subjects were left "untouched" by the use of such tools, but the technologies deeply change what the subjects are through their use. When a technology is in an embodiment relation, the subject merges with the technology, and so the subject using a tool is not the same subject as before using it. This aspect has deep and direct effects on how people live in the world, their

⁴⁰ Entretien à Harbisson, dans AA. VV., «Io sono tecnologia». *La storia dell'artista cyborg*, in «itasacom», 1, 2017, pp. 6-10: 7, notre traduction.

⁴¹ <<https://neurosity.co/crown>> (dernier accès: 22/06/2023), notre traduction.

⁴² A cet égard, voir en particulier les observations de Merleau-Ponty (*Phénoménologie de la perception*, cit., p. 198) sur la manière dont la plume d'un chapeau porté par une femme ou la canne d'un aveugle deviennent partie intégrante de leur corporéité.

motivations, and their actions [Les technologies dans une relation d'incarnation ne sont pas simplement "utilisées" par les sujets comme si les sujets n'étaient "pas touchés" par l'utilisation de tels outils, mais elles changent profondément les sujets à travers leur utilisation. Lorsqu'une technologie est dans une relation d'incarnation, le sujet se confond avec la technologie, et donc le sujet utilisant un outil n'est plus le même sujet qu'avant de l'utiliser. Cet aspect a des effets profonds et directs sur la façon dont les gens vivent dans le monde, leurs motivations et leurs actions]⁴³.

En ce sens, la Couronne semble donner lieu, dans une perspective post-phénoménologique, à un véritable "nouveau noyau corporel" hybride. D'autre part, le caractère mobile et temporaire d'une telle "extension" corporelle semble l'identifier plus comme un ornement ou un complément (une pertinence, donc, c'est-à-dire un corps que l'on peut *avoir*, plus ou moins provisoirement) qu'une véritable et propre partie intégrante de la corporéité (une *essence*) humaine, rappelant, une fois de plus, une conception fondamentalement dualiste de la corporéité.

Voulant aller encore plus loin, on pourrait également citer les expérimentations en cours dans le domaine de la stimulation cérébrale profonde, dans lesquelles l'IA s'ajoute à des interfaces neuronales et des technologies de divers types, avec des interventions tangibles et incontrôlables du corps numérique sur le physique. La *Deep Brain Stimulation*, ou Stimulation Cérébrale Profonde, en fait, consiste à implanter dans le cerveau des fils très fins avec des électrodes attachées à des extensions qui sont elles-mêmes reliées à un générateur d'impulsions placé sous la peau de la poitrine ou au-dessus de l'estomac. Si dans les modèles traditionnels une télécommande permet au patient de contrôler le générateur d'impulsions, fournissant une stimulation à haute fréquence pour intervenir, par exemple, sur le tremblement dû à certaines maladies neurodégénératives, les nouveaux modèles basés sur l'IA impliquent la régulation automatique du niveau de stimulation en fonction des symptômes de chaque personne, afin de prévenir ou de bloquer l'apparition de crises ou d'autres problèmes corporels analogues sans aucune intervention par l'utilisateur.

C'est dans ces cas que d'autres dynamiques d'importance fondamentale, à savoir l'"immersion" et l'"incorporation", apparaissent à l'horizon, se rapprochant en tous points du "corps propre", porteur d'identité en construction et en devenir, et atteignant l'"utopie" décrite par Foucault:

[Notre] corps, c'est le lieu sans recours auquel [nous] s[ommes] condamné[s]. [...] L'utopie, c'est un lieu hors de tous les lieux, mais c'est un lieu où [nous] aur[ons] un corps sans corps, un corps qui sera beau, limpide, transparent, lumineux, véloce, colossal dans sa puissance, infini dans sa durée, délié, invisible, protégé, toujours transfiguré; et il se peut bien que l'utopie première, celle qui est la plus indéracinable dans le cœur des hommes, ce soit précisément l'utopie d'un corps incorporel⁴⁴.

⁴³ N. Liberati, *Emotions and Digital Technologies. The Effects Digital Technologies Will Have on our Way of Feeling Emotions According to Post-Phenomenology and Mediation Theory*, in «Humana.Mente Journal of Philosophical Studies», 36, 2019, pp. 292-309: 298, notre traduction.

⁴⁴ M. Foucault, *Le Corps utopique*, Conférence radiophonique sur France-Culture, 1966, pp. 1-4: 1 <<https://ecole-lacanianne.net>> (dernier accès: 22/06/2023).

Avec les progrès technologiques, comme nous l'avons vu, le corps numérique semble en fait s'être peu à peu rapproché de cet idéal, ouvrant des scénarios et des mouvements de *remplacement* auparavant inconcevables (au point que, surtout au Japon mais aussi ailleurs, le nombre de fictosexuels qui se marient avec des hologrammes ou entrent en relation avec des corps numériques ne cesse d'augmenter).

Pourtant – et cela nous amène à la dernière figure thématique évoquée dans le titre de cet article et donc à ses conclusions – il semble y avoir une sorte d'impasse. Comme Foucault le précise très bien avec l'inversion qui caractérise la conclusion de son essai cité plus haut, en effet,

[Notre] corps, à vrai dire, ne se laisse pas réduire si facilement. [...] Le corps est le point zéro du monde, [...]: il est au cœur du monde ce petit noyau utopique à partir duquel [nous] rêv[ons], [nous] parl[ons], [nous] avançon, [nous] imagin[ons], [nous] per[cevons] les choses en leur place et [nous] les ni[ons] aussi par le pouvoir indéfini des utopies que [nous] imagin[ons]⁴⁵.

En d'autres termes, finalement, le corps "analogique" – comme corps vécu, *Leib* ou corps propre – semblerait être irréductible, du moins dans sa totalité, au corps numérique. C'est du moins ce qui ressort des représentations et des discours qui nous entourent, ceux que nous avons retracés jusqu'ici, et ceux que l'on retrouve dans les imaginaires contemporains concernant le développement technologique.

Un exemple emblématique se trouve, par exemple, dans un épisode de la série britannique *Black Mirror* (*Be Right Back*, 2013). La jeune Martha, ayant perdu son copain Ash, utilise un système d'Intelligence Artificielle qui simule la personnalité de son ami et interagit avec lui, d'abord par le biais d'un chat en ligne (pour lequel Ash se retrouve, de fait, "réincarné" dans un premier corps numérique intégré au boîtier mécanique d'un smartphone⁴⁶) et plus tard dans un deuxième corps numérique qui, dans un premier temps, semble ressembler à tous égards au corps analogique du jeune homme, mais bientôt, comme le précise la protagoniste⁴⁷, démontre que n'"est" pas lui. Le corps numérique, en d'autres termes, émerge à nouveau comme un corps qui peut être possédé (*avoir*), mais qui ne donne pas accès à l'*être*, en raison de son manque d'expérience vécue, ainsi que du manque de perception qui le caractérise – ce qui est en fait plusieurs fois mis en évidence dans l'épisode, notamment à travers les gros plans du visage et des mains (dans une scène même blessés par un fragment de verre, mais sans saignement ni souffrance) du jeune homme réincarné, qui accompagnent les dialogues entre les deux protagonistes. Néanmoins, l'*illusion* (en termes

⁴⁵ Ivi, pp. 2-3.

⁴⁶ Avec une identification si forte que, lorsque le téléphone tombe et se brise, la jeune femme se désespère, comme si son partenaire mourait une seconde fois.

⁴⁷ Martha: «Tu n'es pas celui que tu es. [...] Tu n'es que le maigre écho de toi-même. Tu n'as pas d'histoire à toi. Tu n'es que la pauvre mise en scène de ce qu'il a pu exprimer de lui-même, sans réfléchir... et ce n'est pas suffisant».

greimasien⁴⁸) de cette “chair” empêche Martha de s’en libérer, la piégeant dans une sorte de limbes sur lesquels se ferme l’épisode, dans une perspective fortement dystopique.

C’est en ce sens, finalement, que le corps numérique semble se configurer, tout au plus, comme un *simulacre* du corps analogique, c’est-à-dire comme une “trace” ou un “semblant” de ce dernier qui, pourtant, est dépourvu des attributs fondamentaux qui en font le substrat de sémiose, et donc la base de toute notre expérience du monde.

⁴⁸ Voir A.J. Greimas, J. Courtés, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris, 1979, s.v. *véridictives* [modalités—].

Filamenti verso l'ignoto. Impatto delle immagini generate da AI sulla nozione di *punctum*¹

Giovanni Scarafile*

Abstract

Il documento si focalizza sull'impatto delle immagini generate dall'intelligenza artificiale (AI) sulla nozione di “punctum” in fotografia, teorizzata originariamente da Roland Barthes. Analizza dettagliatamente l'interazione tra queste immagini *AI-generated* e la percezione umana, nonché il loro effetto sulla comprensione tradizionale di immagini e realtà. Il testo è strutturato in tre sezioni principali: la reinterpretazione dell’“ignoto”, l'evoluzione della visione dalla fotografia analogica all'AI, e l'interazione tra le immagini *AI-generated* e il *punctum*. Attraverso esempi letterari, filosofici e artistici, viene esplorato come l'AI trasformi l'interazione con le immagini e metta in discussione i limiti della creatività umana.

Parole chiave: intelligenza artificiale, punctum, fotografia, percezione, creatività.

The paper focuses on the impact of AI-generated images on the notion of “punctum” in photography, originally theorized by Roland Barthes. It thoroughly investigates the interaction between these AI-generated images and human perception, as well as their influence on the traditional understanding of images and reality. The text is organized into three main sections: the reinterpretation of the “unknown”, the evolution of vision from analog photography to AI, and the interaction between AI-generated images and *punctum*. Through literary, philosophical, and artistic examples, the study explores how AI transforms our interaction with images and challenges the limits of human creativity.

Keywords: artificial intelligence, punctum, photography, perception, creativity.

¹ Saggio ricevuto in data 04/06/2022 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Professore Associato di Filosofia Morale, Università di Pisa, e-mail: giovanni.scarafile@unipi.it.

*È necessario disfare la percezione per liberare il suo oggetto,
spodestare le sue abitudini, destabilizzare i suoi punti di
riferimento per iniziare a interrogare ciò che le
sfugge in quanto troppo rapidamente rubricato.*
François Jullien².

Introduzione

Nel 1980, pubblicando *La Chambre claire. Note sur la photographie*³, Roland Barthes consegnava alla comunità scientifica una combinazione di analisi teorica e riflessione personale sul potere evocativo dell'immagine fotografica. Nel corso degli anni, le tesi dello studioso francese hanno generato numerosi dibattiti ed essi sono continuati anche in anni recenti⁴. Per molti versi, i recentissimi sviluppi dell'intelligenza artificiale⁵ offrono oggi nuovi stimoli per tornare a considerare quelle tesi. In particolare, è la generazione di immagini affidate alla AI a far sorgere una serie di interrogativi che intercettano alcune questioni che proprio Barthes aveva sollevato nella sua opera.

In questo scritto, mi propongo, dunque, di interrogare tale connessione, che potrebbe essere riassunta nella seguente domanda: in che modo le immagini "AI-generated"⁶ possono interagire con la nozione di *punctum*?

² F. Jullien, *L'inadito. All'inizio della vita vera*, tr. it. di M. Guareschi, Feltrinelli, Milano 2022, p. 22.

³ *La Chambre claire: Note sur la photographie*, 1980, Cahiers du Cinéma - Gallimard - Seuil. L'edizione italiana a cui farò riferimento è: *La camera chiara. Note sulla fotografia*, tr. it. di R. Guidieri, Einaudi, Torino 2003.

⁴ Tra coloro che, a diverso titolo, hanno commentato le analisi di Barthes, segnalerei: a) J. Tagg, *The burden of representation: Essays on photographs and histories*, Palgrave Macmillan, London 1988. Tagg sostiene che la teoria dell'immagine fotografica di Barthes è limitata nella sua focalizzazione sull'individuo e sul personale. Sostiene che le fotografie sono anche incorporate in una rete di relazioni sociali e politiche e che possono essere utilizzate per costruire e rafforzare le ideologie dominanti; b) J. Berger, *Ways of Seeing*, Penguin Books, London 2008. Berger sostiene che la teoria dell'immagine fotografica di Barthes si basa su un fraintendimento del potere delle immagini. Sostiene che le immagini non sono semplicemente registrazioni della realtà, ma sono anche agenti attivi che possono modellare la nostra comprensione del mondo; c) L. Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, in «Screen», 16, n. 3, 1975, pp. 6-18. Mulvey sostiene che la teoria dell'immagine fotografica di Barthes si basa su un fraintendimento dello sguardo. Sostiene che lo sguardo non è semplicemente una questione di percezione individuale, ma è anche un costrutto sociale e politico.

⁵ D'ora in poi, userò l'acronimo "AI" per rifarmi all'intelligenza artificiale.

⁶ Parlando di immagini "AI-generated", farò riferimento anche alle cosiddette "GAN-generated images" (immagini generate tramite Generative Adversarial Networks) ovvero immagini artificiali create utilizzando algoritmi di intelligenza artificiale noti come reti generative avversariali. Le GAN sono costituite da due componenti principali: un generatore e un discriminatore. Il generatore crea immagini sintetiche a partire da un rumore casuale, mentre il discriminatore valuta se le immagini sono reali o generate. Attraverso un processo di addestramento competitivo, il generatore cerca di migliorare costantemente la sua capacità di ingannare il discriminatore producendo immagini sempre più realistiche. Le GAN-generated images sono utilizzate in una varietà di applicazioni, tra cui la

Per mostrare la plausibilità della mia proposta ho ritenuto necessario un percorso suddiviso in tre momenti, di seguito elencati:

1. In primo luogo, occorre risemantizzare la nozione di “ignoto” che è, per così dire, il motore interno che fa agire il *punctum*. Il fatto è che la nostra condizione, comune a coloro che vivono in una società prevalentemente individualistica, riserva all’ignoto un’accezione sostanzialmente negativa. In linea di massima, ci troviamo a nostro agio solo nell’ambito di ciò che conosciamo o che confermi le nostre aspettative. Non conoscere, infatti, significa non avere il controllo, essere alla mercé degli eventi. Questo può portare a un senso di vulnerabilità e fragilità, rendendo l’ignoto un concetto temuto⁷. D’altro canto, anche per la contiguità con la nozione di evento⁸, la nozione di ignoto presenta potenzialità che sarebbe un errore

generazione di contenuti visivi sintetici per scopi creativi, la simulazione di dati realistici per il testing di algoritmi e la creazione di dati di addestramento per modelli di intelligenza artificiale. Per approfondimenti, rinvio a: L.E. Denton *et al.*, *Deep generative image models using a laplacian pyramid of adversarial networks*, in «Advances in neural information processing systems», 28, 2015, pp. 1486-1494; S. Chintala *et al.*, *How to train a GAN? Tips and tricks to make GANs work*, in «GitHub», Dec. 2016. Per una panoramica completa delle reti generative avversariali e delle loro applicazioni, tra cui la generazione di immagini, si veda: I. Goodfellow *et al.*, *Deep learning*, MIT press, Boston 2016.

⁷ La paura dell’ignoto svolge un ruolo centrale nelle seguenti situazioni riferite alla tecnologia, alla relazione con l’ambiente e nelle relazioni interpersonali. Nell’ambito della tecnologia, questo concetto può essere esemplificato dal nostro approccio verso l’intelligenza artificiale. Molti di noi temono l’ignoto del suo potenziale, considerando principalmente gli aspetti negativi, come l’automazione che potrebbe portare alla perdita di posti di lavoro, piuttosto che vederci un’opportunità per liberarci da compiti ripetitivi e focalizzarci su lavori più creativi. Su questo tema, rinvio a: M. Tegmark, *Life 3.0: Being human in the age of artificial intelligence*, Vintage, New York 2018. Nell’ambito delle relazioni con l’ambiente naturale, le persone si sentono spesso a loro agio in ambienti urbani costruiti e strutturati, mentre possono temere l’ignoto della natura selvaggia. Eppure, c’è tanto da imparare ed esplorare nell’ignoto della natura, come nuove specie, benefici terapeutici dell’essere all’aria aperta, e la comprensione del nostro posto nel grande schema dell’ecosistema terrestre. Su questo aspetto del problema, rinvio a: F. Williams, *The nature fix: Why nature makes us happier, healthier, and more creative*, WW Norton & Company, 2017. Infine, nel campo delle relazioni interpersonali, l’ignoto può essere rappresentato dalle persone che provengono da culture o contesti diversi dai nostri. Molti tendono a sentirsi a proprio agio solo con persone che hanno un retroterra simile al proprio, o che confermano le loro aspettative e pregiudizi. Tuttavia, se riuscissimo a risemantizzare la nostra percezione dell’ignoto, potremmo scoprire che interagire con persone diverse da noi può arricchirci culturalmente e umanamente, aprendoci a nuove prospettive e idee. Rinvio a: E. Meyer, *The Culture Map: Breaking Through the Invisible Boundaries of Global Business*, in «Public Affairs», New York 2014.

⁸ L’ignoto e l’evento possono essere profondamente interconnessi attraverso il concetto di novità e scoperta. Un evento è qualcosa che accade o si manifesta, spesso portando con sé un cambiamento o una rivelazione. Questa manifestazione può essere qualcosa di completamente nuovo, qualcosa che non era mai stato previsto o compreso, rendendolo in un certo senso “ignoto” fino al momento della sua occorrenza. L’ignoto, dal canto suo, è ciò che esiste al di fuori del raggio della nostra attuale comprensione o conoscenza. Quando un evento si manifesta dall’ignoto, può sconvolgere la nostra attuale comprensione del mondo, costringendoci a riconsiderare e forse a rielaborare le nostre attuali strutture di pensiero. Un esempio filosofico di questa connessione può essere trovato nel pensiero del filosofo francese Alain Badiou, il quale in *Being and event* (A&C Black, London 2007, p. 181) scrive: «Se esiste un evento, la sua appartenenza alla situazione del suo sito è indecidibile dal punto di vista della situazione

trascurare. Su una, in particolare, vorrei soffermarmi ed essa riguarda esattamente il punto di connessione tra ignoto e *punctum*. Anche se tale connessione sarà specificata nei paragrafi 3.2 e 3.3, vorrei premettere che essa risiede nella capacità di generare un senso di meraviglia e di aprire spazi di significato. L'ignoto nell'immagine fotografica, infatti, crea una sorta di tensione, poiché l'osservatore è attratto da ciò che sembra andare oltre le categorie che egli presiede. In altri termini, il *punctum* funge da ponte tra conosciuto e ignoto. Già a partire da tale specificazione, la mia domanda iniziale – ovvero, se le “AI-generated images” siano in grado di interferire con il *punctum* – lascia intravedere la sua rilevanza. È proprio per questo che ho ritenuto di affidare al primo paragrafo, intitolato *Polittico dell'ignoto*, il compito di reinterpretare quest'ambito inesplorato, liberandolo dalla sua accezione negativa. Ho, inoltre, pensato di rifarmi ad ambiti distinti, riconducibili a diverse discipline, dalla filosofia alla poesia fino alla storia dell'arte. Per introdurci alla specificità del tema, esploreremo, dunque, il modo in cui vari autori e artisti hanno cercato di affrontare e comprendere l'ignoto perché mi interessa cogliere ciò che di esso stiamo rischiando di perdere di vista.

2. Il secondo paragrafo, *La visione in evoluzione: dalla fotografia analogica all'AI*, invece, si incarica di enucleare le caratteristiche distintive della fotografia, colta in tre fasi distinti del suo sviluppo: analogica, digitale, sintetica. La domanda implicita in questo percorso concerne i guadagni e le eventuali perdite nel passaggio da una fase all'altra.

3. Dopo che nel terzo paragrafo, *Pensare senza pensiero: Barthes, la fotografia e l'invito all'ignoto*, si recuperano e commentano tre distinti momenti della riflessione proposta da Barthes in *Camera chiara*, nella conclusione, *Dialogando con le immagini AI-Generated: il punctum come ponte tra umano e artificiale*, si prova a rispondere alla mia domanda iniziale, riflettendo sull'impatto delle immagini generate da AI su ciò che il *punctum* rappresenta per la stessa definizione dell'umano.

stessa» (corsivo nell'originale). L'evento, dunque, è una rottura improvvisa e radicale con la situazione esistente, che porta alla luce qualcosa di completamente nuovo, e in questo senso, ignoto. Questo evento crea la possibilità per una nuova verità, che prima era ignota, di venire alla luce. Rispetto alla *indeterminabilità* dell'evento, Jean Ladrière (cfr. la voce “Event” in D.A. Boileau, J.A. Dick (a cura di), *Tradition and Renewal. Philosophical Essays Commemorating the Centennial of Louvain's Institute of Philosophy*, Leuven University Press, Leuven 1993, pp. 147-164) aveva individuato quattro differenti strategie. La prima tecnica è l'interpretazione di un evento attraverso l'applicazione di una legge esistente, che in pratica lo classifica come un esempio di una tendenza o di un modello noto. Il secondo metodo è l'analisi di riduzione, cioè l'attribuzione dell'evento a un elemento fondamentale o preesistente, che effettivamente fa sì che l'evento sia visto come un risultato inevitabile di quel particolare elemento. Il terzo approccio è l'uso della spiegazione genetica, che traccia l'origine o lo sviluppo di un evento per chiarirne il significato. Infine, il quarto metodo è il processo di ottimizzazione, che consiste nella ricerca di uno stato di equilibrio o di stabilità, riducendo in tal modo la rilevanza di cambiamenti improvvisi o imprevisti, come quelli portati da un evento.

1. Polittico dell'ignoto

1.1. Filo su filo: la persistenza del ragno

Nella poesia *A Noiseless Patient Spider*⁹, Walt Whitman parla di un ragno «silenzioso e paziente» che, trovandosi solitario su un piccolo promontorio, lancia il suo filamento verso l'ignoto. Apparentemente l'azione del ragno è inconcludente, dato che non ci sono appigli possibili che possano rendere efficace la sua impresa. E tuttavia, nonostante tale apparente insensatezza, il ragno continua incessantemente la sua opera. Per sottolineare l'insistenza insita nell'attività del ragno, Whitman utilizza una particolare reiterazione «It launch'd forth filament, filament, filament, out of itself / Ever unreeling them, ever tirelessly speeding them».

Nella seconda parte della poesia, è lo stesso poeta a suggerire analogie tra l'azione del ragno e l'anima umana che cerca in ogni modo di oltrepassare ogni resistenza, di formare un ponte che la colleghi con l'ignoto, superando ogni autoreferenzialità verso un oltre che possa raccontarle di un mondo diverso dall'autosufficienza solipsistica e così colmando il suo bisogno di senso, «Till the gossamer thread you fling catch somewhere, O my soul».

Il ragno, quindi, con il suo «filamento, filamento, filamento» che lancia «fuori da se stesso», si erige come perfetta metafora per l'uomo e la sua incessante ricerca dell'ignoto. L'ignoto, spesso considerato qualcosa di minaccioso o intimidatorio, si trasforma qui in un obiettivo, una mèta che l'uomo – come il ragno – ambisce ad afferrare nonostante non sappia con certezza cosa esso contenga.

Proprio come il ragno che, nonostante l'apparente assenza di appigli, persevera nella sua opera, l'uomo si getta coraggiosamente verso l'ignoto, spinto da una curiosità innata e irrefrenabile. Questa stessa curiosità lo porta a spingersi oltre i confini del noto, ad abbandonare la rassicurante familiarità del conosciuto per avventurarsi in territori sconosciuti, alla scoperta di nuovi orizzonti.

Nella dimensione dell'ignoto, l'uomo si svela nella sua vulnerabilità e nel suo coraggio, nella sua tenacia e nella sua intraprendenza. L'ignoto diventa, così, un fulcro fondamentale dell'identità umana: il luogo in cui l'uomo si confronta con se stesso, supera i propri limiti e amplia le proprie prospettive. È in questo rapporto con l'ignoto che l'uomo può dar forma a nuovi percorsi esistenziali e conoscitivi, come il ragno che tesse la sua tela.

La spinta verso l'ignoto, quindi, non è un semplice desiderio di conoscere ciò che è nascosto, ma piuttosto un bisogno profondo di dare senso al mondo, di trascendere i propri limiti. Nella ricerca di quel filamento che può collegare l'anima al resto del mondo, l'uomo compie l'atto più significativo della sua esistenza: l'atto di

⁹ Originariamente parte della sua poesia *Whispers of Heavenly Death*, scritta espressamente per la rivista londinese *The Broadway*, nel numero 10 (Ottobre 1868), dove era numerata come strofa "3". È stata poi ribattezzata *A Noiseless Patient Spider* e ristampata come parte di un gruppo più ampio in *Passage to India* (1871). Successivamente, la poesia è stata pubblicata nella raccolta di poesie di Whitman, *Leaves of Grass*.

creare collegamenti, di stabilire relazioni, di generare senso. Il filamento lanciato dal ragno, come l'indagine dell'uomo verso l'ignoto, è un gesto di fiducia verso il futuro, un atto di speranza che suggella l'indissolubile legame tra l'uomo e l'ignoto.

1.2. *Kant e la sfida della perfetta corrispondenza*

Nella *Critica della ragion pura*, Kant scrive: «Senza sensibilità non ci verrebbe dato nessun oggetto, e senza intelletto nessuno ne verrebbe pensato. I pensieri senza contenuto sono vuoti, le intuizioni senza concetti sono cieche» (A50-52. B74-76).

Nell'architettura della conoscenza disegnata da Kant, si sottolinea il legame fondamentale tra sensibilità e intelletto, affermando che senza la sensibilità non ci sarebbe alcun oggetto e senza l'intelletto nessun pensiero potrebbe essere pensato. Questa connessione tra sensibilità e intelletto è, dunque, essenziale per la formazione della conoscenza. Senza di essa, la nostra capacità di comprendere il mondo esterno e di elaborare i pensieri sarebbe compromessa: potremmo essere sopraffatti da una serie disorganizzata di sensazioni senza la capacità di dar loro un significato coerente, oppure potremmo essere intrappolati in uno stato di pensiero vuoto, privo di contenuto su cui riflettere.

Pertanto, il nesso tra la nozione di ignoto e la concezione di Kant risiede nella necessità di una corretta interazione tra sensibilità e intelletto per acquisire una conoscenza significativa. Non esiste un ignoto al di fuori di una tale corrispondenza. L'ignoto rappresenta ciò che potrebbe sfuggire alla nostra comprensione se la corrispondenza tra sensibilità e intelletto venisse compromessa, una possibilità praticamente impossibile. È solo attraverso l'indagine razionale e l'elaborazione dei dati sensoriali che possiamo cercare di svelare l'ignoto e dare un senso al mondo che ci circonda.

1.3. *Lucian Marie e lo sguardo verso l'ignoto*

Il 23 maggio 1945, la storia di Lucian Marie, capitano della nave da pesca *Les Trois Frères*, si intrecciò con quella di un gruppo di uomini disperati, in un episodio così sorprendente da lasciare senza parole¹⁰.

Appena terminato il cupo dramma della Seconda Guerra Mondiale, la nave di Marie navigava tranquilla nelle acque presso Les Minquiers, un arcipelago tra Francia e Inghilterra. Si tratta di un labirinto di isolotti effimeri che scompaiono e riappaiono capricciosamente con le maree, sfuggendo alla precisione delle mappe nautiche.

Quella faticosa giornata, mentre esplorava l'orizzonte con il suo binocolo, Lucian Marie notò un'inconsueta presenza su uno di questi isolotti. Un gruppo di uomini che faceva segno, una scena talmente surreale da far dubitare della sua stessa sanità mentale. Quale potrebbe essere l'origine di queste figure umane, in una

¹⁰ Cfr. A. Bonnett, *Beyond the map: Unruly enclaves, ghostly places, emerging lands and our search for new utopias*, University of Chicago Press, Chicago 2018.

porzione di mare dove solo il silenzio e la desolazione dovrebbero regnare? Avvicinandosi, Marie scoprì la verità: un gruppo di soldati tedeschi, sperduti, affamati e stremati, erano stati lasciati lì ben prima della fine del conflitto.

Il cuore della questione, però, risiede nel coraggio dell'atto compiuto da Marie. Il suo gesto di guardare oltre le mappe, di sfidare l'apparente vuoto dell'orizzonte, è un emblema di audacia. Nell'economia dell'azione, questo sembrerebbe un gesto infruttuoso, un'incomprensibile perdita di tempo. Ma è proprio da questa marginalità che emerge una nuova prospettiva, una rinnovata capacità di osservare il mondo. Spingendo lo sguardo oltre il consueto, nella disperazione del nulla, l'inedito ci pone una visita, aprendo possibilità prima impensabili.

La storia di Lucian Marie ci offre uno sguardo stimolante su un possibile superamento della corrispondenza tra sensibilità e intelletto così come formulato da Kant. Come abbiamo visto, nella filosofia kantiana, sensibilità e intelletto lavorano insieme in un abbraccio stretto e necessario per la formazione della conoscenza. Ciò che i sensi percepiscono viene elaborato dall'intelletto attraverso i concetti, e ciò che l'intelletto pensa trova le sue radici nelle intuizioni fornite dalla sensibilità.

L'azione di Lucian Marie, invece, suggerisce un interessante scardinamento di questa meccanica. Quando Marie decide di guardare al di là di ciò che le mappe mostrano, sta sperimentando qualcosa che va oltre la pura sensibilità e la pura attività dell'intelletto. Sta infatti dando credito all'ignoto, a ciò che non è immediatamente accessibile alla sua percezione o intelletto. Questo atto di guardare oltre le mura stabilite dalla conoscenza ordinata, per esplorare l'ignoto, apre uno spazio per ciò che è oltre la pura corrispondenza tra sensibilità e intelletto. In questo spazio, Marie si avventura in un territorio non mappato, dove ciò che è percepito o pensato può non corrispondere perfettamente a ciò che è realmente esistente o possibile.

Qui, la sensibilità può rivelare aspetti del mondo che l'intelletto non ha ancora concettualizzato, e l'intelletto può formulare idee che non sono ancora state validate dalla sensibilità. In questo spazio, l'ignoto trova finalmente il suo posto, e la scoperta e l'apprendimento possono avvenire in modi nuovi e imprevisi.

Il superamento della corrispondenza tra sensibilità e intelletto, quindi, non è tanto un rifiuto di questo schema kantiano, quanto un'estensione o un'espansione di esso. È un riconoscimento che ci possono essere aspetti della realtà, dell'esperienza umana e della conoscenza che non si adattano perfettamente a questa struttura, ma che possono essere esplorati e apprezzati proprio perché sfuggono alle categorie tradizionali di comprensione.

1.4. *Scoprendo l'Ignoto: un viaggio archetipico nel cuore dell'inesplorato*

Nel meraviglioso mondo de *Il mago di Oz*¹¹ di Lyman Frank Baum, tre protagonisti intraprendono un viaggio attraverso una terra sconosciuta, affrontando sfide e

¹¹ Cfr. R. Auxier, P.S. Seng (a cura di), *The Wizard of Oz and philosophy: wicked wisdom of the West*, Open Court Publishing, Chicago 2008.

cercando il magico Mago di Oz per soddisfare i loro desideri. Dorothy, lo Spaventapasseri, il Boscaiolo di Latta e il Leone Codardo rappresentano archetipi dell'animo umano e, allo stesso tempo, ci invitano a riflettere sul significato dell'ignoto e della ricerca di senso.

Dorothy, una giovane e coraggiosa ragazza, simboleggia la ricerca di un luogo a cui appartenere, la ricerca della casa e della famiglia. Nel suo viaggio verso la Città di Smeraldo, Dorothy si trova di fronte all'ignoto, rappresentato dalla vastità e dalla complessità del mondo che la circonda. Attraverso le sue avventure, impara a fronteggiare l'ignoto con coraggio e determinazione, scoprendo il valore dell'amicizia e del sostegno reciproco lungo il percorso.

Lo Spaventapasseri, invece, rappresenta la ricerca della conoscenza e della saggezza. Desideroso di avere un cervello per pensare e comprendere il mondo che lo circonda, lo Spaventapasseri si unisce a Dorothy nel suo viaggio. Affrontando l'ignoto, egli impara che la saggezza non si trova solo nella conoscenza accademica, ma anche nell'esperienza e nella capacità di affrontare le sfide con intelligenza e creatività.

Il Boscaiolo di Latta, con il suo desiderio di avere un cuore, rappresenta la ricerca dell'amore e dell'empatia. Inizialmente ritrovatosi privo di sentimenti, nel corso del viaggio egli scopre che l'amore non è qualcosa di esterno a noi stessi, ma risiede nella nostra capacità di connetterci con gli altri e di aprirci alla reciprocità delle emozioni. Affrontando l'ignoto, il Boscaiolo di Latta impara a comprendere l'importanza dei legami affettivi e della compassione nel dare significato alle proprie esperienze.

Infine, il Leone Codardo incarna la ricerca del coraggio e della fiducia in se stessi. Inizialmente privo di coraggio, il Leone si unisce al gruppo di viaggiatori nella speranza di trovare il coraggio che tanto desidera. Attraverso le sfide e l'ignoto, il Leone Codardo scopre che il coraggio non significa non provare paura, ma affrontarla e superarla. Impara che il coraggio nasce dalla consapevolezza delle proprie paure e dalla volontà di andare avanti nonostante esse.

Insieme, questi tre protagonisti ci guidano nella comprensione dell'ignoto e del suo significato nella nostra vita. Ci mostrano che l'ignoto non è da temere, ma è una sfida che ci spinge a crescere, a scoprire nuove dimensioni di noi stessi e a trovare un senso più profondo nell'esistenza.

1.5. *Nottambuli nel velo dell'ignoto: Nighthawks come metafora dell'insondabile*

Nighthawks è un celebre dipinto realizzato da Edward Hopper nel 1942. Questa opera rappresenta un'immagine iconica della vita notturna urbana, che rimanda alle profonde emozioni dell'anonimato e dell'alienazione nell'ambiente urbano moderno.

Nella scena dipinta, quattro figure solitarie si trovano in un diner illuminato nel bel mezzo della notte, circondato dall'oscurità. Non conosciamo i dettagli delle loro vite, i loro pensieri o i loro desideri. Sono esseri umani immersi nell'ignoto, sia nel senso letterale che figurato. Hopper ci presenta un ritratto dell'esistenza umana

che si trova sospesa tra il conosciuto e l'ignoto, tra l'illuminato e l'oscuro, tra il visibile e l'invisibile.

L'ignoto in *Nighthawks* è rappresentato da ciò che è al di fuori del diner. Lo spazio esterno, avvolto nel buio, resta indefinito e misterioso, non possiamo vedere oltre la luce proveniente dal diner. Anche le persone dentro al diner sono avvolte da un alone di mistero. Non sappiamo chi sono, perché sono lì o cosa stanno pensando. Questo ci ricorda la nostra posizione fondamentale nel mondo come esseri immersi nell'ignoto, con solo una piccola parte della realtà accessibile alla nostra percezione e comprensione.

In un senso più ampio, *Nighthawks* può essere visto come un commento sulla condizione umana nell'era moderna¹². In un mondo sempre più interconnesso e globalizzato, spesso ci troviamo a vivere in anonimato, circondati da estranei, con le nostre vite interiori nascoste dal mondo esterno. Questa situazione può farci sentire alienati e soli, ma può anche offrirci l'opportunità di esplorare l'ignoto, di sondare i misteri dell'esistenza umana. L'ignoto è la fonte di tutte le domande e di tutte le risposte. È un campo di possibilità infinite. Nell'interpretare *Nighthawks* in questo modo, possiamo vedere il dipinto come una rappresentazione visiva di questa idea. Le figure solitarie nel diner, immersi nel mistero e nell'ignoto, sono simboli della nostra ricerca umana di comprensione e di significato.

Conclusione. La lettura del politico

Ciascuno dei paragrafi di questa prima sezione mette in risalto un aspetto diverso dell'ignoto, sia da una prospettiva letteraria, filosofica che storica. Al centro di tutto, l'ignoto emerge come una sfida che può portare all'espansione della conoscenza, all'arricchimento dell'esperienza umana e alla rivelazione di nuove prospettive.

Il ragno di Whitman è la metafora della costanza e del coraggio nell'esplorazione dell'ignoto, nella creazione di ponti che vanno oltre il conosciuto. L'ignoto è raffigurato come un obiettivo da raggiungere, una frontiera da esplorare, un mistico richiamo che invita a superare i limiti dell'autosufficienza solipsistica.

La riflessione su Kant sottolinea come l'ignoto sia accessibile attraverso l'interazione tra la sensibilità e l'intelletto, due componenti fondamentali per la formazione della conoscenza. L'ignoto diventa il punto di incontro tra ciò che percepiamo e ciò che riusciamo a pensare, il luogo dove si può dare un senso al mondo.

Nella storia di Lucian Marie, l'ignoto è un territorio non mappato che va oltre le convenzioni, uno spazio che può rivelare nuove realtà se osiamo guardare oltre i limiti della nostra comprensione. Qui, l'ignoto è un invito a superare la rigida corrispondenza tra sensibilità e intelletto, offrendo nuove possibilità di apprendimento e scoperta.

¹² Cfr. G. Levin, *Edward Hopper: The art and the artist*, WW Norton, New York 1980.

Nel viaggio archetipico de *Il Mago di Oz*, l'ignoto è la terra sconosciuta da attraversare per scoprire di più su noi stessi e sul mondo che ci circonda. Ogni personaggio si confronta con l'ignoto per soddisfare i propri desideri, scoprendo che le risposte che cercano risiedono già dentro di loro.

Infine, Hopper, con la sua capacità di catturare l'introspezione solitaria nelle sue opere, dipinge l'ignoto non come un territorio esterno, ma come un paesaggio interno, un viaggio verso la scoperta di sé stesso, un luogo dove luce e ombra giocano un ruolo di contrasto nel mettere in evidenza la complessità dell'ignoto umano.

In conclusione, l'ignoto è come un vasto oceano sconosciuto. Allo stesso modo in cui il navigatore traccia rotte attraverso i mari non esplorati, la nostra ricerca della conoscenza ci spinge a navigare nell'ignoto. A volte può sembrare spaventoso o intimidatorio, ma è solo attraverso l'esplorazione di questi mari che possiamo scoprire nuove terre, nuovi orizzonti, nuovi modi di pensare e di percepire il mondo. L'ignoto, quindi, non è solo un mistero da risolvere, ma anche un viaggio da intraprendere, un viaggio che arricchisce la nostra comprensione del mondo e di noi stessi.

2. La visione in evoluzione: dalla fotografia analogica all'AI

Come già annunciato, in questo paragrafo vorrei cercare di cogliere le differenze che si annunciano nel momento in cui, nell'ambito delle immagini fotografiche, si assiste ad una radicale trasformazione del paradigma di riferimento. Va, però, tenuto presente come comune a ciascuna delle fasi di questa trasformazione sia la cosiddetta “pulsione scopica”, ovvero il bisogno umano fondamentale consistente di credere a ciò che i nostri occhi percepiscono¹³. Attraverso questo concetto, possiamo comprendere come la visione sia correlata alla soddisfazione di un bisogno fondamentale, benché si tratti di un bisogno di natura diversa rispetto a quelli primari come il mangiare e il dormire. La pulsione scopica implica la ricerca e l'interesse per l'esperienza visiva e per la conoscenza che deriva dalla visione del mondo che ci circonda. È attraverso il vedere che acquisiamo informazioni sulle persone, gli oggetti, gli eventi e l'ambiente in cui viviamo. Questa pulsione va oltre il semplice atto fisico di guardare, poiché

¹³ Va precisato come la pulsione scopica o “scopofilia” sia spesso associata al voyeurismo, l'impulso sessuale di guardare gli altri a loro insaputa o senza il loro consenso. La scopofilia può anche essere espressa in modi più benigni, come attraverso il godimento dell'arte, della moda o della fotografia. Il termine fu coniato per la prima volta da Sigmund Freud, che credeva che la scopofilia fosse una parte naturale dello sviluppo umano. Lo studioso austriaco sostenne che i bambini sono naturalmente curiosi dei loro corpi e dei corpi degli altri, e che questa curiosità è spesso espressa attraverso il desiderio di guardare. In molti studi recenti (cfr. L. Mulvey, *Visual and other pleasures*, Palgrave, Basingstoke - New York 1989), la scopofilia è spesso associata allo sguardo maschile, un termine usato per descrivere il modo in cui le donne sono spesso ritratte come oggetti del desiderio sessuale nei film e in altri media, ma può essere utilizzato per esercitare potere e controllo su un'altra persona. Nel contesto della presente analisi, si esplora la scopofilia come pulsione alla base del desiderio umano di conoscenza, lasciando da parte le sue potenziali implicazioni negative e riferendola principalmente alla fotografia.

coinvolge anche il processo di interpretazione e attribuzione di significato a ciò che vediamo.

Tuttavia, la pulsione scopica può essere influenzata da molteplici fattori, come le illusioni ottiche, gli errori di percezione e le manipolazioni delle immagini. Questi fattori possono mettere in discussione la nostra fiducia nell'accuratezza della visione e richiedere una maggiore consapevolezza e discernimento nell'interpretazione delle informazioni visive.

La mia tesi, che in questo contesto intendo solamente accennare, ma sulla quale ho sviluppato un approfondimento in altre occasioni¹⁴, suggerisce che la presenza di questo bisogno abbia avuto un impatto significativo sulla percezione e l'interpretazione delle immagini fotografiche.

2.1. L'avvento della fotografia analogica

Verso la conclusione del XIX secolo, l'avvento della fotografia suscitò l'entusiasmo generale, alimentato dalla convinzione che la sua natura meccanica le conferisse la capacità di rappresentare la realtà in modo oggettivo. Un esempio emblematico di questa percezione è *The Horse in Motion*, un lavoro del 1872 dell'artista Eadweard Muybridge. Questo esperimento, attraverso una sequenza di dodici fotografie, ritraeva un cavallo in piena corsa. Il confronto tra queste fotografie e i dipinti di soggetti simili mise in evidenza come i pittori avessero spesso rappresentato la corsa del cavallo in un modo innaturale e, dunque, non conforme alla realtà. Numerosi esempi simili¹⁵ si possono ritrovare nel periodo storico in questione. Si potrebbe dire, quindi, che la fotografia veniva utilizzata per “vedere bene”, per “vedere meglio”.

Come sottolineato da Mifflin, durante la presentazione del primo apparecchio fotografico all'Accademia delle Scienze di Parigi nel 1839, esso era stato descritto come una «retina artificiale a disposizione dei medici»¹⁶.

Tuttavia, sviluppi successivi hanno messo in dubbio la pretesa oggettività delle immagini fotografiche. Ad esempio, l'avvento della fotografia surreale nel XX secolo ha dimostrato come la manipolazione delle immagini potesse creare composizioni

¹⁴ Cfr. G. Scarafile, *Etica delle immagini*, Morcelliana, Brescia 2022.

¹⁵ Si pensi al lavoro di fotografi come Mathew Brady che durante la Guerra Civile Americana documentarono i campi di battaglia e le conseguenze della guerra con una crudezza e una vividezza senza precedenti. Le loro immagini, come quella della “Valle della Morte” dopo la Battaglia di Gettysburg, offrivano una visione della guerra molto più diretta e realistica rispetto a quanto era stato possibile prima con le pitture o le incisioni. Oppure, si consideri come nell'Inghilterra vittoriana, la polizia cominciò a utilizzare la fotografia per creare album di ritratti di criminali, i cosiddetti “mug shot”. Questi ritratti, con il loro aspetto crudo e senza fronzoli, erano visti come una rappresentazione più affidabile dei criminali rispetto ai ritratti artistici. Infine, nel tardo Ottocento, Jacob Riis utilizzò la fotografia per documentare le dure condizioni di vita nei quartieri poveri di New York. Le sue immagini, pubblicate nel libro *How the Other Half Lives* nel 1890, offrivano un ritratto molto più realistico e dettagliato della povertà rispetto a quanto era possibile con le descrizioni scritte o i disegni.

¹⁶ J. Mifflin, *Visual Memory, Visual Method: Objectivity and the Photographic Archives of Science*, in «The American Archivist», 74, 2011, pp. 323-341: 325.

visive che si discostavano dalla realtà convenzionale. Artisti come Man Ray e Salvador Dalí hanno utilizzato tecniche fotografiche per creare immagini enigmatiche e oniriche, mettendo in discussione la natura stessa della realtà rappresentata.

Oggi siamo ben consapevoli che una corretta interpretazione di un'immagine non può prescindere da un'attenta considerazione delle condizioni contestuali in cui è stata ottenuta. La pragmatica delle immagini, quindi, ha integrato e modificato la iniziale concezione indiziale.

Jean-Marie Schaeffer ha esplicitato questo concetto nel seguente modo: «Solo il contesto comunicazionale (o, per essere più precisi, l'insieme dei saperi laterali) può fornirci dei criteri che permettano di determinare il campo quasi-percettivo effettivamente corrispondente alla relazione indicale data»¹⁷.

2.2. L'avvento della fotografia digitale

Con l'avvento del digitale, intervengono alcuni significativi cambiamenti. Ne richiamo tre che mi sembrano particolarmente rilevanti.

1. *Malleabilità dell'immagine*: Intanto, risulta chiaro come l'immagine non sia più una impronta fisica di luce su un supporto materiale, ma una serie di dati elettronici che possono essere manipolati con facilità. Questa malleabilità permette modifiche e trasformazioni dell'immagine che sarebbero state impensabili nel contesto analogico. La fotografia digitale dà la possibilità di alterare i colori, eliminare elementi indesiderati, combinare diverse immagini e molto altro ancora con una semplicità e una precisione mai viste prima. Questo cambiamento di paradigma pone interrogativi cruciali sulla natura stessa dell'immagine e sulla sua relazione con la realtà rappresentata¹⁸.

2. *Ubiquità dell'immagine*: L'era digitale ha anche portato alla democratizzazione della fotografia. Con l'ubiquità delle fotocamere digitali, specialmente quelle integrate nei telefoni cellulari, la produzione di immagini è diventata un'attività quotidiana per una vasta parte della popolazione mondiale. Questa facilità di produzione e condivisione delle immagini ha modificato radicalmente il modo in cui interagiamo con le immagini, il loro valore sociale e culturale, e le nostre aspettative riguardo ciò che una fotografia può e dovrebbe fare¹⁹.

3. *Autenticità dell'immagine*: Infine, il passaggio all'era digitale ha fatto emergere nuove questioni riguardo l'autenticità dell'immagine²⁰. Nell'era analogica, la

¹⁷ J.-M. Schaeffer, *L'immagine precaria. Sul dispositivo fotografico*, Clueb, Bologna 2006, p. 93

¹⁸ Cfr. P. Krogh, *The DAM book: digital asset management for photographers*, O'Reilly Media, Inc., Sebastopol (CA) 2009.

¹⁹ Cfr. F. Ritchin, *After photography*, WW Norton & Company, New York 2009. Ritchin, esplorando il futuro della fotografia nell'era digitale, sostiene che la rivoluzione digitale ha cambiato radicalmente il modo in cui creiamo, vediamo e consumiamo le fotografie. In tal senso, la fotografia non è più un mezzo di verità e oggettività, ma piuttosto uno strumento di manipolazione e persuasione.

²⁰ Cfr. E. Morris, *Believing is seeing: Observations on the mysteries of photography*, Penguin, New York 2014; W.J. Mitchell, *The reconfigured eye: Visual truth in the post-photographic era*, Mit Press, Boston 1994. Morris,

fotografia era spesso vista come una testimonianza oggettiva della realtà, nonostante la presenza di tecniche di manipolazione delle immagini. Tuttavia, la facilità con cui le immagini digitali possono essere manipolate ha fatto emergere dubbi sulla loro affidabilità come documenti della realtà. Questo problema dell'autenticità si riflette anche nel contesto legale, dove l'uso di immagini come prove è diventato più complicato.

2.3. L'avvento della fotografia sintetica

L'avanzamento della tecnologia ha portato non solo alla transizione dall'immagine analogica a quella digitale, ma ha anche introdotto un nuovo tipo di immagine: l'immagine generata da intelligenza artificiale. Questa nuova forma di produzione di immagini sfida ulteriormente i nostri concetti tradizionali di autenticità, creatività e rappresentazione.

Anche rispetto a tale cambiamento di paradigma, mi soffermo su tre aspetti:

1. *Autore dell'immagine.* In una fotografia digitale, l'autore dell'immagine è chiaramente l'individuo che ha scattato la foto. Questa persona ha fatto scelte intenzionali riguardo l'inquadratura, l'esposizione, la composizione e altri aspetti dell'immagine. In contrasto, un'immagine generata da AI è prodotta da un algoritmo, che non ha coscienza o intenzionalità. Questo pone domande significative: Chi è l'autore dell'immagine? È il programmatore che ha progettato l'algoritmo? O è l'algoritmo stesso? E se così fosse, cosa significherebbe per il nostro concetto di autore?²¹

2. *Processo di creazione.* Una fotografia digitale viene creata catturando la luce che riflette un oggetto o una scena reale. In contrasto, un'immagine generata da

registra e fotografo documentarista, sostiene che le fotografie non sono semplicemente registrazioni della realtà, ma piuttosto sono immagini costruite che sono modellate dalle convinzioni e dai pregiudizi del fotografo. In particolare, nella seconda sezione, *The Power of Photography*, l'autore esamina i modi in cui le fotografie possono essere utilizzate per persuadere, manipolare e persino ingannare ed esplora anche le implicazioni etiche dell'uso delle fotografie per raccontare storie. Mitchell, dal canto suo, sostiene che dobbiamo sviluppare una nuova comprensione della fotografia nell'era digitale. Suggerisce che dovremmo vedere la fotografia come una forma di linguaggio visivo, piuttosto che una semplice rappresentazione della realtà. Sostiene inoltre che dobbiamo sviluppare nuovi modi per valutare l'autenticità delle immagini fotografiche.

²¹ Su tali interrogativi, rinvio a: A.I. Miller, *The artist in the machine: The world of AI-powered creativity*, Mit Press, Boston 2019. Miller illustra come l'arte sia già stata rivoluzionata dall'applicazione dell'intelligenza artificiale, facendo riferimento a esempi concreti. Si sofferma sulle opere di Harold Cohen, creatore di AARON, un software in grado di dare vita a opere pittoriche, e di David Cope, l'ideatore di EMI, un programma che compone musica. Miller vede nell'intelligenza artificiale una enorme potenzialità nel reinventare il processo artistico. Sottolinea come l'AI possa ispirare idee innovative, offrire approcci inediti e realizzare opere d'arte che trascendono le capacità umane. Nonostante ciò, riconosce le difficoltà connesse all'impiego dell'AI nel campo artistico. Miller avverte che i sistemi di AI possono essere prevenuti e facilmente soggetti a manipolazione umana. Inoltre, evidenzia che questi sistemi possono mancare della comprensione del contesto creativo, generando così opere d'arte che possono risultare insensate o addirittura offensive.

AI viene creata attraverso un processo di apprendimento e generazione. Gli algoritmi di AI, come le reti neurali convoluzionali, vengono addestrati su enormi quantità di dati, apprendendo a generare immagini basate su quello che hanno “visto” durante l’addestramento. Questo pone ulteriori domande: un’immagine generata in questo modo può essere considerata una rappresentazione della realtà, anche se non è basata su una scena o un oggetto reale? In che modo questa differenza nel processo di creazione influenza la nostra interpretazione dell’immagine?²²

3. *Natura dell’immagine*: Infine, mentre una fotografia digitale è un’istantanea di un momento specifico nel tempo, un’immagine generata da AI può essere un’istantanea di molteplici momenti e luoghi. Una rete neurale generativa, ad esempio, può creare immagini di persone che non esistono, ma che sono composite di migliaia di altre immagini. Questo pone domande sulla natura dell’immagine: È ancora un documento? Se non lo è, quale valore o significato dovremmo attribuirgli?²³

Conclusione. La direzione del percorso

In conclusione, la visione umana e la nostra relazione con le immagini fotografiche sono intrinsecamente legate alla pulsione scopica, il bisogno fondamentale di credere a ciò che i nostri occhi percepiscono. Questa pulsione ci spinge a cercare e ad apprezzare l’esperienza visiva, che va oltre il semplice atto di guardare e coinvolge l’interpretazione e l’attribuzione di significato a ciò che vediamo. Tuttavia, la pulsione scopica può essere influenzata da fattori come le illusioni ottiche e le manipolazioni delle immagini, mettendo in discussione la nostra fiducia nella veridicità della visione. L’avvento della fotografia analogica ha inizialmente alimentato la convinzione che le immagini fotografiche potessero rappresentare oggettivamente la realtà, ma sviluppi successivi hanno dimostrato la loro soggettività e manipolabilità. Con l’avvento della fotografia digitale e dell’intelligenza artificiale, sono emersi nuovi interrogativi sull’autenticità, l’autorevolezza e la natura stessa delle immagini. L’immagine digitale, manipolabile e generata da algoritmi, sfida i nostri concetti tradizionali e ci porta a riflettere sulla complessità dell’interpretazione visiva e sulla definizione stessa dell’immagine. Come una corrente in continua evoluzione, la pulsione scopica ci spinge a esplorare e ad adattarci ai cambiamenti che il mondo delle immagini ci presenta, aprendo nuovi orizzonti di conoscenza e di comprensione.

3. Pensare senza pensiero: Barthes, la fotografia e l’invito all’ignoto

Come annunciato, in questa sezione mi propongo di riflettere su tre passaggi chiave de *La camera chiara*. In essi, Barthes mette a tema:

²² Cfr. D. Foster, *Generative Deep Learning: Teaching Machines to Paint, Write, Compose, and Play*, O’Reilly Media Inc., Sebastopol, CA, 2019.

²³ Cfr. J. Barrat, *Artificial Intelligence and the End of the Human Era: Our Final Invention*, Thomas Dunne Books, New York 2013.

1. la relazione che l'immagine intrattiene con lo spettatore, accennando alla nozione di *spectatorship*;
2. i due differenti impatti che un'immagine intrattiene con lo spettatore;
3. le conseguenze per una più generale teoria della conoscenza di quanto individuato nei primi due punti.

Non potendo sviluppare in termini esaurienti le implicazioni contenute nelle riflessioni barthesiane, per ciascuno dei tre punti sollevati, proverò a fare emergere alcune domande.

3.1. *L'immagine che mi anima*

Il primo passaggio su cui vorrei riflettere è: «Tutt'a un tratto la tale foto mi avviene; essa mi anima e io la animo»²⁴. Questo breve ma significativo enunciato riflette la relazione reciproca tra l'osservatore e l'immagine fotografica. Barthes suggerisce qui che la fotografia non è un oggetto passivo da considerare, ma piuttosto un'entità che può "avvenire", un evento che può "animare" lo spettatore. Allo stesso tempo, lo spettatore "anima" la fotografia, donandole significato attraverso l'interpretazione personale e l'esperienza emotiva. Questa idea si collega al concetto di intersoggettività, suggerendo che l'atto di vedere una fotografia è un evento che si sviluppa tra il soggetto (lo spettatore) e l'oggetto (la fotografia). In questo dialogo, l'immagine non è solo vista, ma sentita, sperimentata. Allo stesso modo, lo spettatore non è un mero ricevitore, ma un partecipante attivo, un co-creatore del significato dell'immagine.

Inoltre, questa affermazione solleva domande intriganti sulla natura della fotografia e sul suo potere di evocare risposte emotive. Che cosa rende una fotografia capace di "avvenire"? In che modo la fotografia può "animare" lo spettatore, e come lo spettatore può a sua volta "animare" l'immagine?²⁵

3.2. *Studium e punctum*

La seconda citazione riguarda la celebre differenza tra *studium* e *punctum*. Lo *studium* è: «l'applicazione a una cosa, il gusto per qualcuno, una sorta d'interessamento, sollecito, certo, ma senza particolare intensità. [...] Il secondo elemento viene a infrangere (o a scandire) lo *studium*. Questa volta, non sono io che vado in cerca di lui [...] ma è lui che, partendo dalla scena, come una freccia, mi trafigge. [...] Chiamerò quindi questo secondo elemento che viene a disturbare lo *studium*, *punctum* [...]. Il *punctum* di una fotografia è quella fatalità che, in essa, *mi punge* (ma anche mi ferisce, mi ghermisce)»²⁶.

Lo *studium* si riferisce al livello di interesse che abbiamo per una fotografia, basato sulla cultura, sullo sfondo storico e sui dettagli estetici. Per esempio, potremmo

²⁴ R. Barthes, *La camera chiara*, cit., p. 21.

²⁵ Cfr. G. Dyer, *The ongoing moment*, Vintage, New York 2009. Dyer si concentra sul lavoro di un gruppo di fotografi canonici, tra cui Alfred Stieglitz, Walker Evans e William Eggleston, e usa il loro lavoro per esplorare temi come il tempo, la memoria e la natura della rappresentazione.

²⁶ R. Barthes, *La camera chiara*, cit., p. 10 e p. 28.

essere interessati a una foto di un monumento storico perché riconosciamo l'importanza culturale del soggetto, apprezziamo l'estetica della foto o comprendiamo il contesto storico in cui è stata scattata. Lo *studium* rappresenta un coinvolgimento generalizzato, un apprezzamento derivante dalla nostra comprensione e conoscenza condivisa.

D'altro canto, il *punctum* è un dettaglio inaspettato o specifico che “punge” o “colpisce” l'osservatore a livello personale. È qualcosa che ci attira in modo individuale e unico, che non può essere generalizzato o condiviso. Potrebbe essere un particolare gesto, un oggetto nello sfondo, una certa luce o qualsiasi altro dettaglio che stimola una risposta emotiva intensa, personale e spesso inconsapevole.

Ad esempio, guardando una fotografia di un gruppo di persone, lo *studium* potrebbe essere l'interesse generale per il contesto storico o socioculturale della foto, mentre il *punctum* potrebbe essere l'espressione su un singolo volto nel gruppo che evoca un ricordo personale o una risposta emotiva.

La distinzione tra *studium* e *punctum* è fondamentale per comprendere come le fotografie possano avere sia un significato oggettivo sia un significato soggettivo. Mentre lo *studium* ci connette con le nostre esperienze e conoscenze condivise, il *punctum* ci porta in contatto con le nostre risposte emotive personali e individuali. Questo dualismo riconosce la complessità della nostra interazione con le immagini fotografiche, e ci invita a considerare non solo ciò che vediamo in una fotografia, ma anche come ci sentiamo quando la guardiamo.

3.3. Noesi e noema

La terza ed ultima citazione è la seguente: «si direbbe che la Fotografia separi l'attenzione dalla percezione e che presenti solo la prima, la quale tuttavia è impossibile senza la seconda; cosa aberrante, essa è una noesi senza noema, un atto di pensiero senza pensiero, un intendimento senza obiettivo finale»²⁷.

Qui, Barthes avanza l'idea di una fotografia come «noesi senza noema», un atto di pensiero senza pensiero, un intendimento senza un obiettivo finale. Com'è ben noto, noesi e noema sono concetti fondamentali nella fenomenologia di Husserl. Il primo termine descrive l'atto di pensare o percepire, mentre il secondo si riferisce all'oggetto di quel pensiero o percezione.

Nel contesto della fotografia, Barthes suggerisce che l'immagine stimoli un atto di pensiero o percezione, ma senza un oggetto preciso di quel pensiero o percezione. In altre parole, l'immagine catalizza l'attenzione, ma non fornisce un punto di arrivo definito, un “noema”, al quale la nostra percezione possa ancorarsi.

Questo richiamo al paradigma fenomenologico apre un percorso di riflessione profondamente radicato nel campo dell'esperienza e del suo significato. In questo senso, la fotografia viene presentata come un *medium* che svela piuttosto che rappresentare, che mostra senza dire, che rivela senza spiegare.

²⁷ Ivi, p. 111.

La connessione con la nozione di *punctum* appare ora sotto una luce più intensa. Il *punctum*, come Barthes lo definisce, è quel dettaglio, quel punto che “punge”, che interrompe lo *studium* e che, al di là di ogni analisi oggettiva, attrae e coinvolge emotivamente l’osservatore. In un certo senso, il *punctum* può essere considerato un noema che emerge inaspettatamente dal flusso della “noesi”, colpendo l’osservatore in un modo unico e personale. Tuttavia, non è un noema nel senso tradizionale del termine: non è un oggetto fisso di pensiero, ma un elemento fugace e ineffabile che sfugge all’analisi concettuale.

Qui, l’ignoto entra in gioco. L’ignoto non è semplicemente ciò che non conosciamo, ma è anche ciò che sfida o addirittura infrange le nostre strutture di conoscenza esistenti. È l’ambiguità, l’incertezza, il mistero che resistono alla comprensione e stimolano la nostra immaginazione. In questo senso, il *punctum* può essere visto come un’incarnazione dell’ignoto nel campo della fotografia: un elemento che sfida le nostre aspettative, che disorienta la nostra percezione e che ci apre a nuove possibilità di interpretazione e comprensione.

Nell’immagine fotografica, dunque, l’ignoto assume una connotazione positiva, in quanto svolge un ruolo cruciale nello stimolare la nostra immaginazione e la nostra empatia. Nonostante la sua apparenza di oggettività e meccanicità, la fotografia, secondo Barthes, è intrinsecamente legata all’ignoto, alla sorpresa, alla meraviglia. Ciò che ci affascina in una fotografia non è tanto ciò che è chiaramente visibile e comprensibile, quanto piuttosto ciò che sfugge alla nostra comprensione, ciò che sfida le nostre aspettative, ciò che ci fa vedere oltre l’ovvio. In questo modo, la fotografia non è solo un *medium* visivo, ma diventa un luogo di incontro tra il noto e l’ignoto, tra il visibile e l’invisibile, tra la realtà e l’immaginazione.

Conclusione. Dialogando con le immagini AI-Generated: il punctum come ponte tra umano e artificiale

A questo punto, giunti alla fine del percorso, torna a presentarsi nella sua più originaria evidenza la domanda iniziale: in che modo le immagini “AI-generated” possono interagire con la nozione di *punctum*?

Risulta chiaro, infatti, che Barthes avesse in mente l’immagine analogica quando teorizzava la presenza del *punctum*. Oggi, nella mutazione del contesto ricostruita nella sezione due, rischiamo forse di perdere di vista il *punctum* e, con esso, quello spazio di plausibilità riservato all’ignoto, al mistero e all’evento che in esso si annuncia?

Va detto che l’interazione con il *punctum* in un’immagine generata dall’AI non è una questione semplice. Queste immagini, infatti, non sono il prodotto di un’esperienza umana condivisa o di un contesto culturale; al contrario, sono il risultato di una serie di calcoli matematici e di processi di apprendimento automatico. Questo distacco dal dominio dell’umano introduce una sorta di “alterità” nelle immagini che può essere allo stesso tempo affascinante e inquietante. Le immagini generate dall’AI

possono sfuggire alle nostre aspettative e alle nostre comprensioni convenzionali, introducendo elementi di sorpresa e di novità che possono agire come *punctum* potenziali.

Nonostante questa alterità, l'interazione con il *punctum* in queste immagini non è impossibile. Richiede, certo, una certa apertura mentale e una volontà di accettare l'incertezza e l'ambiguità, cosa oggi non scontata. Dobbiamo essere pronti a lasciarci sorprendere, a permettere all'immagine di parlare a noi in modi che non avremmo previsto. In questo senso, il *punctum* diventa un invito a un dialogo, a una conversazione con l'immagine e con l'AI che l'ha generata.

Nella nostra interpretazione del significato del *punctum* in un'immagine generata dall'AI, può essere utile adottare un approccio che tenga conto sia degli aspetti tecnici sia degli aspetti umanistici. Comprendere i processi di apprendimento automatico e i principi matematici che guidano la generazione delle immagini può aiutare a dare un senso ai dettagli e ai pattern che emergono. Tuttavia, è importante non perdere di vista il fatto che, come affermava Barthes, ciò che l'immagine significa è di minor importanza di ciò che essa suscita. Il *punctum*, in altre parole, *parla* direttamente alla nostra emotività e alla nostra soggettività, e la sua interpretazione può richiedere un'immersione profonda nelle nostre esperienze personali, nei nostri sentimenti e nelle nostre emozioni.

Per comprendere l'origine del *punctum*, è fondamentale esplorare le intersezioni tra l'AI e la cultura umana. Nonostante l'AI possa sembrare un territorio completamente alieno e separato dalla cultura umana, in realtà è profondamente influenzata da essa. I dati usati per addestrare gli algoritmi di apprendimento automatico sono spesso tratti da fonti culturali, e quindi gli algoritmi possono riflettere e rielaborare le tendenze e i pregiudizi culturali presenti in questi dati. In questo senso, il *punctum* in un'immagine generata dall'AI può essere visto come un riflesso distorto della cultura umana, un punto di intersezione tra l'umano e l'artificiale.

Decifrare l'intenzione del *punctum* potrebbe richiedere un esame del contesto più ampio in cui l'immagine è stata creata e presentata. Questo potrebbe includere la considerazione degli obiettivi e delle motivazioni dell'entità o dell'individuo che ha usato l'AI per generare l'immagine, così come l'attenzione al modo in cui l'immagine è stata ricevuta e interpretata dal pubblico. Come ha notato Susan Sontag²⁸, un'immagine è sempre interpretata nel contesto di un racconto più ampio. Inoltre, potrebbe essere necessario riconoscere che, in ultima analisi, l'intenzione del *punctum* potrebbe sfuggire alla nostra comprensione, dato che è intrinsecamente legata alla logica insondabile dell'AI.

In conclusione, la sfida posta dal *punctum* nelle immagini generate dall'AI rappresenta una frontiera affascinante per la filosofia e per la cultura umana in generale. Questa sfida richiede un'apertura verso l'ignoto, un'attenta riflessione sulle complessità dell'AI, e una volontà di entrare in un dialogo con le immagini e con l'AI

²⁸ Cf. S. Sontag, *On Photography*, Straus & Giroux, New York 1973.

stessa. Attraverso questo confronto, abbiamo l'opportunità di arrivare a una comprensione più profonda della nostra relazione con le immagini, e forse anche di noi stessi. Ieri come oggi, dunque, la sfida di lanciare filamenti verso l'ignoto è ancora attuale.

Reality, representation, images, and society through Debord and Anders' lenses¹

Filippo Ursitti*

Abstract

L'articolo tratta della dipendenza che l'umanità ha sviluppato rispetto alla tecnologia e delle potenziali conseguenze che ciò potrebbe avere sulla sua coscienza. In tal modo, si prenderà in considerazione sia la "Società dello Spettacolo" di G. Debord che la filosofia di G. Anders. Questo saggio è articolato in quattro sezioni: la prima introdurrà brevemente la "Società dello Spettacolo" di Debord e la sua argomentazione. La seconda riguarderà l'analisi di Anders sulla radio e sulla televisione, in particolar modo rispetto all'idea della produzione di fantasmi e della matrice. La terza sezione affronterà gli effetti che la tecnologia ha avuto sul comportamento umano e sulla psiche. La parte finale utilizzerà le categorie introdotte nelle tre sezioni precedenti e le applicherà all'esempio di social media.

Parole chiave: Anders, Debord, fantasma, matrice, social media.

The article discusses the dependence that humanity has developed on technology and the potential consequences this may have on its consciousness. In doing so, this article looks at both G. Debord's "Society of the Spectacle" and G. Anders' philosophy. This paper is articulated in four sections: the first one will briefly introduce Debord's "Society of the Spectacle" and his argument. The second one will look at Anders' analysis of radio and television, which revolves around the idea of the production of phantoms and the matrix. The third section will address the effects that technology has had on human behaviour as well as its psyche. The last part will utilise the categories introduced in the previous three sections and investigate the latest example of social media.

Keywords: Anders, Debord, phantom, matrix, social media.

¹ Saggio ricevuto in data 09/02/2023 e pubblicato in data 15/02/2024.

* PhD Candidate, Goldsmiths, University of London, e-mail: fursi001@gold.ac.uk.

I

«In societies dominated by modern conditions of production, life is presented as an immense accumulation of spectacles. Everything that was directly lived has receded into a representation»². With those words, Debord's *Society of the Spectacle* reveals a fundamental element of the post-modern epoch: the gap between representation and reality. In Western post-modern society, this gap seems to manifest itself in every occurrence of political power. This power, regardless of its form – democratic, socialist, or fascist – has to confront the fact that the reality it aims to control is a continuum of transformative processes, making it slippery and hard to categorise according to fixed categories. Behind this phenomenon of the liquefaction of the post-modern world, we find the never-ending process of techno-scientific development. Rapid scientific advancement has pushed power to develop new means of control aimed at legitimizing its actions within a reality in which its non-solid dimension plays a significant role in the lives of all individuals. In contrast to previous epochs, we are witnessing the emergence of a social order where power, in the exercise of its rule, scarcely needs to resort to physical violence to impose socio-political decisions. Instead, it relies on a new form of totalizing control through the process of indirect influence over the real. This totalizing control is so fluid that it manages to colonise both the empirical and symbolic dimensions of human life. To achieve this new form of control, power employs an immeasurable production of well-displayed images of the world through the technological potential of mass media, such as television, journals, and the internet. Through these influential means of mass conditioning – which act on a suppressed level, not directly comprehensible to human consciousness or reason – power spreads ideas, often of contradictory nature, according to its needs in each scenario to promote the desired *Weltanschauung*. In this manner, power produces positive images of itself (representations that sometimes mystify reality itself) allowing it to gain consensus and extend its influence over the lives of more people by conditioning the choices of both collective and individual realities.

This is what Debord understood over half a century ago: he realised that he was living in a society where individuals were gradually becoming passive spectators of a continuous stream of images carefully produced and selected by a spectacular power that was slowly replacing reality itself. At first glance, the term “Spectacle” might seem unsuitable to describe this phenomenon, as it generally refers to the mass media's dimension of audience entertainment. However, Debord goes beyond this superficial aspect of the term. In his analysis, the spectacle represents the most advanced product of modern capitalism, with the economic sector evidently being the dominating force³. However, Debord, fully aware of the socio-political and

² G. Debord, *The Society of Spectacle*, tr. by K. Knabb, Rebel Press, London 1995, p. 7.

³ The spectacle becomes that which falsifies reality but, nevertheless remains a real product of that reality. «Real life is materially invaded by the contemplation of the spectacle, and ends up absorbing

cultural differences present in the Cold War era, identified two different spectacular models: one “concentrated” and the other “diffuse”. The first, typical of modern communist dictatorships, involved the presence of a single decision-making centre from which all directives were radiated. Due to the low development of the industrial sector, this model relied on ideology and identification with the supreme leader (dictator) to gain consensus. On the other hand, the second spectacular form, characteristic of Western democracies, relied on the consumption of goods as a form of social narcotization, thanks to its high economic development. The decisions made by those in power were no longer imposed on the citizen-spectator through ideology or, if necessary, violence but through images designed to illusorily present a world where individuals felt free to choose what to consume, desire, or think. In both models, the reality and the imagery of the spectacle constituted distinguishable entities: it was still possible to glimpse the reality of life beyond the different ideologies conveyed by those in power. However, nothing escapes what the French thinker later defined as the “integrated” spectacle. Unlike the previous two types, which were unable to exert total social control, the integrated spectacle blends with reality without leaving any dark areas, presenting itself as both concentrated and diffused. As a result, society becomes completely spectacularized. Reality and imagery thus inscribe themselves within a sort of “stage” where individuals are simultaneously actors (active agents) and spectators (passive agents), thereby erasing the subtle line of separation between life (reality) and spectacle (representation). In a world dominated by this illusory system, everything except the spectacle can be called into question: it justifies everything, and in turn, everything finds its justification in it. The spectacle presents itself as both the “end and means” of the mechanism that generated it, making it indisputable.

Debord’s *Society of the Spectacle* primarily argues against reification, with its central premise being that the spectacle, represented visually, adds an additional layer of objectivity stemming from the initial commodification process. This process involves abstracting objects from their inherent processes and prioritising a naturalised “being” over historical “becoming”. Essentially, the spectacle becomes a static reproduction and affirmation of the world shaped by commodities. Instead of fostering collective self-formation, it promotes a self-perception based on objectified and individualised reality. Debord’s concept of the spectacular capitalist system encompasses the glorification of the consumerist self in its fragmented and atomised form. This includes the commodified focus on lifestyle and social differentiation, as well as techniques for self-promotion. Separation is described as an integral part of the world’s unity and the essence of the spectacle, while simultaneously contributing to an ideology that reinforces the «proletarianisation of the world»⁴. This is rooted in

it and aligning itself with it. Objective reality is present on both sides. Each of these seemingly fixed concepts has no other basis than its transformation into its opposite: reality emerges within the spectacle, and the spectacle is real. This reciprocal alienation is the essence and support of the existing society». Ivi, pp. 8-9.

⁴ Ivi, p. 21.

the logic of commodities themselves and the social relations among commodity owners. Debord contends that each individual commodity fights for its own interests⁵, whereas proletarian struggle aims to dissolve all forms of separation⁶. His philosophy is heavily influenced by strategic considerations and frequent comments on the historical developments within the socialist movement. Workers' councils are seen as organisational mechanisms that enable direct self-governance and political transparency in a spontaneous and disruptive manner. Debord envisions a self-transparent collective that transcends political alienation through institutional forms, rejecting the idealist notion of subject-object identity. One crucial aspect of Debord's theoretical and political endeavours that merits attention is the exploration of the philosophical and programmatic implications of his political ontology. He proposes a shift from an ontology centered on facts, objects, and commodities to one based on social labour and political constitution. Through the spectacle, power shapes the imagination of the individual via the deployment of images distributed by mass media. Such practice has been significantly enhanced through the techno-mediatic development of modern media, which has encouraged the production and distribution of images to an extent never witnessed before. Today, we find ourselves in a society in which the pervasive character of images, in all of its possible expressions, constitutes an element of fundamental importance for many people.

II

On the spectacularized society, the entertainment industry, and their effect on the human consciousness, wrote also the German (naturalised Austrian) philosopher G. Anders. In the entertainment industry, according to Anders, the world is "served" to us in its liquid state. Sometimes it is not even served, but rather provided in a totally direct mode to be immediately used and consumed; by being liquid, the commodity is, in the act of its consumption, liquidated⁷. In both radio and television, the objective of our modern efforts – that is, the suppression of time – seems to be completed because, in both, the reception of that which is transmitted happens in the same moment in which the broadcast begins⁸. Thus, space and time are replaced, through the omnipresence of man, by the simultaneity of the events. There is not a "there" anymore, everything is here – but if everything is here, then there is no space⁹.

⁵ Ivi, p. 43.

⁶ Ivi, p. 48.

⁷ The author of this paper has conducted all translations of Anders' works presented herein, as no extant English translations are presently available. G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. II: *Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution*, C.H. Beck, München 2002, p. 253.

⁸ Ivi, p. 347.

⁹ Id., *Der Blick vom Mond. Reflexionen Über Weltraumflüge*, C.H. Beck, München 1970, p. 131.

In an article titled *Spuk im Radio*, published in 1930 in the magazine *Anbruch*, edited by T.W. Adorno, Anders maintained that the radio, by allowing reproductions of the same musical piece to multiply simultaneously in different places, destroyed the unity and essence of the artwork, making it malleable. Anders expressed in this short article – just two pages long – his opinion regarding technical means: it is extremely strange and in need of interpretation that techne can create phantoms [*akzidentiell Spuk*]¹⁰, which are musical pieces that he heard coming from every window of nearby houses, like phantoms. According to Anders, a “programmatically mankind” [*programmatische Humanität*] can only arise when one ignores the products of techne and tries to adapt to the intrinsically immeasurable hidden in them. If a person attempts to convert to these products, she becomes inhuman [*unmenschlich*]. Radio was not the only media put under analysis by Anders; television was also questioned under the same premise of creating phantoms. TV broadcasts redefine the relationship between people and reality by creating a “new medial situation”, where singularity consists in its ontological ambiguity. The happenings broadcasted are both present and absent, real and apparent; they are phantoms¹¹. The basic principle of transmission is to deliver that which is simply simultaneous and make it appear as genuine presence¹². The images shown are phantoms because they are neither traditional images – characterised by a time difference in regard to the represented object, which disappears in the simultaneity of the broadcast – nor do they possess materiality as they are presented as forms¹³. This causes two significant effects: 1) The attenuation of the perception of the difference between reality and fiction in the spectator, where life is considered a dream and dreams are considered life, as every reality is presented as a phantom, giving the impression of being real beings¹⁴. 2) The transformation of our way of experiencing. The broadcasts obliterate the difference between direct experience and indirect information for the receiver¹⁵. The broadcasted object appears on the TV screen in its reality, not in the form of, for example, a relation or news about itself. Yet, this reality has the same ontological status for Anders as news – an interpreted reality, not reality itself. This happens because the “news” is a judgement, a proposition with a double structure (Subject S and Predicate P), which affirms something about an absent object, e.g., “the wallet is full”, that, to the receiver who acquires it, does not give the object itself or its image (the full wallet) but “something about it”, a third object, a fact (*Tatsache*)¹⁶. Of this “something”, the important and truly meaningful aspect for the receiver is the Predicate (P) because it allows her to decide how to behave. For example, in the case

¹⁰ G. Stern, *Spuk Im Radio*, in «ANBRUCH», 12, n. 2, 1930, pp. 65-66: 66.

¹¹ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I: *Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, C.H. Beck, München 2002, p. 131.

¹² *Ibidem*.

¹³ *Ivi*, p. 133.

¹⁴ *Ivi*, p. 143.

¹⁵ *Ivi*, p. 159.

¹⁶ *Ivi*, p. 154.

of the wallet, she needs to withdraw money from an ATM or not, depending on whether the predicate is true or false. In this sense, the predicate enables the receiver to dispose of something that is absent, incorporating it into her practical dispositions. For Anders, the news, as a form of communication, becomes a form of freedom due to its ability to provide this information. However, the news is also a form of unfreedom because it communicates only a part of the absent object¹⁷, highlighting only one aspect of it. It presents the object as if it could be consumed solely through its predicate, which can be either true or false. This partial supply of information becomes a prejudice¹⁸, limiting the addressee and depriving her of autonomy and independence. In summary, while the news allows for a certain level of freedom by providing information that can influence actions, it also restricts freedom by offering only a partial view of the absent object, leading to preconceptions and limitations on the receiver's choices and understanding.

If the common distinction between mediated learning (through news) and immediate learning (through the senses), which were kept apart in the case of the radio, is obliterated by TV broadcasts because it is not clear whether we are in front of a thing or a fact¹⁹. The ontological "doubleness" of television relies on two aspects: 1) Its elusiveness, which causes TV images to eliminate the difference between things and news, blurring the line between the actual fact and its partial and perspective reproduction. 2) Its presentation as immediate, deceiving the viewer into thinking it is a preselected aspect of a possible fact, a judgement upon it, a news to persuade the consumer that it has no intention to persuade her. The judgement, transformed into an image, renounces its judgemental form²⁰. There is no judgement that could be as beyond suspicion, as little striking, and as seductive as that which is presumed to be nothing else than the thing itself²¹. The usage of the recording camera, the choice of images, their editing, and every passage of a TV transmission already constitutes a choice presented only from one side, a face of a happening, a fact, and never its totality. Consequently, television exonerates the receiver from giving her own judgement and, by freeing the addressee from the necessity of having a direct experience, it forces her to accept as reality the judgement that is given²². TV deprives the spectator of her independence and autonomy of thought. The broadcasts not only condition the way in which the subject makes experience by eliminating the difference between thing and news, but they also reverberate on reality itself. TV exercises a true performative effect on reality, where only the image gives reality its "being"²³. The relation between reality and its transmitted form is characterised by the fact that the happening acquires more social importance in its reproduced form than in its

¹⁷ Ivi, p. 156.

¹⁸ Ivi, p. 158.

¹⁹ Ivi, p. 162.

²⁰ Ivi, p. 161.

²¹ Ivi, p. 160.

²² *Ibidem*.

²³ K.P. Liessmann, *Günther Anders*, C.H. Beck, München 2002, p. 91.

original²⁴, forcing the original to conform itself to its reproduction, to become its matrix, deleting or better overturning the difference between being and appearing, reality and fiction. It is not reality that determines the simulation of the TV transmission, but the technical possibilities – according to which the broadcasts are produced – that determine reality²⁵. The real becomes the reproduction of its own images²⁶.

To understand this process, Anders delves into the specific relation between model and reproduced commodity. Since transmissions themselves are commodities, they hold meaning only in their reproduced form (the more meaningful the commodity, the more copies are sold) as the event is elaborated and modelled to be supplied and consumed as a serial product – i.e., as a broadcast. Thus, Anders observes that “being” exists in the plural, while the singular exemplar is not²⁷. Additionally, the real – the so-called model – must be adapted to its eventual reproductions, transformed according to the copies of itself.

The events of the day unfold in accordance with their duplicates, as certain events occur either due to a desire for them or out of necessity, like transmissions. This situation makes it difficult to distinguish where reality ends and the game starts²⁸, much like what often happens in the case of sports events. As there is no image that does not act at least partially as a model, our world is founded on images of the world, an inverted imitation²⁹. The role played by the matrix – the system that produces and controls these transmissions – is twofold: 1) it shapes actual events; 2) it outlines the “soul” of the consumers. The intersection of the reality’s structure and the subject (the consumer), both predetermined by the matrix, gives rise to outcomes that shape the character of our era. A vicious cycle is established, eradicating the resistance between humanity and the world, aligning the former with the latter. In this way, the world becomes tailored for mankind³⁰, losing its character as an independent object. As the resistance, on which the relationship between humanity and the world was grounded, vanishes³¹, the world becomes an “edible commodity”, a “Land of Cockaigne”. The reciprocal connection between humanity and the world transforms into a two-way process involving two pre-established entities: a reality shaped by a matrix and a consumer model structured by a matrix. It becomes a spectral affair³². Anders refers to the unreality of the world, now reality, and asserts that the totality is less true than the entirety of its partial truths. In other words, by modifying Hegel’s

²⁴ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 111.

²⁵ W. Drews, *Die Grenzen von Vorstellung Und Darstellung*, Königshausen & Neumann, Würzburg 2006, p. 69.

²⁶ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 180.

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ *Ivi*, p. 191.

²⁹ *Id.*, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. II, cit., p. 251.

³⁰ *Id.*, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 193.

³¹ *Ivi*, p. 194.

³² *Ivi*, p. 197.

famous proposition, he posits that the falsity is the whole, and only the whole³³. The pervasive influence of the matrix and the consumption of transmitted images have intertwined and distorted the relationship between reality and its representations, leaving the world increasingly constructed by these images and turning it into a realm of simulated and fragmented truths.

With this statement, which reverts Adorno's maxim – «the whole is the false» [*Das Ganze ist das Unwahre*]³⁴ – Anders underscores that his critique is not targeted solely at individual broadcasts, but rather at television as a whole, as it forms a new connection between humanity and its environment³⁵. The image of the world in its totality is what is shaped, which is the result of the conjunction of singular transmissions, together with the type of individual who exclusively consumes phantoms and illusions. Even if each broadcast were transmitted according to the truth, the fact that many real things could not be shown might allow the broadcast to turn them into the totality of an “already-made” world and the consumer of such totality into an “already-made” man³⁶. Consequently, the combination of the broadcasts produces a distorted picture of the world, a “pseudo-model” of the world³⁷, which becomes the sole condition of the experience. It represents a useful tool, a manner of training, which aims to shape our way of acting, enduring, behaving, omitting, and even our taste – in other words, our entire praxis. This tool, by concealing its duty, appears “dressed” as the world³⁸.

The transmitted world then becomes an “inductor model”, a fixed scheme, an a priori determining form that not only standardised our way of living, our intellect, and our feelings but also the manner in which people behave and operate³⁹. According to Anders, this presents a regression to the mentality of primitive people who lived in an environment limited by codified conceptions and morals. As a result, a totality of representations takes over the world, and it belongs to the latter only because it is forced to be so⁴⁰. The world becomes a representation in a sense that even Schopenhauer could have never dreamed of⁴¹, as it is transformed into a “representation of me”⁴². In other words, it becomes a manipulated and controlled image that shapes the perception and behaviour of individuals, blurring the boundaries between reality and illusion.

³³ Ivi, p. 164.

³⁴ T.W. Adorno, *Minima Moralia*, tr. by E.F.N. Jephcott, Verso, London 1978, p. 50.

³⁵ W. Kramer, *Technokratie Als Entmaterialisierung Der Welt. Zur Aktualität Der Philosophien von Günther Anders Und Jean Baudrillard*, Waxmann, München 1998, p. 43.

³⁶ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 164.

³⁷ E. Schraube, *Auf Der Spuren Der Dinge. Psychologie in Einer Welt Der Technik*, Argument, Hamburg 1998, p. 131.

³⁸ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 165.

³⁹ Ivi, p. 169.

⁴⁰ Ivi, p. 170.

⁴¹ Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. II, cit., p. 252.

⁴² Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 113.

The idea of the world is abolished, and the world is no longer presented as the external world in which we exist but as our own world⁴³. On television, it is crucial that events are supplied to us in a spectral state, devoid of reality, replacing the consumption of phantoms with the illusion of experiencing the real world⁴⁴. Anders believes that in the consumption of radio and television, there is a decisive loss of experience, as the spectator is deprived of humanity's principal need – exploring the world – which, in turn, grants them real experience⁴⁵. This loss of experience is attributed to the absence of distance towards reality, a sense of immediacy, which is simultaneously manipulated. Instead of finding our own path in the world, the world is shaped for us; instead of being in the actual place where events take place, they are merely reported to us⁴⁶. By bringing the world closer to humanity, the world no longer offers any resistance, and it is through this resistance that genuine experience is achieved⁴⁷. Television ultimately erases the possibility of genuine exploration and discovery, leaving the viewer disconnected from the real world. The experience of the world becomes curated and pre-determined, creating a paradoxical sense of estrangement from the true reality [*Weltfremdheit*].

III

Thus, a strict dependence between humanity and fetish objects is created, as one is excluded from the communicative and mediatic stream that surrounds everyone without them. Without developing the necessary “antibodies”, there is a plausible risk of being engulfed in a narcotic dimension characterised by passively accepting the technological non-neutral *Diktat*. As Anders discovered, technological means are non-neutral in their interaction with the user, influencing them both through content and form. This constant influence could have serious repercussions on the human *forma mentis* (way of thinking): there is a hypothesis that we are currently undergoing an anthropological change in how we, as humans, interact with our own consciousness due to our technological devices. In other words, every new technological tool, irrespective of the message transmitted, becomes a *modus operandi* of elaborating information capable of redefining the structure of the human mind. This has inevitable effects on how we perceive and process information and stimuli from the outer world. As we have seen through the insights of Debord and Anders, the effects on the conscious and unconscious psyche of modern humans are manifold. Every person becomes addicted to the infinite stimuli willingly or unwillingly subjected to them, facing a situation where the vision of the world represented in media dominates over the real world.

⁴³ *Ibidem*.

⁴⁴ Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. II, cit., p. 218.

⁴⁵ Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 114.

⁴⁶ *Ivi*, p. 115.

⁴⁷ C. Dries, *Günther Anders*, Fink Verlag, Paderborn 2009, p. 49.

However, it is essential to emphasise the profound difference between the perspectives of the two philosophers. Debord anchors his politico-philosophical analysis in the basic categories of Marxist theory, namely fetishism and alienation produced by the capitalistic economic structure in which the spectacle is ingrained. On the other hand, Anders, while occasionally still using the classical distinction between two “classes”, is fundamentally interested in the ontological condition of humanity within the boundaries of a technologically determined world. For Anders, technology is the dominant force shaping the current epoch, not the economy. He argues that «it would be misleading to affirm that technology exists in our epoch, rather our epoch is built on technology»⁴⁸. This difference in mindset becomes evident when Anders writes: «technology is our destiny in the same way that one hundred and fifty years ago Napoleon affirmed it about politics, and one hundred years ago Marx said about economy»⁴⁹. This reveals how, for Anders, technology has become the central determining factor in human existence and the shaping of the world. One consequence of this difference between Anders and Debord is their mutual understanding of the structure of the commodity world. As observed above, Debord firmly believes that each individual commodity fights for its own interests, as they compete against each other to capture the attention of the same public. Conversely, Anders maintains that in the technologically determined world, all commodities work in accordance with the same principle – i.e., the matrix – for the expansion of the same macro-technological apparatus built around the connection between every single micro-technological device (radios, televisions, computers, smartphones, etc.)⁵⁰. As a result, while Debord can still advocate for the liberation of the “proletariat” from the “bourgeois spectacle”, Anders can only hope for a situation in which humanity is not entirely annihilated by technology and its all-encompassing apparatus. For Anders, the struggle is not just against a specific socio-economic class but against the pervasive influence of technology that shapes every aspect of modern life. The focus shifts from class struggle to the struggle for human agency and preservation amidst the ever-expanding technologically determined world.

Nonetheless, Debord’s and Anders’ philosophies share several analogies, one of which is their similar idea of a “human essence”. Although Debord does not construct a proper ontology, he does present his readers with a definition of a “human object”. Drawing inspiration from Marx’s theory, Debord conceptualises the idea of a human essence quite similarly to Anders’ early philosophical anthropology. Both philosophers argue that humanity does not possess a fixed essence; instead, it is constantly engaged in a process of appropriating its historical existence. «Man [...] is one with time»⁵¹. Anders believed that humanity’s essence lies in its lack of a fixed *a priori*, leading to a constant creation of new societies with new values and aims. Similarly, the emergence of the society of the spectacle and the era of technology are

⁴⁸ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. II, cit., p. 287.

⁴⁹ Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 7.

⁵⁰ Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. II, cit., p. 120.

⁵¹ G. Debord, *The Society of Spectacle*, cit., p. 125.

two significant historical events that attempt to produce a radical change in the “human essence”. They aim to alienate and manipulate humanity. According to Debord, the «spectacle society must deny history, because history proves that laws are nothing, whereas process and struggles are all. The spectacle is the reign of an eternal present that claims to be history’s last word»⁵². The spectacle strives to eliminate opportunities for people to share experiences directly without intermediaries because such direct experiences could lead individuals to identify with their actions and their consequences. The elimination of a direct experience with the world produces «atomised individuals with no choice but to contemplate the seemingly unalterable progression of blind forces»⁵³. If the spectacle aims to destroy both the notions of “history” and “experience”, then Debord’s solution is quite obvious, humanity must re-find its historicity, he writes «community [...] is the true social nature of man, human nature»⁵⁴. Unfortunately, genuine community has been corroded by the commodification and the triumph of exchange-value over use-value through capitalist economy. Therefore, genuine community can only exist when each person has direct access to experiencing reality without the mediation of the spectacle and commodification.

For Anders, machines, in their perfection and ultimate adaptability, turn humanity’s experience of its *humanitas* into the “*malaise of unicity*”⁵⁵, implying that humanity begins to feel inferior to its machines because they seem to outperform humans in every aspect. The core of Anders’ thought revolves around the progressive detachment of humanity from the awareness of its praxis, encompassing both working activity and “doing”. He calls this pivotal concept the Promethean Gap, which emerged from his profound reflection on the devastating experience of the deployment of atomic bombs in Japan. Anders believes of having characterised the *conditio humana* of our time and of all the ulterior epochs⁵⁶. With the Promethean Gap, Anders first refers to the discrepancy between humanity’s productive ability (*Herstellen*) and its capacity to imagine (*Vorstellen*) the consequences of its own production⁵⁷. The producer becomes disconnected from the produced object already in the process of production. Second, there is an ever-increasing asynchrony between humans and the world of their products, rendering our souls incapable of keeping up with our own production. This situation turns humans into outdated beings, akin to prehistoric animals⁵⁸. It is an overturning of Platonism and the result of a dialectical process in which “imagining” loses its anticipating character and trudges behind the produced objects while “producing” is emancipating itself from the guiding image of

⁵² A. Jappe, *Guy Debord*, University of California Press, Berkeley 1999, p. 34.

⁵³ Ivi, p. 35.

⁵⁴ Ivi, p. 39.

⁵⁵ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 56.

⁵⁶ Id., *Mensch ohne Welt. Schriften zur Kunst und Literatur*, C.H. Beck, München 1993, p. 69.

⁵⁷ Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. II, cit., p. 67.

⁵⁸ Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 16.

the representation positing it in front of the *fait accompli*⁵⁹. With Anders' words: the expression imagining [*Vorstellen*] loses in this case its own reason, because through its prefix [*vor*] it defines that planning anticipation, which in its everyday production, proceeds the realisation. Here, on the contrary, we face an inverted-platonic situation in which the realised objects come before their *eidos*, in which they appear before they are imagined [*vorgestellt*] in their own magnitude and in their consequences. Hence, he who "imagines" [*der Vorstellende*] becomes now the person who "registers" [*der Nachstellende*] because tries to stay update with what he has done and with the incalculable power – which dominates him – that he has gained through his *praxis*⁶⁰. Thus, the fundamental dilemma of our epoch: we are inferior to ourselves, we are incapable of making an image of what we have done. In this sense we are "inverted utopians", while the utopians cannot produce what they imagine, we cannot imagine what we produce⁶¹. Anders calls this gap Promethean because of the fact that we are not good enough for the Prometheus within us⁶² overturning the revolutionary emancipatory connotation of the mythical Titan. Prometheus, lauded by Goethe in a hymn by his name and considered by Marx, has truly freed humanity with his gift (the fire, prefiguration of the *techne*) from the condition of subjugation of the natural world, but he chained mankind to a new servitude, that one of the products. Prometheus, celebrated by Goethe and revered as «the noblest of the saints in the calendar of philosophy»⁶³ by Marx, did liberate humanity with his gift of fire (prefiguration of technology) from the subjugation to the natural world. However, he simultaneously bound humanity to a new form of servitude, that of the products we create and are dominated by.

Anders observes that the gap between different human faculties, where one lags behind the other⁶⁴, creates a sense of schizophrenia and internal division within individuals. This gap is not limited to the producing-imagining dimension but also extends to three other dimensions. Firstly, there is a moral dimension, where the larger the effect of human praxis, the bigger the gap, and the weaker the inhibitory mechanism of individuals becomes⁶⁵. Secondly, an anthropological dimension exists, represented by the gap between what humans produce and what they can use or what they truly need⁶⁶. Lastly, there is a linguistic dimension, reflecting the discrepancy between the language that lags behind and the enormity of our products, which we should be able to linguistically master. Any difficulties arising from new inventions were addressed through emotional and rational adaptation strategies. However, with

⁵⁹ H. Hildebrandt, *Weltzustand Technik. Ein Vergleich Der Technik- Philosophien von Günther Anders Und Martin Heidegger*, Metropol, Berlin 1990, p. 151.

⁶⁰ G. Anders, *Mensch ohne Welt*, cit., p. 3.

⁶¹ Id., *Der Mann auf der Brücke. Tagebuch aus Hiroshima und Nagasaki*, C.H. Beck, München 1963, p. 74.

⁶² Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 48.

⁶³ K. Marx, *Writings of the Young Marx on Philosophy and Society*, Hackett Publishing Company, Indianapolis 1997, p. 5.

⁶⁴ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 137.

⁶⁵ G. Stern, *Die Atomare Drohung: Radikale Überlegungen*, C.H. Beck, München 1981, p. 97.

⁶⁶ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. II, cit., p. 18.

the technological revolution, this gap has become insurmountable, particularly the one between producing and imagining (as described by Anders) and the one between experiencing and what is possible (as discussed by Debord). Anders emphasises that we cannot connect our present selves to the emotional level of the past and expect to experience emotions greater than what we currently feel. Similarly, scientists and engineers base their work on past discoveries but are equipped to respond to events that were once overwhelming for earlier generations. The technological revolution has drastically increased the distance between humanity's imaginative capacity and the performance of its objects⁶⁷.

Through the technological revolution has dramatically increased the distance between humanity's imaginative faculty and its objects' performances. That which should be set in motion today is not a process for re-gaining omnipotence and omniscience, but, on the contrary, we should understand that in comparison with what we know, can produce, and we can experience, we can imagine and express too little. That, in feeling, we are inferior to ourselves⁶⁸.

IV

In the context of social media, both Anders' and Debord's analyses of reification and the spectacle remain relevant. Anders' notion of human obsolescence finds expression in the way products and technologies, including social media platforms, «assume the guise of pseudo-persons»⁶⁹. Social media algorithms determine the content users see, blurring the lines between human-generated and machine-generated information, visibility, and attention. Debord's observations about the spectacle also apply to social media. With the rise of capitalist economy and the spectacle, individuals are increasingly dependent on intermediaries to interact with reality. Social media platforms act as intermediaries, curating and presenting information to users based on algorithmic determinations. This semi-automated process shapes the users' experiences, reinforcing power asymmetries in communication and concentrating attention and power in the hands of an elite. Social media, like traditional media, relies on audience engagement. However, unlike traditional media, social media users not only consume content but also contribute to its production through user-generated content, data, and social connections. This user-generated content and data make users' interests, relationships, and behaviours traceable and controllable. The platform's algorithms use this data to create personalised experiences, which may inadvertently lead to echo chambers and information bubbles, limiting users' exposure to diverse perspectives. In this sense, the promise of social media democratising communication and empowering the masses is not fully realised. While users have the potential to be both consumers and

⁶⁷ Id., *Mensch ohne Welt*, cit., pp. 122-123.

⁶⁸ Id., *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 268.

⁶⁹ Id., *Der Mann auf der Brücke*, cit., p. 45.

producers of content, the algorithms and data-driven processes often manipulate and control the flow of information, shaping users' experiences and influencing their behaviours. In conclusion, the advent of social media has introduced new dimensions to the concepts of reification and the spectacle. Social media platforms, with their algorithms and user-generated content, have amplified the complexities of how information, visibility, and attention are shaped, often reinforcing existing power structures rather than challenging them. Both Anders and Debord's philosophical insights can help us critically analyse the impact of social media on contemporary society and communication.

Anders suggests that the TV broadcasting is a realm that exists half-present and half-absent, while Debord argues that the spectacle obscures the experience of reality. Within the flood of images (real and fake alike) showcasing the world on social media, true reality becomes veiled. This blurring of appearance and existence eliminates the distinction between the former and the latter, thus making each event a reproduction of the same superimposed "matrix" and whoever posts or talks about it is a mere phantom who disseminates the same matrix. «We are thereby constrained by the social media we use (notice that saying social media makes the claim easier than saying radio or television) to create ourselves in the image and likeness of the media»⁷⁰. Reality is transformed into the reproduction of its own images. Anders asserts that broadcastings lead to the banalisation and neutralisation of politics and criticism. These forces are not purely technological but hold political-economic roots, Debord could have said that the fundamental neutraliser is the commodity character of all phenomena. Social media manufacture reality by presenting events that are "social-media-worthy" as the TV did with its broadcasts. Banalisation and simplification become a necessity for selling any commodity, even on social media. «Since the broadcast is a commodity, it too must be presented in a manner that pleases our eyes and ears, optimally ready for consumption, alienated, detached from its core, and assimilated. In other words, it must address us as our likeness, custom-made, as if it were a part of us»⁷¹. The same principle can be seen on the multitude of posts on the diverse social media, they must be concise due to space and data limits, uncomplicated for dissemination purposes, and most of the time catchy for they must be re-posted. The relationship between people and the world as experienceable on social media becomes one-sided due to the unilateralism of the communication that takes place on each platform. Anders uses the term "unilateralism" to describe a flow of information that is one-sided, depriving individuals of their own language, opportunities to speak, and the pleasure of speaking. This concept resembles the many arbitrary regulations used by social media to regulate how much and what can be posted. Moreover, as in the case of the TV broadcasting, social media preserve the dualistic essence of what they show since they present the real as the virtual and vice versa. Because of this dualism, the average user of social media cannot focus on either,

⁷⁰ B. Babich, *Günther Anders' Philosophy of Technology*, Bloomsbury, London 2022, p. 202.

⁷¹ G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen*, Bd. I, cit., p. 195.

and therefore, she transitions from being an individual to being a “di-vidual” because he is divided into a multiplicity of functions⁷². The example given by Anders to describe the movement from individual to dividual can still be applied to social media, it only needs a few changes. Anders writes: «the man who sunbathes, getting his back tanned while his eyes scan an illustrated newspaper, while his ears participate in a sports match, and his jaws chew gum – this figure of the passive simultaneous player and the unproductive multitasker is an international daily phenomenon»⁷³. If we change the illustrated newspaper to an online newspaper on the web and the sports match, which is probably listened to on the radio, to an online podcast, the situation remains the same: this man engages in multiple activities simultaneously without specifically focusing on any of them.

However, we could argue contra Anders and Debord, that on social media, all opinions can be posted, and all content can be evaluated and commented on in real-time. Nevertheless, due to visibility and attention asymmetries caused by factors like sponsored content, targeted advertising, and reputational hierarchies, non-trivial, complex, and critical voices face several challenges. Even in the case of providing a simple reply to something we posted on a social media we can showcase the limitations imposed by social media on the freedom of the individual. For instance, when we want to respond to someone on platforms like Facebook, Twitter, or Instagram, the quantitative and qualitative nuances of our responses often result in merely clicking the like button, acknowledging that we have seen and received the message, or using a limiting number of characters to express ourselves. Sporadically, we may amplify our answer through retweeting already-made posts, alongside existing replies, leading to a range of possibilities for miscommunication. Contemporary social media platforms operate at an exceedingly fast pace, publishing a vast amount of content. In the world of big and rapidly generated content and data, attention becomes a scarce resource. In order to capture attention online, today’s content tends to be compressed, short, superficial, and transient, reflecting the limitations imposed by certain social media platforms (number of characters and/or the impossibility to add pictures and/or videos). The domain of engagement, publication, and debate in the age of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat has taken the form of a new reproduction of super-imposed matrices for social media phantoms who are forbidden to experience a genuine sense of community. Social media appear to democratise the public sphere through user-generated content, but in essence, they reproduce and disseminate pre-digested matrices. The ideological strategies of banalisation, unilateralism, di-vidualism, sensationalism, and anti-sensationalism have persisted in social media, while new forms have also emerged.

The monopolistic voice of broadcast media has been shattered, and now almost everyone can speak, broadcast, post, comment, etc., online. The computer acts as a universal machine, facilitating the production, dissemination, and consumption

⁷² Ivi, p. 141.

⁷³ Ivi, p. 138.

of information which both television and radio could not achieve. However, the new social media world of simultaneous production and consumption (called by Fuchs prosumption)⁷⁴ remains far from democratic since it is driven by the logic of accumulating profits and attention. Online attention is equated with time, and time is money. The online world is stratified, with celebrities, corporations, and other privileged few dominating visibility and the material distributed on every platform. Together, they constitute the online elite which produces both content and attention. Conversely, the overwhelming majority of users have the ability to express themselves and share content (which most of the time consists in content produced by the few but highly visible users), but their voices are scarcely heard. This creates a discrepancy between online “influence-users” who amass and thrive on attention, and online “influenced-users” who are impoverished within the “attention economy” of the internet and social media. In the era of social media, the concept of the individual has become outdated, evolving into a “multi-vidual”⁷⁵ since we are constantly bombarded with an engulfing abundance of commodities, opinions, options, latest announcements, updates, messages, and more. The predicament lies in the fact that this vast information multiverse largely consists of superficial data, diverting attention away from information and communication that truly matters and can bring about meaningful change in the world. Critical and dialectical information often remains concealed and unrecognised amidst the immense flow of the content thus produced.

⁷⁴ C. Fuchs, *Günther Anders' Undiscovered Critical Theory of Technology in the Age of Big Data Capitalism*, in «TripleC», 15, n. 2, 2017, pp. 582-611: 594.

⁷⁵ *Ibidem*.

Xenakis Networked Performance Marathon 2022 Connectivity and the new cosmic¹

Dana Papachristou*

Abstract

Questo articolo esamina il ruolo della connettività nelle performance in rete e propone un approccio critico nei confronti del suo utilizzo nelle arti. Come punto di partenza e caso di studio verrà preso in considerazione il progetto “Xenakis Networked Performance Marathon 2022”, presentato come un festival di performance in rete su larga scala sia online che al Conservatorio Nazionale di Atene (Grecia), e che ha visto il coinvolgimento di numerosi artisti, programmatori, compositori, tecnici e interpreti provenienti da tutto il mondo. Tra gli strumenti teorici qui utilizzati si possono annoverare le teorie di Deleuze e Guattari sul ruolo dell’artista durante il modernismo, nonché le riflessioni più contemporanee sulle reti e sull’onnipotenza della connettività al giorno d’oggi.

Parole chiave: nuovi media, connettività, comunità online, Xenakis, Deleuze.

This paper discusses the role of connectivity in networked performances and attempts a critical approach towards its use in the arts. As a starting point and case study the project “Xenakis Networked Performance Marathon 2022” is used, which was presented as a large-scale online networked performance festival and at the National Conservatory of Athens, Greece, featuring many artists, programmers, composers, technicians and performers from all over the world. Among the theoretical tools used here are Deleuze and Guattari’s theories on the role of the artist during modernism, as well as more contemporary reflections on networks and the omnipotence of connectivity today.

Keywords: new media, connectivity, online community, Xenakis, Deleuze.

¹ Saggio ricevuto in data 23/02/2023 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Lecturer in Media Theory - Post doctoral Researcher, University of Thessaly - Ionian University, e-mail: ntaniela@gmail.com.

1. Xenakis Networked Performance Marathon 2022

The XNPM22 Xenakis Networked Performance Marathon 2022² took place on December 16th 2022 and was an homage to the Greek pioneer composer and thinker Iannis Xenakis, as an event dedicated to his memory, his work, and his reflections on science and technology. The work was available both on site in Athens Conservatory, and online through live streaming. It is still available online on the Athens Conservatory YouTube channel³, as a whole uncut live streamed archive. The work was created in the framework of the centenary celebrations for the birth of Iannis Xenakis, by the Performative Environments Arts Research Lab (PEARL) at the Department of Audiovisual Arts of the Ionian University, in collaboration with Athens Conservatory and the Meta-Xenakis consortium.

During this marathon, works were performed simultaneously at the Athens Conservatory, as well as in other places worldwide. Control data were transmitted through the Internet, resulting in coordinated sound and dance performances between different locations. It included sound and performance data from live coders, scores, instrumental performers, dancers, installations and other media formats, while the main data format was Open Sound Control (OSC) broadcasting via OscGroups, with parallel video streaming. Participating performers were located in different parts of the world, while performances took place on the stage of Athens Conservatory⁴.

² Xenakis Networked Performance Marathon 2022 would not have been implemented without the invaluable contributions of:

1. The HAL Research Project and Lab PEARL staff, namely Iannis Zannos: Concept and Art Direction - Martin Carlé: Production and Sensor Development - Vasilis Agiomyrghianakis: Sound Design and Production Assistant - Thanasis Epiteideios: Production Assistant - Tania Tsiroidou: Video Production Assistant - Minas Pergantis: Roubini Oikonomidou: Web Presence and Connection to AVARTS Video Streaming on Youtube,

2. The Athens Conservatory, namely Νίκος Αθηνάιος: Overall Coordination and Direction at Athens Conservatory, Lila Zafeiropoulou: Choreographic Supervision and Concept, Stella Kourbana: Coordination with Meta-Xenakis Consortium, Katerina Tsioukra: Press and online presence,

3. The MA in Digital Arts, Athens School of Fine Arts, namely Vicky Betsou: Video Production, Nikos Dalezios: Video Production Assistance, and MA in Digital Arts Students: Pericles Andonarpoulos, Sofia Damala, Eleftherios Delimbasis, Eleni Dimopoulou, Leda Zacharopoulou, Stella Kavagiou, Ioannis Karalis, Thanasis Kafetzis, Mirto Kokkinou, Panos Mazarakis, Georgia Mandalia, Dimitris Papadopoulos, Isidoros Plakotaris, Evangelia Raftopoulou, Stratos Serafeimidis, Eirini Tambasouli, Valentina Farandouri.

4. Independent collaborators, namely Dimitra Kousteridou, Georgios Diapoulis, Stefano Kalonaris.

³ Athens Conservatoire (2022). Xenakis Networked Performance Marathon 2022. <<https://www.youtube.com>> (last accessed: 15/02/2023).

⁴ Several institutions contributed to Xenakis Networked Performance Marathon 2022: GR - Athens Conservatory, The Contemporary Music Research Center (CMRC), Ionian University, Department of Audio and Visual Arts, HAL Research Project, the Laboratory of Performing Environments in the Arts (PEARL), Athens School of Fine Arts / FR - Centre Iannis Xenakis, Meta-Xenakis Consortium / MEX - Utopía Ship Parque Lineal Periférico Oriente Esquina / JPN - Hokkaido Information University / GER - Robert Schumann Hochschule Düsseldorf / UK - University of Sussex / ISL - Iceland University of the Arts.

All artists performed the works in real time and remotely, with simultaneous participation of other artists on site, connected via the Internet. The performances were streamed worldwide featuring artists from different countries, such as Greece, Italy, Germany, Turkey, Japan, Mexico, England, Ireland, United States. The core team of the work was Iannis Zannos, Dimitra Kousteridou, Lila Zafeiropoulou, Ilia Katsaridou, Roubini Oikonomidou, Martin Carlé, Vasilis Agiomyrgianakis, Iason Svoronos-Kanavas, and many more that participated in the organizing processes.

2. XNPM22 Description - Program Notes

The work was spread throughout 8 hours and lasted from Friday December 16th at 19:00 (local time EEST), to Saturday December 17th, 2022, 3:00 (local time, EEST), although the original plan was to last until December 17th, 2022, 21.00. The works were selected via an open call, and their description was available to the program team via EasyChair. It is worth mentioning here the description of each project individually, even if briefly, as more than 50 performers, technicians, composers and artists participated in the networked marathon, very often with several roles each.

More specifically, choreographer Mariannina Simatou (Athens Conservatoire Professional Dance School Alumna, member of Corporis Miracula Ensemble) explored spatial sense through alternations of basic colors and shapes, and embodied sound sculptures. *Kraanerg Variations 1: Polymorphic Universes* (15') and *Kraanerg Variations II: Route Through Time* (30') were performed with sensor-controlled sound⁵ together with senior students and members of Corporis Miracula Ensemble⁶. The pieces created resounding masses guided by the movement in space and time, creating polymorphic universes of bodies, sounds and territories in space. Simatou also choreographed *Time Warp* (12') for dancer Sabina Mouratidou⁷ and wearable motion sensors, performing a creature that awakens in a malleable space, where the real and the imaginary are intertwined and juxtaposed.

Stelios Giannoulakis and Jiannis Papadakis performed *FeedbackLoopExpansion* (20') for Pure Data, Synthesizer with feedback and OSC, as a performed research into a generalized feedback-based model for structuring variably stable soundscapes and pieces of performative sonic art. They patched Synth100 in the studio of the CMRC (ΚΕΥΜΕ), so as to explore its generative behavior, including a microphone feeding back with the studio speakers, meaning to achieve the generation of real-time analysis data. Serkan Sevilgen performed *Gendy Cloud* (8') with CSound controlled over the

⁵ Sound design: Vasilis Agiomyrgianakis, Sensor design and development: Martin Carlé.

⁶ Athina Kolovou, Andrea Michailidi, Vilemini Kalambratsidou, Giannis Varsos, Dimitra Filippaki, Evgenia Oikonomou, Elektra Smyri, Ioanna Ragia, Katerina Gerali, Artemis Strongylaki, Vasia Koutsilianou, Garyfalia Kontrafouris, Irini Dimojianni, Katerina Psaroudaki, Konstantina Kondyli, Maria Bosda, Nefeli Anthidi.

⁷ Athens Conservatoire Professional Dance School Alumna, member of Corporis Miracula Ensemble.

web via OSC, a work that was inspired by Orestis Karamanlis' outdoors sound happening in the framework of Xenakis22 symposium⁸. A cloud of Gendy sounds were generated around the audience with a multi-spatial, handled via Remote OSC, which is a Node.js library written by Serkan Sevilgen. Julian Scordato presented *Study for a cosmic city* (8') with Pure Data (control), Max/MSP (Sound) and IanniX (Graphics). The performers of Arazzi Laptop Ensemble⁹ generated sounds that emerged from a utopian urban planning proposed by Iannis Xenakis in his essay entitled "La Ville Cosmique" (1965). As an attempt to relate computer graphics to the formalization of sound, the structures that characterize this utopian city were designed using superquadratic curves capable of describing reasonable variations of sound parameters, such as amplitude and pitch. Parameter values extracted from buildings and pathways were sent remotely to an ensemble of electroacoustic performers via OSC messages. In the graphic representation of the score, each building transmitted continuous messages relating to the position of a running cursor, while paths on the ground activated messages at road intersections and defined the macro-formal articulation of the score.

After a short interval Eric Lemmon performed his piece *Politics I* (15') for Python, SuperCollider, Ableton Live, Twilio CLI Interface, ngrok CLI Interface, Postgresql, Redis, and Processing. *Politics I* aimed to overhaul the rigid notion of music-making by breaking down the barriers between composers, performers, and the audience, thus rendering audible the political aspects of aesthetic preference that exists within participatory music settings. Audience members submitted a text which was processed by the system, and generated sound depending on movement, co-creating music together with the composer. The piece was divided into three distinct movements: Digital Discourse, Cybernetic Republic, and Technoautocracy, as an analogy to particular political systems, with the purpose of musically representing how systemic structures influence political decision-making, but can also be subverted through coordinated action. Moreover, Eduardo García performed *Telluric Oscillation* (5') for SuperCollider with live coding, a sonification of data from earthquakes registered in Mexico from 1970 to 2020 by the Servicio Sismológico Nacional of UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México). The composer suggested that the measured forms of these natural disasters resemble those of stochastic models and communicates this hypothesis through sound.

As XNPM22 continued, Danae Papadopoulou and Garifalia Kontrafourì choreographed *Sarcophagus*¹⁰ (35') depicting our era's struggles, as everyday life and

⁸ Orestis Karamanlis <<http://orestiskaramanlis.net>>, <<http://soundwalk.music.uoa.gr>> (last accessed: 21/02/2023).

⁹ Giorgio Klauer (Conservatory of Trieste), Nicola Privato (Iceland University of the Arts, Reykjavík), Julian Scordato (Conservatory of Padova), Giovanni Sparano (Conservatory of Reggio Calabria), Paolo Zavagna (Conservatory of Venezia).

¹⁰ Sound design: Vasilis Agiomyrgianakis, Sensor design and development: Martin Carlé, performers: Vasia Koutsilianou, Dimitra Filippaki, Marianinna Simatou, Viki Rondogianni, Evdokia Tzari, Sabina Mouratidou.

friction within society metaphorically devours human flesh. In this performance with wearable motion sensors, flesh was used as a symbol of in-depth, irreversible decomposition in a process of social slow-moving collapse. Dennis Scheiba, Julian Rohrerhuber, and members of Algebra Ensemble (Robert Schumann Music University Dusseldorf) performed *Sieve algebra study for groups of unknown size* (15'), a networked Live coding on SuperCollider. This piece departed from the sensitivity of composite formulas and follows the compass of Xenakis' sieve algebras into a combinatory logic of sound. Vilemini Kalabratsidou presented her work *Heartland*¹¹ (5') for a dancer and SuperCollider controlled by a wearable EKG / ECG sensor. The sensor captured the dancer's heartbeat which functioned as a vital organ metronome, constantly changing and adapting to the needs of the body movement, questioning the relation between rhythm, music, body and space. Shortly after, Brain Dead Ensemble¹² performed the piece *BDE* (30'), an improvisation based on feedback cellos, a feedback bass and a Threnoscope, acoustically coupled to form a multi-instrument, multi-channel system – an expanded music interface. The Threnoscope is a live coding system created by ixi audio for drones, live coding and microtonal, spatialised composition. All the instruments of this performance were networked acoustically: the seven channels of the threnoscope are diffused to a quadraphonic PA plus the integral speakers of the string instruments, creating a condition where no one is in control, although everyone is playing.

After the second interval of the networked marathon, Thanos Polymeneas, also a member of the Brain Dead Ensemble, performed *Never Feed(back) Gendy after midnight* (20'), a piece with double bass with feedback, using free improvisation, Gendy algorithms and audio/data feedback. To manage the contribution of the feedback in the process and to control the parameters of the Stochastic distributions, Polymeneas used a custom trained multi-layer Perceptron Regressor Neural Network. Next, Michel Soto and Aidé Aspici presented *hipercuboLab LiveSet* (5') for SuperCollider and TouchDesigner. The piece was an algorithmic system inspired by mathematical techniques described by Iannis Xenakis in his book "Formalized Music". A 3D environment was controlled in real time by the live coded changes made in the generative musical system. Markov chains, weighted random systems, machine learning processes, 3D geometry and real time animation were controlled using SuperCollider and TouchDesigner.

As the marathon continued, the piece *Duel Revisited* (15') composed and performed by Stefano Kalonaris with Python and SuperCollider¹³, which was based on a finite zero-sum game. It is the earliest of the three pieces that Iannis Xenakis composed inspired by game theory, the other two being *Stratégie* (1962) and *Linaia-*

¹¹ Choreography consultant: Iris Foustieri, Dramaturgy Consultant: Garyfalia Kontrafour, Programming and data sonification: Iannis Zannos, Research consultant: Katerina Elraheb (Athena Research Center).

¹² Alice Eldridge: Feedback Cello, Chris Kiefer: Feedback Cello, Thor Magnusson: Threnoscope, Thanos Polymeneas-Liontiris: Feedback Double Bass.

¹³ Live Coding: Vasilis Agiomyrgianakis, Georgios Diapoulis.

Agon (1972). *Duel Revisited* stylized a conflict between two conductors who direct their respective orchestras in the execution of musical scores (events). Conductors were modeled computationally by means of probabilistic automata. Next, Vasilis Agiomyrgianakis and Haruka Hirayama performed *Acts for backs*¹⁴ (20'), a piece for conductive paint, custom made sensors, Raspberry Pi, and SuperCollider. *Acts for backs* was an interactive - telematic performance which combined traditional art such as painting with real-time sound synthesis and electronics (microcomputers and sensing technology), thus suggesting new relations between senses, subjects and technologies. Lastly, Hidehiro Fujiwara performed *Sound Ping-pong*¹⁵ (5'), a telematic participatory sound installation work using a computer and smartphones, where information from the smartphones' sensors were sent to the computer via OSC communication, while sounds were generated by SuperCollider.

3. *If there is a modern era*

As it becomes obvious from the themes and technological tools used by the artists, this large scale networked performance paid tribute to Iannis Xenakis' aspirations for technological expansion on the arts, as a digital «hedgehopping [of] sound displacements in cities and over the countryside»¹⁶. Though both Xenakis' visions of raid alarm system speakers resounding the planet and demilitarization of modern economies¹⁷ haven't yet been fulfilled, current Internet, coding and streaming technologies have managed to make art fly «over our planet and soar into the cosmos»¹⁸.

As Deleuze and Guattari frame it «if there is a modern age, it is, of course, the age of the cosmic»¹⁹. In the same way Xenakis' artistic character pertains and refers to the cosmic. His vision of projecting sound to multiple sites, creating actual and real territorialities in our planet and the universe is somehow envisaged in this networked performance. What he couldn't know at his times is that projection and territoriality is not today to be shared with traditional means such as loudspeakers, or analog immersive and simultaneous sounds over the cities, like a resounding international

¹⁴ Acting: Konomi Kaneko (Arama theater DOMO), Technical Support: Yuto Fukuda (Hokkaido Information University).

¹⁵ Implementation Support: Iannis Zannos, Sound design and live coding: Hidehiro Fujiwara and Iannis Zannos.

¹⁶ I. Xenakis, *Arts/Science: Alloys*, thesis defended before Olivier Messiaen, Michel Ragon, Olivier Revault d'Allonnes, Michel Serres and Bernard Teyssedre, tr. by S. Kanach, Pendragon Press, New York 1985, p. 5.

¹⁷ *Ibidem*.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ G. Deleuze, F. Guattari, *Capitalism and Schizophrenia: A thousand plateaus*, tr. and foreword by B. Massumi, University of Minnesota Press, Minneapolis - London 1987, p. 342.

Symphony of Factory Sirens of Arseny Avraamov²⁰. Instead, these traits can occur through coding. Even art is traveling in the universe in digital forms and binary codes, with instructions on how to decode²¹. Although Xenakis couldn't have foreseen this type of abstract territoriality, and the telematic possibilities of our times, XNPM2022 was driven by his efforts to push the boundaries of technology and artistic creation to its cosmic possibilities.

In purely musicological terms, territoriality is absolutely relevant to Xenakis' work, as is the relationship between art and science. His special relationship with architecture, the resounding territorial blocks in his works, the correlation of musical creation with scientific knowledge, these are some of the characteristics of his production and reflection²². Telematic works may not have been within the scope of his interests, due to the unavailability of this technology, but his work is full of events, movements, acoustic densities and intensities, spaces, places and multiple territorializations²³, physical though parallelly virtual.

According to Makis Solomos, space in Xenakis' work is incorporated in four ways: the ontological and philosophical level, the operative level in geometric space (like graphs for composing music), the physical level introduced with the idea of the "composability" of space, and lastly, the level of the "polytope" where space is defined as a place where an event occurs²⁴. Space becomes perceptible across «the infinity of chains of energy transformations»²⁵, a condition which renders movement equal to displacement, as «a more fundamental notion»²⁶ leading to the creation of space through an autogenesis of energy.

This relation to territoriality is reversed in this networked marathon, while it is interspersed with new interpretations: XNPM22's territoriality is literal, at the same time as it is only made possible through virtuality and the deterritorialization of technological media, creating a "polytope" which is actually carried out through many spaces, whilst it becomes an event, a varying condition that autogenerates displacement as its immanent element. It is situated in time and is using space as its prerequisite and preliminary element, which is only being attained through

²⁰ M. Molina et al., *Baku: Symphony of sirens: sound experiments in the Russian avant garde: original documents and reconstructions of 72 key works of music, poetry and agitprop from the Russian avant gardes (1908-1942)*, Music CD, ReR Megacorp, London 2008.

²¹ M. Hann, *The vinyl frontier: why do we keep sending music to outer space?* The Guardian online article 2007, <<https://www.theguardian.com>> (last accessed: 18/02/2023).

²² I. Xenakis, *Music and Architecture*, ed. by S.E. Kanach, Pendragon Press, Hillsdale - New York 2008.

²³ S. Sterken, *Towards a Space-Time Art: Iannis Xenakis's Polytopes*, in «Perspectives of New Music», 39, n. 2, 2001, pp. 262-273.

²⁴ M. Solomos, *The Complexity of Xenakis's Notion of Space*, in M. Brech, R. Paland (ed.), *Komposition für hörbaren Raum. Die frühe elektroakustische Musik und ihre Kontexte [Compositions for Audible Space. The Early Electroacoustic Music and its Contexts]*, Transcript Verlag, Bielefeld 2015, pp. 323-337.

²⁵ I. Xenakis, *Formalized Music, Thought and Mathematics in composition*, ed. by S.E. Kanach, Pendragon Press, Stuyvesant (NY) 1992, p. 257.

²⁶ M. Solomos, *Xenakis' Thought through his Writings*, in «Journal of New Music Research, Routledge», 33, n. 2, 2004, pp. 125-136.

communication and connectivity. In this way, it is made possible only through its technological articulations, by attaching its cosmic property to its non-cosmic characteristics.

On the other hand, we could say that the aspirations of Deleuze's views on the cosmic visions of the modern artist during our own era, have been altered to be not cosmic at all: Societies, actions, organic agents, technology, all enter the «realm of technological mirrors»²⁷ with equal terms, and are interprojected, mirrored and parallaxed as autopoietic systems²⁸. Science and art are intertwined today more than ever, in everyday life and all of its instances. In XNPM22 a very much earthly activity occurred, consisting of microchips, electrical materials and traditional human abstract thought, all of which enlisted to create this telematic performance marathon. The very human artistic technique and virtuosity created the performative connections. The very ordinary audience watched, learned and was affected, whether in front of a computer screen or in the physical space. No giant speakers were used, instead the small but countless speakers on desktops and laptops resounded with the same sounds. This is the power of today's era, not the single large scale, but the innumerable synergies of the many. The disenchantment of the cosmic has occurred: we are alone, perishable and frail, and if we have one power left, that is synchronicity.

4. *Is connectivity enough?*

Though contributing to a broad discussion on the aesthetics of our era, the aforementioned thoughts on the cosmic character of the arts are not statutory, nor are they presented here as a critique of XNPM22. In a sense, the work has achieved something greater than the cosmic: to highlight «the potential of technology to support international collaboration in artistic creation, to create works that are performed live in multiple venues simultaneously regardless of distance, using new experimental media that allow for direct communication and exchange of musical data»²⁹, as the project description on the conservatory's YouTube channel states. But the criticism comes precisely on the basis of these achievements. Is connectivity enough? Is connectivity in itself worth a celebratory stance? Can we rely on its appearance to discern changes and radical imperatives, in an era still searching for its identity in the history of aesthetics?

Following Xenakis' thought, there is a «biological struggle between generations unfurling all over the planet, destroying existing political, social, urban, scientific,

²⁷ A. Nusselder, *Interface Fantasy. A Lacanian Cyborg Ontology*, The MIT Press, Cambridge - London 2009.

²⁸ H. Maturana, Fr. Varela, *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht - Boston 1980.

²⁹ Description of the networked performance XNPM22, online: <<https://www.youtube.com>> (last accessed: 21/01/2023).

artistic and ideological frameworks on a scale never before attempted by humanity»³⁰. Although XNPM22' description avoids citing the whole quote, erasing the essence of this thought referring both to the destruction and the undermining of existing arrangements, it is impossible to deny the radical essence of the composer's artistic intention, even if it was suppressed in favour of an emphasis on «international collaboration and the role of embodiment and performative practices and contemporary society and the arts»³¹.

In relation to the radical imperatives of Xenakis however, it is worth noting that the possibility of connectivity today is not in itself radical, given that it is extensively used by the worst face of capitalism and the economic policies that are being applied. We cannot be exclusively celebratory about the technical possibilities for widespread connectivity, as the crowdsourcing practices of networks highly contribute to the generalized surveillance of a constant lifelogging³², to anxiety as the dominant reactive affect of contemporary capitalism³³, and to a global digital governance. All of the above are today's epitome of connectivity, functioning as the main strategy of power arrangements. The inclusion of connectivity in the tactics of undermining³⁴ these power arrangements could rest on our ability to choose, critique, and reflect upon the tools and weapons³⁵ we choose for this purpose. We can trace a threat in connectivity, and a weapons system in the network³⁶. Political regimes stand today through their relation to networks, while «networked power is based on a dialectic between two opposing tendencies: one radically distributes control into autonomous locales; the other focuses control into rigidly defined hierarchies»³⁷. Furthermore, continuing on Galloway and Thacker's thought, the very idea of connectivity is «so highly privileged today that it is becoming more and more difficult to locate places or objects that don't, in some way, fit into a networking rubric»³⁸. In

³⁰ J. Haynes, J.F. Archibald (ed.), *The Bulletin. Vol. 110*. Online description 1988, as cited in Kraanerg presentation by L. Zafiropoulou in the Greek National Opera: <<https://www.nationalopera.gr>> (last accessed: 17/02/2023).

³¹ Description of the networked performance: <<https://www.youtube.com>> (last accessed: 21/01/2023).

³² J.K. Puar, *The right to maim*, Duke University Press, Durham - London 2017, p. 4: «Lifelogging refers to forms of emergent technologies, loosely grouped together, that seek to ensure that every event in (your) life is logged. These include surveillance technologies – technologies of pleasure, fun, amusement, and capacity enhancement that wind up surveilling as their by-product – as well as technologies that deliberately surveil for capacity production as their primary task».

³³ Institute for precarious consciousness, *We are all very anxious, Six Theses on Anxiety and Why It is Effectively Preventing Militancy, and One Possible Strategy for Overcoming It*, online 2014: <www.weareplanc.org> and <crimethinc.com> (last accessed: 10/02/2019).

³⁴ M. de Certeau, *The practice of everyday life*, tr. by S. Rendall, University of California Press, Berkeley - Los Angeles - London 1984.

³⁵ G. Deleuze, F. Guattari, *Capitalism and Schizophrenia*, cit., p. 403.

³⁶ A.R. Galloway, E. Thacker, *The Exploit. A theory of networks*, *Electronic Mediations*, vol. 21, University of Minnesota Press, Minneapolis - London 2007, p. 16.

³⁷ Ivi, p. 19.

³⁸ Ivi, p. 26.

short, the “digital logic of combinatorial difference is now used as a tool of governance³⁹”, rendering connectivity a «techno-utopian business strategy that braids the physical with the virtual to create a sociopolitical empire of difference»⁴⁰.

On the other hand, the cooperative intention of XNPM22, cannot be sidelined. The project clearly attempted to link art and technology by using a common line of flight of the weapon and the tool, dispersing expertise and artistic inspiration globally. This shared line of flight of the weapon and the tool amassed «subterranean, aerial, submarine technicians, who belong more or less to the world order, but who involuntarily invent and amass virtual charges of knowledge and action that are usable by others, minute but easily acquired for new assemblages»⁴¹. The project wanted to offer technological knowledge, to create a remote community of artists, to create synergies. And that is not insignificant, nor irrelevant. But only as long as the goal is informed by existing subversive imperatives, evading centralized power structures, and using connectivity «to propose that an understanding of the control mechanisms within networks needs to be as polydimensional as networks are themselves»⁴². This urgency is, at that moment, far more useful than perfecting the quality of connectivity for musical synchronicity sake. There is no objection that connectivity brings together ideas, thinkers, artists and technicians from all over the world, but it does not make a work radical in itself. In other words, connectivity is not sufficient to strengthen subversive practices that would destroy the «existing political, social, urban, scientific, artistic and ideological frameworks», which Xenakis undoubtedly defends in his work, as do many theorists and artists of our time.

Conclusion

To sum up, the project XNPM22 impresses with its scope and technical excellence. It pertains to a larger discussion on contemporary aesthetics and politics, through the work of a composer that thrived during the previous century. Parallel to the performance and sound narratives of its content, a theoretical discussion can unfold, regarding novelty and connectivity. Though technological media have infinite possibility, the objective remains to create collaborative spaces, non-hierarchical and anorganic⁴³. The challenge is not a mere democratization of the media, it is instead an attempt to reclaim the means of production, a social advancement from mere cogs of crowdsourcing ubiquitous lifelogging systems to active agents of co-creation in our own terms.

As traditionally marxist as this sounds, we have not shifted drastically from a perpetual industrialization, an economic fetishism of technology, a constant

³⁹ A. Culp, *A guerilla guide to refusal*, University of Minnesota Press, Minneapolis - London 2022, p. 83.

⁴⁰ *Ibidem*.

⁴¹ G. Deleuze, F. Guattari, *Capitalism and Schizophrenia*, cit., p. 403.

⁴² A.R. Galloway, E. Thacker, *The Exploit*, cit., p. 63.

⁴³ G. Deleuze, F. Guattari, *Capitalism and Schizophrenia*, cit., pp. 278-279.

reinvention of markets and obsolescence of labour, and a never-ending renegotiation with Lernaean Hydras of production and class struggle. Media evolve, but the accumulation of wealth remains as it is reconstituted by different techniques: digitalization, virtuality, even artificial intelligence or machine learning do not necessarily and globally imply a new era. This may require new ways of managing ever new and ubiquitous media, though, apart from novelty and omnipotence, they still operate in unaltered ways socially and economically. In this sense, it is not connectivity that will render a work subversive and radical or attach a political qualification to it – an inalienable prerequisite of Xenakis' art and life narrative. Instead, it is the modes of collective process that will frame it, as well as the ways in which it will be presented and funded. After all, if we insist on seeing art as detached from social processes, a communicator of emotion or a playful experimentation, then we miss an important opportunity to reorganize the field and to make it relevant to society. And, in the end, we fail to engage in theoretical dialogues with pertinent artists, philosophers and theorists throughout the previous century and the one we are currently in.

Corps, images et réseaux: la question de l'espace public dans l'œuvre d'Öyvind Fahlström¹

Ludovic Bernhardt*

Abstract

L'opera multiforme del pittore e poeta svedese di origine brasiliana Öyvind Fahlström (1928-1976) può aiutarci a comprendere in un modo quasi-archeologico gli sconvolgimenti apportati dalle reti digitali rispetto alla rappresentazione dei corpi e alla circolazione delle immagini. In alcuni dei suoi lavori, lo spazio pubblico svolge un ruolo particolarmente attivo. Al tempo stesso spazio di creazione, dimostrazione, performance, gioco, cartografia e utopia, le varie azioni di Fahlström mirano a occupare territori creando reti di relazioni critiche e interattività. D'altra parte, è certamente la questione delle reti di corpi e delle reti di immagini che ci sembra significativa, in particolare rispetto al modo in cui Fahlström percepisce il rapporto tra spazio pubblico e reti tecnologiche nel presente. Quando guardiamo alcune delle sue opere, pur essendo saldamente radicate nel periodo della Guerra Fredda, abbiamo la strana impressione di assistere a una forma di prefigurazione di Internet in anticipo sui tempi, una proto-cartografia caotica della rete digitale e delle sue transazioni intasate di immagini, finanze, organi, corpi mutanti e identità malleabili. È come un modello in parte astratto in parte concreto, organico e tecnologico, di un mondo globale così affollato da essere impossibile da abitare. Come manipolatore di sistemi complessi e spazi eterogenei, Fahlström stabilisce il suo campo di esplorazione alla luce di una forma di ecologia cibernetica dei media. Il suo lavoro risuona oggi come una singolare anticipazione delle recenti compenetrazioni tra il corpo e lo spazio digitale, con scritture reticolari sempre più invasive e ubiquitarie.

Parole chiave: reti, Fahlström, arte, multimedia, spazio.

The multifaceted work of the Brazilian-born Swedish painter and poet Öyvind Fahlström (1928-1976) can help us to understand the upheavals that digital networks

¹ Saggio ricevuto in data 23/04/2023 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Artiste-chercheur, écrivain, Doctorant à l'Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis, e-mail: bernhardt ludovic@gmail.com.

have brought to the representation of bodies and the circulation of images today. In some of his work, the public space plays a particularly active role. At once a space for creation, demonstration, performance, play, utopia and cartography, Fahlström's varied actions aim to occupy territories by creating webs of critical relationships and interactivity. On the other hand, it is the question of networks of bodies and networks of images that seems to us to be sensitive in the way Fahlström feels the relationships between public space and networks today. When we look at some of his works, even though they are well rooted in the Cold War period, we get the strange feeling that we are witnessing the prefiguration of a form of Internet before its time, a chaotic proto-mapping of the digital network and its congested transactions of images, finances, organs, mutant bodies and malleable identities. It's like a half-abstract half-concrete, half-organic half-technological model of a global world that's so cluttered it's impossible to inhabit. As a manipulator of complex systems and heterogeneous spaces, Fahlström establishes his field of exploration in the light of a form of cybernetic media ecology. His work today resonates as a singular anticipation of recent interpenetrations between bodies and digital space, with reticular writing that is increasingly invasive and ubiquitous.

Keywords: networks, Fahlström, art, multimedia, space.

Introduction

L'œuvre multiforme du peintre et poète suédois Öyvind Fahlström (1928-1976) peut nous aider à comprendre d'une manière quasiment archéologique les bouleversements que les réseaux numériques ont apporté à la représentation des corps et à la circulation des images aujourd'hui. Anticipant les récentes interpénétrations entre corps et espace numérique aux réseaux de plus en plus invasifs, ses oeuvres constituent un jalon essentiel pour appréhender les mutations en cours.

La question de l'espace public est un point crucial dans l'œuvre de Fahlström. Ses actions et happenings urbains (*Mao-Hope March*, 1966), ses jeux interactifs et performatifs (*Monopoly* 1970-1971 et le film *Du gamla, du fria*, 1971), ses oeuvres interactives (oeuvres variables, *Sitting...Blocks* 1965-1966), ses réflexions écrites sur l'utopie sociale et politique (lettres, manifestes, projets de *fun houses*, anticipations des réseaux sociaux numériques), ses géo-cartographies subjectives d'un monde capitaliste à propagation cellulaire (*World map* de 1972 et la série *Column* 1972-74), portent les marques d'un démontage de la notion d'espace public.

La multiplicité de ses œuvres, prises dans leur déploiement hétérogène, est parcourue selon nous par un frisson prospectif et critique dirigé vers l'avènement du monde numérique, lequel émergera bien après sa mort.

Dans ces formulations aussi bien artistiques que théoriques, la question des réseaux de corps et de réseaux d'images nous semble incontournable: corps et identités mutantes pénétrés par les réseaux politico-financiers dans sa série des *Notes*; corps travaillés, mutilés, greffés, connectés dans son oeuvre radiophonique *The Holy Torsten Nilsson* (1966); corps à identités instables et permutables dans cette même création sonore et son environnement tourbillonnaire hallucinatoire. Corps et images secoués par les réseaux d'images multi-écrans de *Kisses Sweeter Than Wine* (1966) et sa machine techno-théâtrale en collaboration avec les ingénieurs de Bell Labs, pour les événements de *9 evenings: theatre & engineering* à New York, dont les captations filmiques ont été montées postérieurement par la réalisatrice Barbro Schultz-Lundestam².

Par la diversité des expérimentations de Fahlström, sans pour autant qu'il soit directement impliqué dans les technologies du numérique (qu'il aurait sans aucun doute expérimenté s'il avait vécu assez longtemps) l'artiste semble anticiper certaines remises en question politiques et technologiques qu'apportent le numérique aujourd'hui³.

La complexité de son oeuvre permet d'explorer un monde en réseau, à la fois impur⁴ et monstrueux⁵, à l'espace saturé par des entités cellulaires proliférantes: un espace colonisateur de corps, de consciences et d'identités manipulables comme les pions d'un jeu, malléables comme une pâte à modeler. Un espace fondamentalement discontinu, dans lequel les individus sont remixés comme des signes et des images. Mais aussi un espace critique utopique où l'artiste, accompagné du spectateur, peut, en maître de jeu, prendre les commandes afin de satisfaire une éthique du *care* relié à l'injonction "Manipulate the World": car à travers l'aspect variable de ses oeuvres,

² Nous tenons à remercier Gunnar Lundestam et la réalisatrice Barbro Schultz-Lundestam, tous deux commissaires d'exposition suédois, spécialistes de l'oeuvre de Fahlström, pour leur transmission. Lire leur catalogue *Party for Öyvind*, Museum Tinguely, Basel 2021, notamment le chapitre consacré aux *9 evenings*. Voir l'intégralité des films des *9 evenings*: montage effectué par Barbro Schultz-Lundestam deux à trois décennies après l'événement théâtral suite à la découverte, chez Billy Klüver et Julie Martin, des bobines des captations non montées. Le film sur *Kisses Sweeter Than Wine* permet de plonger dans le labyrinthe de la performance théâtrale de Fahlström telle qu'elle s'était déroulée à New York en 1966: *Öyvind Fahlström, 9 evenings: theatre & engineering: Kisses Sweeter Than Wine* (1996).

³ Cf. M. Nilsson, *Öyvind Fahlström: The interactive Art of Öyvind Fahlström*, <<https://www.fahlstrom.com>>: «An innovation in the work of Öyvind Fahlström is its interactive nature. Throughout the last fourteen years of his life, Fahlström created works that invited public participation. The print, *Eddie (Sylvie's brother) in the Desert*, 1966, for instance, instructs the viewer to "cut out and arrange" its elements, while the large installation, *The Little General (Pinball Machine)*, invites the viewer to blow its floating elements. His pursuit of audience interaction culminated in the political gameplaying of the Monopoly series. Today these irreplaceable works of art cannot be handled. Hence our interest in transposing them into a digital language. We believe that the new digital technology perfectly suits Fahlström's utopian goals of interactivity and accessibility».

⁴ Sur la notion d'impureté: lire S. Cras, *Öyvind Fahlström's Impure Pop in a World of Impure Cold War Politics*, in A. Öhrner (dir.), *Art in Transfer in the Era of Pop. Curatorial Practices and Transnational Strategies*, Södertörn University, Huddinge 2016, pp. 193-214.

⁵ Cf. ses *monster languages*, "faux dialectes" inventés par Fahlström à partir de sons d'oiseaux retranscrits alphabétiquement.

L'intention de Fahlström n'était pas seulement de rendre leur contenu mobiles, mais aussi d'exprimer une approche de la société et du politique. Il voulait démontrer que le monde peut être "manipulé" par tous et façonné par la participation. Son manifeste de 1966 *Take Care of The World* est important pour comprendre comment les notions de jeu et d'interactivité dans l'art sont étroitement liées à la politique et au soin d'un monde où la créativité est écrasée par les gouvernements, les administrateurs, les guerres, les terreurs et les profits. Mais il est important de lire également son texte intitulé *S.O.M.B.A. (Some of My Basic Assumptions)*⁶ de 1972-1973, connecté à sa peinture variable portant le même titre; cet écrit énonce une liste de déclarations sur ce que le capitalisme et l'impérialisme provoquent en termes d'aliénation et de destruction, ainsi qu'une réflexion sur le rôle de l'artiste. Il y développe quelques brèves hypothèses sur la société du futur, la révolution de la sensibilité "morale et esthétique", la rébellion et le bonheur.

1. L'espace public

L'espace public, chez Fahlström, joue un rôle particulièrement actif. À la fois espace de création, de manifestation, de performance, de jeu, d'interaction, d'utopie, de cartographie, les démarches variées visent à occuper des territoires en créant des tissus de relations critiques.

En 1966, Fahlström organise une forme originale de happening intitulé *Mao-Hope March*, le long de la 5e Avenue à New York. Cet événement urbain est alors créé et filmé afin d'être intégré ultérieurement sous forme de projection filmique sur la scène de sa performance théâtrale *Kisses Sweeter Than Wine* durant les *9 evenings: theatre & engineering*. Lors de ce happening-manifestation, sept jeunes défilent en brandissant des pancartes. Six d'entre elles reproduisent le portrait du comédien et animateur télévisé populaire Bob Hope, et la septième celui de Mao-Tsé-Toung. Le reporter radio Bob Fass, accompagnant les manifestants, pose la question "Are you happy?" aux passants et enregistre leurs réponses. Les questions sont ainsi posées comme une sorte de micro-trottoir dont voici un extrait retranscrit:

- Wait a second! Let me see. I don't know. That isn't Bob Hope but I don't know who he is. I like Bob Hope, that's for sure.
- Are you happy generally?
- Oh yes, I love the television.
- What makes you happy?
- Television, because I'm very lonesome without...
- Are you happy?
- Very tough question. Up and down.
- How about you, sir? Are you happy?
- Yes, I just came back from Mexico. Why not? I went all through the States to Mexico,

⁶ «S.O.M.B.A. (Some of My Basic Assumptions): Text for Variable Painting 1971-1973», Öyvind Fahlström (Milan), Multhipla Edizioni, 1976. Lire ici: <<http://www.fahlstrom.com/texts/somba>>.

why shouldn't I be happy? I went on that \$99 thing that Greyhound gave out. I took every day the world what it was. So why shouldn't I be happy? And with this Bob Hope thing, I think it's a publicity campaign because he was on TV the other day and probably his book that he did or something about Russia.

-And what's the connection with Mao Tse Tung?

-The connection? That I wouldn't know now. Let's say he's in town for some sort of publicity, that's all.

-Is Mao in town?

-Bob Hope⁷.

Cette marche s'inscrit dans un contexte éminemment politique, celui des mouvements des droits civiques suivis par la contre-culture américaine et les happenings de type néo-avant gardistes. Le détournement de la forme politique de la manifestation en une forme artistique est alors un geste fort: Fahlström mixe les signes de la culture télévisée des USA avec la révolution culturelle maoïste, en plein centre de New York. Il y énonce la question du bonheur artificiel, de la culture de la consommation hédoniste, de ses fausses promesses, et est à même de soulever en filigrane la question du bonheur révolutionnaire – le portrait de Mao – dilué dans la masse occidentale des citoyens consuméristes. Mais surtout, l'artiste fait pénétrer un référent télévisuel de taille, Bob Hope, dans le champ d'une manifestation d'apparence politique. Il pirate ainsi les codes du défilé militant pour éreinter son espace de vie, c'est-à-dire la rue. En faisant cela, il souligne le conditionnement des masses et l'invasion de l'espace public par l'image télévisée; il expose un "leader" charismatique de la culture de masse US, Bob Hope, en contrechamp d'un autre leader opposé au bloc occidental, Mao. Le jeu de mot avec le nom de "Hope" et la culture du faux bonheur qu'il représente, mais aussi avec l'"*espoir*" que représentait la révolution culturelle maoïste au sein d'une partie de la jeunesse occidentale révoltée lors de la guerre froide, résonne ainsi de manière grinçante. Les réponses niaises ou superficielles des badauds interrogés bousculent l'unique portrait de Mao, presque effacé par les sept portraits du présentateur télé, mais à la fois mis à une même échelle de valeur. De plus, la question des réseaux d'images et de leurs puissances idéologiques est centrale, faisant se confronter deux types opposés de propagandes dans l'espace public new yorkais.

Dans *Lettre d'Öyvind Fahlström* («Brev från Öyvind Fahlström»)⁸, texte publié dans la revue *Form* en 1967, Fahlström posent quelques réflexions programmatiques sous une forme d'utopie esthétique et politique. Il présente des sortes d'ébauches de projets afin d'améliorer la vie des individus, révolutionner leur environnement. Ce sont des pensées de type socialisme utopique à l'ère de la cybernétique et des médias, pensant les espaces de vie, d'architecture, de divertissement, de fêtes, de plaisir, de communauté, renouvelant les sensations. Il y insère un tas de prototypes technologiques, ordinateurs en réseau, télécommunications, télépathies électroniques.

⁷ Transcription de *Mao-Hope March* (extrait): <<https://www.moma.org>>.

⁸ Ö. Fahlström, *Essais choisis*, tr. du suédois par C. Monteux, G. de Ribaucourt, J. Robnard, tr. de l'anglais par C.V. Pécoil, Les presses du réel, Dijon 2002, pp. 187-191.

Dans ce texte, il propose la conception de “*fun houses*” où les gens pourraient se rencontrer, faire l’amour en fonction de leurs affinités, jouer, lire, créer, etc. Légèrement différents dans l’esprit de l’acidité critique de la manifestation *Mao-Hope March*, ces écrits montrent à quel point Fahlström pouvait croire à une forme d’utopie sociale portée en partie par le rôle de l’artiste. Comme l’observe Vincent Pécoil dans son texte *Dr Fahlström, I presume?*⁹, Fahlström était convaincu que l’art était une force suffisamment puissante pour changer la conscience des gens, et ainsi, la société. Ce qui propulse l’artiste à l’avant-garde des manipulations sociales et mentales à des fins émancipatrices. Il énonce les projets politiques, partage une partie de son projet de création des *fun houses* pris en charge par l’Etat et financé en piochant une partie de l’argent dans le budget de production d’armes:

Éléments de maison en structure ultra-légère: pouvant être soulevée par des hélicoptères et transportées dans d’autres villes pour se fixer sur leurs maisons de plaisirs. Encore plus important: un parti-pris de mobilité dans l’idée de planification – laissez les maisons des plaisirs “s’autodévelopper”¹⁰.

Il incite à réhabiliter institutionnellement l’usage de drogues non nocives¹¹, et il dénonce de façon virulente l’idéologie du bonheur capitaliste. Son programme, relié à son manifeste de 1966 *Take Care of The World*¹², est de l’ordre d’un projet politique total, connecté à son époque, aux mouvements de lutte pour les droits civiques, à la contre-culture et aux révolutions technologiques et médiatiques. En effet, Fahlström embrasse les avancées de la cybernétique, de la théorie de l’information, des premiers ordinateurs et des révolutions médiatiques de l’après seconde guerre mondiale: il intègre les innovations technologiques de l’enregistrement sonore, radio et vidéo dans ses oeuvres et sa pensée pour contester la domination des mass-médias et la société de contrôle. Les développements technologiques et leurs détournements créatifs deviennent l’un de ses centres d’intérêt critique afin de proposer une alternative à la société capitaliste.

Dans sa *Lettre* publiée par la revue *Form*, Fahlström fait preuve d’une forme d’anticipation envers les réseaux sociaux numériques de l’internet d’aujourd’hui. En effet, dans un paragraphe, il propose de rapprocher des gens par contacts érotiques “déviant” via des ordinateurs, cette vision – presque de la science-fiction pour l’époque – ne manquant pas d’évoquer les réseaux sociaux numérique d’aujourd’hui, l’aliénation sociale en moins, la dimension sexuellement émancipatrice en plus:

⁹ Ivi, p. 11.

¹⁰ Ivi, p. 187. Tr. par J. Robnard. Nous conservons la traduction de J. Robnard de *fun houses* par *maisons des plaisirs*, mais nous pourrions également proposer *maison de jeux*, tant la dimension anthropologique du jeu est présente dans l’ensemble de son œuvre et de ses écrits.

¹¹ «*Take Care Of The World*» est un manifeste écrit par Fahlström initialement publié dans *Manifestos*, Something Else Press, New York 1966. In Ö. Fahlström, *Essais choisis*, cit., p. 182.

¹² Lire le manifeste: <<http://fahlstrom.com/texts/take-care-world-1975>>.

Des contacts érotiques également. Comme aux Etats-Unis, faire déterminer et rapprocher par des ordinateurs, des couples potentiellement adaptés et pas seulement des couples. Naturellement rapprocher aussi les gens ayant ce qu'on appelle des tendances déviantes.

“Télépathie électronique”: laisser les premiers contacts tâtonnants entre individus se faire à l'aide de talkies-walkies. Chercher des partenaires à l'aide de circuits de télévision internes: on voit celui ou celle avec qui on veut entrer en contact et on l'appelle au moyen de signes de reconnaissance au travers du talkie-walkie¹³.

L'artiste suédois voit dans les technologies nouvelles une occasion de reformuler les capacités poétiques de l'art; il a étroitement collaboré avec des ingénieurs de Bell Labs et Billy Klüver pour sa performance théâtrale technologique *Kisses Sweeter Than Wine*¹⁴ lors des *9 evenings*¹⁵ à New York en 1966; il projeta le film de sa manifestation *Mao-Hope March* – happening créé et filmé préalablement pour être intégré dans le fil narratif du spectacle – sur un écran scénique accompagné d'autres écrans et d'images télévisées, cinématographiques et photographies fixes. La question de la technologie et des médias est donc fortement présente dans ses œuvres et sa pensée.

Sur la question des multiples, des variables et des œuvres interactives, intéressons-nous à un passage du manifeste *Take Care of the World*, où Fahlström annonce vouloir «incorporer les avancées technologiques pour créer des œuvres d'arts produits en masse». Il écrit qu'il désire créer des séries de jeux de marionnettes, «poupées en 3D (projet BARBIES FOR BURROUGHS), et un théâtre de robots où les éléments s'organisent par eux-même grâce à une programmation par ordinateur»¹⁶. Ici, la variabilité interactive peut évoquer la possibilité d'un programme numérique appliqué à la robotique, anticipant les relations entre art, ordinateurs en réseaux mondiaux et usagers d'internet. Sur ce point, on peut encore une fois imaginer ce que l'arrivée d'internet aurait pu apporter à Fahlström, c'est-à-dire une nouvelle ouverture socio-politique de son esthétique de la participation: une dialectique de la programmation et de la manipulation libre, de l'Intelligence Artificielle et de la liberté de l'utilisateur-opérateur, au cœur d'une redéfinition de l'œuvre d'art et de la théâtralité performative. Ce qui questionne la filiation existant avec la naissance du *net art* dans le champ de la création contemporaine, notamment par l'arrivée des actionnistes numériques autrichiens d'*Urbemorgen* sur la scène artistique à la fin des années 1990, eux-même se situant entre art, politique, actionnisme numérique et *media hacking*.

¹³ Ö. Fahlström, *Essais choisis*, cit., p. 187. Tr. par J.R.

¹⁴ Cf. Öyvind Fahlström, *9 evenings: theatre & engineering: Kisses Sweeter Than Wine*. 1966, CNC, Images de la culture, DVD, 1996: montage réalisé par la réalisatrice Barbro Schultz-Lundestam.

¹⁵ *9 Evenings* s'est tenu en octobre 1966 au 69th Regiment Armory à New York. Cet événement réunissait trente ingénieurs de Bell Labs et dix artistes qui ont collaboré à des performances faisant appel aux nouvelles technologies.

¹⁶ Ö. Fahlström, *Take Care of the World*, cit. Nous traduisons.

2. Espace critique et interactivité

Dans les années 1960 et au début des années 1970, Fahlström développe un ensemble d'œuvres interactives variables: installations, peintures, jeux, puzzles, dominos, toutes conçues pour être manipulables par les spectateurs. Le regardeur devient opérateur, participe à l'œuvre, à sa vie, à sa manipulation, rendant l'art accessible et démocratique. Le désir de Fahlström de décroquer l'art et la vie l'oriente vers le modèle du jeu de société. Sa série de jeux de *Monopoly* (1970-1971) et son *World Trade Monopoly* (1970), sont symboliques de cette conception d'un art qui puisse s'échapper du carcan des musées et des galeries pour devenir un objet domestique, reproductible, inséré dans l'espace privé des citoyens. Le jeu implique des questions critiques autour du capitalisme. Des données économiques, politiques, idéologiques sont remixées dans le contexte d'un détournement du Monopoly, jeu capitaliste par excellence. Fahlström propose ici une véritable esthétique de la participation à visée démocratique.

Dans son film *Du gamla, du fria*, réalisé en Suède en 1971, il s'intéresse à la performance ludique et à la mise en scène d'un Monopoly anti-capitaliste grandeur nature, à l'échelle du corps des performeurs se déplaçant sur le plateau de jeu. Son Monopoly critique est ici engagé, non seulement en dehors de la sphère purement muséale, mais aussi vers l'espace public de la cité. Il repose sur la possibilité de remixer les données politico-économiques du jeu afin d'impliquer les citoyens dans ces manipulations. L'intrigue du film tourne autour d'une troupe de théâtre de rue qui veut engager les gens dans les questions politiques. Cela devant être fait de la manière la plus réaliste possible, de nombreuses scènes ont été tournées avec des caméras dissimulées dans des voitures, des sacs, des cartons, ou se tenant au loin; elles étaient filmées au téléobjectif, ce qui impliquait l'utilisation d'un matériel son et image de très haute volée. Les acteurs ont joué leurs scènes parmi les citadins, dans la rue, les centres commerciaux, à l'extérieur des usines et des casernes militaires. Fahlström a basé son film sur des provocations performatives publiques, lesquelles ont mené l'équipe de tournage à avoir quelques déboires avec la police suédoise¹⁷.

Il faut réinscrire ce film dans la continuité des œuvres théâtrales, les performances et les expérimentations technologiques de Fahlström. Il y a chez lui une volonté de faire dialoguer la diversité des médias, ainsi que l'homme avec la machine. Et ce dialogue est censé créer un espace esthétique et politique démontant la fonction de l'art.

¹⁷ Page internet, par le photographe Roland Sterner, consacrée à la dimension technique du tournage du film *Du gamla, du fria* de Fahlström (texte en suédois): <<https://www.filmsoundsweden.se>>.

3. Corps mutants & réseaux d'images

Mais c'est certainement la question des réseaux de corps et des réseaux d'images qui nous semble être sensible dans la façon dont Fahlström anticipe les relations entre espace public et internet d'aujourd'hui. Nous avons dit que Fahlström était poète et peintre, en plus d'être précurseur d'un art multimédia interactif; en fait, ses œuvres ont pris de nombreuses formes: installations, performances, art dramatique, films, jeux de plateaux, cartographies, art radiophonique, poèmes concrets, articles, manifestes et écrits théoriques. La place de la peinture et du dessin est incontournable, car elle se propose comme un champ d'écriture particulièrement explicite sur la notion de réseau de signes, d'images et d'identités. Sa série de dessins à l'encre sur papier intitulée *Notes* (*Early Notes*, *Early Notes B*, et *Notes 1* à *Notes 9*, 1969-1971) nous familiarise avant l'heure aux *appareils* sans être pour autant à proprement parler des machines à images. Ces dessins font cohabiter croquis rapides de bande dessinée, images, figures, signes, écritures, mots, phrases, chiffres, se mobilisant sur la surface de papier. Des flux métastatiques, des lectures multidirectionnelles, façonnent une complexité agglomérée, une dynamique cellulaire. Ici, l'hétérogénéité est de mise, ainsi qu'une pensée de la juxtaposition décentralisée. Les *Notes* de Fahlström fonctionnent circulairement de manière variable: en entassement accumulatif, en lectures improvisées par le regardeur, en réseau; de plus, elles fonctionnent en faisant cohabiter étroitement images et alphabet, par juxtapositions et hybridations entre pictogrammes et écriture alphanumérique. Nombreuses de ces *Notes* font références à des données géopolitiques, idéologiques et statistiques avec cartographies, graphiques, diagrammes, ou pourcentages. Elles relisent des situations nationales et mondiales à la lueur d'un capitalisme tardif, à cheval entre le monde bipolaire de la guerre froide d'alors et un monde en réseau proto-numérique.

Rappelons que, d'une manière générale, Fahlström établit son champ d'exploration artistique à la lueur d'une forme d'écologie des médias; la subjectivité est entraînée dans les aspects environnementaux des bains médiatiques. Une sorte de paradigme de l'agrégat, du labile, de l'amoncellement, de la prolifération, dans lequel toute subjectivité est assimilée dans une relation d'indistinction avec son contexte éco-technique. Il y a un parallèle à établir avec le concept de *struction* analysé par Jean-Luc Nancy¹⁸, relié aux mutations techniques et aux représentations du monde contemporain.

¹⁸ «...dispersions selon lesquels nous sommes plus que jamais pris, tissés, absorbés et dégorés par une prodigieuse masse instable, mouvante, plastique et métamorphique, qui nous rend de moins en moins possible la distinction du "sujet" et de "l'objet" comme celle de "l'homme" et de la "nature" ou du "monde"», in J.-L. Nancy, *De la struction*, in J.-L. Nancy, A. Barrau, *Dans quels mondes vivons-nous?*, Galilée, Paris 2011, p. 94. Le concept de *struction* relié aux mutations techniques et aux représentations post "constructivistes" du monde contemporain, devra faire l'objet d'une mise en parallèle avec les œuvres proliférantes et cellulaires de Fahlström.

Les *Notes*¹⁹ de Fahlström sont une représentation d'un champ métastatique de notre monde globalisé, où corps et identités – individuelles et sociales – deviennent de véritables entités mutantes, notamment pénétrées par les réseaux politico-financiers: corps travaillés, mutilés, greffés, connectés; corps transformés, empilés dans des pyramides de classes où les étages supérieurs sont emplis de corps allongés; corps mutés - corps monstres. Corps d'ouvriers, de consommateurs, de politiciens, de personnages médiatiques. Ici, un corps verdâtre (couleur du Tiers monde selon le code coloré instauré par Fahlström); corps décapité, le symbole du Dollars greffé sur un cou sans tête. Là, un corps bleu (couleur des USA) avec tête hydrocéphale. Corps irradiés par les explosions et les toxicités. Corps "boostés" aux médicaments et aux drogues. Corps obèse d'un téléspectateur occidental boulimique affalé. Corps à fonction anale vivant dans la défécation des toilettes et se contorsionnant monstrueusement alors que des dollars pleuvent. Corps côtoyant le nombre de 5 700 000 de tonnes de bombes larguées en Indochine et la tête de couleur bleue du président Johnson, gonflée à l'inflation comme un ballon. Corps d'animaux ou de phénomènes de foire. Corps de policiers ou de soldats, corps d'esclaves ou de milliardaires... Tous ces corps hétérogènes, accumulés dans l'ensemble des *Notes*, font partie du même réseau d'images monstrueux, politico-financier, spectaculaire et capitalistique. Ils s'entremêlent aux symboles des empires, nations, partis, statistiques, télévisions, logos, fabriquant une planète à la fois enchaînée²⁰ et déchaînée, une dialectique de l'emprisonnement et de l'explosion. Ce sont souvent des corps malades, représentés dans le style de personnages de bandes dessinées; des corps plastiques, modelables et amputables, proche d'un *comics strip* de Robert Crumb dont il emprunte le style graphique²¹.

Dans l'oeuvre *Notes 8 (Crucifixions)* les paroles d'un des personnages annoncent une partie du propos:

Mutants walk
among us
unseen unknown
awaiting²²

¹⁹ Afin de voir et lire distinctement l'ensemble des *Notes*, nous renvoyons le lecteur au livre grand format *Öyvind Fahlström*, IVAM Centre Julio González, 10 junio-23 agosto 1992, Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura, Educació i Ciència, 1992.

²⁰ Dans *Notes 9 (Reading Felix Green's The Enemy)*, encre et acrylique sur papier (1971), le symbole de la planète terre apparaît, sur le bord droit du dessin, enchaînée-cadenassée par la présence armée des USA et ses 9400 bases militaires dans les pays extérieurs. Une véritable dialectique de l'enchaînement militaire et du déchaînement de violence parcourt ces images du monde globalisé.

²¹ Fahlström, grand admirateur des bandes dessinées underground américaines et de Robert Crumb, rend hommage à ce dernier comme représentant d'un art populaire à la fois vivant et engagé politiquement.

²² Paroles d'un personnage d'Öyvind Fahlström dans l'oeuvre *Notes 8 (Crucifixions)*, encre et acrylique sur papier, 1971.

Ces mutants, encore invisibles dans notre environnement concret, attendent leur tour, leur survenue dans un futur proche. Ils sont déjà parmi nous, dissimulés, comme dans un film de science-fiction ou d'horreur, films qui ont largement nourri la structure kaléidoscopique de l'oeuvre radiophonique de Fahlström intitulée *The Holy Torsten Nilsson* (1966); produits monstrueux de notre société du spectacle; créatures du système politico-médiatique prédateur et de ses réseaux globalisés. La question du post-humanisme et de sa fiction²³ est également centrale dans nombreuses de ses œuvres.

Finalement, les *Notes* donnent à voir un réseau d'un type particulier: un réseau plus spatial, incarné, entrant en opposition avec le réseau "anéémique" et sa représentation erronée et réductrice dont Peter Sloterdijk fait la critique dans le troisième tome de *Écumes, Sphères III*²⁴. Sloterdijk s'oppose en effet à ce discours des points d'intersections maigres sans espaces, où se rencontrent des lignes qui les mettent en relation – «un univers de pêcheurs de données» écrit-il à leur sujet. Il propose, en contraste, un «discours des écumes» où les unités communicantes possèdent des volumes spécifiques et leur espace propre. Alors que le réseau que nous connaissons par son aspect le plus couramment divulgué est schématisé à partir de modèles où tout volume a été substitué par l'abstraction des lignes et des datas.

Du côté de Fahlström, le réseau qu'il propose à travers la lecture de ses *Notes*, est l'inverse de celui de "l'anémie" linéaire et nodal: il ne dispose pas de lignes et de points d'intersection. Il fait s'accumuler les corps, les chiffres, les diagrammes, les cartographies, lesquels équivalent à des réalités humaines faites de relations d'exploitation. Nulle ligne visible, si ce n'est la circulation virtuelle, potentielle, libre, du regard du spectateur-lecteur qui cherche son chemin. Son réseau est un amas écumant, et non pas un champ relationnel de nœuds d'intersections. Fahlström veut réincarner à tout prix les signes manipulés pour disséquer les conflits et les relations de classes. En cela, il monte et démonte des réseaux-monstres où la graphie des corps est transpercée par les institutions. Corps pénétrés par les réseaux d'images, de technologies, de finance, de capitaux; corps *porno-graphiques* dans leurs développements biopolitiques. Obscénité s'étalant dans un espace public occupé par des relations de prédateurs et de profits outranciers. Fahlström présente un espace mondial saturé, inhabitable, où le privé et l'intime (corps, identités, sexualité) sont des enjeux de manipulations et d'exploitation. L'on sait la place dominante qu'a pris la pornographie aujourd'hui dans les réseaux de l'internet, et sa remise en question des

²³ M.M. Maftai, *Le personnage posthumaniste*, in «Fixxion», 23, 2021, <<https://doi.org/10.4000/fixxion.729>>. Nous renvoyons à notre article à venir *Öyvind Fahlström, une archéologie des identités mutantes*, lequel sera publié dans la «Revue des Sciences Humaines» (2023) dans un dossier consacré à la relation entre identités numériques et littérature.

²⁴ P. Sloterdijk, *Écumes. Sphères III. Écumes. Sphérologie plurielle*, tr. par O. Mannoni, Fayard/Pluriel, Paris 2013, p. 226. Nous remercions l'artiste Fabien Zocco et son renvoi à Sloterdijk. Lors d'une discussion sur l'esthétique des systèmes, il fit part de sa réflexion sur le pourquoi d'un modèle "anéémique" des réseaux et sur la possible existence d'un réseau plus charnu tel que Sloterdijk l'avance dans son discours des écumes.

relations entre privé et public et images. La série des *Notes* de Fahlström est en quelque sorte une démonstration de crise du politique et du contrat social, à l'image de cette prolifération de mise en image de soi comme produit vendable. Et c'est à ce moment-là que l'obscène éclate, une vente de corps circulant dans les réseaux d'images comme des marchandises.

De cet état, surgit l'impression étrange, face aux *Notes*, que nous assistons à la préfiguration graphique d'une forme d'internet avant l'heure, une proto-cartographie chaotique du réseau numérique et de ses transactions engorgées d'images, de finances, d'organes, d'identités malléables et de classes sociales corvéables. Comme un modèle aberrant, mi-abstrait mi-concret, mi-organique mi-technologique, d'un monde global où il n'est plus possible d'habiter²⁵ tant son espace est encombré. *Mapping* graphique d'un pré-internet impur donc et de sa communication en réseau par ordinateurs et par images de corps; *mapping* de l'éclatement de l'espace public, les corps étant, non pas engagés dans l'arène collective d'une démocratie à contrat social, mais plutôt dans une atomisation agglutinée de leur matérialité, soumis aux pullulements bio-technologiques. L'organique étant infiltré par le signe et le technologique.

De manière générale, dans l'art de Fahlström, il n'y a pas de séparation entre les personnages et leur contexte techno-politique. Leur paysage extérieur, tout comme leur paysage intérieur, sont dessinés par un environnement. Corporalités, espaces mentaux et affectivités (peur, angoisse, terreur, joie, bonheur, affects particulièrement explorés dans le théâtre technologique de *Kisses Swifter Than Wine*) se combinent avec les milieux politico-médiatiques. La nouvelle subjectivité qu'il propose fusionne ainsi avec son milieu s'organisant sur des relations de dépendance: un *oikos* (dans le sens d'*habitat*, ou de *demeure* en grec ancien), un *akoumène* (un espace habitable), pénétrant l'intériorité des sujets, l'intériorité organique de leur corps, tout en les enveloppant comme leur milieu. Ces inter-pénétrations forment un «inconscient collectif cinématographique» selon les termes de Fahlström, que l'on peut étendre à une forme d'*inconscient collectif technologique*, ou un *inconscient machinique*, mais aussi bien à une *techno-écologie*, terme que nous empruntons à Luciana Parisi²⁶ dans son livre *Technoecologies of Sensation* (2009) et relayé par Erich Hörl²⁷. C'est ainsi qu'une intrication existe entre le modelage²⁸ d'identités vouées à se modifier comme dans son oeuvre radiophonique

²⁵ Lire B. Latour, *Spheres and Networks. Two Ways to Reinterpret Globalization*, in «Harvard Design Magazine», 30, 2009, pp. 138-144. Tr. de l'anglais par Jean Saavedra-ESSEC Conférence donnée à Harvard-GSD avec Peter Sloterdijk le 17/02/2009 pour la préfiguration de SPEAP – Sciences Po École d'Arts Politiques. <<http://www.bruno-latour.fr>>.

²⁶ L. Parisi, *Technoecologies of Sensation*, in B. Herzogenrath (dir.), *Deleuze | Guattari & Ecologies*, New York 2009, pp. 182-197.

²⁷ Cf. E. Hörl, *Le nouveau paradigme écologique Pour une écologie générale des médias et des techniques*, in «Multitudes», 51, n. 4, 2012, pp. 74-85: 76.

²⁸ Lire M.M. Maftai, *Le personnage posthumaniste*, cit., p. 140. Mara Magda Maftai parle d'une circulation propre au posthumanisme, entre le personnage de fiction et la réalité des identités malléables et déclare que «[l]a fiction posthumaniste dessine ainsi des personnages à sexe changeant, tout personnage pouvant en définitive choisir de fabriquer son corps, de le transformer comme s'il s'agissait d'une pâte à modeler».

The Holy Torsten Nilsson, et une *techno-écologie*, façonnant un environnement médiatique et sensoriel greffé au signe abstrait, au technologique, au militaire, au politique, à l'économique. Fahlström ouvre probablement un champ d'investigation artistique qui conjecture les récentes dimensions bioniques et sensorielles de nos environnements technologiques et médiatiques.

4. *Écologie des médias et techno-écologie*

En manipulateur de systèmes complexes et d'espaces hétérogènes, Fahlström établit son champ d'exploration des identités variables à la lueur d'une forme d'écologie des médias cybernétiques. Sur ce point, Jesper Olsson, dans son livre *Öyvind Fahlström, Ade-Ledic-Nander*²⁹, analysant les peintures *Ade-Ledic-Nander 1* (1955) et *Ade-Ledic-Nander 2* (1955-1957), en vient à souligner la capacité performative «qu'a la peinture à créer une situation et un environnement, une écologie des médias, conditionnée par les règles du jeu [...] où, ce qui est crucial, est ce qui se déroule dans et autour l'image».³⁰ Plus loin, Olsson déclare que son art est une question de construction de mondes ayant la même densité et la même ontologie qu'une biosphère, les signes et les images possédant le caractère vivant et indépendant de cellules vivantes. L'auteur insiste sur une forme de déconstruction de la représentation, parallèle au développement d'une écologie des médias³¹. L'œuvre, ainsi engagée dans des processus environnementaux, nous assistons à un effacement des frontières entre l'organique et le non-organique, le biologique et l'artefact, les médias et les individus. Le physiologique et le biologique infusent les organismes qui constituent les œuvres de Fahlström.

Ce dernier met en avant une subjectivité entraînée dans les aspects environnementaux des habitats médiatiques³². De véritables microclimats qui «impliquent un nouveau niveau de relation entre les milieux organiques et inorganiques de transmission», pour emprunter les termes de Luciana Parisi employés dans son article *Technoecologies of Sensation*³³ à propos de la techno-culture de notre première moitié de 21^e siècle. Car, si les identités individuelles et les corps qui se déploient dans une oeuvre sonore comme *The Holy Torsten Nilsson* ou dans les oeuvres graphiques des *Notes*, sont transmutés par la machine environnementale, c'est en

²⁹ J. Olsson, *Öyvind Fahlström, Ade-Ledic-Nander*, Moderna Museet, Stockholm 2016, p. 14.

³⁰ Ivi, p. 16.

³¹ Ivi, p. 18 et p. 24.

³² Un article d'Eric Erlanson & Peter Henning, publié en 2022, corrobore notre analyse autour de la notion de techno-écologie en lien au travail de Fahlström et le recours aux travaux d'Erich Hörl. Les auteurs centrent leur recherche sur le concept d'*ecologization*, une manière selon eux de relier le travail de Fahlström à une histoire biopolitique plus large de l'art et de la politique culturelle, au-delà des limites strictes des avant-gardes et des néo-art avant-gardes. Cfr. E. Erlanson, P. Henning, *Estetisk ingenjörskonst och konstens ekologisering: Richard Bergh, Människan och nutiden och Öyvind Fahlström*, in «Journal of Art History», 91, 2022, pp. 57-73.

³³ L. Parisi, *Technoecologies of Sensation*, cit.

regard d'une circulation constante entre les milieux organiques des corps transformés et les milieux inorganiques des médias et des technologies, milieux s'interpénétrant en permanence, prévenant en cela la culture numérique en réseau dans laquelle nous vivons (que ces interpénétrations soient réelles ou fantasmatiques).

Les métaphores de l'immersion environnementale sont bien actuelles. Ainsi, Yves Citton, Frédéric Neyrat et Dominique Quessada³⁴ parlent de «bain médiatique» dans lequel «nous sommes aujourd'hui immergé»³⁵, et de «la puissance médiumnique des médias à l'ère de la biopolitique étendue»³⁶. Il est intéressant de noter que cette idée de «bain médiatique» est affinée par les trois auteurs en nommant la logique participative des individus impliqués dans les réseaux sociaux numériques³⁷. Une logique d'émission, de réception, de transmission, de fabrication de la «matière même du tissu médiumnique». Ce qui recoupe les investigations préalables de Fahlström, lequel, en avançant un point de vue critique sur l'art et le politique, voulait pleinement intégrer le spectateur dans le tissu du bain médiatique qu'il manipulait, leur demandant d'en être les opérateurs critiques au même titre que l'artiste. La question de l'écologie des médias, aussi bien chez Fahlström que dans la logique des réseaux numériques d'aujourd'hui, est donc étroitement liée à celle de l'élaboration par les individus de ce même environnement.

De son côté, Luciana Parisi, dans ce contexte à la fois englobant et participatif des technologies contemporaines, est soucieuse de souligner les modifications de nos modes de sensualités. Elle accentue particulièrement la dimension des sentiments et des sensations impliqués dans un enrobage addictif:

With the ingression of a digital architecture in cybernetic culture, media have ceased to be instruments of communication and have become part of an atmospheric grid of connections where distinct milieus adapt together as microclimates in complex weather systems. Whether you are at the airport, the shopping centre or the underground, a mediatic environment unfolds through innumerable resonances through audio-visual, video-telephonic mobile connections ready to envelop a technoculture addicted to constant feelings³⁸.

Et c'est peut-être ici que Fahlström innove le plus en tant qu'artiste des années 1960-1970, dans son utilisation des médias et de leurs transferts de codes afin de composer une atmosphère à champs de connexions, en tant que milieux, microclimats médiatiques à systèmes complexes³⁹. Ce champ environnemental médiatique créant des transferts et connexions entre films, bandes magnétiques, sons, photographies,

³⁴ Y. Citton, F. Neyrat, D. Quessada, *Envoûtements médiatiques*, in «Multitudes», 51, 2013, pp. 56-64.

³⁵ Ivi, introduction.

³⁶ Ivi, chap. *Des médias aux médiums*.

³⁷ Ivi, chap. *Vers une écologie médiatique*.

³⁸ L. Parisi, *Technoecologies of Sensation*, cit., p. 182.

³⁹ De nombreuses œuvres de Fahlström se constituent comme systèmes à protocoles et à règles, menant à des manipulations de ses composants et une interactivité, notamment à travers ses *Variable paintings*.

écriture, action, corps, danse, théâtre, performance et installation⁴⁰, engendrent de nouvelles sensations se retrouvant à la lisière du bionique. Une recomposition des instances individuelles et de leurs perceptions sensibles y a cours. Sur ce point, Parisi peut encore une fois nous éclairer pour notre analyse de l'œuvre de Fahlström:

Les modifications actuelles de la cybernétique et des machines de communication bioinformatiques conduisent à la formation d'une techno-écologie de la détection d'informations, impliquant un nouveau niveau de relation entre les milieux organiques et inorganiques de transmission⁴¹.

Le concept de "techno-écologie" serait alors adapté à l'environnement créé par l'œuvre sonore *The Holy Torsten Nilsson*, mais également à celui de *Kisses Sweeter Than Wine* et son théâtre technologique conçu avec l'aide des ingénieurs de Bell Labs, combinant expérimentation, art et technologie⁴². Bien que pour cette dernière, les technologies créées soient ancrées dans un contexte qui ne connaissait pas encore le réseau des réseaux d'internet, leur caractère inédit et innovant dans un contexte artistique, peut parfois évoquer les réseaux numériques à venir. Fahlström, obsédé par la création d'œuvres-réseaux et d'œuvres interactives à espaces conjonctifs, ainsi que par les transferts entre hommes et machines, pressentait l'esprit des mutations relatives aux futurs réseaux numériques. Rappelons qu'à la charnière des années 1950 et 1960, les laboratoires Bell avec leur premier modem, et la DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) nord-américaine, travaillaient à l'arrivée d'un réseau entre ordinateurs. Comme nous l'avons annoncé dans l'introduction de notre article, un passage de la *Lettre* de Fahlström datant de 1967 préfigure les mises en relation cybernétiques et vidéos des individus, allant jusqu'à parler de "télépathie électronique"⁴³. Dans ces passages, il s'agit pour Fahlström de faire entrer – et se rencontrer – les individus, leurs sensations, leurs pulsions, leurs tendances "déviantes", dans et à travers un réseau cybernétique où corps et neurones, organes et mental, peuvent circuler et se recombinaison, anticipant les réseaux sociaux numériques tout en étant dirigés vers une logique de société utopique. Fahlström, nous l'avons vu, était animé par une vision politique de transformation la société par l'art lequel doit être réconcilié avec la vie, afin de la rendre plus démocratique, comme son manifeste *Take Care Of The World*⁴⁴ le préconise. Eric Erlanson et Peter Henning, dans leur article *Aesthetic Engineering and the Ecologization of Art*⁴⁵, rappellent que le manifeste se termine par un ensemble de réformes sur le plaisir

⁴⁰ *Kisses Sweeter Than Wine* (1966) est un théâtre technologique de nouvelles sensations circulant entre organique et inorganique, environnement technologique et médiatique.

⁴¹ L. Parisi, *Technoecologies of Sensation*, cit., p. 18 (Nous traduisons).

⁴² *Experiments in Art and Technology*, E.A.T., est un organisme créé par les ingénieurs Billy Klüver et Fred Waldhauer et les artistes Robert Rauschenberg et Robert Whitman, à l'issue de l'expérience des *9 Evenings: theatre & engineering*, ceci afin de développer des collaborations entre artistes et ingénieurs.

⁴³ Ce qui ne peut qu'évoquer les recherches actuelles autour de Neuralink financées par Elon Musk.

⁴⁴ Ö. Fahlström, *Essais choisis*, cit. <<http://fahlstrom.com/texts/take-care-world-1975>>.

⁴⁵ E. Erlanson, P. Henning, *Estetisk ingenjörskonst och konstens ekologisering*, cit.

et la “société extatique”. Le but est ici de favoriser des expériences sensorielles inédites émancipatrices, à travers l’utilisation de technologies, médias, drogues et ordinateurs:

Pleasure – “The ecstatic society”. Research and planning in order to develop and mass produce “art” as well as “entertainment” and drugs for greater sensory experiences and ego-insight. New concepts for concert, theater and exhibition buildings; but first of all pleasure houses for meditation, dance, fun, games and sexual relations. (cf. the “psychedelic discothèque” on the West Coast, and the multiscreen discothèques of Gerd Stern and Andy Warhol). Utilize teleprinter, closed-circuit TV, computers, etc., to arrange contacts, sexual and other. Incite to creative living, but also approve “passive” pleasures by means of new drugs – good drugs, strong and harmless, instead of perpetuating the use of our clumsy, inherited drugs, liquors, stimulants. Refine the activating (consciousness-expanding) new drugs. And develop euthanasia drugs to make dying easy, fast and irrevocable for terminal cases and prospective suicides⁴⁶.

Chez Fahlström, les environnements technologiques doivent servir les enjeux d’épanouissements communautaires et individuels, d’expérimentation à de sensations nouvelles et d’élargissement de conscience. Et cela vient accompagner ses projets politiques et ses considérations sur l’art. Mais un art qui est appréhendé à l’aune d’une fusion entre “plaisir” et “*insight*”, incluant une logique “d’impureté” et de multiplicité.

Par ailleurs, les “techno-écologies de la sensation” que Parisi analyse, réunissent médias, bio-informatique (*bionic sensors*) et climatologie digitale. Luciana Parisi en étudie certains de leurs critères dans *Abstract Sex*⁴⁷, notamment les mutations bio-technologiques de la sexualité humaine. Ce qu’elle annonce dans son livre à propos d’une nouvelle ère de la sexualité avec l’apparition de la “sexualité abstraite”, peut, dans une certaine mesure, entrer en corrélation avec les mutations et recompositions des identités individuelles non traditionnelles que Fahlström appréhendait dans les années 1960:

La rétroaction mutuelle entre la biologie et la technologie marque une prolifération imprévisible de mutations moléculaires qui posent des questions radicales non seulement sur la sexualité humaine, mais aussi sur ce que nous considérons comme un corps, la nature et la matière. Cette nouvelle approche étudie l’omniprésence imminente d’espèces, de corps et de sexes mutants par l’ingénierie d’une conception tout à fait différente de la sexualité, de la féminité et du désir – la sexualité abstraite⁴⁸.

Aussi, Fahlström entrevoit selon nous les nouvelles technologies médiatiques et les réseaux cybernétiques, ainsi que leurs dimensions bioniques et sensorielles qui façonnent les identités individuelles et subjectivités d’aujourd’hui⁴⁹, chez des humains devenant «mutants» selon Parisi. Une écologie des médias, donc, reliée à une techno-écologie, qui le rendaient conscient de l’enchevêtrement entre médias et corps,

⁴⁶ Ö. Fahlström, *Essais choisis*, cit.

⁴⁷ L. Parisi, *Abstract Sex. Philosophy, Bio-technology and the Mutations of Desire*, Continuum, London-New York 2004.

⁴⁸ *Ivi*, p. 4.

⁴⁹ Cf. E. Hörl, *Le nouveau paradigme écologique*, cit., p. 76. Et L. Parisi, *Technoecologies of Sensation*, cit.

neurones et technologies de communication, réseaux et affects, et de leurs implication dans «le sentiment d'une nouvelle synthèse du temps»⁵⁰. Notons que l'identité mutante et ce que l'on nomme aujourd'hui le post-humanisme, sont des problématiques qui parcourent son œuvre narrative sonore *The Holy Torsten Nilsson*, mais également l'ensemble de ses créations à différents degrés.

5. *Manipulate The World, Take Care of The World*

La complexité de son œuvre permet donc d'explorer un monde en réseau; non pas le réseau linéaire et nodal connectant des points sans spatialité, réseau "anémique" que Bruno Latour, en dialogue avec Sloterdijk, décrit comme provenant de la logique de la *res extensa* cartésienne⁵¹; mais celui plus impur (voir les *monster langages* de Fahlström dans son œuvre *Birds in Sweden* et certains manuscrits préparatifs à ces langages) dont l'espace est saturé d'entités cellulaires proliférantes, à l'image de sa peinture cartographique intitulée *World Map* (1972); ou encore à l'image de sa peinture variable de 1975 intitulée *Night music 2: Cancer Epidemic Scenario (Words by Trakl, Lorca and Plath)*, laquelle propose une sorte de *mapping* métastatique, une cartographie d'un monde écologiquement intoxiqué comparé à un organisme cancérogène (Fahlström mourra d'un cancer une année après en 1976); ceci tout en y développant un certain "lyrisme"⁵² ponctué par des références aux poètes Georg Trakl, Federico Garcia Lorca et Sylvia Plath.

En créateur d'un art interactif, Fahlström désire impliquer le spectateur dans son jeu de manipulation. Puisque réseau il y a, les relations d'interdépendances et d'interaction entre l'œuvre, l'artiste et le spectateur doivent être mises en avant. D'où, chez lui, cette volonté de créer un espace critique utopique où l'artiste peut prendre les commandes en maître du jeu afin de satisfaire une éthique du *care*. L'expression «manipulate the world» que nous retrouvons dans son texte de 1964 *A Game of Character*⁵³ est aussi à relier à son manifeste *Take Care of The World*. Car l'individu, simple pion sur un plateau géopolitique, peut également devenir le maître d'un jeu de stratégie; Fahlström nous incite à manipuler ce qui nous manipule, a créé un revers des situations mondiales par les simulations critiques et esthétiques propres au jeu et à l'art. Il est occupé à manier la matière du langage – il est en cela un artiste matérialiste – d'où son obsession pour la géopolitique, la cartographie, la stratégie et les jeux. Il

⁵⁰ Ivi, p. 195.

⁵¹ B. Latour, *Spheres and Networks*, cit., p. 6.

⁵² Sur la notion de lyrisme chez Fahlström, se reporter aux textes de Jean-François Chevrier, lequel met en avant cette dimension dans le catalogue d'exposition *Öyvind Fahlström. Another Space for Painting*. Il y parle de «lyrisme concret». Pour nous, il est évident que Fahlström, en manipulateur de données paradoxales, hybride ses recherches picturales, lyriques, concrètes, avec les questions que les mutations technologiques peuvent poser. Lyrisme et nouvelles technologies ne sont pas des éléments inconciliables, au contraire.

⁵³ Ö. Fahlström, *Essais choisis*, cit., p. 109.

veut «manipuler ce qui nous manipule, comme une sorte de contre-contamination» écrit l'historien de l'art et critique d'art Jean François Chevrier⁵⁴. Dans son texte *Manipuler le monde*⁵⁵ l'artiste suédois présente un système pictural constitué d'éléments isolés comme une sorte de machinerie: «orgue à images», «machine à image», duplicable en fac-similé afin que chacun puisse *manipuler le monde* chez soi, à sa guise. Manipuler les signes, c'est manipuler le monde par un principe d'analogie quasiment cosmologique. Mais c'est aussi en prendre soin, le panser, en proposant des contre-modèles participatifs.

Fahlström situe l'artiste comme espion, télépathe, expérimentateur de technologies et d'identités soumis aux instrumentalisation. Il dira à propos de sa pratique, que «l'artiste est comme un agent, comme un espion ou un membre d'une organisation clandestine»⁵⁶. Comme l'observe Vincent Pécoil dans *Dr Fahlström, I presume?*, l'activité de Fahlström est celle d'un «artiste entendu comme agent double, ou espion, tour à tour savant fou (Benway) et explorateur (Livingston)»⁵⁷. Ce qui informe clairement sur le statut de l'artiste incarnant lui-même les variabilités que subissent ses personnages, explorateur de territoires, de consciences ou de technologies; mais, nous dit Pécoil dans ce même texte, Fahlström était convaincu que l'art était une force suffisamment puissante pour changer la conscience des gens, et ainsi, la société. Ce qui propulserait l'artiste à l'avant-garde des manipulations sociales et mentales à des fins émancipatrices.

Ce type de rôle n'est, encore une fois, pas éloigné des *media hackers*, actionnistes numériques, *net-artists* tels que *Urbormorgen*, apparus à la charnière du nouveau millénaire lors de l'éclosion d'internet, tout en restant dans la philosophie esthétique des avant-gardes d'un art réconcilié avec la vie. Mais encore, chez Fahlström, le *manipulate* est arrimé au *care* puisqu'il s'agit de prendre soin du social, du mental et de l'environnemental. Ses soucis écologiques rejoignent ainsi l'écologie de Félix Guattari et ses trois écologies. Le rapprochement de Fahlström et de Guattari n'est pas fortuit: l'un décédé en 1976, l'autre en 1992, ils ont tous deux pensé et créé au temps de la préhistoire du numérique pourrait-on dire, en appréhendant la dimension techno-écologique qui formait le terreau d'où internet allait émerger.

Ainsi, la pensée et l'art de Fahlström sont fondamentalement écologiques. Ses réseaux organiques et technologiques impurs, ses corps mutants, ses espaces hybrides et cellulaires, sont les terrains à partir desquels il propose ses manifestes, sa pensée politique et ses modèles artistiques. Ce sont aussi les lieux d'une redéfinition de l'espace public, lequel abandonne ses repères traditionnels, naviguant entre crises du politique, capitalisme, mutation des corps et des psychés, et conquête de zones utopiques. C'est donc à partir de cet espace pluriel en montage-démontage parfois

⁵⁴ Dans *Öyvind Fahlström. Another Space for Painting*, Jean-François Chevrier, Octavi Rofes, Suely Rolnik et Immanuel Wallerstein (auteurs), Catalogue, MACBA Barcelona, 2001.

⁵⁵ Ö. Fahlström, *Essais choisis*, cit., p. 109.

⁵⁶ Ivi, p. 11. Cité par D. Birnbaum, *Öyvind Fahlström's final Manipulations*, in «Parkett», 46, 1996, p. 156.

⁵⁷ Ö. Fahlström, *Essais choisis*, cit., p. 11. Le docteur Benway, personnage du roman *Le festin nu* de William S. Burroughs, intervient dans certaines œuvres emblématiques de Fahlström.

kaléidoscopique, parfois bio-cellulaire, parfois techno-écologique, parfois programmatique, qu'il fait émerger des lignes de fuites vers une écologie plus générale ré-interrogeant les notions d'esthétique et de politique.

Strauss' analysis of the Platonic Socrates in the conflict between philosophy, religion, and politics¹

Guido Cassinadri*

Abstract

L'obiettivo di questo articolo è analizzare l'interpretazione di Strauss del Socrate platonico, innanzitutto come figura rappresentativa di Atene, opposta al polo religioso di Gerusalemme, e in secondo luogo come figura chiave della relazione tra filosofia e politica. Nel pensiero filosofico di Strauss, Socrate è infatti un simbolo cruciale della relazione tra ragione e rivelazione, filosofia e politica. Analizzerò la prima opposizione attraverso il confronto tra i profeti della tradizione ebraica e la rappresentazione di Socrate presente nell'*Apologia*; mentre l'opposizione tra filosofia e politica si basa sull'interpretazione di Strauss della *Repubblica* di Platone. Considererò principalmente i testi di Strauss *Progresso o Ritorno*, *Gerusalemme e Atene*, *La Città e l'Uomo* e *Il Problema di Socrate* e argomenterò che attraverso la figura di Socrate emergono i conflitti presenti anche in Strauss tra ragione e rivelazione da un lato e filosofia e politica dall'altro.

Parole chiave: Strauss, Socrate, problema teologico-politico, religione, politica.

The aim of this paper is to analyse Strauss' interpretation of the Platonic Socrates, firstly as the representative figure of Athens, opposed to the religious pole of Jerusalem, and second as a key figure of the relation between philosophy and politics. In Strauss' philosophical thought, Socrates is in fact a crucial symbol of the relation between reason and revelation, philosophy and politics. I will analyse the first opposition through the comparison between the prophets of the Jewish tradition and the depiction of Socrates in Plato's *Apology*; while the opposition between philosophy and politics is based on Strauss' interpretation of Plato's *Republic*. I will mainly consider Strauss' texts *Progress or Return*, *Jerusalem and Athens*, *The City and the Man* and *The Problem of Socrates* and I will argue that through the figure of Socrates emerges

¹ Saggio ricevuto in data 21/11/2022 e pubblicato in data 15/02/2024.

* PhD candidate in Health Science, Technology and Management at Sant'Anna School of Advanced Studies in Pisa, e-mail: guido.cassinadri@santannapisa.it.

Strauss' inner conflicts between reason and revelation on one hand and philosophy and politics on the other.

Keywords: Strauss, Socrates, theological-political problem, religion, politics.

1. The figure of Socrates as the symbol of Strauss' opposition between Jerusalem and Athens

My thesis is that if one wants to understand the complex and apparently unresolved position of Strauss regarding the relation between *philosophy*, *politics* and *religion*, then, his interpretation of the Platonic Socrates plays a key role, since he embodied a new relation between these three poles. Therefore, the opposition between Jerusalem and Athens and between philosophy and politics, within the city of Athens, must be read through the analysis of the figure of Socrates². First of all, a methodological caveat, it's important to remember that Strauss is opposed to the shared belief of his times which depicted Plato as a betrayer of Socrates, by realizing a closed and dogmatic philosophical system, opposed to the original openness of the Socratic questioning. There is neither opposition or simple overlap between Plato and Socrates, but «We must pass through Plato's thought in order to understand the thought of the Platonic Socrates»³.

The first text I will use to analyse the role of Socrates in the opposition between Athens and Jerusalem is *Progress or Return*⁴. This might seem the wrong text to begin with, since the figure of Socrates is mentioned only once, but as Strauss pointed out in the analysis of the Platonic dialogues, what is not explicitly mentioned can still play an explicative role in the overall structure of the argument: details are crucial. In fact, applying Strauss methodological analysis to Strauss' text *Progress or Return* it's noticeable that many passages can indirectly refer to the figure of Socrates as the implicit counterpart of the Jewish attitude⁵.

² This claim is aligned to one of the most prominent critics of Strauss' work such as H. Meier, *Leo Strauss and the Theological-Political Problem*, Cambridge University Press, Cambridge 2006. Many scholars addressed the conflict between philosophy and revelation in Strauss' thought. *Inter alia* see: L. Batnitzky, *Leo Strauss and Emmanuel Levinas: Philosophy and the Politics of Revelation*, Cambridge University Press, NY 2006; D. Janssens, *Between Athens and Jerusalem, Philosophy, Prophecy and Politics in Leo Strauss's Early Thought*, State University of New York Press, Albany 2008; T. Pangle, *Political Philosophy and the God of Abraham*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2003.

³ L. Strauss, *The Problem of Socrates: Five Lectures*, in *The Rebirth of Classical Political Rationalism. An introduction to the thought of Leo Strauss*, selected by T.L. Pangle, The University of Chicago Press, Chicago - London 1989, pp. 103-183: 150.

⁴ Id., *Progress or Return? The Contemporary Crisis in Western Civilization*, in «Modern Judaism», 1, n. 1, 1981, pp. 17-45.

⁵ Ivi, pp. 35, 37, 38, 42-45.

The only moment in which Socrates is explicitly mentioned in this text is when his attitude is depicted as opposed to Abraham's blind obedience to God⁶. In fact, the latter obeys unhesitatingly to an unintelligible command of God, who ordered him to slaughter his son. In this way Abraham is the symbol of the passive, static and obedient servant of God, unable to critically question or doubt this transcendental and omnipotent entity. The Socratic attitude is completely different: when Socrates received Apollo's response that he was the wisest, he didn't accept passively this truth, but rather tried to question it. Jewish tradition evaluates Abraham's obedience, Socrates valorized the transformation of the unintelligible in the intelligible.

Therefore, Socrates and Abraham can be considered as the two representative figures respectively of Athens and Jerusalem in this text⁷: Abraham embodied the *fear* of God, Socrates the *wonder*⁸ and the will to understand his condition⁹. The Bible, through the figure of Abraham, prescribes a life of obedient love, philosophy, while the example of Socrates, encourages a life of autonomous understanding and theoretical contemplation¹⁰. Both these two figures experienced a paradoxical moment, due to the relation between them and the divine entity. Abraham was promised that «his name would be called through Isaac and in the descendants of Isaac, and now he is asked to slaughter his son¹¹, Socrates is addressed to be the wisest by Apollo, but he knows that he is not wise¹². The solutions of these paradoxical situations are different. Abraham is just a human vehicle of the divine action: God first decided to challenge his faith and then to save Isaac: in the Jewish world, God is and remains the real player of the events and the only source of salvation and resolution¹³.

The text in which Strauss explains the Socratic attitude toward the divine response is *Athens and Jerusalem*¹⁴. Since Socrates in Plato's *Apology* is presented to be in charge of a divine mission, Strauss argues, he is the Greek counterpart of the Jewish

⁶ Ivi, p. 38; Genesis 22, 1-18.

⁷ L. Strauss, *Progress or Return?*, cit.

⁸ Ivi, p. 38.

⁹ According to Drury's interpretation of Strauss, philosophy emerges as a challenge to divine authority. In Strauss's view, this explains why the philosophical discussion in Plato's Republic begins only after the withdrawal of Cephalus, the aged father who departs to take care of the sacred offerings to the gods. S.B. Drury, *Philosophy's Hidden Revolt against God*, in S.B. Drury, *The Political Ideas of Leo Strauss*, Updated Edition. Palgrave Macmillan, New York 2005, pp. 37-60. Pangle elaborates a Straussian attempt to articulate the relationship between philosophy and revelation understood as incompatible ways of life: T. Pangle, *Political Philosophy and the God of Abraham*, cit.

¹⁰ L. Strauss, *Progress or Return?*, cit., p. 43.

¹¹ Ivi, p. 38.

¹² Plato, *Apol.* 21b (tr. by D. Gallop, in Plato, *Defence of Socrates, Euthyphro, Crito*, Oxford University Press, Oxford 2008).

¹³ L. Strauss, *Progress or Return?*, cit., p. 18.

¹⁴ Id., *Jerusalem and Athens*, in Id., *Studies in Platonic Political Philosophy*, The University of Chicago Press, Chicago - London 1983, pp. 147-173.

Prophets¹⁵. Since Socrates was accused of being subversive¹⁶ towards the gods of the city of Athens, he called the god Apollo as the witness¹⁷ and mandator of his divine mission. But as Strauss pointed out, on one hand «Socrates' mission is originated in human initiative, in the initiative of Socrates' companions» and on the other hand «his attempt to refute the oracle turns into a vindication of the oracle. Without intending it, he comes to the assistance of the god, he serves the god; he obeys the god's command»¹⁸. «He doesn't take it for granted that the god's reply is true. [...] In fact, he tries to refute that reply by discovering men who are wiser than he»¹⁹ and, through his investigation within the city of Athens, realizes that the god was right²⁰.

In this case, the real player is not merely the god, because his prophetic truth depended on the Socratic investigation within the city, but Socrates is still a *servant* of the God, although in an innovative way. This is a crucial clue of the fact that Socrates symbolizes Strauss' inner conflict within *faith* and *reason*, *Jerusalem* and *Athens*. Socrates is "*atopos*", an atopic figure in the sense that he is not merely placeable in a specific and static role: he is at the same time a *rebel* and a *servant* of the god, a *rebel* and a *servant* of the city, as well as Strauss is both a *philosopher* faithful to his Jewish heritage, philosophically radical and politically moderate²¹. Both Socrates and Strauss in this way represent the philosopher that is *opposed* but *related* at the same time to the religious and political order²². According to Strauss, within the Jewish religion itself it would be impossible being a *rebel* and a *servant* at the same time²³. The Socratic relation of simultaneous *opposition* and *dedication* to the words of the god indirectly represents the complex relation that Strauss lived towards *revelation* and *reason*²⁴. Both Socrates and Strauss can live and think about these complex relations only because they have already accepted Athens as their motherland. «We are confronted with the incompatible claims of Jerusalem and Athens to our allegiance. We are open to both and willing to listen to each. We ourselves are not wise but we wish to become wise. We are seekers for wisdom, "philo-sophoi." By saying that we wish to hear first and then to act to decide, we have already decided in favor of Athens against Jerusalem»²⁵.

¹⁵ Ivi, p. 168.

¹⁶ Plato, *Apol.* 24c (tr. by D. Gallop, cit.).

¹⁷ Ivi, 21a.

¹⁸ L. Strauss, *Jerusalem and Athens*, cit., p. 171.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ Plato, *Apol.* 23b-c (tr. by D. Gallop, cit.).

²¹ In this paragraph the focus of the analysis concerns the opposition between philosophy and religion embodied by Socrates opposed to Jewish prophets.

²² This ambiguity of Strauss' attitude toward religion and philosophy is captured also by D. Tanguay, *Leo Strauss: An Intellectual Biography*, tr. by C. Nadon, Yale University Press, New Haven - London 2007. He concludes that Strauss ultimately grants to revealed religion "an intrinsic cognitive value" which consists in its ability to call the philosophical life radically into question, thereby forcing philosophy to acknowledge that "it cannot refute Jerusalem's claims to represent the only just way of life" and contributing in this way to augmenting the philosopher's self-knowledge.

²³ L. Strauss, *Progress or Return?*, cit., p. 19.

²⁴ Id., *Reason and Revelation*, in H. Meier, *Leo Strauss and the Theological-Political Problem*, cit., pp. 141-180.

²⁵ Id., *Jerusalem and Athens*, cit., pp. 149-150.

Open questioning consists in the Socratic attitude, therefore Strauss' open questioning and listening makes him put his feet on the ground of Athens. According to Strauss a philosophical life is characterized by a desire for the "the truth", and skeptical moment of suspension of judgment²⁶.

As I argued, the Socratic relation of *opposition* and *dedication* to the order of the city and to the god's words would be impossible within the Jewish world: Athens is the *polis* of openness, Jerusalem is a closed *desert*²⁷. This is due to the opposite conception of knowledge that Athens and Jerusalem have. For the former, philosophy consists in the research on principles of the first things, it is the replacement of opinions with knowledge²⁸ and therefore it constitutively embodies a critical force against tradition and authority. For Jerusalem, every form of human knowledge which is not subservient to the divine law is a form of unacceptable rebellion²⁹, comparable to the original sinful rebellion of Adam and Eve³⁰.

Moreover, in the Jewish tradition man has understanding only for the sake of understanding God's command³¹; instead, Socrates ultimately understood god's command thanks to his inner questioning and external interrogation within the city. Socratic questioning of god's response³² represents therefore the human emancipation from the god's words. Socrates undertook this emancipation by asking the people of the city that he believed were wiser than him³³ regarding the most important things, moral knowledge. «The philosopher is the man who dedicates his life to the quest for knowledge of the good, of the idea of good; [...] According to the prophets, however, there is no need for the quest for knowledge of the good because what is good has already been revealed to them»³⁴.

Socrates realized that he and his interlocutors lacked that moral knowledge, which is a divine prerogative, but at least he reached the highest form of human knowledge: self-awareness of his own ignorance³⁵. This emancipation from the divine order, led Socrates to open the domain of human knowledge, namely the space of philosophical inquiry. This is revolutionary if compared to the Jewish tradition, because the latter considers human comprehension as subservient to God's

²⁶ L. Strauss, A. Kojève, *On Tyranny: Including the Strauss-Kojève Correspondence*, ed. by V. Gourevitch, M.S. Roth, The University of Chicago Press, Chicago 2000.

²⁷ Id., *Progress or Return?*, cit., p. 38.

²⁸ Id., *Natural Right and History*, The University of Chicago Press, Chicago - London 1953, p. 124.

²⁹ Id., *Progress or Return?*, cit., p. 43.

³⁰ As argued by Wood, Strauss' view leads philosophy and religion to be conceived as disjunctive alternatives, since religion embodies a way of life enshrined in the "authoritative opinion" of the political community. On this model, being religious implies a non-philosophical way of life since their life is guided by authoritative opinion rather than their own freely inquiring reason. See W. Wood, *Leo Strauss on Religion as the Fundamental Alternative to Philosophy*, in «Roczniki Filozoficzne», 71, n. 2, 2023, pp. 289-312.

³¹ L. Strauss, *Jerusalem and Athens*, cit., p. 155.

³² Plato, *Apol.* 21b-d (tr. by D. Gallop, cit.).

³³ *Ivi*, 22a-23a.

³⁴ L. Strauss, *Jerusalem and Athens*, cit., p. 172.

³⁵ Plato, *Apol.* 23a-c (tr. by D. Gallop, cit.).

knowledge: since man has understanding only to the extent that is necessary to follow and respect God's words³⁶, there is no specific and autonomous domain for philosophical inquiry. Nevertheless, Athens and Jerusalem share the common ground of the centrality of morality: they both aim to solve the theological-political problem and the question of the right life³⁷. The theological-political problem consists in the confrontation between the theological and political alternative to philosophy as the best way of life. They both find the solution by considering morality as justice, namely as obedience to the law: Jerusalem is faithful to divine law, while Athens is the place in which natural law is considered the place of natural morality³⁸. While according to Strauss there are no Jewish word and idea for "nature"³⁹, philosophy was born when "nature" was discovered⁴⁰ and considered for the first time as the fundamental framework of fundamental questions: a personal God is replaced with natural order⁴¹. Moreover, as argued by Wood, Strauss argues that the nature of reason is such that knowledge about fundamental problems can be acquired only through a dialectical critique of tradition⁴². Accordingly, he contrasts "independently acquired knowledge"

³⁶ L. Strauss, *Jerusalem and Athens*, cit., p. 155.

³⁷ As noted by Wood, the inherent ambiguities in Strauss' thought on this point led to differing approaches on the part of his sympathetic interpreters. See W. Wood, *Leo Strauss on Religion*, cit., Meier emphasizes the decisive importance of the confrontation with revelation. See H. Meier, *Leo Strauss and the Theological-Political Problem*, cit. Velkley de-emphasizes the importance of revelation relative to the more general problem of the conflict between free questioning and submission to authoritative opinion. See R. Velkley, *Heidegger, Strauss and the Premises of Philosophy: On Original Forgetting*, University of Chicago Press, Chicago 2015.

³⁸ L. Strauss, *Progress or Return?*, cit., p. 42.

³⁹ Id., *Natural Right and History*, cit., p. 81. Rémi Brague has proposed the idea that Strauss tacitly accepts what Brague labels as "the Islamic conception of revelation". See R. Brague, *Athens, Jerusalem, Mecca: Leo Strauss "Muslim" Understanding of Greek Philosophy*, in «Poetics Today», 19, n. 2, 1998, pp. 247-248. This because the radically voluntarist and anti-philosophical position which Strauss assumes is implied in "the very idea of revelation" (L. Strauss, *Reason and Revelation*, cit., p. 142). This perspective held prominence in classical Islamic tradition and arguably finds substantial support in the Qur'an. Conversely, this position was less prevalent in Christianity, particularly before the Reformation. See R. Brague, *The Law of God: The Philosophical History of an Idea*, University of Chicago Press, Chicago 2007, pp. 146-156. Brague even raises the possibility that Strauss might have unintentionally interpreted Jewish scriptures through a "Muslim" lens. Regardless of whether Brague's assertion is accurate, Meier notes that, for Strauss himself, the central concern doesn't fundamentally revolve around interpreting a specific tradition correctly. While Strauss often appears to consider Jewish tradition, particularly the Hebrew Bible, as normative in defining "revelation", his primary focus lies in exploring "the very idea of revelation" as a transcendent concept that, in theory, even figures like Plato and Aristotle could have contemplated (and perhaps did), with Jewish tradition serving as a consistent exemplification of this idea. See H. Meier, *Leo Strauss and the Theological-Political Problem*, cit.

⁴⁰ L. Strauss, *Natural Right and History*, cit., pp. 81-120.

⁴¹ Id., *Progress or Return?*, cit., p. 42.

⁴² W. Wood, *Leo Strauss on Religion*, cit., p. 305.

with “inherited knowledge”⁴³, claiming that the latter isn’t knowledge at all strictly speaking⁴⁴.

To conclude, according to Strauss⁴⁵ there are several differences between Socrates and prophets’ divine missions: he never claimed to hear God’s words, he didn’t take for granted the divine response, he knows nothing about the most important things and he possesses only a human wisdom. Nevertheless, both Socrates and prophets tried to solve the theological-political problem, namely the definition of the right way of life within a community, since their divine missions are concerned with justice and righteousness: the prophets applied the divine law, Socrates founded political philosophy⁴⁶.

2. Socratic dialectic and the birth of political philosophy

The crucial difference between the Socratic and the prophetic attitude consists in the different form of *faith* they embodied. Prophets believed in “*what*” God told them, in a content, while Socrates believed in a method, a way “*how*” to understand Apollo’s response, a way “*how*” to pose the questions for reaching answers: *dialectics*. While the prophets passively listened to answers, Socrates actively asked questions. His methodological knowledge is what allowed him to ask “*what is*” questions, which needed a way “*how*” to pose these questions: dialectical interrogation is Socrates’ distinctive trait. According to Strauss, the act of birth of political philosophy consists exactly in the raising of “what is questions” such as “what is the political?” “What is the polis?”: «This question, and all the questions of this kind, were raised by Socrates who for this reason became the founder of political philosophy»⁴⁷.

Strauss states that the idea of “nature” is absent from the Hebrew Bible: «The Old Testament, whose basic premise may be said to be the implicit rejection of philosophy, does not know “nature”»⁴⁸. In opposition, Strauss argues that philosophy was born when *nature* was discovered, but the discovery of nature was a necessary but insufficient condition for the birth of *political philosophy*: «It was only when Socrates

⁴³ L. Strauss, *What is Political Philosophy? And Other Studies*, The Free Press, Glencoe (IL) 1959, p. 76.

⁴⁴ For a critical reading of Strauss’ interpretation of revelation, see: M. Shiffman, *The Limits of Strauss*. https://www.academia.edu/5175979/The_Limits_of_Strauss. He argues that Strauss takes for granted a «purely dianoetic (or discursive) construal of the nature of reason». He thereby dogmatically excludes the possibility of revelation, which must be understood as a noetic gift available to all, not an experience of the divine uniquely accessible to the founder or prophet and incommunicable to others except in the form of an arbitrary demand for unquestioning obedience, or conversely as a dialectical achievement of the questioning philosopher.

⁴⁵ L. Strauss, *Jerusalem and Athens*, cit., pp. 168-173.

⁴⁶ Ivi, p. 171.

⁴⁷ Id., *The City and The Man*, The University of Chicago Press, Chicago - London 1964, p. 19.

⁴⁸ Id., *Natural Right and History*, cit., p. 81. For a contrasting view of “nature” as an idea integral to the teaching of the Old Testament, see M. Levering, *Biblical Natural Law: A Theocentric and Teleological Approach*, Oxford University Press, Oxford 2010.

applied the idea of nature to the study of the human and political world that political philosophy proper was born»⁴⁹. Although Socrates started his philosophical inquiry concerned with naturalistic research, he decided to abandon research on nature, since it lacked a meaningful ground for its explanations⁵⁰. This turning point in Socrates' research consisted in the crucial shift from what is *proton kata phusin*, first by nature, to what is *proton pros hēmas*, first for us⁵¹, giving birth to political philosophy⁵². As Strauss argued: «according to Socrates things that are “first in themselves” are somehow “first for us”»⁵³. These “what is” questions started in the domain of opinions, but aimed to reach essences, therefore it became «necessary to transcend the authoritative opinions as such in the direction of what is no longer opinion but knowledge»⁵⁴.

The shift from nature to speeches allowed Socrates to create an intermediate reign of inquiry that is neither in the domain of human opinion nor of divine knowledge⁵⁵: it is the reign of nature of human things, the reign of what is just, noble and right by nature⁵⁶. This philosophical interreign between man and God, politics and religion is the place in which dialectic is exerted with its ascending and disruptive critical power⁵⁷.

Socrates is therefore an atopic figure, a *respectful rebel* towards the words of the god and he was condemned for undermining Athens' religious order and the political order of the city. In Socratic respectful rebellion is reflected Strauss' philosophical inquiry, willing not to forget his Jewish origins. On one hand he has no doctrine and never pretended to know what is accessible only to the god and this is the proof of Socrates' piety⁵⁸. Strauss considers Socrates as a pious man that doesn't investigate the divine things, but only the human things: «his wisdom is because it is pious and it is pious because it is knowledge of ignorance»⁵⁹. But on the other hand, he is compelled to transcend the opinions towards the direction of knowledge, ascending from law to nature and this is the act of birth of political philosophy. Political philosophy is inherently a critical dangerous inquiry for the established authority, since it challenges the unexamined opinions on which authority grounds his power⁶⁰.

⁴⁹ S.B. Smith, *Reading Leo Strauss: Politics, Philosophy, Judaism*, University of Chicago Press, Chicago - London 2006, p. 28.

⁵⁰ Plato, *Phaed.* 96a-100a (tr. by D. Gallop, cit.).

⁵¹ D. Janssens, *Between Athens and Jerusalem*, cit., pp. 184-185.

⁵² L. Strauss, *Natural Right and History*, cit., p. 120.

⁵³ Id., *The City and The Man*, cit., p. 19.

⁵⁴ Ivi, p. 20.

⁵⁵ D. Janssens, *Between Athens and Jerusalem*, cit., p. 193.

⁵⁶ *Ibidem*. Cf. Plato, *Resp.* 501b2, 597 b-e; *Phaedrus* 254b5-6.

⁵⁷ L. Strauss, *Natural Right and History*, cit., p. 85: «If we take Socrates as the representative of the quest for natural right, we may illustrate the relation of that quest to authority as follows: in a community governed by divine laws, it is strictly forbidden to subject these laws to genuine discussion, to theoretical examination, in the presence of the young [...]».

⁵⁸ Id., *The City and The Man*, cit.

⁵⁹ Ivi, p. 20; Plato, *Apol.* 19b4-c8, 20d8-e3, 23a5-b4 (tr. by D. Gallop, cit.).

⁶⁰ L. Strauss, *The City and The Man*, cit., p. 20. This is the reason of Socrates' trial.

Socrates and Strauss are philosophically radical and politically moderate: they recognize the logical priority of philosophy on the political order, since the political order derives its dignity from something superior⁶¹, but political order keeps a chronological priority, because there would be no philosophy without a polis⁶². For this reason, Socrates respected his conviction, since he wanted to respect the laws of the city that allowed him to live his philosophical life⁶³. Strauss follows the same path, conscious of the tension between philosophy and politics. The first results in the contemplative and happy life, without disturbing the second.

The insolubility of the conflict between philosophy and politics embodied by Socrates is the reflection of the inner conflict within the two souls of Western tradition and of Strauss' intellectual sensibility. Both Strauss and Socrates are sons of the philosophical Athens, opposed to religious Jerusalem, but within the city of Athens they live the inner conflict between philosophy and politics. Socratic dialectic is simultaneously in direct opposition with both *political* and *religious* authority. Although Socratic-Platonic philosophy can't offer a positive solution to the *theological-political* and philosophical-political problems, in Strauss' perspective it is a critique against any form of authority, dogmatism and political idealism⁶⁴.

3. *The insolubility of the theological-political and philosophical-political problems*

It's now clear that both Socrates and the Prophets represent the key figures of Athens and Jerusalem who tried to solve the theological-political problem. In fact, Strauss never considered the question of revelation as a subjective matter, as an interior faith

⁶¹ Id., *The Problem of Socrates*, cit., p. 161: «Political life derives its dignity from something which transcends political life».

⁶² Kraynak compares Eric Voegelin and Leo Strauss as examples of “philosophical radicals and political conservatives”. In Strauss's view, a fundamental clash exists between the political necessity for a solid foundation of law, rooted in divine law, and the philosopher's yearning for ultimate rational understanding drives him to question all established beliefs. This conflict arises from the city's necessity to adopt a “closed” stance, endorsing a specific religion and governance as the sole true or authoritative law, while the philosopher strives to remain “open”, constantly questioning established beliefs to progress from opinion to knowledge or from convention to nature. See R.P. Kraynak, *Philosophical Radicals and Political Conservatives: The Political Views and Legacies of Eric Voegelin and Leo Strauss*, APSA Panel, *Roundtable on Strauss and Voegelin*. Washington, D. C. September 4, 2010. Similarly, Voegelin identifies a permanent tension between the “truth of the individual soul” and the “truth of society”. Just as with Strauss, he observes a struggle between two essential needs. The soul craves an endless connection to the divine essence of existence, a yearning for a transcendent order beyond this world, experienced through symbols and direct encounters with reality. Yet, civil society, by its very nature, tends towards closure, requiring a shared “civil theology” to establish authority and maintain order.

⁶³ Plato, *Crit.* 50b-53b (tr. by D. Gallop, cit.).

⁶⁴ D.R. Villa, *Politics, Philosophy and Terror: Essays on The Thought of Hannah Arendt*, Princeton University Press, Princeton 1999; L. Strauss, A. Kojève, *On Tyranny*, cit.

or as a psychological belief, but rather as an objective truth that belongs to the domain of political philosophy⁶⁵.

According to Strauss, in line with Maimonides'⁶⁶ perspective, the Prophets must be considered not merely as religious founders, but as lawgivers and statesmen: prophecy has primarily a political aim, the reception of the divine truth enables the foundation of law and of a well-ordered society.

The solution of the Bible to the theological-political problem and to the question of the right life consists in the establishment of a unidirectional technical relation between *revelation*, which is the religious form of *theoria*, and *praxis*. The divine truth of revelation guides and commands human praxis, through the establishment of a divine law. Moses' commandments received on Mount Sinai perfectly realized this unidirectional imposition of divine *theoria* on human *praxis*. Therefore, the Jewish religion firstly established a political order and promised the definitive solution of the perfect society, the coming of the messianic Age.

An immediate and superficial interpretation of Plato's *Republic* might induce one to believe that there is no radical difference between the Socratic-Platonic solution and the Jewish one. The Republic might be interpreted as the establishment of "technical relation" between theory and practice: a deduction of just political action from theoretical premises⁶⁷. In fact, Socrates argues in favor of the perfectly just city as the result of the coincidence of philosophy and political power. Although there is no need for divine intervention in the Socratic solution, there is fundamental agreement between Socratic and prophetic mission: the establishment of the just city and the right way of life⁶⁸.

But Strauss' interpretation of the *Republic* consists in the exact opposite⁶⁹: according to Strauss this dialogue is an ironic warning of what is politically impossible to establish, and this impossibility lies in the inner conflict between *philosophy* and *politics*. Since prophets don't know nature, they overestimate the possibility of modification of the human and social condition, while Plato is deeply aware of human nature and of what is politically impossible⁷⁰. According to Strauss, the *Republic* is the implicit manifest of this impossibility.

As I have said, for Strauss Socrates is the founder of political philosophy, the domain of inquiry which transcend both mythological religious tradition and generally accepted custom, establishing what is right *by nature*⁷¹. This is possible only by the use of dialectics, which allows one to find in speech the notion of justice as «the habit of

⁶⁵ C. Altini, *Leo Strauss between Politics Philosophy and Judaism*, in «History of European Ideas», 40, n. 3, 2014, pp. 437-449.

⁶⁶ M. Maimonides, *The Guide for the Perplexed*, tr. by S. Pines, Chicago University Press, Chicago 1963.

⁶⁷ D.R. Villa, *Politics, Philosophy and Terror*, cit., p. 173.

⁶⁸ L. Strauss, *Jerusalem and Athens*, cit., p. 172.

⁶⁹ Id., *The Problem of Socrates*, cit.

⁷⁰ Id., *Jerusalem and Athens*, cit., p. 167.

⁷¹ Id., *The Problem of Socrates*, cit., p. 157.

giving to everyone what is good for him»⁷². But then, in order to realize in practice (*praxis*) the notion of justice found in speech (*theoria*), it becomes necessary to use of rhetoric, fundamental untruth and noble deception⁷³. Socrates necessarily needs the help of the rhetorician Thrasimachus to establish the kingdom of the philosophers. As long as Socrates is simply a philosopher, he «converses only with people who are not common people, who in one way or another belong to an elite»⁷⁴, but when he, like the prophets, needs to establish political order, talks directly to the masses imparting them the divine law. Rhetoric is necessary for persuasion of the people.

This is due to the antidemocratic nature of dialectic and the subsequent tension between *theoria* and *praxis*, philosophy and politics.

Philosophy consists, therefore, in the ascent from opinions to knowledge or truth, in an ascent that may be said to be guided by opinions. It is this ascent which Socrates had primarily in mind when he called philosophy “dialectics.” [...] Recognizing the contradiction, one is forced to go beyond opinions toward the consistent view of nature of the thing concerned⁷⁵.

To conclude, considering the opposition between politics and philosophy it is useful to compare⁷⁶ Strauss’ interpretation of Socratic dialectic to the one offered by another important philosopher of the XX century: Hannah Arendt⁷⁷. While she considered Socrates as the one that made each *doxa* more truthful, since truth emerges from the intersection of many perspectives and appearances, Strauss considered the domain of politics, action, *doxa* and opinion as still within the cave⁷⁸ and therefore not truthful⁷⁹. For Strauss, in line with his Platonic Socrates, the only truthful and therefore just man is and remains the philosopher, dedicated to the contemplative life, the right life. «Justice is said to consist in minding one’s business [...] Justice is self-sufficiency and hence is philosophy»⁸⁰. In opposition, Arendt in *The Human Condition* argues that it was an error of the platonic tradition of the political philosophy to place the *vita contemplativa* and the *vita activa* in a hierarchical relation⁸¹. Strauss believes that when the philosopher goes out from the cave to reach the truth, any attempt of return would be hopeless, since the irrational and corporal nature of men is unchangeable and therefore the perfect just city can’t be established. Trying to make citizens more philosophical and *doxai* more truthful is an oxymoron. For

⁷² *Ibidem*.

⁷³ Ivi, pp. 158-160.

⁷⁴ Ivi, p. 154.

⁷⁵ L. Strauss, *Natural Right and History*, cit., p. 124.

⁷⁶ D.R. Villa, *Politics, Philosophy and Terror*, cit., pp. 128-155.

⁷⁷ H. Arendt, *Socrates*, in *The Promise of Politics*, The Literary Trust of Hannah Arendt and Jerome Kohn, Schocken Books, NY 2005, pp. 5-39; H. Arendt, *The human condition*, Chicago University Press, Chicago 1958.

⁷⁸ D. Janssens, *Between Athens and Jerusalem*, cit., p. 100.

⁷⁹ C. Widmaier, *Fin de la philosophie politique? Hannah Arendt contre Leo Strauss*, CNRS, Paris 2012.

⁸⁰ L. Strauss, *The Problem of Socrates*, cit., p. 161.

⁸¹ R. Beiner, *Hannah Arendt and Leo Strauss: The Uncommenced Dialogue*, in «Political Theory», 18, n. 2, 1990, pp. 238-254.

Strauss, once the philosophical inquiry and the theoretical life have begun, any form of *return* is impossible: it is impossible to *return* to the Jewish tradition and it's impossible to rescue the citizens of the polis who lives in the cave.

Conclusion

In Strauss' perspective, the philosopher is the opposite but analogous figure of the prophet: they are both transpolitical elitist figures of truth, a truth that transcends the status of human opinions. The prophet thanks to his divine election has passively received this truth from a top-down revelation, the philosopher, thanks to his good nature, has undertaken a bottom-up never-ending investigation⁸². Strauss' Socratic philosophy is atopic: it has no space in the public sphere, therefore it must remain concealed and isolated. Strauss' Socratic philosophy is also open and skeptical: Strauss, following his teacher⁸³, acknowledges that philosophy is awareness of human ignorance and the discovery of nature turns out to be a challenge to every dogmatism and political idealism⁸⁴. Since nature turns out to be a "regulative ideal", philosophy in relation to the city results in a *destruens* activity, rather than a *costruens* one.

The philosopher of Athens is opposed to Jerusalem, but within the *polis* he lives in opposition to both political and religious authority, therefore he can't really live his citizenship: the emancipation from the religious revelation brings philosophy also to challenge the political order. Therefore, the philosopher must remain politically moderate: since the philosophical activity is inherently subversive, the philosopher must be cautious towards the political authority and open to the voice of revelation. Strauss follows in this way Socrates' path and Socratic atopy is the symbol of the atopy of philosophy, an activity which transcends human's opinions and an act of rebellion towards both the divine and political authority. The figure of Socrates is the mirror in which one glimpses Strauss' inner conflict between Athens and Jerusalem, reason and revelation, philosophy and politics.

⁸² L. Strauss, *The Problem of Socrates*, cit., pp. 161-162.

⁸³ Although Socrates affirms that he has never been a teacher since has nothing to teach, Strauss considers him a teacher, not a "citizen philosopher". L. Strauss, *The Problem of Socrates*, cit., pp. 139, 150-154.

⁸⁴ D.R. Villa, *Politics, Philosophy and Terror*, cit., p. 172.

Apocalypse Now. **Fra paura e speranza¹**

*Angela Michelis**

Abstract

Il passaggio da una civiltà della sussistenza a una società dei consumi su scala globale, lo sviluppo scientifico, tecnico e industriale hanno prodotto mutamenti che hanno inaspettatamente capovolto i rapporti tra esseri umani e natura. La potenza e il dominio degli umani si intensifica sempre più sovvertendo gli ecosistemi. In tale direzione si prospettano scenari apocalittici senza possibilità di salvezza. Porre un argine a ciò diviene una questione di sopravvivenza non solo per gli ambienti naturali del pianeta terra ma anche per le società.

Parole chiave: Apocalisse, salvezza, ambiente, esseri umani, cautela.

The transition from a subsistence civilization to a consumer society on a global scale and scientific, technical and industrial development have produced changes that have unexpectedly overturned the relationships between human beings and nature. The power and domination of humans intensifies more and more, subverting ecosystems. In this direction, apocalyptic scenarios are looming without the possibility of salvation. Putting a stop to this becomes a question of survival not only for the natural environments of planet earth but also for societies.

Keywords: Apocalypse, salvation, environment, humans, caution.

¹ Saggio ricevuto in data 08/02/2024 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Professore a contratto, Università di Torino, Presidente Centro Studi per il Pensiero Contemporaneo (CeSPeC), e-mail: angelamaria.michelis@unito.it.

1. Un'apocalisse senza salvezza?

La paura di una qualche fine del mondo, di un'apocalisse può essere in qualche modo ri-velativa, motivo di scoperta, di riflessione e di scelta di nuovi modi per affrontare il presente e il futuro, assecondando il destino dell'originario significato etimologico, che deriva dal greco ἀποκάλυψις, *apokalupsis* e significa appunto “rivelazione”, “l'alzarsi di un velo” o “scoperta” in senso letterale. Tale parola sembra essersi originata presso gli ebrei che parlavano greco, per poi passare ai cristiani che ne dilatarono i significati. L'uso trova la sua origine nel titolo dato al Libro dell'*Apocalisse di Giovanni*, detto anche *Libro della Rivelazione*, del *Nuovo Testamento*; esso proviene dalle parole di apertura del libro stesso *apokalupsis Iesou Kristou*, in cui il termine “rivelazione” è usato solo per descrivere i contenuti del libro stesso, e non come designazione letteraria, come poi avvenne, attribuendolo a ulteriori scritture dello stesso genere. A partire dal secondo secolo dopo Cristo il nome venne usato per diversi libri, sia cristiani sia ebraici, che mostrano gli stessi tratti caratteristici. L'uso del termine greco per definire opere appartenenti ad una determinata classe letteraria è quindi di origine cristiana, derivato dalla rivelazione del Nuovo Testamento.

Il termine, attualmente, è usato in contesti allargati; nell'uso comune delle lingue occidentali *apocalisse* si riferisce alla fine del mondo. Il significato corrente può essere derivato per ellissi dall'espressione *apokalupsis eschaton*, escatologia apocalittica, che significa “rivelazione della conoscenza alla fine dei tempi”. La fine escatologica del mondo nella letteratura apocalittica viene spesso accompagnata da immagini di resurrezione, di giudizio dei morti, da idee di rinnovamento e di giustizia. A tale letteratura hanno attinto i cosiddetti “movimenti millenaristici” nati sia all'interno di religioni, ad esempio nel Cristianesimo e nell'Islam, sia all'interno di sette, e nel loro prospettare una qualche fine, talvolta, hanno dato per reazione un impulso rigenerativo alla civiltà e, talvolta invece, hanno originato fanatismo e implosioni d'energia inutili o dannose per i singoli e la collettività. Si tratta di predizioni escatologiche in forma di rivelazione, di profezia di salvezza attraverso ciò che appare come tragicamente distruttivo e ultimativo.

Di fronte alla violenza feroce e irrazionale di continui conflitti di vario genere e di guerre ricorrenti, tanto più oggi, siamo spesso testimoni indiretti o diretti di apocalissi, senza potervi rintracciare tracce di escatologie salvifiche. Siamo spettatori di atrocità senza possibilità di salvezza, come nel Vietnam raccontato in “*Apocalypse Now*”², le cui immagini ci colpiscono per una crudeltà e violenza che non trova più redenzione. Possono essere forse in parte descritte attraverso le pagine di autori quali Günther Anders, che ne *L'uomo è antiquato*³ racconta senza risvolti simbolici o religiosi, senza potersi appellare al Dio kierkegaardiano a cui tutto è possibile, dell'asservimento dell'essere umano ad un potere altro, tecnico, che lo snatura. Rimane, comunque, la paura della fine, che ciclicamente rinasce come paura della fine del mondo per

² Film del 1979 diretto da Francis Ford Coppola.

³ Cfr. G. Anders, *L'uomo è antiquato*. 2. *Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale* (1980), tr. it. di M.A. Mori, Bollati Boringhieri, Torino 2007.

L'umanità, nata sotto il segno della precarietà a fronte di sempre nuove incognite⁴. E, a partire dalla fine della Seconda guerra mondiale, l'era nucleare amplifica tali angosce.

L'inizio del terzo millennio presenta altre questioni non meno gravi che possono far temere la fine di "civiltà", costruite progressivamente nel tempo lento di una storia millenaria: la crisi ecologica, le guerre per il predominio economico, culturale e religioso, il fenomeno della globalizzazione dei mercati senza la globalizzazione dei diritti, la corruzione, il dominio degli oligopoli economici e finanziari sulla politica, sulle istituzioni, sui mezzi di comunicazione di massa. Ne derivano oltre che conseguenze sulle vite delle persone, difficoltà crescenti per le democrazie a fronte del crescere e rafforzarsi delle autarchie senza scrupoli e dei loro legami internazionali.

Le catastrofi ecologiche paiono, però, ad una riflessione approfondita, la minaccia più grave che incombe sul nostro prossimo futuro. Il riscaldamento dell'atmosfera, l'assottigliarsi dello strato d'ozono, le variazioni climatiche che ne derivano, lo scioglimento dei ghiacciai, l'erosione dei terreni, l'inquinamento delle acque e dell'aria, la riduzione delle varietà delle specie vegetali e animali, il disboscamento eccessivo, la diminuzione delle risorse alimentari ed energetiche tradizionali, la crescita demografica esponenziale ci stanno attanagliando indipendentemente dal nostro prenderne coscienza.

A tal proposito massimamente esemplificative sono le ultime parole pubbliche di Hans Jonas, uno dei primi pensatori che si è impegnato sul fronte della filosofia ambientale. Sono le dichiarazioni con cui chiude il discorso⁵ in occasione del ricevimento del Premio Nonino a Udine in Italia, il 30 gennaio 1993 – ottenuto in quanto *Il principio responsabilità*⁶ fu ritenuto dalla giuria il miglior libro tradotto in italiano nel 1992 –, e riguardano proprio la crisi ambientale che rappresenta il grande pericolo e insieme la grande opportunità di questo cambio di millennio:

Preso nella morsa di questa sfida, il genere umano diventa per la prima volta uno solo, che lo sappia già o no, saccheggiando la propria dimora terrena, condividendo il destino della propria rovina, essendo l'unico possibile salvatore di entrambi: la terra e se stesso. Una nuova solidarietà di tutto il genere umano sta sorgendo fra noi. Una colpa comune ci lega, un interesse comune ci unisce, un destino comune ci attende, una responsabilità comune ci chiama. Nella luce accecante di questo nuovo orizzonte che si apre, i conflitti razziali impallidiscono, e il loro clamore dovrà cadere nel silenzio. Lo so, non cadrà nel silenzio, ma d'ora in poi potremo farlo tacere con un nuovo appello a quel grandioso senso di comunità che mai prima d'ora si era affacciato sull'umanità. [...] L'ultima rivelazione, che non giungerà da alcun monte Sinai, né da alcun monte delle beatitudini, né da alcun albero della bodhi di Buddha, è il grido silenzioso che proviene dalle cose stesse, quelle che dobbiamo sforzarci di

⁴ Cfr. O. Aime, *Il circolo e la dissonanza. Filosofia e religione nel Novecento, e oltre*, Effatà, Cantalupa (TO) 2010, pp. 322-344.

⁵ H. Jonas, *Il razziismo*, in Id., *Il concetto di Dio dopo Auschwitz*, tr. it. di C. Angelino, il melangolo, Genova 1993, pp. 43-49.

⁶ Id., *Il principio responsabilità. Un'etica per la civiltà tecnologica* (1979), tr. it. di P. Rinaudo, a cura di P.P. Portinaro, Einaudi, Torino 1990, 1993².

risolvere per arginare i nostri poteri sul mondo, altrimenti moriremo tutti su questa terra desolata che un tempo era il creato⁷.

Occorre ripensare la terra come *oikos*, inscindibile unità d'elementi naturali e culturali senza cui non possiamo essere ciò che siamo, per progettare e attuare un progresso sostenibile e accettare il limite del tempo, delle risorse, ovvero la nostra finitudine; come sostiene Bruno Latour «farla finita con la negligenza»⁸, con il far finta di non vedere o con il non voler capire. Questo richiede *in primis* un rinnovato sforzo educativo dei cittadini del mondo alla qualità piuttosto che alla quantità e all'ascetismo necessario per una più equa ed ecologica distribuzione delle risorse.

Si fa chiaro l'invito dei tempi a riappropriarci della politica, intesa come ricerca del bene della comunità, dell'urgenza di darle forza e vigore sulla base della riflessione consapevole che il destino dell'individuo non prescinde dalla società in cui vive, dalla nazione e oggi dal contesto internazionale, ma più di tutto non prescinde dallo stato di salute della terra sulla quale abitiamo.

2. Tornare a pensare in modo prudente?

Certo, le questioni cruciali dei nostri tempi ci richiamano all'urgenza di un impegno etico e di un impegno politico, ma innanzi tutto all'urgenza di un accordo su ciò intorno a cui ci si deve impegnare. La filosofia non può rimanere indifferente a tali sfide, perché è proprio quel sapere di cui oggi si necessita. Essa, infatti, è la riflessione che permette di trasformare l'esperienza individuale in ampie prospettive che trascendano l'immediato e connettano in modo essenziale le varie voci, per trovare soluzioni comuni da cui ripartire per progettare e realizzare un nuovo mondo possibilmente migliore. Questa è stata la forza del pensare umano, da cui sono nate le civiltà della vita.

Non possiamo più esimerci dal ridare centralità al continuo umile confronto con l'esperienza per ogni conoscere e agire da questo derivato, nell'attenzione costante alla possibilità della falsificazione delle costruzioni culturali per un adeguamento che ricerchi sempre più il vero. Jonas scrive in *Scienza come esperienza personale*:

Qui non è più il piacere della conoscenza, bensì la paura del futuro o la preoccupazione per l'uomo a motivare fondamentalmente il pensiero che si costituisce esso stesso come un atto appunto di responsabilità e, mentre sviluppa il concetto di questa, lo rende appunto comunicabile. [...] Da qui la fatica dell'articolazione, che serve sì anche all'autochiarificazione del proprio pensiero, ma mira pur sempre, in fondo, alla comunicazione. Essa è un elemento

⁷ Id., *Il razzismo*, cit., pp. 48-49.

⁸ B. Latour, *La sfida di Gaia. Il nuovo regime climatico* (2015), tr. it. di D. Caristina, Meltemi, Milano 2020, p. 391.

vitale in ogni teoria che di volta in volta deve essere intesa come parte del movimento collettivo del sapere⁹.

Egli sostiene che le correzioni stesse necessarie ad evitare la corsa collettiva, a cui stiamo assistendo, verso la «grande catastrofe» ecologica, «esigono di continuo un nuovo impegno dell'ingegno tecnico e scientifico»¹⁰ e dunque richiedono proprio un rinnovato sforzo di razionalità e d'amore, cioè delle massime capacità umane. Richiedono uno sforzo che si caratterizzi primariamente per l'attenzione alle conseguenze dell'applicazione del sapere scientifico e del potere tecnologico per l'individuo, per le società e per la natura. Egli comprende che la scienza moderna e le sue applicazioni sono comunque indispensabili per trasformare la predominante cultura economica del tardo capitalismo individualista in una cultura economica dell'ecologia del pianeta nel suo insieme. La ricerca scientifica, infatti, ci fornisce i dati conoscitivi che aumentano la capacità di orientarci e di affrontare le sfide del mondo positivamente, se vengono utilizzati con saggezza.

È un dato evidente che l'uomo, purtroppo, accrescendo conoscenze e potenzialità in modo sorprendente e "magnifico", non ha però compreso in profondità la preziosa lezione della naturalità della vita, nella sua grandezza e nella sua limitatezza. Nel cammino teorico e scientifico iniziato con la modernità, non ha tenuto in giusto conto della dialettica necessaria fra materia ed energia spirituale, fra oggettività e soggettività, alla base dei fenomeni vitali.

«La vita è essenzialmente relazionalità con qualcosa; e la relazionalità in quanto tale implica "trascendenza", un andare oltre, un indicare al di là di sé da parte di chi intrattiene la relazione», come osserva Hans Jonas in *Organismo e libertà*¹¹ e questo è ciò che permette la continuazione all'insieme di un organismo naturale o sociale, al sistema in divenire e glielo permette nella forma di una ricerca del bene per l'insieme dell'organismo stesso. L'auto-interpretazione della vita, nella riflessione dell'uomo, non può esimersi dal prendere in considerazione queste osservazioni per ritrovare la possibilità di un agire concorde verso una progettualità realizzabile e sostenibile nello spazio e nel tempo.

Come giungere oggi dalle osservazioni, dai punti di vista, di differenti esseri umani che nella loro natura individuale si presentano inevitabilmente prospettiche e limitate ad un'universalizzazione che permetta la comunicazione e l'azione in vista del bene comune? Orientarsi, ci ricorda Kant, significa distinguere e cercare l'Oriente sia in senso proprio, cioè riferito ai punti cardinali dello spazio terrestre, sia in senso traslato, cioè riferito a ciò che la ragione postula come verità¹².

⁹ H. Jonas, *Scienza come esperienza personale* (1987), tr. it. di F. Tomasoni, Morcelliana, Brescia 1992, pp. 29-30.

¹⁰ Cfr. Id., *Tecnica, libertà e dovere*, in Id., *Scienza come esperienza personale*, cit., pp. 48-49.

¹¹ Id., *Organismo e libertà. Verso una biologia filosofica* (1994), tr. it. di A. Patrucco Becchi, a cura di P. Becchi, Einaudi, Torino 1999, p. 11.

¹² Cfr. I. Kant, *Che cosa significa orientarsi nel pensare* (1786), tr. it. di M. Giorgiantonio, R. Carabba Editore, Lanciano 1930, pp. 47-70.

Che cosa postula la ragione come verità? Ovvero che cosa ipotizza, che cosa crede, che cosa immagina come verità la ragione? Nella modernità la verità razionale era data dalla possibilità di poter erigere a principio universale la regola che risulta dall'uso della ragione stessa della soggettività di ogni uomo. Nella contemporaneità la soggettività si ritrova, invece, frantumata al suo interno, influenzabile, molteplice e contraddittoria, ed è divenuta così luogo precario per ogni possibile fondazione di principi universali. Occorre, quindi, fuoriuscire da essa e cercare nell'oggettività, nella realtà esterna che ci circonda, il perno evidente da cui far ripartire la comunicazione e quindi l'azione.

Filosofi come Hans Jonas, pensatori religiosi e laici, individuano tale dato evidente nella domanda di cura e rispetto della vita, che ai giorni nostri ci giunge dalla natura stessa, a fronte di possibili scenari apocalittici per un uso smodato degli strumenti dell'*homo faber*, ovvero dell'uomo che sviluppa la dimensione produttiva e tecnologica sopra ogni cosa e prometeicamente sogna di poter produrre tutto ciò di cui necessita, dimentico di ciò che è dato, dei limiti costitutivi del suo essere e del suo esistere¹³.

Il pericolo effettivo individuale o collettivo conduce a riscoprire che l'oggetto fuori di noi è in noi come condizione stessa dell'elemento soggettivo e intenzionale; pensiamo alla materialità del nostro corpo che è alla base della nostra stessa possibilità di pensare, all'imprescindibilità del nutrimento, d'incamerare materia esterna per sopravvivere, alla necessità di un riparo dalle intemperie per non compromettere il buon funzionamento del nostro organismo nel suo complesso.

La stessa ragione dell'uomo, del soggetto, dunque, se vuol dire qualcosa della realtà che lo circonda, dell'oggetto, e non essere vuota tautologia, non girare a vuoto, deve coniugare riflessione ed esperienza, soggettività e oggettività, in una nuova propensione responsabile verso l'oggetto, verso ciò che pare esterno ma che in realtà ci riguarda profondamente e ci permette di essere ciò che siamo.

A fronte di soggetti umani divenuti ipertrofici, ossia "iper-produttivi", "iper-culturalizzati" e "iper-tecnologizzati", occorre un ripensamento, un adeguamento e un coordinamento degli stessi sistemi culturali e sociali prodotti dall'uomo: i nuovi tempi lo richiedono e chi ha a cuore la continuazione della vita dei propri simili e della natura tutta, quale quotidiano miracolo di bellezza e di libertà pur nella sua precarietà, non può non adoperarsi a tal fine. Quegli esseri che la natura stessa ha dotato di magnifiche qualità, gli esseri umani, sono chiamati ora a mettere a frutto i loro talenti: in natura, nel pericolo cresce anche ciò che salva, e ciò che salva occorre individuarlo, curarlo, ascoltarlo, seguirlo.

¹³ Cfr. H. Arendt, *Vita activa, la condizione umana* (1958), tr. it. di S. Finzi, Bompiani, Milano 2017.

3. Ancora l'essere umano?

Progettare e affrontare il divenire è un compito a termine, che avviene in una situazione intrinsecamente limitata, ma è sostanzialmente adeguato alle nostre capacità e tocca propriamente a noi uomini affrontarlo con responsabilità.

Nelle società multiculturali odierne che presentano una pluralità di opinioni intorno al bene, all'uomo, ai fini desiderabili della vita associata, i quali paiono spesso irriducibili e di sempre più problematica gestione democratica, rintracciare l'universale, a cui richiamarsi per la costruzione di sistemi equi, di cooperazione nel tempo, risulta un'operazione controversa, difficile al punto da sembrare impossibile¹⁴. Se si assume come criterio risolutivo quello formale-procedurale del pensiero liberale, padre delle democrazie occidentali, per soddisfare il requisito della neutralità¹⁵ rispetto alle differenti visioni culturali della vita buona si rischia in molte situazioni di delegare tutto, compresi i diritti più fondamentali e costitutivi, alle maggioranze e/o ai poteri forti del momento¹⁶.

A fronte di tale situazione aggravata dall'iperbolico sviluppo della tecnologia compresa quella genetica, le cui conseguenze future sfuggono in modo preoccupante alla stessa scienza umana, si può, partendo dalla riflessione sulla crisi ecologica, individuare in modo induttivo un imperativo etico che abbia però la pretesa dell'universalità, della categoricità; un imperativo primo condivisibile razionalmente a cui attenerci per l'agire. La salvaguardia della vita sulla terra è un compito in relazione e mai a termine, e nella sua complessità e imprescindibilità, richiede la partecipazione cosciente di tutti gli esseri umani, cittadini, intellettuali, economisti, imprenditori, legislatori e politici, in particolare nella congiuntura storica del nuovo millennio che presenta come prima veridica necessità quella di un rapporto più equilibrato fra esseri umani e natura. Nondimeno, un mondo senza umanità sarebbe privo di quegli stessi esseri che hanno la capacità dell'autonomia responsabile, dunque appartiene in modo fondamentale, precipuo, alla nostra responsabilità far sì che la possibilità della responsabilità stessa permanga con l'esistenza dell'essere umano.

Pertanto, Jonas formula un nuovo imperativo morale in una "prima formula positiva" nel suo libro *Il Principio Responsabilità* così: «Agisci in modo che le conseguenze della tua azione siano compatibili con la permanenza di un'autentica vita umana sulla terra»¹⁷. Esso pone insieme la salvaguardia degli esseri umani e della Terra sulla quale abitano. Tale primo imperativo nella sua minimalità e necessità non può essere negoziabile nella comunicazione fra le persone, nella comunicazione

¹⁴ Cfr. F. Viola, *La democrazia deliberativa tra costituzionalismo e multiculturalismo*, in «Ragion Pratica», 20, 2003; C. Danani (a cura di), *Democrazia e verità*, Morcelliana, Brescia 2020.

¹⁵ Cfr. J. Rawls, *Liberalismo Politico* (1993), tr. it. di G. Rigamonti, a cura di S. Veca, Edizioni di Comunità, Milano 1994; B. Pastore, *Diritto e neutralità nel liberalismo politico rawlsiano*, in «RIFD. Quaderni della Rivista Internazionale di Filosofia del Diritto», 4, 2004, pp. 237-257.

¹⁶ Cfr. C. Caltagirone, A. Tumminelli (a cura di), *Tecnologie della comunicazione e forme della politica*, Morcelliana, Brescia 2020.

¹⁷ H. Jonas, *Il principio responsabilità*, cit., p. 16.

intersoggettiva, sia essa comunitaria, nazionale e internazionale. La comunità degli esseri corresponsabili è il luogo a cui per natura è affidata la custodia dell'essere umano e del suo *oikos*.

La categoricità di questo imperativo non si basa più soltanto su una coerenza formale-razionale da rispettare nell'intenzione di ogni operare, come quella kantiana guidato dall'imperativo: «Opera in modo che la massima della tua volontà possa valere in ogni tempo come principio di una legislazione universale»¹⁸. La categoricità di questo rinnovato imperativo etico si basa, invece, sull'ampliamento della procedura formale ad un contenuto materiale, se pur minimale, la salvaguardia della vita umana e della Terra insieme, che acquisisce l'universalità, cioè la validità per tutti, induttivamente a partire dalla considerazione della situazione di rapporto fra essere umano e natura oggi, nel contesto storico della tarda modernità.

Se ne deduce che la categoricità di un imperativo etico nella contemporaneità può essere ancora pensata e affermata, in quanto rileva in modo veritiero ciò che permette al sistema di mantenere un equilibrio, di funzionare e conservarsi, ovvero il suo bene. Mantiene al proprio interno, però, come risorsa vitale, la possibilità dell'adeguamento al divenire continuo dell'essere, la possibilità della falsificazione e del rinnovamento.

La novità di tale proposta consiste nel tenere insieme l'importanza dell'apporto delle conoscenze scientifiche e l'individuazione di un imperativo primo di responsabilità irrinunciabile, quale perno per la possibilità del consenso in situazione. La nostra responsabilità si presenta come un destino non contrattabile nella sua sostanza: non può rischiare la continuazione dell'umanità e l'ormai potente e lunga leva del potere umano necessita di un ampliato sapere predittivo per indirizzare e correggere in modo adeguato il nostro comportamento in base a previsioni e valutazioni.

Nelle esortazioni alla preservazione, alla conservazione della complessa integrità dell'essere umano con il suo carico di libertà e responsabilità, della sua esistenza e dignità, da parte di pensatori come Hans Jonas, non viene negata la connessione positiva di questo con il sapere e con il progresso, come possibilità di un miglioramento ulteriore in ogni campo. Anzi è presente una forte fiducia nella ragione umana¹⁹, intesa aristotelicamente come capacità di orientamento sia nelle questioni teoriche sia nelle questioni pratiche, o nel linguaggio dei moderni come capacità di analisi, di progettazione, di azione e di correzione continua per l'individuo e per le comunità.

La necessità di un superamento della ragione soggettocentrica verso una insopprimibile realtà dell'oggetto, portata alla luce prepotentemente dalle reazioni di una natura alterata con cui ci si trova inevitabilmente a confronto, non richiede certo un'uscita dalla "ragione", che è, comunque, considerata elemento costitutivo dell'essere umano. Comporta, invece, la coscienza rinnovata della nostra altrettanto

¹⁸ Cfr. I. Kant, *Critica della Ragion Pratica*, libro I, cap. I, §7.

¹⁹ Cfr. H. Jonas, *La filosofia alle soglie del Duemila. Una diagnosi e una prognosi* (1993), tr. it. di C. Angelino, il melangolo, Genova 1994, pp. 27-52.

costitutiva corporeità e animalità e insieme dell'importante ruolo dei sentimenti e delle passioni. Il sentimento del rispetto, e anche il timore e la trepidazione, per l'essere, riconosciuto dalla ragione come migliore rispetto al non-essere, a partire dall'osservazione della direzione in natura di una costante lotta alla sopravvivenza, è proprio ciò che muove la volontà verso la richiesta di cura, verso l'obbligazione morale individuata razionalmente.

La paura e la trepidazione sono sentimenti che insieme all'analisi razionale costituiscono e danno forma alla responsabilità umana; sono elementi che frenano la ragione che può diventare ipertrofica, iperattiva, e dimenticare i propri costitutivi limiti e legami, dimenticare la possibilità dell'errore sempre presente. Certo, «la speranza è una condizione di ogni agire»²⁰ in quanto fare affidamento sull'eventualità positiva di ottenere qualcosa è un atteggiamento che in situazioni normali facilita il raggiungimento dell'obiettivo. Non bisogna misconoscere, tuttavia, il ruolo positivo della paura²¹ che contribuisce a sentirsi responsabili in anticipo davanti all'incertezza degli eventi e a mettere in progetto strategie di prudenza, le quali, calcolando il rapporto dei probabili successi e insuccessi, aumentano le possibilità di evitare errori fatali.

Questa è la *chance*, la forza euristica, contenuta nella ragionevole paura di una qualche apocalisse, per Hans Jonas. Egli scrive:

Quando parliamo della paura che per natura fa parte della responsabilità, non intendiamo la paura che dissuade l'azione, ma quella che esorta a compierla; intendiamo la paura per l'oggetto della responsabilità. [...] La responsabilità è la *cura* per un altro essere quando venga riconosciuta come dovere, diventando "apprensione", nel caso in cui venga minacciata la vulnerabilità di quell'essere. Ma la paura è già racchiusa potenzialmente nella questione originaria da cui ci si può immaginare scaturisca ogni responsabilità attiva: che cosa capiterà a quell'essere, se io non mi prendo cura di lui?²²

Proprio la paura di un'imminente catastrofe, dovuta ai sempre più probabili e violenti disastri ecologici, alle possibili implosioni tecnologiche, è ciò che ci riconsegna all'evidenza di una comunanza di destini fra esseri umani e natura, istruendoci sulla necessità di conservarne e rispettarne l'integrità e la dignità in un agire condiviso. È coraggio della responsabilità ciò che permette di tenere insieme, nell'azione cauta, timore e speranza.

²⁰ Id., *Il principio responsabilità*, cit., p. 285.

²¹ Cfr. Id., *Il dovere della paura* (1981), in Id., *Sull'orlo dell'abisso. Conversazioni sul rapporto tra uomo e natura*, tr. it. di A. Patrucco Becchi, a cura di P. Becchi, Einaudi, Torino 2000, pp. 82-89.

²² *Ibidem*.

Post-colonial studies and irregular migration: deconstructing a narrative in Italy¹

Maria Missoni*

Abstract

L'immigrazione irregolare in Italia ha rappresentato – e continua ad essere – una materia di discussione e polarizzazione dell'opinione pubblica. La ricerca analizza la narrativa e, conseguentemente la semplificazione politica del discorso e le *political rationalities* che sostengono la problematizzazione del tema. L'oggetto della ricerca riguarda la semplificazione del discorso dal punto di vista politico giustificando la traduzione di questo in specifici programmi di governo. Si considerano le linee di trasformazione dell'oggetto della ricerca negli anni che vanno dal 2013 al 2018 in una prospettiva post-coloniale.

Parole chiave: Italia, migrazione irregolare, discorso, narrativa, studi post-coloniali.

In Italy, irregular immigration has been – and currently is – a matter for discussion and polarization of public opinion. The research analyses the narrative, the consequently simplified political *discourse* and the political rationalities that sustain the problematization of the theme. The object of the research is a simplified *discourse* from formal political settings that justifies the translation into a specific programme of government. It considers the lines of transformation of the object of research observing the years between 2013 and 2018 under a post-colonial perspective.

Keywords: Italy, irregular migration, discourse, narrative, post-colonial studies.

¹ Saggio ricevuto in data 15/10/2022 e pubblicato in data 15/02/2024.

* Independent researcher, Ph.D. in Managerial and actuarial sciences, Università degli Studi di Udine, e-mail: maria.missoni@gmail.com.

Introduction

In Italy, the arrivals of migrants by sea decreased by 80% (23,400) in 2018 compared to those in 2017 (119,400)². During these years, the immigration trend in Italy seemed to be one of the most visible – and domestic – political debates with a growing predominance of a dualistic rhetoric in favour of, or against, the closing of ports. As reported by Monzini, Italy has been experiencing the problem of irregular immigration and smuggling since the 1990s³. However, irregular immigration has also been – and still is – a matter for discussion with the European Union (EU) and has a political impact on the dialogue with other EU member States in terms of reception.

This work tries to analyse the narrative, and the consequently simplified political *discourse*, in Italy on irregular migration during a timespan (2013-2018) according to the political rationalities⁴. The research is supported by consolidated data, in historical terms, about some reception modalities between 2013 and 2016 through a report of the Italian Court of Auditors of 2018. The year 2018 is considered the decreasing point of arrivals by sea, if compared with 2017, as premised⁵. Therefore, the periods and points in time, instead of a “linear” description of rhetoric/number of arrivals until 2018, allow the points of the *discourse* to be highlighted⁶. Expressly, the timespan is part of the epistemological construct that *follows* the (re)presentation of reality (*discourses*). This could be useful to describe further mechanisms of reproduction of *practices* «[...] but they are never repeated in exactly the same way»⁷.

Indeed, the object of the research is not represented by a simplified rhetoric *tout court* but by a simplified *discourse* from formal (political) settings that justifies the translation into a specific programme of government.

² UNHCR, *Desperate Journeys, January-December 2018. Refugees and migrants arriving in Europe and at Europe's borders*, 2019, <<http://www.unhcr.org>> (last accessed: 26/01/2024).

³ P. Monzini, *Sea-Border Crossings: The Organization of Irregular Migration to Italy*, in «Mediterranean Politics», XII, n. 2, 2007, pp. 163-184: 164.

⁴ The period considers different governments, from centre-left to populist movement and centre-right-wing parties: Letta Government between April 2013 and February 2014; Renzi Government between February 2014 and December 2016; Gentiloni Government between December 2016 and June 2018; Conte Government between June 2018 and September 2019.

⁵ About consolidated data see Italy, Court of Auditors, *La “prima accoglienza” degli immigrati: la gestione del fondo nazionale per le politiche e i servizi dell’asilo (2013-2016)*, *Deliberation n. 3/2018/G*, 2018. About the decreasing point, in addition to other considerations concerning the Mediterranean routes: «Although sea arrivals to Italy had already dropped significantly from July 2017 onwards, they fell even further from June 2018 onwards; that followed Italy's decision to no longer allow refugees and migrants rescued off the coast of Libya by NGOs and merchant vessels, in what became the Libyan Search and Rescue Region (SRR)». UNHCR, *Desperate Journeys, January-December 2018*, cit., p. 9.

⁶ Recalling genealogy technique in M. Foucault: R. Weiskop, H. Willmott, *Michel Foucault (1926-1984)*, in J. Helin, T. Hernes, D. Hjorth, R. Holt (ed.), *The Oxford Handbook of Process Philosophy & Organization Studies*, Oxford University Press, Oxford 2015, pp. 515-533: 520.

⁷ *Ibidem*.

A critical approach makes it possible to go deeper than a “European – centered” perspective as Serequeberhan explains and, to observe the current reverberation of past policies in third countries with a broader interpretation (e.g. E.W. Said) than simply West/East – North/South relations⁸.

1. Theoretical foundations

The definition of *irregular immigration* has been chosen in this essay to describe the «(M)ovement of persons that takes place outside the laws, regulations, or international agreements governing the entry into or exit from the State of origin, transit or destination» as delineated by the Glossary on Migration of the International Organization for Migration (IOM) and currently reported by the European Commission with a relevant explanation about the significance of the words⁹. In these terms, the movement of persons does not imply, for the purposes of this contribution, a spatial limitation but a general transition across borders (such as across the Mediterranean Sea between the African coast and Europe) in a non “authorised” or non “documented” form.

Indeed, the object of analysis is represented by a post-colonial reading of irregular migration and “how” different narratives have been used not to explain the phenomenon but as the solution in political and consequently, managerial terms. The explanation of “how” aims to understand the political rationalities at the base of the narrative about irregular migration that authorised certain, defined managerial instruments, mechanisms and tools.

The dualistic narrative was encased as a *discourse* for public opinion, unsophisticated. It was constructed by simple concepts that had a direct and immediate impact. It represented a separate issue: to be in favour of, or to be against irregular immigration.

Under this level there is a wide literature that tries to explain how immigration represents a complex phenomenon, which could be presented in a simple way or could be de-constructed and read with a different perspective. The de-naturalization of a Eurocentric narrative has been described in post-colonial studies and this work refers in particular to Said’s *orientalism*. This simplifies the description of the

⁸ J. Brewis, G.A. Jack, *Culture. Broadening the critical repertoire*, in M. Alvesson, T. Bridgman, H. Willmott (ed.), *The Oxford Handbook of Critical Management Studies*, Oxford University Press, New York 2009, pp. 232-250. T. Serequeberhan, *The critique of eurocentrism*, in B. Ashcroft, G. Griffiths, H. Tiffin (ed.), *The Post-Colonial Studies Reader*, Routledge, Oxford - New York 2006, pp. 89-92. E.W. Said, *Orientalism*, in B. Ashcroft, G. Griffiths, H. Tiffin (ed.), *The Post-Colonial Studies Reader*, cit., pp. 24-27.

⁹ European Commission, *Definition(s)*, <<https://home-affairs.ec.europa.eu>> (last accessed: 26/01/2024). A. Sironi, C. Bauloz, M. Emmanuel (ed.), *Glossary on Migration, International Migration Law*, 34, IOM, Geneva 2019, p. 116, <<https://publications.iom.int/>> (last accessed: 26/01/2024).

phenomenon, declaring a propensity for the comprehension of irregular migration from other points of view¹⁰.

Serequeberhan explains the construction of a Eurocentric narrative. He reopens the concept of a sort of «general philosophy» or «idea» – quoting Said in *The Question of Palestine* – of the European existence that could be retraced in Kant and in Hegel and Marx¹¹. This idea produces what is “the consolidation of the real” and what is “other”. In the same speculative way, Serequeberhan not only assumes the existence of another paradigm to understand these narratives but underlines how, these [different narratives] have the same similar bases (although conflicting) in supporting general principles (such as for instance “universal freedom”) leading to a «European-centered conception of humanity»¹².

These theoretical assumptions, which could seem detached from the reality of irregular migration have a preminent impact on the *discourses*. Indeed, the philosophical stances are different, if observed from a non “European-centered conception”. The process called “de-naturalization” represents a deconstruction of what is taken for granted, in this case the foundation of a Eurocentric perspective. For this reason, the post-colonial studies, in their different theoretical approaches, could help the deconstruction of naturalized boundaries of thought that produce, voluntary or involuntary, political rationalities and consequently *discourses*.

Farrier reminds us of a paradigm expressed by Agamben about the concept of inclusion/exclusion. As explained by Farrier, what is called by Agamben “ban” is a simultaneous inclusion and exclusion in which the person (in this case, the asylum seeker) is «casted out» but included in the political order «by a vested interest in its exclusion».¹³ The mechanism reported by Farrier overcomes the material relation of time-space- borders/boundaries and opens up to a conception of “abeyance” within the biopolitical models of power. This “suspensive” condition is not a merely philosophical (de)construction but a real condition perceived by public opinion duelling between (rhetorical) sovereignty conceptions and humanitarian response (narratives).

Under these paradigms we discuss some events.

2. Chronicles

In Italy, irregular migration has produced – and still produces – a double narrative about migrants’ reception, that raises the question of shared responsibility between the Member States of the European Union.

¹⁰ J. Brewis, G.A. Jack, *Culture. Broadening the critical repertoire*, cit.

¹¹ T. Serequeberhan, *The critique of eurocentrism*, cit., p. 90. Serequeberhan refers to the work of E.W. Said, *The Question of Palestine*, Vintage Books, New York, 1979.

¹² T. Serequeberhan, *The critique of eurocentrism*, cit., p. 92.

¹³ D. Farrier, P. Tuitt, *Beyond Biopolitics: Agamben, Asylum, and Postcolonial Critique*, in G. Huggan (ed.), *The Oxford Handbook of Postcolonial Studies*, Oxford University Press, Oxford 2016, pp. 253-270: 256.

The Italian government that took office in 2018 decided to “close the ports of landing” or, at least, this has been constantly declared. As reported by a national economic newspaper *Il Sole 24 Ore* (2018) the national authorities in accordance with the United Nations Convention on the Law of the Sea (commonly called Montego Bay Convention) can base this position on article 19.¹⁴ This article concerns the explanation of the meaning of “innocent passage”: «passage is innocent so long as it is not prejudicial to the peace, good order and security of the coastal State»¹⁵. This article has been recalled and interpreted with other national and European provisions in force and with simultaneous actions undertaken at European level. This represents one side of the narrative concerning the reception of irregular immigrants.

Until June 2018, before the new government settlement, the narrative concerning the reception of immigrants did not fall under a matter of “good order and security”: the landing of irregular immigrants was managed in permanent emergency terms¹⁶.

However, since 2017 judicial investigations in Sicily have been questioning the management of some emergency situations in the Mediterranean Sea and tried to unveil potential grey zones of rescue and reception of irregular migrants. Indeed, in mid-December 2016 the Financial Times published an article concerning possible interactions between migrant smugglers and charities¹⁷. The grey zone involved in the judicial investigations (e.g. La Stampa) dealt with the migrant smuggling roots and hypothetical connections with charities¹⁸. However, following judicial investigation some of these hypotheses concerning the relations between (some subjects) of NGOs and migrant smuggling have been closed (e.g. *Il Sole 24 Ore*)¹⁹.

Furthermore, in addition to the use of internal and international legislation (in order to declare that “Italian ports are closed to landing”) and the ongoing judicial investigations about smugglers and charities, there was also a growing concern in public opinion about the costs of the reception of immigrants during the previous governments, and the responsibilities of the EU Member States for the relocation of irregular migrants.

The mediatic point of friction was reached in mid-2019. As reported by The Guardian, the captain of a rescue ship carrying migrants, Carola Rackete, was arrested

¹⁴ *Il Sole 24 Ore*, *Migranti, perché Salvini può chiudere i porti (anche se la scelta fa discutere)*, June 10, 2018, <<http://www.ilsole24ore.com/>> (last accessed: 26/01/2024).

¹⁵ United Nations Convention on the Law of the Sea, art. 19, 1982.

¹⁶ About the “logic of emergency” see: P. Castelli Gattinara, *The ‘refugee crisis’ in Italy as a crisis of legitimacy*, in «Contemporary Italian Politics», IX, n. 3, 2017, pp. 318-331: 329.

¹⁷ D. Robinson, *EU border force flags concerns over charities’ interaction with migrant smugglers*, in «Financial Times», December 15, 2016.

¹⁸ La Stampa, *Il pm di Trapani: “Indagini su alcuni membri delle Ong per immigrazione clandestina”*, May 10, 2017, <<https://www.lastampa.it/>> (last accessed: 26/01/2024).

¹⁹ *Il Sole 24 Ore*, *Migranti, Open Arms: il Gip di Catania archivia l’inchiesta*, May 15, 2019, <<https://www.ilsole24ore.com/>> (last accessed: 26/01/2024).

for disregarding an authority decision, entering the vessel in Lampedusa in opposition to an Italian normative prohibition²⁰.

3. *Supranational political rationalities*

In 2015, the Communication from the Commission, a *European Agenda on Migration* defined long-term policies and short-term measures for «a consistent and clear common policy» for migration²¹. The “immediate” action consisted in saving lives at sea, targeting criminal smuggling networks, responding to high-volumes of arrivals within the EU with relocation instruments, protecting displaced persons with comprehensive resettlement measures and working *in partnership* with third countries to tackle migration upstream. The four pillars for managing migration described in the plan consist in a reduction of the incentives for irregular migration, management of external borders, an implementation of the asylum system in the EU and a new model of legal migration.

The document distinguished between “relocation” defined as «the distribution among Members States of persons in clear need of international protection» and “resettlement” defined as «the transfer of individual displaced persons in clear need of international protection, on submission of the United Nations High Commissioner for Refugees and in agreement with the country of resettlement, from a Third country to a Member State, where they will be admitted and granted the right to stay and any other rights comparable to those granted to a beneficiary of international protection»²².

This Agenda includes a European scheme with the percentage of relocation and resettlement for recipient country. The relocation measure represented a mechanism between Member States indeed «[...] The proposal will include a temporary distribution scheme for persons in clear need of international protection to ensure a fair and balanced participation of all Member States to this common effort. [...]»²³. At the time, further lasting normative solutions were envisaged. However, the relocations between Member States – a voluntary measure – was not accomplished in a “solidarity” manner.

The question of “solidarity” between Member States is still a matter of recent discussion. In 2023, different tendencies divided the positions about the development of the New Pact on Migration and Asylum.

²⁰ L. Tondo, *Rescue ship captain arrested for breaking Italian blockade*, in «The Guardian», June 19, 2019, <<https://www.theguardian.com/>> (last accessed: 26/01/2024). A. Geddes, A. Pettrachin, *Italian migratory policy and politics: Exacerbating paradoxes*, in «Contemporary Italian Politics», XII, n. 2, 2020, pp. 227-242: 228.

²¹ European Commission, *A European Agenda on Migration*, COM(2015) 240 final, p. 2, <[EUR-Lex - 52015DC0240 - EN - EUR-Lex \(europa.eu\)](https://eur-lex.europa.eu/eli/comm/communication/2015/240/oj)> (last accessed: 26/01/2024).

²² *Ivi*, p. 19.

²³ *Ibidem*.

4. Managerial implications

The central control unit of the management of State administration of the Italian Court of Auditors presented a report in 2018 on the initial reception of immigrants in Italy from 2013 until 2016, highlighting the administration of the national fund for asylum policies and services.

The Court of Auditors controls the management of the Public Administration, verifying if the results of the administrative processes are in line with the objectives established by the rules and regulations, and evaluates the administrative action. The Court specifies that the report analyses the management of resources concerning the initial reception procedures of immigrants who request asylum and, irregular immigrants who are object of repatriation²⁴.

The Court of Auditors explains that the EU contribution in terms of funds in 2016 (from Frontex agency and the Fund for asylum, migration and integration) represents only 2.7% of the burden on the budget of the State. At the date of 15th October 2017, the failed relocation of migrants in other European countries amounts to not less than approximately 762.5 million euros, which represents a cost for Italy.²⁵

The report highlighted the need for permanent controls of reception conditions to respect the standard and the necessity, by competent territorial authorities, of previous controls, for instance regarding anti-mafia procedures on private structures of reception. The guarantee of competition in tender procedures and transparency represented another aspect of controls that make it possible to preserve the procedures, considering that immigration – in accordance with the Court – should no longer be considered an *emergency*. Permanent evaluation of reception standards and interaction with local communities represented other aspects suggested by the Court, as well as the implementation of information technology systems for data collection and treatment.

5. Discussion

Irregular migration became a strongly ideologized question, which refers primarily to internal elements, until reaching a point in the political debate that gradually loses sight of the real subject matter of the dispute. On the one hand there were humanitarian reasons and a constant emergency, on the other, security reasons. On the one hand a sort of righteousness covered the reception of irregular migrants “at all costs”; on the other, there was the need to explain to (a part of) domestic public opinion the high number of arrivals and to urgently fix the problem.

²⁴ Italy, Court of Auditors, *Deliberation n. 3/2018/G*, cit., p. 15.

²⁵ Ivi, p. 69.

Although, if this research considers a time span, until the end of 2018, it is necessary for completeness to report that the mediatic point of friction of this confrontation was reached in 2019 with the Sea-Watch 3 accident in Lampedusa.

Despite the rhetoric between reception and “closure of the ports”, the results in managerial terms, at least until 2016 (as described by the Audit authority) show a protracted state of emergency for the first reception and some grey areas in procedures and controls. The delicate balance between humanitarian reasons and the fight against migrant smugglers outlines the creation of grey areas and an accounting and auditing difficulty in the management of hosting.

At European level there was a difficulty to extend under a real “community method” – not in legal Treaties terms – the political approach to irregular migration and to overcome the National-State conception in this field of particular interest.

Irregular migration required a political reasoning about the *roots of the phenomenon* and the *economic advantages of human trafficking*. The lack of these assumptions’ *ab origine* presented only a part of the history. This is the beginning of the – voluntary or involuntary – simplification of a reasoning²⁶. In addition, the structural paradox of a “permanent state of emergency” produced institutional difficulties in managing the arrivals and controlling the transparency of reception.

The assumptions which originate from this work could be extended to the following periods, and to the current Italian *discourse*, to understand *how* a strongly ideologized rhetoric, affects not only the public opinion but the real policies. The assimilation of the post – colonial complexity in the *discourse* does not imply *tout court* the capacity to integrate it in coherent policies.

Conclusions

In Italy, the political debate about the management of irregular migration showed, during the final years of last decade, a dualistic rhetoric.

This recent past shows *discourses* aimed to cope with the necessity to give an immediate reply to public opinion. This was represented by the reception of migrants under a moral imperative or by recalling a conservative sense of sovereignty, not necessarily sovereignism.

Through a reflexive deconstruction it is possible to understand the *political rationalities* that sustain these *discourses*. It also seems possible to trace, without expecting the reconstruction of patterns of repetition, the lines of transformation of the *Discourse*.

The comprehension of the need for a balance between the pragmatism of reception and national and European interest, could pass through a “third way”, which encompasses the immediate need for political appreciation and embraces a

²⁶ Other considerations, such as, for instance, the level of the cultural debate in Italy, the role of media, the electoral appreciation – which are not the object of this work – can be further analysed.

wider interpretation of the phenomenon. A profound reasoning about irregular migration, and a careful choice of words, represent the current public opinion need, which is awaited and which is certainly capable of being received.

Giuseppe Anerdi, Paolo Dario, *Compagni di viaggio. Robot, androidi e altre intelligenze*, Codice, Torino 2022, pp. 284¹

Gaia Contu*

“Il mondo è trapassato e noi siamo stati a guardare a occhi aperti. Quindi possiamo tranquillamente voltarci e continuare a vivere”. Nello scrivere nei suoi *Diari* queste parole, Franz Kafka non parlava certo di robotica o intelligenza artificiale, eppure nell’eco senza tempo del suo ammonimento possiamo ritrovare una sensazione familiare: la rassicurante impotenza e compiaciuta sopraffazione che proviamo nel renderci conto che la tecnologia avanzata che un secolo fa animava inquietanti immaginari fantascientifici è oggi parte integrante delle nostre vite, delle nostre case, delle nostre relazioni personali, e noi, in effetti, ci siamo voltati continuando a vivere.

Siamo stati incoscienti, nell’accettare acriticamente una coevoluzione così sostanziale delle nostre vite? La comparsa di questi nuovi attori avrà il potere di generare un nuovo futuro, o le macchine e gli algoritmi sono solo alcuni dei molteplici protagonisti delle società umane in perenne trasformazione? Che forma avrà il mondo di domani?

Prima di rispondere a queste domande, il passo da fare è conoscere l’oggetto del discorso, o quantomeno tracciarne un quadro il più possibile chiaro e completo. È proprio questo l’intento che si propone il libro *Compagni di viaggio: robot, androidi e altre intelligenze*, nella prefazione del quale è inserita la citazione evocata in apertura. Edito da Codice Edizioni, pubblicato nel gennaio 2022, 304 pagine, nasce dalla penna di Giuseppe Anerdi, ingegnere nucleare fondatore del centro di ricerca EZ-lab e Paolo Dario, ingegnere meccanico e biomedico e professore emerito di robotica biomedica presso la Scuola Superiore Sant’Anna di Pisa.

Il volume si propone come un inquadramento onnicomprensivo dell’universo della robotica di profilo divulgativo, pensato per raggiungere anche coloro che hanno poca familiarità con l’argomento.

In questo intento programmatico, la trattazione viene divisa in due aree concettuali: la prima metà è dedicata ad acquisire gli strumenti del mestiere e tracciare i confini della tematica, contenendo un’esposizione generale del lessico, dei principali

¹ Recensione ricevuta in data 26/11/2023 e pubblicata in data 15/02/2024.

* Dottoranda in Health Science, Technology and Management, Scuola Superiore Sant’Anna, e-mail: Gaia.Contu@santannapisa.it.

dati e dei concetti fondamentali che orbitano attorno al mondo della robotica; la seconda si abbandona a un affascinante viaggio nelle sue possibilità immaginative.

Si parte così dalla presentazione degli argomenti chiave: *Robot*, *Intelligenza Artificiale*, *Big Data*, *Bionica* e *Cyborg*, rispettivamente trattati negli omonimi capitoli. Questi vengono illustrati al lettore con una prosa piana e immediata, al punto che diviene quasi elementare comprendere il funzionamento tecnico degli algoritmi di machine learning ad apprendimento supervisionato o il rapporto tra *deep learning* e reti neurali artificiali. Nel capitolo della bionica, viene spiegato il funzionamento della protesica degli arti artificiali, mostrando la potenzialità medica e migliorativa di sfruttare gli impulsi elettrici del cervello per trasformare il pensiero in movimento meccanico, tramite l'azione diretta di interfacce ed elettrodi. Non manca però il monito dei limiti attuali della stessa tecnologia, da cui si conclude, con l'onestà intellettuale richiesta alla produzione scientifica, la necessità di ulteriore ricerca sull'uso di nuovi materiali dalla maggiore compatibilità biologica.

È poi nel capitolo dedicato ai Cyborg che il respiro del discorso si fa più ampio, spostandosi progressivamente dalla tassonomia tecnica alla suggestione e velleità filosofica.

Nella difficile definizione ontologica del concetto di “cyborg” (etimologicamente l'unione di *ente cibernetico* e *organismo*), si intravede una contemporanea formulazione del problema della nave di Teseo: quando, alla sostituzione progressiva dei suoi elementi, un ente smette di essere l'ente originario? Parallelamente: quando, al progressivo inserimento di componenti elettromeccaniche, un uomo smette di essere un uomo, soprattutto se queste ne modificano o potenziano le funzionalità?

Il problema dell'ontologia trans-umana viene ripreso specularmente nel capitolo dedicato agli *Androidi*, che investiga lo scarto di caratteristiche fra un agente sintetico umanoide e un essere umano autocosciente, aprendo la strada al diverso tono narrativo adottato nella seconda parte del volume. Se infatti la prima metà della trattazione è dedicata alla conoscenza dello stato dell'arte, nella seconda è la tensione immaginativa a fare da protagonista, celando quasi una voluttuosa pulsione al tecno-misticismo. Non a caso, a metà del volume si trova il capitolo *Mistiche tecno-utopiche*, che esplora il ricco ecosistema creativo nato intorno all'immaginario futurista delle nuove tecnologie.

Si viaggia così dai movimenti tecno-trasendenti della California, che dalle ceneri di un humus *New Age* teorizzano il raggiungimento di una “singolarità” nell'unione delle intelligenze naturali e sintetiche, all'animismo occidentale che, nel conferire panpsichisticamente un'anima a tutte le cose, non produce una gerarchia morale fra gli esseri umani e quelli robotici. Ancora, dal parallelo con le origini dell'addomesticazione del mondo animale, da cui trae avvio il capitolo *Il cane, il gatto, il robot*, si passa a discutere della possibilità degli automi di divenire creature semantiche, avere libero arbitrio e peccare, entrando nel campo della grammatica religiosa nel capitolo *Trascendenza e ulteriorità*.

Nell'ammonire il lettore sul valore scientifico di tali suggestioni, il testo ne risulta ineluttabilmente attratto: dopotutto, rappresentazioni e congetture all'apparenza fantasiose spesso si rivelano premonitrici e, nell'ottica di una costruzione sociale della tecnoscienza, hanno il potere direzionare la ricerca verso la reificazione di specifici futuri.

Imprescindibilmente, il viaggio passa per la tappa di *Un'etica per i robot*, dove viene operata una disamina delle controversie morali relative alle nuove tecnologie.

L'analisi procede restando fedele al punto di vista dell'*expertise* tecnico degli autori e non invade mai il campo di competenza di una rigorosa trattazione bioetica e filosofica; nondimeno, riesce a toccare tematiche di primaria importanza: dai problemi relativi alla privacy, all'equità e alla sostituzione del lavoro, si arriva allo status giuridico dei robot e alla difficile attribuzione di responsabilità nel caso di errori delle macchine. È questo il caso del cosiddetto “*responsibility gap*”, ossia il problema della ripartizione della responsabilità fra un agente sintetico parzialmente autonomo e i suoi sviluppatori: se le azioni del robot hanno un grado di autonomia, a chi va attribuita la paternità delle loro conseguenze? E se subentrano attacchi di hacking, di chi è la colpa?

Un punto di pregio è poi la menzione a due problematiche di pregnante attualità, che nonostante la loro urgenza vengono troppo spesso sottostimate in favore di rischi distopici: gli enormi costi ambientali della tecnologia e il rischio di *bias* discriminatori negli algoritmi. Essendo questi ultimi allenati sui dati provenienti dal contesto sociale in cui vengono prodotti, spesso ne assorbono e reiterano i pregiudizi, con conseguenze tanto più gravi quanto più i loro risultati sono impiegati in ambiti moralmente rilevanti, come l'assunzione di personale, l'assegnazione di case popolari o la stima del rischio di recidiva dei criminali.

Insomma, se la robotica e l'intelligenza artificiale sono macromondi dalle complesse e tentacolari sfumature, *Compagni di viaggio* cerca di tracciarne un'avvincente panoramica. Le concrete e pressanti questioni etiche, tecniche e legali si accostano ai rischi rarefatti di un “futuro visto dal passato” e ne risulta un agile compendio che, nella necessaria impossibilità di operare una trattazione esaustiva, affabula il lettore con un atteggiamento simile a una nonna che, dopo aver coperto con un panno i dolci appena preparati, li mostra al nipotino, stimolandone l'immaginazione e promettendo un futuro assaggio. E, come una nonna dalla preziosa saggezza e fantasia, ci racconta il passato e il futuro di *robot, androidi e altre intelligenze*.

Cosima Buccoliero, con Simona Uccello, *Senza Sbarre. Storia di un carcere aperto*, Einaudi, Torino 2022, pp. 128¹

Enrica Caraffini*

Siamo nel 2022 quando Cosima Buccoliero, giurista, direttrice dal 2019 al 2021 della Casa di Reclusione di Bollate e ora direttrice della Casa Circondariale Lorusso e Cotugno di Torino, decide di scrivere e pubblicare il libro *Senza Sbarre. Storie di un carcere aperto* insieme alla giornalista Serena Uccello de “Il Sole-24 ore” con l’obiettivo di comunicare, attraverso la narrazione della storia lavorativa dell’ex direttrice del carcere, la direzione del sistema detentivo italiano e quali sarebbero le modalità di cambiamento in vista di un carcere “senza sbarre”.

Cosima Buccoliero non è un’abolizionista della pena detentiva, sebbene il titolo del libro potrebbe fuorviarci. Al contrario sostiene che la reclusione debba essere prevista, ma che debba avere un’utilità, un senso (p. 32). Su queste parole viene delineato il quadro fondamentale della metodologia lavorativa e della visione adottata da Cosima Buccoliero per il sistema detentivo da lei ideato e attuato con il “carcere modello” Bollate. Proprio per questo, nel 2020 è stata insignita dell’ambrogino d’oro per la sua attività e direzione illuminata del carcere di Bollate e la sua visione progressista verso un carcere che diventa parte della comunità.

Quando si considera l’approccio adottato da Cosima Buccoliero in *Senza Sbarre* si nota una decisione coraggiosa e al contempo istruttiva nel narrare la realtà carceraria attraverso una prospettiva personale e intima, quasi diaristica. Questa scelta stilistica permette una connessione più profonda ed empatica con il lettore, poiché offre un’immersione autentica nella quotidianità del sistema penitenziario italiano.

L’opera, pur non essendo esclusivamente giuridica o filosofica, si rivela intrinsecamente sociologica. La focalizzazione sulla vita quotidiana all’interno del carcere, intrecciata con leggi e decreti relativi al diritto penale, offre uno sguardo dettagliato sul funzionamento e le dinamiche interne del sistema penitenziario. Inoltre, l’analisi della quotidianità carceraria connessa alle leggi e ai decreti offre una prospettiva unica sulla direzione in cui l’Italia sta procedendo nel suo approccio al sistema penitenziario. Questa modalità narrativa permette di mettere in luce non solo le sfide attuali, ma anche di stimolare una riflessione critica sulle possibili direzioni future, invitando il lettore a considerare attentamente il ruolo delle leggi e delle politiche nell’evoluzione del sistema carcerario italiano.

¹ Recensione ricevuta in data 08/01/2024 e pubblicata in data 15/02/2024.

* Dottoranda, Università di Genova - Háskóli Island (University of Iceland) e-mail: enc3@hi.is.

La capacità di Cosima Buccoliero di trasmettere la sua passione per il suo lavoro e per le tematiche che quotidianamente affronta nel sistema penitenziario emerge in modo tangibile nel modo in cui dipinge la realtà carceraria. Attraverso una narrazione coinvolgente e autentica, porta il lettore in un viaggio attraverso gli spazi del carcere, separati e quasi estranei alla società esterna. La sua narrativa abbraccia le difficoltà incontrate e le sfide affrontate nel gestire un contesto così complesso. L'incomprensione e distacco della società esterna con quella interna del carcere diventano il tema centrale dell'opera. L'indifferenza e l'apatia prevalenti nella comunità nei confronti del sistema carcerario, anch'esso celato dietro spesse mura, ci conducono al nucleo concettuale fondamentale: la necessità che il carcere debba essere aperto, come suggerisce il sottotitolo del libro. Affinché ci sia un effettivo scambio, il carcere deve intraprendere un'interazione quotidiana e continua con la società esterna. Deve tessere relazioni, coinvolgere e farsi coinvolgere attivamente. Questa apertura è una rinascita, un punto di svolta e di cambiamento del sistema giudiziario.

Per realizzare ciò, l'ex direttrice di Bollate identifica cinque parole di uguale rilevanza: accudimento, attenzione, giustizia, diritti, sicurezza. Il loro valore intrinseco e l'importanza della loro successione mettono in risalto l'ultima di queste, la sicurezza. Il carcere serve alla sicurezza, e questa è un bene collettivo. Dobbiamo concepire in questo modo questo "altro-luogo" poiché altrimenti lo tratteremo sempre come qualcosa di dimenticato, di esterno alla società, bloccando così tutto il meccanismo sul quale il sistema penitenziario italiano è fondato, il reinserimento dei detenuti.

Attraverso il suo racconto, spesso tramite dialoghi con la giornalista Serena Uccello, la direttrice ci conduce come se fosse una guida in un "giro turistico" all'interno dei corridoi, delle sezioni e dei laboratori, permettendoci di percepire la vita quotidiana dei detenuti con una prospettiva autentica e senza filtri. Il suo racconto diventa quindi un mezzo potente per sensibilizzare e stimolare una riflessione critica sulla percezione sociale del carcere e sulle sue implicazioni sulla vita dei detenuti e sulla società nel suo insieme. Cosima Buccoliero inizia la narrazione raccontando il suo ultimo giorno di lavoro, avvenuto l'undici gennaio 2021 presso la casa di reclusione di Bollate, creando un forte impatto emotivo e portando, immediatamente, il lettore nel vortice delle sue emozioni e dei suoi ricordi. Questo momento cruciale diventa il punto di partenza per un viaggio coinvolgente all'interno della sua esperienza nel carcere. Decide di intitolare il capitolo Incontrare il carcere proprio perché tutto nasce da un incontro, da un primo approccio, quasi fugace, con il carcere. Prendendo per mano il lettore, Cosima conduce attraverso i corridoi, salutando i detenuti in un momento di commovente addio. Questo gesto empatico e umano evidenzia la relazione personale che si è sviluppata tra la direttrice e coloro che erano sotto la sua custodia, aggiungendo un elemento di intimità alla narrazione.

La semplicità con cui Cosima racconta la nascita di questa avventura chiamata "Bollate" nel lontano 2001, l'aspirare all'ideazione e concretizzazione di un "carcere modello", offre al lettore un'immersione graduale nella genesi di questo particolare contesto carcerario. Il modo in cui l'opera si sviluppa attraverso sei capitoli, ognuno

intitolato combinando la parola carcere a un verbo, suggerisce un legame profondo tra l'agire e l'ambiente carcerario, evidenziando la centralità delle azioni e delle dinamiche interne che hanno plasmato questa realtà. I capitoli, a mano a mano che la narrazione si sviluppa, accompagnano il lettore dall'incontro iniziale a vivere il carcere. Nel capitolo finale, cambiare il carcere, che dà un forte valore all'opera a livello filosofico-giuridico, Cosima Buccoliero decide di mettere in chiaro le sue opinioni sul sistema penitenziario, andando verso a una rinascita e offrendo dei consigli su come cambiarlo. La direttrice è ben consapevole della difficoltà e del lento cambiamento dell'istituzione penitenziaria, poiché sa che «lo Stato quando assume il volto del carcere fatica a essere se stesso [...]». Lo Stato non può violare la legge altrimenti diventa esso stesso fuorilegge e non ha credibilità» (p. 24). C'è una fune sottile su cui lo Stato cerca costantemente l'equilibrio. Quest'equilibrio, secondo Cosima Buccoliero, può essere più saldo iniziando a mostrare questa realtà nascosta alla comunità (p. 25).

Questo approccio strutturale offre la possibilità di esplorare le sfaccettature del carcere sotto diverse prospettive, permettendo al lettore di immergersi in specifiche tematiche e momenti senza perdere il collegamento con il contesto generale. La connessione tra i capitoli offre un filo conduttore che lega l'esperienza della direttrice, consentendo al lettore di comprendere progressivamente la complessità e la ricchezza delle relazioni umane e delle dinamiche presenti all'interno di questo ambiente così particolare. Il carcere è un ambiente da decifrare come se fosse una lingua straniera con la sua grammatica, sintassi e immaginario. Attraverso l'opera, il lettore subisce un avvicinamento graduale a questa lingua, cercando di comprendere quel luogo "altro" composto da individui, "gli altri". Il carcere si «attiene a una precisa sfera, quella della marginalità, un'area del mondo [...] da cui fuggiamo per paura o per inadeguatezza. O semplicemente perché ci disorienta» (p. 27).

Come precedentemente delineato, il testo in questione non assume la forma tipica di un trattato di filosofia legale o di un'analisi sociologica della devianza; piuttosto si configura come un diario che riveste un'importanza significativa per coloro coinvolti nel settore, quali filosofi o sociologi del diritto. L'esperienza narrata offre una prospettiva inedita sull'interpretazione e la comprensione dell'istituzione carceraria. L'opera dell'autrice si propone di sfidare le solide porte delle istituzioni detentive e penitenziarie, offrendoci uno sguardo dettagliato sulle condizioni esistenti e sullo stato attuale di tali contesti.

La direttrice approfondisce ampiamente l'analisi dello spazio fisico, evidenziando il rapporto intrinseco tra la configurazione degli ambienti e gli individui che quotidianamente interagiscono con esso, che siano detenuti od operatori all'interno di tali contesti. Attraverso la descrizione dettagliata del periodo natalizio trascorso in una struttura carceraria, Cosima Buccoliero ci invita a riflettere sulle disparità nella percezione dello spazio in base al genere dei detenuti. Il racconto di due diversi Natali (pp. 69-79) diventa un punto di partenza per comprendere come donne e uomini vivano l'esperienza carceraria in modi complementari ma distinti. Così, all'interno di un evento comune, l'autrice offre un'analisi sociologica

approfondita della vita detentiva, evidenziando le differenze nell'esperienza e nella percezione dello spazio tra i generi. L'ex direttrice di Bollate fotografa eventi passati come punti di partenza per riflessioni profonde sul rapporto tra le istituzioni e la vita detentiva.

«Oggi nelle nostre celle non c'è distinzione tra i condannati per piccoli reati e [...] per reati importanti [...] convivono fianco a fianco» (p. 43). Il modo in cui il sistema gestisce la detenzione, indipendentemente dalla durata della pena, rappresenta un nodo problematico. Questa uniformità nel trattamento dei detenuti, che siano destinati a restare pochi anni o decenni, mette in evidenza le sfide che soffocano le nostre istituzioni penitenziarie, rendendo difficile stabilire percorsi di riabilitazione adeguati. Le celle ospitano individui il cui livello di pericolosità per la società è basso, suggerendo la necessità di liberare spazio e risorse. Secondo Cosima Buccoliero, un sistema carcerario efficiente non si limita a rafforzare le barriere fisiche, ma immagina una detenzione priva di sbarre. Se la finalità della detenzione è il recupero anziché la punizione, queste barriere perdono la loro giustificazione. Cosima Buccoliero, nel suo approfondimento sulle politiche penitenziarie italiane, ha scelto di integrare estratti dai consigli dei ministri e dagli interventi della ex ministra della giustizia Marta Cartabia. Questa scelta mirata a includere citazioni ufficiali offre riferimenti tangibili ed evidenza in parallelo l'orientamento attuale della politica penale. Tale procedimento permette di contestualizzare le prospettive presentate nel testo entro il quadro istituzionale ufficiale e di offrire al lettore una visione ancor più completa delle direttive e delle decisioni prese dalle istituzioni governative riguardo al sistema carcerario.

Se la tesi centrale è esigenza di fare rete, di connettere il mondo esterno con il mondo all'interno, la modalità per ottenerlo, secondo Cosima Buccoliero è attraverso il lavoro. Il lavoro che nell'Ottocento, veniva comminato come punizione aggiunta alla pena, come si vede nel codice penale del 1889 e nel regolamento penitenziario del 1931, ora diviene il punto nevralgico e indispensabile per poter unire queste due "realità parallele".

Il lavoro, che era punizione, ora è ciò che porta al reinserimento. Il diritto al lavoro viene tessuto nell'ordinamento penitenziario – legge 354 del 1975 con due articoli 20 e 21 bis – indicando che il lavoro è la chiave per connettere questi mondi. Il lavoro abbatte «muri fisici e non solo, creando quella permeabilità tra i due mondi necessaria per salvare l'uno e l'altro» (p. 104).

La legge del 1975 è la svolta per l'eliminazione dell'impronta punitiva del lavoro in carcere, configurando «le condizioni organizzative [...] perché la gestione del lavoro in carcere, nelle sue varie forme, rispecchi i processi, esterni, del mercato del lavoro» (p. 105). Il contesto lavorativo esterno, visibile solo attraverso le sbarre del carcere, trova un suo equivalente all'interno. La descrizione del lavoro può essere vista come mezzo per coinvolgere il lettore, spesso estraneo al funzionamento e alla realtà carceraria. Il lavoro diventa un elemento cruciale. Se inizialmente siamo stati introdotti a una descrizione sociologica delle persone e del loro rapporto con lo spazio del carcere, ora ci troviamo di fronte a una situazione di vita, il lavoro, presente anche

nella quotidianità dei detenuti. Questo rappresenta il primo segnale di una possibile comunità.

L'organizzazione e i metodi di lavoro all'interno delle strutture penitenziarie devono rispecchiare quelli adottati nella società esterna. Questo per consentire ai detenuti di acquisire una formazione professionale in linea con le normali condizioni lavorative e agevolarne il processo di reintegrazione sociale. Nel contesto carcerario, il lavoro è regolamentato dalle stesse leggi e segue gli stessi contratti applicati al di fuori delle mura, con procedure di selezione analoghe. Tutte le mansioni sono compensate economicamente, consentendo ai detenuti di gestire un conto presso la cassaforte dell'istituto attraverso il loro salario, noto come mercede. Questo denaro può essere un supporto finanziario per le loro famiglie e un modo per accumulare risparmi, preparando un progetto futuro di vita al termine della detenzione. Attraverso queste pagine dense di esperienze, sentimenti ed emozioni, Cosima, con un linguaggio accessibile, semplice e al tempo stesso giuridico, evidenzia la realtà delle carceri italiane. Mostra come queste parole non siano utopia, ma rappresentino una realtà già attuabile e che ci siano margini per fare di più. Il libro diventa un'ispirazione per sperare in un miglioramento del sistema penitenziario, affinché non sia confinato dietro le mura, ma possa mostrarsi e trasformarsi in una vera comunità.

Claudio Ciano, Giuseppe Goisis, Vittorio Possenti, Francesco Totaro (a cura di), *Persona, centralità e prospettive*, Mimesis, Milano 2022, 359 pp.¹

*Angela Michelis**

Filo conduttore del volume *Persona. Centralità e prospettive*, come si evince dal titolo e dall'introduzione a quattro mani, è la persona, «nella sua costitutiva dimensione sostanziale e relazionale, quale immaginario-guida o *utopia concreta* che si offra come *performativa e plasmatrice* di una nuova costruzione storica», per citare direttamente il *Manifesto* dell'Associazione *Persona al centro – Associazione per la filosofia della persona*, che ha dato origine all'opera e che annovera i curatori fra i fondatori.

Il volume, composto di una ventina di contributi organizzati in quattro sezioni, ben esemplifica gli obiettivi dell'Associazione filosofica da cui nasce, costituitasi nel 2020 grazie al contributo volontario di numerosi studiosi che da prospettive differenti concordano sulla necessità di porre al centro l'essere umano e le sue relazioni con il mondo. Nel testo troviamo, infatti, differenti filosofie della persona, un confronto con i risultati delle scienze, la ricerca di un'etica costruttiva e generativa che non rinunci pregiudizialmente ad una visione veritativa dell'umano e nondimeno l'attenzione alle questioni politiche con l'intento di rivalutare e innovare i fondamenti filosofici ed etici delle prassi democratiche.

Dalla lettura del volume si possono meglio comprendere anche altre affermazioni di tale *Manifesto*, ovvero quelle di voler essere «comunità di ricerca» e «ricerca di comunità», che hanno origine dalla convinzione che la ricerca della verità possa essere personale e sinfonica insieme, come sosteneva Alberto Magno in *dulcedine societatis quaerere veritatem*, in una continua perfettibilità.

Per rendere ragione di come tali obiettivi e metodi vengano affrontati nel volume ci soffermeremo in particolare sulla sezione *Nuove problematiche sulla persona*, iniziando dal saggio di Roberto Mordacci, intitolato *Persona, utopia e distopia*. Qui l'autore, in modo originale, partendo dall'analisi del testo *Utopia* di Thomas More e da uno studio non solo filologico, cerca di accedere ad una comprensione propriamente filosofica del ruolo, delle occorrenze e della nozione di persona nell'opera. La concezione del soggetto umano al centro della costruzione utopica è, quindi, indagata

¹ Recensione ricevuta in data 29/01/2024 e pubblicata in data 15/02/2024.

* Professore a contratto, Università di Torino - Presidente Centro Studi per il Pensiero Contemporaneo (CeSPeC), e-mail: angelamaria.michelis@unito.it.

nel rapporto con una terra immaginata reale e non in un trattato sull'essenza dell'umano o sull'essenza della politica. Viene sottolineato, inoltre, come nelle occorrenze significative del romanzo utopico di More il termine persona indichi l'atto dell'impersonare, del rendere presente nel contesto sociale un'autorità o un valore che risulta dalla vita associata, dando voce e corpo al personaggio, secondo l'antica accezione greca *prosopon* che rimanda alla maschera dell'attore. Mordacci osserva come, in questo modo, l'autore mostra di concepire la persona come *individua existentia* e non solo astratta *rationalis natura*. Egli dichiara di preferire il termine *existentia* a quello della definizione classica di Severino Boezio, *rationalis naturae individua substantia*, sulla scia di Riccardo da San Vittore, secondo la lezione di Vittorio Melchiorre in *L'idea di Persona*.

Nel corso dell'argomentazione pone in evidenza come «la persona nel pensiero utopico cessa di essere 'maschera' nel senso della finzione e diviene incarnazione dell'umano nella sua semplice natura fisica, sociale e spirituale»; in quest'isola le persone sono come gli esseri umani potrebbero essere se non cadessero in preda alla follia, come spesso fanno. La persona nel pensiero utopico appare reale nella vita comunitaria proprio nelle sue potenzialità ancora inesprese pienamente nella storia. Mordacci osserva come sia «il *moderno* a tentare qui attraverso l'immaginazione politica, la trasformazione della realtà sociale in senso umanistico», cioè in base alla responsabilità di liberi cittadini che non obbediscono ad un ordine metafisico, a una teocrazia o a un'ideologia, ma definiscono i contenuti del bene comune attraverso il confronto delle ragioni, che è, appunto, il metodo di lavoro del Senato in *Utopia*. L'opera di More risulta documento di come la modernità sia il tentativo «di pensare l'umanità integrale come capace di una ragionevole pratica di vita, di un'organizzazione sociale che sorge dalla libertà degli individui» in forme passibili di perfezione ma vivibili. Mordacci sottolinea come nell'utopia la razionalità pratica dall'interno delle prassi, indagandone il *telos* e dispiegandone i valori intrinseci, elabori la giusta misura, l'armonia del vivere comune, rintracciandoli nelle dinamiche del desiderio. Come Aristotele scrisse nell'*Etica Nicomachea* (I, 1094) l'essere umano è «intelletto che desidera e desiderio che ragiona». La persona è dunque esperienza fisica, interiore e sociale, concezione integrale.

Mordacci passa poi ad analizzare il contraltare dell'immagine utopica della persona costituito dalle distopie, affermando che non sono la trasformazione in incubi dei sogni utopici ma rappresentano, invece, in epoche successive la medesima denuncia in forme differenti dell'ingiustizia, della sopraffazione e della mancanza di libertà. Individua come tratti ricorrenti delle distopie quattro elementi fondamentali: la cancellazione dell'individualità, la finzione dell'eguaglianza, il controllo sociale e il forte condizionamento sociale. Alla base vi è un'ideologia della perfezione umana che realizza una versione ingegneristica della relazione sociale e politica, attraverso una pianificazione minuziosa e un controllo ossessivo delle vite individuali, l'impiego onnipervasivo delle tecnologie e della ricerca scientifico-tecnologica in ogni ambito, dalla comunicazione alla procreazione assistita. Vengono citate distopie della contemporaneità quali *1984* di George Orwell e *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley, dove

tutto è un'efficiente e tecnocratica generazione, produzione, consumo e interazione sociale, assuefazione mentale, oblio della cultura, della capacità critica e della dignità individuale delle persone, insomma, esclusione di ogni forma di razionalità pratica e sviluppo unidimensionale della razionalità tecnica.

Il timore di ciò che la tecnica può fare di noi è anche l'incipit del saggio di Antonio Allegra attraverso la citazione dell'opera di Günther Anders, *L'uomo è antiquato*, che denuncia una crescente asimmetria o asincronia dell'essere umano rispetto al mondo dei suoi prodotti e la necessità di un'improbabile autolimitazione. Allegra, nel saggio che si intitola, appunto, *La persona è antiquata: umanesimo, transumanesimo e postumanesimo*, osserva come proprio la nozione di «vergogna prometeica» di Anders, -ovvero quel senso di imperfezione della macchina organica rispetto a quella inorganica, di ciò che è generato, che ripete medesime dinamiche di comportamenti, rispetto a ciò che è costruito che invece progredisce incessantemente- sia il focus dell'atteggiamento transumano. «Esso si caratterizza proprio per l'insoddisfazione nei confronti della zavorra corporea, per la ricerca di evasione rispetto a ciò che è stato finora immutabile ma finalmente non lo è più». Perché non rivolgere questa capacità di produrre macchine nei propri confronti? Atteggiamento ben descritto nel reportage critico di Mark O'Connell *Essere una macchina. Un viaggio attraverso cyborg, utopisti, hacker e futurologi per risolvere il modesto problema della morte* (Adelphi, Milano 2018). La direzione è proprio quella espressa da Anders: l'uomo è antiquato. Forse un modello da superare? Perderà la sua posizione di dominio o si estinguerà? come si chiede Nick Bostrom in *Superintelligenza. Tendenze, pericoli, strategie* (Bollati Boringhieri Torino 2018).

A partire da tali problematiche, Allegra si chiede se la concezione stessa di persona è antiquata. Prosegue in modo minimalista attraverso l'analisi della connessione di corpo e mente, intrinseca all'idea di persona pur ammettendo che i nostri corpi sono da sempre non del tutto naturali: usiamo abiti, occhiali ecc. Osserva, tuttavia, che «da prospettiva di una convivenza assolutamente intima con parti artificiali sistematicamente costruite, implementate e sostituibili per performance superiori, prospetta forse un possibile, più radicale cambiamento del vissuto corporeo». Il transumanesimo si caratterizza per un'insofferenza nei confronti della fragilità corporea, ma dove il cambiamento è inedito nella storia dell'essere umano è «nell'ambito della longevità all'insegna dell'eterna giovinezza e della prospettiva di immortalità immateriale, l'uploading definitivo in puri schemi di informazione, eventualmente implementabili in involucri sempre nuovi e variabili». All'essere umano stesso è affidato il compito di andare oltre la morte in un corto circuito ingenuamente antropocentrico in quanto non tiene conto dei limiti di sopportabilità innanzitutto dell'ambiente e del mondo circostante. Solo alla mente, inoltre, è affidato il compito dell'identità e dell'immortalità; emerge però che le prestazioni cognitive sono perfettibili e riproducibili mentre ciò che resiste al tentativo di emulazione delle macchine è la sfera legata a vissuti ed emozioni, all'appropriazione di esperienze vitali. Ed è proprio a partire da questa sfera riconosciuta come privata, della tutela della privacy, che si riapre la questione della persona, della sua identità e della sua proprietà.

Così emerge nell'istanza della trasparenza totale dell'infosfera la necessità di uno spazio privato, personale, difeso da intrusioni esterne, essenziale per il mantenimento dell'individualità non risolta nel flusso, anzi distinta da esso, di un nodo nella rete. Ogni essere umano possiede una storia che lo distingue e ne caratterizza l'identità e ciò per Allegra è innegabile anche a fronte delle posizioni del postumanesimo che afferma l'istanza di continuità tra le forme di vita, alla luce dell'antico concetto di *ζωέ*, perché il *bios*, la vita organica è discontinuità.

Allegra conclude che per allontanare le preoccupanti derive che possono svilupparsi da posizioni antiumanistiche e antipersonalistiche, anticipate metaforicamente dalla letteratura distopica, occorre un nuovo umanesimo che non si accontenti di una ripresa nostalgica o erudita ma che conosca lucidamente le tesi in campo, premesse, corollari e forze in gioco.

Antonio Da Re, nel saggio *Persona e bioetica*, porta a consapevolezza che la persona umana è sempre soggetto e oggetto dell'indagine biomedica e che proprio per questo non ci si può esimere dall'interrogarsi sullo statuto della persona. Confronta la posizione riconducibile al personalismo ontologico, la quale ritiene che siano persone tutti gli esseri umani, che tutti indistintamente meritino rispetto e debbano essere destinatari dell'attenzione bioetica, con la posizione funzionalista che assume che lo status di persone attenga solo a coloro che sono dotati di specifiche qualità cognitivo-coscienti quali la razionalità e l'autocoscienza, il senso morale. Da Re si interroga sulla possibilità di essere persona a intermittenza in base a criteri legati a circostanze fattuali, ma non chiude la questione.

Simone Morandini allarga il discorso all'ambiente naturale e artificiale nel quale si svolge e presumibilmente si svolgerà la vita degli esseri umani in una prospettiva di ecologia integrale che analizza e riprende le indicazioni dell'Enciclica *Laudato Si* del 2016 di Papa Francesco. La relazionalità tra esseri umani e mondo viene posta al centro dell'analisi: tutto è connesso e interconnesso e ciò ben si sintetizza con l'affermazione dell'Enciclica «Noi siamo terra» che invita a superare l'antropocentrismo *ab-solutus*, sciolto svincolato, irrelato verso la consapevolezza di un radicamento ecosistemico per il fatto stesso di essere viventi, metabolismi in continuo scambio di materia ed energia, come anche sostenne Hans Jonas. Nella singolare fase della storia del nostro pianeta, la scoperta della vulnerabilità della natura per l'antropizzazione eccessiva della Terra rende l'appello alla «cura della casa comune», lanciato da Papa Francesco in *Laudato Si*, non più eludibile.

Il teologo Morandini richiama, inoltre, il testo della Genesi che evidenzia come nell'essere umano vi sia anche «un alito di vita» soffiato da Dio come a sottolineare la sua eccedenza rispetto alla polvere di cui è plasmato, la sua singolarità emergente. Anche l'Enciclica sottolinea che «La capacità di riflessione, il ragionamento, la creatività, l'interpretazione, l'elaborazione artistica ed altre capacità originali mostrano una singolarità che trascende l'ambito fisico e biologico» (LS 81). Morandini osserva che se un approccio specificatamente teologico legge qui «un'azione diretta di Dio, una peculiare chiamata alla vita e alla relazione di un Tu a un altro tu» e tale prospettiva si prolunga immediatamente in una considerazione della «persona come soggetto che

non può mai essere ridotto alla categoria di oggetto» (ivi), ma che si caratterizza invece per la sua peculiare dignità. La dimensione personale, interpersonale, sociale ed ecologica è complementare e necessaria per pensare adeguatamente il nostro essere e la sfida della sostenibilità.

Massimo Reichlin nel saggio *Persona e animali*, conduce a riflettere, partendo dalle considerazioni di Peter Singer che «se un essere soffre, non può esistere nessuna giustificazione morale per rifiutarsi di prendere in considerazione tale sofferenza». E' un dato di fatto che tutti i viventi dotati di *sentience*, ossia della capacità di provare piacere e dolore, possiedono l'interesse a evitare il dolore e a ricercare il piacere, tuttavia, secondo l'autore, riconoscere la capacità animale di soffrire non è incompatibile con l'attribuzione di un peso morale differente alle differenti capacità che ciascun animale dimostra di elaborare nella sofferenza; la sofferenza è sempre un male, ma può essere un male maggiore o minore a seconda della sua qualità e tale qualità dipende dal tipo di individuo che la prova, dal livello della sua sensibilità e dal livello potenziale e generale delle sue capacità cognitive.

Una considerazione diseguale, continua Reichlin, implica certamente una gerarchizzazione, ma non autorizza senz'altro il trattamento degli animali come mere risorse. Egli non condivide la posizione di Singer quando definisce persone e inserisce nella comunità degli eguali, *tutti i viventi dotati di razionalità e di una qualche forma di autocoscienza*, perché ritiene che la nozione di persona presenti una complessità decisamente maggiore che richiede una maggior prudenza. Attribuire la personalità ad un certo individuo comporta non solo identificarlo come un soggetto di sensibilità, interessi e razionalità, ma anche accertarne il possesso dell'autocoscienza corporea, sociale e introspettiva, la capacità di agire moralmente e l'autonomia. Il fatto che non ci siano evidenze di autocoscienza introspettiva autentica, *moral agency* e autonomia, nemmeno nelle scimmie antropomorfe, giustifica una certa prudenza nell'attribuzione della personalità a questi animali anche se la presenza di altre caratteristiche fondamentali giustifica un elevato livello di protezione morale.

Chiude la sezione sulle nuove problematiche della persona il saggio di Susy Zanardo che percorre un viaggio nell'ethos del nostro tempo attraverso le categorie di differenza sessuale, genere, queer. Seguendo le argomentazioni di Luce Irigaray, quale maestra indiscussa del pensiero della differenza sessuale, e Judith Butler, tra le più influenti pensatrici del genere, Zanardo analizza criticamente le due posizioni. Individua il principale punto di distacco fra il pensiero della differenza e le filosofie del genere nel fatto che se per il primo quella fra donna e uomo è la differenza di base dell'umanità, nel secondo, la differenza è già da sempre attraversata da assi multipli di differenziazione (età, etnia, provenienza sociale), ma è sciolta da dimorfismo sessuale, cioè dalla presenza di due categorie di individue che presentano forme differenti. Così l'uguaglianza sfida la differenza in nome delle differenze. Per il pensiero della differenza, la differenza è il di più dell'uguaglianza; per le filosofie del genere l'uguaglianza sfida la differenza in nome delle differenze. All'interno vi sono una miriade di posizioni con dei distinguo.

Queste questioni così dibattute mostrano come la società contemporanea viva in un equilibrio instabile fra forme tradizionali che stanno volgendo al tramonto e modelli nuovi che si affacciano a fatica. Pur in questa condizione di incertezza, instabilità e sofferenza, Zanardo ritiene di non poter escludere la differenza sessuale dalle cose umane. Certamente la ricerca di sé senza fine e l'apertura all'alterità che diviene auto-consapevolezza e auto-trascendenza contribuiscono a definire l'essenza della persona, il cui sguardo non può che essere incarnato e attraversato dalla differenza. Così, conclude, «Persona e differenza, in quanto tessitura di storia e trascendentalità, non possono stare l'una senza l'altra: esse vincono o perdono insieme la battaglia per innalzare il nostro livello di civiltà».

Ci siamo soffermati in particolare nell'analisi della seconda parte del volume, perché riteniamo che renda particolarmente evidente che in questo volume collettaneo la ricerca di verità sia radicalmente arricchita dalla pluralità delle voci e delle prospettive. Altrettanto significative sono, tuttavia, la parte che precede e che offre una giustificazione speculativa del primato della persona, richiamando le prospettive personalistiche a partire dalle tradizioni antiche fino a quelle più recenti, confrontandosi anche con le tesi anti-personaliste contemporanee. La terza parte è dedicata alla relazione con l'ambiente tecnologico e virtuale e ne vaglia rischi e opportunità. Nella quarta parte si passano in rassegna alcuni elementi chiave dei dinamici contesti economico-politico, giuridico in cui la persona è chiamata ad agire.

La base del volume è costituita dalla tradizione del personalismo, ma ripensato con consapevolezza storica e attenzione ai nodi cruciali del vivere e dell'abitare dell'essere umano: dalla relazione con il gruppo, con la comunità, alla relazione con l'ambiente naturale, culturale e virtuale, senza tacere sull'esigenza del trascendente, desiderio di metafisica che da sempre fa parte dell'umano.