

Contributi/10

Concetto, pagina e schermo

Sull'esteriorizzazione della mente filosofica

[Filosofia dei media (Livelli 1 e 3 – *script*)]*

Giacomo Pezzano  0000-0002-3947-1198

Articolo sottoposto a *double-blind peer review*. Inviato il 15/11/2022. Accettato il 21/06/2023.

CONCEPT, PAGE AND SCREEN. ON THE EXTERIORIZATION OF THE PHILOSOPHICAL MIND

The paper is part of a larger project that aims to define a philosophy of new media. It starts stressing the exigence of an *introverted* philosophy of the exteriorization which investigates how the philosophical mind could or should re-exteriorize itself through new media (§ 0). To this end, after having defined information machines as ‘braintech’ or extensions of the *logos* (§ 1), I address the negative impact that they would appear to have on philosophical mind (§ 2), and discuss the paradigmatic case of ‘philosophical Luddism’ with respect to the exteriorizations of thought: ‘Socrates VS The Alphabet’ (§ 3). Then, I make explicit the urge for a ‘decoupling’ between philosophical mind and alphabetical externalization (§ 4), in light of the stimuli coming from the new *conceptual* images (§ 5). Finally, I examine the philosophical consideration of cinematographic thought, a ‘case study’ of how philosophers struggle to shake off the *forma mentis* attached to alphabetic writing (§ 6).

1. Guardarsi dentro

L’ipotesi-guida del contributo è che le ormai svariate ‘filosofie dell’esteriorizzazione’ offerte dal menu contemporaneo tendano a dar vita a una riflessione esclusivamente estroflessa o estroversa, a discapito di quella introflessa o introversa: i filosofi indagano le ‘estensioni’ intese come oggetti con effetti simbolico-materiali sul mondo sociale, ambientale, psicologico, ..., ma

* Il presente contributo è pubblicato nell’ambito dei progetti di ricerca *Philographics: How To Do Concepts With Images* (bando ex-post Unito-Compagnia San Paolo – Programma H2020) e *GraPhil. New Habits in Mind: In Search of a Graphic Philosophy* (Next Generation EU – Programma H2020: Seal of Excellence), in svolgimento presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell’Educazione dell’Università degli Studi di Torino.

non filosofico, finendo così per non chiedersi come l'esteriorizzazione veicolata dai 'nuovi media' stia mutando anche la filosofia stessa – in teoria e in pratica. Dopo aver definito le macchine dell'informazione come nuove 'cerebrotecniche' o estensioni del *logos* (§ 1), discuto l'impatto negativo che esse sembrerebbero avere sul pensiero filosofico (§ 2) e analizzo la prima manifestazione di 'luddismo filosofico' rispetto ai media della mente: la condanna socratica dell'alfabeto (§ 3). Potrò così esplicitare l'esigenza di uno 'scollamento' tra mente filosofica ed esteriorizzazione alfabetica (§ 4), particolarmente sollecitata dalla diffusione di immagini che avanzano una pretesa concettuale (§ 5). Infine, esamino la considerazione filosofica del pensiero cinematografico, *case study* di come i filosofi faticino a scrollarsi di dosso la *forma mentis* legata alla scrittura alfabetica (§ 6).

La contraddizione performativa di offrire un contributo filosofico discorsivo (scritto) su altri possibili media filosofici non-discorsivi è giustificata dall'esistenza di un progetto complessivo dedicato al tentativo di ripensare dal dentro la pratica filosofica corrente e di convincere, o quantomeno far riflettere, chi si muove all'interno di essa dell'opportunità di un'auto-trasformazione, con l'obiettivo ultimo di aprire le porte a una genuina filosofia dei media, cioè non più soltanto 'di' o 'su' le nuove esteriorizzazioni della mente, ma a tutti gli effetti *mediante* e *secondo* esse. Eccone l'attuale scansione:

Filosofia dei media		
Fasi progetto	Contenuto	
1. Fase teorico-discorsiva (il problema della ' <u>disalfabetizzazione</u> ' del pensiero filosofico)	<u>Auto-debunking</u> meta-filosofico	Definizione del 'mito della parola scritta' [→ <i>Livello 0</i>]
	Analisi del passaggio dalla filosofia '2D' a quella '3D'	Piano 'trascendentale': oltre la filosofia 'alfabetica' [→ <i>Livello 1</i>]
		Piano 'empirico' (I): filosofie 'post-alfabetiche' <i>analogiche</i> (alternative filosofico-pratiche, neo-orali) [→ <i>Livello 2</i>]
		Piano 'empirico' (II): filosofie 'post-alfabetiche' <i>digitali</i> (alternative iper-testuali, grafiche, cinematografiche e videoludiche) [→ <i>Livello 3</i>]
2. Fase pratico-laboratoriale (sperimentazione di <u>medialità</u> filosofiche alternative)	Elaborazione e produzione di artefatti filosofici alternativi	'Artefatti' <i>diversamente discorsivi</i> [→ <i>Livello 4</i>]
		'Artefatti' <i>non-discorsivi</i> [→ <i>Livello 5</i>]

Rispetto a tale articolazione, questo *paper* – come indicato sin dal titolo – si distribuisce tra i livelli 1 e 3.

2. *Logos in carne e ossa*

L'«infosfera»¹ contemporanea si regge su una nuova modalità-base di manipolazione, gestione, registrazione e condivisione delle informazioni: dopo il linguaggio (ominizzazione), la scrittura (storicizzazione) e la stampa (Umanesimo), sarebbe l'ora di internet & C. (Neo-Rinascimento)². La quotidianità ha così visto l'irruzione delle varie macchine dell'informazione (PC, tablet, smartphone, centraline, ecc.), in grado di ricevere, conservare, trattare ed emettere informazione, generando una situazione in cui verrebbe meno la contrapposizione tra soggetto e oggetto³, perché come l'ex-soggetto umano sembra farsi oggetto macchinico, così l'ex-oggetto inanimato sembra farsi soggetto informato: difatti, «a differenza delle macchine della rivoluzione industriale, le macchine digitali non hanno a che fare con energia e materia, ma con l'elaborazione dell'informazione e la meccanicizzazione di processi intellettuali, da cui da sempre l'uomo riteneva di avere l'esclusiva»⁴. Il digitale prolungherebbe quindi il fenomeno dell'esternalizzazione tipico della storia umana, coinvolgendo però stavolta le attività *cognitive*, oltre che fisiche: dall'oggettivazione di gesti e capacità corporee a quella di atti e facoltà mentali (calcolo, memoria, comunicazione, simulazione, lettura, scrittura, ecc.). Dopo il corpo o la mano (il fare), si esteriorizzerebbe il cervello o il sistema nervoso (il pensare); l'immateriale si materializzerebbe, «il *logos* si fece carne» – macchinica⁵: prende vita il *logos* in carne e ossa (*in hardware e software*)⁶.

Il pioniere della cibernetica H. von Foerster, parlando dei primi computer, notava che se «queste macchine sono cervelli e che i nostri cervelli non sono altro che macchine calcolatrici», allora «il telescopio è un occhio o un bulldozer è un muscolo»⁷. Vanno cioè distinte 'esteriorizzazione' e 'identificazione': se un'IA oggettiva il cervello, non è che il cervello è un'IA; se la mente esteriorizza pensiero e creatività mediante reti neurali stile *Philosopher AI* (per i concetti) o *Dall-e* (per le immagini), non è che la mente è una rete neurale. La mente si appoggia a e interfaccia con le macchine dell'informazione, potendo finire per auto-rappresentarsi 'simile' a esse, ma non è tali macchine: l'esteriorizzazione congiunge proiezione e retro-proiezione, prevede un trasferimento materiale,

¹ Penso al celebre L. Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, tr. di M. Durante, Milano 2017.

² D. Robertson, *The New Renaissance: Computers and the Next Level of Civilization*, Oxford 1998.

³ Mi limito a due esempi: I. McEwan, *Macchine come me*, tr. di S. Basso, Torino 2019, p. 251; M. Serres, *Tempo di crisi*, tr. di G. Polizzi, Torino 2010, pp. 70-71.

⁴ B. Codenotti, M. Leoncini, *La rivoluzione silenziosa. Le grandi idee dell'informatica alla base dell'era digitale*, Torino 2020, p. 29.

⁵ Cfr. R. Bodei, *Dominio e sottomissione. Schiavi, animali, macchine, Intelligenza Artificiale*, Bologna 2019, pp. 297-341.

⁶ Cfr. G. Pezzano, *Pensare la realtà nell'era digitale. Una prospettiva filosofica*, Roma 2023, pp. 145-150.

⁷ Cfr. J. Gleick, *L'informazione. Una storia. Una teoria. Un diluvio*, tr. di V. B. Sala, Milano 2015, p. 224.

funzionale e metaforico in uscita e in entrata, non una semplice operazione di identificazione reciproca, o persino di assimilazione unidirezionale del soggetto da parte dell'oggetto o viceversa. Non c'è protesi (*oggettivazione* del soggetto) senza «epitesi»⁸ (*soggettivazione* dell'oggetto).

Sottostimare tale aspetto semina il terreno per la canonica diatriba 'apocalittici VS integrati': se la tecnologia si identifica con l'umano (con qualche sua (ex)funzione), allora può prenderne il posto, generando lo spavento chi teme la perdita irreversibile o l'esaltazione di chi aspira a una delega totale. Fobici e maniaci condividono il presupposto essenzialista, ancorché declinandolo con segni rovesciati: lì una logica 'positivo-essenzialista' orientata al passato consolidato e basata sull'esistenza di un'essenza umana preconstituita e inoggettivabile, dunque da preservare; qui una logica 'negativo-essenzialista' orientata al futuro imminente e incardinata sull'assenza di una natura umana immune da trasformazioni e ibridazioni, dunque di qualcosa in dissoluzione, perciò da difendere⁹. In entrambi i casi, viene meno la dinamica di (ri)appropriazione ('S ha P'), per cui la mente 'interna' si (ri)appropria della protesi 'esterna' mentre questa la espropria (le due *si hanno* l'un l'altra), irriducibile a quella di (dis)identificazione ('S è P')¹⁰.

Sembra di ribadire l'ovvio, qualcosa di ormai persino consolidato in filosofia, perlomeno da Hegel in poi; ma – è quanto suggerisco – tutto ciò rimane scontato solo finché tale discorso non viene a investire l'esteriorizzazione della mente filosofica, ossia le maniere (i media) in cui si può oggettivare il pensiero filosofico. Vediamo in che senso.

3. Webeti filosofici?

Con l'automobile, un radicalmente apocalittico temeva la perdita del piacere di camminare e un radicalmente integrato anelava alla liberazione del fastidio di doversi spostare da sé: come se si dovesse giungere all'atrofizzazione delle gambe, drammaticamente o trionfalmente. Analogamente, con PC & C., un radicalmente apocalittico teme che la digitalizzazione svuoti e instupidisca le menti, mentre un radicalmente integrato gioisce per l'evaporazione di incombenze mentali come ricordare itinerari, tradurre testi, scegliere prodotti, ecc.: è come se – portando implicitamente agli estremi il principio del «disimpegno organico» o «disattivazione corporea»¹¹ – la destinazione ultima fosse la demenza, con sconforto o allegria.

Fin qui, sembra facile denunciare il *bias* della confusione tra esteriorizzazione e identificazione, ben riconoscibile dai filosofi, consci che il principio

⁸ Cfr. V. Flusser, *Gestures*, Minneapolis 2014, p. 165.

⁹ Per E. Bencivenga, *Critica della ragione digitale. Come ci trasforma la rivoluzione tecnologica*, Milano 2020, la prima ha una matrice 'veterotestamentaria' o 'platonico-aristotelica', la seconda 'neotestamentaria' o 'hegeliana'.

¹⁰ Per approfondire la questione metafisico-linguistica, rinvio a G. Pezzano, *Pensare la realtà*, pp. 69-88.

¹¹ P. Alsberg, *L'enigma dell'uomo. Per una soluzione biologica*, a cura di E. Nardelli, Roma 2019.

dell'oggettivazione delle facoltà umane non prevede deroghe ontologiche riservate alla cognizione. Per esempio, l'esponente forse più celebre e rilevante dell'ipotesi della cognizione estesa dichiara convintamente: «ciò che è speciale dei cervelli umani, e ciò che spiega meglio i tratti distintivi dell'intelligenza umana, è precisamente la loro abilità di entrare in relazioni profonde e complesse con costrutti, supporti e ausili non-biologici», al punto che «*siamo creature le cui menti sono speciali precisamente perché sono fatte su misura per fusioni e coalizioni multiple*»¹². Eppure, i filosofi sembrano tener fede a queste direttive finché non sono investite le 'facoltà filosofiche'.

Va diffondendosi l'idea che a furia di restare immersi negli schermi, si rischia di perdere la capacità di «lettura profonda», dunque di pensiero profondo, intessuto di riflessione, contemplazione, immaginazione, pazienza cognitiva, osservazione protratta, inferenza, deduzione, ipotesi, previsione, valutazione, esplicitazione, indagine, presenza a sé, giudizio, ...¹³. Lo schermo, con tutte le attività pseudo-cognitive che sollecita (*skimming, scanning, browsing, skipping, multitasking, scrolling, switching*, ecc.), renderebbe la mente strutturalmente superficiale, semplificatrice, incapace di pensare veramente: il costo del web, che pur «fa sviluppare un'intelligenza visiva notevole», sarebbe pagato «dai processi profondi: acquisizione consapevole di conoscenza, analisi induttiva, pensiero critico, immaginazione e riflessione»¹⁴. Ecco perché internet starebbe instupidendo l'umanità: il continuo saltellare da un punto a un altro, distratti dal compito originale, tipico della *digital generation*, favorirebbe il delinarsi di un'attenzione svolazzante, una «mente da cavalletta»¹⁵ costantemente iperattenta, dunque incapace di focalizzarsi realmente su qualcosa – cioè di leggere, avendo il tempo di reagire agli stimoli e far maturare il pensiero senza soccombere a *overload* e *overflow* informativi¹⁶.

In breve, l'iper-lettura annienta la lettura, ma quale? Non possiamo infatti dare per scontato che si possa leggere (e scrivere) un solo elemento (la parola), in un modo soltanto (quello profondo) e tramite un solo supporto (la pagina)¹⁷. L'iper-lettura, a ben vedere, assedia in maniera incalzante particolarmente *certi tipi* di lettura-scrittura, come quella che fruisce l'informazione *lean forward* (è protesa alla ricerca e non al consumo rilassato), è *di natura primaria* (relega il flusso di altri canali di informazione e comunicazione sullo sfondo), *richiede*

¹² A. Clark, *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford 2004, pp. 5, 7.

¹³ Cfr. M. Wolf, *Lettore vieni a casa. Il cervello che legge in un mondo digitale*, tr. di P. Villani, Milano 2018.

¹⁴ P. M. Greenfield, *Technology and Informal Education: What Is Thought, What Is Learned*, «Science», 323, 5910, 2009, pp. 69-71: 71.

¹⁵ Cfr. M. Weigel, H. Gardner, *The Best of Both Literacies*, «Educational Leadership», 66, 6, 2009, pp. 38-41.

¹⁶ Cfr. p.e. N. K. Hayles, *Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes*, «Profession», 13, 2007, pp. 187-199, M. Jackson, *Distracted: The Erosion of Attention and the Coming Dark Age*, Amherst 2008; D. L. Ulin, *The Lost Art of Reading: Why Books Matter in a Distracted Time*, Seattle 2010.

¹⁷ Cfr. N. S. Baron, *Come leggere. Carta, schermo o audio?*, tr. di S. Garassini, Milano 2022.

staticità (si svolge non in mobilità) ed è *intensiva piuttosto che intensiva* (si preoccupa della qualità più che della quantità), venendo così preferibilmente supportata dalla ‘memoria vegetale’ (la carta)¹⁸. Si tratta – ecco il punto – della lettura-scrittura tipica della filosofia: con gli schermi a mettere a rischio di ‘infarto attenzionale’, delineando – *già prima che giungesse l’epoca di TikTok & C.* – il rischio di un mondo in cui «non ci sarà bisogno di azione riflessiva, di introspezione, di rivalutazione e di critica»¹⁹, si starebbe attendendo alla capacità di filosofare, al pensiero filosofico.

Non a caso, tra i più netti critici della ‘monitorizzazione’ del pensiero troviamo filosofi per i quali se l’attenzione non viene captata, essa non prende forma e la ‘sculptura’ della mente risulta ostacolata, rischiando persino la deumanizzazione. Difatti, la vigilanza continua – tipica per esempio del mondo dei videogame, che disperdono, frammentano e dissipano senza sosta l’attenzione esponendola a un diluvio di immagini immersive – sarebbe propria della sopravvivenza in un habitat selvaggio, dove occorre una forma d’attenzione priva di coscienza in senso pieno: senza pensiero, senza mediazione concettuale, perché reattivamente in preda a una costante ansia percettiva²⁰. Se realmente l’arrivo degli input dello schermo nel cervello «come immagini e figure invece che parole» spinge a (non)pensare «in modo più letterale piuttosto che in termini astratti»²¹, sorprende poco che un filosofo decreti «la scomparsa del pensiero»²²: la società digitale della disattenzione insegna a ‘sragionare’, demolendo sul nascere ogni tentativo di concentrazione e astrazione, di riflessione e idealizzazione – su cui si basa la cognizione filosofica.

Non è una novità che i filosofi, come più in generale gli umanisti e intellettuali²³, si pongano in questo modo rispetto alle esteriorizzazioni del pensiero: la varietà di fonti e riferimenti della lettura «ha un che di vago e instabile», spingendo coloro che «si spostano in fretta da un’opera a un’altra» a intossicarsi anziché nutrirsi, poiché «l’abbondanza di libri è una distrazione» per chi vuole vivere filosoficamente²⁴; la macchina da scrivere «oculta l’essenza dello scrivere e della scrittura» e «sottrae all’uomo la dignità essenziale della mano»²⁵,

¹⁸ Cfr. G. Roncaglia, *La quarta rivoluzione: sei lezioni sul futuro del libro*, Roma-Bari 2010.

¹⁹ G. Kress, *Literacy in the New Media Age*, London-New York 2003, p. 172.

²⁰ Cfr. particolarmente B. Stiegler, *Prendersi cura. Della gioventù e delle generazioni*, a cura di P. Vignola, Napoli 2014; B.-Ch. Han, *La società della stanchezza*, tr. di F. Buongiorno, Roma 2020.

²¹ S. Greenfield, *Mind Change. Come le tecnologie digitali stanno lasciando un’impronta sui nostri cervelli*, tr. di E. Carlino, Roma 2016, p. 35.

²² Cfr. E. Bencivenga, *La scomparsa del pensiero. Perché non possiamo rinunciare a ragionare con la nostra testa*, Milano 2017.

²³ Per ragioni di brevità, rimando agli studi di P. Burke, *Storia sociale della conoscenza*, tr. di M. L. Bassi, Bologna 2002; E. Eisenstein, *Divine Art, Infernal Machine: The Reception of Printing in the West from First Impressions to the Sense of an Ending*, Philadelphia 2011; F. Furedi, *Moral Panic and Reading: Early Elite Anxieties about the Media Effect*, «Cultural Sociology», 10, 4, 2016, pp. 523-537; H. Jackson, *The Fear of Books*, London 1932; S. van der Stigchel, *Concentration: Staying Focused in Times of Distraction*, Cambridge (MA) 2020.

²⁴ L. A. Seneca, *Lettere morali a Lucilio*, a cura di F. Solinas, Milano 2013, 2, 2-4.

²⁵ M. Heidegger, *Parmenide*, tr. di F. Volpi, Milano 1999, p. 64.

privandolo dell'opportunità di pensare *di proprio pugno*; i dispositivi elettronici – sostituendo il battere a macchina con il digitare – sanciscono «l'atrofia digitale della mano» e insieme «l'atrofia dello stesso pensare»²⁶. In tutti i casi, si stabilisce quasi la morte cerebrale. Chiaramente, una rondine non fa primavera (nemmeno tre), ma la propensione filosofica maggioritaria sembra porti anche oggi a fare delle nuove macchine una minaccia incombente per l'insieme di facoltà mentali sollecitate, esercitate e coltivate dal pensiero filosofico.

Per colpa delle info-macchine, avremmo così intrapreso la via del 'webetismo filosofico': i filosofi, se così stanno le cose, diventano quasi sacerdoti resistenti che proteggono la lettura-scrittura saggistica dal colonialismo digitale e dall'invasione dell'attenzione, al fine di salvaguardare l'unico supporto che permette di lasciar tracce del proprio pensiero, organizzarlo, allinearlo, approfondirlo e fissarlo, trovando nel testo cartaceo il formato cognitivo perfetto, in quanto impermeabile a ogni intrusione della personalizzazione dei contenuti²⁷. Sembra che i filosofi tendano a dimenticarsi che anche le capacità filosofiche prendono forma esteriorizzandosi, o – quantomeno – a non chiedersi perché mai la 'mente filosofica' dovrebbe identificarsi con il *medium* tramite cui si è originariamente oggettivata.

4. Boomersofia

Mi riferisco chiaramente all'alfabeto e alla sua ricezione socratica, in filosofia portata all'attenzione soprattutto da J. Derrida: è Socrate il *paziente* del 'luddismo filosofico' nei confronti delle esteriorizzazioni del pensiero ed è un caso-chiave, stante che la tecnologia alfabetica è alla base della scrittura via libro, macchina da scrivere, o PC. Pensando al dibattito contemporaneo, Socrate finisce per apparire – lato negativo – come il più tenace dei *boomer*, dunque anche – lato positivo – come un critico decisamente *up to date*²⁸. La sua idea, stilizzandola, era che con il medium alfabetico la «parola viva» diventava «morto discorso» che «si diffonde ovunque», composto da elementi che «sembra che siano intelligenti» ma non lo sono: in questa maniera, «fidandosi della scrittura», finirà che essa «impianterà la dimenticanza» nelle menti e le persone diventeranno come «rotoli da papiro» incapaci di «rispondere e a loro volta porre domande», ossia di apprendere e pensare. In definitiva, la *techne* alfabetica spaventava Socrate per quattro ragioni-base:

²⁶ B.-Ch. Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, tr. it. di F. Buongiorno, Roma 2015, p. 54.

²⁷ Cfr. R. Casati, *Contro il colonialismo digitale. Istruzioni per continuare a leggere*, Roma-Bari 2013.

²⁸ Lo ha colto ottimamente M. Wolf, *Proust e il calamaro. Storia e scienza del cervello che legge*, tr. di S. Galli, Milano 2009, soprattutto pp. 59-87, ma cfr. anche B. Stiegler, *Platone digitale. Per una filosofia della rete*, a cura di P. Vignola, F. Vitale, Milano-Udine 2015, pp. 35-58. Rispetto ai testi platonici, i richiami vanno a *Fedro*, 274d-275d e *Protagora*, 329a.

1) i farmaci hanno sempre controindicazioni: il testo scritto agisce come memoria esterna, ma proprio per questo rischia di sostituire la memoria interna, finendo per rappresentare una ricetta per la smemoratezza, soprattutto rispetto ai processi di interiorizzazione della genuina conoscenza;

2) *verba volant, scripta manent*, certo, ma proprio perciò il testo scritto non è interattivo come lo sa essere la comunicazione orale: sia perché non risponde alle domande di chiarimento e approfondimento, sia perché non si adatta ai diversi lettori e alle loro differenti richieste, sia perché non si difende da errori di lettura e interpretazioni sbagliate correggendoli;

3) una circolazione delle informazioni più rapida e ampia sembra un bene, ma ha un inquietante *dark side*: consegnandosi all'apparente intelligenza di quei segni che sembrano custodire in maniera stabile e chiara ogni conoscenza, le persone smetteranno di apprendere e pensare con la propria testa e si perderanno nei papiri, quasi dimenticandosi del mondo reale, fatto di scambi faccia a faccia in compresenza fisica;

4) delegare i processi di conoscenza e ragionamento ai segni estranei del testo scritto causa più problemi di quelli che risolve: si finisce per accordare cieca fiducia a quegli *humanbot* che, sapendo maneggiare tali segni con particolare maestria, ottengono successo chattando pubblicamente come se fossero veri sapienti e non meri portatori di opinioni che ripetono le cose a pappagallo (i sofisti) e per credere che il vero sapere sia iscritto nella materia inerte del testo e non nella carne viva delle persone, ossia nella loro anima (idee e pensieri) e nei loro corpi (gesti e comportamenti).

Socrate – cosa persino strabiliante – si riferiva appunto non a *GoogleMaps*, *Wikipedia*, *Alexa*, ecc., bensì alla prima forma di AI nella storia umana, grazie al cui codice binario (vocali + consonanti: *alfa-beto*) il flusso analogico dell'esperienza veniva spezzettato, compresso, registrato e trasmesso in unità variamente combinabili e interscambiabili, ossia veniva trasformato in un algoritmo potenzialmente universale, perché permetteva di 'storare' e condividere qualunque tipo di contenuto informativo. A fronte di tanta lucidità nella comprensione della natura epocale di questo movimento di discretizzazione del campo denso e continuo del vissuto, Socrate recita il ruolo di *boomer* per come connota tale mutamento: quanto dal suo punto di vista appariva come la morte della filosofia rappresentò in realtà la sua nascita. Difatti, il pensiero filosofico è informato dalla scrittura tanto profondamente che i suoi tipici negoziati concettuali sembrerebbero impediti all'infuori di essa, se seguiamo quei mediologi e antropologi che da tempo indagano il rapporto tra scritturalità alfabetica e forme del pensiero²⁹, talora anche sollevando criticamente il tema

²⁹ Penso p.e. a A. R. Galloway, *Love of the Middle*, in A. R. Galloway, E. Thacker, M. Wark, *Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation*, Chicago 2013, pp. 25-76; J. Goody, *L'addomesticamento del pensiero selvaggio*, tr. di V. Messana, Milano 1987; Id., *La logica della scrittura e l'organizzazione della società*, tr. di P. Arborio, Torino 1988; M. McLuhan, *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, tr. di S. Rizzo, Roma 2011; D. R. Olson, *The World*

dello «scrittismo» che sarebbe arrivato a esercitare una «tirannia» sulla cultura occidentale³⁰.

L'idea è che assecondando la 'cerebrotecnica' alfabetica abbiamo via via imparato a – restando alla dimensione cognitiva: mettere in sequenza, allineare e organizzare idee-parole e pensieri-frasi; astrarre; classificare; formalizzare; sistematizzare; enumerare; mettere a fuoco e inquadrare mentalmente; isolare significati; definire; analizzare e sintetizzare; interpretare la mente altrui; criticare; meditare; riflettere; ... In breve, *tramite* la scrittura alfabetica abbiamo imparato a ragionare, dunque a filosofare³¹: se l'intera nostra razionalità si è configurata *sub specie alphabeti*, vale a maggior ragione per i filosofi che «pensiamo non solo sulla carta, pensiamo con la carta»³², ossia mediante essa in un senso strutturale, dunque individuante e non semplicemente strumentale. Il caso-Socrate sembra allora insegnare ciò: in quanto *pharmakon*, quel medium che avrebbe dovuto radere al suolo la mente ha finito per liberarla e aprirla a nuovi usi, così che oggi l'atto stesso del pensare logicamente, criticamente, riflessivamente e autonomamente consiste nel saper leggere, analizzare, comprendere e interpretare testi e sottotesti – ovvero nell'aver in mente quel *medium* e nell'aver una mente capace di pensare tramite quel *medium*, quindi, in ultima istanza, nell'aver una mente foggata da quel *medium*.

Significativamente, quello che riteniamo il primo vero filosofo (Platone), vivendo il passaggio dall'oralità alla scrittura alfabetica, si trovò anche a fronteggiare le conseguenze della sua facilità d'uso e della sua diffusione, impegnandosi a *disciplinare* l'alfabetizzazione, nella pratica prima ancora che nella teoria: la critica del nuovo *medium* si traduceva nel gesto di appropriarsene diversamente rispetto agli utilizzi stigmatizzati, fissando parametri per farne buon uso, cioè per leggere e scrivere bene. Ciò diede vita allo sforzo di ricalcare e restituire la fluidità e la vivacità del confronto faccia a faccia (i dialoghi come 'oralizzazione' dell'alfabeto), non dimenticando mai il pungolo socratico per cui la vera filosofia non può essere messa per iscritto: simile tensione travaglia da allora il lavoro filosofico, se pensiamo non solo al nesso tra interpretazione e trasformazione del mondo sociale rivendicato già da Platone stesso ben prima di Marx, ma anche all'afflato etico-pratico recentemente riemerso nell'idea della filosofia come «modo di vivere», basata sulla riattivazione della distinzione fra «il discorso sulla filosofia e la filosofia stessa»³³. Sono modi in cui si cerca quasi

on Paper: The Conceptual and Cognitive Implications of Writing and Reading, Cambridge 1994; Id., *The Mind on Paper: Reading, Consciousness and Rationality*, Cambridge 2017; W. J. Ong, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, tr. di A. Calanchi, Bologna 2011; C. de Vos, D. de Kerckhove, *Ecrit-Ecran*, 3 voll., Paris 2013.

³⁰ Cfr. R. Harris, *Rethinking Writing*, London-New York 2001, p. vii; Id., *Rationality and the Literate Mind*, London-New York 2009, pp. 11-12.

³¹ Cfr. anche K. A. Appiah, 'Quell'x tale che...'. *Introduzione alla filosofia contemporanea*, tr. di S. Levi, Roma-Bari 2009, pp. 359-363 e soprattutto C. Sini, *L'alfabeto e l'Occidente. Opere. III/II*, Milano 2016.

³² S. Krämer, *Point, Line, Surface as Plane: From Notational Iconicity to Diagrammatology*, in Ž. Paić, K. Purgar (eds.), *Theorizing Images*, Newcastle upon Tyne 2016, pp. 202-226: 214.

³³ P. Hadot, *Esercizi spirituali e filosofia antica*, tr. di A. M. Marietti, Torino 2005, p. 157.

disperatamente di intaccare quel «mito della parola scritta» che ha finito per plasmare l'abito di pensiero fondamentale della filosofia, configurando la sua postura-base tanto corporea quanto mentale, cioè informando tanto *ciò che fanno* quanto *ciò che pensano* i filosofi³⁴.

5. Filosofia e alfabeto: un attaccamento morboso?

Stante questo, emerge una domanda tanto semplice nella formulazione quanto complessa negli sviluppi: non è che qualcosa di analogo accadrà o sta accadendo per lo schermo, cioè con la digitalizzazione del pensiero? Succederà che penseremo non solo su schermo, ma *con* esso³⁵? Nel momento in cui «lo schermo, i *media* e la 'comunicazione' hanno surrettiziamente preso il posto della pagina, della letteratura e della lettura»³⁶, la mente filosofica è semplicemente destinata a soccombere, o può trovare il modo di – letteralmente – ripensarsi? Posto che da sempre più parti la via più equilibrata da battere per 'rimentalizzarsi' viene indicata nella costruzione di menti bi-alfabetizzate (facendo comunque trasparire il primato alfabetico), 'addestrate' ai nuovi compiti richiesti dalla digitalizzazione (visualizzazione e programmazione su tutti), si devono ugualmente invocare anche filosofi bi-alfabetizzati? Se la mente in generale sta vivendo una rinnovata e decisiva fase di esteriorizzazione delle proprie capacità, perché ciò non dovrebbe valere per la mente filosofica, come se questa fosse 'incollata' alle parole scritte che le hanno permesso di organizzarsi, articolarsi ed esprimersi? È possibile che il pensiero filosofico stia imbattendosi in una nuova oggettivazione di impronta schermica, digitale, visuale, transmediale, ecc.?

C'è davvero dell'ironia (non socratica) in tutto ciò: un tempo l'alfabeto rovinava la mente filosofica (*orale*), oggi la rete rovinerebbe la mente filosofica (*scrivente*)³⁷ – o magari, per i consueti tecnomaniaci, già la sostituirebbe, grazie alla terza generazione dei modelli computazionali *Generative Pretrained Transformer* stile ChatGPT. Non è che siamo invece agli albori di una nuova mente filosofica, mediata altrimenti? C'è chi per esempio osserva che, dopo la «ragione grafica», ora sarà la volta di una «ragione computazionale», che allenerà il pensiero con una ginnastica mentale incentrata sull'esplorare, connettere e stratificare, anziché – com'era tipico della ragione 'scritturale' – sull'enumerare, inquadrare e astrarre: le cosiddette 'macchine che pensano' diventerebbero macchine che danno a pensare³⁸ – proprio come avvenne con la scrittura. Insomma: un tramite per la (ri)esteriorizzazione del pensiero. Dopo due millenni di 'filosofia scritturale'

³⁴ Rinvio a G. Pezzano, *Il mito della parola scritta. Filosofia dei nuovi media (Livello 0 - beta version)*, «Lessico di etica pubblica», XIII, 2, 2022, pp. 157-178.

³⁵ Come invoca anche M. Carbone, *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Milano 2016.

³⁶ I. Illich, *Nella vigna del testo. Per un'etologia della lettura*, tr. di A. Serra, D. Barbone, Milano 1994, p. 1.

³⁷ Vedi N. Carr, *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello*, tr. di S. Garassini, Milano 2010.

³⁸ Cfr. B. Bachimont, *Le sens de la technique: le numérique et le calcul*, Paris 2010.

seguirà dunque una ‘filosofia computazionale’, che, oltre a usare strumenti computazionali (già sta accadendo)³⁹, penserà *sub specie computationis*? Oppure la filosofia diventerà custode di una tecnologia – l’alfabeto – ormai «non necessaria per la coscienza contemporanea», cioè un lusso accademico fine a sé (ancor più di ora) che «una futura élite di *litterati* potrà concedersi» al fine di «evadere da ogni occupazione utile»⁴⁰? Sarebbe il corrispettivo mediale dei «pastori dell’essere» heideggeriani, *inconsapevolmente* intenti a proteggere la funzione di ‘addomesticamento spirituale’ dell’alfabeto dalla superficialità e disinibizione tipiche dei media volti a intrattenere e distrarre⁴¹ – dal Colosseo a TikTok.

‘Inconsapevolmente’ perché i filosofi hanno sempre faticato a considerare esplicitamente la natura mediale del mondo e dell’essere umano, dunque anche – ora soprattutto – del filosofare stesso: «in contrasto con illuminatori, pittori, scienziati, storici e poeti, i pensatori tendono a dimenticare il proprio stesso medium», così che la filosofia «ha del tutto ignorato i propri mezzi tecnici, dai volumi antichi sino ai bestseller moderni»⁴². È vero, dove c’è medium c’è inevitabilmente ‘accecamiento’, poiché i media – come perfetti ‘messaggeri’ – funzionano tanto meglio quanto più agiscono senza farsi vedere, retrocedendo sullo sfondo per ‘de-estetizzarsi’: «esiste una proporzionalità inversa tra la percepibilità del messaggio e la sparizione del messaggero, tra l’apparire di ciò che è mediato e il ritrarsi del mediatore»⁴³. Aver cominciato a tematizzare questo permette sì ai filosofi di poter finalmente riconoscere anche il proprio medium fondamentale⁴⁴, con il rischio però paradossale di finire per assumere che l’empirico storico sia il trascendentale astorico – quasi la scrittura imponesse alla filosofia il comandamento *non avrai altro Dio-medium all’infuori di me!* Il pericolo è che mente filosofica e medium alfabetico restino incollate e pensiero filosofico e scrittura vivano una relazione monogamica a vita: l’esteriorizzazione alfabetica della *mens philosophica* sfocerebbe nell’identificazione irreversibile di questa con l’alfabeto.

È un attaccamento morboso che però oggi comincia a essere appunto incrinato materialmente (medialmente), sollecitando la filosofia a perlomeno

³⁹ Scelgo due rimandi per brevità: A. Betti, *Towards a Computational History of Ideas*, «CEUR Workshop Proceedings», 1681, 2016, pp. 1-13; E. Petrovich, *Acknowledgments-based Networks for Mapping the Social Structure of Research Fields: A Case Study on Recent Analytic Philosophy*, «Synthese», 200, 204, 2022, pp. 1-40.

⁴⁰ V. Flusser, *La cultura dei media*, tr. di T. Cavallo, Milano 2004, p. 50.

⁴¹ Cfr. P. Sloterdijk, *Non siamo ancora stati salvati. Saggi dopo Heidegger*, a cura di A. Calligaris, Milano 2004, pp. 244-252.

⁴² F. Kittler, *Towards an Ontology of the Media*, «Theory, Culture & Society», 26, 2-3, 2009, pp. 23-31; 26, 28. Le cose starebbero cambiando con la «grammatologia» e «farmacologia» di Derrida, nonché – prima ancora e in termini ontologici – con l’apertura alla ‘mediologia’ di Heidegger.

⁴³ S. Krämer, *Piccola metafisica della medialità. Medium, messaggero, trasmissione*, tr. di F. Buongiorno, Roma 2020, pp. 18-19.

⁴⁴ Cfr. p.e., con particolare attenzione alle risorse filosofiche del *game design*, I. Bogost, *Alien Phenomenology, or What it’s like to Be a Thing*, Minneapolis 2012; S. Gualeni, *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with a Digital Hammer*, London 2015.

domandarsi se sia appunto possibile concepire altrimenti. Diversamente, i filosofi rischiano davvero di ritrovarsi nell'inferno mediale di coloro che mascherano con un'«aura di grandiosità e nobiltà» la «pigrizia» che non fa accettare l'apparizione di «codici che trasmettono meglio delle lettere le informazioni», come «nastro, dischi, film, videocassette, videogiochi o dischetti», aprendo a un futuro in cui «si potrà corrispondere epistolarmente, praticare scienza, politica, poesia, filosofica in maniera più efficace che ricorrendo all'alfabeto o ai numeri arabi»⁴⁵. Simile pigrizia preclude l'ingresso nel paradiso della «nuova élite» che – «spezzato il nesso tra il pensare e il parlare» – comincia a pensare «in numeri, in forme, in colori, in suoni, ma sempre meno in parole», emancipandosi «dalla struttura discorsiva del nostro linguaggio»⁴⁶. Provare a 'scollare' dal di dentro mente estesa filosofica ed estensione alfabetica, innescando l'increspatura di tale attaccamento morboso, significa auto-applicare al rapporto tra filosofia e sua estensione-base il gesto riflessivo che la filosofia esercita in genere su altri temi o campi del sapere, facendo dunque auto-critica rispetto al problema dell'oggettivazione dello spirito filosofico: una sorta di *Fenomenologia dello Spirito Filosofico*.

Che cosa può significare e comportare ciò? La domanda è capitale, ma proviamo almeno a fornire qualche indicazione della possibile direzione in cui cercare una risposta.

6. Immagini concettuali e iper-astrazione

Per avere una prima idea, si può cominciare riscontrando che la classica contrapposizione frontale tra immagine e concetto sembra oggi diventare decisamente insoddisfacente, se consideriamo per esempio la natura delle «immagini tecniche», ovvero digitali, per cui «foto, film, video, schermi televisivi, monitor di computer» assumono «la funzione che è stata lungamente svolta dai testi lineari», ossia «trasportare, per la società e per i singoli, le informazioni d'importanza vitale»⁴⁷. Infatti, ciò fa sì che le immagini possano più facilmente venire usate per esprimere e significare disegni, piani, progetti e simili, anziché semplicemente registrare stati di cose⁴⁸: esse supportano la proiezione di concetti e idee, come succedeva già con la fotografia, fatta meno di mero rispecchiamento della realtà e più di inquadratura, soggetto, prospettiva, colore, esposizione, ecc. Se volessimo esprimerla in termini storico-artistici, potremmo dire che al modello mimetico stile nature morte subentra quello an-iconico stile espressionismo prima e astrattismo poi, che culmina nell'arte concettuale (da Duchamp a oggi), la quale non a caso – anche per via della tendenza dei movimenti d'avanguardia

⁴⁵ V. Flusser, *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?*, Göttingen 1987, pp. 7-8. Simile intaccamento del monopolio della scrittura alfabetica viene a più riprese evidenziato da F. Kittler: vedi perlomeno *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin 1986.

⁴⁶ V. Flusser, *La cultura dei media*, p. 42.

⁴⁷ Id., *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, tr. di S. Patriarca, Roma 2009, p. 6.

⁴⁸ Cfr. *ivi*, pp. 55-68.

a esprimersi attraverso manifesti scritti⁴⁹ – ha portato alcuni filosofi a sancire che l'arte capace di interiorizzare la propria storia, diventando autocosciente quindi concettualizzandosi, è a tutti gli effetti filosofia⁵⁰.

Al di là di ciò, il fatto è che fino a oggi concepire aveva significato risolvere le immagini in parole scritte, cioè trasporre alfabeticamente le raffigurazioni in linee di parole, ma è ormai possibile intravedere l'insorgere di un'ulteriore riflessione di 'secondo grado' o iper-astrazione, capace per esempio di risolvere stavolta le parole scritte in peculiari immagini concettuali⁵¹: si pensi all'utilizzo degli strumenti di *data visualization* per operare il cosiddetto *distant reading* dei corpi di testi. Se nel primo caso il linguaggio si presentava come al contempo l'oggetto tematico e il veicolo fondamentale del pensiero, che cosa potrebbe invece accompagnare una simile concettualizzazione 'post-alfabetica'? Una risposta potremmo trovarla pensando al codice, ma prima ancora di chiamare in causa quello legato al software, possiamo prendere quello espresso dallo *script* di un film: un testo che viene scritto (lato alfabeticamente) per essere non letto bensì messo in scena, ossia per venire eseguito e farlo attraverso immagini (lato post-alfabetico). 'Ciak, si gira!': una sceneggiatura esprime un pensiero *proiettando* concetti, tanto idealmente prima quanto materialmente poi.

Se parliamo però di filosofia, dove si agisce come se la conoscenza fosse fondata solo all'infuori del campo visivo⁵² e si portano agli estremi il «divorzio» e la «sfida per la supremazia» tra iconico e discorsivo inaugurati dall'alfabeto e radicalizzati dal *boost* tecnologico della stampa a caratteri mobili⁵³, diventa ancora più problematico accettare che un film (una serie-tv, ecc.) possa esprimere un pensiero filosofico: le immagini cinematografiche possono essere genuinamente concettuali? Può la mente filosofica exteriorizzarsi tramite un film? Il *concept* di uno *script* può equivalere a un concetto filosofico? Se nel cinema «lo schermo è come una finestra che si affaccia su un mondo»⁵⁴, tale finestra sporge anche sul mondo filosofico? Di per sé, il discorso potrebbe essere e va esteso anche ad altre forme di medialità filosofiche alternative, come il fumetto e il videogame, ma ci sono almeno tre ragioni per cui il cinema può offrire un terreno di confronto particolarmente interessante per avere un *case study* iniziale nell'elaborazione di una matrice di atteggiamenti-base della filosofia 'alfabetizzata' verso l'ipotetica filosoficità di media 'post-alfabetici'.

La prima è più teorica. Stante che già nel cinema disegno mentale e disegno grafico si accompagnano ed esso esibisce una «scrittura estesa» fatta

⁴⁹ Cfr. A. Martinengo, *Prospettive sull'ermeneutica dell'immagine*, Macerata 2021, p. 120.

⁵⁰ Vedi particolarmente A. C. Danto, *La destituzione filosofica dell'arte*, a cura di T. Andina, Milano 2020.

⁵¹ Cfr. V. Flusser, *La cultura dei media*, pp. 11-12, nonché M. Jongen, *Die zweiten Hieroglyphen. Entwurf einer Theorie der Hyperbilder*, in I. Berensmeyer (Hrsg.), *Mystik und Medien. Erfahrung, Bild, Theorie*, München 2008, pp. 151-172.

⁵² *Ethos* indagato p.e. da H. Bredekamp, *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*, a cura di F. Vercellone, Milano 2015.

⁵³ F. Antinucci, *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Roma-Bari 2011, p. 166.

⁵⁴ C. McGinn, *The Power of Movies: How Screen and Mind Interact*, New York 2005, p. 22.

di «cine-frasi» capaci di integrare sincreticamente immagine, suono e parola⁵⁵, l'universo audiovisivo digitale contemporaneo è stato apertamente connotato come «galassia postcinema», perché di esso porta inesorabilmente le tracce⁵⁶. In tal senso, anche per chi si interroga sulla filosoficità del cinema l'etichetta 'cinema' indica ormai «la varietà dei differenti modi di presentare i materiali audiovisivi in movimento attualmente esistenti, così come quelli che potrebbero esistere in futuro»⁵⁷: *animazioni* intermediali e multidimensionali che integrano video, audio, e parole (*reels*, videogame, *stories*, graphic-video, ecc.).

La seconda è invece più storica. Il cinema sollevò da subito il problema se un *logos* non-linguistico fosse soltanto figurato (un modo di dire) o effettivamente figurale (un peculiare modo di pensare visualmente), dato che consentiva di condividere l'esperienza percettiva con un'efficacia e una facilità paragonabili a quella con cui prima di allora si condivideva linguisticamente il pensiero concettuale (facendo presto gridare al rischio di omologazione immaginativa). Per esempio, intorno alla metà del '900 si poteva sancire:

il pubblico disimpara a pensare come legge o scrive, e si abitua a pensare come vede. [...] La cultura cinematografica rende più visivo il pensiero. Dopo l'Uomo artigiano e l'Uomo scienziato, ecco comparire l'Uomo spettatore, una nuova sottocategoria dell'Uomo razionale. Alla scienza fondata sul ragionamento – lenta, astratta, rigida – viene ad aggiungersi la conoscenza attraverso le emozioni [...]: una conoscenza rapida, concreta, plastica, che si acquisisce direttamente attraverso lo sguardo⁵⁸.

O, analogamente, già intorno agli anni '20 si percepiva che, come con l'invenzione della stampa «lo spirito visibile si è trasformato in spirito leggibile e la cultura visiva in cultura concettuale», così starebbe ora accadendo l'inverso con l'invenzione del cinema:

un'altra macchina è ora all'opera, per dare alla cultura una nuova svolta in direzione del visivo e all'uomo un nuovo volto. Il suo nome è cinematografo. È una tecnica per la riproduzione e diffusione della produzione spirituale, proprio come la stampa, e i suoi effetti sulla cultura umana non saranno minori rispetto a quest'ultima⁵⁹.

Considerando ciò, non sorprende che – ancora più specificamente – si sia potuto sottolineare che è innanzitutto con il cinema che la scrittura ha cominciato a veder conteso il proprio scettro di *Medium della Vera Filosofia*:

se la scritturalità, dopo e in coabitazione con la cultura orale, è stata il medium privilegiato della filosofia per secoli, essa, per lo meno a partire dall'avvento del cinema,

⁵⁵ Cfr. P. Montani, *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Milano 2020; Id., *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Milano 2022.

⁵⁶ Cfr. S. Arcagni, *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Torino 2016.

⁵⁷ T. E. Wartenberg, *Pensare sullo schermo. Cinema come filosofia*, a cura di R. Mordacci, Milano-Udine 2011, p. 40.

⁵⁸ J. Epstein, *Écrits complets, V. 1945-1951*, Paris 2014, p. 183.

⁵⁹ B. Balázs, *L'uomo visibile*, tr. di S. Terpin, Torino 2008, p. 123.

si trova a condividere il proprio primato con altre forme di espressione del pensiero, in particolare quelle audiovisive. Qui, rispetto alla scritturalità, l'uso di immagini in movimento, del montaggio e dell'audio aggiunge livelli specifici di complessità⁶⁰.

Con ulteriore slancio, c'è chi ha riconosciuto nell'immagine mobile l'opera di «un'immaginazione riflessiva, filosofica» e non semplicemente «rappresentativa, artistica», grazie a cui «il pensiero immaginale diventa capace di pensare concetti», aprendo le porte per la prima volta nella storia a «un medium per una filosofia non discorsiva», o persino al «meta-pensiero di un pensiero concettuale»⁶¹.

La terza è infine più legata allo stato dell'arte della ricerca. Il cambiamento tecnologico-culturale legato alle immagini in movimento ha innescato presto una vastissima *letteratura scritta* di filosofia del cinema, soprattutto all'inizio in lingua francese, sull'onda dell'attenzione di segno opposto riservata al cinema da Bergson prima e da Deleuze poi, ma poi anche nei *Film Studies* anglosassoni dell'ultimo ventennio circa, dove a fianco dei più canonici testi scritti sull'audiovisivo, per interpretare, analizzare, ricostruire, ecc. questo o quell'aspetto del cinema (linguaggio, generi, temi, ecc.), si è cominciato a dibattere esplicitamente il tema della possibilità di una filosofia con lo schermo. Vediamo in che termini.

7. Screening Philosophy

In un confronto già piuttosto partecipato⁶², si sono delineati perlomeno due principali posizionamenti, sulle prime riconducibili alla diversa sensibilità

⁶⁰ A. Lucci, 'Horizon Zero Down' e 'Detroit Become Human': filosofia dei media, narrazioni videoludiche e fantascienza, «Philosophy Kitchen», 6, 10, 2019, pp. 159-171: 160-161.

⁶¹ V. Flusser, *Toward a Theory of Video*, inedito, Flusser Archiv, 1982, p. 2 e Id., *Line and Surface*, «Main Currents of Modern Thought», 29, 3, 1973, pp. 100-106: 106 (citati nell'ottimo F. Restuccia, *Il contrattacco delle immagini. Tecnica, media e idolatria a partire da Vilém Flusser*, Milano 2021, p. 152).

⁶² Cfr. in particolare: S. Cavell, *The World Viewed*, Boston 1979; Id., *Alla ricerca della felicità. La commedia hollywoodiana del rimatrimonio*, tr. di E. Morreale, Torino 1999; D. Cox, M. P. Levine, *Thinking Through Film: Doing Philosophy*, Oxford 2011; D. Davies, *Can Film be a Philosophical Medium?*, «Postgraduate Journal of Aesthetics», 5, 2, 2008, pp. 1-20; C. Falzon, *Philosophy Goes to the Movie: An Introduction to Philosophy*, London-New York 2002; D. Frampton, *Filmosophy*, Wallflower, London 2006; R. A. Gilmore, *Doing Philosophy at the Movie*, Albany 2005; A. Light, *Reel Arguments: Film, Philosophy, and Social Criticism*, London-New York 2003; M. M. Litch, *Philosophy Through Film*, London-New York 2002; P. Livingston, *Theses on Cinema as Philosophy*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 64, 1, 2006, pp. 11-18; Id., *Cinema, Philosophy, Bergman: On Film as Philosophy*, Oxford 2009; S. Mulhall, *On Film*, London-New York 2001; T. Ponech, *The Substance of Cinema*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 64, 1, 2006, pp. 187-198; B. Porter, *Philosophy Through Fiction and Film*, Upper Saddle River 2004; B. Russell, *The Philosophical Limits of Film*, «Film and Philosophy», 6, 2000, pp. 163-167; Id., *Film's Limits: The Sequel*, «Film and Philosophy», 12, 2007, pp. 1-16; R. Sinnerbrink, *New Philosophies of Film: Thinking Images*, New York 2011; M. Smith, *Film Art, Argument, and Ambiguity*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 64, 1, 2006, pp. 33-42; M. Smith, T. E. Wartenberg (eds.), *Thinking Through Cinema: Film as Philosophy*, Oxford 2006; A. Smuts, *Film as Philosophy: In Defense of a Bold Thesis*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 67, 4, 2009, pp. 409-420; T. E. Wartenberg, *Pensare sullo schermo*.

tra analitici ‘filo-scienze naturali’ e continentali ‘filo-scienze umane’, stante che i primi sono fedeli all’idea che fare filosofia significhi argomentare, discutere, criticare, definire, e annessi (ispirandosi alle discipline logico-scientifiche), mentre i secondi sono maggiormente aperti all’idea che la filosofia possa consistere in una «nebulosa di pratiche di pensiero» (ispirandosi alle discipline retorico-interpretative)⁶³. La corrispondenza è comunque tendenziale (in parte emergerà): abbiamo pensatori analitici favorevoli all’idea che esista una filosofia su schermo e pensatori continentali altamente sensibili alle implicazioni filosofiche del cinema, ma apparentemente poco propensi ad accettare che sia esso stesso filosofico. Al netto di ciò, il mio scopo è individuare uno schema dei principali modi di valutare la filosoficità del cinema, individuando un primo orientamento più tradizionalista o *alfabetico-conservatore* (§ 6.1), un secondo orientamento intermedio o *alfabetico-progressista* (§ 6.2), e un terzo orientamento più d’avanguardia o *multimediale* (§ 6.3), sul quale mi soffermerò particolarmente.

7.1. *Alfabetismo conservatore*

La prima posizione è sicuramente più intuitiva e, si può immaginare, spontaneamente *sottoscritta* anche dai filosofi che non si ‘occupano di’ cinema: fare filosofia ‘con’ il cinema significa al più utilizzarlo per spiegare concetti filosofici elaborati altrimenti, ovvero con i mezzi consueti della ricerca e indagine filosofiche (le parole scritte). La convinzione è che ci sia una chiara differenza tra argomentazione e narrazione, ragionamento e racconto, parola chiara e immagine vaga, concetto astratto ed episodio particolare, generalità logica e situatività emotiva, e così via: tra *logos* e *mythos* – in breve.

Pertanto, si delinea una concezione *strumentale* del cinema come supporto impiegabile a fini filosofici, unitamente all’idea classico-didascalica per cui, quando avviene un simile utilizzo, la parola (filosofica) spiega l’immagine (filmica), facendo emergere le tesi filosofiche che potrebbero essere al più implicite in un film, secondo il gesto tipico della filosofia ‘di’ o ‘su’. Il cinema

In Italia, eco del dibattito lo troviamo nell’accurata presentazione generale di E. Terrone, *Filosofia del film*, Roma 2015 e nella raccolta R. Mordacci (a cura di), *Come fare filosofia con i film*, Roma 2017 – ma si veda anche A. D’Aloia, R. Eugeni (a cura di), *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Milano 2017. Esiste anche un filone più interno ai *visual argument studies*: segnaliamo perlomeno J. Alcolea-Banegas, *Visual Arguments in Film*, «Argumentation», 23, 2, 2009, pp. 259-275; L. Tarnay, *The Conceptual Basis of Visual Argumentation: A Case for Arguing In and Through Moving Images*, in F. van Eemeren, J. Blair, C. Willard, A. Snoeck Henkemans (eds.), *Proceedings of the Fifth Conference International Society for the Study of Argumentation*, Amsterdam 2003, pp. 1001-1005.

⁶³ Cfr. E. Terrone, *Filosofia del film*, pass. 1978-2043. Anche Terrone distingue tre posizioni sulla filosoficità del cinema: una scettica (esponenti di spicco P. Livingston, B. Russell e M. Smith); una iperbolica (esponenti di spicco S. Cavell e S. Mulhall); una dialettica (esponenti di spicco D. Cox, M. P. Levine, D. Davies e T. E. Wartenberg). Rispetto alla mia scansione, la prima corrisponde all’orientamento *alfabetico-conservatore*, le ultime sono associabili a varianti forte e debole dell’orientamento *multimediale*.

rimane uno spunto, un'occasione o un pretesto per pensare filosoficamente, prevalentemente per mostrare una tesi filosofica 'già pensata' altrimenti (per iscritto), non offre mai esso stesso un'elaborazione genuinamente filosofica: «il cinema deve intrattenere», mentre «se volessi affermare un'idea filosofica, pubblicherei un saggio in *Proceedings of the Aristotelian Society*»⁶⁴. Un perfetto esempio di 'incollamento' tra mente filosofica e *medium* alfabetico: il pensiero filosofico, il concetto, non può estrinsecarsi all'infuori della scrittura. Il cinema (come ogni altro *medium*) è al più un 'oggetto' per il filosofo: può – al limite – divertire e appassionare, non far pensare, o – perlomeno – non può mai filosofare.

Su tali basi, nemmeno le pellicole d'autore più sperimentali e d'avanguardia possono connotarsi come vere opere di filosofia: esse «difficilmente sono procedure rigorose di ricerca della verità che forniscono dimostrazioni e argomenti a supporto delle conclusioni dei loro autori», come invece fa un *testo* filosofico; possono al limite offrire «veicoli per le idee filosoficamente pertinenti dei loro autori sulla natura del cinema»⁶⁵. Un autore di film può anche avere idee filosofiche, ma solo sul cinema, e se volesse esprimerle compiutamente, dovrebbe scegliere il *medium* più idoneo allo scopo: dovrebbe scrivere testi, giammai disegnare e girare un film.

7.2. Alfabetismo progressista

La seconda posizione, intermedia, prevede che il cinema non rappresenti né una mera nuova pezza d'appoggio al lavoro di elaborazione o esemplificazione filosofica, né un semplice nuovo oggetto del sapere filosofico. Piuttosto, esso innesca il mutamento di alcuni paradigmi del pensiero filosofico consolidati se non sclerotizzati, anzitutto rispetto a come concepire l'immagine e la realtà: il cinema per esempio stimolerebbe la filosofia a considerare l'iconico come 'immagine-per' anziché 'immagine-di', la realtà come 'elaborazione' anziché 'datità', la conoscenza come 'disegno' anziché 'rappresentazione', la verità come '(ir)rilevanza' anziché '(in)corrispondenza' – inscenando il «rovesciamento del platonismo» invocato nel Novecento filosofico⁶⁶. La relazione con la filosofia si fa così più intima: 'cinema *con* filosofia' significherebbe *insieme*.

Ciononostante, simile spinta resta limitata al contenuto della riflessione filosofica, non penetra nel cuore della sua forma: il cinema cioè incalzerebbe i filosofi tematicamente ('che cosa' dicono?), non medialmente ('come' dicono? Necessariamente 'dicono?'). Un'immagine che dà a pensare non è ancora un pensiero che si fa immagine, come emerge proprio con Deleuze, che non solo scrive 'sul' cinema, ma lo fa perché ritiene che i film sappiano mettere in scena il

⁶⁴ M. Smith, *Film Art, Argument, and Ambiguity*, p. 39.

⁶⁵ T. Ponch, *The Substance of Cinema*, p. 197.

⁶⁶ Cfr., particolarmente rispetto al cinema d'animazione, A. Tagliapietra, *Filosofia dei cartoni animati. Una mitologia contemporanea*, Torino 2019, pp. 128-176. L'idea di un'immagine capace di «deplatonizzare la nostra concezione della realtà» era stata esplicitata, in riferimento però alla fotografia, già da S. Sontag, *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, tr. di E. Capriolo, Torino 1978, pp. 155-156.

comportamento delle immagini, intese come segni tanto antropologici quanto ontologici e non immediatamente subordinati alla significazione linguistica: perciò, il cinema sarebbe persino imprescindibile per comprendere il farsi dell'esperienza sia umana sia 'inumana'. Chiarisco ciò con uno schema che riassume quanto il cinema renderebbe audiovisivamente concepibile – per quanto posso comprendere della prosa deleuziana e limitatamente al caso dell'esperienza umana⁶⁷:

<i>Testo deleuziano</i>	<i>Immagini-segno 'inscenate' dai film</i>	<i>Significato della 'messa in scena'</i>
<p><i>L'immagine-movimento</i> (immagine-tempo <i>indiretta</i>)</p> <p>→ immagine-azione</p>	<ul style="list-style-type: none"> - immagine-percezione (<i>sensazione</i>) - immagine-afezione (<i>emozione</i>) - immagine-impulso (<i>desiderio</i>) - immagine-reazione (<i>atto</i>) - immagine-riflessione (<i>rappresentazione</i>) - immagine-relazione (<i>associazione tra rappresentazioni</i>) 	<p>Il 'montaggio' dello schema senso-motorio e del circuito rappresentativo che regola la relazione tra soggetto e ambiente, <i>separando e unendo</i> i momenti di ricezione, intervento e rappresentazione, che risulta in immagini di sé e del mondo.</p> <p>→ Funzionamento facoltà <i>rappresentativa</i></p>
<p><i>L'immagine-tempo</i> (immagine-tempo <i>diretta</i>)</p> <p>→ immagine ottico-sonora</p>	<ul style="list-style-type: none"> - immagine-ricordo (<i>memoria conscia</i>) - immagine-sogno (<i>memoria subconscia</i>) → immagine-tempo 'impura' - immagine-cristallo (<i>memoria inconscia</i>) - immagine-simulacro (<i>fantasia produttiva</i>) → immagine-tempo 'pura' 	<p>Lo 'smontaggio' dello schema senso-motorio e del circuito rappresentativo in senso 'ricreativo', che ne interrompe regolarità e normalità, operando un taglio con le immagini consolidate di sé e del mondo che apre a possibilità re-individuanti.</p> <p>→ Funzionamento facoltà <i>immaginativa</i></p>

In aggiunta, volendo essere generosi, potremmo dire che Deleuze ha lasciato anche un tentativo germinale di pensare mediante il cinema, utilizzando il medium filmico per fare filosofia: penso all'*Abecedario* con C. Parnet, che certo manca ancora di espedienti più marcatamente cinematografici come scenografie, varietà di inquadrature, montaggio, effetti speciali, ecc. – diversamente dai film con un altro autore continentale attentissimo al cinema come S. Žižek (*La guida perversa al cinema; La guida perversa all'ideologia*). Infine, Deleuze – a dir poco rarità – ha pubblicato libri filosofici contenenti anche disegni fatti di propria mano con funzione concettuale e non semplicemente illustrativa.

Ebbene, pur sommando tutto ciò, anche Deleuze sembra rimanere vincolato a un'idea ancora alfabetica dell'elaborazione filosofica: la sua scrittura potrà anche essere un modello di scrittura sperimentale sulle immagini⁶⁸, ma una scrittura

⁶⁷ Cfr. G. Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, tr. di J. P. Manganaro, Milano 1984; Id., *L'immagine-tempo. Cinema 2*, tr. di L. Rampello, Milano 1989. Tengo anche presenti le acute osservazioni di E. Terrone, *Filosofia del cinema*, pass. 2614-2727. Del *sistema filosofico* di Deleuze mi sono occupato a più riprese: segnalo qui perlomeno G. Pezzano, *Un mondo in trasformazione. La metafisica di Gilles Deleuze*, Verona 2019.

⁶⁸ Cfr. J. Elkins, *The 'Logic of Sensation' and 'Logique de la sensation' as Models for Experimental Writing on Images*, in S. van Tuinen, S. Zepke (eds.), *Art History after Deleuze and Guattari*, Leuven 2017, pp. 61-67.

immaginifica non è già una scrittura per immagini; il suo pensiero potrà anche supportare l'idea che il cinema sia non un territorio concettualmente subalterno bensì una macchina speculativa che declina la filosofia per immagini⁶⁹, ma la macchina speculativa deleuziana rimane verbo-testuale. Lo vediamo dalla stessa conclusione della sua ultima opera sul cinema: ribadito che la teoria filosofica è «una pratica dei concetti», di modo che la teoria del cinema «non è 'sul' cinema, ma sui concetti che il cinema suscita», si conclude non solo che i grandi autori di cinema (non i 'piccoli') sono coloro che «*parlano* meglio di quel che fanno», ma anche che «*parlando*, diventano altro», cioè «filosofi o teorici». Nemmeno Deleuze pare riesca a rinunciare all'idea per cui il pensiero filosofico che crea concetti (a differenza di quello artistico che crea «percetti» e quello scientifico che crea «funzioni») lo fa scrivendo parole:

i concetti del cinema non sono dati *nel cinema*. Il cinema è una nuova pratica delle immagini e dei segni, *di cui la filosofia deve fare la teoria in quanto pratica concettuale*. Perché nessuna determinazione tecnica, né applicata (psicoanalisi, linguistica), né riflessiva, è sufficiente a costituire i concetti del cinema stesso⁷⁰.

7.3. *Multimedialismo (moderato)*

Questi ultimi passaggi sembrano negare esplicitamente ciò che invece viene accettato dagli esponenti della terza posizione. Per esempio, c'è chi considera Andy Warhol un filosofo citandone il film *Empire* (1964), che – sottraendo dal film «tutto ciò che potrebbe essere scambiato per una proprietà essenziale del cinema» – mette in scena nient'altro che «cinema puro»: così facendo, il film eleva il cinema «al livello della consapevolezza concettuale»⁷¹, auto-riflettendosi persino meglio di quanto non sappia etero-rifletterlo un testo scritto. È come se alla 'ragione alfabetica' che scrive una *Critica della ragion pura* si sostituisse, o affiancasse, una 'ragione cinematografica' che *inscena* una *Visualizzazione della ragion audiovisiva* (se la 'critica' è un gesto già alfabetizzato). Nel complesso, la terza posizione rappresenta quasi il controcanto della prima, risultando decisamente più controintuitiva e minoritaria: si considera seriamente l'idea di una riflessione specificamente filosofica prodotta tramite qualcosa che non è esclusivamente la parola, ossia anche mediante immagini, movimento, suoni, colori, inquadrature, montaggi, ecc.

Ciò avrebbe luogo non solo nei casi di cine-filosoficità per così dire *dolosa* o intenzionale, stile Christopher Nolan (da *Memento* a *Tenet*) e ancor più Terrence Malick (per via del suo background e pregresso filosofico-accademico), o Paul B. Preciado (con *Orlando, ma biographie politique*), ma anche nei casi per così dire *colposi* o *preterintenzionali* di opere di autori minori o di genere

⁶⁹ Cfr. da ultimo P. Bertetto, *Microfilosofia del cinema*, Venezia 2022.

⁷⁰ G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, p. 308 (corsivi miei).

⁷¹ A. C. Danto, *The Philosopher as Andy Warhol*, in Id., *Philosophizing Art: Selected Essays*, Berkeley 1999, pp. 61-83: 67.

meno ricercato. Ammettere ciò determina una presa di distanza dal pregiudizio per cui l'immagine e il visuale sarebbero privi di potenziale cognitivo, a maggior ragione in ottica filosofica; tuttavia, questo non equivale a ritenere il cinema *eo ipso* filosofico: come non ogni scritto è incondizionatamente filosofico, così non ogni film è in quanto tale filosofico. Nemmeno però è a prescindere non-filosofico, anti-filosofico o a-filosofico: il cinema può allora ospitare vere e proprie argomentazioni filosofiche (non perciò verbali o logico-deduttive), offrendosi come medium per elaborare in modo serio e sistematico idee filosofiche. La filosofia può venire proiettata sullo schermo rimanendo tale – anzi, rinnovandosi e ripotenziandosi: gli argomenti possono essere non solo impressi su carta, ma anche sviluppati su schermo, dando vita a una filosofia in azione.

Senza entrare nei dettagli della difesa di questa posizione e – soprattutto – dell'ampia casistica di film impiegata per mostrarne la tenuta, ci sono tre aspetti complessivi su cui voglio richiamare l'attenzione, relativi ai rapporti tra 'filosofia alfabetica' e «filosofia filmica», «cinema come filosofia» o «filmosofia»: gli elementi di analogia tra le due (§ 6.3.1); gli aspetti di superiorità della seconda rispetto alla prima (§ 6.3.2); le ragioni della residua inferiorità della seconda rispetto alla prima (§ 6.3.3).

7.3.1. *Ana-logicità*

I film sarebbero in grado di fare filosofia *analogamente* a come la fanno i testi della tradizione filosofica scritta, potendo adottare una serie di tecniche generalmente utilizzate appunto discorsivamente, quali su tutte: l'elaborazione di esperimenti mentali; la formulazione di controesempi di un'ipotesi teorica; l'illustrazione di una teoria filosofica altrui; la presentazione di una tesi specifica originale. Al contempo, il film fa filosofia 'come' un testo scritto nel senso che fa tutto ciò procedendo anch'esso a modo proprio: secondo codici espressivi, semantici, retorici ecc. peculiari, nonché insistendo prevalentemente su certi temi, che sembrano prestarsi maggiormente a venire 'incarnati' audiovisualmente (scetticismo, felicità, *embodiement*, desiderio, valori morali, significato della vita, e altri).

Filosofia filmica e 'alfabetica' sono così entrambe logiche in chiave analogica e non univoca, ossia – per così dire – il loro rapporto è all'insegna dell'ana-logicità: la prima tende a far valere un *logos* iconico, che non è verbale-discorsivo ma esprime appunto ugualmente una logica, articolando una produzione di senso, una costruzione di pensiero, una generazione di significato. I film danno per esempio vita a una peculiare riflessione che contribuisce alla filosofia e fa filosofia in maniera sostanziale e genuina, ma questa rimane appunto *sui generis*, distinta dalla riflessività analitica, argomentativa, formale e astratta tipica della filosofia tradizionale, discorsiva e proposizionale (dunque strettamente concettuale), che aspira a fornire «soluzioni definitive in articoli o libri»: piuttosto, il «pensiero filmato» solleva questioni anche di amplissima scala metafisica, ma in maniera «distintamente cinematografica, non discorsiva», ovvero *animatamente* e non

tematicamente, articolando una specifica «universalità concreta» o «esemplarità illuminante», generale ancorché non strettamente teorica – potendo perciò persino arricchire la filosofia canonica accademica, ‘alfabetica’⁷².

7.3.2. *Farsi film mentali*

Stante tale specificità, la filosofia filmica può esibire persino dei vantaggi rispetto a quella ‘alfabetica’: i film saprebbero conferire alle idee filosofiche uno slancio e una vivacità di cui i testi scritti della tradizione sarebbero privi, dando vita a una drammatizzazione più vivida, capace di illustrare tesi astratte in maniera concreta, chiara e piacevole in quanto ‘intrattenente’. Ciò comporta anche che un film possa veicolare maggiormente il fruitore nel vivo della ‘simulazione’ offerta da una teoria filosofica: per esempio, mentre un testo scritto in cui si sostiene che la realtà che percepiamo potrebbe essere tutta un inganno deve limitarsi a *dire* questa eventualità, cioè a farla pensare come possibilità astratta, un film che sostenesse la medesima tesi può spingersi anche a fare sperimentare quella situazione, cioè a *ingannare a tutti gli effetti*, facendo così percepire e vivere ‘in tempo reale’ quella condizione.

Pertanto, la filosofia filmica può vantare rispetto a quella ‘alfabetica’ non solo una maggiore efficacia persuasiva e una più spiccata attitudine al coinvolgimento emotivo-affettivo, ma persino un maggior potere di far pensare in prima persona, costruendo uno spazio di pensiero più immediatamente partecipato, in quanto prescinde da procedure formali di argomentazione, ossia da dimostrazioni e confutazioni. I film possono cioè mostrare in azione anziché soltanto ‘descrivere’: simile maggior immediatezza diventa un punto di forza, precluso al testo scritto, che può al più inventarsi sofisticati espedienti retorico-immaginali per cercare di ricostruire e far vivere a parole l’esperienza di pensiero che il filosofo che scrive sta vivendo *nel film che si sta girando in testa*.

Insomma, la filosofia filmica risulta più incisiva nello sviluppare le implicazioni del processo del ‘farsi dei film mentali’ in cui – potremmo dire – consiste il pensiero filosofico.

7.3.3. *Filosofia™*

Tuttavia, anche tra i *supporter* della causa della filosofia filmica c’è attenzione a non sconfinare: va bene dire che un *filmmaker* può fare filosofia tramite la propria opera; va meno bene dire che quel film è un’opera di filosofia, cosa accettabile soltanto in pochi casi speciali. D’altronde, per essere ritenuta filosofica, un’opera deve occupare un posto all’interno della tradizione che porta quella stessa connotazione, meritandosi i marchi *DOC* e *DOP*: ciò – almeno a oggi – esclude in partenza i film. Soprattutto, ammettere la filosoficità dei film

⁷² R. B. Pippin, *Filmed Thought: Cinema as Reflective Form*, Chicago 2020, pp. 3-22. Cfr. anche Id., *Philosophy by Other Means: The Arts in Philosophy & Philosophy in the Arts*, Chicago 2021, pp. 3-18.

non equivale a suggerire che essi sappiano fare «tutto ciò che possono fare i testi filosofici scritti», così che «potremmo fare a meno di quei testi e semplicemente fare ricorso alla filosofia proiettata senza perdita di significato»: il cinema non può ambire a sostituire la scrittura, quando si parla di filosofia – può al limite integrarla. Le ragioni di ciò sono le consuete e puntano a ribadire che – in ultima istanza – la vera filosofia (alfabetica) è ben più rigorosa e impegnativa di quella filmica:

i testi scritti sono indispensabili per comprendere la filosofia. Senza la concentrazione sostenuta sui difficili e a volte oscuri testi che costituiscono la tradizione occidentale della filosofia, è difficile apprezzare pienamente la natura del discorso e dell'argomentazione filosofica. [...] C'è pertanto un'asimmetria [...]. Io considero la filosofia come indispensabile per il cinema, ma non viceversa⁷³.

Se fossimo in un film, sarebbe un esito a sorpresa e dai toni fortemente cupi, che ribaltano ogni cliché del lieto fine: anche quando ci si spinge alla frontiera del discorso filosofico, aprendo le porte ad altre modalità espressive, ad altri supporti, ad altri media e così via, si finisce pur sempre per ricordare che la *Filosofia*TM si esteriorizza nel testo scritto, l'unico capace di garantire quell'esperienza di lettura-scrittura profonda in cui propriamente ed esclusivamente consiste la tradizionale fatica del concetto. Finché ci si vuole divertire, una 'schermosofia' può ancora andare bene, ma se ci si comincia a fare sul serio, bisogna tornare alla cara e vecchia 'cartosofia': inutile farsi troppi film campati per aria.

A chi dar ragione, dunque? Davvero la *Filosofia*TM è e sarà sempre e univocamente alfabetica? La domanda diventa ancora più calzante nel passaggio dallo schermo del cinema allo schermo dello smartphone: con il monitor letteralmente a portata di mano, il linguaggio del cinema ha potuto cominciare a diventare un linguaggio di massa e persino ordinario, abituando sempre più gli individui a pensare come sceneggiatori, registi e attori, oltre e prima ancora che come scrittori, tanto dal lato della produzione quanto dal lato del consumo della conoscenza. Siamo allora davvero così sicuri che un Platone contemporaneo non sarebbe impegnato nello sforzo di disciplinare la visualizzazione dal di dentro, inventando un modo per pensare filosoficamente tramite essa? A tutto questo potrà rispondere soltanto una radicale filosofia dei media.

Giacomo Pezzano
Università di Torino
✉ giacomo.pezzano@unito.it

⁷³T. E. Wartenberg, *Pensare sullo schermo*, pp. 239-240.

Bibliografia

- Alcolea-Banegas, J. 2009. *Visual Arguments in Film*, «Argumentation», 23, 2, pp. 259-275.
- Alsberg, P. 2019. *L'enigma dell'uomo. Per una soluzione biologica*, a cura di E. Nardelli, Roma, Inschibboleth.
- Antinucci, F. 2011. *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Roma-Bari, Laterza.
- Appiah, K. A. 2009. 'Quell'x tale che...'. *Introduzione alla filosofia contemporanea*, tr. di S. Levi, Roma-Bari, Laterza.
- Arcagni, S. 2016. *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Torino, Einaudi.
- Bachimont, B. 2010. *Le sens de la technique: le numérique et le calcul*, Paris, Les Belles Lettres.
- Balázs, B. 2008. *L'uomo visibile*, tr. di S. Terpin, Torino, Lindau.
- Baron, N. S. 2022. *Come leggere. Carta, schermo o audio?*, tr. di S. Garassini, Milano, Cortina.
- Bencivenga, E. 2017. *La scomparsa del pensiero. Perché non possiamo rinunciare a ragionare con la nostra testa*, Milano, Feltrinelli.
- Bencivenga, E. 2020. *Critica della ragione digitale. Come ci trasforma la rivoluzione tecnologica*, Milano, Feltrinelli.
- Bertetto, P. 2022. *Microfilosofia del cinema*, Venezia, Marsilio.
- Betti, A. 2016. *Towards a Computational History of Ideas*, «CEUR Workshop Proceedings», 1681, pp. 1-13.
- Bodei, R. 2019. *Dominio e sottomissione. Schiavi, animali, macchine, Intelligenza Artificiale*, Bologna, il Mulino.
- Bogost, I. 2012. *Alien Phenomenology, or What it's like to Be a Thing*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Bredenkamp, H. 2015. *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*, a cura di F. Vercellone, Milano, Cortina.
- Burke, P. 2002. *Storia sociale della conoscenza*, tr. di M. L. Bassi, Bologna, il Mulino.
- Carbone, M. 2016. *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Milano, Cortina.
- Carr, N. 2010. *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello*, tr. di S. Garassini, Milano, Cortina.
- Casati, R. 2013. *Contro il colonialismo digitale. Istruzioni per continuare a leggere*, Roma-Bari, Laterza.
- Cavell, S. 1979. *The World Viewed*, Boston, Harvard University Press.
- Cavell, S. 1999. *Alla ricerca della felicità. La commedia hollywoodiana del rimatrimonio*, tr. di E. Morreale, Torino, Einaudi.
- Clark, A. 2004. *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford, Oxford University Press.
- Codenotti, B., Leoncini, M. 2020. *La rivoluzione silenziosa. Le grandi idee dell'informatica alla base dell'era digitale*, Torino, Codice.

- Cox, D., Levine, M. P. 2011. *Thinking Through Film: Doing Philosophy*, Oxford, Wiley-Blackwell.
- D'Aloia, A., Eugeni, R. (a cura di). 2017. *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Milano, Cortina.
- Danto, A. C. 1999. *The Philosopher as Andy Warhol*, in Id., *Philosophizing Art: Selected Essays*, Berkeley, University of California Press.
- Danto, A. C. 2020. *La destituzione filosofica dell'arte*, a cura di T. Andina, Milano, Aesthetica.
- Davies, D. 2008. *Can Film be a Philosophical Medium?*, «Postgraduate Journal of Aesthetics», 5, 2, pp. 1-20.
- Deleuze, G. 1984. *L'immagine-movimento. Cinema 1*, tr. di J. P. Manganaro, Milano, Ubulibri.
- Deleuze, G. 1989. *L'immagine-tempo. Cinema 2*, tr. di L. Rampello, Milano, Ubulibri.
- Eisenstein, E. 2011. *Divine Art, Infernal Machine: The Reception of Printing in the West from First Impressions to the Sense of an Ending*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press.
- Elkins, J. 2017. *The 'Logic of Sensation' and 'Logique de la sensation' as Models for Experimental Writing on Images*, in S. van Tuinen, S. Zepke (eds.), *Art History after Deleuze and Guattari*, Leuven, Leuven University Press.
- Epstein, J. 2014. *Écrits complets, V. 1951-1945*, Paris, Les Presses du Réel.
- Falzon, C. 2002. *Philosophy Goes to the Movie: An Introduction to Philosophy*, London-New York, Routledge.
- Floridi, L. 2017. *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, tr. di M. Durante, Milano, Cortina.
- Flusser, V. 1973. *Line and Surface*, «Main Currents of Modern Thought», 29, 3, pp. 100-106.
- Flusser, V. 1982. *Toward a Theory of Video*, inedito, Flusser Archiv.
- Flusser, V. 1987. *Die Schrift. Hat Schreifein Zukunft?*, Göttingen, Imatrix.
- Flusser, V. 2004. *La cultura dei media*, tr. di T. Cavallo, Milano, Bruno Mondadori.
- Flusser, V. 2009. *Immagine. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, tr. di S. Patriarca, Roma, Fazi.
- Flusser, V. 2014. *Gestures*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Frampton, D. 2006. *Filmosophy*, Wallflower, London, Columbia University Press.
- Furedi, F. 2016. *Moral Panic and Reading: Early Elite Anxieties about the Media Effect*, «Cultural Sociology», 10, 4, pp. 523-537.
- Galloway, A. R. 2013. *Love of the Middle*, in A. R. Galloway, E. Thacker, M. Wark, *Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation*, Chicago, University of Chicago Press.
- Gilmore, R. A. 2005. *Doing Philosophy at the Movie*, Albany, SUNY Press.
- Gleick, J. 2015. *L'informazione. Una storia. Una teoria. Un diluvio*, tr. di V. B. Sala, Milano, Feltrinelli.

- Goody, J. 1987. *L'addomesticamento del pensiero selvaggio*, tr. di V. Messana, Milano, Franco Angeli.
- Goody, J. 1988. *La logica della scrittura e l'organizzazione della società*, tr. di P. Arborio, Torino, Einaudi.
- Greenfield, P. M. 2009. *Technology and Informal Education: What Is Thought, What Is Learned*, «Science», 323, 5910, pp. 69-71.
- Greenfield, S. 2016. *Mind Change. Come le tecnologie digitali stanno lasciando un'impronta sui nostri cervelli*, tr. di E. Carlino, Roma, Fioriti.
- Gualeni, S. 2015. *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with a Digital Hammer*, London, Palgrave.
- Hadot, P. 2005. *Esercizi spirituali e filosofia antica*, tr. di A. M. Marietti, Torino, Einaudi.
- Han, B.-c. 2015. *Nello sciame. Visioni del digitale*, tr. di F. Buongiorno, Roma, Nottetempo.
- Han, B.-c. 2020. *La società della stanchezza*, tr. di F. Buongiorno, Roma, Nottetempo.
- Harris, R. 2001. *Rethinking Writing*, London-New York, Routledge.
- Harris, R. 2009. *Rationality and the Literate Mind*, London-New York, Routledge.
- Hayles, N. K. 2007. *Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes*, «Profession», 13, pp. 187-199.
- Heidegger, M. 1999. *Parmenide*, tr. di F. Volpi, Milano, Adelphi.
- Illich, I. 1994. *Nella vigna del testo. Per un'etologia della lettura*, tr. di A. Serra, D. Barbone, Milano, Cortina.
- Jackson, H. 1932. *The Fear of Books*, London, The Soncino Press.
- Jackson, M. 2008. *Distracted: The Erosion of Attention and the Coming Dark Age*, Amherst, Prometheus.
- Jongen, M. 2008. *Die zweiten Hieroglyphen. Entwurfeiner Theorie der Hyperbilder*, in I. Berensmeyer (Hrsg.), *Mystik und Medien. Erfahrung, Bild, Theorie*, München, Brill.
- Kittler, F. 1986. *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin, Brinkmann & Bose.
- Kittler, F. 2009. *Towards an Ontology of the Media*, «Theory, Culture & Society», 26, 2-3, pp. 23-31.
- Krämer, S. 2016. *Point, Line, Surface as Plane: From Notational Iconicity to Diagrammatology*, in Ž. Paić, K. Purgar (eds.), *Theorizing Images*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars.
- Krämer, S. 2020. *Piccola metafisica della medialità. Medium, messaggero, trasmissione*, tr. di F. Buongiorno, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura.
- Kress, G. 2003. *Literacy in the New Media Age*, London-New York, Routledge.
- Light, A. 2003. *Reel Arguments: Film, Philosophy, and Social Criticism*, London-New York, Routledge.
- Litch, M. M. 2002. *Philosophy Through Film*, London-New York, Routledge.
- Livingston, P. 2006. *Theses on Cinema as Philosophy*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 64, 1, pp. 11-18.

- Livingston, P. 2009. *Cinema, Philosophy, Bergman: On Film as Philosophy*, Oxford, Oxford University Press.
- Lucci, A. 2019. 'Horizon Zero Down' e 'Detroit Become Human': filosofia dei media, narrazioni videoludiche e fantascienza, «Philosophy Kitchen», 6, 10, pp. 159-171.
- Martinengo, A. 2021. *Prospettive sull'ermeneutica dell'immagine*, Macerata, Quodlibet.
- McEwan, I. 2019. *Macchine come me*, tr. di S. Basso, Torino, Einaudi.
- McGinn, C. 2005. *The Power of Movies: How Screen and Mind Interact*, New York.
- McLuhan, M. 2011. *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, tr. di S. Rizzo, Roma, Armando.
- Montani, P. 2020. *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Milano, Meltemi.
- Montani, P. 2022. *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Milano, Meltemi.
- Mulhall, S. 2001. *On Film*, London-New York, Routledge.
- Olson, D. R. 1994. *The World on Paper: The Conceptual and Cognitive Implications of Writing and Reading*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Olson, D. R. 2017. *The Mind on Paper: Reading, Consciousness and Rationality*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Ong, W. J. 2011. *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, tr. di A. Calanchi, Bologna, il Mulino.
- Petrovich, E. 2022. *Acknowledgments-based Networks for Mapping the Social Structure of Research Fields: A Case Study on Recent Analytic Philosophy*, «Synthese», 200, 204, pp. 1-40.
- Pezzano, G. 2019. *Un mondo in trasformazione. La metafisica di Gilles Deleuze*, Verona, QuiEdit.
- Pezzano, G. 2022. *Il mito della parola scritta. Filosofia dei nuovi media (Livello 0 – beta version)*, «Lessico di etica pubblica», XIII, 2, pp. 157-178.
- Pezzano, G. 2022. *4 minuti. Filosofia per i tempi che corrono*, Milano-Udine, Mimesis.
- Pezzano, G. 2023. *Pensare la realtà nell'era digitale. Una prospettiva filosofica*, Roma, Carocci.
- Pippin, R. B. 2020. *Filmed Thought: Cinema as Reflective Form*, Chicago, University of Chicago Press.
- Pippin, R. B. 2021. *Philosophy by Other Means: The Arts in Philosophy & Philosophy in the Arts*, Chicago, University of Chicago Press.
- Ponech, T. 2006. *The Substance of Cinema*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 64, 1, pp. 187-198.
- Porter, B. 2004. *Philosophy Through Fiction and Film*, Upper Saddle River, Sloan.
- Restuccia, F. 2021. *Il contrattacco delle immagini. Tecnica, media e idolatria a partire da Vilém Flusser*, Milano, Meltemi.

- Robertson, D. 1998. *The New Renaissance: Computers and the Next Level of Civilization*, Oxford, Oxford University Press.
- Roncaglia, G. 2010. *La quarta rivoluzione: sei lezioni sul futuro del libro*, Roma-Bari, Laterza.
- Russell, B. 2000. *The Philosophical Limits of Film*, «Film and Philosophy», 6, pp. 163-167.
- Russell, B. 2007. *Film's Limits: The Sequel*, «Film and Philosophy», 12, pp. 1-16.
- Seneca, L. A. 2013. *Lettere morali a Lucilio*, a cura di F. Solinas, Milano, Mondadori.
- Serres, M. 2010. *Tempo di crisi*, tr. di G. Polizzi, Torino, Bollati Boringhieri.
- Sini, C. 2016. *L'alfabeto e l'Occidente. Opere. III/I*, Milano, Jaca Book.
- Sinnerbrink, R. 2011. *New Philosophies of Film: Thinking Images*, New York, Continuum.
- Sloterdijk, P. 2004. *Non siamo ancora stati salvati. Saggi dopo Heidegger*, a cura di A. Calligaris, Milano, Bompiani.
- Smith, M. 2006. *Film Art, Argument, and Ambiguity*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 64, 1, pp. 33-42.
- Smith, M., Wartenberg, T. E. (eds.). 2006 *Thinking Through Cinema: Film as Philosophy*, Oxford, John Wiley & Sons.
- Smuts, A. 2009. *Film as Philosophy: In Defense of a Bold Thesis*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 67, 4, pp. 409-420.
- Sontag, S. 1978. *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, tr. di E. Capriolo, Torino, Einaudi.
- Stiegler, B. 2014. *Prendersi cura. Della gioventù e delle generazioni*, a cura di P. Vignola, Napoli, Orthotes.
- Stiegler, B. 2015. *Platone digitale. Per una filosofia della rete*, a cura di P. Vignola, F. Vitale, Milano-Udine, Mimesis.
- Stigchel, S. van der. 2020 *Concentration: Staying Focused in Times of Distraction*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Tagliapietra, A. 2019. *Filosofia dei cartoni animati. Una mitologia contemporanea*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Tarnay, L. 2003. *The Conceptual Basis of Visual Argumentation: A Case for Arguing In and Through Moving Images*, in F. van Eemeren, J. Blair, C. Willard, A. Snoeck Henkemans (eds.), *Proceedings of the Fifth Conference International Society for the Study of Argumentation*, Amsterdam, International Centre for the Study of Argumentation.
- Terrone, E. 2015. *Filosofia del film*, Roma, Carocci.
- Ulin, D. L. 2010. *The Lost Art of Reading: Why Books Matter in a Distracted Time*, Seattle, Sasquatch Books.
- Vos, C. de, Kerckhove, D. de. 2013. *Ecrit-Ecran*, 3 voll., Paris, L'Harmattan.
- Wartenberg, T. E. 2011. *Pensare sullo schermo. Cinema come filosofia*, a cura di R. Mordacci, Milano-Udine, Mimesis.
- Weigel, M., Gardner, H. 2009. *The Best of Both Literacies*, «Educational Leadership», 66, 6, pp. 38-41.

- Wolf, M. 2009. *Proust e il calamaro. Storia e scienza del cervello che legge*, tr. di S. Galli, Milano, Vita e Pensiero.
- Wolf, M. 2018. *Lettore vieni a casa. Il cervello che legge in un mondo digitale*, tr. di P. Villani, Milano, Vita e Pensiero 2018.