

Graziano Lingua, Mauro Carbone, *Antropologia degli schermi. Mostrare e nascondere, esporre e proteggere*, Roma, Luiss University Press, 2024 (pp. 240)

Se aprissimo il browser sul nostro computer e digitassimo “schermo” nel campo di ricerca, saremo accolti da un ventaglio dissonante di titoli: l’ultima meraviglia luminosa firmata Apple, promettenti volti del grande schermo, saggi imperativi a “disconnettersi dagli schermi” – qualunque interpretazione se ne voglia ricavare – ed esposti che ammoniscono sul danno irreparabile che gli schermi infliggono ai giovanissimi. Davanti a questo panorama vasto, il significato di schermo rimane tanto sfuggente quanto stimolante. È una finestra su mondi possibili, una trappola del consumo, una soglia incognita oppure un terreno di scontro tra libertà e sorveglianza? A questo proposito, nel 2024 Mauro Carbone e Graziano Lingua hanno pubblicato *Antropologia degli schermi. Mostrare e nascondere, esporre e proteggere*¹, volume che si propone di indagare tanto le funzioni tecniche degli schermi, quanto il loro impatto sulla società. L’ipotesi avallata dagli autori è che, di fondo, lo schermo non vada compreso come mero supporto materiale, quanto piuttosto attraverso quella che viene definita una “pragmatica delle esperienze schermiche” (p. 19, corsivi miei): non tanto ciò che lo schermo è, quanto ciò che lo schermo fa all’interno delle relazioni che contribuisce a istituire. Al fine di comprendere le esperienze schermiche viene adottato un approccio antropologico che intreccia filosofia, screen studies, studi sull’immagine e sui media digitali. In questo contesto, le funzioni schermiche – *mostrare, nascondere, proteggere* ed *esporre* – non vengono solamente messe in relazione agli schermi attuali, ma osservate nella loro evoluzione storica e culturale. Persino il corpo o fenomeni apparentemente naturali come l’ombra possono svolgere delle funzioni “schermiche”. La pelle, ad esempio, può diventare una tela su cui esprimere la propria identità (basti pensare ai tatuaggi), rispettando al contempo la sua primaria funzione di protezione degli organi interni, fondamentale per tracciare un confine tra interno ed esterno, tra sé e l’altro. Non è un caso che gli autori parlino di corpo come *proto-schermo*, “un’interfaccia incaricata di mediare il rapporto tra uomo e ambiente” (p. 37). Lo stesso Anceschi, nel suo lavoro pionieristico sulle interfacce (1993, *Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali*, Milano, Domus Academy.), parla proprio di scene dell’interazione: l’interfaccia è tutto ciò che ci permette sia di influire sul sistema, sia di comprenderlo: il suo stato, le dinamiche in atto e i segnali che ci orientano (Zingale, Bellantuono, 2024, “L’interfaccia scomparsa. Ovvero, l’infopoesia come visualizzazione divergente”, in *Carte Semiotiche*, 2, pp. 50-67). Questa logica di mediazione tra ciò che si mostra e ciò che si cela non è, dunque, una novità moderna: il volume la rintraccia persino in contesti religiosi, come nel caso dello squarciamento del velo di Cristo raccontato all’interno dei Vangeli sinottici. La funzione schermica esercitata appare chiara: lo squarciamento rivela, mostra, fornendo una parziale accessibilità alla trascendenza. La promessa di verità presente nella tradizione cattolica si ritrova, in forma laica e tecnologica, anche nel microscopio. Come il velo, anche il microscopio invita lo sguardo a cercare cosa è nascosto, determinando una tensione costante tra conoscenza e mistero: ciò che appare è sempre parziale, destinato ad affascinare e sedurre lo spettatore.

Le osservazioni contenute in *Antropologia degli schermi* mostrano come le esperienze schermiche attraversino epoche e tecnologie diverse, fino ad arrivare alle interfacce più recenti, come quelle associate alle generative AI, in cui le funzioni schermiche risultano ancora (e forse) più determinanti. Ad esempio, sul piano del nascondimento, queste interfacce generano quello che in semiotica verrebbe definito un *effetto di immediatezza*, ovvero la messa in scena di un’accessibilità diretta e trasparente con la macchina che, però, è il risultato di complessi processi di mediazione che risalgono fino alla scrittura del codice e degli algoritmi. Processi traduttivi che, per loro stessa natura, non sono mai neutri, ma responsabili di

¹ Si segnala che i riferimenti a pagine specifiche del volume potrebbero non corrispondere all’edizione cartacea, in quanto tratti dalla versione digitale consultata.

determinare perdite o accrescimenti di informazioni nel passaggio da un sistema ad un altro (Lotman, 1993, *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Milano, Feltrinelli). In questa prospettiva si colloca il pensiero di Frieder Nake, che viene usato dagli autori per spiegare la differenza tra la *surface* – la superficie di pixel immediatamente visibile all'utente – e la *subface* – la dimensione macchinica, opaca e inaccessibile, dove avviene il lavoro computazionale che rende possibile la visibilità della stessa surface. È proprio su questo scarto strutturale che Carbone e Lingua, richiamando il pensiero di Alex Galloway, definiscono “iridescenza” dei media digitali, ovvero l'apparire di un'interfaccia trasparente che, tuttavia, cela le operazioni tecniche alla base del suo funzionamento. Una dinamica che si intreccia con quanto osservato da Eugeni (2019, “The Post advertising condition. A Socio-Semiotic and Semio-Pragmatic Approach to Algorithmic Capitalism”, in *Social Computing and Social Media. Communication and Social Communities*, Cham, Springer Verlag, pp. 291-302) a proposito della condizione post-mediale attuale, in cui gli algoritmi diventano parte integrante e naturalizzata degli ambienti di vita e di lavoro fino guidare silenziosamente le scelte quotidiane: quale serie guardare, cosa acquistare, quale informazione rilevante da considerare e quale invece da scartare. È quanto sottolineano Carbone e Lingua a proposito dei sistemi di raccomandazione presenti su piattaforme diffuse come Netflix, in grado di semplificare l'atto della scelta in modo apparentemente naturale secondo logiche di *pre-mediazione* (p. 214), volte a determinare un rafforzamento di stereotipi o preferenze già consolidate. In parallelo a tali operazioni di “naturale influenza”, si configura la possibilità – resa possibile dalla società moderna – di controllare, monitorare e disciplinare i comportamenti umani con evidenti e significative implicazioni etiche. Le funzioni schermiche risultano, dunque, intrinsecamente connesse a una forma di controllo e di monitoraggio che tende alla naturalizzazione e, in alcuni casi, viene elevata a paradigma di cura e protezione sociale. A titolo esemplificativo, gli autori ricorrono al caso della pandemia da Covid-19 per spiegare come i meccanismi tipici degli archi-schermi si manifestino attraverso la sorveglianza. Da un lato, infatti, la cessione di dati e il costante monitoraggio hanno arginato la diffusione del virus proteggendo la popolazione; dall'altro hanno normalizzato il controllo nella sfera intima e privata dei cittadini. D'altronde, ci ricorda *Antropologia degli schermi*, la sorveglianza moderna è di natura bifronte, poiché tiene insieme “cura e controllo, proscrizione e protezione” (p. 161).

Applicando queste considerazioni al contesto delle generative AI, emerge come la naturalizzazione del controllo si esprima in modo molto sofisticato, facilitata da strategie di marca che integrano utilità, personalizzazione e intrattenimento. Suggerimenti d'acquisto, promemoria su compleanni o scadenze importanti, consigli musicali che sembrano anticipare esattamente i nostri gusti, assistenti virtuali che propongono percorsi fitness personalizzati: tutti questi strumenti, che si presentano come gesti di cura o supporto, celano un meccanismo di modellamento comportamentale. In questo modo si acuisce la tensione già insita negli archi-schermi, quella dialettica costante tra mostrare e nascondere, tra cura e controllo, tra ciò che appare spontaneo e ciò che è tecnicamente costruito. Proprio a causa di questa tensione, si sviluppano scenari e visioni contrastanti rispetto agli strumenti tecnologici, fortemente influenzati dalla loro messa in discorso. Come sottolinea Rocco nell'articolo “IA e tecnologia. L'uso come attualizzazione di modelli culturali e sistemi semiotici” (2024, *E | C*, n. 41, pp. 371-380), l'uso di questi *device* oscilla costantemente tra i due poli di beneficio e controllo: l'IA può diagnosticare efficientemente malattie poco diffuse, ma può anche selezionare il personale discriminando i candidati in base al colore della pelle. Indipendentemente dalle finalità specifiche, è chiaro che si pone un problema di grande rilevanza: pur essendo “semplici” oggetti, questi dispositivi esercitano una forma significativa di influenza nella vita quotidiana. Carbone e Lingua centrano questa questione identificando gli schermi come degli agenti attivi, dei “quasi-soggetti” (p. 215) dotati di una peculiare forma di agentività che contribuisce alla produzione di significato e alla strutturazione delle relazioni sociali. Quotidianamente gli schermi – che siano essi digitali o organici – “sono capaci di fare e farci fare” (p. 215, corsivi miei), agendo come *attanti* che partecipano ad un programma narrativo al pari delle entità umane. Questa riflessione apre un naturale collegamento con la sociosemiotica e le considerazioni sviluppate da Latour, che offrono una cornice dialogica utile a comprendere gli schermi come attori sociali a pieno titolo. L'idea principale sta nell'inclusione degli artefatti – che siano essi schermi neri oppure semplici serrature – nella costruzione attiva del sociale. L'esempio del fumetto belga di Gastone Lagaffe in *Politiche del design. Semiotica degli artefatti e forme della socialità* (2021, Mimesis, Milano) illustra in modo esemplare questa dinamica. Nel racconto, il gatto di Gaston desidera passare attraverso la porta

del capo Prunelle, ma questi non vuole alzarsi temendo fastidi vari. Allora Gaston interviene costruendo una gattaiola, che permette al gatto di uscire ed entrare senza l'intervento dell'umano. In questo modo, l'oggetto tecnico – la gattaiola – sostituisce il capo nel ruolo di portiere del gatto, ricomponendo azioni e desideri degli attori in gioco, umani e non umani. Nell'ottica latouriana, ricorda Ventura Bordenca (2021, Prefazione a *Politiche del design. Semiotica degli artefatti e forme della socialità*, Milano, Mimesis), i non umani non agiscono solamente da intermediari passivi, ma da veri e propri mediatori di senso, producendo effetti cognitivi, pragmatici e passionali su altri oggetti, individui e collettività. Questa idea trova un parallelo con la nozione latouriana di *enunciazione* (2017, *Piccola filosofia dell'enunciazione*, Roma, Aracne) intesa come un processo di delega di agentività tra una molteplicità di attori umani e non umani, capaci di stabile relazioni transazionali, cioè concatenazioni tra entità dotate di diverse modalità di esistenza (Peaverini, 2023, *Inchiesta sulle reti di senso: Bruno Latour nella svolta semiotica*, Milano, Mimesis). Tanto la semiotica, quanto Latour, dunque convergono nell'abbattere la storica separazione ontologica oggetti-soggetti che ha a lungo caratterizzato l'Antropocentrismo e alimentato l'illusione secondo cui gli oggetti stiano "fuori" dal sociale.

Pur con approcci e sfumature teoriche differenti, Carbone e Lingua, riconoscono gli schermi come dispositivi dotati di una forma di agentività – degli attori sociali che contribuiscono alla costruzione dei collettivi di cui fanno parte, in un qualche modo avvicinandosi alle riflessioni latouriane. In *Antropologia degli schermi* questi dispositivi vengono anche analizzati in termini di impatto sull'identità individuale e sociale, arrivando a postulare una vera e propria *ripartizione del sé*. Attraverso interfacce digitali, alcune parti dell'umano – attenzione, percezione, dati comportamentali – vengono isolate e analizzate determinando una pluralizzazione dell'io. Il caso Netflix fotografa chiaramente questa dinamica ancora una volta: gli algoritmi segmentano e isolano gusti e comportamenti, separandoli dal contesto complessivo della persona, ai fini di personalizzare il più possibile l'offerta. Alla ripartizione del sé, si affianca dunque quella che è una vera e propria pluralizzazione dell'esperienza, responsabile di generare una moltiplicazione di "sé digitali" che coesistono simultaneamente nella stessa piattaforma, incrinando l'idea di un'identità indivisibile. Gli autori definiscono questa modalità di concepire la soggettività come "condizione dividuale" (p. 188), sottolineando che non si tratta di un effetto collaterale dei dispositivi digitali, bensì un fenomeno che attraversa la storia tutta. Già nella cultura greca e romana, così come nella riflessione cristiana sulla Trinità, emerge l'idea che un singolo ente possa articolarsi in più parti e ruoli contemporaneamente. Questa ripartizione non sarebbe, tuttavia, solamente una perdita di indivisibilità, ma può essere vista come una possibilità di connessione, moltiplicazione e trasformazione. A fronte di queste sfide, il volume postula la necessità di avviare una "fenomenologia delle esperienze di relazionalità dividuale" (p. 196), cioè analizzare in modo sistematico come le nostre identità e azioni vengano oggi segmentate, moltiplicate e distribuite attraverso le interazioni digitali. Tali esperienze mostrano chiaramente come la persistente individuazione (la parte "indivisibile") coesista con dividualizzazioni emergenti (la frammentazione del sé), che si intrecciano e talvolta si scontrano nelle interazioni con agentività umane o postumane prodotte dalla società attuale. In altre parole, riconnettendoci con le riflessioni latouriane sopra menzionate, l'analisi della dividualità conferma l'idea di un universo antro-po-decentrato, in cui la costruzione del sociale non è più – o forse non lo è mai stata – prerogativa degli esseri umani. È in questo senso che un'antropologia degli schermi diventa rilevante: permette di comprendere come il digitale trasformi la condizione umana, integrando agentività umane e non umane in un quadro coerente di interazioni e meccanismi di delega.

In conclusione, *Antropologia degli schermi* è un volume denso, capace di offrire non soltanto un'analisi approfondita del ruolo sempre più centrale degli schermi nella vita contemporanea, ma anche uno stimolo a riflettere in maniera più ampia sulle dinamiche che plasmano il sociale. Per questo motivo, analizzare gli schermi significa leggere il tessuto stesso della vita sociale, anche quando le strutture e le relazioni che mettono in luce non sono immediatamente visibili.

(Giorgia Adamo)