

Nuove sfide nei processi di decisione

T

Marco Menon

L'esternalizzazione dei processi
di decisione nella società postindustriale.
Vilém Flusser
e il funzionario nell'apparato*

1. Introduzione

Sostenere che le tecnologie hanno radicalmente mutato il mondo umano e sociale, plasmandolo sotto quasi ogni aspetto della vita quotidiana, individuale e collettiva, è pressoché riconosciuto come un luogo comune, un'ovvietà. Tuttavia, già il fatto di non provare quasi più meraviglia, e dare quindi per scontata una condizione che è frutto di un lungo processo di mutazioni e interazioni tra essere umano e tecnologie racchiude un rischio enorme, cioè quello di non tematizzare, e peggio ancora di naturalizzare, tutta una serie di dinamiche che invece richiedono una discussione pubblica partecipata e un'attenta analisi filosofica (sotto diversi punti di vista: non da ultimo quello etico-politico), pena l'adeguarsi a quella "normatività nascosta" che tutte le innovazioni tecnologiche, in modi più o meno efficaci, sempre veicolano¹. Come scrive Paolo Benanti, «tutti gli ambiti della nostra realtà sono ora soggetti non più a una mediazione diretta tra questi stessi ambiti e l'uomo; sono invece relazioni mediate da artefatti»². Ciò che allo stato attuale più ci deve interessare sono due aspetti: in primo luogo

* Parti di questo articolo sono confluite in M. Menon, *Vilém Flusser e la «rivoluzione dell'informazione»*. *Comunicazione, etica, politica*, Edizioni ETS, Pisa 2022.

¹ Si vedano, al proposito, le considerazioni di R. Casati, *Contro il colonialismo digitale. Istruzioni per continuare a leggere*, Laterza, Roma-Bari 2014.

² P. Benanti, *Le macchine sapienti. Intelligenze artificiali e decisioni umane*, Marietti 1820, Bologna 2018, p. 51.

go, che questi artefatti sono dotati di intelligenze artificiali. Sono in grado, cioè, con una autonomia sempre maggiore, di interagire in maniera indipendente dall'agente umano con l'ambiente che li circonda, di modificare i loro processi operativi apprendendo per prove ed errori. In secondo luogo, anche per la ragione appena detta, è necessario parlare di una condizione in cui non abbiamo di fronte a noi delle tecnologie specifiche, che possiamo affrontare, per così dire, una alla volta, come se potessimo isolarle, asservirle ai nostri scopi e *scegliere come e quando usarle o riporle*. La tecnologia, come già aveva inteso negli anni '50 Günther Anders, non è più fatta di dispositivi o attrezzi singoli, ma costituisce un *mondo*, all'interno del quale ci troviamo già catturati e anticipati, e di cui non possiamo disporre in senso meramente strumentale, per perseguire i nostri fini. Scrive ancora Benanti, quella con cui oggi abbiamo a che fare è una «tecnologia generale, cioè [...] un tipo di tecnologia che non serve a svolgere un singolo, determinato, compito, ma che cambia il modo in cui facciamo tutte le cose»³.

Il riferimento al “mondo” sembra limitare la presenza di questa mediazione tecnologica alla “dimensione esteriore”, ma in realtà le cose sono ben più complesse. Come, tra gli altri, osservava il pensatore francese Paul Virilio, queste tecnologie sempre più sofisticate non solo si sono progressivamente innervate nel «corpo territoriale», ma hanno anche conquistato «il corpo dell'uomo, il corpo proprio di un individuo rapidamente sottomesso al regno della bio-tecnologia, di queste nano-macchine capaci di *colonizzare* non più solo l'estensione del mondo, ma lo spessore stesso del nostro organismo»⁴. C'è da chiedersi se, e in che misura, in virtù della potenza modellante e manipolatrice di tali tecnologie la colonizzazione di cui parla Virilio possa aver avuto un'influenza non solo sul modo di “fare le cose”, ma anche sul modo di pensare. Il riferimento è a quanto nei comportamenti umani, sotto l'influenza e il condizionamento dell'automazione, può essere descritto come una sorta di mero “funzionamento” che progressivamente contrae l'orizzonte della nostra autonomia decisionale. Infatti, grazie ai più recenti sviluppi degli algoritmi, deleghiamo sempre più alcuni dei nostri stessi processi decisionali alle macchine e ai dispositivi, esternalizzando per così dire tutta una serie di operazioni che possono essere svolte con maggiore velocità ed efficacia da agenti non umani⁵. Ciò solleva una serie

³ *Ibidem*. Dello stesso autore si veda anche *La condizione tecno-umana. Domande di senso nell'era della tecnologia*, EDB, Bologna 2016.

⁴ P. Virilio, *La velocità di liberazione, Strategia della lumaca edizioni*, Roma 1997, p. 113.

⁵ Un inquadramento delle problematiche specifiche viene offerto in particolare da due articoli, ormai punti di riferimento consolidati nella letteratura: B.D. Mittelstadt et al., *The ethics*

di interrogativi, spesso dal tono apocalittico, sull'autentica natura di tali fenomeni. Si tratta di una liberazione da compiti gravosi, che ci permette di risparmiare tempo e risorse, oppure di una sottile forma di schiavitù mascherata da emancipazione⁶? Un pessimista come il già citato Virilio argomentava in quest'ultima direzione, laddove osservava, in ambito bellico, che la vertiginosa contrazione degli spazi e dei tempi innescata dall'accelerazione tecnologica e informazionale avrebbe portato alla «fatale messa in opera della *automazione della decisione*» in cui «si cancella la responsabilità diretta della decisione umana»⁷. La crescente presenza e penetrazione dei dispositivi “intelligenti” nel nostro mondo della vita non lascerebbe quindi incontaminato alcuno spazio, e ciò vale non soltanto per la dimensione corporea, sia essa “esterna” o “interna”, ma anche per le attività superiori dell'intelletto umano.

È forte quindi la percezione del rischio reale non tanto di una servitù (più o meno) volontaria⁸, quanto di una inconsapevole abdicazione allo statuto di esseri agenti consapevoli e responsabili, di una sospensione delle decisioni esistenziali per lasciarsi guidare da una procedura prestabilita, da un protocollo, o da agenti artificiali, come nel caso emblematico, raccontato da Anders, del generale McArthur, che si affidò a una “macchina-oracolo” per valutare l'opportunità di iniziare quella che sarebbe stata a tutti gli effetti la terza guerra mondiale⁹. Il pericolo è una narcosi della co-

of algorithms: Mapping the debate, in «Big Data & Society», III (2016), n. 2, pp. 1-21; L. Royakkers et al., *Societal and ethical issues of digitization*, in «Ethics and Information Technology», XX (2018), pp. 127-142; per un confronto tra le questioni poste dall'intelligenza artificiale e la dimensione della decisione, considerando la storia della filosofia moderna, si veda C. Canullo, *Chi decide? Intelligenza artificiale e trasformazioni del soggetto nella riflessione filosofica*, in E. Calzolaio (a cura di), *La decisione nel prisma dell'intelligenza artificiale*, Wolters Kluwer CEDAM, Milano 2020, pp. 25-35.

⁶ Si veda ad esempio il cosiddetto fenomeno dell'algoritmocrazia (*algocracy*), introdotto da A. Aneesh, *Virtual Migration. The Programming of Globalization*, Duke University Press, Durham-London, 2006, p. 5: «definisco *algoritmocrazia* il governo dell'algoritmo, o il governo del codice, che forse rappresenta la differenza chiave tra la fase attuale e quella precedente nell'integrazione globale»; tale concetto è ampliato e discusso in profondità da J. Danaher, *The Threat of Algocracy: Reality, Resistance and Accommodation*, in «Philosophy and Technology», XXIX (2016), n. 3, pp. 245-268.

⁷ P. Virilio, *Lo spazio critico*, Edizioni Dedalo, Bari 1988, pp. 138-139.

⁸ Sul tema si veda R. Cubeddu, *Nuove tirannidi. Conseguenze inintenzionali della dipendenza della politica dalla scienza*, IBL Occasional Papers 105, online, 2016, <https://www.brunoleoni.it/nuove-tirannidi-conseguenze-inintenzionali-della-dipendenza-della-politica-dalla-scienza> [ultimo accesso: 13/06/2022].

⁹ G. Anders, *L'uomo è antiquato I. Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale*, Bollati Boringhieri, Torino 2003, pp. 65-67.

scienza critica. Tra i pensatori che si sono interessati a tale problematica va contato il filosofo ceco Vilém Flusser (1920-1991), noto anzitutto per i suoi scritti sulla comunicazione e sui media. Ma Flusser è stato anche il pensatore che si è posto il problema del “carattere non-umano” della decisione nelle società postindustriali e che nell’esternalizzazione dei processi di decisione alle intelligenze artificiali, che lui chiamava “apparati”, ha visto tanto il rischio di un nuovo totalitarismo quanto l’occasione di una radicale emancipazione dell’essere umano.

Il presente contributo discuterà tale ambiguità nella prospettiva flusseriana, e sarà diviso in quattro parti. La prima illustrerà cosa Flusser intendesse per società postindustriale. La seconda parte fornirà una spiegazione della sua nozione di “apparato”. Nella terza verrà articolato il problema della decisione nella società “governata” dagli apparati, mentre nella quarta e ultima parte verrà discussa la natura dell’ambiguità delle macchine che decidono, al fine di metterne in luce il potenziale utopico.

2. Società postindustriale e tecnocrazia

Flusser è un pensatore che si concentra sulle grandi trasformazioni culturali, su cambiamenti strutturali che comportano quelle che Friedrich Nietzsche definiva “trasvalutazioni dei valori”. Nelle sue opere è possibile identificare almeno tre trasformazioni del genere, qui elencate in ordine di radicalità crescente:

- il passaggio dalla società industriale a quella postindustriale, ovvero il passaggio dalle macchine con le quali lavorano gli operai agli apparati nei quali operano i funzionari. L’epoca industriale si estende, indicativamente, dal XVIII al XX secolo;
- il passaggio dalla storia alla post-storia, ovvero un mutamento che riguarda i codici di comunicazione e il loro influsso sulla costruzione dell’esperienza. L’epoca cosiddetta “storica”, cioè quella informata dalla scrittura lineare, si estende dal II millennio a.C. al XX secolo;
- il passaggio dalla sedentarietà al nomadismo, cioè la trasformazione delle strutture comunicative con l’emergere di un nuovo coordinamento tra una struttura discorsiva dominante, il *broadcasting* dei mezzi di comunicazione di massa, e una struttura dialogica resiliente, quella reticolare di media come telefono, posta, reti telematiche. L’epoca della sedentarietà, da intendere in senso comunicologico, si estende dall’8.000 a.C. al XX secolo.

Nel presente intervento verrà preso in esame un fenomeno che caratterizza il passaggio alla società postindustriale. Per questa ragione, in primo luogo è necessario chiarire che cosa Flusser intenda con questo termine¹⁰. A questo scopo, verrà preso in considerazione il capitolo *Nosso trabalho* dal libro *Pós-História*, composto nel 1979 in portoghese e pubblicato nel 1983¹¹. Qui il filosofo praghese presenta la trasformazione che porta da un tipo di società all'altra come un cambiamento di portata ontologica. Sostiene infatti che il «passaggio dalla società agricola a quella industriale ha degli effetti *ontologici*. Il contadino esperisce la realtà in maniera differente dall'operaio. Il passaggio attuale dalla società industriale a quella postindustriale avrà un effetto paragonabile. L'operaio esperisce la realtà in maniera differente dal funzionario»¹². Il passaggio sembra allora consistere in un cambiamento della visione del mondo, che a sua volta implica una specifica ontologia. Flusser procede quindi a illustrare dapprima il cambiamento che si è verificato nel passaggio dalla società agricola del contadino a quella industriale dell'operaio, analizzando la visione del mondo delle due forme di vita che determinano il carattere delle società in cui sono predominanti. L'agricoltura viene definita come «manipolazione paziente della natura vivente», mentre l'industria è la «manipolazione violenta della natura inanimata: la costringe a riformularsi in modo conforme a dei modelli concepiti in precedenza»¹³. Il contadino fa un'esperienza di attesa: egli infatti aspetta, con cura e attenzione, che il bestiame e le colture si sviluppino e raggiungano il grado di «utilità» desiderato. L'operaio (o l'ingegnere) al contrario fa un'esperienza di costrizione: obbliga la materia grezza a conformarsi al suo modello o al suo progetto. Le due prassi sottendono due visioni differenti della realtà: «per i contadini la realtà è un ente animato posto sotto la sua tutela. Per l'ingegnere la realtà è un materiale che deve essere preso a martellate, bruciato, gassificato»¹⁴. Queste visioni informano rispettivamente la concezione degli altri esseri umani e l'imma-

¹⁰ Cfr. D. Bell, *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*, Basic Books, New York 1973.

¹¹ In lingua tedesca esce prima il testo ricostruito e redatto da Volker Rapsch (con approvazione dell'autore) in V. Flusser, *Nachgeschichten. Essays, Vorträge, Glossen*, Bollmann, Düsseldorf 1990; poi, in versione integrale e non editata, in V. Flusser, *Nachgeschichte. Eine korrigierte Geschichtsschreibung*, hrsg. von S. Bollmann und E. Flusser, Fischer Verlag, Frankfurt a.M. 1997.

¹² V. Flusser, *Pós-História. Vinte instantâneos e um modo de usar*, Annablume, São Paulo 2011, p. 47.

¹³ *Ivi*, p. 47.

¹⁴ *Ibidem*.

gine del mondo più generale. Estendendo le visioni emergenti dalle prassi alla sfera del sociale, per il contadino gli esseri umani saranno una specie di gregge che necessita un pastore, mentre per l'operaio o l'ingegnere gli esseri umani saranno una specie di materia da forgiare; estendendole invece alla cosmologia, avremo da una parte una visione "aristotelica" del mondo e dell'ordine naturale, e dall'altra quella della scienza moderna dove è l'intelletto a dare le leggi alla natura. Di conseguenza anche la concezione della teoria cambia: contemplazione di forme immutabili nel primo caso, invenzione di forme mutevoli nel secondo. A chi obietta che nella società agricola erano presenti artigiani, e che esistono ancora contadini nella società industriale, Flusser risponde che gli artigiani nella società agricola pensavano, esperivano e valutavano in piena coerenza con la visione "agricola" del mondo, quindi al servizio "dell'attesa" dei contadini, e viceversa. Per il praghese il passaggio da una forma di società all'altra non è solamente una questione sociologica: comporta, come detto, una vera e propria trasvalutazione di valori, che coinvolge pensiero e azione.

Una trasformazione dello stesso tipo è quella a cui stiamo assistendo noi, secondo Flusser, con il passaggio dalla società industriale a quella postindustriale. Non si tratta meramente del fatto che oggi la maggior parte degli esseri umani, almeno nelle società occidentali, è occupata nel settore dei servizi, nel terziario, e solo una minoranza lavora ancora nei settori secondario e primario. Sulla base di quanto detto, questa sarebbe solo una concezione quantitativa della società postindustriale. Per comprendere la visione che la informa, Flusser analizza la prassi della forma di vita che la caratterizza: il funzionario.

Il tipico funzionario sta seduto alla scrivania, dove riceve da altri funzionari fogli di carta ricoperti da simboli. Questi documenti vengono o archiviati oppure elaborati (ricoperti di altri simboli) e trasmessi ad altri funzionari. «Il funzionario riceve simboli, immagazzina simboli, produce simboli ed emette simboli. Lo fa in parte ancora manualmente, e in parte già grazie ad apparati cibernetici [*aparelhos cibernéticos*] del tipo "word processors". La sua prassi ha luogo in un contesto chiamato "mondo codificato"»¹⁵. I simboli con cui opera il funzionario sono dei fenomeni che stanno per altri fenomeni, ovvero sono segni che significano qualcosa sulla base di una convenzione, sia essa pianificata o emergente. Questi simboli possono essere di due tipi: vengono detti "osservazionali" quando significano un fenomeno "concreto" del mondo "reale", oppure sono

¹⁵ *Ivi*, pp. 49-50.

“teorici” quando significano altri simboli. Si potrebbe pensare che, facendo risalire tutti i simboli teorici a simboli osservazionali e quindi a fatti concreti, il funzionario operi in maniera indiretta per cambiare il mondo reale. Ma per Flusser le cose non stanno così. Normalmente pensiamo che, ad esempio, un documento ricoperto di simboli come un passaporto “significhi” una persona reale, in carne e ossa. La dinamica immanente agli «apparati entro i quali i funzionari funzionano» inverte però “i vettori di significato”, nel senso che è «la persona concreta, che riceve il passaporto, a significare il passaporto. È essa il simbolo, e il passaporto è il significato»¹⁶. La realtà del funzionario è una realtà fatta di simboli convenzionali, e gli esseri umani hanno un qualche valore nella misura in cui rimandano in maniera conforme a questi ultimi. Ciò non significa però che la società del funzionario, la società postindustriale, «sarà burocratica». Al contrario, per Flusser

dove c'è burocrazia, la società postindustriale non è ancora ben programmata. Tutto indica che la società postindustriale sarà dominata dai programmi di funzionamento, nei quali i funzionari funzioneranno come ingranaggi sempre più invisibili all'interno di scatole nere [caixas pretas]. Ovvero, che [la società postindustriale] sarà una tecnocrazia.

Con ciò non intende dire che la vera classe dominante sarà composta dai programmatori degli apparati, da coloro che padroneggiano i codici con cui vengono messi a punto i software che governano i nostri dispositivi. Anche costoro non sono altro che funzionari specializzati. Quando Flusser parla di tecnocrazia, intende dire che «la vera classe dominante sarà quella degli apparati»¹⁷, cioè entità artificiali in cui gli esseri umani funzionano come componenti sostituibili. Nella tecnocrazia gli esseri umani sono cifre da inserire in “giochi formali”, memorie da programmare per un determinato comportamento o per svolgere mansioni specifiche.

L'analisi del pensatore praghese va naturalmente vista alla luce delle grandi innovazioni tecnologiche verificatesi nei successivi 40 anni, le quali però hanno effettivamente portato, per usare le sue parole, «all'invenzione di computer e dispositivi intelligenti, e alla trasformazione della società in un sistema cibernetico composto da funzionari e apparati»¹⁸. Le tendenze

¹⁶ *Ivi*, p. 50.

¹⁷ *Ivi*, p. 52.

¹⁸ *Ivi*, p. 53. Per un quadro generale della situazione attuale, si veda L. Floridi, *La quarta rivoluzione: Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017.

che più interessano a Flusser dal punto di vista filosofico-esistenziale, infatti, non hanno fatto altro che accentuarsi e consolidarsi. Il quadro della società postindustriale qui presentato sembra quindi essere valido per la situazione odierna.

3. *Gli apparati come simulazione di processi mentali*

È necessario ora capire che cosa egli intendesse per apparato¹⁹. Uno dei luoghi classici in cui Flusser offre un'analisi distesa e relativamente chiara del concetto di apparato si trova in *Per una filosofia della fotografia*. La versione portoghese del saggio ha un titolo diverso da quello tedesco (*Für eine Philosophie der Fotografie*), in realtà più efficace e diretto: *Filosofia da caixa preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia (Filosofia della scatola nera. Saggi per una filosofia futura della fotografia)*. Lo spostamento di accento è rivelatore: abbiamo a che fare con una filosofia della scatola nera, o *black box*, che è il termine usato da Flusser per designare gli apparati, i quali, superando le competenze dei singoli funzionari che operano al loro interno o interagiscono con dispositivi intelligenti, restano in larga parte imperscrutabili²⁰. Se ne può ricavare una chiave di lettura, ovvero trattare la filosofia della fotografia di Flusser anzitutto come una filosofia degli apparati. Cosa che viene suggerita anche dalla prefazione alla versione portoghese, dove il filosofo praghese ammette che «l'intenzione che muove questo saggio è quella di contribuire a un dialogo filosofico sull'apparato in funzione del quale vive la nostra epoca, prendendo come pretesto il tema della *fotografia*»²¹. Lo sviluppo dell'argomentazione

¹⁹ Il background del concetto di apparato in Flusser, che fra le altre cose comprende figure mitiche e letterarie come il Golem di Praga e il dramma teatrale fantascientifico *R.U.R.* (ovvero *Rossumovi univerzální roboti*) di Karel Čapek, è stato ricostruito in modo esauriente da R. Guldin, *Golem, Roboter und andere Gebilde. Zu Vilém Flussers Apparaturbegriff*, in «Flusser Studies», IX (2009), pp. 1-17.

²⁰ Sul concetto di *black box* in Flusser, e le problematiche a esso legate, cfr. D. Irrgang, *Vilém Flussers Black Box*, in E. Geitz, C. Vater, S. Zimmer-Merkle (a cura di), *Black Boxes – Versiegelungskontexte und Öffnungsversuche. Interdisziplinäre Perspektiven*, De Gruyter, Berlin-Boston 2020, pp. 53-69.

²¹ V. Flusser, *Filosofia da caixa preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, Editora Hucitec, São Paulo 1985, p. 8. Questo è un aspetto che in realtà Flusser esplicita a più riprese nel corso del saggio, ma che evidentemente ha ritenuto opportuno chiarire nella prefazione al pubblico brasiliano. Si veda ad esempio V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, cit., p. 96: «L'apparato fotografico si rivelerà l'avo di tutti quegli apparati che si apprestano a robotizzare tutti gli aspetti della nostra vita, dal gesto più esteriore fino all'aspetto più intimo del pensare,

del saggio nella sua versione tedesca è coerente con questa affermazione. Flusser infatti scrive:

si può supporre che l'apparato fotografico racchiuda – in forma elementare, embrionale – le proprietà caratteristiche degli apparati in generale e che tali caratteristiche possano essere elaborate a partire da esso. [...] In quanto prototipo degli apparati che sono divenuti così determinanti per il presente e per l'immediato futuro, l'apparato fotografico offre un approccio adeguato per un'analisi generale degli apparati – di quegli apparati che da una parte crescono a dismisura e rischiano di scomparire dal campo visivo (come gli apparati amministrativi), e dall'altra si ritraggono fino a raggiungere dimensioni microscopiche, per sottrarsi completamente al nostro intervento (come i chip degli apparati elettronici)²².

Si pone immediatamente la questione dell'ambiguità legata al termine tedesco *Apparat*, che può essere tradotto sia come “apparato” sia come “apparecchio”. Per Flusser sistemi amministrativi, come ministeri e dipartimenti, e dispositivi elettronici, come la fotocamera o il minitel, sono tutti *Apparate*, nonostante si tratti di fenomeni a prima vista molto diversi. È necessario perciò analizzare più da vicino questo concetto e vedere in che modo possa funzionare nel tenere assieme cose apparentemente estranee tra loro.

Flusser “gioca” con l'etimologia del termine latino *apparatus*, e osserva che deriva da *apparare*, cioè *vorbereiten* in tedesco. Ma in latino esiste anche il termine *praeparare*, che in tedesco viene reso sempre con *vorbereiten*. Cercando di restituire la differenza tra i prefissi *prae-* e *ad-* allo scopo di illustrare due sfumature dell'*apparatus*, Flusser propone di distinguere tra *vor-bereiten* e *für-bereiten*. L'apparato è dunque qualcosa di pronto per qualcos'altro, nella doppia disposizione di essere in *attesa* e in *agguato*. La rapacità dell'apparato ne mette in evidenza lo statuto ambiguo rispetto all'essere umano. Se si tratta di uno strumento (*Werkzeug*), di che tipo di strumento si tratta? Argomentando in maniera non distante da Marshall McLuhan²³, Flusser sostiene che «gli utensili [*Werkzeuge*] in senso comune

del sentire e del volere»; p. 102: «una filosofia della fotografia può essere il punto di partenza per ogni filosofia che si occupi dell'*esistenza attuale e futura dell'uomo*»; p. 111: «la filosofia della fotografia è necessaria per portare alla coscienza la pratica fotografica; e ciò è a sua volta necessario perché in questa pratica appare un *modello di libertà nel contesto generale postindustriale*», corsivo aggiunto.

²² V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, cit., p. 21, trad. it. modificata.

²³ V. Flusser, *La leva passa al contrattacco*, in Id., *Filosofia del design*, Bruno Mondadori, Milano 2003, p. 43: «Le macchine sono simulazioni degli organi del corpo umano. La leva, per esempio, è un prolungamento del braccio. In essa è potenziata la capacità di sollevare, mentre tutte le

sono prolungamenti degli organi del corpo umano [...] Essi simulano l'organo che prolungano»²⁴. Nel caso degli strumenti semplici, preindustriali, abbiamo a che fare con simulazioni empiriche: il martello, ad esempio, prolunga e simula il pugno sulla base dell'esperienza. Con la rivoluzione industriale, invece, il prolungamento e le simulazioni avvengono sulla base di teorie scientifiche. In questo caso non si tratta più di meri *Werkzeuge* ma di macchine. Ma questa non è ancora una definizione sufficiente per caratterizzare l'apparato. Flusser ci mette in guardia dall'interpretare il fenomeno dell'apparato con categorie appartenenti alla società industriale. Gli apparati non eseguono un lavoro come fanno invece le macchine: non producono degli oggetti prendendo "pezzi" di natura per dare loro una forma (per *in-formarli*). Come si è visto in precedenza nel trattare la prassi del funzionario, gli apparati *producono simboli* e operano nella dimensione chiamata "mondo codificato".

Se l'apparato non è uno strumento (*Werkzeug*), né una macchina (*Maschine*), è allora possibile accostarlo o identificarlo con il *dispositif* foucaultiano, come accade in letteratura²⁵? Non si tratta in realtà della stessa cosa. Se si prende come riferimento la definizione che ne ha dato Giorgio Agamben, un dispositivo è

qualunque cosa abbia in qualche modo la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi. Non soltanto, quindi, le prigioni, i manicomii, il Panopticon, le scuole, [...] ma anche [...] il linguaggio stesso, che è forse il più antico dei dispositivi, in cui migliaia e migliaia di anni fa un primate [...] ebbe l'incoscienza di farsi catturare²⁶.

Nonostante vi sia in comune tra il dispositivo e l'apparato il gesto predatore della cattura ai danni dell'umano, la differenza emerge chiaramente quando Flusser parla del linguaggio come se fosse un apparato, correggendosi subito dicendo che il suo esempio in realtà non è appropriato:

altre funzioni che il braccio possiede vengono trascurate. La leva è più "stupida" del braccio, ma arriva più lontano e solleva pesi maggiori». Sulla vicinanza a McLuhan, basti pensare a passi come questo: «Ogni invenzione o tecnologia è un'estensione o un'autoamputazione del nostro corpo, che impone nuovi rapporti o nuovi equilibri tra gli altri organi e le altre estensioni del corpo», M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare. Mass media e società moderna*, Net, Milano 2002, p. 55.

²⁴ V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, cit., p. 25.

²⁵ Si veda ad esempio B. Stricklin, *Apparatus*, in A. Jaffe, M.F. Miller, R. Martini (a cura di), *Understanding Flusser, Understanding Modernism*, Bloomsbury Publishing, London 2021, pp. 272-274.

²⁶ G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006, pp. 21-22.

i programmi degli apparati consistono in simboli. Funzionare significa dunque giocare con i simboli e combinarli. Un esempio anacronistico illustrerà la cosa: possiamo considerare lo scrittore un funzionario dell'apparato "linguaggio" che gioca con i simboli contenuti nel programma linguistico – le parole – combinandoli. [...] L'esempio è anacronistico in quanto *il linguaggio non è un apparato*; non è stato creato per *simulare un organo del corpo*, e la sua creazione non *poggia su alcuna teoria scientifica*²⁷.

Dal questo breve confronto tra Agamben e Flusser è possibile trarre due informazioni. In primo luogo, un apparato può anche essere inteso come una specie di dispositivo, ma non tutti i dispositivi sono anche degli apparati. In secondo luogo, (i) essere simulazione di un organo del corpo e (ii) poggiare su teorie scientifiche sono due condizioni necessarie perché si possa parlare di apparato. Ma come si vedrà subito non sono anche condizioni sufficienti.

Finora alla domanda sulla natura dell'apparato sono state fornite risposte sostanzialmente negative. Sappiamo che cosa non è, e ora bisogna darne una definizione positiva. Flusser sembra farlo in modo soddisfacente quando scrive che è un «giocattolo complesso [*komplexes Spielzeug*]», sottolineando così l'assenza del *Werk* che viene sostituito dallo *Spiel*²⁸, un gioco però che trascende la comprensione di chi ci gioca, ovvero che supera la capacità, da parte del funzionario, di esaurire le possibilità programmate nell'apparato con cui opera²⁹. Per chiarire questo aspetto però Flusser fa un passo ulteriore, che esplicita davvero la natura dell'apparato:

gli apparati furono inventati per simulare determinati processi mentali. Soltanto ora (dopo l'invenzione dei computer), e per così dire a posteriori, iniziamo a capire che genere di processi mentali simulino tutti gli apparati. [...] Tutti gli apparati (e non soltanto i computer) sono calcolatori e, in questo senso, "intelligenze artificiali"³⁰.

²⁷ V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, cit., pp. 31-32, trad. it. modificata.

²⁸ Si veda anche più avanti, *ivi*, p. 90: «gli apparati sono infatti simulazioni del pensiero, giocattoli che giocano al "pensiero"; e simulano processi mentali non in conformità a quella comprensione del pensiero che corrisponde all'introspezione o alle conoscenze della psicologia e della fisiologia, ma in conformità a una concezione del pensiero così come abbozzata nel modello cartesiano».

²⁹ Questo punto era già stato esposto con chiarezza da Flusser negli scritti degli anni '60 dedicati alla figura del funzionario, prendendo le mosse da Kafka: cfr. V. Flusser, *Da religiosidade. A literatura e o senso de a realidade*, Escrituras, São Paulo 2002.

³⁰ *Ivi*, p. 36; cfr. p. 100: «gli apparati sono effettivamente titani antropomorfi, poiché sono stati prodotti con quest'unica intenzione [...] essi non sono sovrumani, ma subumani – simulazioni esangui e semplificatorie di processi mentali umani che, proprio in virtù della loro testardaggine, rendono superflue e non funzionali le decisioni umane».

Il passo è molto rivelatore. È ormai evidente che Flusser quando sostiene che un apparato dev'essere una simulazione di un organo del corpo umano sta pensando a un organo in particolare: il cervello³¹. Ed è importante quindi notare che la simulazione per lui paradigmatica del cervello è quella offerta dal computer, quel *black box* che simula il pensiero calcolante e computa bit informativi generando delle realtà "immateriali". Ne consegue che la sua nozione di apparato è pensata su questo modello, proiettato poi a ritroso su tutti quei dispositivi che, a partire dalla macchina fotografica, riescono a codificare simboli.

Questa simulazione dei processi mentali permette agli esseri umani di trasferire alcuni compiti agli apparati, i quali possono portarli a termine in maniera più veloce ed efficiente, e sempre più spesso riescono ad eseguire operazioni altrimenti impossibili per delle intelligenze umane. Nel caso dei processi di decisione, in cui si tratta di «scegliere una sola conseguenza tra le numerose conseguenze possibili e prevedibili, e scartare tutte le altre»³², l'operazione è resa possibile dal fatto che tali processi possono essere scomposti in "decidemi" (gli elementi più piccoli in cui può essere ridotto il processo decisionale). Questo tipo di esternalizzazione delle decisioni è illustrato in maniera indimenticabile nel già menzionato episodio del generale McArthur e della sua "macchina-oracolo" che calcola le varie conseguenze e "decide" quali siano il comportamento e la condotta ottimali.

³¹ Vale la pena, ancora, di confrontare questo passo con M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., pp. 53, 68: «Con l'avvento della tecnologia elettrica l'uomo estese, credè cioè al di fuori di se stesso, un modello vivente del sistema nervoso centrale. [...] Inserendo con i media elettrici i nostri corpi fisici nei nostri sistemi nervosi estesi, istituimo una dinamica mediante la quale tutte le tecnologie precedenti, che sono soltanto estensioni delle mani, dei piedi, dei denti e dei controlli termici del corpo – tutte queste estensioni, comprese le città – saranno tradotte in sistemi d'informazione».

³² V. Flusser, *Von linearen Entscheidungen zu synthetischen Projektionen*, in «gdi impuls», VII (1989), n. 4, pp. 17-27, qui citato secondo il dattiloscritto conservato nell'archivio, V. Flusser, *Von linearen Entscheidungen zu synthetischen Projektionen*, Vilém Flusser Archive 597, p. 2. Vale la pena di notare che il passo prosegue mettendo in discussione il concetto stesso di decisione all'interno della nuova "immagine digitale del mondo" delineata da Flusser: «tutti i processi sono diventati calcolabili: quelli fisici in particelle, quelli biologici in geni, quelli linguistici in fonemi, quelli culturali in culturemi, le azioni in actomi e (cosa decisiva per questo saggio) le decisioni in decidemi [...] finché pensiamo in maniera lineare (finché siamo imprigionati nel codice alfabetico), restiamo prigionieri del contraddittorio, drammatico e addirittura disperato "albero della decisione". Ci dobbiamo perciò decidere di nuovo in ogni istante, senza poter sapere se prima ci siamo decisi in maniera "giusta", e ciononostante non possiamo liberarci dai condizionamenti che ci vincolano. Ma non appena saltiamo dal pensiero lineare a quello calcolante (ad esempio, invece di pensare in testi pensiamo in codici informatici), tutto ciò svanisce. Non ci vediamo più quindi in quelle catene causali che si diramano e si annodano, nelle quali dobbiamo deciderci, ma ci vediamo circondati e immersi in uno sciame di possibilità, delle quali possiamo concretizzarne solo alcune».

4. *Il calcolo della decisione: fine della libertà?*

Nel saggio sulla fotografia il tema dell'esternalizzazione della decisione è rintracciabile nel contesto della critica della cultura, e da lì va estratto e ricostruito³³. La critica flusseriana ai mezzi di comunicazione di massa e alla tendenza degli individui a trasformarsi in pubblico inerte, soggetto alla manipolazione da parte delle strutture comunicative che producono e distribuiscono informazioni sempre più ridondanti³⁴, è molto vicina al "pessimismo" francofortese. Flusser non condivide però l'impostazione marxista di quegli autori, che critica dacché essi cercano di smascherare gli interessi dei capitalisti che agirebbero nell'ombra all'interno degli apparati. Con un tono che rasenta lo scherno, Flusser squalifica l'approccio tradizionale alla *Kulturkritik* come una forma di "paganesimo di secondo grado", un tentativo di invocare fantasmi già esorcizzati³⁵. Cercando le intenzioni di individui o élite sfruttatrici dietro l'operare degli apparati si contribuisce, al contrario, all'incomprensione della vera natura degli apparati, e quindi a sancirne il dominio e il potere manipolatore. Nell'illustrare il tipo corretto di critica a cui devono essere sottoposti gli apparati, Flusser compie un passo di grande interesse ai fini della presente discussione: riconosce che esiste un'intenzione originaria alle spalle degli apparati, poiché essi «sono stati inventati per funzionare automaticamente, ovvero in modo autonomo rispetto ai futuri interventi umani. Questa è l'intenzione che li ha creati: disinserire l'essere umano da essi. E questo intento ha avuto indubbiamente successo». Ma proprio perché l'intenzione originaria

³³ Flusser affronta la questione della decisione nel mondo degli apparati anche in altri testi molto brevi, come ad esempio V. Flusser, *Dos centros de decisão na década dos 70*, in «O Estado de São Paulo, Suplemento Literário», 31.1.1970, n. 658, p. 1; Id., *Politische Entscheidungen. Essay über das Verschwinden des Großen Staatsmannes*, in «Freitag», 28.6.1991, n. 27, p. 19; Id., *Von linearen Entscheidungen zu synthetischen Projektionen*, cit.; infine un testo probabilmente risalente al 1980 dal titolo *O poder de decidir*, Vilem Flusser Archive 2900. In questa sede si è preferito dedicare attenzione ai testi in cui la questione dell'apparato è articolata con maggiore respiro, fornendo il contesto più adeguato per ricostruire il problema dei processi decisionali esternalizzati.

³⁴ Si tratta di un circolo vizioso di condizionamento e feedback in cui la libertà umana, che per Flusser è libertà di creare nuove informazioni (differenze che fanno la differenza), finisce per essere soffocata e addirittura spegnersi. Cfr. N.A. Roth, *Out of Language: Photographing as Translating*, in M. Durden, J. Tormey (a cura di), *The Routledge Companion to Photography Theory*, Routledge, London-New York 2020, pp. 398-409; S. Köppl, *Wir müssen die Frage nach der Freiheit neu formulieren. Von der unwürdigen Entscheidungsfreiheit zur Freiheit als Projektion – eine Spurensuche bei Vilém Flusser*, in «Flusser Studies», XVI (2013), pp. 1-14.

³⁵ Cfr. V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, cit., pp. 85 e 97-99.

si è realizzata con successo non ha senso cercare in questo stadio del loro sviluppo un'intenzione umana dietro al loro funzionamento. Per la medesima ragione nemmeno si può parlare di qualcuno che li governi. Infatti

gli apparati funzionano in modo automatico e *non obbediscono ad alcuna decisione umana*, nessuno può possederli. *Ogni decisione umana è presa sulla base di decisioni dell'apparato; essa si è ridotta a decisione puramente "funzionale", ovvero: l'intenzione umana si è volatilizzata [...]* gli apparati funzionano ormai come fine a se stessi, "automaticamente" appunto, all'unico scopo di conservare e migliorare se stessi³⁶.

Questo passo mette in luce un'altra caratteristica degli apparati. In esso vengono contrapposte la decisione umana e la decisione dell'apparato. La prima si riduce a decisione puramente "funzionale", cioè inscritta nei programmi che predeterminano le operazioni nell'apparato. Finisce per essere ricondotta ai processi mentali simulati da queste intelligenze artificiali, laddove non venga addirittura resa superflua, ridondante, o addirittura un disturbo. Gli apparati sono stati infatti progettati per funzionare in maniera automatica³⁷, cioè il più indipendentemente possibile dall'intervento umano, che viene limitato al feedback che serve all'apparato a migliorare se stesso. Flusser è molto drastico a questo proposito: nella misura in cui opera come funzionario, l'individuo non è un essere umano in senso autentico. Non *ek-siste*, ma funziona solamente. Descritta nei termini di apparati che prendono il sopravvento e relegano il fattore umano a mero serbatoio di feedback, la società postindustriale altro non è che una visione distopica di un futuro che si sta avverando³⁸. Un paio di anni più tardi, Flusser avrebbe bilanciato il suo pessimismo, mettendo in luce l'ambiguità degli apparati.

³⁶ *Ivi*, pp. 99-100, corsivo aggiunto.

³⁷ In questa prospettiva, la distinzione tra uno strumento e un apparato ricorda quella tra tecnica e tecnologia proposta da A. Fabris, *La filosofia e lo specchio delle macchine*, in «InCircolo», VI (2018), pp. 28-38, p. 33: «gli strumenti tecnici dipendono per il loro uso dall'essere umano e senza l'azione dell'essere umano non sono in grado di esercitare la loro funzione – ragion per cui essi sono sotto il controllo dell'essere umano e da questi dipendono – le nuove tecnologie sono invece capaci di autoalimentarsi, di autoregolarsi, di interagire autonomamente con il rispettivo ambiente. [...] nella misura in cui si configurano come veri e propri sistemi, esse sono in grado d'inglobare in sé e di raccordare, per il raggiungimento di uno specifico obbiettivo, non solo vari strumenti tecnici, ma lo stesso agire degli esseri umani».

³⁸ Come evidenzia F. Krüchel, *Bildung als Projekt. Eine Studie im Anschluss an Vilém Flusser*, Springer, Wiesbaden 2015, p. 155: «Diese Programmierung vollzieht sich bis in das Konsumverhalten des Einzelnen. Freie Entscheidungen sind in einer nachmodernen programmierten Welt nicht mehr möglich. Der Mensch wird im Extremfall zum Stereotyp der Apparate, die in der radikalen Form die dialogischen Kreise automatisiert haben».

Nell'opera del 1985 *Ins Universum der technischen Bilder*, forse il libro più ambizioso della fase matura del suo pensiero, Flusser ridisegna l'affresco della società postindustriale in chiave utopica a partire dal concetto di telematica. Con questo termine intende la tecnologia comunicativa che avvicina automaticamente ciò che è lontano, creando una potenziale prossimità globale degli esseri umani che potrebbero così entrare in relazioni dialogiche con chiunque, al di là delle distanze spaziali. Essa presuppone uno sviluppo molto avanzato degli apparati e delle intelligenze artificiali, una condizione che Flusser stava osservando nelle sue fasi nascenti e che oggi noi diamo pressoché per scontata nelle più banali interazioni quotidiane: si tratti di fare una video-chiamata con un amico in un altro continente, di ordinare la cena a domicilio, oppure di guardare una serie tv sul nostro smartphone durante un viaggio. L'esercizio di futurizzazione proposto da Flusser, che spesso utilizza il registro della caricatura e dell'esagerazione ironica per mettere in risalto alcune tendenze del presente che altrimenti resterebbero inavvertite, si concentra con particolare attenzione sul potenziale delle tecnologie che implementano le reti telematiche. Quelle che lui qui chiama "memorie artificiali" sono gli apparati in grado di simulare processi mentali grazie alle loro capacità di calcolo e che possono sostituire in molti ambiti l'essere umano. Flusser osserva che

la telematica si mostra come una tecnica che permette di sostituire l'essere umano con macchine automatiche [...] anche nel processo decisionale. [...] già oggi, la maggior parte delle decisioni vengono prese automaticamente, molto prima che la tecnica dell'informatica e il metodo del calcolo delle proposizioni abbiano raggiunto la loro maturazione e molto tempo prima che la telematica sia divenuta effettivamente funzionale. Al punto che, da questa prospettiva, la telematica non sembra tanto una rivoluzione nella produzione dell'informazione, e nemmeno nella preparazione di questa produzione, quanto piuttosto una rivoluzione nella decisione; uno scaricare la coscienza critica dall'essere umano alle macchine automatiche. Fine della libertà³⁹.

L'amara constatazione con cui si conclude il paragrafo andrebbe letta aggiungendo il punto interrogativo. Davvero non resterebbe alcun margine di libera decisione umana nella società telematica? Elementi per una risposta sono ricavabili da quei passi in cui Flusser discute la possibilità che si affermino globalmente dei "diavoletti di Maxwell", ovvero degli algoritmi concepiti in modo tale da rendere automatica la selezione di in-

³⁹ V. Flusser, *Immagini*, cit., pp. 165-166.

formazioni non ridondanti all'interno delle reti telematiche. Oggi diremmo che si tratta di attrezzare le intelligenze artificiali in modo tale da affidare a loro il compito di selezionare, all'interno degli ambienti digitali, le informazioni reali, filtrando la "spazzatura" informazionale. In questo scenario utopico, in cui gli apparati hanno sostituito l'essere umano nella fase della "critica", si pone la questione della libertà decisionale. Flusser si chiede se non sia possibile

automatizzare questa critica presente dappertutto, in modo tale [da poter] risparmiare agli esseri umani di dover verificare secondo il contenuto informativo ogni singola informazione che scorre nella rete [...] gli esseri umani sarebbero così liberi di prendere solo le "decisioni decisive", cioè quelle metadecisioni che fanno riferimento alla programmazione dei critici automatici. Secondo la mia opinione, questi sono i [...] passi che condurranno ai diavoletti di Maxwell, che si stanno già installando in ogni luogo. Sono passi che muovono in direzione di una libertà sempre maggiore⁴⁰.

Flusser, come si può apprendere da questo passo, rovescia in maniera simmetrica la questione discussa sinora. Il timore che affidandosi a degli algoritmi e a delle intelligenze artificiali nei processi di decisione, qui esemplificati dall'attività di filtro e selezione delle informazioni rilevanti e significative, cioè non ridondanti, si arrivi a una nuova forma di schiavitù, sottomissione o rinuncia alla coscienza critica, si tramuta in una speranza. L'esternalizzazione dei processi di decisione alle intelligenze artificiali diventa una forma di liberazione. Infatti non sarebbe più necessario dover decidere. A ciò penserebbero gli apparati.

Flusser precisa però che agli esseri umani resterebbero ad ogni modo le "metadecisioni", le decisioni che contano davvero, riguardanti la "programmazione" delle intelligenze artificiali. Una possibile interpretazione di questa affermazione è la seguente: Flusser intende riferirsi al fatto che le intelligenze umane, a differenza delle intelligenze artificiali, sono capaci di autoriflessione. Sono capaci, cioè, di relazionarsi al proprio agire e stabilire i criteri secondo cui giudicare l'azione. I processi decisionali ordinari, quelli che vengono affidati in maniera liberatoria agli apparati, sono da intendersi come dei "giochi" nei quali le intelligenze artificiali ci superano in velocità, precisione ed efficienza⁴¹. Ma sono dei giochi, appunto, dai

⁴⁰ *Ivi*, pp. 168-169.

⁴¹ Flusser aveva già formulato nelle sue *Vorlesungen zur Kommunikologie* della seconda metà degli anni '70 una posizione simile, ricorrendo però al registro (invero semplificato) della teoria dei giochi: «A differenza del computer, che è programmato per giochi specifici (per quanto

quali questi ultimi non sanno astrarre. Almeno questo sembra essere un modo plausibile di intendere Flusser quando sottolinea, più avanti, che la situazione da lui presentata non implica che

i critici automatici ci destituiranno dall'essere esseri che decidono. Con il loro installarsi si presenterà infatti una nuova situazione decisionale, mai esistita prima. [...] alle intelligenze umane spett[a] necessariamente il diritto di veto, perché esse solamente, e non certo le intelligenze artificiali, sono capaci di dire di “no” a tutto – non perché l'uomo ha fatto tutto ciò, ma perché egli “trascende” tutto ciò, nel senso che è capace di astrarsi da tutto. [...] questo diritto di veto, questo diritto a dire “no” è proprio quella decisione negativa che chiamiamo “libertà”⁴².

Sulla base di quanto visto finora è allora possibile distinguere almeno tre tipi di decisioni nel contesto della società postindustriale: (1) In primo luogo, vi sono i processi decisionali completamente esternalizzati: si tratta delle decisioni che l'apparato è in grado di calcolare in maniera autonoma e programmata, e in questo senso l'apparato sostituisce totalmente l'essere umano nel processo decisionale. È il caso della piena automazione. (2) In secondo luogo, vi sono i processi decisionali per così dire ibridi: in essi abbiamo a che fare con decisioni funzionali, in cui il soggetto decisore è rappresentato dal complesso apparato-funzionario. In questo caso l'essere umano è coinvolto nella misura in cui coadiuva il processo decisionale che in ultima istanza va ricondotto ai termini delle funzioni prescritte dal programma. (3) Infine, vi è un tipo di decisione che, pur avvenendo nel mondo plasmato e modellato dagli apparati, mantiene un carattere propriamente umano ed esistenzialmente significativo⁴³. Questa decisione non riguarda

numerosi), l'essere umano è, in quanto memoria (ovvero il suo cervello, il suo sistema nervoso in generale e probabilmente tutto il suo corpo), programmato in modo tale che i vari giochi si incrociano. [...] “Decidere”, nel caso del computer, significa perciò soprattutto trovare la strategia migliore per vincere in un gioco, mentre ciò può significare, nel caso dell'essere umano, scegliere tra diversi giochi, assorbire dei rumori, ampliare degli universi. [...] al momento sembra possibile, laddove si voglia vincere in giochi specifici, utilizzare i computer nelle decisioni, e quindi riservare alle memorie umane le decisioni nei “metagiochi”», V. Flusser, *Kommunikologie*, hrsg. von S. Bollmann und E. Flusser, Fischer, Frankfurt a.M. 1998, p. 334.

⁴² V. Flusser, *Immagini*, cit., p. 169.

⁴³ Il che viene confermato da un passo delle lezioni francesi degli anni '70 sulla comunicologia: «Dal punto di vista della teoria dei giochi, la parola “decisione” ha due significati. Il primo sta per la possibilità di applicare, entro una data competenza, una combinazione di mosse piuttosto che un'altra, cioè: la decisione di applicare una strategia specifica all'interno di un gioco. Il secondo sta per la possibilità di applicare varie competenze alla stessa situazione, cioè: la decisione di usare giochi differenti nella soluzione dei problemi. In un contesto differente, quest'ultima è ciò che più si avvicina a quella che viene chiamata “decisione esistenziale”»; V. Flusser, *The Surprising Phenomenon of Human Communication*, cit., p. 40.

una “mossa” da fare entro un determinato gioco o programma; in quest’ultimo ambito la tendenza sarà sempre più quella di delegare le decisioni agli apparati, perché superiori in velocità, precisione ed efficienza agli esseri umani. A questi ultimi resta però quella meta-decisione che riguarda la possibilità di dire “no”, ovvero di scegliere tra le diverse strutture o programmi, o di trascenderli tutti, in un atto di libertà⁴⁴.

5. Conclusioni

Sicuramente molte delle cose che Flusser ha scritto e pensato sono state messe in questione dagli sviluppi tecnologici più recenti. È soprattutto la sua idea di programma, per certi versi, a risultare troppo rigida rispetto a ciò che oggi le intelligenze artificiali sono capaci di fare. Secondo il suo modello, gli apparati sono in grado di eseguire dei compiti, anche molto complessi, sulla base di una potenza di calcolo e computazione che supera quella degli esseri umani. Essi però sono determinati in anticipo dalle regole e dal repertorio delle loro operazioni possibili; sono, in altre parole, vincolati al programma e alle procedure in essi *embedded*, che per quanto possano essere vasti, devono prima o poi necessariamente raggiungere i propri limiti ed esaurirsi. Si tratta di un agire robotico, spesso ripetitivo e in ogni caso ripetibile, che gestisce i casi imprevisi in maniera procedurale. Le intelligenze artificiali odierne, per contro, si pongono in discontinuità rispetto a questo scenario: sono molto più flessibili, possono apprendere dall’ambiente con cui interagiscono in misura assolutamente superiore agli apparati della generazione precedente, e sono in grado inoltre di anticipare degli ambiti di probabilità⁴⁵. Ma ciò significa forse che l’impianto filosofico

⁴⁴ È utile riportare un altro passo dalle già citate *Vorlesungen*, in cui la differenza tra le decisioni funzionali e le metadecisioni viene descritta con chiarezza: «Nel primo caso [*scil.* la decisione del computer] l’output è la conseguenza di una decisione entro una competenza, nel secondo caso [*scil.* la decisione umana] di una decisione tra competenze. Si tratta quindi di due tipi di decisione: nel primo caso viene realizzata una delle possibilità offerte dal gioco, nel secondo caso, invece, viene proposta una nuova competenza. [...] il primo tipo di decisione (la strategia di gioco in senso stretto) può essere presa dalle macchine cibernetiche in modo migliore che dagli esseri umani, perché le loro memorie salvano parti più grandi delle competenze di gioco e decidono più velocemente. Per contro, il secondo tipo di decisione (la metastrategia) viene presa in modo migliore dagli esseri umani, proprio perché funzionano peggio delle memorie cibernetiche», V. Flusser, *Kommunikologie*, cit., p. 338.

⁴⁵ Si veda G. Tamburrini, *Etica delle macchine. Dilemmi morali per robotica e intelligenza artificiale*, Carocci editore, Roma 2020.

generale del pensiero flusseriano viene messo in crisi? Quello che emerge da quanto ricostruito sinora è che gli sviluppi tecnologici più recenti non abbiano fatto altro che confermare la prospettiva di fondo delineata da Flusser. Che gli apparati odierni siano molto più complessi, adattabili, penetranti e totalizzanti rispetto a quelli di 30 o 40 anni fa depone a favore delle tesi esposte in precedenza sulla natura della società postindustriale. Dal punto di vista esistenziale, che è quello che conta per Flusser, i problemi sembrano essersi solamente accentuati.

Ma c'è un'implicazione del concetto di esternalizzazione che rende il quadro più complesso, e che vale la pena segnalare in conclusione. Nel discutere la tesi della tecnica come prolungamento e simulazione degli organi del corpo, Flusser introduce la nozione di contraccolpo (*Rückschlag* in tedesco)⁴⁶. Si tratta dell'effetto di ritorno che le tecniche, gli strumenti e le tecnologie avrebbero sull'umano nel corso della sua storia. Verso la fine del libro sulla fotografia, Flusser sostiene che «l'essere umano crea utensili prendendo se stesso a modello di questo atto di creazione – fino a quando la situazione non si inverte e l'uomo prende il suo utensile a modello per se stesso, il mondo e la società». L'apparato, abbiamo visto, non è né un utensile, né una macchina. È uno *Spielzeug* che produce simboli, simulando processi mentali. Anche in questo caso vale la dinamica del contraccolpo: specchiandosi nella sua creazione⁴⁷, l'essere umano può iniziare a prenderla come modello e assimilarne o imitarne le categorie fondamentali, e a percepire e pensare, cioè, secondo le categorie dell'apparato. Ma ciò significa che, prendendo a modello gli apparati anche nel loro modo di calcolare i processi di decisione, gli esseri umani rischiano di smarrire il senso di quella trascendenza che si manifesta nella “metadecisione”, nella possibilità sempre aperta di “dire di no”, e inizierebbero davvero a comportarsi roboticamente. Conservare la consapevolezza di questa dimensione decisionale diventa una delle principali sfide etiche e filosofiche della società postindustriale.

⁴⁶ Sul concetto di *Rückschlag* ha scritto pagine significative F. Restuccia, *Il contrattacco delle immagini. Tecnica, media e idolatria a partire da Vilém Flusser*, Meltemi, Milano 2021, a cui si rinvia per una trattazione esaustiva.

⁴⁷ Sulla questione della tecnologia come specchio, si veda A. Fabris, *La filosofia e lo specchio delle macchine*, cit.

English title: The Externalization of Decision-Making Processes in the Postindustrial Society. Vilém Flusser and the Functionary within the Apparatus.

Abstract

The aim of this paper is to read the increasingly invasive and transformative presence (on a social and individual level) of artificial intelligence and algorithms in decision-making processes in the light of the concept of apparatus as developed by the Czech philosopher Vilém Flusser (1920-1991). This article has a dual nature, historical and theoretical. On one hand, it offers a contribution to the reconstruction of the concept of apparatus by considering some of Flusser's most popular works, Pós-História (1983), Für eine Philosophie der Fotografie (1983), and Ins Universum der technischen Bilder (1985). On the other hand, it proposes to use Flusser's categories to interpret some emerging phenomena of postindustrial society as forms of externalization of decision-making processes. The latter entails an increasing deresponsibilization of moral agents and is a phenomenon that, on the anthropological level, can be framed by resorting to the notion of "functionary." Still, according to Flusser, free and existentially meaningful decision-making is possible even in the world of apparatuses, given the specifically human capacity of abstraction.

Keywords: Vilém Flusser; apparatus; functionary; decision-making; responsibility.

Marco Menon
Università di Pisa
marco.menon@cfs.unipi.it