

Vito Campanelli

Da soggetti a progetti.

L'abbandono dell'Humanismus in Vilém Flusser

Tra le metafore più care a Flusser vi è sicuramente quella del gioco degli scacchi, si tratta di una metafora nella quale il filosofo dei media si immedesima al punto che non è un'interpretazione forzata ritenere che il suo stesso pensiero ne costituisca un'applicazione. Flusser si diverte a giocare con una serie di categorie concettuali, appartenenti a diversi campi del sapere (fisica, biologia, filosofia, sociologia, linguistica ecc.), che muove come “pezzi” sulla scacchiera. Il continuo attraversamento delle discipline fa sì che la sua filosofia non si presenti come un sistema chiuso, ne consegue che è fuori luogo qualsiasi tentativo di individuare una linearità nel pensiero flusseriano.

Muovendo da tali presupposti non stupisce l'esistenza di dubbi circa l'effettiva fiducia di Flusser nella possibilità che si realizzi una società cibernetica: anche se non lo scrive mai in maniera troppo esplicita, non si può trascurare che in alcuni interventi pubblici, a partire dal 1986 (dunque un anno dopo la pubblicazione di *Ins Universum der technischen Bilder*), egli manifesta alcune perplessità legate alla convinzione che l'umanità, nel momento in cui sarà veramente liberata dagli oggetti ovvero nel momento in cui disporrà di canali per comunicare senza più doversi preoccupare del livello degli oggetti, comincerà a trattare come “oggetti” gli altri esseri umani e quindi a manipolarli. Il motivo di tale convinzione è da individuare nel fatto che Flusser ritiene che gli esseri umani non possono fare a meno degli oggetti, ne deriva che, quando il progresso tecnologico (e in particolare i processi di automazione) libererà l'umanità dalla preoccupazione di dover gestire gli oggetti, ossia nel momento in cui l'umanità sarà proiettata in una società “immateriale”, allora gli esseri umani inizieranno ad inventarsi nuovi oggetti. Tale visione pessimistica della società post-industriale emerge in qualche misura, anche se mascherata dalla narrazione mitologica, in *Vampyroteuthis infernalis*, la cui prima versione (in tedesco) è del 1987, ma i cui manoscritti (in tedesco e portoghese) sono del 1981. In base a tale cronologia si potrebbe dire che Flusser sia stato “pessimista” prima di aprirsi all'utopia nel 1985 (anno del manoscritto di *Ins Universum der technischen Bilder*).

Detto che non è possibile seguire una linea retta nello sviluppo del pensiero dello studioso boemo è forse il caso di tralasciare tali ricostruzioni per provare a far luce su un altro aspetto,

decisivo per la comprensione della sua concezione delle “immagini tecniche”, mi riferisco all’interpretazione flusseriana dei rapporti tra esseri umani e tecnologia. Rispetto a tale punto è possibile affermare che quella elaborata da Flusser differisce rispetto alle posizioni di alcuni tra i principali pensatori del suo tempo: alla concezione di Kittler in base alla quale la tecnologia è separata dall’umanità e a quella di McLuhan che considera la tecnologia come un’estensione dell’essere umano, Flusser oppone una *visione simbiotica*, di sintesi tra umano e non umano, al punto che non si compie un azzardo nel ritenere che per Flusser esseri umani e tecnologia sono come lo Yin e lo Yang, sono infatti una *cosa sola* anche se conservano le proprie specificità. Esistono quindi alcuni indizi che sembrerebbero giustificare un avvicinamento del pensiero di Flusser alla tradizione del post-umanesimo radicata nel secolo scorso. Si tratta di una questione molto complessa – anche per la difficoltà di “inquadrare” un pensatore che sfugge per sua natura ad ogni “inquadramento” (Ströhl 2002: IX-XIX e XXX) – che richiede l’approfondimento di due testi in particolare: il saggio *Hintergründe* e il libro *Vom Subjekt zum Projekt*.

Secondo Flusser, la concezione moderna del mondo può essere riassunta in questi termini: in quanto “soggetti” siamo posti di fronte a un palcoscenico chiamato “mondo” sul quale, “sotto le luci della ribalta”, stanno i fenomeni. Li chiamiamo “oggetti” perché stanno di fronte a noi (in tedesco il concetto di oggetto è reso con *Objekt* ma anche con *Gegenstand* che indica proprio lo *stare di fronte*). Non ci è possibile vedere ciò che si muove in fondo, è infatti nei retroscena (*Hintergründe*) “che si tirano i fili che muovono i fenomeni”, l’inoltrarsi nei retroscena per scovare quello che lì si nasconde è ciò che chiamiamo “progresso”. Flusser riconosce che tale descrizione è piuttosto primitiva mentre la concezione moderna del mondo è molto più raffinata (contempla ad esempio l’esistenza, dietro il palcoscenico, di un meccanismo cieco chiamato “leggi di natura”), ciononostante “la struttura originaria “soggetto-oggetto-retroscena” nel corso della modernità ha continuato a restare in vigore”. Secondo Flusser, le “incursioni progressiste” che hanno caratterizzato la modernità sono da considerare “azioni di bonifica” nel senso di finalizzate a “smascherare le forze segrete e ad assumere direttamente il potere”. La concezione prevalente della modernità è stata quella di un mondo sostanzialmente malvagio e, come tale, da migliorare (Flusser 2004: 248-249 e 251). Come ha scritto Bauman: “la modernità è un concetto carico di ambiguità” perché essa, a differenza del mondo premoderno che non conosceva la separazione tra ordine e caos, se da un verso si pone il compito dell’ordine, dall’altro, riuscendo solo in parte in tale impresa, deve pur sempre fare i conti con “l’altro dell’ordine”. Finché Dio è stato il fondamento, natura, società e esseri umani si limitavano ad *essere*, ignorando l’alternativa tra ordine e caos. La modernità nasce quando si scopre l’ordine tanto come *progetto* quanto come *azione*, per sconfiggere il caos del mondo. L’ordine è dunque una costruzione integralmente

umana, che non presuppone in alcun modo l'esistenza di un ordine nella natura, nella società, nell'io. In proposito, dunque, non vi è “un ordine” da una parte e dall'altra parte “un altro ordine” ma “l'altro dell'ordine”, che Bauman racchiude nei tropi della “indefinibilità, incongruenza, incompatibilità, illogicità, irrazionalità, ambiguità, confusione, indecidibilità, ambivalenza” (Bauman 2010: 16-17)¹. “L'altro dell'ordine”, a ben vedere, è ancora il caos ossia la pura negatività; ed è proprio contro questa negatività disordinata che si impone “la positività dell'ordine” (Campanelli 2011: 13-18).

Flusser, dal canto suo, afferma che la fede che si possa sempre “fare meglio” si chiama “umanesimo”, ma le gambe che la sorreggono sono malferme. Al di là della critica all'ideologia umanista/illuminista (la luce della ragione che deve condurre al dominio dell'essere umano sulle forze oscure del mondo) e alla tendenza alla de-valorizzazione di ogni etica e politica connessa al totalitarismo della scienza (ovvero la posizione secondo la quale “solo le spiegazioni scientifiche sono valide”), Flusser si sofferma sulla metafora della luce (la fiaccola prometeica che, strappata al cielo, illumina gli angoli più bui della terra fino a rischiarare anche gli inferi) nella quale individua il seme dell'attuale tramonto della concezione moderna. Scrive il filosofo dei media: “la metafora della luce mostra il soggetto come portatore della fiaccola e mostra il mondo degli oggetti e dei loro retroscena come schermi opachi [*opake Schirme*], che splendono solo se illuminati dalla fiaccola. Il palcoscenico del mondo è avvolto dal buio sino a che le luci della ribalta non vengono accese dal soggetto”. Flusser legge in tale metafora un “idealismo radicale” (*radikaler Idealismus*) in base al quale “non splende nulla che non sia illuminato dal soggetto”, ma il mondo attuale, un mondo che ha scoperto l'America, la legge della caduta dei gravi, le particelle atomiche e il *principio di indeterminazione* di Heisenberg, è un mondo non più opaco ma trasparente, nel quale “la fiaccola, che ha scoperto se stessa, non ha più nulla da illuminare”. Per il filosofo dei media, oggi i “conti non tornano più” e ciò sostanzialmente per due motivi: innanzitutto la distinzione tra soggetto e oggetto è diventata “insensata” sia da un punto di vista teorico (da Heisenberg in poi sappiamo che nell'osservazione l'*osservatore* e l'*osservato* si confondono) sia da un punto di vista pratico (che senso ha parlare di soggetto e di oggetto in un'intelligenza artificiale?); in secondo luogo, “gli oggetti – osserva Flusser – sono sul punto di diventare trasparenti ed emerge che, dietro di essi, non esistono retroscena”. Dietro gli oggetti non vi è dunque più nulla da trovare, essi “sono puri ologrammi”. Secondo la visione proposta da Flusser, l'immagine luciferina del

1 Flusser propone al riguardo la metafora del *sandwich* che si basa sulla constatazione che, se la ragione penetra abbastanza in profondità il livello dei “fenomeni disordinati” vi scoprirà qualche ordine, mentre se penetra abbastanza in profondità quest'ordine vi scoprirà qualche forma di disordine. Ne deriva che tanto il mondo oggettivo quanto quello soggettivo presentano una “struttura a *sandwich*” ovvero sono composti da livelli alternati di ordine e disordine (Flusser 1986).

mondo (la “malvagità del mondo” alla quale si oppone la “bontà dell’uomo”) è stata uccisa dall’ottica che ha mostrato che il mondo degli oggetti (e dei loro sfondi) non è opaco per nulla, anzi è un “tessuto luminoso” costituito da campi elettromagnetici che si intersecano tra loro, al punto che Flusser può dire che “dietro agli oggetti non si nasconde nulla di tenebroso, bensì una fonte irradiante”, che “non si nasconde, ma al contrario è nascosta dagli oggetti”. Nella metafora della modernità, la luce è qualcosa che è dato al soggetto e questi se ne serve per “operazionalizzare” (*operationalisieren*) gli oggetti; la scienza contemporanea ha reso tale metafora “assurda” perché oggi è la tecnica (l’ottica appunto) che può “operazionalizzare” la luce. La scienza ha capovolto la posizione ontologica della luce che oggi non irradia più dal soggetto sugli oggetti ma a partire dagli oggetti, ne deriva che tutte le metafore che rinviano alla luce (apparizione, chiarimento, rischiaramento ecc.) hanno acquisito un significato completamente capovolto rispetto alla modernità: non più azioni del soggetto sugli oggetti ma azioni degli oggetti sui soggetti. Per Flusser l’immagine moderna del mondo (il mondo come enigma da risolvere) è “annientata” e il soggetto non deve più affrontare il segreto, l’oscuro e il nascosto nel *mondo là fuori*, bensì al proprio interno. “Nel mondo là fuori – aggiunge Flusser – non c’è niente da decifrare, da scoprire, da chiarire; esso è proprio così com’è: una radiazione. Il mistero è ora in noi, buchi neri che inghiottiamo questa radiazione” (Flusser 2004: 249-259).

In tale impostazione è possibile considerare la fotografia l’inizio della fine della modernità, si tratta infatti – osserva Flusser – del primo “gioco di luce disciplinato” dalla tecnica. Con la fotografia la luce (i suoi raggi) viene trattata come un oggetto che può essere utilizzato per fare qualcosa. Tuttavia la fotografia è ancora un passaggio intermedio che pur sempre contempla un retroscena (la camera scura), solo con le intelligenze artificiali e con gli ologrammi si giunge dunque allo stadio nel quale scompaiono tutti i retroscena, tutti i “fondamenti nascosti” (rispetto ai quali potrebbe profilarsi il soggetto), e appare in loro luogo il nulla. Le intelligenze artificiali dimostrano che “tutto il soggettivo è riducibile a processi neurofisiologici”, suggeriscono quindi che dietro il soggetto (dietro la ragione) non vi è nulla e che concetti come “io”, “identità”, “spirito”, “anima” ecc. sono concetti vuoti sorretti dall’“intenzione ideologica” di “velare l’assenza di un terreno solido su cui il soggetto possa poggiare”. Gli ologrammi mostrano, in maniera pratica, che anche dietro il cosiddetto “mondo oggettivo” (ovvero dietro gli oggetti) non si nasconde alcun retroscena, il mondo è dunque trasparente e si presenta ingannevolmente come “non trasparente”. In realtà, sono i nostri sensi rozzi a tradirci continuamente, non è dunque il mondo ad ingannarci ma siamo noi stessi a voler fare del *mondo là fuori* qualcosa che poi indaghiamo, anziché indagare la nostra rozzezza.

In definitiva per Flusser, l'immagine postmoderna del mondo è fortemente nichilista: soggetti e oggetti si aggirano nel mondo come spettri (*Gespenster*), condensandosi a partire dal nulla per poi immergersi di nuovo nella luce, e in questo loro aggirarsi si intersecano con gli altri in un'"unica nuvola di interrelazioni". Seppur nichilista, si tratta però di un'immagine libera dalla delusione nei confronti di Dio e del mondo che ha generato la concezione moderna (Flusser 2004: 260-263).

In questi scritti che segnano la fase più matura del suo pensiero, Flusser coglie nella propria contemporaneità uno spirito (postmoderno) che si manifesta nel "consapevole prendere su di sé il fatto che noi assurdamente esistiamo in un mondo assurdo, che non c'è niente da indovinare in questo dato di fatto e che non possiamo far altro che conferire un senso a questo mistero dell'insensato". L'enigma che ha dominato la modernità cede dunque il passo al mistero dell'assurdo al quale proviamo a dare un senso e il mondo assume l'aspetto di "una superficie in primo piano che non nasconde più nulla" (*eine vordergründige, nichts verbergende Oberfläche*), l'immagine della futura società dell'informazione è quindi quella di uno "schermo cinematografico sul quale proiettiamo senso. Non come proiettori, tuttavia, bensì come nodi contenuti nel tessuto della tela dello schermo" (Flusser 2004: 263-264).

Nell'introduzione al libro incompiuto *Vom Subjekt zum Projekt*, Flusser sostiene che, avendo perso la fede e la fiducia nella solidità delle cose e nella materialità del mondo, il percorso dalla prima modernità alla contemporaneità può essere descritto come un mettere doppiamente in discussione (e in una duplice dissoluzione) tutto ciò che è *fermo*; in altre parole, come uno scomporre la materia e gli oggetti in "sciami di particelle" e dunque come un lento e inesorabile processo di *annebbiamento*. Secondo Flusser, dalla modernità in poi il pensiero matematico è penetrato sempre più a fondo nelle cose ma, invece di "raggiungere il fondo", ha finito per dissolvere le cose in "banchi di nebbia che galleggiano nel nulla" ovvero "il curvarsi sulle cose [*sich über die Dinge beugen*] si è dissolto in banchi di nebbia fluttuanti nel nulla. Confondendo la nebbia con la chiarezza, questo processo sconcertante è generalmente definito in maniera eufemistica 'chiarificazione' [*Aufklärung*]" (Flusser 1994: 11-12)².

Si fa dunque strada una nuova antropologia, liberata dal fardello delle contraddizioni del pensiero occidentale (soggetto e oggetto, anima e corpo, mente e materia) e aperta ai risultati della scienza contemporanea che ci hanno dimostrato che, da un punto di vista neurologico, il "mondo oggettivo" non è altro che una proiezione del cervello; da un punto di vista fisico, l'osservazione non è mai neutrale e quindi non è possibile distinguere un soggetto ed un oggetto (nell'osservazione entrambi si condizionano vicendevolmente); da un punto di vista psicologico,

² Traduzione in italiano mia.

quello che chiamiamo “soggetto individuale” è, nella migliore delle ipotesi, la punta dell’iceberg di un fenomeno psichico collettivo. Per Flusser questi esempi (e i tanti altri che sarebbe possibile fare) suggeriscono che si è raggiunto il punto nel quale tutte le distinzioni tra soggetti e oggetti di conoscenza andrebbero abbandonate per concentrarsi su termini quali *concreto* e *astratto*. Da tale prospettiva si può cogliere che “soggetto” e “oggetto” sono “estrapolazioni astratte” a partire da relazioni concrete. In altre parole, non c’è nulla che possiamo chiamare “spirito umano” o “mondo oggettivo”, esiste solo la concreta relazione “uomo-ambiente”. Per Flusser è possibile chiamare tale relazione, in termini husserliani, *Lebenswelt* e si può provare a sostenere che essa ha una struttura dinamica, proiettiva e “intenzionale”. Fornisce quindi un esempio di assoluta chiarezza che ripropongo qui per intero: “Sono seduto al mio tavolo e sto scrivendo questo contributo. Questo è il fatto concreto: l’intenzione di scrivere il contributo. Dentro questa intenzione io divento concreto (realizzo me stesso) come scrittore, e il tavolo e la macchina per scrivere [diventano concrete] mentre il contributo viene scritto. Fuori da questa relazione concreta Io, il tavolo e la macchina per scrivere siano null’altro che mere virtualità per la scrittura di tale contributo. Naturalmente potrei realizzarmi in altre relazioni concrete (ad esempio come padre o come indossatore di questa maglietta), e il tavolo e la macchina per scrivere divenire concreti in altre relazioni, ma per divenire concrete queste virtualità devono essere parte di una qualche relazione. Tutto ciò è molto semplice, ma è difficile da afferrare perché è contrario alla tradizione occidentale” (Flusser 1989)³.

Per Flusser tali premesse ci consentono di approdare ad una nuova antropologia⁴ secondo la quale esistono innumerevoli virtualità intorno e dentro di noi ed ognuna di esse rappresenta per noi un’opportunità di divenire concreti in base a uno specifico progetto. Inoltre, realizzando noi stessi, rendiamo concreti anche quelli che ci stanno accanto e l’ambiente all’interno del quale queste *realizzazioni* avvengono. Nella nuova antropologia l’essere umano, in quanto “proiettore attivo” di vite e mondi possibili, è “l’intenzione di realizzarsi”, mentre il mondo è “il risultato di questa intenzione”. In conclusione per Flusser un fenomeno è tanto più concreto quante più virtualità sono state ivi “comutate” da progetti, mentre è tanto più astratto quanto meno un progetto ha avuto successo. Viene meno di conseguenza ogni differenza tra “reale” e “falso” o irreali (tra scienza e arti), per Flusser si tratta infatti solo di “diversi gradi di realizzazione”; alla stessa maniera non ha senso distinguere tra mondi che simulano e mondi simulati: entrambi (ed invero ogni possibile mondo) sono “computazioni di virtualità” in base a progetti (Flusser 1989).

³ Traduzione in italiano mia.

⁴ Un’“antropologia negativa”, come giustamente è stata definita (Finger, Guldin e Bernardo 2011: XXVIII).

Come osserva Andreas Ströhl, Flusser giustappone la nozione tradizionale di un mondo che contiene oggetti tangibili e soggetti, alla propria visione secondo la quale sono concreti solo i rapporti tra soggetti e “altri soggetti”. L’essere umano è un’interpolazione, un nodo in una rete di interazioni e di possibilità, proprio per questo Flusser ritiene che né i soggetti né gli oggetti possono essere considerati “entità reali”: ciò che è reale sono i “campi di relazione”. Parafrasando il filosofo dei media, Ströhl afferma che “il sé è un nodo in una rete di collegamenti”, non esiste dunque il “me” o il “te” finché io non parlo con te: queste due posizioni possono emergere solo dal dialogo. È solo dialogando che mi è possibile trasformare l’altro in un “tu”: dialogandovi riconosco lui o lei e rispondendovi mi assumo una responsabilità che va oltre il dialogo stesso. Assumendosi reciprocamente la responsabilità per l’altro si costruisce una relazione di reciproco riconoscimento, il che implica che noi stessi esistiamo solo nella misura in cui ci assumiamo la responsabilità degli altri (Ströhl 2007), o – per usare le parole di Flusser – l’io si rivela essere un “nodo mobile” (*verschiebender Knoten*) in un “tessuto intersoggettivo” (*intersubjectives Gewebe*) (Flusser 1994: 14).

Poiché le informazioni sono prodotte attraverso il dialogo (sintetizzando da informazioni già esistenti), è inimmaginabile (oltre che irrilevante) un’esperienza diretta del sé, del mondo o delle cose. Come osserva Ströhl, per Flusser, il dialogo è l’unica possibile modalità di cognizione, ne deriva che l’informazione è prodotta dialogando, ed è trasferita attraverso il discorso. Muovendo dall’idea di Husserl della vita come “rete di pure relazioni” che costituisce la “concreta struttura del fenomeno sociale”, Flusser afferma che grazie alle innovazioni tecnologiche e al radicarsi di una cultura telematica oggi siamo in grado di capire il gesto di Husserl di *abbandonare l’umanismo* (Flusser 1998: 98)⁵: “anziché fare dell’individuo umano il valore supremo, è ora il dialogo tra esseri umani a diventare valore supremo, ovvero ciò che Martin Buber, il cui pensiero era profondamente influenzato da Husserl, ha chiamato ‘la vita dialogica’ (*das dialogische Leben*)” (Flusser 1998: 98-99)⁶.

In definitiva è possibile affermare che le moderne tecnologie dell’informazione hanno trasformato il *soggetto* in *oggetto dell’informazione*, tuttavia non bisogna ritenere che per Flusser tale passaggio conduca necessariamente al dominio delle tecnologie dell’informazione sull’umanità, la libertà dell’essere umano risiede infatti nella possibilità di modificare (di provare a modificare) le informazioni secondo un proprio disegno ed è proprio in tal senso che avviene la trasformazione del soggetto contemporaneo in progetto (appunto, *vom Subjekt zum Projekt*).

5 Flusser scrive che Husserl “*has done away with humanism*” (ha abbandonato l’umanismo). In seguito anche Heidegger prenderà in considerazione il termine *Humanismus* per respingerlo (Heidegger 1950: 101-102).

6 Traduzione it. di Andrea Borsari (Borsari 2004: 286).

In considerazione di quanto sin qui esposto, è difficile dire se quello di Flusser può essere considerato un pensiero post-umanistico, in qualche maniera lo è quando sostiene che il ruolo centrale nella storia e nella socialità spetta ora all'intersoggettività e non più al soggetto, oppure quando afferma che non siamo più *soggetti* di mondi oggettivi ma *progetti* di mondi alternativi. Non si può trascurare peraltro che l'utopia flusseriana di una società telematica è caratterizzata da quello che Paola Bozzi definisce un "nuovo umanesimo della responsabilità" (Bozzi 2007: 176): "L'umanesimo muore – scrive Flusser – e al suo posto subentra un legame responsabile con altri che erano un tempo lontani. Questo è uno strano ritorno dall'umanesimo all'amore per il prossimo. Tuttavia non a quell'amore del prossimo, che intende l'ebraismo e il cristianesimo, cioè il prossimo che mi è dato, ma l'amore, la responsabilità per colui che è lontano e mi viene ora portato vicino" (Flusser 1993b: 78)⁷.

Secondo la Bozzi non può essere trascurato che in Flusser è centrale l'idea di "rimettere l'uomo, che l'era della tecnica ha disumanizzato, al centro del pensiero, non tanto come uomo che si ritrova nel "cogito ergo sum", non come uomo singolo, ma come Io-Tu, come essere insieme, come *Noità*" (Bozzi 2007: 30).

Per concludere, il progetto di una società telematica flusseriana rappresenta chiaramente il superamento della pretesa del soggetto dell'età moderna di dominare il mondo oggettivo, quella pretesa che Abruzzese definisce "vocazione imperialista del soggetto moderno" (Abruzzese 2012: 1), ma ciò non toglie che il riproporre la filosofia del dialogo di matrice ebraica (Buber, Lévinas) nel mutato scenario dell'era informatica (le reti di connessione in luogo della prossimità fisica buberiana) possa essere interpretato come la volontà di non cedere alla prospettiva di un essere umano completamente assoggettato alle macchine (e a quel computare/programmare che trasforma gli esseri umani in funzionari dell'apparato mediale globale)⁸. Nel proprio contemporaneo Flusser individua i simboli di un cambio di attitudine: dall'attitudine ad essere soggetti (di oggetti) a quella di essere proiettori di possibilità (Flusser 1994: 24). La svolta ontologica da "soggetto" ("schiavo ossequioso" del *mondo dato*) a "progetto" (*Entwerfer*, colui che progetta) rappresenta la possibilità di dar vita ad alternative concrete, di progettare (attraverso le "immagini tecniche") mondi alternativi, ed è proprio in tale *diventare progetto* che Flusser individua il senso contemporaneo del *diventare umano* (*Menschwerdung*).

⁷ Traduzione it. di Paola Bozzi (Bozzi 2007: 176).

⁸ Un'interessante opinione è quella che ha recentemente espresso Chadwick Truscott Smith, secondo lo studioso di letteratura tedesca la posizione di Flusser (che egli definisce "*new humanism*") si colloca tra il postumanesimo (ossia la prospettiva che affronta le conseguenze teoriche ed etiche di un soggetto *alterato* dagli sviluppi tecnologici) e il recente filone di ricerca denominato *Digital Humanities* (che stringe il fuoco sulle modalità con le quali le nuove tecnologie sono utilizzate per praticare ciò che ancora identifichiamo come discipline umanistiche). Secondo tale impostazione Flusser sarebbe dunque un precursore delle *Digital Humanities* (Smith 2014: 4).

Bibliografia

- Abruzzese, A. (2012). *La bellezza per te e per me. Saggi contro l'estetica*, Napoli: Liguori.
- Bauman, Z. (1991). *Modernità e ambivalenza*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Borsari, A. (2004). Postfazione. In: Flusser, V., *La cultura dei media*, Milano: Bruno Mondadori, 273-291.
- Bozzi, P. (2007). Vilém Flusser. Dal soggetto al progetto: libertà e cultura dei media, Novara: De Agostini.
- Campanelli, V. (2011). Bauman, Giddens, Maffesoli. Tra moderno e postmoderno, Milano: Lupetti.
- Finger, A., Guldin, R., e Bernardo, G. (2011). Vilém Flusser: An Introduction, Minnesota: University of Minnesota Press.
- Flusser, V. (1986). On sandwiches: a Post-modern Reflection (ms. orig.).
- Flusser, V. (1987). *Vampyrotheuthis infernalis. Eine Abhandlung samt Befund des Institut Scientifique de Recherche Paranaturaliste*, Göttingen: Immatrix Publikationen.
- Flusser, V. (1989). Man as subject or project (ms. orig.).
- Flusser, V. (1993a). Hintergründe. In: Id., *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*, Schriften Band 1, Bensheim-Düsseldorf: Bollmann, 323-331 [trad. it.: Id. (2004), *La cultura dei media*, Milano: Bruno Mondadori, 248-264].
- Flusser, V. (1993b). Die Informationsgesellschaft als Regenwurm. In: Kaiser, G. (a cura di), *Kultur und Technik im 21. Jahrhundert*, Francoforte-New York: Campus Verlag, 69-78.
- Flusser, V. (1994). Vom Subjekt zum Projekt. *Menschwerdung*, Schriften Band 3, Bensheim-Düsseldorf: Bollmann.
- Flusser, V. (1998). On Edmund Husserl. In: *Review of the Society for the History of Czechoslovak Jews*, vol. I.
- Flusser, V. (2004). *La cultura dei media*, Milano: Bruno Mondadori.
- Heidegger, M. (1950), *Holzwege*, Francoforte, Klostermann.
- Smith, C. T. (2014). "The Lens is to Blame": Three Remarks on Black Boxes, Digital Humanities, and The Necessities of Vilém Flusser's "New Humanism". In: *Flusser Studies*, n. 18. Testo consultabile online al seguente indirizzo: <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/smith-the-lens-is-to-blame.pdf>.
- Ströhl, A. (2002). Introduction. In: Flusser, V., *Writings*, Minnesota-Londra: University of Minnesota Press, IX-XXXVII.
- Ströhl, A. (2007). iApparatus or How the Culture of Personalised Media Creates Millions of iOperators. In: *Scan - Journal of media arts culture*, vol. IV, n. 3. Testo consultabile online al seguente indirizzo: http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=104.