

Jacopo Bodini

Dividuazioni dello schermo. Desiderio, registrazione, simulazione, controllo



Abstract

Lo schermo non è soltanto un supporto di visione, ma un dispositivo capace di produrre processi di dividuazione. Nel quadro di una riflessione sulla documentalità contemporanea, il gesto dello screenshot viene assunto come sintomo di un regime di attenzione frammentato e di un desiderio votato alla delusione. Attraverso Benjamin e Lyotard, lo schermo è pensato come luogo di un'immagine non rappresentativa, in cui la registrazione coincide con una simulazione e con l'opacità della mediazione tecnica. In dialogo con Deleuze, tale opacità emerge come principio di dividuazione: le immagini modulano temporalità e affetti, configurando forme di soggettività proprie delle società di controllo. L'analisi del film *La mécanique des fluides* (2022) mostra infine come le immagini schermiche possano contro-effettuare questa dinamica, trasformando il controllo in pratica artistica e la dividuazione in una possibile linea di fuga.

The screen is not merely a surface of vision, but a dispositif capable of producing processes of dividuation. Within the framework of a reflection on contemporary documentality, the gesture of the screenshot is understood as a symptom of a fragmented regime of attention and of a desire oriented toward disappointment. Drawing on Benjamin and Lyotard, the screen is conceived as the site of a non-representational image, in which registration coincides with simulation and with the opacity of technical mediation. In dialogue with Deleuze, this opacity emerges as a principle of dividuation: images modulate temporality and affects, configuring forms of subjectivity proper to societies of control. The analysis of the film *La mécanique des fluides* (2022) ultimately shows how screen-images can counter-actualize this dynamic, transforming control into artistic practice and dividuation into a possible line of flight.



Desideri di documentalità, distrazione, delusione

Sbirciare nella cartella “screenshot” del nostro telefono spesso equivale ad entrare in un *cabinet de curiosités* digitale: frammenti di immagini, video, testi, informazioni, suoni, che abbiamo collezionato per ragioni fondamentalmente diverse, ma con un unico gesto. Promemoria per un evento o una ricetta; post-it digitale per risalire più facilmente a un profilo di cui ci eravamo scordati; l'appunto per un libro da

leggere o un film da recuperare; un disco o un podcast da ascoltare più tardi; un messaggio che ci ha fatto sentir bene e che abbiamo voglia di rileggere, o che ci ha fatto arrabbiare e che non vogliamo rischiare di dimenticare; una serie più o meno infinita e articolata di *guilty pleasures* personali. Tutto mescolato, senza un ordine preciso, se non quello strettamente cronologico che qui, più che una linea, sembra piuttosto lo srotolamento rizomatico di un caos che ci proietta in mille serie individuali.

Esistono infatti svariati strumenti – molto più ordinati ed efficaci – per rispondere a queste stesse funzioni; il gesto dello screenshot è però più istintivo, più corporeo e affettivo che cognitivo o razionale, risponde a un bisogno più che a uno scopo. La sensazione che ricerchiamo è quella di fissare qualcosa che ci sfugge, nella fluidità dello spazio-tempo digitale. Come sottolinea Elisabetta Zurovac, il gesto dello screenshot «cristallizza un contenuto strappandolo dallo spazio dei flussi» (Zurovac 2023), lo sospende nel tempo, lo isola, lo trasforma in traccia o documento iscritto in una superficie a noi accessibile e recuperabile. Fare uno screenshot, in altri termini, non equivale tanto a estrarre un'informazione utile – a un dato da aggiungere allo «spazio dei flussi» –, ma piuttosto a produrre una traccia documentaria che si sottragga alla fluidità spazio-temporale degli ambienti digitali.

Quel gesto che abbiamo definito affettivo e corporeo è quindi il gesto antropologico della documentalità, che secondo Ferraris (2014; 2021) caratterizza in maniera essenziale la storia stessa dell'umanità. Se è vero che la docu-sfera contemporanea è prodotta in modo sempre più automatico – ovvero i documenti sono più spesso eteroscritti, elaborati quasi a nostra insaputa, in linguaggi e su registri che spesso non siamo in grado di capire o consultare – il gesto dello screenshot sembrerebbe allora rispondere ad un desiderio di documentalità più accessibile ed intenzionale, *DIY*, connotata affettivamente più che informaticamente.

Da dove viene questa necessità? Una genealogia dello *screenshot* ci impone di partire dallo schermo in quanto tale, e quindi da quello cinematografico, quale supporto di visione e più generalmente dispositivo che ha introdotto una modalità nuova di (audio)visione e fruizione di contenuti. È Walter Benjamin tra i primi a riflettere sulle trasformazioni relative all'attenzione e alla percezione nella spettatorialità che conseguono al cambio di supporto che accompagna la riproducibilità tecnica dell'opera d'arte. Lo schermo, a differenza della tela, impedisce infatti quella contemplazione che l'osservatore poteva riservare al quadro: il cinema trasforma la realtà in «un'immagine muta, che tremola per un momento sullo schermo e scompare in silenzio, d'un tratto, come un'ombra inconsistente, giuoco d'illusione su uno squallido pezzo di tela» (Benjamin 1939/2014). La contemplazione viene sostituita da un'attenzione nella distrazione, continuamente interrotta ma anche costantemente reindirizzata, e quindi rigenerata, affettivamente: si tratta di

un'«attenzione desiderante» (Sztulman & Zabunyan 2022), di un desiderio che tuttavia non ha il tempo di proiettarsi pienamente altrove, ma che procede per promessa e frustrazione, frammentazione continua. A sua volta lo screenshot si presenta come un documento prodotto nella distrazione, intesa come regime di attenzione frammentata e desiderante tipicamente cinematografico, o schermico: sono briciole di pane del nostro desiderio, disperso, seguito e profilato, il più delle volte inutilmente registrato a nostra volta tramite questo gesto rassicurante nella sua residuale umanità.

È significativo, a tal proposito, continuare ad esplorare la genealogia cinematografica dello screenshot, in quanto pratica di registrazione indissolubilmente legata al dispositivo dello schermo, e quindi ricordare come il gesto di rallentare il divenire cinematografico quasi fino al raggiungimento dell'immobilizzazione costituisca per Jean-François Lyotard (2008) una strategia per far emergere la specificità dello schermo quale supporto libidinale, introducendo quindi una discontinuità con la struttura rappresentativa sostenuta dalla tela pittorica. Ne *L'acinema*, infatti, l'immobilizzazione dell'immagine – così come la mobilitazione estrema del supporto – permette di rompere il rinvio rappresentativo che lega immagine e desiderio in quella che Lyotard definisce «l'estetica latente dell'oggetto plastico» (Lyotard 1979) in Freud.

L'intuizione centrale di quest'estetica è che il quadro, come la “scena” onirica, [rappresenta] un oggetto, una situazione assente, [apre] uno spazio scenico in cui, in mancanza delle cose, si possano dare a vedere almeno i loro rappresentanti, [...] ha la facoltà di accogliere e ospitare i prodotti del desiderio che si realizza. Come il sogno, l'oggetto pittorico è pensato secondo la funzione di rappresentazione allucinatoria e di esca (Lyotard 1979, pp. 120-121).

Secondo questa particolare funzione, l'immagine rappresentativa sarebbe un modo di soddisfare in modo allucinatorio il desiderio dello spettatore, trattando il supporto come un vetro trasparente, che permette un rinvio simbolico e insieme separa nettamente dal significante assente.

L'iscrizione cinematografica degli estremi del movimento, per Lyotard, permette di trattare il supporto non più come un vetro trasparente ma piuttosto come un vero e proprio schermo – definito dalla propria «opacità» (Lyotard 2008, p. 27). Un tale spostamento estetico produce una discontinuità a livello libidinale, operando il passaggio dal desiderio – freudianamente inteso come rappresentativo e illusorio – al godimento – da intendersi piuttosto, conformemente al connubio tra pulsioni di vita

e pulsioni di morte che si sprigionano nella *jouissance*, quali un *desiderio di essere delusi*.

Sono le immagini *acinematografiche* – o più in generale quelle attraversate da un sotterraneo principio di derappresentazione – che invece di elidere lo schermo in quanto supporto, ce lo mostrano in modo che «il nostro desiderio si [scontri] con lo schermo» (Lyotard 1979, p. 38). Inevitabile pensare all'incontro/scontro tra lo schermo e il nostro desiderio proprio nel gesto dello screenshot. Le riflessioni di Lyotard qui esposte potrebbero infatti aiutarci a fornire una spiegazione psicoanalitica rispetto a quel desiderio antropologico figlio della distrazione e della frustrazione. Lo screenshot quale rallentamento, immobilizzazione del flusso – e al contempo quale estrema mobilitazione del supporto, banalmente perché devo agire sul supporto per produrlo – pur iscrivendosi in un'economia affettivo-libidinale, non risiede nella regione del desiderio – non proietta, non rappresenta, non illude – ma piuttosto in quella del godimento – è istantaneo, sterile, distruttivo (dell'immagine, del suo divenire).

Nel gesto istantaneo e disruptivo dello screenshot troverebbe quindi luogo un'esplosione di *jouissance*: un piacere immediato che risponderebbe, tuttavia, anche ad un desiderio di delusione. L'*hybris* di arrestare il flusso dell'esperienza – di cristallizzare il divenire – non può che essere destinata alla delusione di aver sperato di ritrovare, sottoforma di documento, l'esperienza che avremmo voluto salvaguardare. Penso a mia madre, che fa screenshot quando videochiama i suoi figli, o i suoi nipoti, su whatsapp, e alle istantanee pixellate con espressioni storte, interrotte, che restano come documenti di quel momento di felicità o condivisione. Lo screenshot dà piacere nel momento della sua realizzazione, ma non rappresenta, non proietta, non suscita un desiderio nel senso freudiano del termine.

Oltre all'interpretazione psicoanalitica, risalire all'*acinema* di Lyotard ci consente anche – esteticamente parlando – di insistere sulla genealogia non rappresentativa dell'immagine-schermica (*screen image*), di cui lo screenshot fa parte. Gli screenshot, in tal senso, si iscrivono nella fitta schiera di *simulacra*, immagini senza modello e senza luce, *sans soleil* (Dubois 2002, Casetti 2005, Dalmaso 2015), differenze pure che hanno accompagnato la *frattura sismica* dell'età contemporanea (Lyotard 2008): un terremoto che ha stravolto il nostro modo di fare e guardare immagini, rovesciando quel paradigma istituito dal *platonismo* basato su una logica della somiglianza, che riconduceva le immagini a un modello da rappresentare fedelmente (Deleuze 1975).

Se queste immagini sono state oggetto di studio soprattutto in ambito artistico, quali immagini creativamente *derappresentative*, è interessante allora notare che le *screen-images* contemporanee sono immagini senza modello pur essendo –

paradossalmente – delle *registrazioni*, e quindi in qualche modo delle copie. Diventa fondamentale poterle collocare alla luce della tripartizione platonica tra modello (*eidon*), copia fedele (*eikon*) e copia infedele (*eidolon*). Come ricordano sia Ernst Cassirer (2008) che Deleuze (1975) stesso, la vera differenza ontologica non è tra modello e copie, ma piuttosto tra modello e copia fedele, da un lato, e i simulacri dall'altro. Se infatti è possibile pensare il concetto stesso di copia infedele, e quindi definire il falso, il non vero – come cerca di fare Platone nel *Sofista* – si finisce per sporgersi sull'abisso della differenza: «Risalendo alla superficie, il simulacro fa cadere sotto la potenza del falso (fantasma) il Medesimo e il Simile, il modello e la copia» (Deleuze 1975, p. 231). Il problema nella modernità – che per Deleuze si definisce a partire dalla «potenza del simulacro» (Deleuze 1975, p. 231), dalla «potenza del falso» (Deleuze 1975, p. 231) – è proprio apprezzare tale differenza in copie *infedeli* che tuttavia non protestano manifestamente la loro differenza, anzi, si propongono illusoriamente come una registrazione fedele della realtà. In termini filosofici, la domanda diventa quindi come possiamo pensare lo screenshot come registrazione nei termini di una simulazione – non una simulazione di un modello, ma piuttosto la simulazione come «il fantasma stesso, cioè l'effetto di funzionamento del simulacro in quanto macchinazione, macchina dionisiaca» (Deleuze 1975, p. 231)?

Registrazione come simulazione: l'opacità della mediazione schermica

Per farlo, è utile pensare lo screenshot all'interno di una più larga serie di immagini, che possiamo chiamare più generalmente *screen-images* e che descrivono «lo stato catturato o fissato visualmente di una costellazione su o davanti a uno schermo, indipendentemente dal fatto che essa raffiguri un'immagine in movimento o un'immagine fissa» – secondo la definizione offerta da Winfried Gerling, Sebastian Möring e Marco De Mutiis (2023, p. 12). La diffusione dei dispositivi mobili e del lavoro su schermo, infatti, ha messo in evidenza un insieme di pratiche visive – fotografie di schermi, screenshot, *in-game photography* – che, pur essendo sempre più pervasive, sono restate finora per lo più inosservate o raramente riconosciute come una categoria autonoma.

Nel tentativo di definire teoricamente questo tipo di immagine, i tre sottolineano un'interessante ambiguità genealogica relativa alla pratica stessa dello *screenshot* quale *screen image* paradigmatica – un'ambivalenza riscontrabile a partire dalla sua etimologia. Da un lato, infatti, vi identificano il gesto fotografico, lo scatto (*shot*) o *snapshot* che compone la seconda parte del nome composto, nonché forse lo stesso bisogno antropologico: «Le registrazioni dello schermo e gli screenshot sono emersi come risposta all'esigenza di catturare direttamente un'immagine schermica in movimento e in rapido mutamento. In questo senso, essi sono molto vicini alla

fotografia come pratica di registrazione; e forse la fotografia stessa è nata da un'esigenza analoga, vale a dire quella di catturare un'immagine che è già un'immagine prima di essere catturata» (Gerling, Möring & De Mutiis 2023, p. 15). Lo screenshot, quindi, si iscrive in una genealogia fotografica perché è istantaneo e perché produce una registrazione su scala diversa di una realtà visuale. È proprio tale valore documentale – quale pratica di registrazione – che lo screenshot condivide con la fotografia, e che si può riscontrare in diversi usi, anche legali, che ormai lo caratterizzano e che costituiscono una parte importante della letteratura scientifica che gli è stata consacrata (Corry 2021, Gerling, Möring & De Mutiis 2023).

La natura documentaria delle *screen-images*, tuttavia, non ne fa automaticamente immagini rappresentative, al contrario: «Lo screenshot, in quanto processo digitale, è una copia di un'immagine, una rappresentazione di dati digitali, e non una fotografia realizzata con una macchina fotografica che riduce uno spazio tridimensionale a due dimensioni» (Gerling, Möring & De Mutiis 2023, p. 16). Definendo lo screenshot e, più in generale, le *screen-images* come la copia di un'immagine, viene ribadito, implicitamente, il loro valore di *simulacra*; copie di copie che per l'affermazione di una differenza originaria che non può essere pensata all'interno di una metafisica della somiglianza, rendono impossibile persino l'esistenza stessa di una copia e di un modello. Lo screenshot infatti è documento proprio perché è realtà sociale, registrazione, e non rappresentazione che vale in luogo di.

Nell'introduzione a *Screen Images*, gli editori propongono una tipologia delle immagini schermiche fondata sulle preposizioni *on*, *in* e *through*, che distinguono diversi modi di relazione allo schermo. Le immagini *on the screen* mostrano la superficie visibile del dispositivo (screenshot, fotografie di monitor), registrandone lo strato fenomenico. Le immagini *in the screen* sono prodotte all'interno degli ambienti digitali (in-game photography, simulazioni), e trattano lo spazio computazionale come un mondo fotografabile. Le immagini *through the screen*, infine, rendono visibile la funzione mediatrice dello schermo, inteso come soglia o filtro del visibile. Questa tripartizione evidenzia la natura stratificata delle *screen-images* – situate tra superficie, ambiente digitale e dispositivo di mediazione – e ci permette inoltre di iscrivere, a più livelli, la fotografia all'interno delle *screen-images*. Si tratta però di una fotografia concettualmente senza sole, da intendersi quale pratica di registrazione e riproduzione meccanica. È proprio l'opacità del processo che fa della registrazione una simulazione nel senso proposto da Deleuze, effetto di funzionamento, macchinazione.

La genealogia non rappresentativa della fotografia emerge da un progressivo spostamento dalla concezione mimetica dell'immagine alla sua definizione come

registrazione automatica del reale. Con Bazin (1999), la fotografia diventa un processo causale: la pellicola è calco fisico del mondo, impressione e traccia più che rappresentazione. Krauss (1977) radicalizza questa posizione attraverso la nozione di indice, sottolineando il nesso materiale tra evento e immagine; Dubois (1996) la sistematizza, definendo la fotografia come atto di contatto. In questa prospettiva, l'immagine non rinvia a un modello, ma attesta un processo.

Su questa linea si collocano anche Benjamin (1931/2008; 1939/2014) e soprattutto Flusser (2006), che insistono sulla struttura tecnica e programmata dell'apparecchio fotografico: la fotografia è una macchina che produce immagini secondo regole codificate. Ne risulta una concezione della fotografia come pratica automatica, indicale e operativa. La fotografia schermica non farebbe che portare a compimento questa logica, esibendo la registrazione come procedimento e come realtà mediata.

Per comprendere fino in fondo questa dimensione di registrazione automatica ma insieme simulatoria che caratterizza la fotografia, è forse utile allontanarsi dai media visivi per provare a spiegare questo fenomeno tramite il modo in cui Pierre Schaeffer illustra la registrazione del suono: «È questo stato intermedio del reale, che non è più né del tutto il reale, né la sua rappresentazione soggettiva alla quale ci avevano abituato il tocco del pittore, la matita del disegnatore, la nota del musicista. Non è neppure l'oggetto materiale. [...] Esso è l'impressione, la sensazione che essa ci procura, ripetibile quando viene nuovamente tradotto da un altoparlante o da un proiettore» (Schaeffer 1963, p. 28).

In questo passaggio, la registrazione fa emergere uno statuto ontologico che non può appartenere alla pura oggettualità della realtà, ma che descrive piuttosto un reale sensibile e simulatorio, istituito da un processo di mediazione. L'interesse delle screen-images è proprio quello di esplicitare questo statuto *intermedio* del reale, laddove intermedio non significa banalmente ciò che sta nel mezzo, ma descrive piuttosto la natura *mediale* del reale stesso. È reale in quanto simulazione, in quanto registrazione, in quanto riproduzione, e quindi in quanto mediazione.

È alla luce di questa prospettiva (inter)mediale che intendo riprendere la riflessione di Lyotard precedentemente esposta, per mettere in evidenza come tutte queste categorie di *screen-images*, attraversate da un principio di derappresentazione, si caratterizzino proprio per l'inevitabile mostrazione del supporto. Queste immagini sono visibili grazie all'opacità dello schermo, e non malgrado quest'ultima: invece di invisibilizzare lo schermo, ne incarnano in maniera esplicita e quasi didascalica il funzionamento, ne esplicitano la mediazione sottoforma di procedimento.

Ora, la letteratura scientifica sul dispositivo dello schermo tende a convergere attorno alla definizione del funzionamento quest'ultimo quale processo di presentazione composto da una impossibilità di separare l'atto di mostrare da quello di nascondere, di esporre da quello di proteggere (Casetti 2015, Carbone 2016, Chateau & Moure 2016, Carbone & Lingua 2024). Tale chiasma tra la mostrazione e il nascondimento – che nell'immagine rappresentativa tende a restare discreto, inconscio, supporto ideologico all'illusione di realtà – si esplicita proceduralmente nelle *screen-images*. Queste ci danno visione dell'opacità e della processualità della mediazione schermica, dell'inaggrabile combinazione di presentazione e negazione, e ci aprono alla comprensione, così come all'esperienza, della realtà come simulazione, che scaturisce proprio dalla mediazione schermica stessa. Detto altrimenti, le *screen-images* sono immagini che illustrano – o sarebbe meglio dire *(di)spiegano* – il funzionamento degli schermi, in quanto dispositivi che le producono.

Prendendo in prestito una formula kantiana cara a Lyotard, ho definito altrove il funzionamento dello schermo come una modalità di *presentazione negativa* (Bodini 2024), proprio in virtù di questa combinazione (sublime) tra presentazione e negazione che finisce per generare un'eccedenza a partire da una delimitazione (Carbone 2016, p. 89). Il dispositivo dello schermo, così inteso, diviene possibile nel momento in cui prendiamo consapevolezza del fatto che mostrare qualcosa significa al contempo mostrare che c'è dell'irrappresentabile. Nel caso delle *screen-images*, si tratta dei flussi da cui si distaccano; dei processi informatici di cui non sono che un'ombra, un riflesso di superficie; degli ambienti virtuali di cui si fanno traccia. Le *screen-images* sono paradossalmente immagini senza fuori campo, ma perché questo insiste più che in ogni altro tipo di immagine all'interno del *cadre*, che è alla fine dei conti l'unica cosa che vediamo.

Nel volume *Screen-images*, i curatori suggeriscono che sia in ragione della natura effimera della presentazione schermica che si produce il desiderio antropologico di questo tipo di immagine, ovvero il bisogno di registrare e conservare ciò che transita sulla loro superficie (Gerling, Möring & De Mutiis 2023, p. 33). Quest'osservazione assume una connotazione più sfumata alla luce delle considerazioni che abbiamo qui raccolto: l'immagine che transita sullo schermo è effimera perché prodotto di una presentazione negativa non solo a livello spaziale, ma anche a livello temporale. Ciò che è irrappresentabile, in fondo, è il divenire che la registrazione schermica – sia fissa che dinamica – ci dà l'illusione di poter replicare. Nella sua separazione dai flussi, tuttavia, diventa evidente – e frustrante, deludente nel senso lyotardiano descritto in precedenza – l'insistenza di questo stesso divenire nell'irrappresentabilità delle immagini schermiche. È il flusso che insiste nell'immagine che si cristallizza a partire da quest'ultimo, così come l'acqua

madre non si separa dal cristallo nel suo processo di cristallizzazione. Riprendiamo questa metafora da Simondon (2011, p. 45), per affermare quindi che – in virtù della natura derappresentativa delle *screen-images*, del loro mostrarci l'opacità dello schermo – ciò che cristallizzano in realtà resta profondamente legato a tutto un processo di individuazione che non può essere rappresentato se non negativamente. L'eccedenza che abita la presentazione negativa ci permette altresì di significare in modo relazionale lo statuto intermedio, o intermediale, dell'immagine schermica, l'opacità del suo essere traccia.

Immagini-schermiche come dividuali

Lo statuto metastabile di certe immagini cinematografiche, che si trasformano senza essere distinguibili le une dalle altre, «non è qualcosa di divisibile o indivisibile, bensì qualcosa di “dividuale”» (Deleuze 2016), scrive Deleuze in *Immagine-movimento*, riferendosi a certi film espressionisti – in qualche modo, potremmo dire, *derappresentativi* o finanche *acinematografici*, citando impropriamente Lyotard. Poco dopo, però, Deleuze rilancia e afferma che

L'immagine cinematografica è sempre dividuale. Questo perché, in fin dei conti, lo schermo, in quanto quadro dei quadri, conferisce una misura comune a ciò che non ne ha, totale del paesaggio e primissimo piano del volto, sistema astronomico e goccia d'acqua, parti che non si trovano allo stesso denominatore di distanza, di rilievo, di luce. In tutti questi sensi il quadro assicura una deterritorializzazione dell'immagine (Deleuze 2016).

Ai fini del nostro discorso, è interessante notare come la ragione che spinge Deleuze ad affermare la dividualità dell'immagine cinematografica sia costituita proprio dallo schermo: è questo dispositivo che permette di dividuare una serie di elementi distinti mettendoli in relazione, conferendo loro una misura comune. La dividuazione dell'immagine cinematografica si compone di due momenti: anzitutto, la dividuazione interna al divenire di un'immagine, che crea immagini che non possono essere separate le une dalle altre; in secondo luogo, la dividuazione dello schermo, relativo alla relazione tra immagini eterogenee, che si ritrovano vincolate alle stesse condizioni di possibilità.

In questo passaggio, Deleuze ci offre un termine per identificare ciò che finora abbiamo definito la ragion d'essere delle *screen-images*: l'impossibilità di individuare e separare un'immagine dal flusso in cui questa diviene, ovvero il primo momento, intrinseco, della dividuazione. Lo screenshot sarebbe un tentativo estremo, destinato tuttavia alla delusione, di provocare una tale individuazione. Diventa chiaro anche

come l'apparente separazione dai flussi in realtà finisca per creare una dividuazione del secondo momento, estrinseca, relativa allo schermo come misura comune di ogni immagine: le *screen-images*, in fondo, non sono che questo, variazioni dello schermo quale *quadro dei quadri*. È quindi anzitutto in tal senso che le *screen-images* si presentano come *dividuali*.

Successivamente, Deleuze ricorre al termine *dividuale* per parlare dell'unità dinamica, metastabile, eterogenea, interna al piano, di un tutto che «non cessi di dividersi tra le cose (il *Dividuale*)» (Deleuze 2016). Inizia qui a delinearsi una struttura relazionale del *dividuale* che si esplicita ulteriormente nelle pagine sull'immagine-affezione, dove sostiene che l'effettiva novità introdotta da Ejzenstejn sarebbe:

quella di aver fatto delle serie intensive compatte e continue, che vanno oltre ogni struttura binaria e superano il dualismo di collettivo e individuale. Pervengono piuttosto a una nuova realtà che si potrebbe chiamare il *Dividuale*, che unisce direttamente un'immensa riflessione collettiva alle emozioni particolari di ogni individuo, ed esprime infine l'unità della potenza e della qualità (Deleuze 2016).

L'importanza di questo passaggio è quella di esplicitare la relazione estetico-affettiva che attraversa le immagini e le fa riverberare tra loro. Anche in questo consiste l'eccedenza che si produce a partire dalla delimitazione: la collettività che tramite il montaggio insiste nell'espressione (in)dividuale.

Sempre in riferimento al cineasta sovietico, Deleuze torna sul termine *Dividuale* in *Immagine-tempo* per descrivere il modo in cui quest'eccedenza giunge infine alla *dividuazione di una massa*: «Il cinema riesce là dove il teatro e soprattutto l'opera avevano tentato senza esito (*La corazzata Potëmkin* e *Ottobre*): giungere al *Dividuale*, cioè individuare una massa in quanto tale, invece di lasciarla in una omogeneità qualitativa o ridurla a una divisibilità quantitativa» (Deleuze 2017). Ciò grazie alla macchinalità relazionale del cinema – ciò che lo differenzia dal teatro o dall'opera – e che Ejzenstejn esplora magistralmente tramite il montaggio.

Si tratta di un passaggio fondamentale perché tali considerazioni fanno eco a quelle esposte con Guattari in *Mille piani* (2003, p. 476), dove troviamo delle precedenti e significative occorrenze del termine “*dividuale*”, sempre in ambito artistico ma questa volta musicale, nel piano consacrato al “*Ritornello*”. Deleuze e Guattari identificano una differenza sostanziale tra il creare – o simulare artisticamente – una folla tramite la semplice giustapposizione di individualità, di voci e suoni, o invece il creare ciò che definiscono «l'Uno-Folla» (Deleuze&Guattari 2003, p. 476) – quindi un'unità differenziata ma non frammentata, tramite relazioni

costitutive tra elementi eterogenei (intra-gruppali, tra le voci ad esempio che costituiscono la massa a livello canoro, e inter-gruppali, tra le voci e l'orchestrazione). Nel primo caso, come ad esempio nell'opera di Wagner, Deleuze e Guattari constatano il fallimento del raggiungimento del Dividuale – quale individuazione collettiva – per l'incapacità del compositore tedesco di andare oltre la giustapposizione di individualità. O invece, nel caso diverso ma simile di Verdi, di andare oltre una forma di collettività quale universalizzazione della folla.

Perché ci interessa tornare sul rapporto tra individuale e la folla in ambito operistico – tema che sembra lontano anni luce dal problema delle *screen-images*? Perché sebbene Deleuze e Guattari parlino anzitutto di una folla simulata nella composizione musicale, in virtù del valore sociale dell'opera nonché di *Mille piani* stesso, diventa inevitabile prolungare la dimensione inter-gruppale di questa relazione dividuante nei confronti della folla ed ampliarla co-estensivamente anche alla folla degli spettatori, presi in rapporti di identificazione coi personaggi ma anche e soprattutto con gli affetti che riverberano nella musica, nell'orchestrazione (e quindi nel procedimento). Si pensi ad esempio al riferimento che gli autori di *Mille piani* fanno al grido multiplo, di popolazione, cui perviene la musica di Luciano Berio (Deleuze & Guattari 2003, p. 477).

E quindi *a fortiori*, questa stessa dividuazione collettiva che si estende alla spettatorialità intesa come massa, può essere accostata anche al cinema – dando così un ulteriore significato alle considerazioni esposte nell'*Immagine-tempo* circa il rapporto tra cinema e opera.

Associando al pensiero di Deleuze una celebre distinzione benjaminiana (Benjamin 1939/2014) – ripresa poi anche da Rancière (2018) – tra cinema come propaganda, e quindi manipolazione della massa, e come politicizzazione dell'arte, e dunque emancipazione della massa, potremmo affermare che il corrispettivo del cinema di propaganda è proprio il potenziale emancipatorio che ritroviamo nel Dividuale raggiunto da autori come Ejzenstejn o Berio; indice di una Dividuazione che non resta all'interno dell'opera d'arte ma che si estende alla spettatorialità. Si tratta di una questione di *indici* (Deleuze&Guattari 1975, pp. 394-402) di tale dividuazione: indice reazionario nell'arte come propaganda, indice rivoluzionario nell'arte come emancipazione. Se il cinema riesce meglio rispetto all'opera è anche per un privilegio dello schermo rispetto al processo di dividuazione, che investe e travolge la spettatorialità dandole un'unica misura (temporale ed affettiva).

Diventa quindi particolarmente significativo operare un ultimo raffronto tra le occorrenze del termine Dividuale in Deleuze per giungere al famoso passaggio del *Poscritto sulle società di controllo* (2000), all'interno delle quali, «non si ha più a che fare con la coppia massa-individuo. Gli individui sono diventati dei “dividuali” e le

masse dei campioni, dati, mercati o “banche”» (Deleuze 2000, p. 237). Alcuni lettori di Deleuze tendono a mettere in contrapposizione questo passaggio rispetto ai passaggi precedenti, come fa ad esempio Michaela Ott in *Dividuations* (2018, pp. 34-35), parlando di un’accezione negativa del termine in ambito sociale o politico, che si contrappone a quella positiva in ambito artistico. Ritengo tuttavia che, proprio alla luce dell’approfondimento qui esposto, ci sia invece una sostanziale continuità: anzitutto, quest’ultimo passaggio conferma la co-estensività del campo artistico e di quello sociale. Il dividuale non è solo nell’immagine, o nel suono, ma anche nella società. È vero che nel *Poscritto* Deleuze accentua la dimensione singolare del Dividuale a discapito di quella collettiva, ma forse perché questa stenta a prodursi all’interno di quelle società di controllo che trasformano l’Uno-folla in una banca dati. Il Dividuale, a nostro modo di vedere, non si distingue per ambito (artistico o sociale) ma piuttosto per l’orientamento degli indici reazionari o rivoluzionari.

Questo legame concettuale tra il termine Dividuale in ambito artistico e in ambito delle società digitali (ciò che Deleuze in qualche modo definiva società di controllo) sarà quindi centrale nel nostro approccio al tema delle immagini schermiche. Per farlo, tuttavia, occorrerà esplorare il rapporto tra il Dividuale nell’immagine e il Dividuale come processo di soggettivazione.

Sul fronte delle immagini digitali, Shane Denson in *Discorrelated images* (2020) definisce queste ultime proprio come dividuali, nel senso che appartengono ad una forma dividuata di esperienza: non sono immagini integrali, come quelle fotografiche, ma piuttosto datificate, risultato di complessi processi tecnologici. Sono quindi immagini post-cinematografiche perché non sono pensate per essere percepite dall’essere umano: la loro temporalità sfugge all’esperienza umana, la loro esistenza non dipende dalla visione umana. È in virtù di questo essere “molecolare” – micro-processualità, micro-temporalità – che possono essere considerate come *discorrelated* rispetto alla percezione e all’intenzionalità di soggetti molar, individui. Denson si pone apertamente in una prospettiva deleuziana, iscrivendo le immagini digitali all’interno del paradigma mediale prodotto dalle società di controllo. Non si tratta di rappresentazioni del controllo, ma proprio di un esercizio del controllo attraverso la modulazione di un regime temporale che sincronizza (o disincronizza) la temporalità umana con quella computazionale. E ancora, attraverso l’operatività stessa delle immagini, che funzionano a prescindere dalla percezione umana.

L’incontro con le immagini digitali post-cinematografiche produce quindi una dividuazione dello spettatore (se ancora possiamo definirlo così): non tanto per una frammentazione percettiva del suo *sensorium*, quanto piuttosto in virtù dell’impatto affettivo che si produce al di sotto della soglia di percezione intenzionale. Non è il nostro modo di vedere queste immagini che si trasforma, ma piuttosto e più

radicalmente ciò che ci trasforma è il fatto che queste immagini per la gran parte non siano fatte per essere viste da noi. Al limite, siamo noi che diventiamo oggetto della loro visione. Altrimenti detto, si tratta di immagini che non sono destinate a uno sguardo umano, ma piuttosto ad una visione macchinica, che spesso dividua i soggetti umani in immagini. Per questa ragione, non ci impattano tanto a livello ottico quanto a livello temporale: stabiliscono ritmi e modulazioni del tempo, che si ripercuotono sugli “spettatori” affettivamente, operando in merito ai loro processi di attenzione, stabilendo le loro temporalità di attesa, reazione, scorrimento.

Considerare le screen-images come immagini dividuali e discorrelate consente di radicalizzarne il carattere derappresentativo, mostrando come esse rendano visibile, ma solo negativamente, l'irrappresentabile dei processi computazionali che le producono e, insieme, il modo in cui coinvolgono e dividuano gli spettatori nelle stesse condizioni operative che li eccedono. Non solo, il paradigma mediale descritto da Denson consente di comprendere la frammentazione attenzionale precedentemente descritta come effetto di una sincronizzazione tra temporalità computazionali e umane, in cui l'attenzione non si orienta a un contenuto ma si configura come un divenire temporale, un allineamento ai ritmi del sistema che costituisce il desiderio come processo.

L'immagine divduale così intesa finisce per sporgersi inevitabilmente sul fronte della soggettivazione divduale. Se la condizione umana nelle società digitali è ben descritta dal termine divduale, come ricordano Mauro Carbone e Graziano Lingua nel loro *Antropologia degli schermi*, questa non è tuttavia una prerogativa delle società digitali. I due ritornano infatti su approcci antropologici¹ che permettono di evidenziare come alcune società abbiano adottato un'«ontologia della relazionalità divduale» (Carbone & Lingua 2024, p. 129) tali per cui, per dirla con Ott, si può dire che «non siamo mai stati individui» (Ott 2018, p. 138). Il senso di queste riflessioni è quello di non considerare la *dividualità* come una frammentazione o una riduzione di un'individualità originaria, ma piuttosto come qualcosa che in realtà preceda l'individualità stessa e che faccia appello, al contempo, ad una dimensione collettiva.

Carbone e Lingua riconoscono quindi alcuni rischi legati alla condizione divduale contemporanea – soprattutto rispetto ad un estrattivismo dei dati e ad un relativo atteggiamento di servitù volontaria verso le tecnologie digitali – ma ribadiscono che il problema non consiste nell'essere divduale in quanto tale, quanto piuttosto nella tensione che si genera nel rapporto con una concezione rigidamente individuale della soggettività, di cui finiscono per approfittarsi operazioni di divduazione finanziarie o biopolitiche. Al contrario, il divduale può oggi più che mai

¹ Carbone e Lingua fanno riferimento al lavoro di Franco Remotti (2019) o di Arjun Appadurai (2016). Lo stesso ci dice Gerald Raunig (2016) con riferimenti alla culture greca, romana e cristiana.

prefigurarsi come una *linea di fuga*, nell'accezione deleuziana dell'espressione, dalle società digitali intese quali società di controllo.

Diversamente da quanto suggeriscono Ott, Carbone e Lingua, tuttavia, mi sembra che la posizione di Deleuze vada esattamente nella stessa direzione: come ho cercato di mostrare in precedenza, l'accezione "negativa" del termine individuale nelle società di controllo non è legato alla frammentazione dell'individualità quanto piuttosto al modo in cui le linee di potere indirizzano le linee di soggettivazione, quale ultima dimensione del dispositivo (Deleuze 2007). Questo comporta anche la difficoltà di una trans-dividuazione, o co-dividuazione, poiché la dimensione collettiva – la massa – si dà solo nei termini di una correlazione statistica tra i dati estratti².

È importante questa precisazione perché credo che le linee di fuga dalle società di controllo non possano che prodursi tramite un "ritornamento" delle linee di potere che si producono nelle società di controllo stesse. Pur non esplicitando tale ragionamento in merito alle società di controllo, in *Desiderio e piacere* (2010), Deleuze teorizza in termini più generali la necessità di contro-effettuare un «ritornamento» [*retournement*]³ delle linee di potere prodotte da un dispositivo in qualcosa che non sia un prodotto del potere, ma piuttosto una forma di resistenza rispetto ad esso.

È quindi interessante notare, come fa Dork Zabunyan (2019, p. 329), che l'espressione «ritornamento» viene ripresa anche in quel fondamentale «prolungamento» (Zabunyan 2019, p. 319) di *Cinema 2* che costituisce la lettera a Serge Daney, dove Deleuze elabora l'espressione criptica di «arte del controllo» (Deleuze 2000b). Quest'ultima descrive il compito di resistenza del cinema come arte nell'epoca della televisione e del video, e procede tramite impregnazione dell'intollerabile prodotto dai media di comunicazione e informazione, e ritorno contro la sua funzione normalizzante.

È dunque inevitabile, nonostante Deleuze non lo affermi manifestamente, comprendere l'arte del controllo come un ritorno delle società di controllo, una via di fuga dalle stesse. Ci dobbiamo chiedere, in tal senso, quanto le immagini schermiche – oltre ad essere immagini individuali nell'accezione fornita da Denson, quindi quali espressione delle tecnologie medialità del controllo – possano contro-effettarsi, ritornarsi contro di esse per dar luogo ad un'arte del controllo.

² È questa la tesi esposta da A. Rouvroy e T. Berns nell'articolo *Gouvernementalité algorithmique* (2013).

³ L'espressione non è mantenuta nella traduzione italiana, faccio quindi riferimento alla versione originale francese, in cui Deleuze parla, in merito al rapporto tra potere e verità, di «une matière retournable contre le pouvoir» (Deleuze 2003, p. 118).

Conclusioni – La meccanica dividuante del desiderio

Il medio-metraggio *La mécanique des fluides* (2022) di Gala Hernandez Lopez è un esempio di film realizzato interamente tramite immagini schermiche: si compone essenzialmente di *screen recordings* – versione dinamica dello screenshot – di materiali cinematografici o video, ma anche di registrazioni di esplorazioni di ambienti completamente digitali, dalle pagine dei motori di ricerca ai paesaggi pixellati di Google Maps o quelli simulati di un videogioco. Il film è inoltre concepito come la risposta a uno screenshot che ritrae la nota digitale suicidaria postata su L'articolo indaga lo schermo come dispositivo capace di produrre processi di individuazione. Muovendo dalla nozione di documentalità, il gesto dello screenshot è interpretato come tentativo di fissare il flusso dell'esperienza digitale e come sintomo di una attenzione frammentata. Attraverso Benjamin e Lyotard, lo schermo è pensato come luogo di un'immagine non rappresentativa, in cui la registrazione coincide con una simulazione e con l'opacità della mediazione. In dialogo con Deleuze e Denson, tale opacità viene letta come principio di individuazione: le immagini modulano temporalità e desiderio, configurando soggettività proprie delle società di controllo. L'analisi del film *La mécanique des fluides* (2022) mostra infine come le immagini schermiche possano contro-effettuare questa dinamica, trasformando il controllo in pratica estetica. *eddit* da un giovane americano, il cui nickname è Anathematic Anarchist, che rivendica l'appartenenza alla *incel culture* e incolpa gli Stati Uniti d'America del proprio disagio. Vista l'impossibilità di contattare l'autore del post, la regista lo cerca a partire da quelle parti di sé che egli ha lasciato nei meandri dello spazio-tempo digitale, dai dati accatastati nei server di Internet, nei post e nei video che gli sono sopravvissuti. Così facendo, Hernandez Lopez finisce per esplorare le forme di solitudine e disagio digitali, che trovano un'espressione privilegiata nell'*incel culture* ma che non si limitano ad essa, e il loro corrispettivo, le piattaforme di incontri, luoghi di costruzione algoritmica della relazione.

Le *screen-images* de *La mécanique des fluides* ci permettono di declinare il loro essere individuale a più livelli significativi, tanto più in rapporto con quanto esposto sinora. Anzitutto, sono immagini prodotte da una medialità del controllo, immagini discorrelate e derappresentative, simulacri che registrano la realtà come simulazione – ma non per questo la rendono meno reale. Sono diverse le tecniche tramite cui ci viene mostrato lo statuto irrappresentabile di queste *screen-images*: i pixels, il *buffering*, e altri vari glitch diventano sintomi di processi digitali che agiscono al di sotto della nostra soglia di percezione, ma che nondimeno ci impattano a livello affettivo. In tal senso, il film tematizza anche a livello narrativo come le piattaforme di incontri finiscano per imporre i ritmi del desiderio stesso. Recita la voce over: «Tinder ha distrutto il mio desiderio ancora e ancora, e come le slot machines l'ha

ricostruito»; «il sogno della nostra solitudine produce dei dati che si vendono per milioni» (Hernandez Lopez 2022). L'ossessione per i dati e la statistica della *incel culture* è probabilmente il segno di un'appartenenza – di una servitù volontaria? – a un divduale quale espressione delle linee di potere interne alle società di controllo.

Tuttavia, l'ambiguità del divduale quale processo di soggettivazione emerge in tutta la sua potenza attorno all'urgenza che muove il pretesto narrativo del film: come risalire all'identità celata dietro un nickname di un profilo *reddit*? Ma forse questo è ancora un modo troppo "individuale" di porre il problema. Come sapere se la scomparsa dall'ambiente digitale di un profilo, in seguito a una lettera d'addio, corrisponda effettivamente alla morte di una persona? Come essere certi che la lettera d'addio non sia simulazione? E viceversa, come non dubitare che alla morte di una persona non sopravvivano divduazioni digitali relativamente autonome? Nel finale del film, la voce narrante scambia battute con un'intelligenza artificiale, incaricandola di ritrovare in fondo agli abissi del web Anathematic Anarchist. L'IA gli conferma la sua presenza, la sua solitudine, e le assicura gli parlerà, portandogli il messaggio indirizzatogli dalla voice over – che in realtà, in questo frangente, si tace, e lascia le parole sullo schermo parlare per essa. Voice over che forse è la voce della regista – lo è, almeno tecnicamente. Ma forse è anche solo una voce intrappolata in un file caricato nello stesso spazio digitale in cui si trova anche Anathematic Anarchist.

Le immagini schermiche che compongono il film appartengono quindi a un regime di divduazioni affettive che certo si formano a partire dalle linee di potere del dispositivo – ma che non si limitano ad esse, e insistono per creare una relazione che le ecceda e le contro-effettui. Il modo in cui *La mécanique des fluides* contro-effettua le società di controllo in un'arte del controllo consiste proprio in quest'insistenza nell'esplicitare la co-dividualità potenziale di noi dividuali, trovando sfumature nello spettro di tonalità affettive per cui le parole d'addio, disperate ma anche violente e rabbiose, di un *incel* americano finiscono per risuonare in profondità con una raffinata regista e ricercatrice femminista. È lo schermo che conferisce una misura unica a tutte le cose, e che oltre ad essere superficie di controllo, nell'eccedenza che crea delimitando, fonda anche le possibilità di una relazione costitutiva e divduante.

Come ci suggerisce indirettamente questo film, lo screenshot e le registrazioni di schermo possono costituire – in un regime di immagini di controllo – un'opportunità per esercitare creativamente un'arte del controllo. Ciò che in apertura abbiamo definito come un gesto affettivo, quasi intenzionale, si precisa al termine di queste pagine come un modo di contro-effettuare un regime computazionale della percezione, del desiderio, della soggettivazione e persino della documentalità, in un

atto di resistenza, di creazione, di relazione, di eccedenza (da cui la sua inutilità, la sua singolarità, la sua stranezza). Non per il residuo di individualità che si nasconderebbe nell'intenzionalità cosciente di questo gesto, ma piuttosto per il modo in cui le linee di desiderio che lo abitano e lo agiscono possono sovvertire, o meglio deterritorializzare, quelle di potere – allo stesso modo in cui pixel e glitch deterritorializzano lo spazio solitamente liscio della rappresentazione digitale.

Nell'affermare, a partire da Lyotard, che le immagini schermiche derappresentative fanno scontrare il nostro desiderio con lo schermo, sostituendolo con la potenza sterile della *jouissance*, non abbiamo esplicitato che per Freud la formazione del desiderio e la sua capacità proiettiva sono ciò che consentono a un corpo polimorfo di riunirsi in un soggetto separato e organico, edipico e in quanto tale individuale. Invece di rimpiangere la perdita del desiderio⁴ – l'incapacità, tecnicamente post-cinematografica, di *proiettarci* in una funzione soggettiva – lo scontro con lo schermo sprigiona piuttosto una dividualità che si presenta come la via di fuga più credibile allo spazio-tempo del controllo, una via di fuga che non evita lo schermo ma transita attraverso di esso.

Nel registrare le simulazioni dello schermo, le screen-images non funzionano secondo la funzione ortopedica speculare⁵, ma piuttosto secondo una processualità dividuante. Nella prospettiva freudiana adottata da Lyotard, la tonalità affettiva del godimento è la delusione, in virtù della combinazione tra pulsioni di vita e di morte. E non c'è dubbio che quella delusione costituisca la tonalità affettiva delle società contemporanee; quella dell'*incef*, ad esempio, che si affida ai dati per spiegare *more geometrico* il proprio dolore esistenziale, causato proprio dalla datificazione del suo desiderio. Il godimento dell'*incef*, nel suo scontro con lo schermo, diventa pura pulsione di morte.

Tuttavia, nella prospettiva anti-edipica inaugurata da Deleuze e Guattari, la *jouissance* non è più connotata come l'espressione di una combinazione di pulsioni di vita e di morte; la morte diventa invece parte del processo di produzione di una libido che non si distingue più dal desiderio. Secondo questa seconda accezione, allora, scontrarsi con lo schermo può farci entrare nella processualità di un desiderio che – privo di mancanza – non è più in grado di individuare, ma produce intensità dividuali, affettive, che contro-effettuano i media di controllo.

⁴ Come sostiene ad esempio Bernard Stiegler (2021).

⁵ È Lyotard che ne *L'acinema* parla dello schermo come «parete speculare» che «agisce come lo specchio ortopedico» riunendo in un corpo organico le pulsioni sparse (Lyotard 2008, p. 27).

L'autore

Jacopo Bodini è ricercatore post-dottorale in Filosofia e docente di Estetica presso l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

Le sue ricerche, sviluppate nella tesi di dottorato e in diversi testi scientifici, esplorano le trasformazioni della sensibilità e del desiderio in relazione al cinema e alle tecnologie digitali, e più nello specifico in rapporto al dispositivo dello schermo. I suoi interessi più recenti si estendono alla dimensione sonora delle esperienze digitali, con due focus principali: la voce, quale processo di individuazione, e l'immersività, come principio ecologico.

Membro del gruppo internazionale di ricerca *Vivre par(mi) les écrans*, ha contribuito e co-curato cinque volumi in francese che studiano le esperienze schermiche, nonché il volume collettivo in italiano "I poteri degli schermi. Contributi italiani ad un dibattito internazionale".

Musicista e compositore di musiche originali, ha collaborato con diversi progetti di danza, video-arte e teatro in Europa.

jacopo.bodini@univ-paris1.fr

<https://orcid.org/0000-0001-8273-6027>

Riferimenti bibliografici

Appadurai, A 2016, *Scommettere sulle parole. Il cedimento del linguaggio nell'epoca della finanza derivata*, trad. F Peri, Raffaello Cortina, Milano.

Bazin, A 1999, *Che cos'è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, Garzanti, Milano.

Benjamin, W 2008, 'Piccola storia della fotografia', in *Opere complete*, Einaudi, Torino.

Benjamin, W 2014, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. E Filippini, Einaudi, Torino.

Bodini, J, de Courville, S & Rebecchi, M (eds.) 2023, *Cinéma du corps, cinéma du cerveau. Deleuze aux frontières de la spectatorialité*, Éditions Mimesis, Milano.

Bodini, J 2024, 'Diagramme de la fonction écran', in *Au prisme des écrans*, eds J Bodini, T Garcia & G Lingua, Éditions Mimesis, Milano.

Carbone, M & Lingua, G 2024, *Antropologia degli schermi*, Mimesis, Milano.

Casetti, F 2005, *L'occhio del Novecento*, Bompiani, Milano.

Casetti, F 2015, *La galassia Lumière*, Bompiani, Milano.

Cassirer, E 2008, *Eidos e eidolon. Il problema del bello e dell'arte nei dialoghi di Platone*, Raffaello Cortina, Milano.

Château, D & Moure, J (eds.) 2016, *Screens*, Éditions Amsterdam, Paris.

Corry, F 2021, 'Screenshot, save, share, shame: Making sense of new media through screenshots and public shame', *First Monday*, vol. 26, no. 3.

Dalmasso, AC 2015, 'La mémoire numérique de Chris Marker. Reflets et désirs des images sans soleil', *Écrans*, no. 3.

Deleuze, G 1975, *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano.

Deleuze, G 2000a, 'Postscriptum sulle società di controllo', in *Pourparler*, trad. S Verdicchio, Quodlibet, Macerata.

Deleuze, G 2000b, 'Lettera a Serge Daney: ottimismo, pessimismo e viaggio', in *Pourparler*, Quodlibet, Macerata.

- Deleuze, G 2003, *Deux régimes de fous*, Minuit, Paris.
- Deleuze, G 2007, *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli.
- Deleuze, G 2010, *Due regimi di folli*, Einaudi, Torino.
- Deleuze, G 2016, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Einaudi, Torino.
- Deleuze, G 2017, *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Einaudi, Torino.
- Deleuze, G & Guattari, F 1975, *L'Anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia*, trad. A Fontana, Einaudi, Torino.
- Deleuze, G & Guattari, F 2003, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma.
- Denson, S 2020, *Discorrelated Images*, Duke University Press, Durham–London.
- Dubois, P 1996, *L'atto fotografico*, Quodlibet, Macerata.
- Dubois, P 2002, *Recherches sur Chris Marker*, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris.
- Ferraris, M 2014, *Documentalità. Perché è necessario lasciare tracce*, Laterza, Roma–Bari.
- Ferraris, M 2021, *Documanità. Filosofia del mondo nuovo*, Laterza, Roma–Bari.
- Flusser, V 2006, *Per una filosofia della fotografia*, Bruno Mondadori, Milano.
- Gerling, W, Möring, S & De Mutiis, M (eds.) 2023, *Screen Images. In-Game Photography, Screenshot, Screencast*, Kulturverlag Kadmos, Berlin.
- Krauss, RE 1977, 'Notes on the Index: Seventies Art in America', *October*, vol. 3, pp. 68–81.
- Liotard, J-F 1979, *A partire da Marx e Freud. Decostruzione ed economia dell'opera*, trad. M Ferraris, Multiphla, Milano.
- Liotard, J-F 2008, 'L'acinema', trad. C Tartarini, *aut aut*, no. 338, pp. 17–32.
- Ott, M 2018, *Dividuations. Theories of Participation*, Palgrave Macmillan, London–New York.
- Rancière, J 2018, *Les temps modernes*, La Fabrique, Paris.
- Raunig, G 2016, *Dividuum. Machinic Capitalism and Molecular Revolution*, Semiotext(e), Los Angeles.
- Remotti, F 2019, *Somiglianze. Una via per la convivenza*, Laterza, Roma–Bari.
- Rouvroy, A & Berns, T 2013, 'Gouvernementalité algorithmique et perspectives d'émancipation', *Réseaux*, no. 177.
- Schaeffer, P 1963, 'L'Art et les machines', manoscritto, Fonds Schaeffer, IMEC, dossier 31, scatola 3.
- Simondon, G 2011, *L'individuazione alla luce delle nozioni di forma e d'informazione*, Mimesis, Milano.
- Stiegler, B 2021, *La miseria simbolica. L'epoca iperindustriale*, Meltemi, Milano.
- Sztulman, P & Zabunyan, D 2022, 'La distraction et sa doublure', in *Politiques de la distraction*, eds P Sztulman & D Zabunyan, Presses Universitaires de Paris Nanterre, Paris, pp. 6–34.
- Zabunyan, D 2019, 'Le cinéma comme « art du contrôle » : stratégies du retournement', in *Agencer les multiplicités avec Deleuze*, eds A Querrien, A Sauvagnargues & A Villani, Hermann, Paris, pp. 325–336.
- Zurovac, E 2023, *Screenshot Society. Come le fotografie dello schermo raccontano il nostro stare online*, FrancoAngeli, Milano.