Ἐπέκεινα
International Journal of Ontology
History and Critics

Simone Vaccaro

Creare novità

Epekeina, vol. 16, nn. 1-2 (2023), pp. 1-26
Philosophy of Technology

ISSN: 2281-3209
DOI: 10.7408/epkn.

Published on-line by:
CRF – Centro Internazionale per la Ricerca Filosofica
Palermo (Italy)
www.ricercafilosofica.it/epekeina

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License.

Creare novità

Simone Vaccaro

1. L'intelligenza artificiale è creativa?

«When I saw this move... I [thought] surely AlphaGo is *creative*»: questa fu la reazione del grande campione sudcoreano di Go, Lee Sedol, dopo essere stato sconfitto nel 2016 dal programma informatico AlphaGo (Sadler & Regan 2019, 13). Demis Hassabis, CEO di DeepMind, l'azienda che ha sviluppato il software, commenta così le parole del grande maestro del gioco cinese: «[t]his motif and many other ideas AlphaGo revealed have subsequently overturned centuries of received wisdom about the game, and many experts feel that is has ushered in a new era for Go (Ibidem). Un atto rivoluzionario, in poche parole, una rottura delle regole tradizionali e l'emersione di un fattore del tutto inaspettato e definitivamente *innovativo*: la fine di un'era e l'inizio di una *nuova*. Esattamente, però, cosa significano le espressioni "innovativo" e "nuova era"? Come è possibile associare una capacità considerata specificità umana – o quanto meno dell'essere vivente – ad un programma informatico?

«Dopo il campionato mondiale del 2018, però, è accaduto qualcosa di *nuovo* e di imprevedibile: Stockfish è stato sfidato, e sgominato, da un *nuovo* computer, AlphaZero» (De Caro 2020, 56[1]), erede di AlphaGo e programmato per divenire il più forte giocatore di scacchi al mondo. Stockfish, il campione in carica, venne sconfitto senza possibilità di appello, mostrando una superiorità del prodotto DeepMind quasi imbarazzante. L'elemento più sconcertante sorto da questo confronto è stato la superiorità netta e schiacciante del programma di nuova generazione che, contrariamente ad ogni prospettiva, si è dimostrato essere in grado di computare un minor numero di informazioni rispetto al più vecchio software, ma di saper articolare il suo (non) sapere con maggiore freschezza e plasticità. In poche parole, è come se si fossero scontrate le due facce di un Giano bifronte: una rivolta al passato (Stockfish), l'altra diretta al futuro (AlphaZero). Stockfish conosceva

1. Corsivi miei. Cfr., inoltre, Id. 2021, 156-158.

perfettamente il passato del gioco degli scacchi: uno stock, per l'appunto, di nozioni e strategie. AlphaZero sapeva poco del passato, lo stretto necessario per permettergli di giocare a scacchi: un alfabeto con immense possibilità di combinazione e una sintassi. Di fatto, ciò che ha sorpreso gli esperti è stato proprio la sua capacità di muovere le pedine sfruttando un'invidiabile capacità intuitiva, che gli ha permesso di dare forma a configurazioni non presenti nell'immenso database del suo avversario, lasciandolo alla completa mercé delle iniziative del più evoluto programma: così operando «AlphaZero mostra di essere *creativo* nelle scelta delle mosse e delle strategie che gioca» (Ivi, 58[2]) E siamo ritornati al punto di partenza: cosa vuol dire *creativo*?

Nel loro *Game Changer. AlphaZero's Groundbreaking Chess Strategies and the Promise of AI*, Matthew Sadler and Natasha Regan hanno analizzato ben più di duecento partite giocate dall'intelligenza artificiale, per poterne cogliere aspetti peculiari e potenzialità intrinseche. Un fattore notevole che emerge dalle loro indagini è il fatto che AlphaZero agisce con uno stile di gioco ben definito. Vero è il fatto che è possibile riscontrare un abbozzo di stile anche osservando gli altri software, ma questa intelligenza artificiale sembra sviluppare, man mano che impara giocando, una propria personalità, con le proprie preferenze e i propri obiettIvi Probabilmente anche per questo Stockfish non è stato in grado di opporre resistenza agli attacchi furiosi che gli venivano scagliati contro. Per trovare una risposta a questa incredibile capacità di giudizio, per così dire, è necessario porre l'attenzione sulle modalità di elaborazione di AlphaZero. Nel capitolo 4, significativamente intitolato *How AlphaZero thinks*, vengono elencati alcuni principi che hanno guidato lo sviluppo dell'architettura del programma: 1) apprendimento senza programmazione; 2) l'algoritmo che lo anima è generale e non specifico; 3) si predilige una formazione per osservazione concreta anziché una dotazione di partenza carica di formalismi astratti e 4) il programma è attivo nel processo di formazione, imparando da sé senza che un programmatore lo istruisca con informazioni esterne al processo di formazione stesso (Sadler & Regan 2019, 69). A sostenere queste strutture operative, due sistemi informatici innovativi che hanno permesso alle tecnologie di compiere un immenso salto in avanti: il

2. Corsivo mio.

machine learning e il *neural network*. Con quest'ultimo si intende «a computer system loosely modelled on the connections and neurons in the brain» (Ivi, 70), un sistema computazionale che viene modellato sulla base delle conoscenze neuroscientifiche più aggiornate, in modo tale da presentare caratteristiche che lo avvicinano al comportamento umano. Ed è proprio grazie alla rete neurale che AlphaZero ha potuto apprendere il gioco degli scacchi in poche ore, giocando migliaia e migliaia di partite contro se stesso. Ciò è stato reso possibile *valorizzando l'ignoranza del programma*: non è richiesta l'onniscienza, ma la capacità di sondare e vagliare ipotesi, di ragionare per probabilità, per costi e benefici, scegliendo quale pedina sacrificare, passando da una economia ristretta ad una complessiva e integrativa. «This *new* approach to machine self-learning in chess has given us a strong chess player with a *new* style and approach» (Ivi, 20[3]).

A partire dai differenti principi che ne hanno guidato l'architettura, ci si può ora rivolgere direttamente alle modalità di elaborazione delle informazioni del software. In primo luogo, è da notare la generalità della sua conoscenza: non è stato istruito in riferimento ad uno specifico dominio, ma è stato lasciato aperto all'acquisizione del maggior numero di informazioni in ottica transdisciplinare. In poche parole, la sua tecnologia non può essere limitata al solo gioco scacchistico. Secondariamente, valuta probabilisticamente le mosse migliori, mostrando una capacità straordinaria nello sviluppare strategie sul medio e lungo periodo e mantenendo sempre una fondamentale adattabilità alle situazioni che viene ad affrontare. Conseguentemente, per terzo, non vaglia una sola ipotesi e non si intestardisce su di una strategia prediletta, ma resta aperto ad una congerie di mosse tale da rendere manifesta, infine, una costituzione altamente flessibile che gli permette di avere sempre una visione complessiva della scacchiera e delle possibili mosse e contromosse.[4] È come entrare nella mente di un Gran Maestro, e difatti così viene considerato AlphaZero dagli autori. Come un Gran Maestro le cui abilità superiori possono divenire mezzo indispensabile per la crescita di giocatori della domenica e financo professionisti. Per questo risultano interessantissime le sezioni dedicate all'analisi del suo

3. Corsivi miei.
4. Per questi quattro punti, cfr., ivi, 88-97.

stile di gioco che palesano una predilezione per l'attacco diretto al Re, per sacrifici inaspettati che sparigliano le carte, per strategie difensive che bloccano il movimento delle pedine avversarie, che limitano la mobilità del Re e che creano confusione sul terreno di gioco. Lo sviluppo di uno stile "personale" diviene così epifenomeno di una capacità che, più di ogni abilità computazionale, lo rende simile a un essere umano: *l'intuizione*.

Non è pertanto una AI generale perché strutturata principalmente in modo da non essere specializzata, ma è generale perché "pensa" intuitivamente e dunque complessivamente. Avendo appreso direttamente sul campo a giocare, è come se si fosse trovata a interagire con un numero elevatissimo di variabili e di eccezioni alle regole che le hanno permesso di maturare una sensibilità straordinaria nel rompere quelle regole tradizionalmente ritenute valide, aprendo vie alternative mai prima d'ora sperimentate, contemperando l'universale delle conoscenze acquisite con il particolare delle situazioni specifiche (Ivi, 50[5]). Il suo intuito, allora, si eserciterebbe in questa doppia capacità di legare i due ambiti. E questa facoltà risiede proprio nel processo di apprendimento automatico che ha permesso, secondo le intenzioni dei suoi costruttori, di superare una volta per tutte il paradosso di Moravec. Sviluppato alla fine degli anni '80 da Moravec, Brooks e Minsky, esso afferma che:

> it is comparatively easy to make computers exhibit adult level performance on intelligence tests or playing checkers, and difficult or impossible to give them the skills of a one-year-old when it comes to perception and mobility. (Sadler & Regan 2019, 89[6])

In poche parole, un computer sarebbe in grado di compiere calcoli raffinatissimi e complicatissimi, ben al di là di ogni facoltà umana, ma sarebbe del tutto impreparato a elaborare informazioni tipiche di un

5. Come il saggio medico aristotelico, AlphaZero è in grado di calibrare il sapere universale con quello particolare, applicando la miglior cura richiesta per ogni specifico paziente: «[d]unque, se uno possiede la teoria senza *l'esperienza* e conosce l'universale ma non conosce il particolare che vi è contenuto, più volte sbaglierà la cura, perché ciò cui è diretta la cura è, appunto, l'individuo particolare» (Aristotele, Metafisica, 981a, corsivo mio). Cfr., inoltre, le interessanti considerazioni in Ghilardi 2018, da cui ho tratto la citazione a p. 42.

6. Cfr. Moravec 1988.

organismo vivente quali percezioni e mobilità. Tuttavia AlphaZero e la sua struttura a rete neurale hanno reso possibile un parziale aggiramento del paradosso: apprendendo tramite esperienza, esplorando il campo di ignoranza e valutando probabilisticamente, il programma informatico si relaziona al mondo circostante come il cervello. Ed è proprio a questo livello che si mostra creativo. Ma ha davvero formulato *nuove* regole? Oppure si è limitato a innovare e aggiornare il novero delle mosse possibili? Gli autori manifestano una certa perplessità e ritrosia: « [we are] loath to state that AlphaZero has discovered completely new rules» (Ivi, 123[7]). Ciò nonostante, non si può negare che abbia ideato strategie del tutto inaspettate e di iniziale difficile comprensione anche per gli esperti, dal momento che ha aperto lo spettro di possibilità includendo ora al suo interno quanto non precedentemente immaginato.

E siamo giunti alla ricaduta propriamente filosofica: *il campo di possibilità che si è così aperto trascende il concetto stesso di possibilità.* Facciamo un esempio per chiarire questo passaggio. Io sono un giocatore di scacchi di scarso valore: manco di visione complessiva e le mie strategie offensive e difensive sono semplici e facilmente prevedibili. Giocando con un'app per smartphone (la versione mobile di Chess.com), sbagliai una mossa e persi la partita (dovevo risolvere un problema proposto dal computer). Il programma, che presentava una funzione didattica di correzione degli errori, mi mostrò che, se avessi optato per una mossa differente, avrei trovato la soluzione, mettendo con le spalle al muro il mio avversario. Ora, quella possibilità da me non sfruttata era ciò che abitualmente definiamo possibile oppure era già perfettamente in atto ancora prima che decidessi di (non) percorrerla? Ecco il problema. Forse le *novità* che AlphaZero introduce nelle sue strategie sono *già* presenti ben prima che divengano apparenti? La questione della novità si porta sempre dietro quella del "già". Leggiamo un passaggio di Heidegger che ha fotografato con precisione la problematica:

> [l]a finitezza della conoscenza rivela precisamente un intrinseco, peculiare stato di assegnazione del pensiero all'intuizione o, per

7. Giudizio che si ripresenta più volte nel libro. Per altre due interessanti occorrenze, cfr. anche le pagine 33 e 90.

> converso, nell'intuizione, un'esigenza di determinazione da parte del pensiero. Il rapporto reciproco degli elementi indica chiaramente che la loro unità non può essere "posteriore", ma deve inerire già "prima" agli elementi medesimi e dev'essere posta come loro fondamento (Heidegger 1989[8]).

Come si può notare, il problema di partenza si è caricato di una problematica ontologica che richiede di essere analizzata.

Seguirò tre vie per mezzo delle quali cercherò di illustrare la portata ontologica emersa. Come primo passaggio, illustrerò la dimensione ontogenetica del «*cycle de image*» e del concetto di *invenzione* in Simondon; secondariamente affronterò alcune considerazione riguardanti la *creazione artistica* nel pensiero di Merleau-Ponty, per poi passare a tratteggiare l'*ontologia produttiva* di Nishida Kitarō.

2. Il «cycle de image» e l'invenzione in Gilbert Simondon

Tra il 1965 e il 1966, Gilbert Simondon tenne un corso alla Sorbonne per il curriculum di Psicologia, avente come oggetto l'immagine mentale. Però, fin dalle prime battute delle dispense distribuite ai suoi allievi e pubblicate per il *Bullettin de Psychologie* tra il '65-'66, l'interesse principale delle ricerche si è palesato essere ontologico. In linea con gli sviluppi che la ripresa della filosofa bergsoniana aveva ricevuto dalla seconda metà degli anni '40, l'immagine mentale veniva sganciata da ogni possibile riferimento pscicologistico, per accedere ad un sostrato squisitamente teoretico. In apertura alle dispense Simondon afferma:

> [c]e cours présente une théorie: les aspects de l'image mentale qui ont fourni matière aux discussion et aux études déjà publiées ne

8. Ho tratto questa citazione da Montani 2022, 33-34 che collega tali considerazioni con le formulazioni contemporanee della *Material Engagement Theory*. In fondo è il vecchio problema che già era stato il cruccio di Leibniz: «per Leibniz, sia le verità di ragione che quelle di fatto sono entrambe analitiche. Vale a dire che la frase "Cesare ha attraversato il Rubicone" per Leibniz è vera in quanto la proprietà di aver attraversato il Rubicone è *intrinseca al concetto completo di Cesare*. Per Leibniz, per quanto bizzarro ciò possa apparire, *tutte* le proposizioni vere sono analitiche; e sarà proprio questa convinzione a costituire un problema, la cui soluzione lo tormenterà fino agli ultimi anni di vita: se anche le verità contingenti (quelle *di fatto*) sono analitiche, come mai non sono necessarie?», cfr. Mugnai 2023, 100.

> correspondent pas à différentes espèces des réalités, mais à des étapes d'une activité unique soumise à un processus de développement. (Simondon 2014 [1965-1966], 3)

Chiara appare la posta in gioco: le immagini e l'attività immaginativa del soggetto non possono essere indagate separatamente, come se l'una fosse estranea all'altra, ma devono essere considerate come fasi di un processo unico che si sviluppa procedendo. L'immagine e il soggetto, allora, non possono essere considerati come due istanze contrapposte – un soggetto che produce immagini e le immagini che vengono prodotte dall'attività del soggetto – dal momento che una maggiore intimità li lega inestricabilmente. L'immagine, pertanto, è una «tierce réalité» (Ivi, 18) che si situa tra l'attività e la passività, tra il soggetto percipiente e l'oggetto percepito: potremmo dire, insomma, che ha natura trascendentale e che è la condizione di possibilità stessa della *Spaltung* tra soggetto e oggetto. Non è un terzo sintetico sul modello hegeliano; non è una ripresa sintetica di astrazioni che si trasformano sotto la spinta della dinamica contraddittoria e della negazione della negazione. È piuttosto quel medium[9] all'interno del quale emergono relazioni, anzi è il luogo stesso che si viene a creare dalla trama relazionale. È un «échantillon de vie» (Ivi, 10), è il dinamismo della vita stessa che precede la vita stessa: è il processo di presa di forma, di in-formazione, come magistralmente mostrato nella sua tesi dottorale principale, *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, del 1958.

L'immagine «est un résultante, mais elle est aussi un germe: elle peut devenir une amorce de concepts et de doctrines» (Ivi, 13). La sua natura non è quella di porre argine al processo, di concludere il processo stesso una volta che si è assunta la forma, bensì quella di relativizzare le forme stesse, di non essere mai pienamente o solamente forma formata, ma forma in formazione, *forma formante*. Per questo motivo non è possibile pensare il suo sviluppo come tappe in successione, teleologicamente orientate verso il raggiungimento della completezza; sono, per l'appunto, fasi, ovvero dinamiche[10] interne all'essere che diviene al procedere delle immagini. Il ciclo che si viene così a creare non

9. Cfr. A. Kuroda 2017, 209-228.
10. Cfr. Montebello 2011.

riproduce un piatto susseguirsi e alternarsi di immagini, ma l'evolversi di tre fasi – nel dettaglio, anticipazione, esperienza, sistematizzazione – che conducono ad un ulteriore cambiamento di fase che è l'invenzione vera e propria. *L'immagine incarna il dinamismo stesso del reale.*

Seguendo le indicazioni di Simondon, esse presentano una genesi peculiare: in quanto anticipazione, l'immagine è considerata *a priori*, nei suoi aspetti motori che coinvolgono il corpo. Diviene così esplicita l'affermazione della priorità della motricità sulla sensorialità e lo sviluppo di «schemi di condotta» estranei a concettualizzazioni di sorta. È la spontaneità di un rapporto diretto, di un contatto che pone al centro l'istinto psico-motorio dell'essere vivente. L'immagine porta con sé «catégories d'action, non de perception» (Simondon, 2014 [1965-1966], 53): ha potere anticipante di progressione amplificatrice perché fa astrazione da ogni costruzione razionalizzante. È il trascendentale del comportamento che permette il superamento dell'omeostasi sistemica uomo-ambiente. Contiene, in pratica, al suo interno i germi che, percorrendo lo iato della disparità uomo-ambiente, genereranno una nuova fase. Permettendo «l'insertion de l'être vivant dans son milieu» (Ivi, 66), rendono possibile, di fatto, la percezione stessa. In quanto relazione *a praesenti*, gli schemi di condotta lasciano il posto a schemi cognitivi che regolano il rapporto con il *milieu*; difatti è questa la fase che fornisce alle immagini un chiaro potere di informazione: l'oggetto viene identificato tramite continuità e permanenza, ma al contempo configura l'adattamento al cambiamento come slittamento e come insaturazione di un nuovo regime grazie alla pregnanza della percezione differenziale, che istituisce il canone della negatività tra la perfetta reversibilità del principio di continuità e l'irreversibilità pertinente al discontinuo.[11] Riattivazione e ristrutturazione sono le caratteristiche delle immagini *a posteriori* che trovano organizzazione e sistematizzazione nella formalizzazione del pensiero riflessivo per consolidarsi, infine, nel simbolo. L'immagine-simbolo assume, in questo modo, un ruolo cardine all'interno del ciclo, fornendo quel necessario surplus metastabile che amplifica e prolunga l'attività, impedendo la chiusura

11. Degne di nota le considerazioni che Simondon avanza in riferimento all'immagine del bambino malato: ben prima della conferma medica, una madre sa riconoscere quei salti differenziali – dunque negativi – indizi della formazione di un nuovo regime che coinvolge la salute del suo bambino. Cfr. Ivi, 77-78.

della sintesi hegeliana. Il simbolo, pertanto, non si esaurisce nella semplice unione di immagini contrapposte, ma attua la triangolazione della riflessione. Pensiamo ad uno specchio: il rapporto che si viene a instaurare tra me e la mia immagine è solo apparentemente di 1:1. Tra la cosa e la sua immagine riflessa si insinua la crepa della differenza che carica di potenziali reali (Cfr. Barthélémy 2016) in equilibrio metastabile le immagini stesse. Il mio riflesso è sempre rovesciato e di conseguenza tre sono le componenti della riflessione: un soggetto che si riflette, un riflesso, la differenza tra le due. Il simbolo si rivela, dunque, formalizzazione aperta, pseudo-oggetto o oggetto-assoluto «chargé de toute l'énergie potentielle d'un système métastable, prêt à amorcer un changement de structure» (Cfr. Simondon, 2014 [1965-1966], 136).

Così il ciclo può completarsi in una totale ristrutturazione che conduce all'instaurazione di un nuovo regime che trascende l'analiticità catalogatrice per abbracciare la sintesi di simultaneità che conduce direttamente all'invenzione. Come si è potuto notare precedentemente, le immagini possiedono intrinsecamente il potere di sfasarsi: questo significa che le varie fasi sono il venir a galla di venature presenti già prima di essere una volta per tutte apparenti. *L'invenzione è il trovare quelle compatibilità che fanno sì che le venature si manifestino.* Per questo l'invenzione non è riconducibile alla risoluzione del problema (Cfr. Simondon 2018 [1974]). Non è la ricerca della soluzione definitiva, la più adeguata per il problema determinato, ma, data la sua natura amplificatrice, è l'instaurazione di un salto che conduce ad una nuova fase. È il gioco di incroci tra continuità e discontinuità, l'apporto di «propriétés nouvelles, des fonctions complémentaires qui n'avaient pas été recherchées», lo spunto che riprende e prolunga la presa di forma. L'invenzione, se di vera invenzione si tratta, è irriducibile a se stessa e al proprio esaurimento nell'efficacia della sua applicazione, perché sa ricondurre trasduttivamente le forme formate, e reciprocamente irreversibili, alla reversibilità della forma formante:

> l'invention est occasion de découverte en matière technique, car les propriétés de l'objet dépassent l'attente: il serait partiellement faux de dire que l'invention est *faite pour* atteindre un but, réaliser un effet entièrement prévisible d'avance; l'invention est réalisée à l'occasion d'un problème; mais les effets d'une invention dépassent la résolution du problème, grâce à la surabondance d'efficacité de l'objet créé quand il est réellement inventé, et ne constituent pas seulement

> une organisation limitée et consciente de moyens en vue d'un fin parfaitement connue avant la réalisation. Il y a dans la véritable un saut, un pouvoir amplifiant qui dépasse la simple finalité et la recherche limitée d'une adaptation.[12]

Non è ipertelica l'invenzione. Realizza sempre qualcosa in più rispetto al fine per il quale ha operato. Per questo motivo presenta effettiva novità: perché ciò che ha concretizzato non era presente prima della sua messa in atto. Ma facendo riferimento a quanto detto prima, si può realmente affermare che non sia stato già presente, per lo meno latentemente, prima di attualizzarsi?

Su questo punto bisogna ammettere che il filosofo francese non sempre si è dimostrato chiaro. E questo è probabilmente dovuto alla natura ontologica dell'invenzione: trattandosi di una riorganizzazione generale del problema, essa presenta la tipica trasduzione di schemi operatori e strutture, la reversibilità tra i reciprocamente irreversibili. Ciò significa che la soluzione al problema specifico non può essere trovata che all'interno del problema stesso e che quanto così trovato è comunque una riorganizzazione che dà forma al territorio seguendo quelle strutture implicite. *Il nuovo e il già si implicano vicendevolmente*, essendo l'uno ontologicamente impossibile se privato dell'altro. Con le parole di Simondon:

> la condition des inventions concrètes est l'exploration, la manipulation, *l'organisation préalable* du territoire où se posera le problème et où seront trouvés les instruments de la solution; à travers l'activité s'effectuent des traductions en termes homogènes d'opération des dimensions et propriétés des choses, comme en un *algèbre implicite*; les rapports éprouvés des objets avec les capacités d'action effectuent la plus primitive des formalisations. (Ivi, 151[13])

Individuata così la problematica di fondo, possiamo procedere interrogando il processo creativo per eccellenza, quello artistico, per coglierne le profonde implicazioni e la portata ontologica. Sarà la ricerca merleaupontiana di una «nouvelle ontologie» a guidarci in questa lettura.

12. Cfr. Simondon, 2014 [1965-1966], 171-172.
13. (corsivi miei).

3. Merleau-Ponty e il «segreto di preesistenza»

In *Le doute de Cézanne* (1945) Merleau-Ponty propone una notevole interpretazione del fare artistico a partire dall'esperienza dell'illustre pittore francese. Correttamente Jonathan Gilmore sottolinea quanto nelle intenzioni del fenomenologo non ci fosse quello di elaborare una intera filosofia dell'arte (Gilmore 2005, 291-317, specificatamente p. 292), ma di avanzare alcune interessanti considerazioni che potessero inserire l'arte all'interno di un dominio più vasto e inclusivo. Conferma di questa impostazione sarà il suo ultimo scritto completo, *L'Œil et l'Esprit* (1960), che riprende le tematiche artistiche per inserirle direttamente su di uno sfondo ontologico.

La scelta di rivolgersi alla pittura di Cézanne mostra una presa di posizione precisa: dipingere non è riconducibile alla rappresentazione fedele di un mondo esterno cui fedelmente ci si attiene nella riproduzione su tela. Il mondo che viene raffigurato non è un prodotto dell'attività di un ego geniale che proietta la sua ombra sull'oggetto della sua osservazione, né tanto meno una passività prona e acquiescente al suo cospetto. Due sono quindi i bersagli principali della sua disanima: il primo è il rappresentazionalismo e il secondo l'impressionismo. La critica al principio rappresentazionale si sostanzia nel rifiuto della logica del sorvolo, inteso come costruzione soggettiva della realtà. È come se operasse, a questo livello, una impostazione astrattamente scientifica e che impiegasse tutte le sue forze per far corrispondere il mondo alle nostre operazioni, esponendosi al rischio concreto di rendere la pittura esclusivamente rappresentazionale dimidiata, in quanto mostrerebbe solo un lato parziale dell'azione dell'artista. Significativamente è proprio la «ruminazione del mondo» (Merleau-Ponty [1960] 1989, 16) ad essere considerata la specificità dell'operato dell'uomo d'arte, ossia la capacità di inserirsi nella realtà stessa per lasciarla affiorare in tutta la sua datità. Per questo motivo lo stesso impressionismo, con il suo sapiente uso del colore, la maestria della pennellata e l'atmosfera complessiva che suscita, palesa una tiepidezza strutturale, perché fa scomparire dalla composizione lo spessore, la materialità e la tridimensionalità dell'oggetto dipinto: «la peinture de l'atmosphère et la division des tons noyaient en même temps l'objet et en faisant disparaître la pesanteur propre» (Merleau-Ponty [1945] 1996, 13-33, qui p. 16). Una pittura d'impatto sicuramente, meno costretta dalla rigidità di

un'arte che ha nel sorvolo il centro nevralgico, ma altrettanto limitata dall'evanescenza del soggetto dipinto. Cézanne ha saputo penetrare lo spirito impressionista per uscirne con una rinnovata energia in grado di ridare stimolo alla produzione artistica. Il pittore di Aix-en-Provence, afferma Merleau-Ponty:

> veut représenter l'objet, le retrouver derrière l'atmosphère [...] L'objet n'est plus couvert de reflets, perdu dans ses rapports à l'air et aux autres objet, il est comme éclairé sourdement de l'intérieur, la lumière émane de lui, et il en résulte une impression de solidité et matérialité. (Ivi, 16-17[14])

Non si tratta più di una semplice e piatta rappresentazione, ma di un allenamento continuo e costante alla percezione che ci mette in contatto con il mondo stesso; è il raccoglimento da parte del pittore di quei raggi di mondo che ci vengono incontro. In poche parole, è l'instaurazione della dialettica tra principio di reversibilità, che vede nella continuità della diffusività – riecheggiando qui il *bonum diffusivum sui* – il suo tratto distintivo, e principio di irreversibilità, che ottiene tridimensionalità materica e singolarità ontologica.

Il pittore, di fatto, «vive nella fascinazione. Le sue azioni più proprie – quei gesti, quei segni di cui egli solo è capace, e che saranno rivelazioni per gli altri, che non hanno le sue medesime mancanze – gli sembrano emanare dalle cose stesse, come il disegno delle costellazioni» (Merleau-Ponty [1960] 1989, 26): ma può dirsi davvero creativo un lavoro ricettivo che si nutre di ciò che in fondo non è mai stato altrove da dove lo si viene a trovare? *Se a venire alla luce nell'opera è la trama del già presente, quale creazione è quindi in atto?* Ancora una volta il creare qualcosa di nuovo e il già-presente si trovano l'uno di fronte all'altro.

14. Da segnalare, riguardo la profondità della riflessione merleaupontiana sull'arte di Cézanne e dei suoi possibili rapporti con il pensiero del filosofo giapponese Nishida Kitarō, che affronteremo nel prossimo paragrafo, gli ottimi contributi in Loughnane 2016 e 2019. A certificare un legame assai solido tra le due visioni del mondo, il giudizio di Joan Stanley-Baker sulla poetica pittorica di Sesshū Tōyō (1420-1506): «[o]n his return to Japan, he replaced the spatial ambiguity and inconsistencies of scale which had characterized the poetic Shūbun [metà del XV secolo e maestro di Sesshū Tōyō] style whith a substantive, rational order. In a very late work, however, paying tribute to his Japanese teacher, he nostalgically returned to traditional Shūbun motifs. But the focus of the work has moved from empty space to solid masses». Cfr. Stanley-Baker 2014, 135.

Ma è pur sempre il pittore che opera con il suo stile e la sua biografia, irriducibilmente connessi:

> Sa peinture serait un paradoxe: rechercher la réalité sans quitter la sensation, sans prendre d'autre guide que la nature dans l'impression immédiate, sans cerner les contours, sans encadrer la couleur par le dessin, sans composer la perspective ni le tableau. (Merleau-Ponty [1945] 1996, 17)

È questo il paradosso di Cézanne, lo scettico ricercare la realtà lasciandosi pervadere dalla stessa, senza perdere di vista, al contempo, l'atto fondamentale della visione.[15] Paradossale è la presa di coscienza di questa duplice natura del fare artistico; il pittore, immerso nelle cose, si inserisce tra le venature di ciò che esiste non mostrando mai la cosa in sé, ma sempre il risultato di questo darsi continuo del reale filtrato dal suo sguardo e dalle sue mani. Ed è paradossale per due ordini di fattori: innanzitutto perché è il riconoscimento che la creazione artistica, in fin dei conti, non avrebbe potuto essere diversa da come è stata realizzata. Ancora una volta, non si tratta di affermare la prorompente soggettività dell'artista che plasmerebbe la materia a suo piacimento, concretizzando così la sua libertà nella creazione pittorica, né di cogliere nell'arte quel lavorio faticoso di allontanamento dai canoni naturali, come se stessimo assistendo ad un agone per una presunta originalità che il fare artistico strapperebbe alla natura. Vivendo nella fascinazione perenne, il pittore prolunga la natura inserendosi nella sua processualità senza perdere la propria singolarità stilistica. E conseguentemente, in secondo luogo, crea qualcosa che dipende totalmente dalla sua soggettività, qualcosa che non potrebbe esservi senza essere stata prima elaborata proprio dalla sua soggettività.[16] È in gioco una ridefinizione dell'ampiezza della libertà, del concetto stesso di libertà. Come evidenziato da Chiara Palermo, «le travail de l'artiste

15. «Nous *voyons* la profondeur, le velouté, la mollesse, la dureté des objets – Cézanne disait même: leur odeur». Compito infinito quello del pittore che punta lo sguardo su di uno sfondo che resta misterioso: «[l]'expression de ce qui *existe* est une tâche infinie». Cfr. Ivi, 20-21.

16. «For Merleau-Ponty, the painter offered not a picture of the world "as it is", but a picture of the world coming into being in the percipient's view of it, not before or after but *as* the attributes associated with use, significance, and value are applied», cfr, Gilmore 2004, 294.

est emblématique d'un surgissement contre tout dogmatisme; il est libre dans le sens où son action ne dépend ni des préjugés, ni même ancora des finalités déterminant la recherce d'une action utile», perché è la libera iniziativa creativa che porta in scena qualcosa di nuovo in grado di compiere quel salto che instaura un regime di discontinuità. Tuttavia, data l'accentuata sensibilità dell'artista, si può ammettere che «[i]l ne peut pas ne faire ce qu'il fait: l'artiste est ainsi *lié* à la nécessité de créer son œuvre en dehors de toute contrainte externe, comme s'il était lié à sa vocation (voire même à sa *malédiction*), à laquelle il ne peut se soustraire».[17]

Sotto questa luce acquisiscono massima pregnanza le profonde intuizioni merleaupontiane sulla linea in *L'occhio e lo spirito*. Essa non può più essere intesa ingenuamente come la delimitazione di oggetti che si giustapporrebbero atomisticamente, tante parti che costituirebbero un fantomatico tutto additivo. Né tantomeno la confusione che ingloberebbe nell'indistinto le sue componenti. Si deve ritenere superato, pertanto, tanto il paradigma mereologico delle *partes extra partes*, quanto quello che rinviene nell'arte una qualsivoglia trascendenza dal sapore misticheggiante. La linea non è intravista, pertanto, nel suo essere già presente, ma nel *suo formarsi, nel suo divenire-linea, nel suo formare le cose e nel suo essere formata dalle cose stesse che contribuisce a formare*, in un rapporto di reciproca condizionalità che è, in fondo, espressione della natura chiasmatica della carne del mondo. La linea «non è più, come nella geometria classica, l'apparizione di un essere sul vuoto dello sfondo: è, come nelle geometrie moderne, restrizione, segregazione, modulazione di una spazialità preliminare» (Merleau-Ponty [1960] 1989, 54); è l'instaurazione di uno spazio topologico, di quel continuo *Ineinandersein*, di quell'esser-l'uno-nell'altro che mostra una volta di più la natura tissutale dell'essere; è l'esistenza di una dimensione preliminare non priva di intrinseche instabilità e di realtà già in atto ben prima di divenire apparenti. L'arte è quel dispositivo pratico e teoretico al contempo, grazie al quale dare spazio a ciò che da sempre è, ma che non può che manifestarsi nell'instaurazione di una novità originariamente inapparente. Non si tratta quindi di contribuire

17. Per entrambe le citazioni, cfr., Palermo 2015, (http://tristan.u-bourgogne.fr/CGC/publications/Transversales/Individu_dans_histoire/C_Palermo.html), consultato il 22/05/2023.

alla nascita di nuove parti mereologicamente intese, ma di far emergere elementi dallo sfondo incontaminato dell'Essere Selvaggio: l'arte ha allora natura primariamente ontologica perché «non è costruzione, artificio, rapporto industrioso con uno spazio e un mondo esterni» dal momento che «risveglia nella visione comune potenzialità dormienti, un segreto di preesistenza». (Ivi, 50)

Possiamo aggiungere, allora, un terzo fattore per illustrare il paradosso dell'artista, che affonda le sue radici proprio nella determinazione dell'essere barbarico – come soleva scrivere Merleau-Ponty – tra campo impersonale e inumano e la controparte umana. Ciò che mostra la pittura di Cézanne è questo intrecciarsi chiasmatico di una generatività indipendente da ogni intervento umano artificioso, ma che non può realizzarsi senza l'intervento del pittore.[18] Lasciando la parola al filosofo francese, la pittura:

> de Cézanne met en suspens ces habitudes et révèle le fond de nature inhumaine sur lequel l'homme s'installe. C'est pourquoi ses personnages sont étrangers et comme vus par un être d'une autre espèce. La nature elle-même est dépouillée des attributs qui la préparent pour des communions animistes [...] C'est un monde sans familiarité, où l'on n'est pas bien, qui interdit toute effusion humaine [...] Mais seul un homme justement est capable de cette vision qui va jusqu'aux racines, en deçà de l'humanité constituée». (Ivi, 22)

È all'insegna dell'unità fondamentale che si devono leggere queste considerazioni. Arte, vita, storia, biografia non possono esser tenute separate;[19] tutte sono intrecciate così intimamente nel tessuto dell'essere che l'una si riflette sull'altra e grazie all'altra. Una «nouvelle ontologie» viene così immaginata e abbozzata dal filosofo francese in quella perfetta continuità discontinua che è il fil rouge tra i primi scritti degli anni '40 e gli ultimi rimasti incompiuti a causa della sua prematura scomparsa.

Terza tappa del nostro percorso consisterà nel prendere in consegna il suggerimento di Merleau-Ponty e investigare direttamente il

18. «Le peintre reprend et convertit justement en objet visible ce qui sans lui reste enfermé dans la vie séparée de chaque conscience: la vibration des apparences qui est le berceau des choses», cfr., Merleau-Ponty [1945] 1996, 23.

19. Cfr. Gilmore 2004, 315 e Palermo 2015.

precipitato di questa nuova ontologia. Mi rivolgerò allora alla filosofia formulata da Nishida Kitarō per illustrarne alcune ricadute notevoli.

4. «L'ontologia della produzione» di Nishida Kitarō

Il pungolo principale che ha dato avvio alla ricerca filosofica di Nishida Kitarō si è conservato intatto in tutta la sua travagliata produzione. Da *Uno studio sul bene* (1911) a *La logica del luogo e la visione religiosa del mondo* (1945), pubblicata poco prima della sua morte, si è squadernato in oltre trent'anni di attività il suo impegno a fornire una fondazione alla filosofia giapponese che potesse trovare da una parte collocazione nel panorama internazionale, ma che, dall'altra, potesse contribuire attivamente all'indagine filosofica globale, introducendo così secoli di filosofia nipponica – per forza di cose eterogenea rispetto al canone occidentale – nel cuore della ricerca.[20] Per raggiungere un risultato così ambizioso, il filosofo giapponese si è mosso operando una sintesi originale della concettualità filosofica, istituita da secoli di elaborazione, introiettandola nel sostrato culturale del Sol Levante. Ciò gli ha permesso, quindi, di entrare in contatto, spesso constrastivamente, con l'insieme delle nostre tradizioni, riuscendo così a formulare una lucida diagnosi delle contraddizioni insiste nel filosofare occidentale e garantendo una migliore comprensione delle potenzialità inespresse. Si è, insomma, trattato di un felice incontro che da possibile scontro tra culture si è trasformato in un proficuo dialogo.

Il problema che è parso attanagliare la mente di Nishida Kitarō fin dal principio è stato quello della determinazione dell'*esperienza pura*, ovvero di un'esperienza che non venisse ricondotta alle secche dell'epistemologia kantiana (e postkantiana). In Occidente, quasi a testimoniare la bontà e la trasversalità dell'obiettivo nishidiano, tra la fine dell''800 e il principio del '900, due grandi filosofi si stavano misurando proprio su queste tematiche: William James e Henri Bergson. Presentare una filosofia che fosse in grado di oltrepassare il modello kantiano, la reazione idealista e il paradigma positivista all'epoca imperante, è stato il loro grande merito, una sfida che spronasse a ripensare da cima

20. Non è qui mia intenzione ripercorrere l'evoluzione del rapporto tra pensiero Orientale e Occidentale. Per una prima disamina, rimando all'ottimo Ghilardi 2011, soprattutto la parte prima.

a fondo l'ontologia. Ed è all'interno di questo fermento che si viene a inserire la proposta dell'esperienza pura. Certo, con la sensibilità propria della formazione dell'autore, ma con una universalità di pensiero impossibile da limitare al solo suolo nipponico. Per coglierne la portata leggiamo questo aneddoto tratto dal profilo che Keiji Nishitani ha offerto del suo maestro:

> [m]i ricordo che una volta Nishida mi disse come durante una passeggiata a Kanazawa, un'ape o un tafano gli ronzò accanto all'orecchio e quel rumore risvegliò improvvisamente in lui la consapevolezza del fondamento dell'esperienza pura. È l'attimo del sentire diretto, prima che uno abbia il tempo di distinguere tra se stesso e le altre cose. Questa idea già indica quel fondamento a cui poi Nishida farà riferimento con la frase "diventando una cosa pensiamo, diventando una cosa agiamo". È la prospettiva del nulla o della vacuità del sé (Kitarō [1945] 2017, 26[21]).

Come si può notare, è presente in queste parole un profondo senso di unità fontale, nella quale le differenze vengono riassorbite dalla profondità del nulla. Il riferimento al Buddhismo è palese. L'esperienza pura viene allora tratteggiata come quel fondo di indifferenza che, per quanto presenti un pur flebile principio di differenziazione, la avvicina al misticismo o quanto meno ad un quasi esplicito panpsichismo. In realtà, consapevole di questi oggettivi limiti – ovvero la perdita di distinzione e la ricaduta nell'indifferenza generale – la sua ricerca si è sviluppata proprio nel tentativo di emendare la sua teorizzazione dell'esperienza pura senza abbandonarla del tutto.

Rifondare il pensiero filosofico da cima a fondo e riproporne una logica nuova: è questo ora il fine di Nishida, che lo ha visto occupato per tutta la sua vita. Momento di svolta, il saggio del 1926, intitolato *Luogo*.[22] Non posso ripercorrerne in questa circostanza le argomentazioni, ma è comunque da sottolineare come con quest'ultimo si sia raggiunto uno snodo teoretico all'indietro del quale sarebbe impossibile retrocedere. Il luogo diviene così una spazialità aperta, un fondo trascendentale all'interno del quale le cose, la conoscenza delle cose e la relazione tra cose e conoscenza delle cose trovano ragion d'essere.

21. Traggo questa citazione dall'introduzione di Tosolini.

22. È possibile leggere la traduzione italiana di Enrico Fongaro in N. Kitarō [1926] 2012.

Trovato un punto fermo da cui ripartire – la trascendentalità del luogo – ha potuto prendere avvio la vera *pars construens* della sua filosofia. Mi soffermerò un po' più analiticamente, invece, su di un importante saggio del 1935, *The Standpoint of Active Intuition*, recentemente tradotto da Willam Haver e inserito in un volume dal titolo assai significante: *Ontology Of Production. Three Essays*,[23] che offre feconde intuizioni per l'argomento che sto trattando in queste pagine.

Il testo si apre con una rilettura del concetto di tempo. La scelta dell'argomento è significativa: è stato da sempre considerato un problema strettamente ontologico e mostra al suo interno la portanza della dialettica tra il concetto di continuità (basti pensare alla durata bergsoniana) e quello di discontinuità (la scansione in passato-presente-futuro). In più Nishida vi rinviene una relazione strettissima tra queste due concettualizzazioni, dal momento che continuità e discontinuità non vengono considerate dicotomicamente, in quanto il tempo stesso si spazializza nella scansione di passato-presente-futuro. Il tempo è tale perché è spazio e lo spazio è spazio perché tempo. Una considerazione così vertiginosa è il guadagno maggiore di quella logica del *soku* (tradotta in italiano con *eppure*)[24] anticipata in *Luogo*. Definitivo, allora, il superamento del classico principio *e pluribus unum*: non è il molteplice che deve essere ricondotto all'unità, ma è l'unità stessa che è molteplice, così come il molteplice è intimamente unità: «[t]o speak of unity is not merely to say that many things become one; it is necessarily to say the many are one, and the one is many» (N. Kitarō 2012, 66[25]). Ma così non ci si precipita verso una confusione originaria, riproponendo le medesime criticità emerse in riferimento all'esperienza pura? Per ovviare al problema e per rendere meno nebulosa la logica del *soku*, Nishida compie un ulteriore passo in avanti. Incrociando tempo e spazio – lo spazio è tempo oggettivato e irreversibile, mentre il tempo è spazio percorribile reversibilmente – ha potuto fornire pieno spessore ad una

23. Cfr. N. Kitarō 2012, 64-143. I tre saggi sono, oltre il già citato contributo del 1935, *Expressive Activity* (1925) e *Human Being* (1938).

24. «Le terme soku [...] indique l'identité paradoxale de la forme (*rupa*) et du vide (*sunyata*). En d'autres termes, l'affirmation et la négation sont en situation de tension dynamique», cfr., Tremblay 1996, 63-82, qui 73.

25. Per una chiara delucidazione di queste parole, cfr. l'*Introduzione* di Haver alla raccolta di saggi. Soprattutto p. 13.

delle sue intuizioni più notevoli: il principio di *continuità di discontinuità*. Come ho già rilevato, continuo e discontinuo non sono contrapposti dicotomicamente, ma intrecciati; la continuità temporale è la reversibilità spaziale, così come la discontinuità spaziale è l'irreversibilità temporale. Continuo-eppure-discontinuo; temporale-eppure-spaziale; reversibile-eppure-irreversibile: «[i]t may seem absurd, but contradictorily, objective time or true time can be conceived starting from the fact that the instants that can never return are arrayed simultaneously». (Ivi, 72)

Raggiunto il piano della simultaneità dei tempi irreversibili, si apre così la strada alla 'messa a terra' di quella logica che vede nella singolarità la determinazione ultima dell'universale concreto.[26] Il singolo, di conseguenza, non viene considerato come eccezione particolare di un universale, ma come realizzazione concreta dell'universale stesso. Sarebbe quindi l'instaurazione della discontinuità sul fondo di continuità: in poche parole, esso non è un *unicum*, un unico in quanto centro di convergenza e di propagazione, quanto più l'intreccio delle singolarità e dell'universale. Neppure l'immagine del nodo di una rete di relazioni è in grado di riportarne pienamente il senso che possiede per Nishida. Si può dire che è il rispecchiarsi dell'universale nel particolare e viceversa; è il singolare-eppure-universale, universale-eppure-singolare.[27] Non esiste un universale che sussume astrattamente il particolare, né

26. Per una attenta analisi di questo fondamentale snodo dell'edificio teoretico del pensatore nipponico, cfr. N. Kitarō [1930] 2017.

27. Per descriverne la pregnanza filosofica, farò riferimento ad un aneddoto. Fellini era solito ripetere di aver sempre desiderato, un giorno, di divenire un aggettivo. E in effetti l'aggettivo "felliniano" è entrato nel vocabolario cinematografico. Ma cosa accade quando riconosciamo, all'interno di un film non diretto da Fellini, caratteristiche associabili all'atmosfera "felliniana"? L'aggettivazione svolge una doppia funzione: da una parte universalizza un tratto, quello che viene riconosciuto come specificatamente affine allo stile del maestro riminese; dall'altro, però, singolarizza tanto quel tratto "felliniano" presente nel film non diretto da Fellini quanto quel medesimo tratto presente nei film di Fellini. Come a dire: raggiungendo la dimensione universale, l'aggettivo contribuisce alla singolarizzazione del tratto stesso che non può divenire predicato di un altro soggetto. Presentandosi come predicato universale che accomuna i due film, contribuisce al contempo a singolarizzarli sempre più, rendendoli così sempre più distinti l'uno dall'altro, sempre più discontinui nella continuità di fondo. Va da sé, ovviamente, che è l'aggettivo ad avere valore attributivo e non viceversa: l'aggettivazione è una specie dell'attributo.

un particolare che viene a coincidere con istanziazioni dell'universale, perché la singolarità «is neither the particular, conceptualized according to a merely abstract logic, nor is it the universal. There is no sense whatever in wich it is a matter of there being a universal behind a singularity» (N. Kitarō [1935], 78[28]). La conoscenza strutturata nella distinzione soggetto-oggetto inevitabilmente mostra di essere insufficiente al cospetto di teorizzazioni simili. Per questo si deve procedere ulteriormente.

Alla base di queste considerazioni nishidiane vi è il concetto di *intuizione attiva*, da non intendersi come attività anti intellettualistica avanzata comunque da un soggetto che afferrerebbe un oggetto evanescente; l'intuizione è attiva perché non è attività di un soggetto, non è l'attività epistemologica di un soggetto conoscente, ma la ricomprensione del fare epistemico all'interno dell'attività produttiva: da qui il titolo dell'edizione inglese, *ontology of production*. Lascio parlare direttamente Nishida:

> I am not trying to think the world in terms of consciousness or subjectivity. Neither am I trying to think the spiritual as the ground of the actually existing. On the contrary, I am trying to think consciousness as a moment of the self-determination of the dialectical world. The actually existing world that itself determines itself is always thought as the actually existing present; one aspect of the actually existing present is always consciousness». (N. Kitarō 2012, 83)

Coerentemente, la stessa creazione artistica non può che essere inserita all'interno di questo mondo che è esso stesso creativo. L'arte è creativa perché porta allo scoperto la natura produttiva del reale che l'artista rintraccia e fa propria; *crea sempre qualcosa di nuovo perché è la trama stessa del luogo nel quale si trova ad essere produttiva*. L'artista non è attivo né passivo perché consapevole della continuità di discontinuità.[29] Singolarità, discontinuità, novità sono tutti sinonimi

28. Per questo motivo non concordo pienamente – per quanto sia comunque necessario ammettere un'ambiguità di fondo di Nishida che rende ogni affermazione assai sdrucciolevole – con Adam Loughnane laddove sostiene che il filosofo giapponese abbia voluto muoversi «towards a fully reversible form of reversibility», dal momento che è proprio l'irreversibile ad essere il cuore della sua logica del *soku*. Cfr. Loughnane 2016, 72.

29. «In the context of activity and passivity, the first view is mistaken because it presupposes a pre-formed subjective agent that acts and molds a passive world, and

che trovano la loro sorgente nella dimensione espressiva dell'ontologia di Nishida. Né particolare né universale, ciò che esiste è proprio questo intrecciarsi di dinamiche produttive. Non a caso, negli ultimi anni di vita, il filosofo giapponese ha più volte espresso la sua vicinanza alla filosofia di Leibniz, forse in vista di un superamento dell'impostazione del grande predecessore e in direzione di quella che Yoneyama Masaru ha definito «monadologia creatrice» (Masaru 2016, 204[30]). Come che sia, l'analisi del suo pensiero ci ha permesso di avanzare ulteriormente in quell'enigma che è il creare novità, aprendo il campo a ulteriori ricerche. Non mi resta, quindi, che riannodare i fili del discorso per focalizzare con maggiore intensità l'attenzione sulla problematica di fondo.

Questioni aperte

Si è affrontato un lungo *detour* che ha visto prendere spunto da una circostanza particolare, il caso eclatante di AlphaZero, che ha sparigliato le carte delle nostre conoscenze riguardante il potenziale di un sistema informatico impegnato nel gioco degli scacchi, per poi allargare il campo a una serie di problemi che coinvolgono direttamente la ricerca filosofica. E questo è, ad opinione di chi scrive, un merito proprio delle tecnologie di ultima generazione. Presentando fin nella denominazione – *Artificial Intelligence* – caratteristiche umane, software così evoluti possono offrire prospettive inesplorate, perché precedentemente inesplorabili, riguardanti i processi creativi umani. Se questi ultimi restano ancora in larga misura misteriosi, studiare da vicino il comportamento di una intelligenza artificiale non può che rivelarsi fecondo. Lo abbiamo visto: la peculiarità di AlphaZero è quella di apprendere tramite esperienza, di immagazzinare nozioni che non si sclerotizzano in schemi preconfigurati e che mantengono, di contro, elasticità e plasticità espansiva. Quindi non uno sterile intasamento nozionistico, ma un'effervescenza cognitiva, per così dire, invidiabile. Certo, importante è non ricadere in una dinamica inversamente proiettiva, ovvero tenere sempre bene a mente una domanda: *chi rispecchia*

the second view is mistaken because it assumes an active world that acts and molds a passive subject», Peters 2018, 477-496, specificatamente 490.

30. Cfr, Ivi, 203-215.

chi? È l'intelligenza artificiale costruita sul modello di quella umana, o quella umana viene sempre più equiparata a quella artificiale? Non mi sono impegnato a rispondere a questa domanda semplicemente perché non saprei cosa rispondere; dico solamente che affermare una sacralità inviolabile dell'essere umano che riproponga la tradizionale contrapposizione natura-tecnica è quanto meno sospetto, per non dire errato. Simondon docet. Però apre ad una ulteriore questione di capitale importanza: *cosa vuol dire creare?* E un'altra, strettamente connessa alla prima: *come è possibile creare novità?* Il problema che oscilla tra il tecnico e il semantico, si tinge di atmosfera propriamente filosofica quando ci si interroga sulle implicazioni dell'esistenza di qualcosa di nuovo. E questa è la problematica ontologica.

Il percorso tratteggiato vuole mostrare proprio come le nostre ontologie vengano forzate una volta che si trovano alle prese con il nuovo. Cercare di cogliere la natura della novità ci porta a riconsiderare i nostri abituali schemi cognitivi con i quali cataloghiamo il reale e ci costringe a interrogarci sulla definitività di un tale approccio. Il rovesciamento della metafisica kantiana, promossa tanto da Simondon quanto da Merleau-Ponty e Nishida, sebbene si sia strutturato in modalità differenti e non perfettamente sovrapponibili, è stato il filo rosso che ha permesso di collocare la loro teoresi all'interno della medesima problematica di fondo. Che il nuovo dipenda da un soggetto che lo riconosca come tale e lo manifesti è palese; ma può essere ricondotto solamente a ciò? L'invenzione in Simondon e la linea in Merleau-Ponty mostrano l'esatto contrario: l'emergenza di qualcosa *già* ben presente prima di divenire apparente, eppure *assolutamente nuovo*. Creare novità si pone tra relatività epistemica (il nuovo è relativo ad un determinato dominio del sapere) e assolutezza ontologica (il fenomeno x non è il fenomeno y). Consapevoli, però, che vale anche la reciproca: assolutezza epistemica (i domini individuano effettivi campi di azione) e relatività ontologica (l'unità fondamentale che permette che il fenomeno x non sia il fenomeno y). La nishidiana logica del *soku* ha cercato di offrire a tutto ciò un'originale soluzione.

Per questo le questioni restano aperte: perché è in gioco la revisione di contrapposizioni concettuali ritenute canoniche, quali la scissione soggetto-oggetto, l'assoluto e il relativo, il continuo e il discontinuo, l'atto e la potenza. Lo scompiglio che AlphaZero ha seminato nel

mondo degli scacchi è divenuto una sfida filosofica che richiede di essere affrontata con rinnovato impegno.

Riferimenti bibliografici

Barthélémy, J.H. 2014, *Simondon*, Les Belles Lettres, Paris.

De Caro, M. 2020, *Tre minacce del progresso tecnologico*, in Alici, L. & Miano, F. *L'etica nel futuro*, Orthotes, Napoli-Salerno.

Id. 2021, *Intelligenza artificiale*, in Id., Magni, S. F., Vaccarezza, S., *Le sfide dell'etica*, Mondadori Università, Milano.

Ghilardi, G. 2018, *Etica dell'agire scientifico e tecnologico*, Mimesis, Milano-Udine.

Ghilardi, M. 2011, *Arte e pensiero in Giappone. Corpo, immagine, gesto*, Mimesis, Milano-Udine.

Gilmore, J. 2004 *Between Philosophy and Art*, in Carman, T. & Hansen, M.B.N. *The Cambridge Companion to Merleau-Ponty*, PCU, Cambridge.

Kitarō, N. 2012, *Luogo*, Mimesis, Milano-Udine.

Id. 2017, *Autoéveil. Le système des universels*, Chisokudō, Nagoya.

Id. 2012, *The Standpoint of Active Intuition*, in Id., *Ontology of Production. Three Essays*, Duke University Press, Durham and London.

Id. 2017, *La logica del luogo e la visione religiosa del mondo*, Chisokudō, Nagoya.

Kuroda, A. 2017, *Lieu de médiation: Nishida, Tanabe, Simondon*, "European Journal of Japanese Philosophy", 2, 209-228. (https://ejjp-journal.org/ejjp-2-2017/).

Loughnane, A. 2016, *Nishida and Merleau-Ponty. Art, "Depth", and Seeing without a Seer"*, "European Journal of Japanese Philosophy", 1,

47-74. (https://ejjp-journal.org/ejjp-1-2016/).

Id. 2019, *Merleau-Ponty and Nishida. Artistic Expression as Motor-Perceptual Faith*, SUNY, New York.

Masaru, Y. 2016, *Verso l'estetica del luogo. Per una monadologia polifonica*, "European Journal of Japanese Philosophy", 1, 47-74. (https://ejjp-journal.org/ejjp-1-2016/).

Merleau-Ponty, M. [1945], *Le doute de Cézanne*, in Id. (1996), *Sens et non-sens*, Gallimard, Paris, 13-33.

Id. [1960], *L'Œil et L'Esprit*, trad. it. 1989 *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano.

Montani, P. 2022, *Destini tecnologici dell'immaginazione*, Mimesis, Milano-Udine.

Montebello, P. 2011, *Simondon, une Métaphysique de la Partecipation* in Debaise, D. *Philosophie des possessions*, Les Presses du réel, Dijon.

Moravec, H. P. 1988, *Mind children: the future of robot and human intelligence*, Harvard University Press, Cambridge.

Mugnai, M. 2023, *Come non insegnare filosofia*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Palermo, C. 2015, *Être agi: Liberté, adversité et création chez Merleau-Ponty*, "Revue TRANSVERSALES du Centre Georges Chevrier", 5. (http://tristan.u-bourgogne.fr/CGC/publications/Transversales/Individu_dans_histoire/C_Palermo.html).

Peters, K. 2018, *Artistic Production and the Making of the Artist: Applying Nishida Kitarō to Discussion of Authorship*, in "Philosophy East & West", 68 (2), 477-496.

Sadler, M. & Regan, N. 2019 *Game Changer. AlphaZero's Groundbreaking Chess Strategies and the Promise of AI*, New in Chess, Alkmaar.

Simondon, G. [1965-66] 2014, *Imagination et invention*, PUF, Paris.

Id. [1974] 2018, *La résolution des problèmes*, PUF, Paris.

Stanley-Baker, J. 2014, *Japanese Art*, Thames & Hudson, London.

Trembaly, J. 1996, *Néantisation et relationalité chez Nishida Kitarō et Watsuji Testurō*, "Théologiques", 4 (2), 63-82.

Simone Vaccaro
Ricercatore indipendente
arenaphilosophika@gmail.com