

The New Fables. Generatività e conoscenza tra fenomenologia, mediologia e post-medialità

Mario Pireddu, Università degli Studi della Tuscia

The New Fables. Generativity and knowledge between phenomenology, mediology, and post-mediality. *This paper explores the intersection of art, technology, and human experience in the context of generative artificial intelligence (GAI). It examines the implications of GAI in artistic creation, emphasizing its role in expanding and transforming traditional artistic practices. Pireddu uses the exhibition *I'm not a robot* as a case study, highlighting how artists integrate GAI into their works to challenge and reinterpret the human condition through technology. Francesco D'Isa, Fabrizio Ajello, and Piero Fragola with Matteo Giampaglia utilize GAI to produce unique artistic expressions that blend digital and traditional media, questioning the boundaries between human and machine creativity. Pireddu delves into the phenomenological aspects of human-machine interaction, drawing on Merleau-Ponty's concept of the body as an expressive space and Varela's enactive cognition. He argues that GAI redefines the creative process, necessitating a new understanding of the artist's role and the agency of technological tools. This shift challenges traditional notions of authorship and authenticity in art. Furthermore, the article situates these artistic practices within a broader mediological framework, considering the socio-technical systems that shape contemporary culture. Pireddu reflects on the implications of post-mediality, where traditional media boundaries dissolve, and cultural production is increasingly mediated by software and algorithms. He highlights the critical role of artists in navigating and interpreting these changes, positioning art as a means to anticipate and adapt to technological and environmental transformations. In conclusion, *The New Fables* presents a nuanced analysis of the evolving relationship between art, technology, and human experience, underscoring the generative potential of AI in redefining cultural practices and knowledge creation.*

Keywords: AI, art, creativity, technology, knowledge, post-media, agency.

As information becomes our environment, it becomes mandatory to program the environment itself as a work of art.

Marshall McLuhan

1. Not a robot (?)

Nel catalogo della mostra *I'm not a robot*, tenutasi presso la Gigi Rigliaco Gallery di Galatina dal 25/11/2023 al 24/02/2024, si legge che “l'arte, per essere tale, deve necessariamente essere finzione, sebbene sia grazie all'arte che si catturano e tramandano nel tempo le verità di un'epoca”. Il curatore della mostra, Antonio Geusa, nel ricordare che *arte* e *artificiale* hanno la stessa radice etimologica, associa l'atto del creare qualcosa di artificiale al percorso di

cambiamento che ci porta *naturalmente* a essere umani. Le tecnologie, quelle vecchie e nuove, sarebbero da questo punto di vista strumenti normali del fare arte, che aumentano nel tempo e ampliano i processi di produzione e fruizione delle opere. La mostra ha ospitato tre installazioni - Francesco D’Isa, “Errori”; Piero Fragola e Matteo Giampaglia, “The New Fables: From Princesses to Zombies”; Fabrizio Ajello “Non ci sono santi” - basate sull’utilizzo artistico di software TTI (text-to-image), reti generative a cui in molti fanno riferimento utilizzando la definizione “Generative Artificial Intelligence” (GAI). Il titolo della mostra prende il via dall’affermazione “I’m not a robot” su cui spesso viene richiesto di mettere la spunta da molti siti web e app al fine di accertare l’identità umana degli utenti. L’obiettivo degli artisti è proprio quello di sollecitare una riflessione sulla “condizione di essere un essere umano” davanti a un’opera d’arte, indipendentemente dal fatto che sia o meno creata con l’ausilio delle intelligenze artificiali. In altri termini e in aggiunta, umanizzare la macchina per renderla parte integrante della propria visione artistica, armonicamente funzionale al loro progetto. Francesco D’Isa sceglie di lavorare tramite una sorta di “sabotaggio”, utilizzando prompt volutamente ingannevoli per far commettere alla macchina - che almeno in linea teorica è programmata per non sbagliare - errori di contenuto e forma. Fabrizio Ajello lavora sull’ibridazione di materiali come legno e tessuto con immagini digitali che rimandano a una iconografia sacra apparentemente legata alla storia dell’arte tradizionale, e in realtà ricca di anacronismi impossibili e riferimenti all’attualità e al contemporaneo. Piero Fragola e Matteo Giampaglia, infine, creano un regno di Principesse Zombie tramite appropriazione delle immagini generate dai software TTI e riproduzione manuale su tela di pennellate di colore con la rigenerazione di opere uniche e non riproducibili, materializzando le creazioni della macchina in oggetti tangibili realizzati da mani umane quali carta da parati, un libro e sculture. A muovere gli artisti è qui la ricerca di un’estetica che cerchi di interpretare e dar senso delle AI generative nella loro complessità artistica e culturale. Gli esseri ibridi e multiformi delle *New Fables* non sono riconducibili a categorie genetiche note, e vivono nell’unione di tradizione pittorico-scultorea e immagine digitale co-generata da umano e macchina. Vi è qui una ricerca che può aiutare nella parziale ricostruzione di immaginari collettivi frutto dell’insieme di

immagini disponibili in rete e dei prompt - richieste in forma testuale - degli utilizzatori delle GAI. La generazione algoritmica e delle reti neurali si interfaccia con la favola, dispositivo narrativo radicato nella storia dell'umanità e della creazione di immaginari fantastici: con le parole di Rossella Catanese,

Fragola e Giampaglia reinterpretano una visione basata sui criteri estetici ottenuti da medie matematiche e dalla creazione collaborativa della comunità globale, in una canonizzazione artistica attraverso le forme classiche della pittura a olio e della scultura, dando vita ad un interessante cortocircuito fra tecnologia ed estetica contemporanea.

I due artisti si collocano esplicitamente tra quanti faticano per allontanarsi da estetiche mainstream e chi decide al contrario di immergersi negli immaginari collettivi dati in pasto alle diverse GAI. Come scrive Francesco D'Isa, il dataset e la sua etichettatura sono il "mondo cognitivo" delle reti generative (D'Isa 2024, p. 29), che gestiscono dati e immaginari attraverso le proprie funzioni algoritmiche dando vita a una *iconogenesi attraverso attrattori semantici*. La tendenza di questi strumenti, scrive l'artista e filosofo italiano riprendendo le riflessioni di Lev Manovich, è quella di creare immagini "perfette, ideali" e dunque si configura come una tendenza al classicismo. Il lavoro degli utilizzatori che sperimentano, tuttavia, non si limita alla creazione del prompt ma passa da prove, riscritture, ricerche iconografiche, tentativi, forzature e variazioni di vario tipo. Gregorio Mangini a proposito della "creatività non umana" afferma che le GAI possono anche essere viste come un ulteriore strumento, ma in ogni caso si tratta di uno strumento "molto più attivo e indipendente di qualsiasi cosa lo abbia preceduto", perché "le IA non si limitano a opporre resistenza come i pennelli; le IA fanno proposte" (2022). Il riferimento è qui al concetto di *agency*, e imparare a usare una AI significa da questo punto di vista imparare a rapportarsi con la macchina: "prevedere i suoi comportamenti, tenere conto delle sue reazioni, cercare di mettersi nei suoi panni, adattare il proprio linguaggio al suo". Il fatto che le GAI abbiano una loro agentività e che facciano proposte non va confuso con l'idea di una loro presunta intenzionalità o coscienza: Riccardo Manzotti si chiede se siamo davanti a un "mondo senza pensiero" (2024), e Massimo Chiriatti suggerisce di abbandonare il termine "intelligenza" per parlare invece di "incoscienza artificiale", giacché gli

algoritmi eseguono regole che imparano autonomamente dai dati e producono risultati senza alcuna comprensione di ciò che stanno facendo. Macchine che non comprendono ma *fanno*: il riferimento all’agire è anche nelle riflessioni di Luciano Floridi e Federico Cabitza, che descrivono il lavoro delle AI come “agere sine intelligere” (2021). Non una rivoluzione nelle forme dell’intelligenza, ma un salto in avanti nelle forme dell’agire. Lo stesso D’Isa, nel tentativo di inquadrare le GAI come autori o come strumenti, risponde in maniera anfibia: se da un lato non si tratta di autori ma strumenti come tutti gli altri in quanto non propriamente autonome, va riconosciuto che dall’altro gli strumenti artistici sono tutti dei co-autori perché hanno una loro autonomia di qualche tipo. L’arte, in quest’ottica, è sempre stata e continua a essere il risultato di una simbiosi generativa tra l’artista e il suo mezzo di elezione: “le IA dunque sono strumenti, per quanto evoluti, e in quanto tali sono co-autori rispetto ai loro output tanto quanto lo è il necessario per la pittura a olio, la macchina fotografica o Photoshop” (D’Isa 2024, p. 50). Avere il dominio di uno strumento non equivale a poter fare ogni cosa, ma a poter fare tutto ciò che lo strumento consente di fare: materia e strumento sono contemporaneamente vincolo e occasione creativa (ivi, p. 51).

2. *Le articolazioni della nostra esistenza*

Con vincolo e occasione creativa indissolubilmente legati nella produzione di forme espressive e nella generatività in senso lato, l’interfacciamento - o *accoppiamento strutturale* - tra umano e macchina implica dunque sempre un processo: comporta l’unione e per certi versi la *comunione* di uomo e artefatto, di organico e inorganico, in un processo attivo di compenetrazione e dialogo. In passato l’interfaccia è stata letta come *mimesi*, una forma artistica tipica del teatro, con in più gli elementi dell’interattività: con le parole di Brenda Laurel, “the idea of interface as mimesis is based on the primacy of experience” (Montefusco 1993, pp. 108-109). Quella che in termini heideggeriani potrebbe essere definita la manipolabilità diretta o disponibilità (*Zuhandenheit*) dell’utensile, qui si manifesta come accoppiamento strutturale - nei termini di Maturana e Varela - tra le agentività coinvolte nel processo. In ambito più fenomenologico sono state le riflessioni di

Merleau-Ponty sulla percezione a focalizzare l'attenzione sull'*accoppiamento del nostro corpo con le cose*: il filosofo francese ricordava come le cose non possano mai essere separate da qualcuno che le percepisca, ovvero non possono mai essere effettivamente in sé stesse, perché *le loro articolazioni sono quelle della nostra stessa esistenza*, e perché esse si pongono “al termine di uno sguardo” o “al termine di una esplorazione sensoriale che le investe di umanità” (1965, p. 418). Per Merleau-Ponty ogni fenomeno estetico, ogni percezione è una comunicazione o una comunione, la ripresa o il compimento da parte nostra di una intenzione estranea, o viceversa è la realizzazione all'esterno delle nostre potenze percettive, un accoppiamento del nostro corpo con le cose. La presa di coscienza del mondo percepito, secondo il filosofo, è stata ostacolata da quelli che chiama “pregiudizi del pensiero oggettivo” (ivi, p. 421), e proprio dall'analisi della dimensione creativa e performativa - l'interazione tra il musicista e il proprio strumento - prende vita la riflessione fenomenologica del corpo come spazio espressivo:

l'organista [...] prende posto sul sedile, aziona i pedali, alza o abbassa i registri, misura lo strumento con il suo corpo, assimila le direzioni e le dimensioni, si installa nell'organo come ci si installa in una casa. [...] sia durante la prova che durante l'esecuzione, i registri, i pedali e i tasti gli sono dati solo come le potenze di un certo valore emozionale o musicale e le loro posizioni come i luoghi attraverso cui questo valore appare nel mondo. Fra l'essenza musicale del pezzo così come è indicata nella partitura e la musica che effettivamente risuona attorno all'organo, si stabilisce una relazione così diretta che il corpo dell'organista e lo strumento non sono più se non il luogo di passaggio di questa relazione. [...] l'organista non suona nello spazio oggettivo [...] i suoi gesti sono gesti di consacrazione: tendono vettori affettivi, scoprono sorgenti emozionali, creano uno spazio espressivo così come i gesti dell'augure delimitano il templum (ibidem).

Parafrasando Merleau-Ponty, ci si potrebbe domandare: è possibile che tra prompting e contenuti generati dalle GAI vi sia una relazione così diretta che *il corpo del prompter e la macchina non siano più se non il luogo di passaggio di questa relazione*? In altri termini: se l'esclusività della creatività umana viene messa in discussione dalle GAI e dai modelli di diffusione latente, come possiamo leggere la capacità di questi ultimi di estrarre da insiemi di dati le regole strutturali che permettono di generare ogni tipo di contenuto? Tali regole non equivalgono ad azioni di copia e incolla di materiali originari, ma servono a creare sempre nuovi

contenuti e infinite nuove combinazioni dei materiali di partenza, contenuti in dataset da un lato in continua espansione e dall'altro definiti in molti casi secondo direzioni di specializzazione estrema. Il dibattito in ambito artistico (e letterario, giornalistico, accademico, etc.) ruota spesso intorno agli interrogativi sul valore e l'autenticità di questo tipo di generazioni, e sulla loro diversità rispetto alla creatività umana. Quel che suggeriscono la mostra *I'm not a robot* e installazioni come *New Fables* è invece un altro tipo di sguardo e altri interrogativi. Se per Lev Manovich le TTI sono già tecnicamente più competenti di molti studenti d'arte e artisti adulti, qui potremmo chiederci: ha senso ragionare in termini dualistici di diversità tra creatività umana e creatività macchinica, come se ognuna non avesse a che fare con l'altra? Che ruolo hanno – e hanno avuto nella storia – i diversi strumenti utilizzati dagli artisti nel contribuire a definire le opere? Ancora, si tratta davvero di meri strumenti o è più corretto parlare di *media* nel senso degli attributi che la mediologia riconosce a ogni artefatto? E, con un ultimo scarto, davanti alle evoluzioni recenti dei sistemi digitali e di rete è più opportuno riconoscere nel presente – e nella capacità di “proposta” delle GAI -- i tratti di una condizione post-mediale?

3. Fenomenologia dei sistemi socio-tecnici

La vita non è pensabile senza far riferimento alla natura percepita, afferma con forza Merleau-Ponty, ed è il corpo - non una mera “coscienza” - a percepirla e abitarla. Nella sua proposta fenomenologica, ogni indagine sulle origini della conoscenza e della capacità di pensiero deve necessariamente partire dal – e ritornare al – problema della Natura e delle modalità di percezione. Il filosofo francese scrive chiaramente che questo approccio esigerebbe anzitutto una “estesiologia”, ovvero uno studio del corpo come *animale di percezioni* (1995, p. 128), e prima di lui già Edmund Husserl aveva parlato di “somatologia” come “scienza del corpo vivo” (2002, p. 385). Il concetto di corpo come spazio espressivo per Merleau-Ponty implica che, per percepire le cose, l'uomo deve viverle; ma vivere una cosa non è “né coincidere con essa, né pensarla da capo a fondo”. Una cosa è cosa, afferma il filosofo francese, perché, a prescindere da ciò che ci dice,

essa ce lo dice attraverso *l'organizzazione stessa dei suoi aspetti sensibili*: la sensazione non è una proprietà della cosa, ma una modificazione del corpo. A questo proposito il filosofo utilizza le espressioni *esperienza integrale* per sottolineare che il corpo non è un insieme di facoltà o sensi separati, e *schema corporeo* per indicare il nostro essere al mondo (*être au monde*) come possesso indiviso e sistema aperto di possibilità. Nel campo della neurobiologia, il concetto di intelligenza cinestesica rimanda alla possibile artificialità della distinzione tra l'attività del cervello nel campo del mentale e in quello del motorio. Questa nozione trova peraltro fondamento nelle osservazioni di Jean Piaget riguardo allo sviluppo dell'intelligenza matematica nei bambini, giacché la manipolazione fisica degli oggetti precede la loro concettualizzazione. Piaget enfatizzava l'importanza duratura dei processi cognitivi senso-motori nel contesto dello sviluppo intellettuale, criticando la scarsa attenzione riservata all'organizzazione biologica degli esseri viventi, inclusi gli animali e l'essere umano. Parallelamente, l'approccio di Merleau-Ponty all'esperienza integrale, attraverso il concetto di "schema corporeo", rispecchia la teoria di Antonio Damasio sul *senso integrato del corpo* e sulla "mappa dinamica coordinata" che gestisce l'indissolubile intreccio tra apparato neocorticale - tradizionalmente associato alla "razionalità" - e apparato subcorticale - associato alla regolazione biologica (Damasio 1998, p. 113). Per Damasio l'organismo costituito dall'associazione corpo-cervello interagisce con l'ambiente *come un tutt'uno*: la mente è incorporata, la separazione tra mente e cervello è "mitica", e l'interazione non è del solo corpo o del solo cervello (ivi, p. 139). Dalle ricerche neurologiche, peraltro, sono giunte nel tempo conferme sperimentali di concetti come quello di "arco intenzionale" di Merleau-Ponty: se di coscienza si può parlare, scrive il fenomenologo, è in presenza di un *tessuto di intenzioni*, una unità dei sensi e dell'intelligenza, della sensibilità e della motilità (1965, pp. 176, 191). Nel tentativo di delineare una fenomenologia dinamica, Francisco Varela utilizzò i concetti di *embodied mind* e di *enaction* per ampliare ed approfondire gli aspetti fenomenologici della teoria dell'autopoiesi formulata con Humberto Maturana. Se la conoscenza è sempre dipesa dall'essere in un mondo inseparabile dai nostri corpi, dal nostro linguaggio e dalla nostra storia sociale - dal nostro *embodiment* - , può essere descritta come processo continuo che modella il

nostro mondo mediante l'interazione reciproca tra vincoli esterni e l'attività generata internamente. La continua interpretazione, in sintesi, che emerge dalle nostre capacità di capire radicata nelle strutture del nostro embodiment biologico, vissuta ed esperita dentro un dominio di azione consensuale e di storia culturale (Varela et al. 1992). Per descrivere la spazialità del corpo e la motilità, Merleau-Ponty ha usato il concetto di *abitudine*, definendola “apprensione motoria di un significato motorio”: per il cieco il bastone cessa di essere un mero oggetto, e la sua estremità si trasforma in zona sensibile, aumentando l'azione e il raggio d'ampiezza del tatto. Analogamente, abituarsi a un'automobile o a un cappello significa “installarsi in essi, o viceversa, farli partecipare alla voluminosità del corpo proprio”. Per il filosofo l'abitudine esprime “il potere che noi abbiamo di dilatare il nostro essere al mondo, o di mutare esistenza assimilando nuovi strumenti”: è un sapere che si affida allo sforzo corporeo. Con echi mediologici che ricordano da vicino le riflessioni di Marshall McLuhan sul rapporto tra corpo e medium, Merleau-Ponty scrive che “è letteralmente vero che il soggetto che impara a dattilografare integra lo spazio della tastiera al suo spazio corporeo” (1995, p. 198).

La mediologia ha mostrato come l'integrazione tra corpo, medium e spazio cognitivo ha da sempre caratterizzato il rapporto di Homo Sapiens con la realtà e il suo stesso essere al mondo. A proposito del concetto di protesi evocato da McLuhan, Elena Lamberti ha scritto che accettare l'idea che ogni tecnologia sia un'estensione dell'uomo – delle sue potenzialità fisiche e neurologiche con inevitabili ripercussioni esterne e interne – conduce a cercare una mediazione tra mondo esterno (il nuovo ambiente creato da una nuova tecnologia) e mondo interiore (la psiche attraverso cui tale ambiente viene percepito e identificato), evitando di diventare meri “servomeccanismi” passivi (2000, p. 88). Quest'ultimo è un riferimento al passo di McLuhan sull'essere umano come “organo sessuale della macchina”, analogia che serviva allo studioso canadese per suggerire che l'uso della tecnologia innesca un meccanismo di cambiamento che porta a una modificazione dell'ambiente stesso in cui l'essere umano vive, sia in termini materiali che sociali e psicologici, ciò che consente alla macchina l'evoluzione in nuove forme. In termini mediologici: non è la tecnologia a influire sul cambiamento sociale, ma l'ambiente trasformato dai media. Cambiamento sociale che, a tutti gli

effetti e nel rifiuto di ogni determinismo, passa dal corpo. Se il tessuto intenzionale è ascrivibile agli esseri umani come *animali di percezioni* e non alle macchine (che un loro “corpo”, a dispetto di quanto sostengono in molti, lo hanno), in che modo opere come *New Fables* possono aiutare a comprendere l’ecosistema mediale composto da umani e macchine senza cadere in dualismi fuorvianti e senza evitare di riconoscere agentività di diverso tipo laddove presenti? Se, come dice Nello Cristianini, “lo scopo di un sistema è quello che fa”, è evidente che davanti alle GAI più che di “intelligenza” si dovrebbe parlare di sistemi socio-tecnici o *macchine sociali* (Cristianini 2023, Berners-Lee 1999, Pireddu 2023).

Una macchina sociale può essere definita come un sistema-ambiente in cui tecnologie ed esseri umani (esseri desideranti caratterizzati da intenzionalità) coesistono e interagiscono, producendo *risultati o azioni irrealizzabili senza il contributo congiunto di entrambi gli elementi*. Questo concetto trova applicazione anche in sistemi nei quali determinate attività sono eseguite da soggetti umani, la cui interazione è mediata da infrastrutture sia analogiche che digitali. Nello specifico, la dizione “macchine sociali” descrive vari spazi socio-cognitivi attivi in rete, correlati allo sviluppo delle tecnologie web e delle infrastrutture di rete. Questi sistemi integrano processi computazionali, calcoli, sequenze di operazioni e input generati sia da umani che da agenti software, oltre a gestire le dinamiche relazionali tra i vari componenti (Shadbolt et al. 2013). Il termine “macchine sociali” comprende tanto i sistemi progettati esplicitamente per generare risultati specifici, come i progetti collaborativi di tipo Wikipedia, quanto le tecnologie più integrate nella vita quotidiana, quali i social media e i sistemi di messaggistica. Questi ultimi, pur essendo meno evidenti come sistemi autonomi, funzionano come macchine sociali in quanto facilitano e modulano interazioni umane su vasta scala. La rete stessa si configura come un complesso di ambienti e spazi attivi abitati sia da agenti umani che artificiali, capaci di interazioni e azioni autonome. Queste realtà, descritte come *social groups connected through digitally networked technologies, ubiquitous devices and large quantities of data* (Shadbolt et al. 2019), facilitano la connessione tra individui condividendo idee, interessi, attività e obiettivi comuni attraverso piattaforme web e infrastrutture di rete più ampie. Le caratteristiche di automazione, scalabilità e operatività di questi dispositivi stanno portando a un

inevitabile cambiamento di paradigma nell'analisi delle macchine sociali, influenzando profondamente il modo in cui vengono studiate e comprese.

Per diversi mesi, la pagina di Wikipedia in lingua inglese che descrive l'opera *Théâtre D'Opéra Spatial*, vincitrice nella sezione “digital art/digitally manipulated photography” della Colorado State Fair Fine Arts Competition del 2022, ha indicato nel seguente modo l'artista che l'ha realizzata: “Midjourney, using a prompt by Jason M. Allen”. L'opera, realizzata in tre immagini, è stata generata dopo oltre ottanta ore di lavoro con Midjourney e ulteriori software come Photoshop e Gigapixel, e le modifiche alla pagina di Wikipedia – che a maggio 2024 riporta come artista “Jason M. Allen” e come medium “AI art, Midjourney” – restituiscono il senso della difficoltà di inquadramento di fenomeni come l'arte generata tramite e insieme alle TTI. Il ribaltamento ha ricondotto la piattaforma Midjourney alla sua natura di medium, ma questa definizione sconta forse il peso di una eredità concettuale che – ironicamente – ricade nel paradosso dello specchietto retrovisore di McLuhan, per cui si percepisce e si legge il nuovo ambiente con parametri funzionali e adeguati all'era che lo ha preceduto.

4. Una cieca adesione al mondo

Per lungo tempo un'attenzione quasi esclusiva verso il contenuto ha dominato per anni la sociologia della comunicazione, la semiotica, l'antropologia culturale, le scienze dell'educazione e gli studi sui cosiddetti nuovi media. Alcuni studiosi, tra cui Walter Benjamin e Marshall McLuhan, hanno suggerito – con limitato successo, nonostante la fortuna delle citazioni – approcci diversi alla comprensione dei media. McLuhan, in particolare, ha suggerito un drastico cambio di paradigma: per lo studioso canadese, prima di quella che ha definito “velocità elettrica”, non era per nulla ovvio scorgere *nel medium* il messaggio stesso: “la gente soleva chiedersi cosa volesse rappresentare un quadro, anche se non si poneva mai questa domanda a proposito di una melodia, di una casa o di un abito, in quanto per queste cose conservava un certo senso dello schema generale, cioè dell'unità tra forma e funzione” (1967, pp. 21-22). Il contenuto della stampa è il discorso, ha scritto McLuhan, ma se si è sempre stati quasi del tutto inconsapevoli dell'azione svolta

dalla *forma scrittura* sulle nostre categorie percettive, si è ignari dei mutamenti che intervengono al livello della percezione sensoriale. Tra le frasi più importanti per chi si riconosce nella mediologia vi è proprio quella che fa riferimento all'*equivoco del contenuto*: “è anche troppo tipico l’equivoco in virtù del quale il ‘contenuto’ di un medium ci impedisce di comprendere le caratteristiche del medium stesso. [...] il ‘messaggio’ di un medium o di una tecnologia è nel mutamento di proporzioni, di ritmo o di schemi che introduce nei rapporti umani” (ivi, pp. 16, 17). Lo stesso equivoco viene illustrato da Merleau-Ponty in termini fenomenologici:

Lo straordinario del linguaggio è che esso si fa dimenticare: seguo con gli occhi le righe sul foglio, ma, a partire dal momento in cui sono preso da ciò che esse significano, non le vedo più [...] L’espressione si dissolve di fronte all’espresso, ecco perché la sua funzione mediatrice può passare inosservata, ecco perché Cartesio non la menziona in nessun luogo. Egli, e a maggior ragione il suo lettore, comincia a meditare in un universo già parlante (1965, p. 514).

E se l’espressione si dissolve nell’espresso durante la lettura, lo stesso è accaduto – e in misura forse anche maggiore – con la televisione e i media audiovisivi, e oggi con le reti. La società educata all’audiovisivo vede e ascolta in un mondo già in movimento, i corpi reagiscono anche se questa reazione – inosservata o “dimenticata” perché consueta per l’organismo – può sfuggire all’analisi razionale, intenta a studiare il “contenuto” dei messaggi e delle opere. Vi è “un significante nel percepito che non ha equivalenti nell’universo dell’intelletto”, spiega Merleau-Ponty: c’è una logica vissuta che non rende conto di se stessa, una cieca adesione al mondo, una comunicazione con il mondo più vecchia del pensiero, un “partito preso in favore dell’essere” che interviene a ogni percezione dello spazio, ed è “ricominciato in ogni momento”.

È noto come l’artista, per McLuhan, è la persona – in qualunque ambito, scientifico o umanistico – che coglie le implicazioni del proprio agire e delle nuove conoscenze del proprio tempo, detta anche *persona dalla consapevolezza integrale*. Per lo studioso canadese *le tecniche delle arti* (quasi una definizione circolare e ridondante, se si pensa alle etimologie dei due termini) forniscono i mezzi più preziosi per comprendere la reale direzione dei nostri scopi collettivi. È nel lavoro degli artisti, più che in quello dei sociologi, che McLuhan vede la possibilità di

lettura e decodifica dei sistemi socio-tecnici. In quest'ottica, l'arte e i suoi prodotti sono un anticipo di conoscenza su come affrontare le conseguenze psichiche e sociali delle future tecnologie e degli ecosistemi mediali a cui daremo vita insieme alla tecnica. Il lavoro di McLuhan e Parker sul punto di fuga e lo spazio in poesia e in pittura è, da questo punto di vista, illuminante: la fuga prospettica e l'illusione dello spazio continuo tra spettatore e situazione artistica diventano nell'ottica mediologica gli elementi chiave per comprendere le profonde differenze (tecno)culturali tra Medioevo e Rinascimento (1988, p. 28). McLuhan in *Understanding media* definisce i media come estensioni del nostro sistema fisico e nervoso, e “mondo di interazioni biochimiche che deve cercare un nuovo equilibrio ogni volta che sopraggiunge una nuova estensione” (1967, p. 216). La riarticolazione sensoriale dell'esperienza integrale corporea è connessa, nel caso del punto di fuga, a un nuovo tipo di spazio e di ordine definito spazio o forma “razionale” o pittorica (1988, p. 243). Compito dell'arte, dunque, non è la mera comunicazione di pensieri o sentimenti da ordinare concettualmente, o l'apprendimento di concetti, ma la partecipazione diretta a un'esperienza, a un processo in divenire. In una conferenza alla Columbia University nel 1973 sul tema “Art as Survival in the Electric Age”, McLuhan affermò che il compito dell'artista è quello di sconvolgere tutti i sensi e fornire così una nuova visione e nuovi poteri di adattamento e di relazione con le nuove condizioni ambientali. L'arte “per quel che è” diventa qui artefatto specializzato per migliorare la percezione umana, sinonimo di informazioni precise su come *riorganizzare la propria psiche per anticipare le conseguenze delle nostre facoltà estese tecnologicamente*.

Prendere sul serio McLuhan impone però di continuare a riflettere sul senso del lavoro artistico e ragionare oggi anche sul superamento dei limiti del concetto stesso di medium, tenendo conto di continuità e discontinuità rilevanti. La storia dell'arte e delle produzioni culturali, in un'ottica post-mediale, non riguarda solo l'innovazione stilistica, la condizione umana o la relazione tra la società e l'individuo, ma è anche la storia delle nuove piattaforme e interfacce dell'informazione sviluppate nel tempo e dei nuovi comportamenti sviluppati dagli utenti in rapporto all'informazione stessa. In merito allo sviluppo e alla diffusione delle GAI negli ultimi anni, dei loro algoritmi e delle loro interfacce, tra le

riflessioni più interessanti emergono quelle di Lev Manovich, artista e studioso attivo sia sul piano teorico che sul piano espressivo. Alcune domande, nello specifico, hanno guidato il suo ragionamento sul ruolo delle AI (2019): cosa accade all'idea di medium una volta che tutti i precedenti *media-specific tools* sono stati simulati ed estesi nel software? Serve parlare ancora di media differenti? L'idea di *cultural software* e il concetto di *software culture* (Manovich 2010, 2013) elaborati negli anni dallo studioso della University of New York servono per rispondere a domande come queste, e sono alla base del recente sviluppo degli strumenti teorici e operativi della *cultural analytics* (2020). In sintesi, riconosce Manovich, *è il software che condiziona ciò che possiamo fare* con immagini, testo, suoni e altri tipi di contenuti, e le forme effettive dell'essere digitali provengono dal software (2012, p. 3). Cosimo Accoto nel suo *Il mondo dato* scrive che algoritmi e piattaforme ormai da anni modellano le condizioni di vita e *lo stesso orizzonte di possibilità delle persone* (2017). Giotto ed Eisenstein, nell'ottica del lavoro di Manovich, possono essere descritti non solo come un pittore anticipatore del primo Rinascimento e un regista modernista, ma anche come importanti *information designers*: l'autore de *Il linguaggio dei nuovi media* propone di considerare la cultura, i media e le singole opere culturali come software, ripensando l'approccio analitico focalizzando l'attenzione sulle operazioni disponibili all'utente, note in ambito applicativo come "comandi", o prompt nel caso delle GAI. Questo spostamento di attenzione sulle capacità e il comportamento dell'utente rappresenta un netto distacco anche dagli approcci mediologici tradizionali, che riconoscono i vincoli e le affordances offerte dai diversi media. L'obiettivo non è tanto quello di adottare categorie tipiche del software e delle reti per descrivere la realtà contemporanea o di riflettere sulle differenze con la modernità (Eugeni 2015), ma piuttosto di applicare il concetto di software in luogo di quello di medium, anche nell'analisi dei media storici, ponendo la domanda: che tipo di operazioni di sull'informazione e sull'esperienza dell'utente consente un particolare mezzo di comunicazione? Ciò che gli utenti sperimentano come proprietà dei "contenuti mediali" proviene dal software utilizzato per creare, modificare, presentare e fare esperienza dei contenuti. La produzione di materiali tramite e con le AI generative va quindi letta e compresa anche nel passaggio dai media studies alla data analysis:

al software culturale riconosciamo un ruolo sempre più importante, poiché ad esso deleghiamo sempre più agency a prescindere dall'effettiva presenza di una "intelligenza". Fin dagli anni Sessanta del secolo scorso gli algoritmi sono stati utilizzati in esperimenti di creazione artistica di vario tipo, ma oggi le GAI si trovano integrate in dispositivi e servizi impiegati da miliardi di persone. Queste tecnologie non possono essere più considerate semplicemente strumenti al servizio della creatività individuale o collettiva degli artisti, bensì parti di sistemi socio-tecnici capaci di modellare l'immaginario collettivo di miliardi di individui. L'adozione pervasiva delle GAI nel tessuto culturale quotidiano solleva questioni fondamentali riguardanti il futuro della cultura, dei modelli di consumo, dell'educazione e della formazione professionale.

L'apprendimento automatico supervisionato è ampiamente impiegato nell'industria culturale per la classificazione di artefatti, persone e comportamenti, spesso perpetuando visioni del mondo preesistenti e consolidate. Numerose piattaforme e applicazioni di condivisione fotografica identificano e etichettano automaticamente categorie familiari di oggetti e scene nelle immagini degli utenti, come "animali", "spiagge", "colazione", "volti", "castelli", ecc. In modo complementare, l'apprendimento automatico non supervisionato offre invece la possibilità di scoprire nuove categorie e di rivelare pattern e connessioni precedentemente ignote. Come evidenzia Manovich, questo approccio non solo evita la semplificazione dei dati culturali in categorie note, ma sfida i confini di tali categorie, proponendo nuove prospettive di interpretazione culturale (2019).

La diffusione delle GAI, il loro diventare pop e la proliferazione di immagini, suoni e prodotti multimediali di ogni tipo rendono conto della complessità della plenitudine digitale teorizzata da David Bolter (2019), la cui stessa condizione di esistenza è legata a doppio filo a database, metadati, algoritmi e sistemi di machine learning. Il potere *produttivo* della tecnologia non opera in modo isolato o come forza unidirezionale ma come *forza relazionale*. Oggi per le reti generative capaci di produrre immagini e suoni si pongono molte delle questioni ricorrenti in ambito artistico e di ricerca – standardizzazione dei fenomeni estetici, individualizzazione del gusto e della produzione –, che devono essere affrontate però attraverso una reale comprensione dei meccanismi di funzionamento della generatività e delle

specifiche reti neurali utilizzate. La co-gestione dei processi estetici e del gusto da parte di software, reti e algoritmi è responsabile dello sviluppo di un tipo peculiare di produzione ed esperienza estetica, in cui i fenomeni di esposizione collettiva possono incontrare, allo stesso tempo, un livello più elevato di individualizzazione del consumo estetico. Non appare adeguato descrivere la cultura algoritmica esclusivamente in termini deterministici, come se fosse unicamente sinonimo di una perdita di controllo sui processi decisionali o di una erosione dell'autonomia del pensiero individuale a causa di sistemi che condizionano negativamente la nostra attenzione e le nostre preferenze. Questa visione richiama le prime teorizzazioni sull'industria culturale, che sottolineavano come la cultura di massa fosse un sistema di schemi e filtri capaci di modellare in modo manipolativo la percezione collettiva della realtà. Lavori come quello di Piero Fragola e Matteo Giampaglia non evitano di affrontare questioni fondanti come le origini delle idee: data l'impossibilità di una netta distinzione tra una autonomia del soggetto data a priori e gli strumenti tecnologici che utilizza (Mitchell 2018; D'Isa 2022), il lavoro artistico scava negli immaginari continuamente prodotti e riprodotti dai sistemi socio-tecno-culturali che gli umani hanno creato insieme a entità non umane capaci di forme di agency autonome o parzialmente tali. In *New Fables* si legge un rifiuto di un'idea naïf di autenticità e di falsa coscienza, e di una concezione del gusto e degli interessi che idealizza i complessi processi socio-tecno-culturali intrinseci alla loro formazione. Il lavoro artistico in questo caso aiuta a decostruire un sistema di credenze che postula la possibilità di distinguere nettamente tra l'autonomia del soggetto, presumibilmente data a priori, e gli strumenti e dispositivi tecnologici che egli utilizza. Tale interpretazione tende a ridurre verso posizioni semplificatorie rischi e problemi concreti, e rischia di trascurare, come già avvenuto in passato nella lettura del complesso rapporto tra umano e tecnica, l'espansione delle opportunità di esplorazione e scoperta di nuova conoscenza, informazione e esperienza. In *New Fables* l'intreccio di fabula, oralità, rappresentazione pittorica analogica e digitale e poi ancora analogica, figure femminili, software, dati e algoritmi generativi rende con forte plasticità il senso delle parole di Taina Bucher sulla cultura algoritmica del presente (2012; 2018): umani e macchine come *constituents that co-become*.

Riferimenti bibliografici

- Accoto C. (2017), *Il mondo dato*, Egea, Milano.
- Anceschi G., *Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali*, Milano, Domus Academy, 1993.
- Berners-Lee T., 1999, *Weaving the Web. The original design and ultimate destiny of the World Wide Web*, by its inventor, Harper Business, NY.
- Bolter J.D., (2019), *The Digital Plenitude. The Decline of the Elite Culture and the Rise of New Media*, MIT Press, Cambridge MA; tr. it., *Plenitudine digitale. Il declino delle culture di élite e l'ascesa dei media digitali*, Minimum Fax, Roma, 2020.
- Bucher T. (2018), *If...Then: Algorithmic Power and Politics*, Oxford University Press, USA.
- Bucher T. (2012), "A technicity of attention: how software 'makes sense'", in *Culture Machine*, 13: 1-23.
- Cristianini N. (2023), *La scorciatoia. Come le macchine sono diventate intelligenti senza pensare in modo umano*, Il Mulino, Bologna.
- Damasio A. (1998), *L'errore di Cartesio*, Adelphi, Milano.
- D'Isa F. (2022), "La rivoluzione degli algoritmi nel mondo dell'arte", *Il Tascabile*, 21/07/2022.
- D'Isa F. (2024), *La rivoluzione algoritmica delle immagini. Arte e intelligenza artificiale*, Luca Sossella Editore, Roma.
- Eugeni R., 2015, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Editrice La Scuola, Brescia.
- Finn E. (2017), *What algorithms want. Imagination in the age of computing*, MIT Press, Cambridge.
- Floridi L., Cabitza F., (2021), *Intelligenza Artificiale. L'uso delle nuove macchine*, Bompiani, Milano.
- Husserl E. (2002), *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, Einaudi, Torino, (a cura di V. Costa).
- Lamberti E. (2000), *Marshall McLuhan. Tra letteratura, arte e media*, Bruno Mondadori, Milano.
- Magini G. (2022), "Creatività non umana. L'arte dall'Intelligenza Artificiale all'Immaginazione Aumentata", in *Singola*, 06/09/2022. <https://www.singola.net/tecnologia/sullo-spirito-degli-algoritmi-dall-intelligenza-artificiale-all-immaginazione-aumentata>
- Manovich L., 2020, *Cultural Analytics*, MIT Press, Boston; tr. it. *Cultural Analytics. L'analisi computazionale della cultura*, Raffaello Cortina, Milano, 2023.

- Manovich L., 2019, *AI Aesthetics*, Strelka Press, Moscow.
- Manovich L., 2013, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, New York.
- Manovich L., 2012, “Media After Software”, Manovich.net.
<http://manovich.net/index.php/projects/article-2012>
- Manovich L., 2010, *Software Culture*, Olivares, Milano.
- Manovich L., 2001, “Post-media Aesthetics”, Manovich.net.
<http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>
- Manzotti R. (2024), “IA, un mondo senza pensiero?”, in *Doppiozero*, 6/05/2024.
<https://www.doppiozero.com/ia-un-mondo-senza-pensiero>
- McLuhan M. (1964), *Understanding media. The extensions of man*, McGraw Hill, New York; tr. it., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1997.
- McLuhan M., Fiore Q. (1967), *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*, Bantam Books, New York; tr. it., *Il mezzo è il massaggio. Un inventario di effetti*, Feltrinelli, Milano, 1968.
- McLuhan M., Parker H. (1968), *Through the Vanishing Point: Space in Poetry and Painting*, Harper and Row, New York; tr. it., *Il punto di fuga. Lo spazio in poesia e pittura*, SugarCo, Milano, 1988.
- McLuhan, M. (1969), “Playboy Interview: Marshall McLuhan”, *Playboy*, March 1969; tr. it., in *Dall’occhio all’orecchio*, Armando, Roma, 1982.
- Merleau-Ponty M. (1995), *Linguaggio, storia, natura*, Bompiani, Milano.
- Mitchell M., *L’intelligenza artificiale. Una guida per esseri umani pensanti*, Bollati Boringhieri, Torino, 2022.
- Mitchell W.J.T. (2018), *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Johan & Levi, Milano.
- Montefusco P., (1993) “Interazione, non interfacce”, in Anceschi 1993.
- Moriggi S. (2023) (a cura di), *Postmedialità. Società ed educazione*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Pireddu M. (2023), “The Machine is Us/ing Us. Macchine sociali, piattaforme, educazione”, in *Parole-Chiave*, n. 9 - Piattaforme, 2023, Carocci editore, ISSN 1122-5300.
- Shadbolt N. R., Smith D.A., Simperl E., Van Kleek M., Yang Y., Hall W., 2013, “Towards a classification framework for social machines”, in *WWW ‘13 Companion: Proceedings of the 22nd International Conference on World Wide Web*, May 2013, pp. 905-912.
- Simon P. (2014), *The Visual Organization: Data Visualization, Big Data, and the Quest for Better Decisions*, Wiley, NY.
- Striphas T. (2023), *Algorithmic Culture Before the Internet*, Columbia University Press.
- Varela, F.J., Thompson, E., Rosch, E. (1992), *La via di mezzo della conoscenza*, Feltrinelli, Milano.

