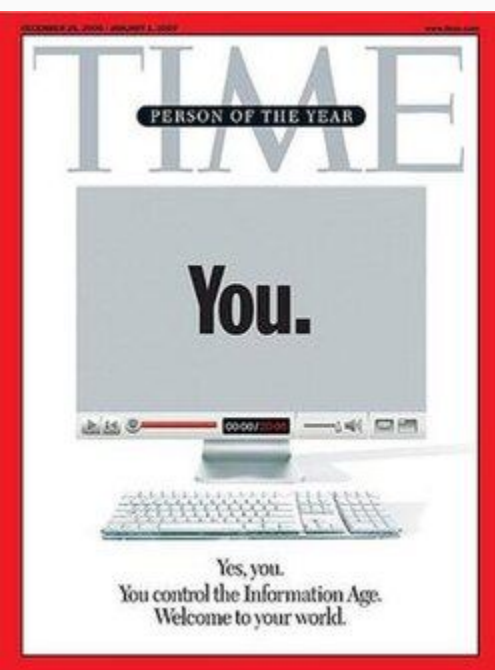
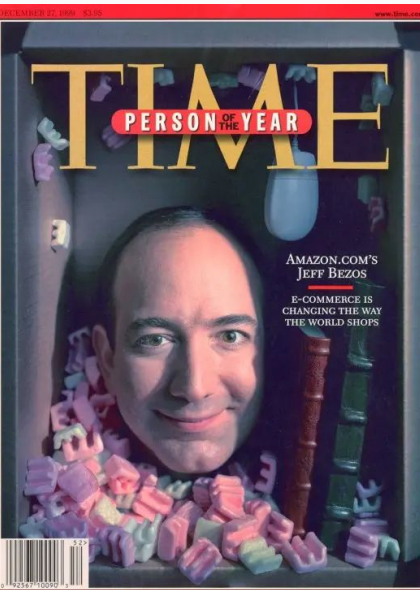
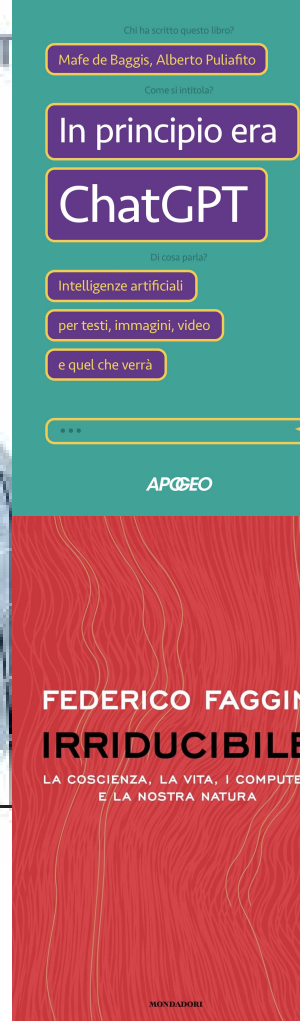
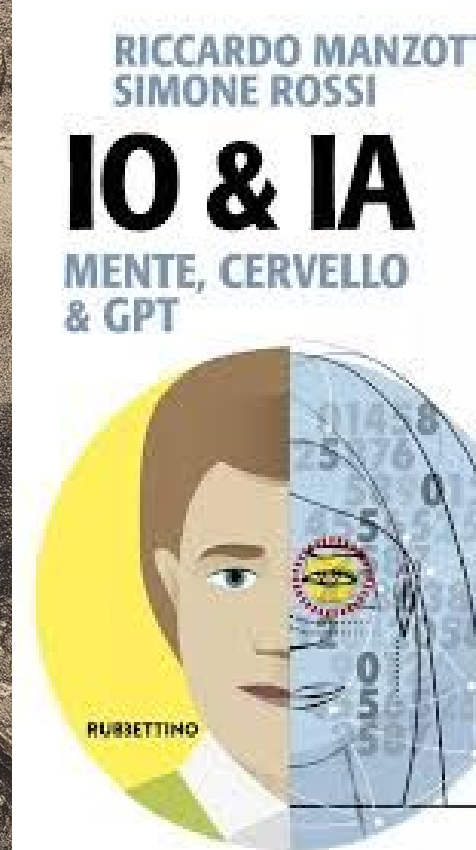


AI & ART





Intelligenza Artificiale

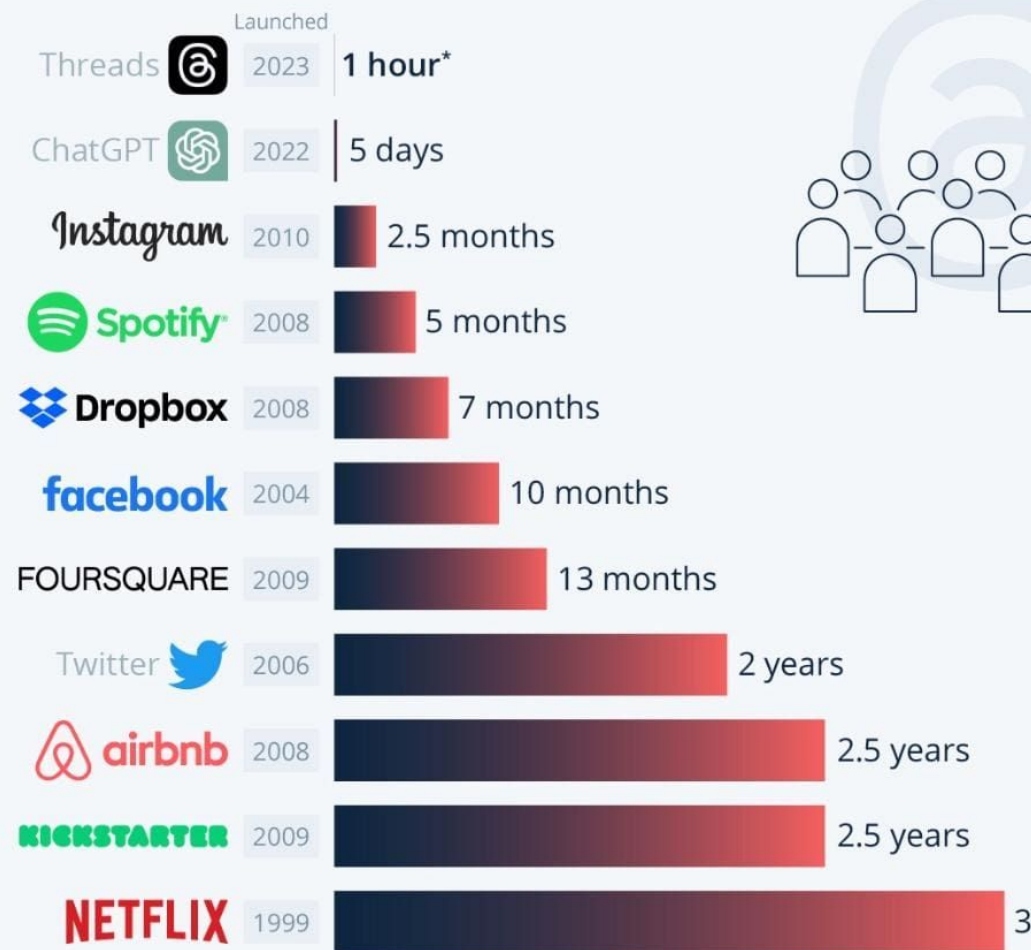
Machine Learning

Deep Learning

Modelli Base
(Foundation models)

Intelligenza Artificiale
Generativa

Time it took for selected online services
to reach one million users



Refers to one million backers (Kickstarter), nights booked (Airbnb),
downloads (Instagram/Foursquare)

* Two million signups in two hours

Source: Company announcements via Business Insider/LinkedIn



statista

How long to reach 50 million users?



Facebook Live 50 M
Chewbacca Mun

NUMBER OF YEARS IT TOOK FOR EACH PRODUCT TO REACH 50 MILLION USERS

Automobile



62 years

Telephone



50 years

Electricity



46 years

Credit Card



28 years

Television



22 years

ATM



18 years

Debit Card



12 years

Internet



7 years

PayPal



5 years

YouTube



4 years

Facebook

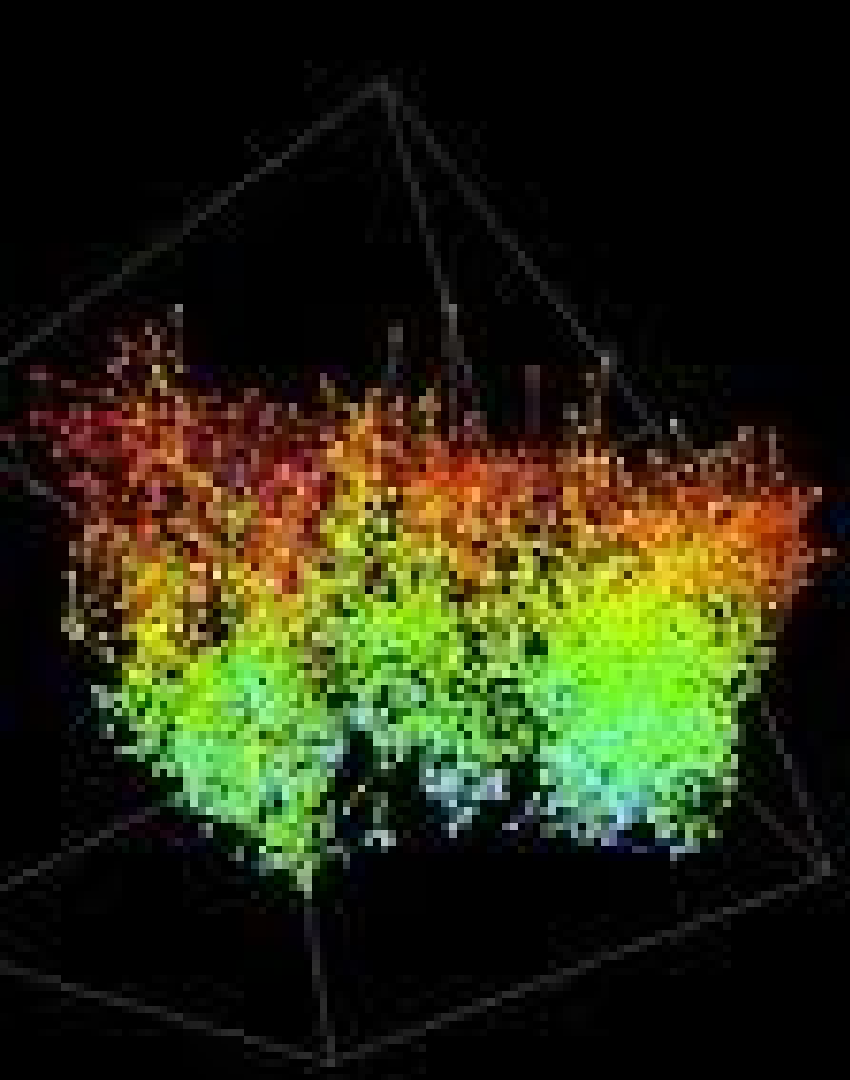


3 years

Twitter



2 years



Intelligence

the ability to

is

a

defined as

it is generally
fundamentally the
typically defined
is the ability to
Intelligence is

capacity

possessing of
negative ability
remains

the ability to
the ability to
acquire and
apply knowledge
to solve problems
typically defined as

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

the

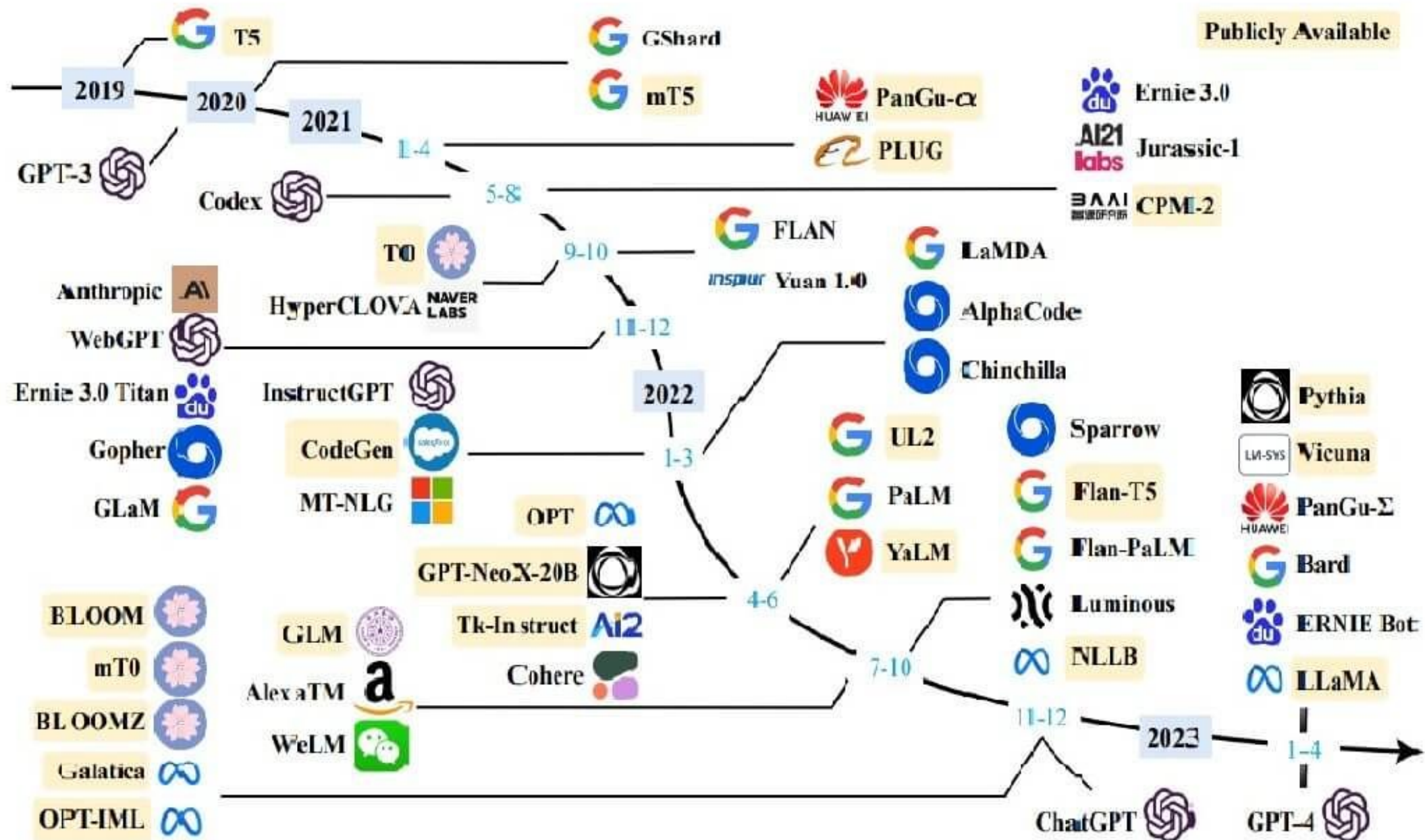
the

the

the

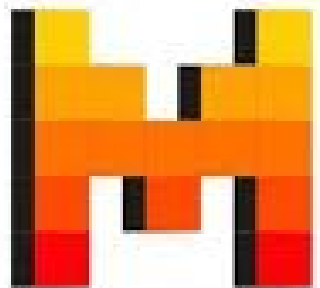
the

the</

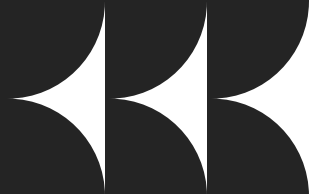
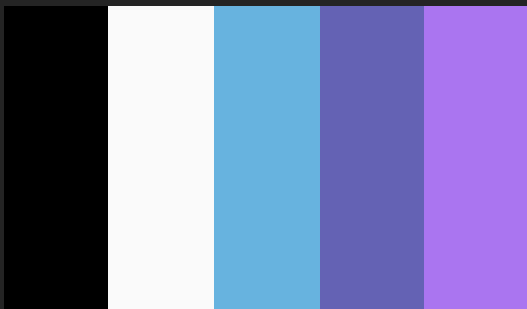
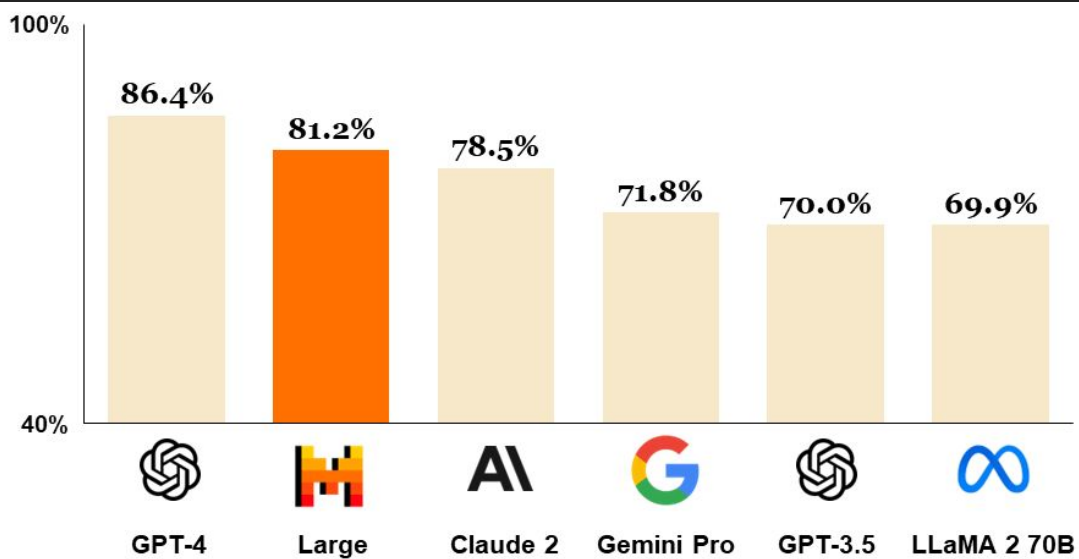


LLMs and chatbots by company

Company	LLM	Chatbot
OpenAI	GPT	ChatGPT
Google	Gemini	Gemini
Anthropic	Claude	Claude
Meta	Llama	Meta AI



MISTRAL
AI_





Epoch
000,547

Learning rate

0.03

Activation

Tanh

Regularization

None

Regularization rate

0

Problem type

Classification

DATA

Which dataset do you want to use?



Ratio of training to test data: 50%

Noise: 0

Batch size: 10

REGENERATE

FEATURES

Which properties do you want to feed in?

X_1
 X_2
 X_1^2
 X_2^2
 X_1X_2
 $\sin(X_1)$
 $\sin(X_2)$

2 HIDDEN LAYERS

+ -

4 neurons

+ -

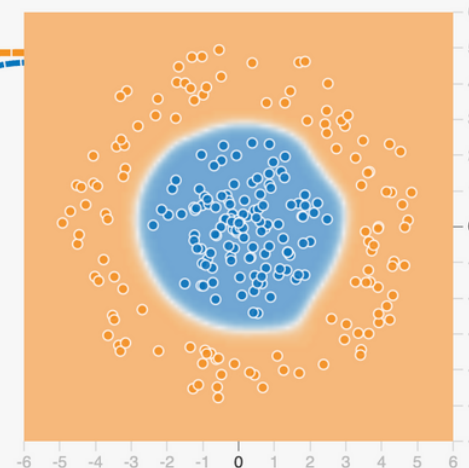
2 neurons

The outputs are mixed with varying **weights**, shown by the thickness of the lines.

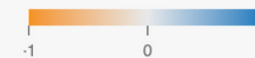
This is the output from one **neuron**. Hover to see it larger.

OUTPUT

Test loss 0.000
Training loss 0.000

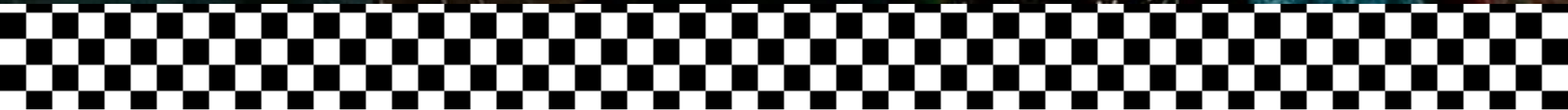


Colors shows data, neuron and weight values.



☐ Show test data

☐ Discretize output





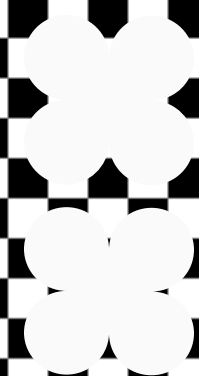
EU AI Act

Proposal for a

Regulation of the European Parliament and of
the Council Laying Down Harmonised Rules on
Artificial Intelligence (Artificial Intelligence Act)
and Amending Certain Union Legislative Acts

2021/0106 (COD)

European
Commission



STORIA BREVE

dell'Intelligenza Artificiale

Storia dell'Intelligenza Artificiale



1943 → oggi: da Turing ai Large Language Models

Turing

Dartmouth

AI Winter

Deep Learning

Transformer

GPT

Claude

1943 – 1955

Le Origini

Il cervello come macchina

The First Neural Network Model 1943



Warren McCulloch and Walter Pitts published a seminal paper in 1943 that proposed a mathematical model of artificial neurons. Their work laid the foundation for neural network research, introducing the concept of threshold logic which later influenced the development of AI.



1943 - 1960: Le Origini

Visualizzazione: circuito neurale artificiale

1943

Neuroni Artificiali

McCulloch e Pitts pubblicano il primo modello matematico del neurone. Dimostrano che reti di neuroni semplici possono calcolare qualsiasi funzione logica.

1950

Il Test di Turing

Alan Turing propone l'«Imitation Game»: se una macchina risponde in modo indistinguibile da un umano, allora «pensa». Fonda la filosofia dell'IA.

1951

Primo Programma a Scacchi

Turing scrive manualmente (su carta) il primo algoritmo per giocare a scacchi — il computer non esiste ancora per eseguirlo.

«Can machines think?» — Alan Turing, 1950

1956 – 1974

L'Età dell'Oro dell'IA

Il termine «Artificial Intelligence» nasce ufficialmente — e le

1956 Dartmouth Conference:
The Founding Fathers of AI



DID YOU KNOW?

LISP (1958) – Developed by John McCarthy, LISP introduced fundamental concepts such as recursion, dynamic typing, and garbage collection, establishing its significance in artificial intelligence and functional programming.



zengit

1956 – 1974: L'Età dell'Oro

1956

Conferenza di Dartmouth

McCarthy, Minsky, Shannon e Simon si riuniscono per 8 settimane. Nasce la disciplina. McCarthy conia il termine AI.

1958

Perceptron & LISP

Rosenblatt crea il Perceptron, il primo classificatore neurale hardware. McCarthy inventa LISP, ancora usato oggi.

1965

ELIZA

Joseph Weizenbaum al MIT crea ELIZA, il primo chatbot. Simula uno psicoterapeuta — gli utenti si affezionano.

1969

Shakey il Robot

Stanford Research Institute costruisce Shakey: primo robot capace di pianificare le proprie azioni in un ambiente fisico.

«Entro una generazione, le macchine saranno capaci di fare qualsiasi lavoro possa fare un uomo.» — Herbert Simon, 1965

1956 – 1974

"Artificial Intelligence"

If premise then conclusion

$\forall x: P(x) \rightarrow Q(x)$

minimax (state, depth)

L'Età dell'Oro dell'IA

DARTMOUTH CONFERENCE

McCarthy · Minsky · Shannon · Simon

Il termine «Artificial Intelligence» nasce ufficialmente — e le promesse sembrano illimitate.

1956 – 1974: L'Età dell'Oro

1956

Conferenza di Dartmouth

1956 Dartmouth Conference:
The Founding Fathers of AI



1958

Perceptron & LISP



1965

ELIZA

Welcome to

EEEEEE	LL	IIII	ZZZZZZ	AAAAA
EE	LL	II	ZZ	AA AA
EEEE	LL	II	ZZZ	AAAAAAA
EE	LL	II	ZZ	AA AA
EEEEEE	LLLLLL	IIII	ZZZZZZ	AA AA

Eliza is a mock Rogerian psychotherapist.
The original program was described by Joseph Weizenbaum in 1966.
This implementation by Norbert Landsteiner 2005.

ELIZA: Is something troubling you ?
YOU: Men are all alike.
ELIZA: What is the connection, do you suppose ?
YOU: They're always bugging us about something or other..
ELIZA: Can you think of a specific example ?
YOU: Well, my boyfriend made me come here.
ELIZA: Is it important to you that your boyfriend made you come here ?
YOU: He says I'm depressed much of the time.
ELIZA: I am sorry to hear that you are depressed.
YOU: It's true. I am unhappy.
ELIZA: Can you explain what made you unhappy ?
YOU:

1969

Shakey il Robot

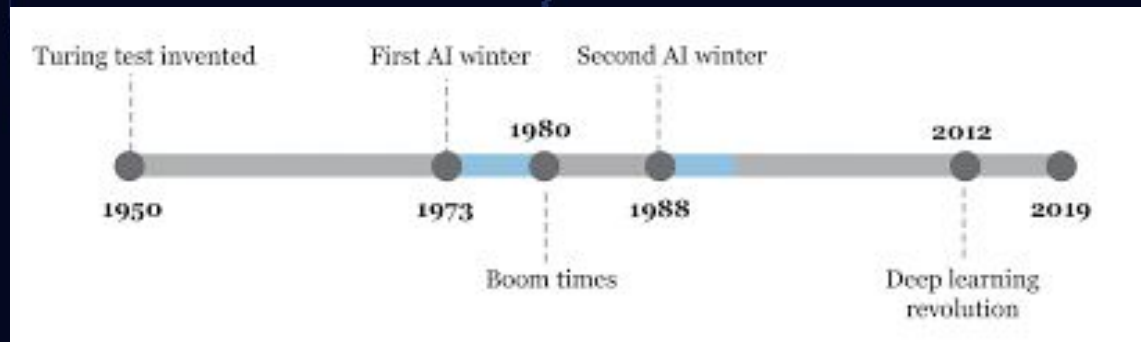


«Entro una generazione, le macchine saranno capaci di fare qualsiasi lavoro possa fare un uomo.» — Herbert Simon, 1965

1974 – 1993

L'AI Winter

I finanziamenti si congelano. Le promesse erano troppo ambiziose.



Perché il gelo?

- I computer erano troppo lenti e costosi
- Mancanza di dati sufficienti
- Algoritmi incapaci di generalizzare
- Promesse eccessive non mantenute
- Rapporto Lighthill (UK, 1973): IA fallisce
- DARPA taglia i fondi alla ricerca AI



Cosa sopravvisse

Sistemi Esperti: regole esplicite codificate dagli esperti
MYCIN (1972): diagnostica medica, precursore AI clinica
PROLOG: programmazione logica
Backpropagation (1986): algoritmo che salva le reti
Hopfield Networks & Macchine di Boltzmann

1974 – 1993: I due Inverni

1986 – 2011

Il Ritorno delle Reti Neurali

La matematica esisteva. Mancavano i dati e la potenza.

1986 Backpropagation

Rumelhart, Hinton e Williams pubblicano il paper che rivoluziona l'addestramento delle reti: gradiente discendente applicato a reti multi-strato.

1989 LeNet (LeCun)

Yann LeCun crea la prima rete convoluzionale per riconoscimento di cifre. Viene usata dalle banche per leggere assegni negli anni '90.

1997 Deep Blue vs Kasparov

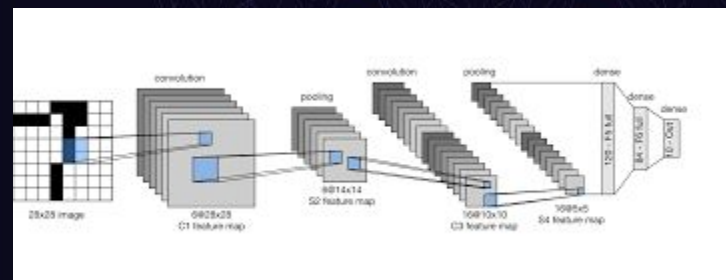
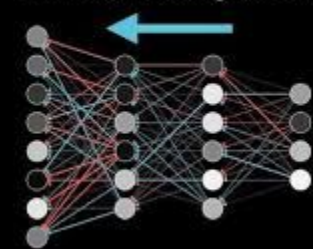
IBM Deep Blue batte Garry Kasparov 3.5-2.5. Prima vittoria di una macchina contro il campione mondiale di scacchi. Shock culturale globale.

2004–11 Preludio al Deep Learning

Hinton e Bengio rilanciano le reti profonde. I GPU iniziano a essere usati per il calcolo. Il palco è pronto per la rivoluzione.

Reti Neurali & Backpropagation

Backpropagation



1986 - 2012: Le Reti Neurali

Input

Hidden 1

Hidden 2

Hidden 3

Output

Schema: rete neurale multi-strato con 5 layers

2012 – 2017

La Rivoluzione Del Deep Learning

Un momento cruciale: le macchine iniziano a «vedere».

2012

AlexNet
vince ImageNet

errore 15.3% → 26.2% avversari

2014

GANs
Generative Networks

*Goodfellow: macchine che generano
immagini*

2016

AlphaGo
batte Lee Sedol

Il gioco Go: 10^{170} possibili posizioni

2017 – 2022

L'Era dei Transformer

«Attention is All You Need» — Google, 2017

2017 Transformer

Vaswani et al. (Google) pubblicano il paper che ridefinisce il NLP. Il meccanismo di self-attention supera RNN e LSTM.

2018 BERT & GPT-1

Google BERT e OpenAI GPT-1: i modelli pre-addestrati rivoluzionano il linguaggio. Fine-tuning su task specifici.

2020 GPT-3

175 miliardi di parametri. OpenAI rilascia GPT-3: scrive codice, saggi, poesia. La stampa parla di sentience.

2021 CLIP & DALL-E

OpenAI connette testo e immagini. Nasce il paradigma multimodale. L'IA inizia a «immaginare».

Self-Attention Mechanism

Attention is All You Need — 2017

Il token «guarda» tutti gli altri token della sequenza e decide quanto peso dare a ciascuno. Questo permette di catturare dipendenze a lungo raggio nel testo — qualcosa che RNN e LSTM non riuscivano a fare bene.



Crescita dei parametri (miliardi):

GPT-1



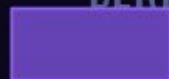
0.117B

GPT-2



1.5B

GPT-3



175B

GPT-4*



2017 - 2022: L'Era dei Transformer

1000

*stima

2022 – oggi

L'Esplosione Dell'IA Generativa

Nov 2022

ChatGPT

100M utenti in 60 giorni. Fastest growing app in storia.

Mar 2023

GPT-4

Multimodale: elabora testo e immagini. Supera l'esame di avvocatura.

2023

Claude (Anthropic)

IA focalizzata su sicurezza e Constitutional AI. Claude 2, 3, 3.5, 4.

2023

Gemini (Google)

Modello multimodale nativo. Integrazione con tutto l'ecosistema Google.

2024

Sora & DALL-E 3

Video generativi realistici. L'IA crea cinema. La crisi creativa diventa globale.

2025

AI Agents

Modelli che pianificano, eseguono codice, navigano il web autonomamente.

2022 - oggi: L'Esplosione Generativa

2022 – oggi

L'Esplosione Dell'IA Generativa

Nov 2022

ChatGPT

100M utenti in 60 giorni. Fastest growing app in storia.

Mar 2023

GPT-4

Multimodale: elabora testo e immagini. Supera l'esame di avvocatura.

2023

Claude (Anthropic)

IA focalizzata su sicurezza e Constitutional AI. Claude 2, 3, 3.5, 4.

2023

Gemini (Google)

Modello multimodale nativo. Integrazione con tutto l'ecosistema Google.

2024

Sora & DALL-E 3

Video generativi realistici. L'IA crea cinema. La crisi creativa diventa globale.

2025

AI Agents

Modelli che pianificano, eseguono codice, navigano il web autonomamente.

2022 - oggi: L'Esplosione Generativa

TIMELINE COMPLETA

Storia dell'Intelligenza Artificiale



Origini

1943-55

Turing, McCulloch-Pitts, prime idee

Expert Systems

1980-87

MYCIN, industria adotta l'IA

Deep Learning

2012-17

AlexNet, AlphaGo, GAN

Età dell'Oro

1956-74

Dartmouth, ELIZA, ottimismo totale

AI Winter II

1987-93

Mercato Lisp crolla, DARPA ritira

Transformer

2017-22

BERT, GPT-1/2/3, DALL-E

AI Winter I

1974-80

Lighthill report, fondi tagliati

Reti Neurali

1993-2011

Backprop, LeNet, Deep Blue

Gen AI

2022+

ChatGPT, Claude, Sora, Agents

Dove Stiamo Andando?

? AI Agents

Sistemi autonomi che pianificano obiettivi a lungo termine, usano strumenti, collaborano tra loro. Il computer che «fa» cose da solo.

? AI & Scienza

AlphaFold ha già risolto il problema del folding proteico. L'IA accelera farmaci, materiali, fusione nucleare.

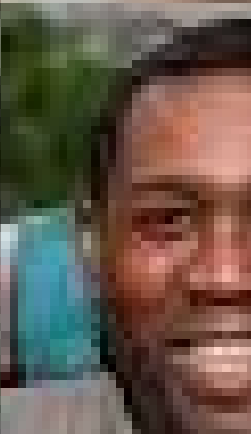
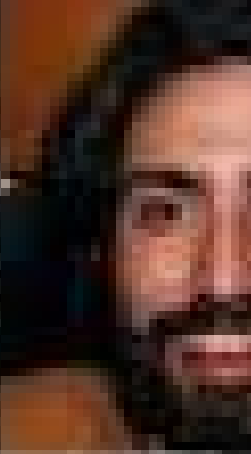
⚖️ Regolazione & Etica

EU AI Act (2024), dibattito su bias, trasparenza, responsabilità. Chi controlla i modelli controlla il futuro.

? AGI?

Intelligenza Generale Artificiale: sistemi capaci di apprendere qualsiasi compito. Nessuno sa se è vicino — o se arriverà.

L'unica costante nella storia dell'IA è che le previsioni sono sempre sbagliate — in entrambe le direzioni.



BACH, AVANGUARDIE *E INTELLIGENZA ARTIFICIALE*

Il suono come codice. Il codice come creazione.

01

Bach: il Sistema Operativo Armonico

Composizione come ingegneria del suono

Contrappunto come codice

Regole Rigorose

Ogni voce rispetta istruzioni precise — altezza, ritmo, intervallo. Il contrappunto è un programma eseguibile.

Ricorsione & Inversione

Il tema si ripete, si inverte, si retrograda, si trasporta. Operazioni matematiche applicate al suono.

Struttura Matematica

L'Offerta Musicale BWV 1079: canoni e fughe costruiti su un tema del re Federico II di Prussia.

"Bach non scrive solo musica: progetta sistemi."

Bach come Dataset Perfetto

02

371

Corali
armonizzati

4

Voci
perfette

50%

Esperti che
non distinguono

Perché Bach è il dataset ideale

- Coerenza armonica assoluta — nessuna eccezione stilistica
- Pattern ricorrenti e struttura prevedibile ma non banale
- Voci indipendenti con relazioni ben definite
- Quantità sufficiente per addestrare modelli generativi

CASO STUDIO: DeepBach

Sony CSL Research, 2017

- Architettura LSTM multi-livello per generazione corale
- Addestrata sui 371 corali di Bach
- Genera armonizzazioni a 4 voci stilisticamente fedeli
- In test con musicologi: 50% dei brani non viene riconosciuto come artificiale
- Risultato: il suono di Bach è un sistema replicabile



Bach **OR** computer?

Gödel, Escher, Bach

Douglas Hofstadter, 1979 — Premio Pulitzer



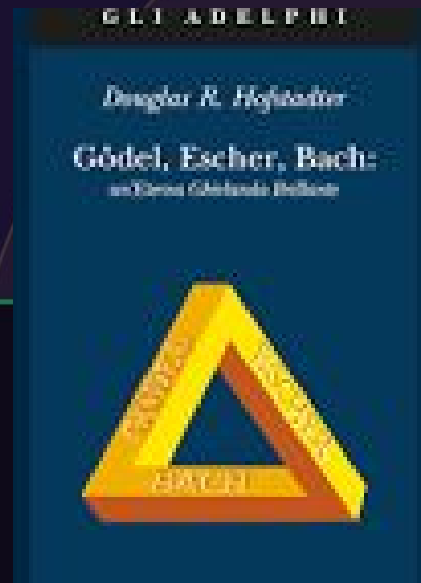
Gödel

Teorema dell'incompletezza: sistemi abbastanza complessi contengono verità che non possono dimostrarsi dall'interno.



Escher

Scale di Penrose, mani che si disegnano a vicenda. L'immagine si osserva e si riproduce all'infinito.



Bach

Fughe e canoni che si ripetono, si invertono, ritornano su se stessi. La musica che si autoprogetta.

IDEA CENTRALE: L'intelligenza emerge da sistemi abbastanza complessi da potersi osservare — gli «Strani Anelli».

Gödel, Escher, Bach

Douglas Hofstadter, 1979 — Premio Pulitzer



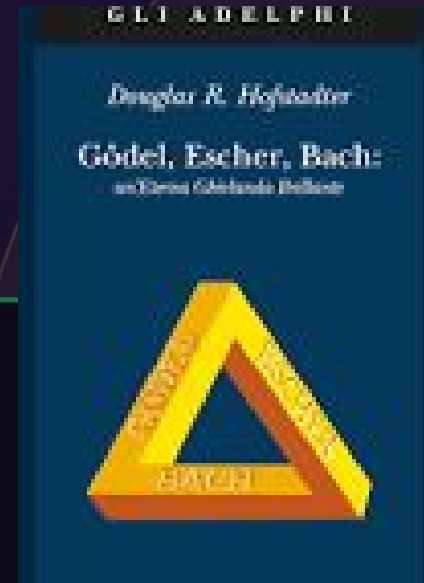
Gödel



Escher



Bach



Google Doodle 2019

Bach incontra l'IA pubblica

Il 21 marzo 2019, per il compleanno di Bach, Google lancia il primo Doodle basato sull'IA: Coconet. L'utente compone una melodia e il modello la armonizza in stile barocco in tempo reale.

MODELLO

Coconet — rete convoluzionale ricorrente

TRAINING SET

306 corali di Bach

INPUT UTENTE

Melodia libera in qualsiasi tonalità

OUTPUT

Armonizzazione a 4 voci in stile barocco

IMPATTO

Prima esperienza pubblica di IA musicale su scala globale



Impatto Culturale

- Milioni di utenti compongono con l'IA senza saperlo
- Bach diventa metafora dell'AI generativa
- La musica come interfaccia tra uomo e macchina
- Democratizzazione della creazione musicale algoritmica

"Bach diventa un'esperienza pubblica di Intelligenza Artificiale."

P A R T E I I

Avanguardie e Automatismo

Dada · Surrealismo · Arte Concettuale · Arte Algoritmica

Il gesto creativo non inizia con il computer.

Il computer eredita un gesto che dura da un secolo.

Dada e Surrealismo

Il caso come metodo. L'inconscio come algoritmo.

DADA — Il Caso Sovrano

Tristan Tzara costruisce poesie tagliando giornali a pezzi e pescandoli da un sacchetto. Marcel Duchamp sceglie oggetti trovati e li dichiara arte.

Il significato non è nel contenuto ma nel gesto, nel processo, nella regola arbitraria che genera l'opera.

Fragmentazione, rumore, collage: non c'è autore nel senso classico — c'è un sistema che produce output.

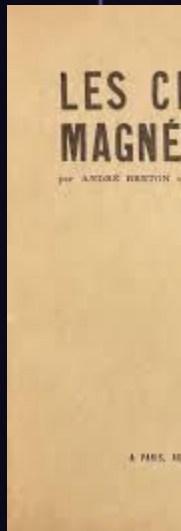
==

SURREALISMO — L'Automatismo Psicico

André Breton teorizza la scrittura automatica: scrivere senza controllo razionale, lasciando fluire l'inconscio.

L'artista si fa canale — non è lui a decidere, ma qualcosa che emerge dal processo stesso.

Paralelo diretto con l'IA generativa: il modello campiona da uno spazio latente che non comprende ma che produce, inaspettatamente, senso.



0 6 Arte Concettuale: l'istruzione come opera

"L'opera è l'idea. L'esecutore è intercambiabile." — Sol LeWitt, 1967

Sol LeWitt

Wall Drawings (1968–2007)

LeWitt non esegue le sue opere: scrive le istruzioni e chiunque può realizzarle. L'autore scompare nell'algoritmo.

Ogni Wall Drawing è una procedura — un programma — che genera un risultato visivo ogni volta eseguito.

L'Istruzione come Codice

Separazione autore / esecutore

L'idea precede e sopravvive all'opera fisica. La separazione tra chi pensa e chi realizza è strutturale, non accidentale.

Questo prefigura il prompting: l'utente fornisce istruzioni, il modello le esegue — ma chi è l'autore?

Anticipazione del Prompting

Arte concettuale → IA generativa

Il prompt è l'istruzione di LeWitt applicata a un modello. Il sistema segue regole per generare output che nessuno avrebbe potuto prevedere nei dettagli.

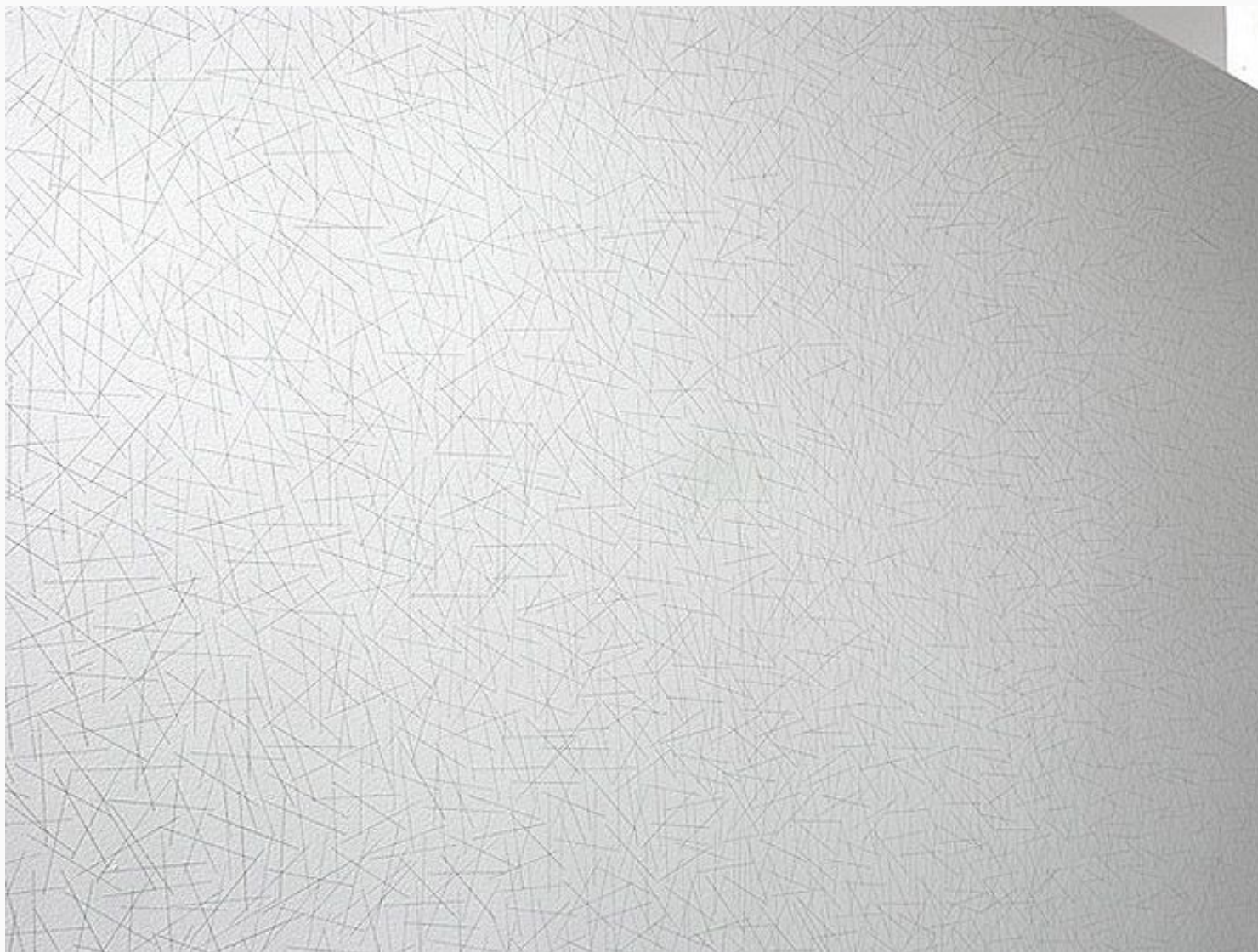
L'autorialità si sposta: dall'esecuzione alla progettazione del sistema.

**WALL DRAWING
BOSTON MUSEUM**

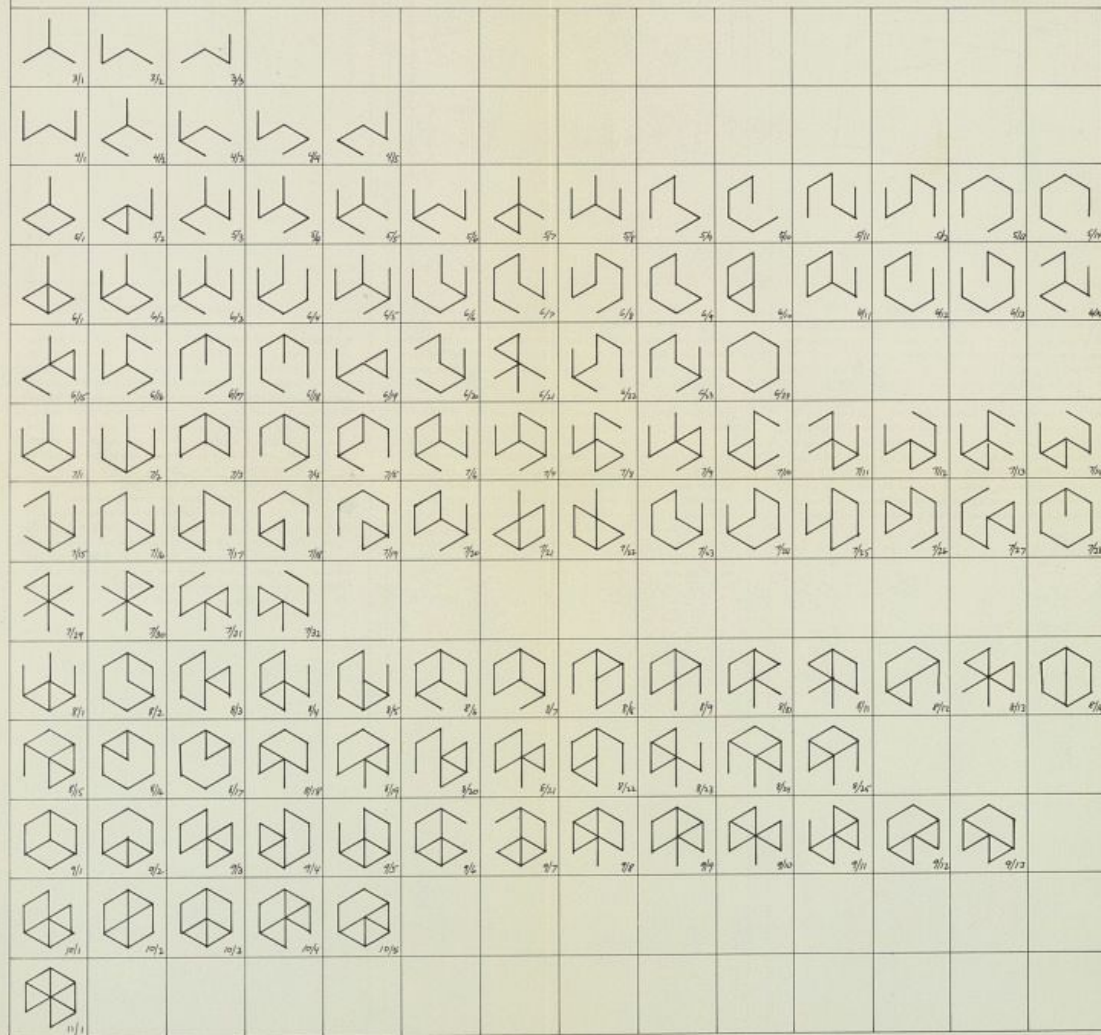
On a wall surface, any
continuous stretch of wall,
using a hard pencil, place
fifty points at random.

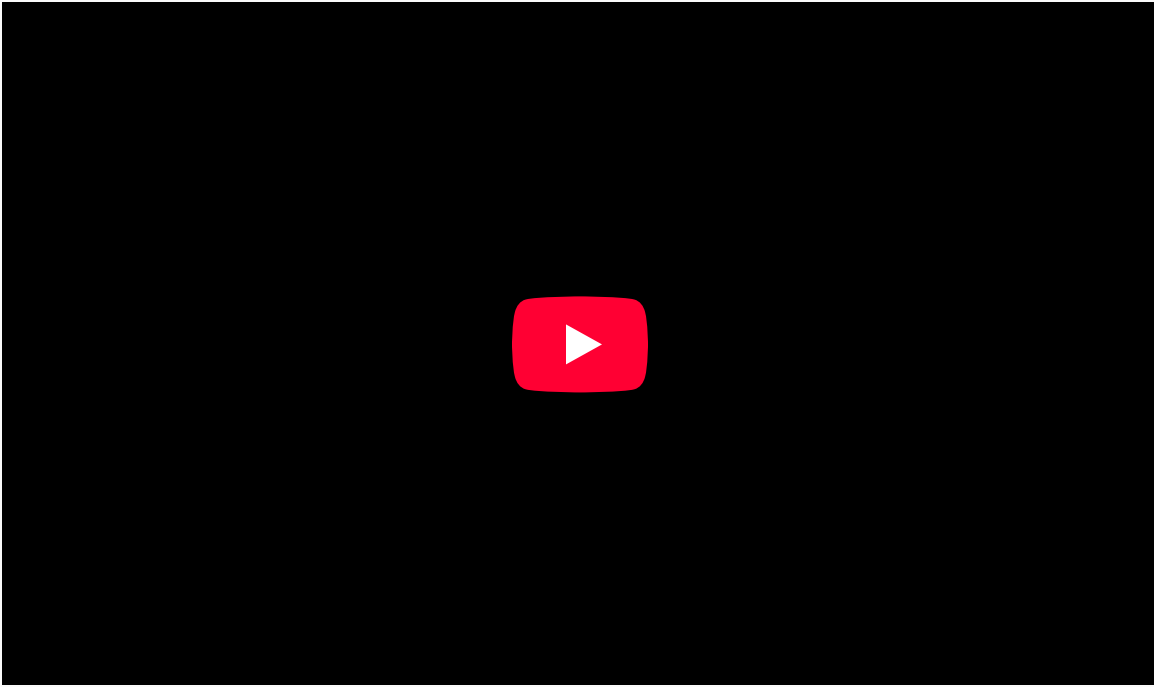
The points should be evenly
distributed over the area
of the wall. All of the
points should be connected
by straight lines.

SOL LEWITT
Wall drawing, Boston Museum
Pencil



VARIATIONS OF INCOMPLETE OPEN CUBES





Pionieri dell'Algoritmo Artistico

Prima dei LLM, c'era già chi usava le macchine per creare.

Vera Molnár

1924 – 2023

Pittrice & pioniera computer art

Dal 1968, Molnár usa il computer per esplorare variazioni sistematiche di forme geometriche. Introduce piccole perturbazioni algoritmiche per generare strutture che sembrano casuali ma obbediscono a regole precise.

"La macchina mi permette di raggiungere un grado di ordine e disordine che la mano non potrebbe."

Harold Cohen

1928 – 2016

Creatore di AARON

AARON è un programma che Cohen sviluppa dal 1973 per decenni: un sistema autonomo capace di disegnare figure, piante, ambienti.

AARON non imita: segue regole che Cohen ha codificato, producendo immagini che nessun artista umano avrebbe prodotto in quel modo. Precursore dei moderni generatori d'immagine.

Jean Tinguely

1925 – 1991

Sculture cinematiche e generative

Le sue macchine Méta-Mécanique disegnano autonomamente variazioni infinite: assemblate con motori e meccanismi casuali, non producono mai lo stesso segno due volte.

Tinguely porta l'imprevedibilità nel cuore dell'opera: la macchina come coautore.

Pionieri dell'Algoritmo Artistico

Prima dei LLM, c'era già chi usava le macchine per creare.

Vera Molnár

1924 – 2023

Pittrice & pioniera computer art



Harold Cohen

1928 – 2016

Creatore di AARON



Jean Tinguely

1925 – 1991

Sculture cinematiche e generative



Vita Artificiale e Interattività

Karl Sims — Galápagos (1997)

Installazione interattiva al ZKM, Karlsruhe.

12 monitor mostrano creature virtuali generate per evoluzione artificiale. Il pubblico seleziona quelle più belle — la sua scelta guida la riproduzione e la mutazione della generazione successiva.

L'estetica diventa funzione di fitness. Il visitatore non è spettatore ma selettore evolutivo. La bellezza emerge dalla pressione collettiva del gusto umano.

Precedente diretto dei sistemi di feedback umano nei moderni modelli IA (RLHF).

Refik Anadol — Unsupervised (2022)

MoMA, New York — installazione permanente

Un modello GAN addestrato sull'intero archivio digitale del MoMA — 200 anni di arte — genera in tempo reale flussi visivi che «sognano» la storia dell'arte.

Non è una riproduzione: è una ricombinazione continua. L'IA non ricorda le opere, le rielabora in uno spazio latente che produce forme mai viste ma profondamente familiari.

"Unsupervised è l'IA che sogna il museo." — Refik Anadol

Prima opera di machine learning ad entrare nella collezione permanente del MoMA.

Vita Artificiale e Interattività

Karl Sims — Galápagos (1997)

Installazione interattiva al ZKM, Karlsruhe.

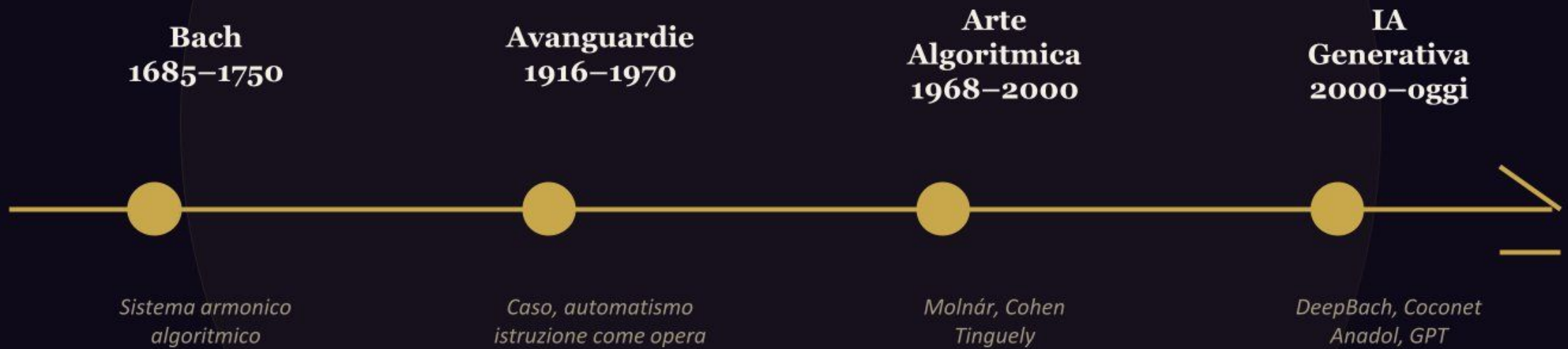


Refik Anadol — Unsupervised (2022)

MoMA, New York — installazione permanente



CONCLUSIONE



L'IA non inventa il generativo. Lo riattiva.

Bach → Avanguardie → Algoritmi → IA Generativa: non è una rottura. È una continuità.

Italo Calvino
Una pietra sopra

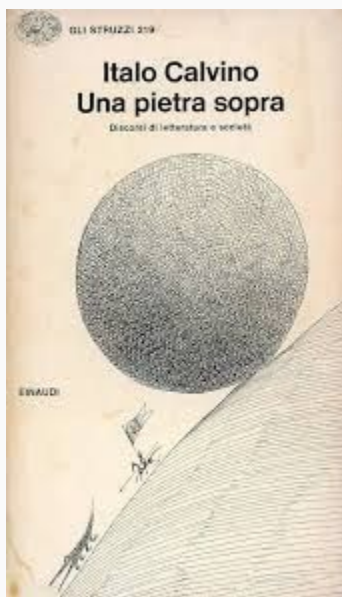
Discorsi di letteratura e società



Il Visconte Cibernetico

Italo Calvino e il sogno
dell'intelligenza artificiale

Una guida per navigare il futuro
attraverso il 'Metodo Calvino'.



Italo Calvino, *Cibernetica e fantasmi* (Appunti sulla narrativa come processo combinatorio), 1967-1968; in Italo Calvino, (1980), *Una pietra sopra*, Opere di Italo Calvino, Oscar Mondadori, Milano, (1995-)2001, pp. 199-219 (pt. 1) (pt. 2 qui)

ga per l'analisi letteraria le ricerche cibernetiche e la semiologia strutturale. Capecchiata dal matematico Kolmogorov, questa scuola conduce studi d'una compassata scientificità accademica, basati sul calcolo delle probabilità e la quantità d'informazione dei testi poetici.

Un altro incontro tra matematica e letteratura si celebra invece in Francia sotto il segno del divertimento e della fumisteria: è l'Ouvroir de Littérature Potentielle fondato da Raymond Queneau e da alcuni matematici suoi amici. Questo gruppo quasi clandestino di dieci persone è un'emanazione dell'Académie de Pataphysique, il cenacolo fondato da Jarry come una specie d'accademia dello sberleffo intellettuale; eppure le ricerche dell'Ou-li-po sulla struttura matematica della sestina nei trovatori provenzali e in Dante non sono meno austere di quelle dei cibernetici sovietici. Queneau, non va dimenticato, è l'autore di un libro intitolato *Cent mille milliards de poèmes*, che più che come volume si presenta come un rudimentale modello di macchina per costruire sonetti uno diverso dall'altro.

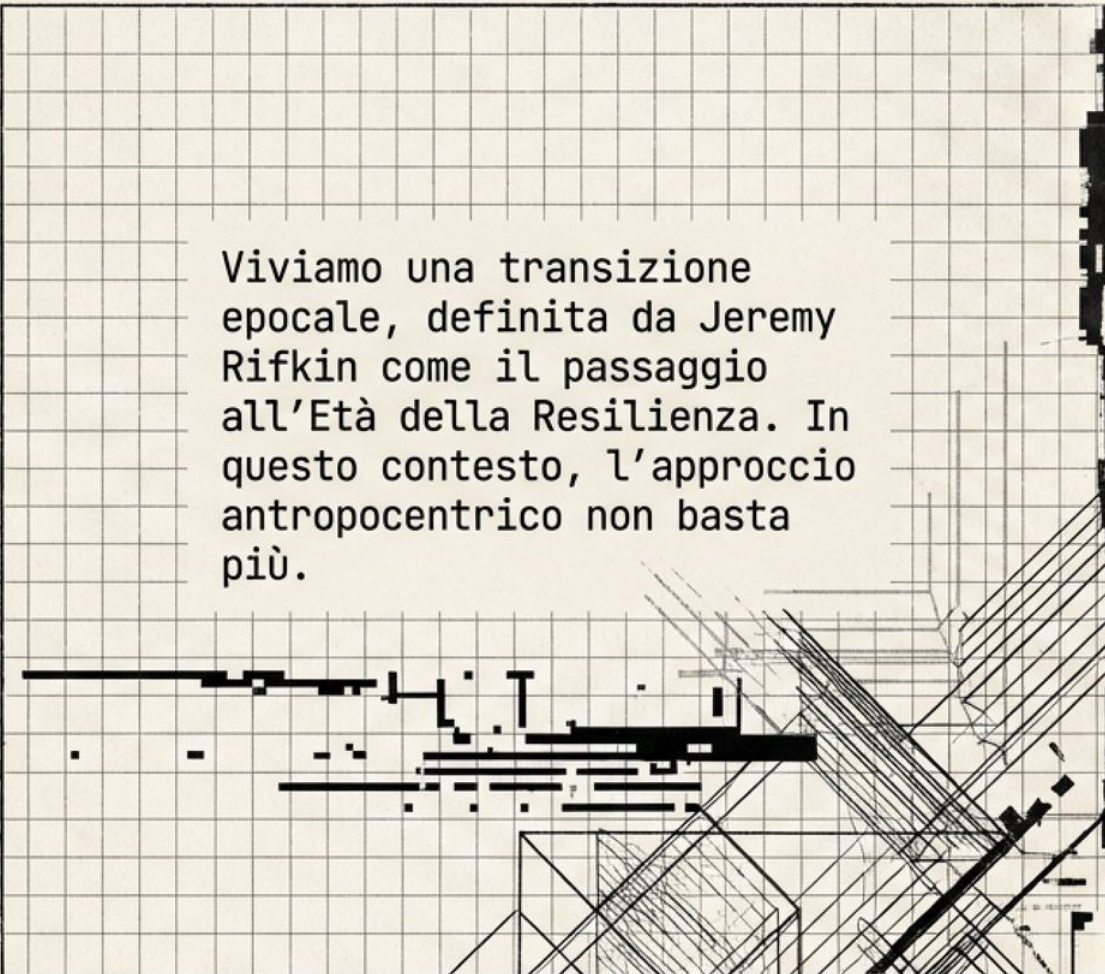
Stabiliti questi procedimenti, affidato a un computer il compito di compiere queste operazioni, avremo la macchina capace di sostituire il poeta e lo scrittore? Così come abbiamo già macchine che leggono, macchine che eseguono un'analisi linguistica dei testi letterari, macchine che traducono, macchine che riassumono, così avremo macchine capaci di ideare e comporre poesie e romanzi?

Quello che interessa non è tanto se questo problema sia risolvibile in pratica – perché poi non varrebbe la pena di costruire una macchina così complicata, – quanto la sua realizzabilità teorica, che ci può aprire una serie di congetture insolite. E in questo momento non penso a una macchina capace solo di una produzione letteraria diciamo così di serie, già meccanica di per se stessa; penso a una macchina scrivente che metta in gioco sulla pagina

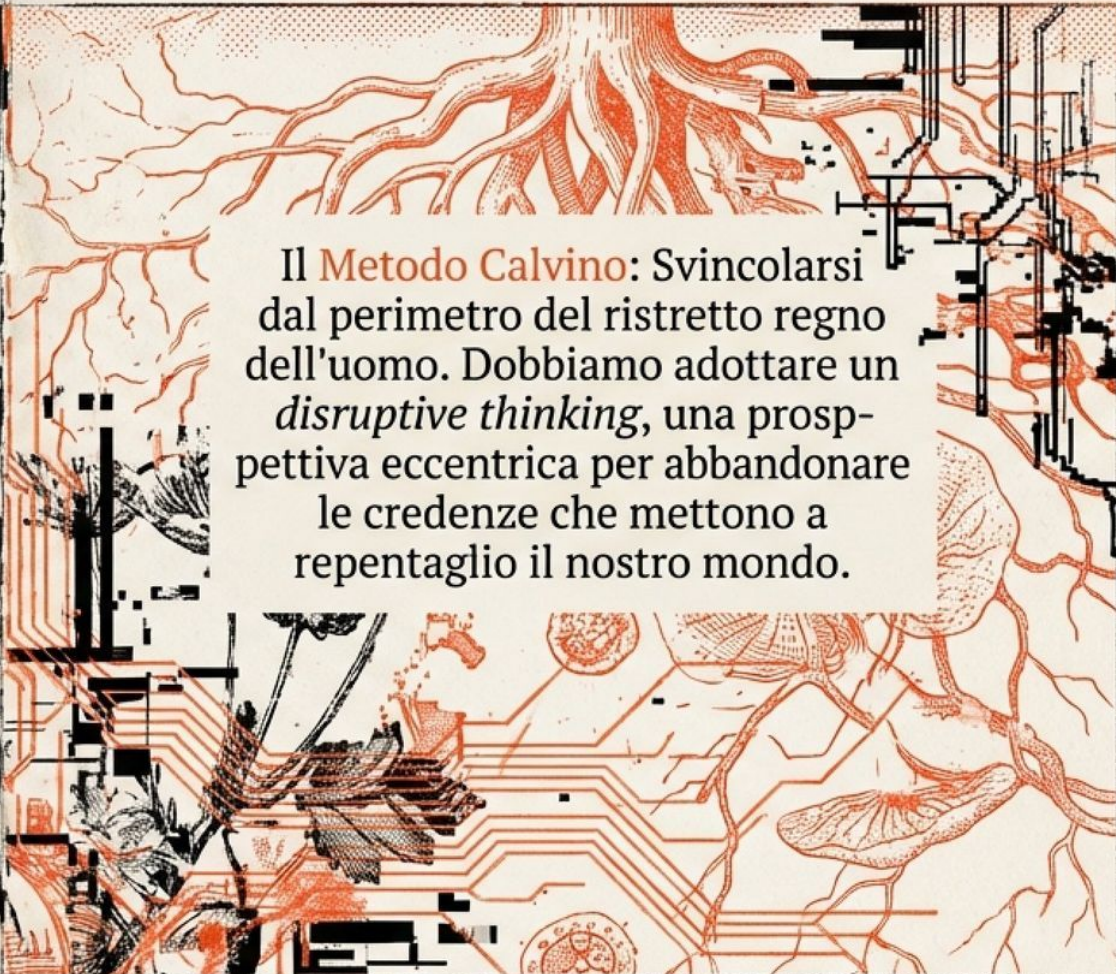
tutti quegli elementi che siamo soliti considerare i più gelosi attributi dell'intimità psicologica, dell'esperienza vissuta, dell'imprevedibilità degli scatti d'umore, i sussulti e gli strazi e le illuminazioni interiori. Che cosa sono questi se non altrettanti campi linguistici, di cui possiamo benissimo arrivare a stabilire lessico grammatica sintassi e proprietà permutative?

Quale sarebbe lo stile d'un automa letterario? Penso che la sua vera vocazione sarebbe il classicismo: il banco di prova d'una macchina poetico-elettronica sarà la produzione di opere tradizionali, di poesie con forme metriche chiuse, di romanzi con tutte le regole. In questo senso l'uso che finora l'avanguardia letteraria ha fatto delle macchine elettroniche è ancora troppo umano. La macchina in questi esperimenti, soprattutto in Italia, è uno strumento del caso, della destrutturazione formale, della contestazione dei nessi logici abituali: cioè io direi che resta uno strumento ancora squisitamente lirico, serve un bisogno tipicamente umano: la produzione di disordine. La vera macchina letteraria sarà quella che sentirà essa stessa il bisogno di produrre disordine ma come reazione a una sua precedente produzione di ordine, la macchina che produrrà avanguardia per sbloccare i propri circuiti intasati da una troppo lunga produzione di classicismo. Infatti, dato che gli sviluppi della cibernetica vertono sulle macchine capaci di apprendere, di cambiare il proprio programma, di sviluppare la propria sensibilità e i propri bisogni, nulla ci vieta di prevedere una macchina letteraria che a un certo punto senta l'insoddisfazione del proprio tradizionalismo e si metta a proporre nuovi modi d'intendere la scrittura, e a sconvolgere completamente i propri codici. Per far contenti i critici che ricercano le omologie tra fatti letterari e fatti storici sociologici economici, la macchina potrebbe collegare i propri cambiamenti di stile alle variazioni di determinati indici statistici della produzione, del reddito, delle spese militari, della

Dall'Età dell'Efficienza all'Età della Resilienza



Viviamo una transizione epocale, definita da Jeremy Rifkin come il passaggio all'Età della Resilienza. In questo contesto, l'approccio antropocentrico non basta più.

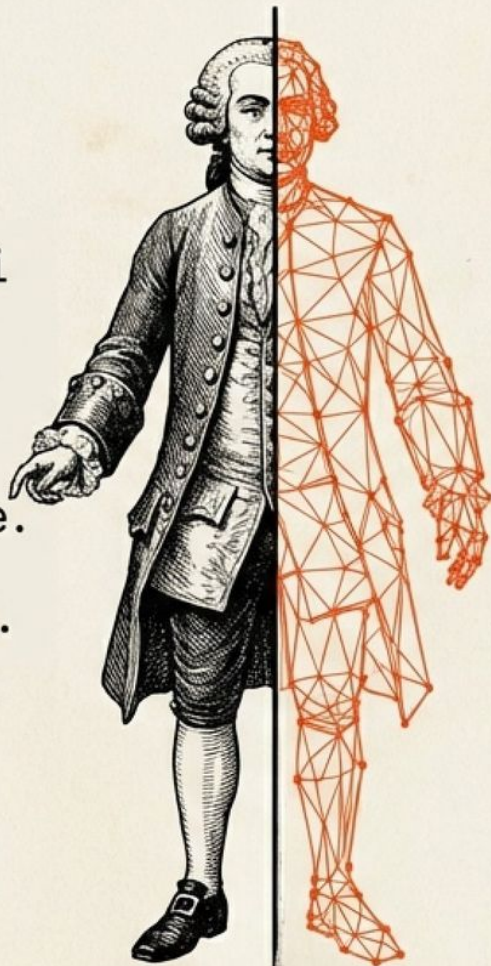


Il **Metodo Calvino**: Svincolarsi dal perimetro del ristretto regno dell'uomo. Dobbiamo adottare un *disruptive thinking*, una prospettiva eccentrica per abbandonare le credenze che mettono a repentaglio il nostro mondo.

“La scienza mi interessa proprio nel mio sforzo di uscire da una conoscenza antropomorfa.” — Italo Calvino, Lezioni americane

La metafora dell'incompletezza

Come il Visconte Medardo di Terralba, diviso a metà da una palla di cannone, l'umanità oggi si sente incompleta di fronte all'intelligenza artificiale. Siamo scissi tra il "naturale" e l'"artificiale".



Questa incompletezza non è una debolezza, ma una chiave di lettura. Calvino ci insegna che bisogna accettare la dualità per comprendere la verità intera.

Bellezza e sapienza e giustizia ci sono solo in ciò che è fatto a brani.

La dittatura delle risposte



PREISTORIA



STORIA



IPERSTORIA

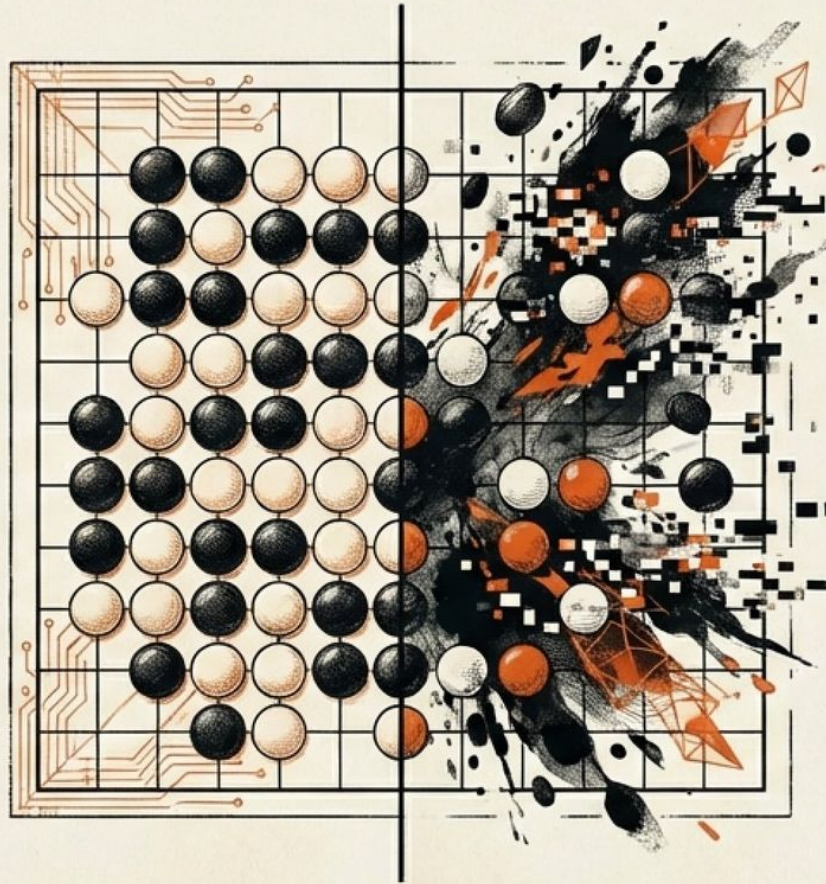
Il Problema: La società odierna è ossessionata dalla cultura della risposta (Google, ChatGPT). Ma l'innovazione nasce dalla domanda.

Il Paradosso: Viviamo un impoverimento semantico. Siamo diventati appendici delle macchine, "cavalieri inesistenti" svuotati dalla nostra stessa armatura tecnologica.

Le macchine possono pensare?

L'IA (Mainstream):

Massimizza la probabilità. Cerca la connessione più logica basata sul passato (risposte convergenti). Dal Test di Turing a Deep Blue.



L'Umano (Innovazione):

Cerca l'improbabile. La storia della scienza è la storia dell'eccezione e dell'anomalia (risposte divergenti).

Se l'IA domina la probabilità, il nostro territorio deve essere quello dell'eccezione.

Tre talismani per il nuovo millennio

La profezia di Calvino (1981) contro la colonizzazione della mente.



1. POESIA A MEMORIA

Per costruire una memoria interna, contro la memoria esterna (database) che è ormai una commodity.



2. CALCOLO MANUALE

Per esercitare l'agilità mentale e non atrofizzare il pensiero logico.



3. PRECISIONE DEL LINGUAGGIO

Per combattere la 'peste del linguaggio' e le formule generiche astratte.

Ars Interrogandi: Il potere della domanda

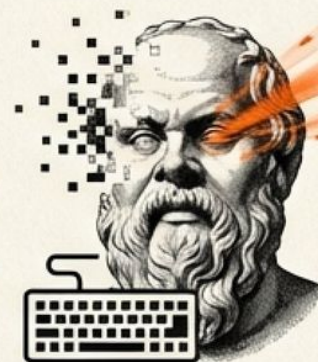
PERCHÉ?

come

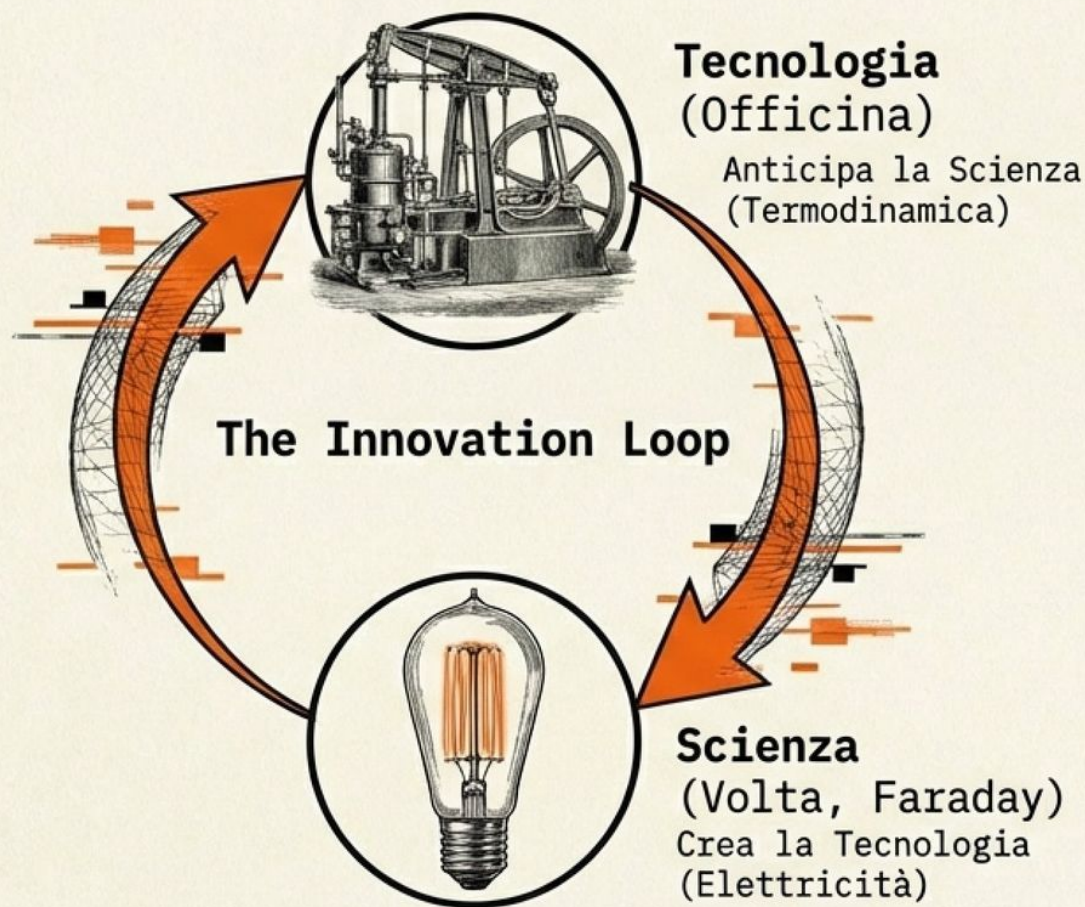


L'attributo geloso dell'umano non è dare risposte, ma porre le domande giuste. Quando il costo della delle risposte scende a zero, il valore della domanda sale vertiginosamente.

Socrate: "Una vita senza ricerca non è degna di essere vissuta". Dobbiamo evitare l'automatismo e padroneggiare l'arte del prompt.



La tensione virtuosa: Scienza e Tecnologia



L'innovazione non è lineare.

L'IA non è solo uno strumento tecnico, ma un nuovo paradigma scientifico (es. ripiegamento delle proteine).

È una 'ricerca venuta dal futuro' che inverte il destino.

Il divorzio tra Fonte e Informazione



Il Pericolo: Prima di Google, l'informazione era legata alla fonte. Oggi, l'IA Generativa rompe questo legame, creando un flusso 'liscio' ma potenzialmente falso (allucinazioni).

Case Study: L'algoritmo non collegava 'World Trade Center' agli attentati perché mancava il giornalismo.

Impatto: Rischiamo di nutrirci di 'junk food' informativo. Senza fonti, la verità diventa liquida.

Formare *l'Enquirer*: Oltre l'istruzione



ISTRUERE (Riempire)



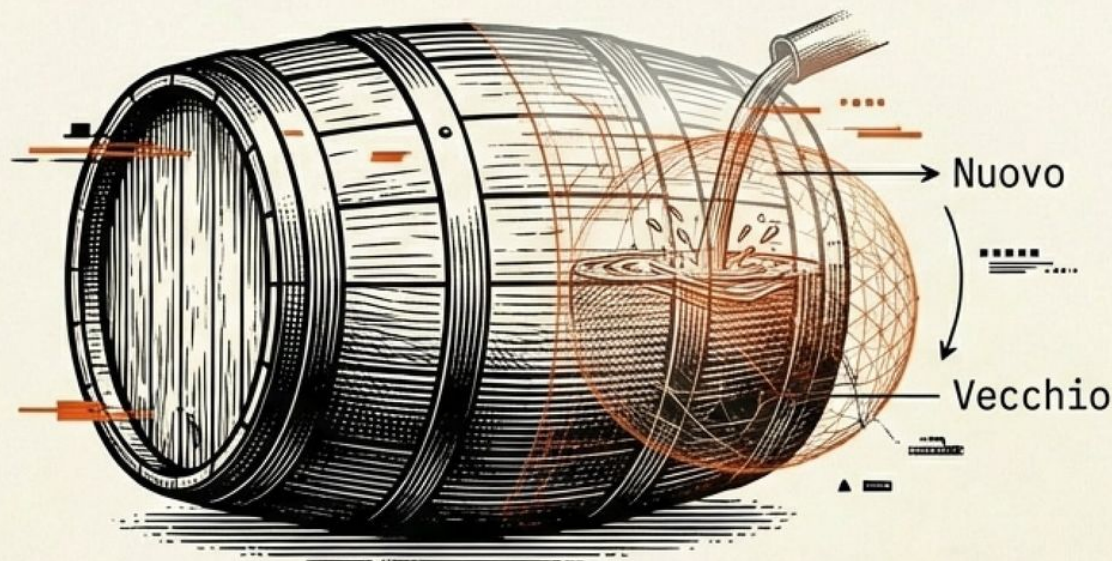
EDUCERE (Tirare fuori)

La Strategia: Il sistema educativo deve formare 'Enquirer', cittadini capaci di investigazione critica.

Il Ruolo delle Humanities: Studi umanistici e scientifici non sono opposti, ma complementari per gestire la complessità.

'L'umanesimo spiega i tempi; la tecnologia spiega gli strumenti.' — Ivano Dionigi

Passato-Futuro: La Botte Perpetua



La Metafora: Come il vino perpetuo di Marsala, che viene continuamente rabboccato con vino nuovo su una base antica, l'innovazione è una combinazione di vecchio e nuovo.

Il Metodo Calvino: Unisce l'impronta del passato al progetto del futuro. Non possiamo guardare all'ignoto (IA) senza comprendere il noto (Storia).

"Un futuro senza storia è cieco."

Ars Dubitandi: L'elogio del dubbio

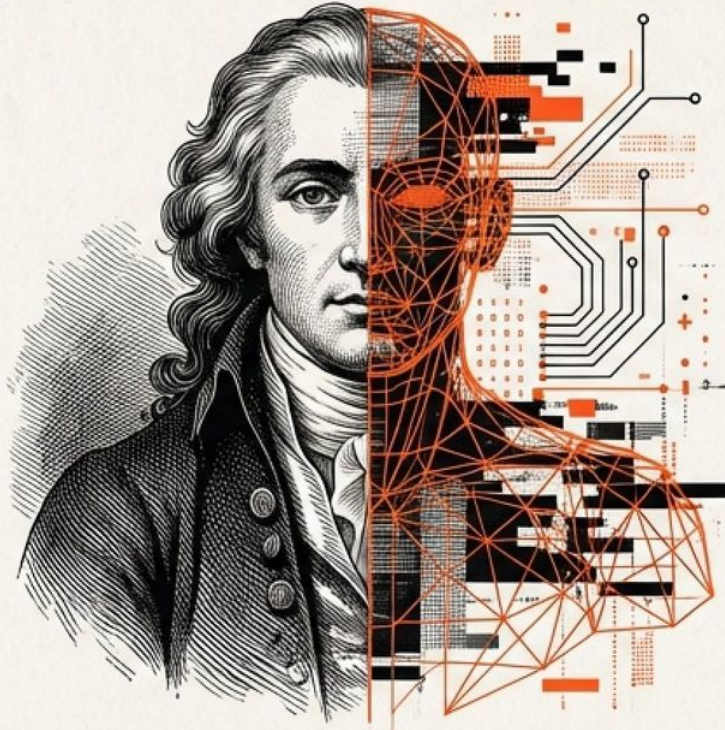


Contro la Certezza Algoritmica:
Mentre l'IA cerca la connessione più probabile, l'essere umano deve coltivare il dubbio e l'inquietudine.

Il Valore del Disordine: La vera creatività produce 'disordine' per sbloccare i circuiti della standardizzazione.

"È male minore l'agitarsi nel dubbio che il riposare nell'errore." – Alessandro Manzoni

La Sintesi: Il Visconte Cibernetico



Il futuro non è la sostituzione, ma l'integrazione. Il "Visconte Cibernetico" usa la tecnologia per amplificare i propri attributi 'gelosamente umani'.

La Lezione: Dobbiamo accettare di essere "dimezzati" (incompleti) per comprendere il tutto.

Divisione dei Ruoli: L'IA gestisce la probabilità e la memoria. Noi gestiamo il dubbio, la domanda e l'improbabile.

NAUTILUS
006

Padroneggiare il Prompt

Call to Action: Non temere la macchina, ma impara il suo linguaggio. Se le risposte diventano merce, la nostra responsabilità è porre le domande 'improbabili' che fanno avanzare la storia.



Dobbiamo essere la macchina che 'produce avanguardia per sbloccare i propri circuiti'.

Il futuro appartiene a chi sa navigare la tensione tra gli opposti.

Vivere con le Reti Generative: Tra Fantasmi Digitali e Cognizione Incarnata

Una sintesi ragionata su spettri, neuroscienze e nuovo umanesimo.



L'ANALISI STORICO-FILOSOFICA

Moriggi/Pireddu: L'IA come prodotto culturale "infestato" dalla storia.

L'ANALISI NEUROSCIENTIFICA

Gallese/Moriggi/Rivoltella: Il corpo nel digitale e la cognizione incarnata.

L'OBIETTIVO

Superare la tecnofobia per una cittadinanza consapevole.

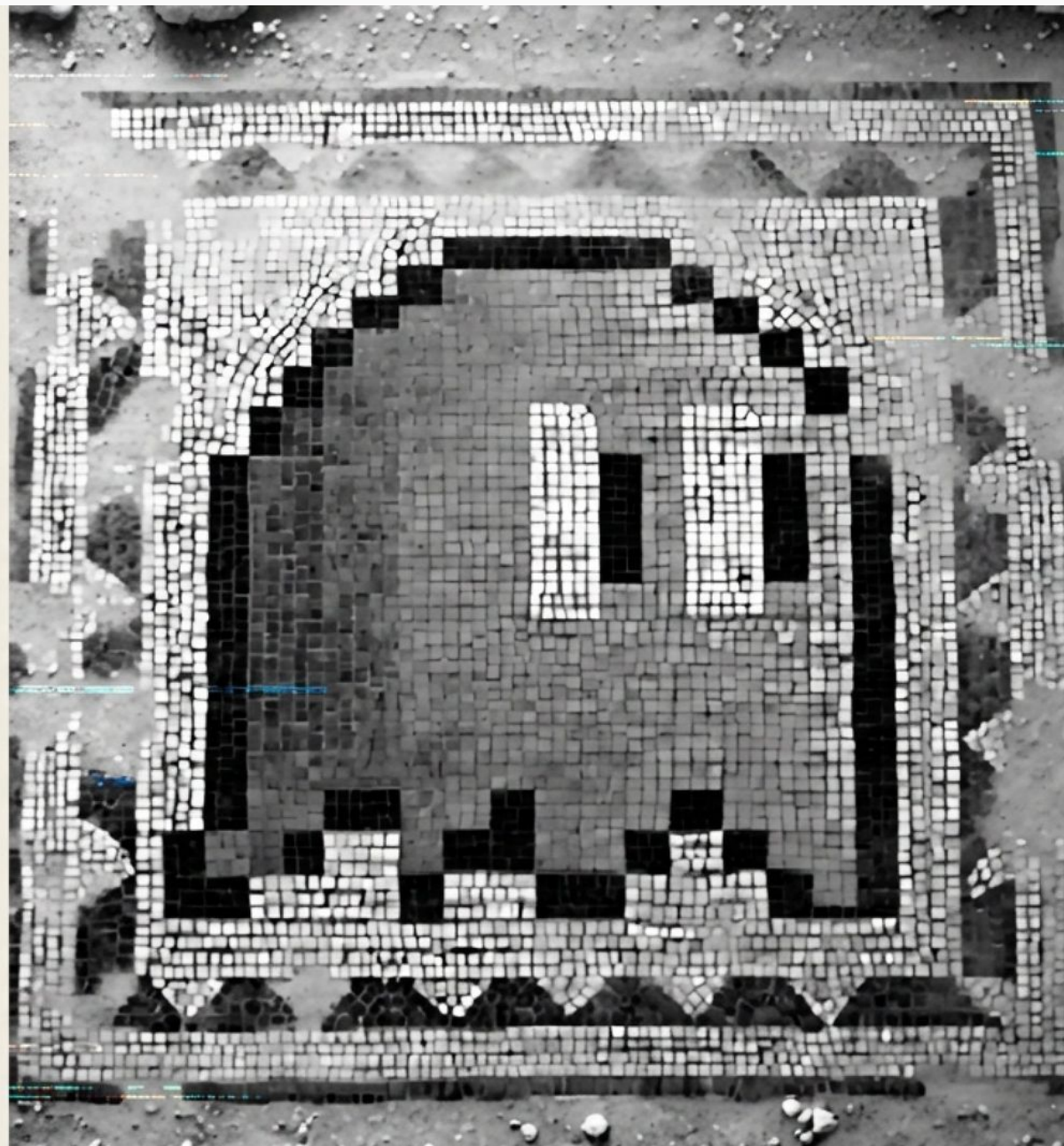
Storia di Spettri: Da Turing a Pac-Man

L'illusione di intelligenza nasce dalla complessità emergente.

Il Caso Pac-Man (1980): I quattro fantasmi (Blinky, Pinky, Inky, Clyde) seguono algoritmi semplici, ma la loro interazione crea una sfida che percepiamo come 'intelligente'.

L'evoluzione: Oggi le reti neurali (es. GameGAN) possono 'imparare' a ricreare il gioco solo osservandolo, senza codice.

Lezione: Quello che percepiamo come comportamento alieno è spesso statistica avanzata, non coscienza.





Il fantasma nella macchina ha un accento umano

L'IA non è magia, è uno specchio culturale. I modelli linguistici (LLM) non sono neutri: possiedono un "accento" e valori (spesso USA-centrici) derivati dai dataset di addestramento.

La domanda umanistica: Non chiediamoci se le macchine pensano, ma **cosa** pensano quando riflettono noi stessi.

Il concetto di Fantasma: L'effetto "Eliza". La nostra tendenza a proiettare tratti umani ed empatia su sistemi di puro calcolo.

“Nulla è più estraneo all'uomo della propria immagine.” — Karel Čapek

Confabulazioni, non Allucinazioni

ALLUCINAZIONI

Termine errato.
Antropomorfizza la
macchina, suggerendo
una mente che
percepisce una realtà
che non c'è.

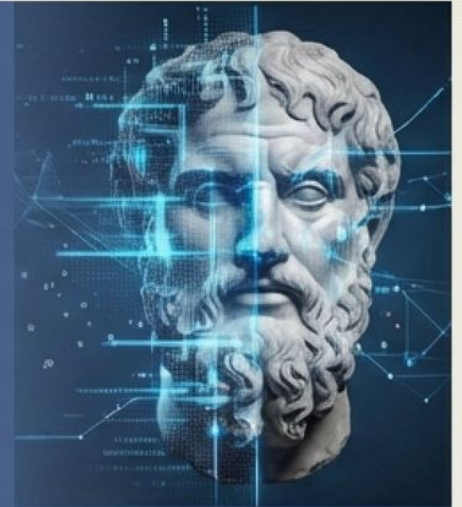


Yann LeCun (Meta): I LLM non hanno idea della realtà. Il loro obiettivo è la coerenza statistica.

Andrej Karpathy: I modelli sono 'Dream Machines'. Il funzionamento standard è il sogno probabilistico.

CONFABULAZIONI

Termine corretto.
Riempimento statistico
di lacune. I modelli LLM
puntano alla coerenza
grammaticale, non alla
verità fattuale.



Hantologie: La logica degli spettri

Il concetto (Derrida/Fisher)

Il presente è “infestato” dal passato.
L'essere è sempre un ereditare.

Applicazione all'IA

ChatGPT e Midjourney non creano dal nulla (ex nihilo). **Rimescolano l'archivio digitale del passato umano.**

Archeologia dei Media: L'IA è una “macchina scrivente” (Calvino) che lavora su **processi combinatori**.



Uno strumento di analisi: La Tetrade di McLuhan

Cosa amplifica?
ENHANCES

Velocità di calcolo e
produzione contenuti.

Cosa recupera?
RETRIEVES

L'oralità e la dialettica
(il prompting come dialogo
socratico).

In cosa si capovolge?
REVERSES

Sorveglianza totale,
Panopticon digitale.

Cosa rende obsoleto?
OBSOLESCE

Creatività ripetitiva
e ricerca nozionistica.



**AI
GENERATIVA**

Dal Fantasma al Corpo: La Mediazione Radicale

Il Corpo come Primo Medium:

Non siamo cervelli in una vasca. Il corpo è la nostra interfaccia primaria con la realtà.

Contro il "Craniocentrismo":

Le neuroscienze moderne rifiutano l'idea del cervello isolato. Esiste solo il complesso Cervello-Corpo-Mondo.

Transizione: Per capire l'impatto degli schermi, dobbiamo guardare a come il corpo reagisce agli stimoli.

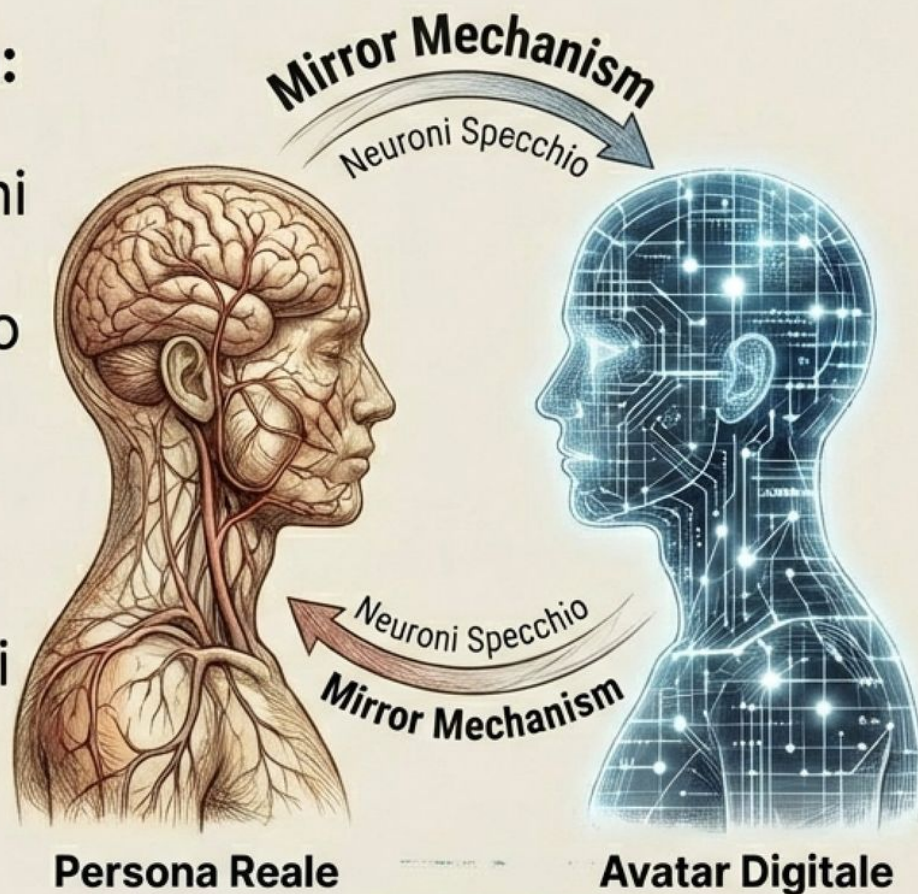


Neuroscienze della Relazione: I Neuroni Specchio nel Digitale

Simulazione Incarnata:

Comprendiamo le azioni altrui simulandole internamente col nostro sistema motorio.

Il paradosso dello schermo: Il cervello utilizza parzialmente gli stessi circuiti neurali per interagire con persone reali e con immagini su schermo.



Conclusione:

L'esperienza digitale è un'esperienza fisicamente vissuta. La tecnologia si innesta sulla nostra biologia preesistente.

Contro la "Seduzione Neuroimmaginativa"

- **Attenzione alla "bad science":** Usare le neuroscienze per confermare pregiudizi (es. "Internet brucia il cervello").
- **Il mito del determinismo:** Il cervello è plastico. Si adatta all'ambiente (nicchia eco-mediale).
- **Critica all'allarmismo:** Testi come "La generazione ansiosa" spesso confondono correlazione e causalità.
- **Rischio:** Accettare spiegazioni biologiche semplificate ci impedisce di analizzare le cause sociali del disagio.



L'Estetizzatizzazione del Mondo

Capitalismo Artistico: Viviamo in un'era trans-estetica (Lipovetsky & Serroy). Lo smartphone non è solo un utensile, è un portale di emozioni.

Disintermediazione: I media digitali rendono la percezione immediata, visiva ed emotiva.

Implicazioni: Il digitale è un ambiente estetico che modella il nostro gusto e la nostra identità, non un semplice 'strumento di lavoro'.



Oltre la Tecnofobia: Il Disagio non è nello Smartphone

La provocazione di Matteo Lancini: "Vietare i social ai minori? D'accordo, a patto di vietarli anche agli ottantenni".

Il vero problema:

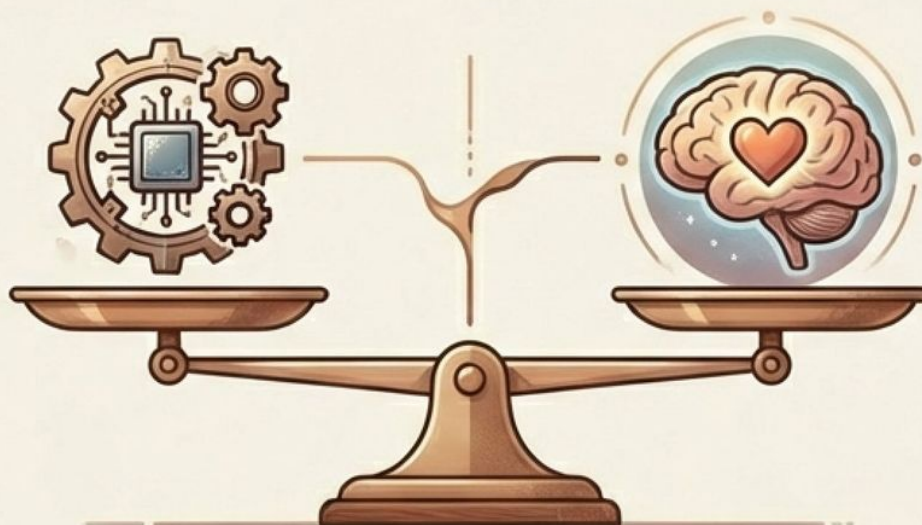
- Adulti che controllano ma non educano.
- Adulti ipnotizzati dai propri schermi.
- La "messa sotto sequestro" del corpo degli adolescenti (meno autonomia fisica, più rifugio nel virtuale).
- **Conclusione:** Il divieto assoluto è spesso una "pulizia della coscienza" per gli adulti.



Agere sine Intelligere: Agency e Responsabilità

AGENCY

Capacità di agire per un fine. Calcolo, generazione combinatoria, efficienza.



INTELLIGENCE

Capacità di comprendere. Giudizio di valore, etica, responsabilità.

Distinzione Floridi/Cabitza: Le macchine agiscono senza capire. Il pericolo è scambiare l'agire efficace per comprensione umana.

Divisione dei compiti: Alla macchina il calcolo, all'uomo l'accountability (il render conto).

Educare attraverso l'Archeologia dei Media

Il **Metodo WALL•E**: Imparare a scavare negli archivi della nostra nostra cultura per capire cosa abbiamo costruito.

Domande fondamentali:

Domande fondamentali:

1. Da dove vengono i dati? (Bias dei dataset)
2. Perché questa tecnologia è nata ora? (Contesto storico)
3. Che logica segue? (Statistica vs Logica)

Obiettivo: Non essere consumatori passivi di "scatole nere".



Il Manifesto dell'Oltre-Tecnofobo: Le 3 A



ALTERNANZA

Non "niente schermi", ma
"non solo schermi".
Valorizzare l'esperienza
corporea nel mondo fisico.



AUTOREGOLAZIONE

Insegnare a gestire tempi e
modi (sonno, concentrazione)
invece di imporre blocchi
esterni facili da aggirare.



ACCOMPAGNAMENTO

Non lasciare i minori soli.
Parlare di ciò che vedono,
costruire narrazioni
condivise.

Conclusione: Verso un Nuovo Umanesimo

La Sintesi:

1. Accettare i fantasmi: La tecnica è parte della natura umana, un'eredità che ci costituisce.
2. Abitare il corpo: La nostra intelligenza è situata, emotiva e carnale, insostituibile.

Obiettivo: Evolvere la nostra cultura per vivere con le reti generative, mantenendo il controllo critico.



“L’eredità non è mai un dato, è sempre un compito.” — Jacques Derrida

La Quarta Rivoluzione

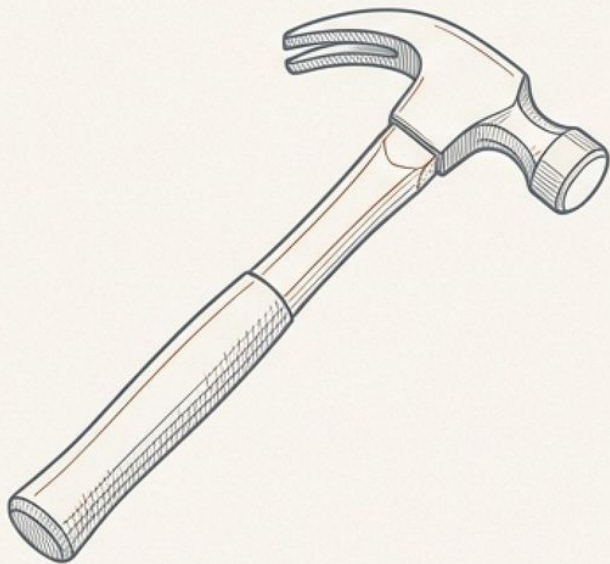
Come l'infosfera sta trasformando il mondo



AI Talks



Oltre gli Strumenti: Una Forza Ambientale



STRUMENTO (Uso)

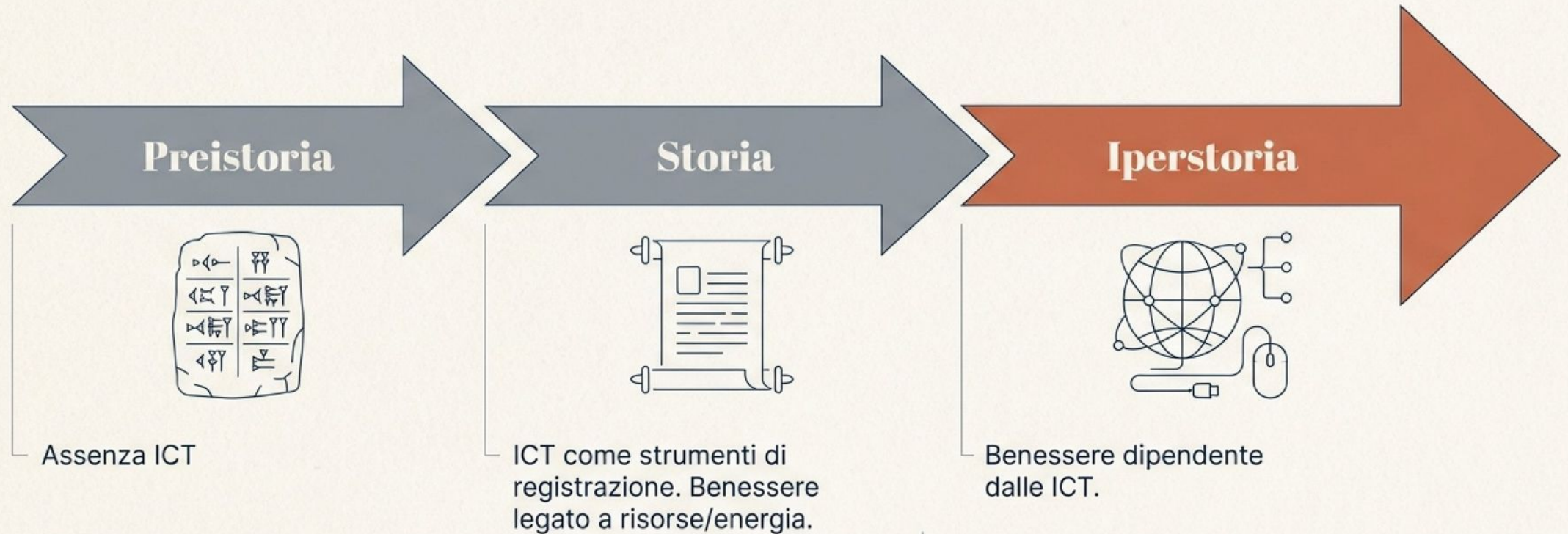


AMBIENTE (Immersione)

Le ICT (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) non sono semplici strumenti con cui interagiamo col mondo. Sono diventate forze ambientali, antropologiche e sociali che creano e forgianno la nostra realtà intellettuale e fisica.

“Non stiamo interagendo con il mondo tramite i computer; viviamo in un mondo plasmato da essi.”

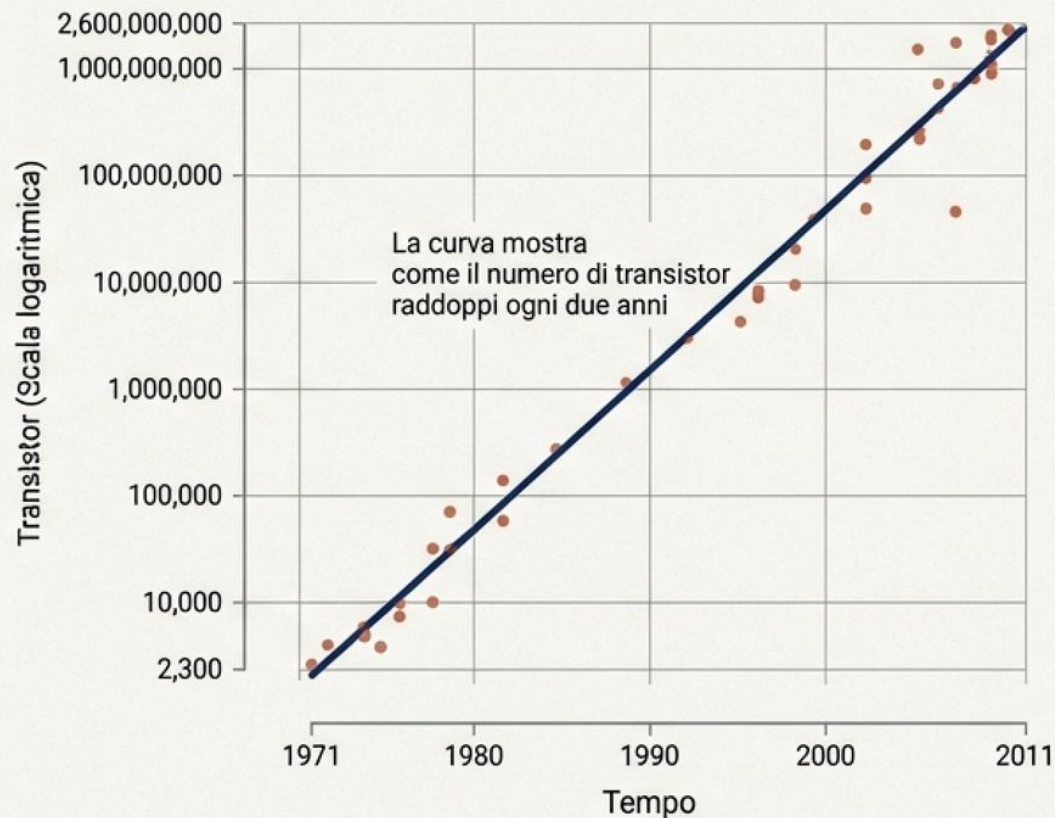
Il Tempo: Dalla Storia all'Iperstoria



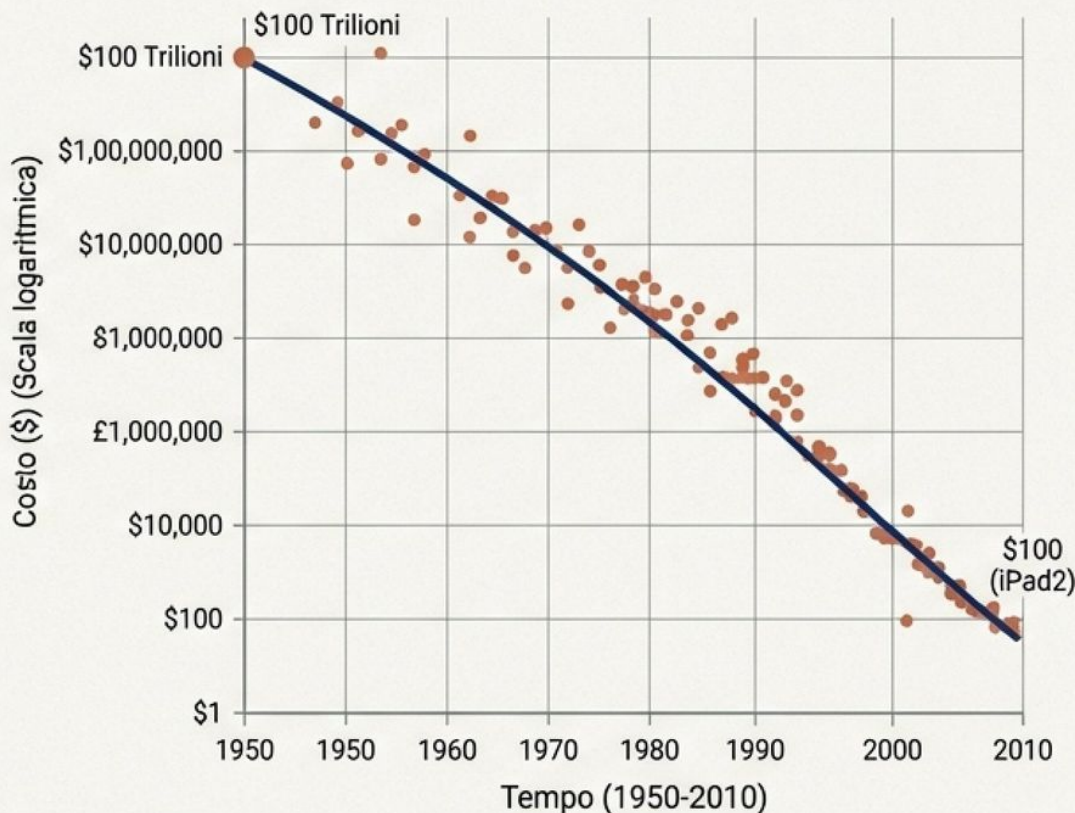
Iperstoria: Una società è iperstorica non per *quando* vive, ma per *come* vive (dipendenza dai dati).
Esempio: Membri G7 (70% del PIL da beni intangibili).

Il Motore del Cambiamento: La Potenza di Calcolo

La Legge di Moore



Il Crollo dei Costi Computazionali

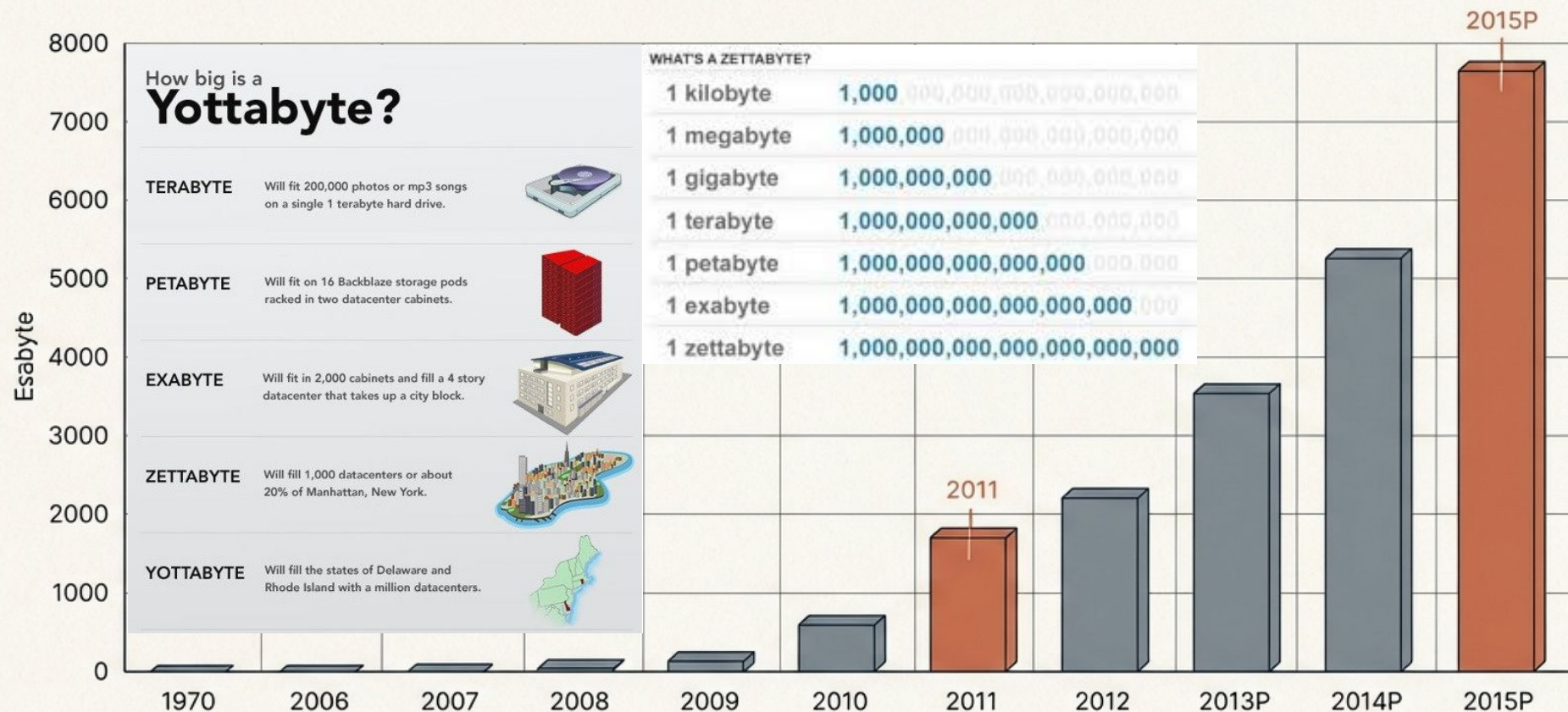


Una potenza sempre maggiore è disponibile a costi decrescenti. Questo è il 'missile' che ha trasportato l'umanità nell'Iperstoria.

La Sfida Epistemologica

Generiamo più dati di quanti ne possiamo processare. processare. La sfida si sposta dall'accumulo (avere dati) (avere dati) alla ricerca di *pattern* (dare senso ai dati).

L'Era dello Zettabyte



1 Zettabyte = 1.000 Esabyte

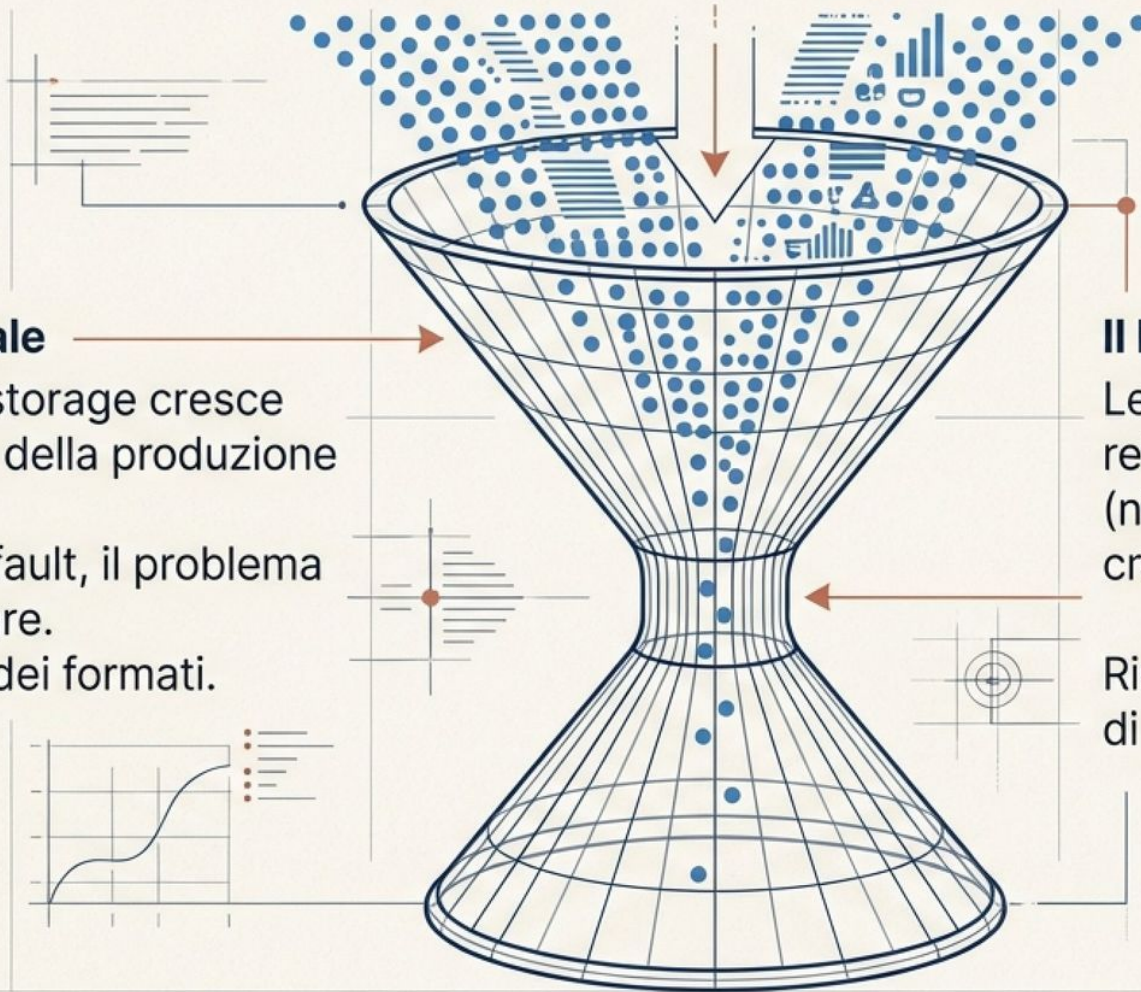
I Colli di Bottiglia: Memoria e Connettività

Amnesia Digitale

La capacità di storage cresce più lentamente della produzione di dati.

Salvare è di default, il problema è cosa cancellare.

Obsolescenza dei formati.



Il Paradosso della Connettività

Legge di Metcalfe: Il valore della rete cresce esponenzialmente (n^2). Legge di Nielsen: La banda cresce linearmente.

Risultato: Fame di dati > Velocità di connessione.

Spazio: L'Evoluzione della Tecnologia



1° Ordine

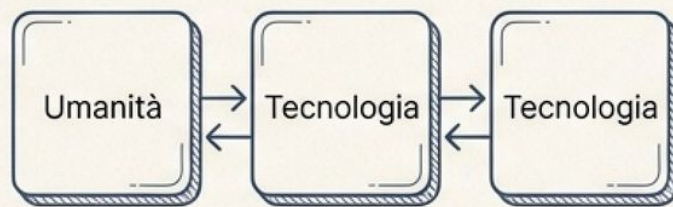


1° Ordine

La tecnologia sta tra noi
e il mondo.



2° Ordine



2° Ordine

La tecnologia alimenta
altra tecnologia.



3° Ordine

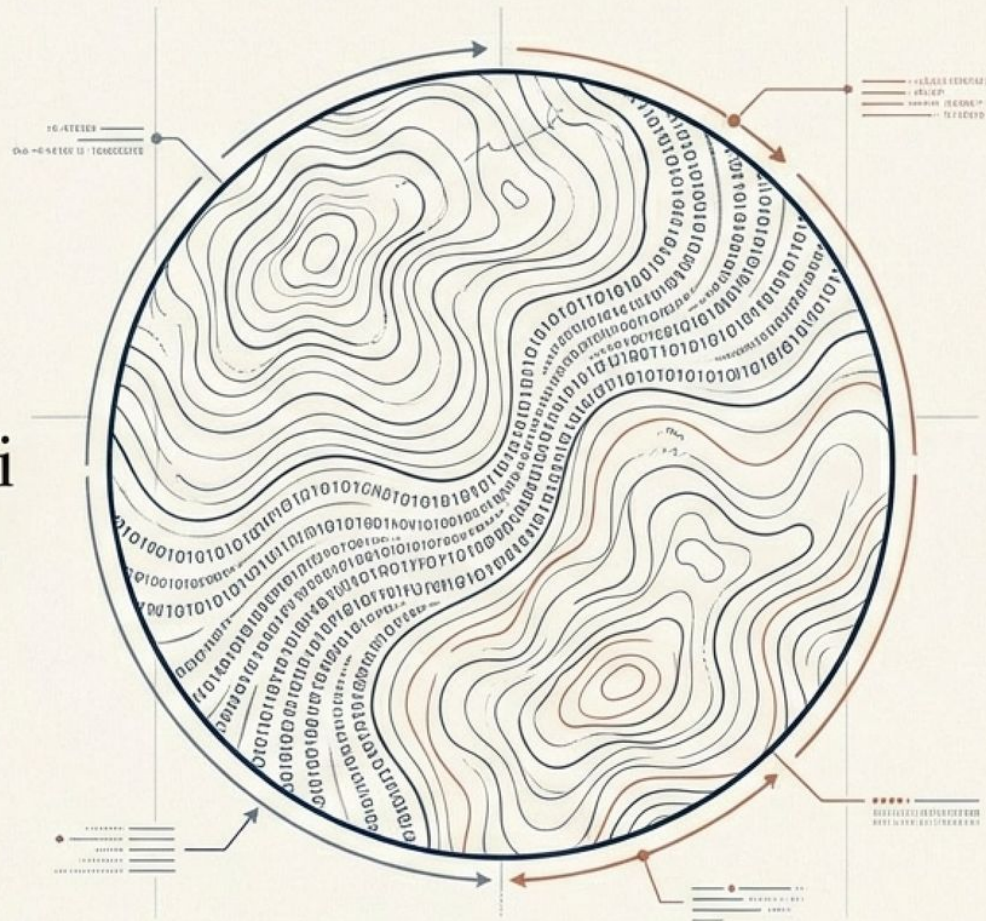


3° Ordine

L'uomo è fuori dal ciclo
("Out of the loop").

Benvenuti nell'Infosfera

Infosfera: L'intero ambiente informazionale costituito da tutti gli enti informazionali, le loro proprietà, interazioni e processi.



Filosofia 'It from Bit'

La distinzione tra 'online' e 'offline' si sta sgretolando. La realtà è diventata informazionale.

Il Dio Giano: Le Due Facce della Tecnologia



Nelle tecnologie di 3° ordine, la faccia del protocollo diventa predominante e invisibile agli umani.

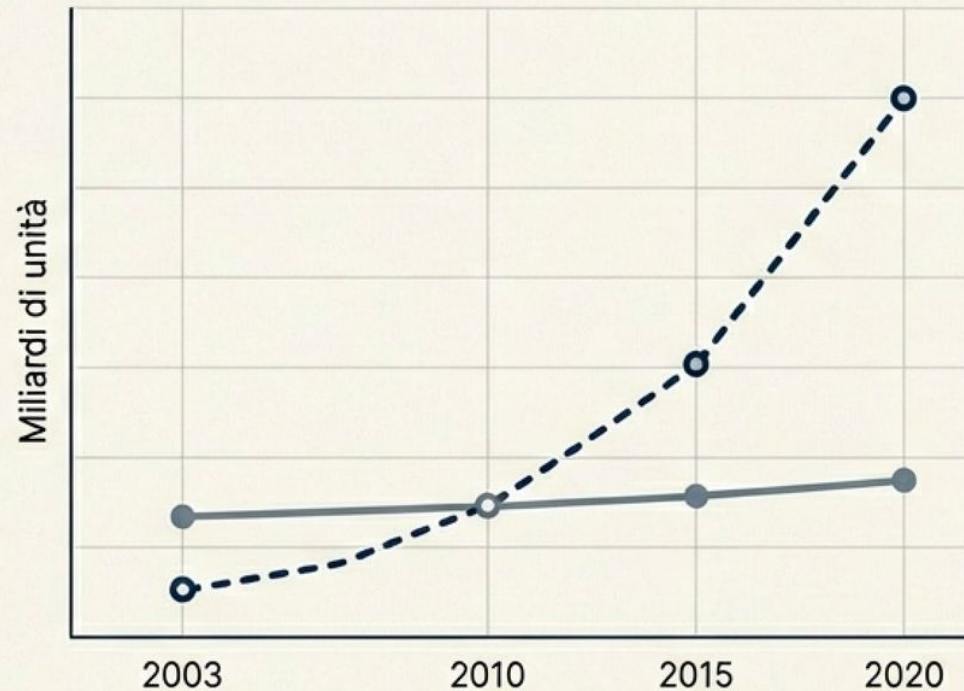
Risultato: "Invisibilità funzionale". Meno frizione, ma meno controllo.

Siamo passeggeri in un sistema autonomo.

L'Esperienza Onlife

Crossover Dispositivi e Popolazione

— Popolazione mondiale - - - Dispositivi connessi



1. Guidare con il GPS (azione fisica guidata da dati).
2. Google Glass / Realtà Aumentata.
3. Internet delle Cose (IoT).

Onlife: La nuova esistenza in cui la barriera tra reale e virtuale è svanita. Non siamo più "online" o "offline", siamo "always on".

Dal Possesso all'Utilizzo



Proprietà



Accesso



Il mio cavallo
(Unico)



La mia auto
(Prodotta in massa)



Il mio stream
(Servizio)

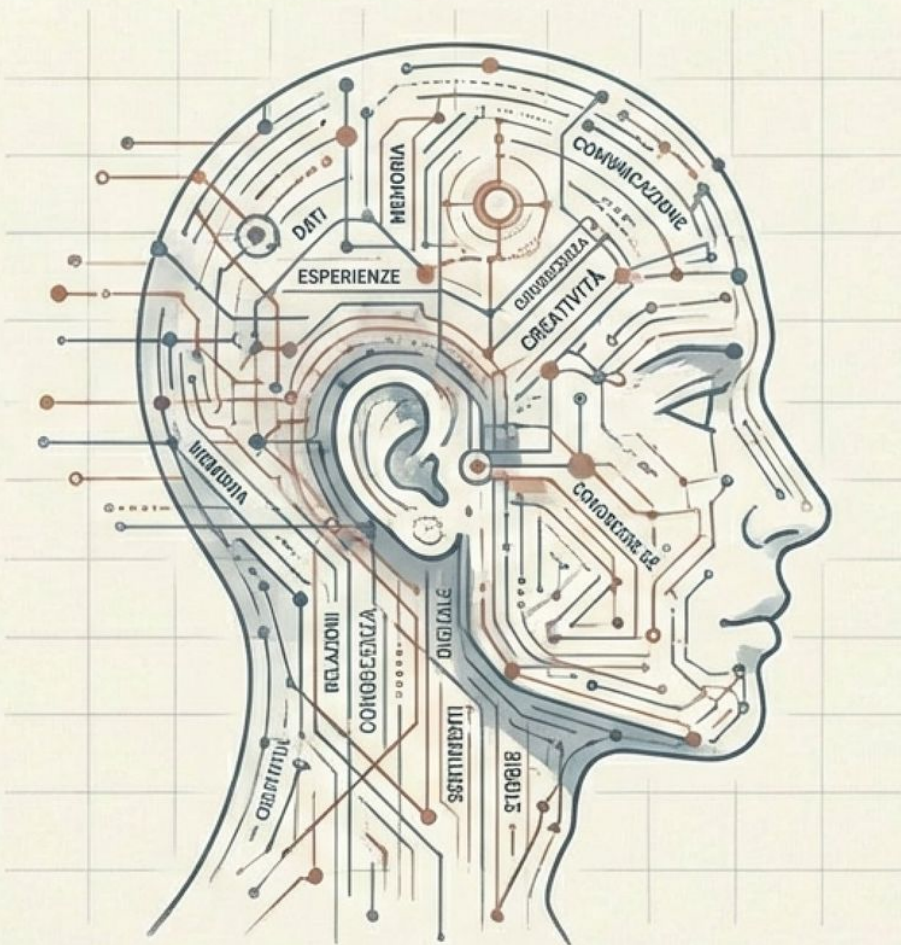
Materialismo Virtuale

Valutiamo l'esperienza d'uso più del possesso fisico.

Caratteristiche dei beni informazionali:

- **Non rivali** (Il mio consumo non limita il tuo).
- **Costo marginale zero** (Copiare è gratis).
- **Clonabilità perfetta.**

Identità: La Costruzione del Sé



Le ICT sono 'tecnologie del sé'.

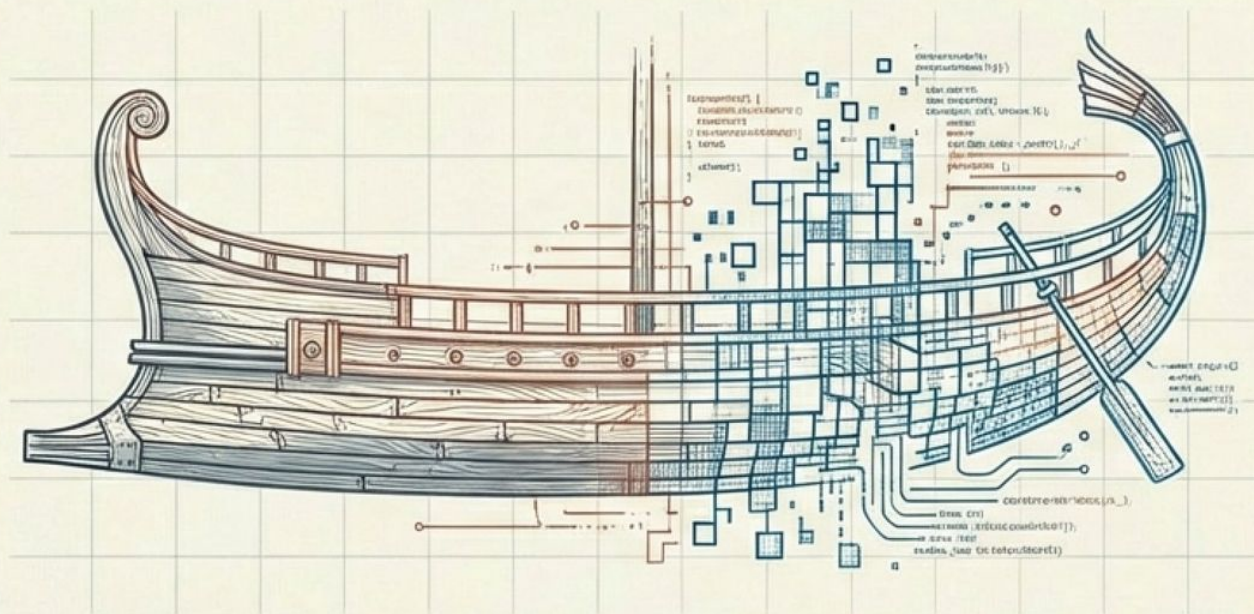
II Feedback Loop:

Identità Personale <-> Concezione di Sé <->
Sé Sociale.

I teenager inviano in media 80 messaggi al giorno. Una narrazione continua di "micronarrazioni" che definisce l'identità.

Il Paradosso dell'Identità

La Nave di Teseo:
Se sostituisci ogni asse
di una nave, è ancora la
stessa nave?



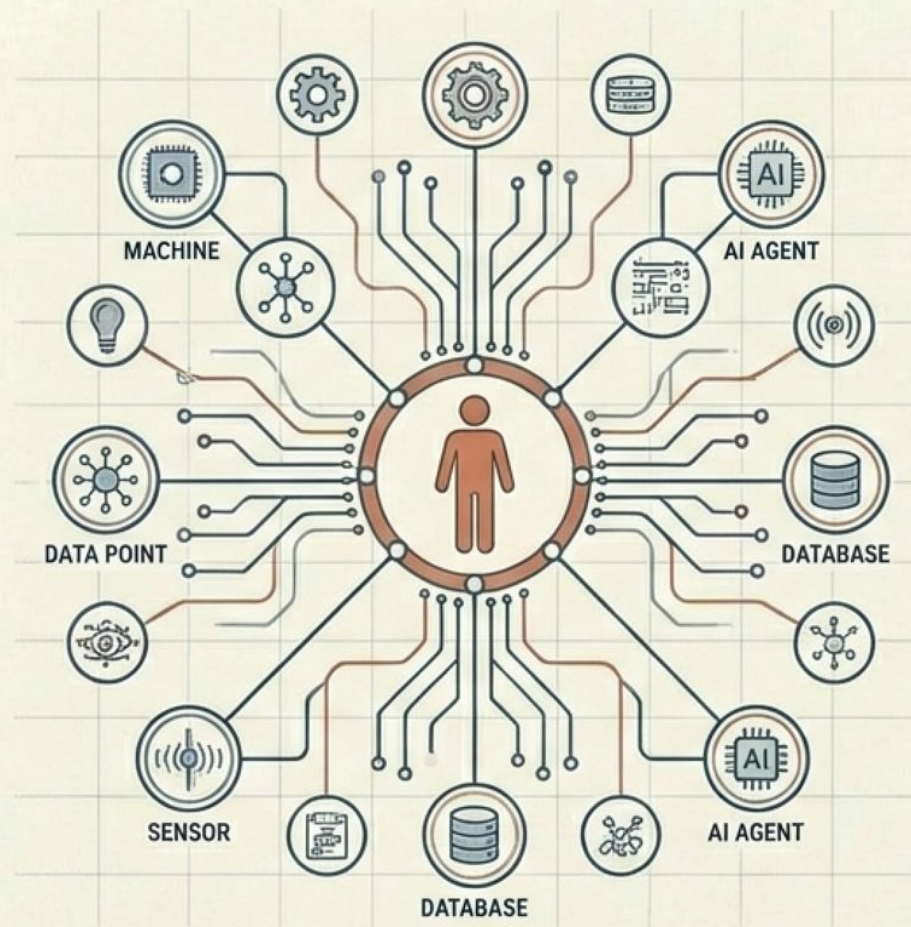
Analysis:

- Se cambiamo i nostri dati e il nostro profilo, siamo la stessa persona?

Soluzione di Floridi: L'identità dipende dall'**interfaccia** (il contesto).

- Per il fisco? Sì.
- Per un vecchio amico sui social? Forse no.

Siamo Organismi Informazionali (Inforgs)



Non siamo entità isolate, ma nodi interconnessi in una rete di informazioni.

La 4^ Rivoluzione (Turing):

- Non siamo immobili (Copernico).
- Non siamo unici (Darwin).
- Non siamo trasparenti a noi stessi (Freud).

Non siamo gli unici agenti intelligenti (Turing).

Verso un Ambientalismo Digitale

Tempo:

Viviamo nell'Iperstoria.

Spazio:

Abitiamo l'Infosfera.

Identità:

Siamo Inforgs.

“Abbiamo bisogno di una filosofia dell'informazione in quanto filosofia del nostro tempo per il nostro tempo.”



Costruire un'ecologia che salvaguardi l'uomo, la natura e la tecnologia.



Incoscienza Artificiale

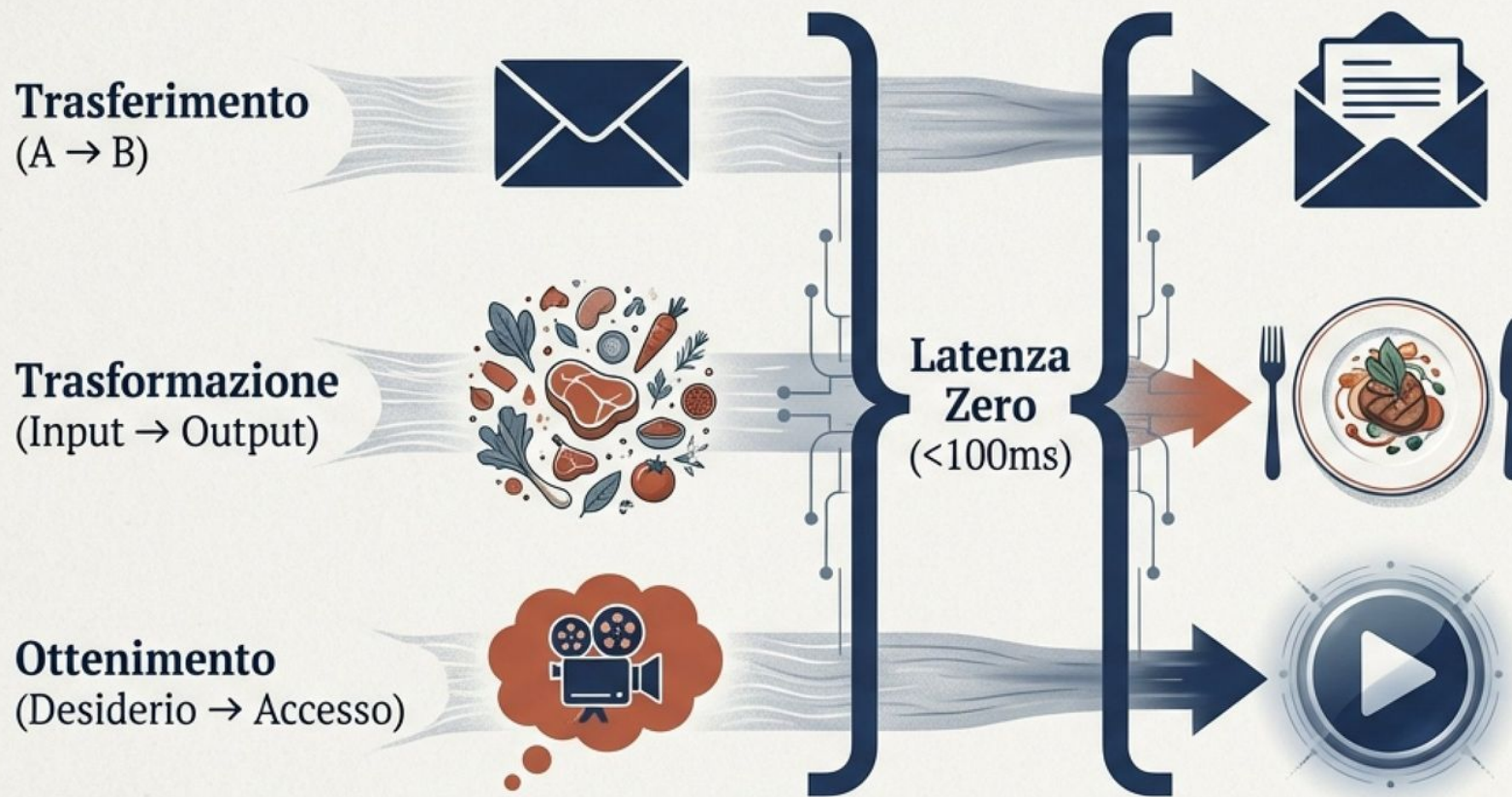
Come fanno le macchine
a prevedere per noi

Massimo Chiriatti

*“L’IA non è intelligente, è competente.
È un potente calcolatore privo di coscienza.”*



La compressione del tempo e la dittatura della velocità



Latenza Zero

La tecnologia digitale riduce la latenza sotto i 100ms, creando un "tempo reale" che è in realtà un tempo mediato (unreal time).

L'Illusione della Presenza

Azione e reazione diventano istantanee, eliminando lo spazio per la riflessione, con una sottile linea di accento in *Burnt Siento* "riflessione".

Il Ruolo dell'IA

L'IA agisce come una "macchina del tempo", azzerando la distanza tra la domanda e la risposta probabilistica, con una linea di accento in Slate Grey sotto "macchina del tempo".

"L'IA è un ulteriore scollamento dal 'qui e ora' del real time... sta a noi guidare questa macchina del tempo." — Luciano Floridi

Il test di realtà: Competenza non è Comprensione

COMPETENZA (Sintassi)

Ci sono due tipi di
Intelligenza Artificiale.
Quella che ha una coscienza
e quella che non ce l'ha...
(Testo generato da IA)

La macchina manipola simboli ma
ignora il significato.

COMPRENSIONE (Semantica)



L'umano cerca il "perché" e il
significato dietro i simboli.

****Il Grande Inganno*:** L'IA può scrivere testi che sembrano umani, superando un test di Turing superficiale. È "Incoscienza Artificiale" — esegue compiti complessi senza alcuna consapevolezza.

L'IA sa COME, ma non sa PERCHÉ.

Il Terzo Emisfero: L'architettura cognitiva estesa

Sistema 1 (Istinto): Veloce, automatico, intuitivo, soggetto a bias (Cervello rettiliano).

Sistema 2 (Ragione): Lento, logico, faticoso, capace di giudizio (Corteccia prefrontale).

Sistema 0 (IA): Protesi esterna. Un "istinto computazionale" che raccoglie dati e fornisce previsioni ad alta velocità.

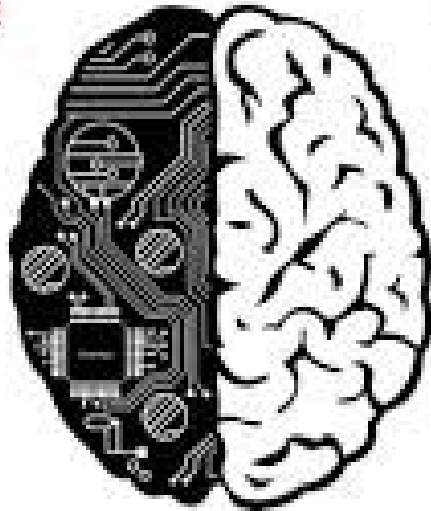


Il Sistema 0 alimenta il Sistema 1, rischiando di bypassare il giudizio critico del Sistema 2.

I processi mentali Fast & Slow di D. Kahneman

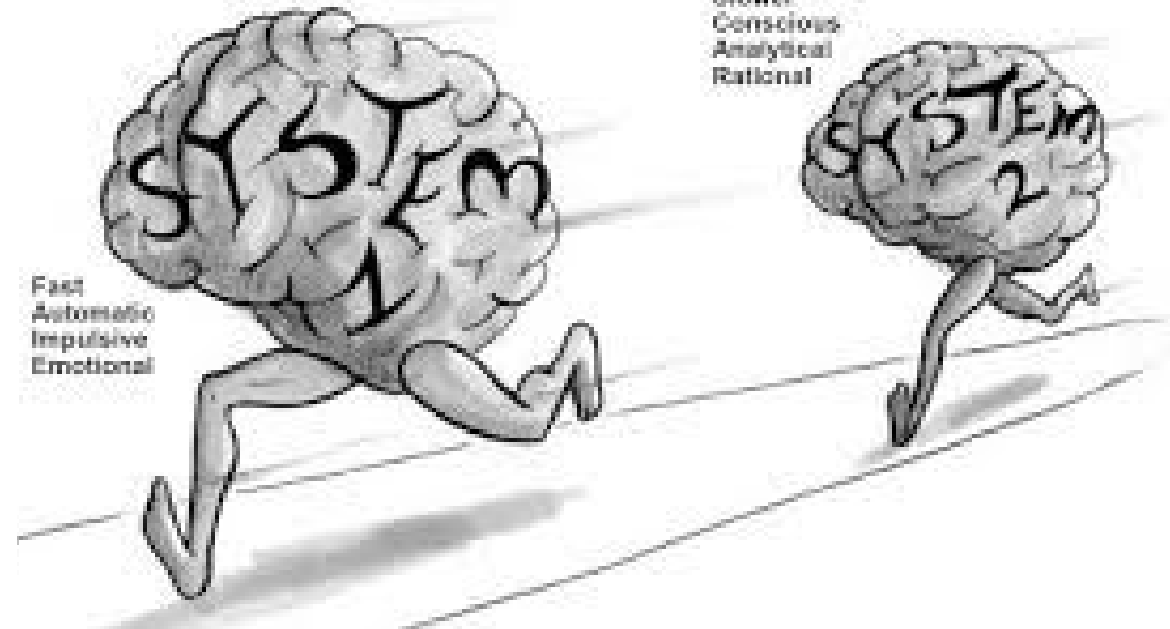
SISTEMA 2, SLOW LOGICO, RAZIONALE

- ✓ ANALITICO
- ✓ RAZIONALE
- ✓ CONSCIO
- ✓ RIFLESSIVO
- ✓ MACCHINICO, IMPEGNATIVO



SISTEMA 1, FAST INTUITIVO, EMOZIONALE

- ✓ AUTOMATICO
- ✓ INTUITIVO
- ✓ NON-LOGICO
- ✓ INCONSCIO
- ✓ EMOZIONALE
- ✓ EURISTICO
- ✓ ABITUDINARIO
- ✓ DECISIONI BASATE SU ESPERIENZA
- ✓ WYSIATI



Daniel Kahneman
(1934 – 2024)



La Stanza Cinese: Manipolare simboli senza significato



L'Esperimento

Un operatore risponde perfettamente in cinese seguendo istruzioni sintattiche, senza capire una parola.

Il Parallelo

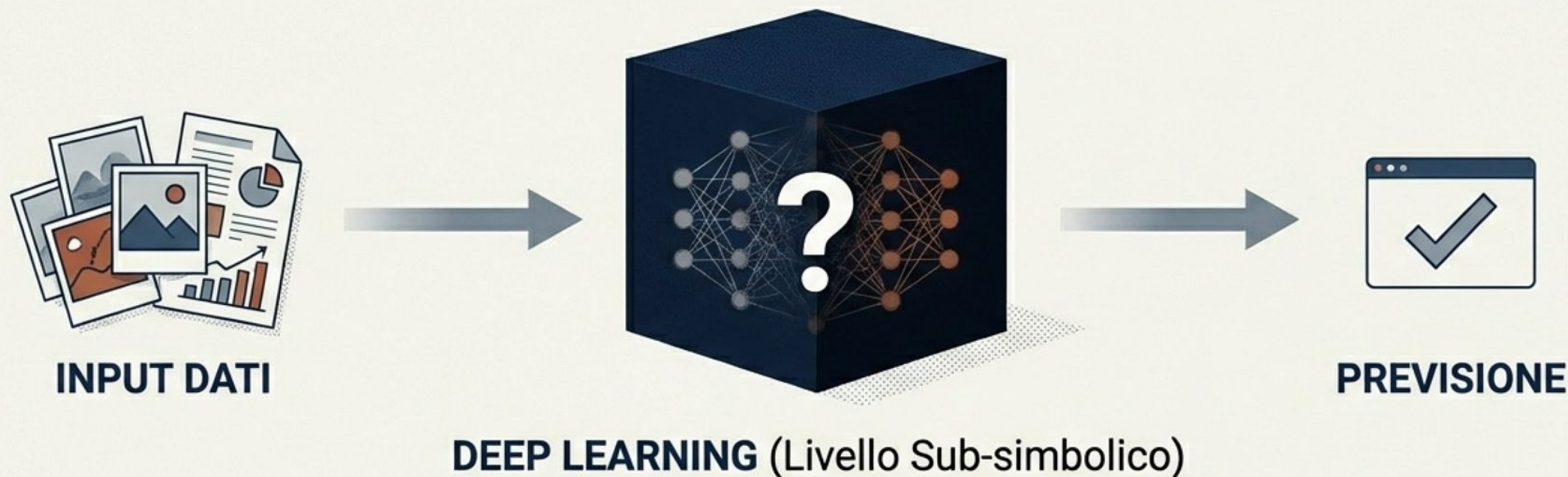
I computer traducono input in output basandosi su regole statistiche.

Il Limite

Manca l'intenzionalità. L'IA non ha "qualia" (l'esperienza soggettiva).

“Il computer ha una competenza specifica ma non comprende le operazioni che compie.”

L'Algoritmo Alchimista e la “Black Box”



- **Dalla Deduzione all'Induzione:** Non scriviamo più le regole (top-down). La macchina estrae le regole dai dati (bottom-up).
- **L'Inspiegabilità:** I calcoli avvengono su livelli nascosti. Nemmeno i programmatori sanno *esattamente* come la macchina arrivi a un risultato.
- **Il Paradosso:** Abbiamo previsioni accurate, ma nessuna spiegazione. La scienza diventa alchimia statistica.

I dati sono opinioni cristallizzate

Ossimoro: “I dati grezzi sono un ossimoro”. Ogni dato è frutto di una scelta soggettiva.

Bias in, Bias out: L'IA si addestra sul passato. Se la società passata contiene pregiudizi, l'IA li apprenderà e li amplificherà.

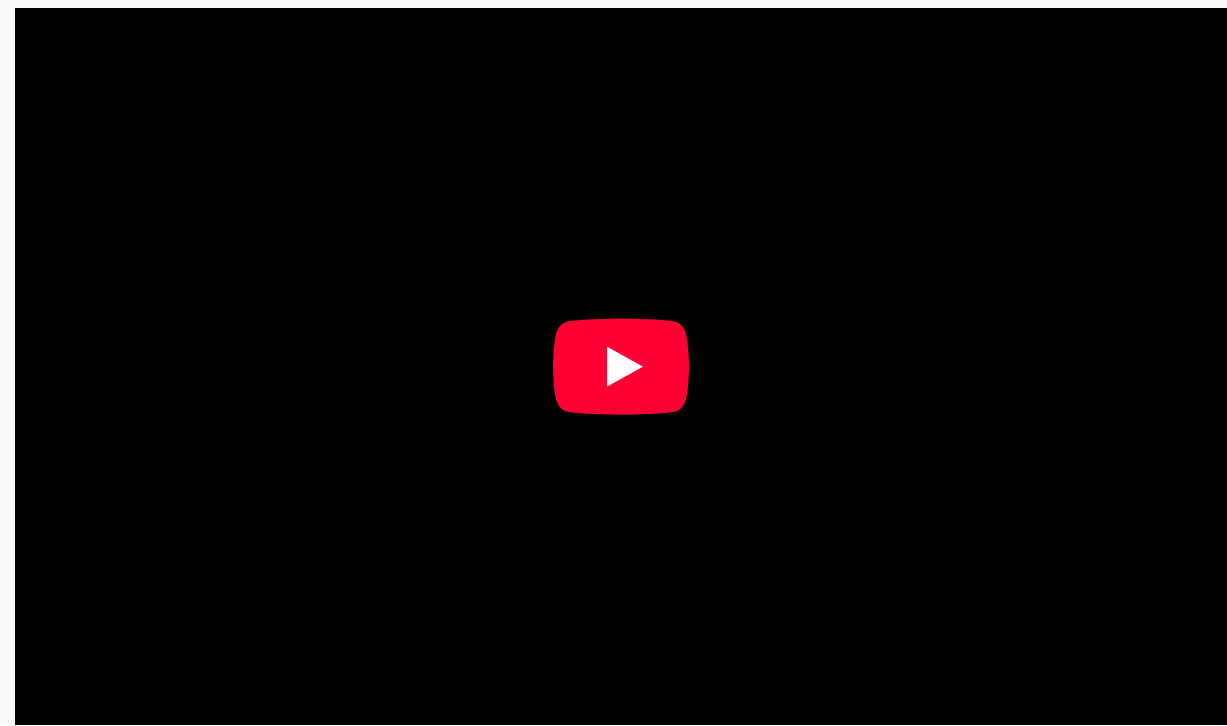
La Trappola: Scambiamo il pregiudizio statistico per verità scientifica.



**“Siamo i padroni dei dati, non viceversa.
Ma i dati contengono i nostri pregiudizi.”**



I dati non sono un'entità tecnica,
ma culturale. [...]
Il dato non è mai dato. Semmai
è sempre datur: da dare.
salvatore iaconesi, DataPunk



L'ATTENZIONE È LA MONETA DI SCAMBIO NELL'ERA DIGITALE

The Internet in Real-Time

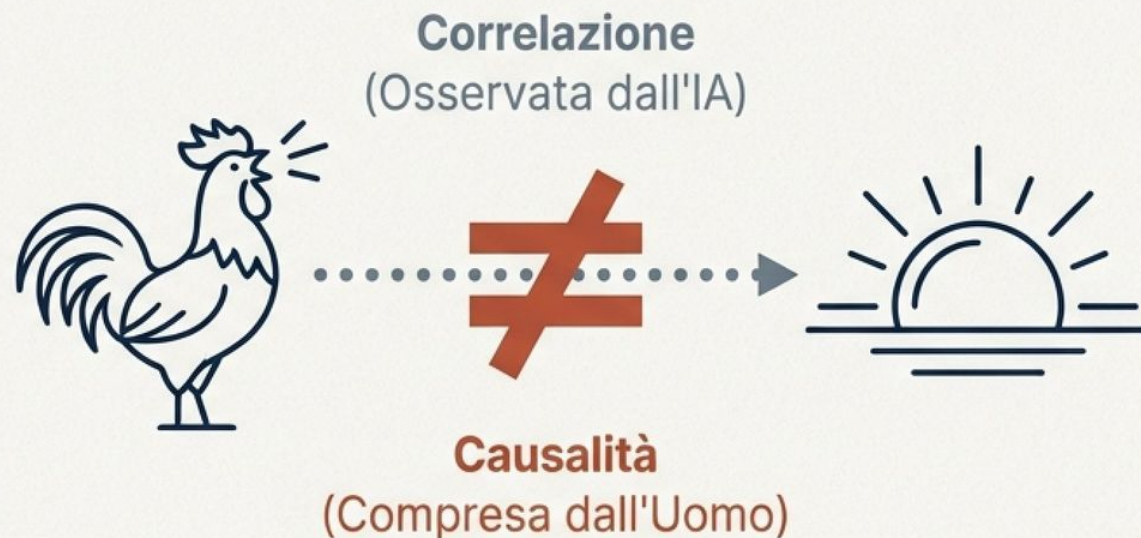
How Quickly Data is Generated



By the way, in the 1 seconds you've been on this page, approximately 22574 GB of data was transferred over the internet.

Correlazione non è Causalità

- **L'Errore Logico:** L'IA vede che A succede prima di B e inferisce una regola (Il gallo canta, quindi sorge il sole).
- **La Scala di Pearl:** L'IA è ferma al gradino dell'Associazione. Manca la capacità di capacità di **Intervento** e di **Controfattuale**.
- **Il Ruolo Umano:** Solo il ragionamento (**Sistema 2**) può comprendere i nessi causali e il 'perché'.



L'IA soffre di 'allucinazioni statistiche' quando confonde coincidenze con cause.

La Sicumera Digitale: Quando la probabilità diventa sentenza

Il Picco delle Decisioni

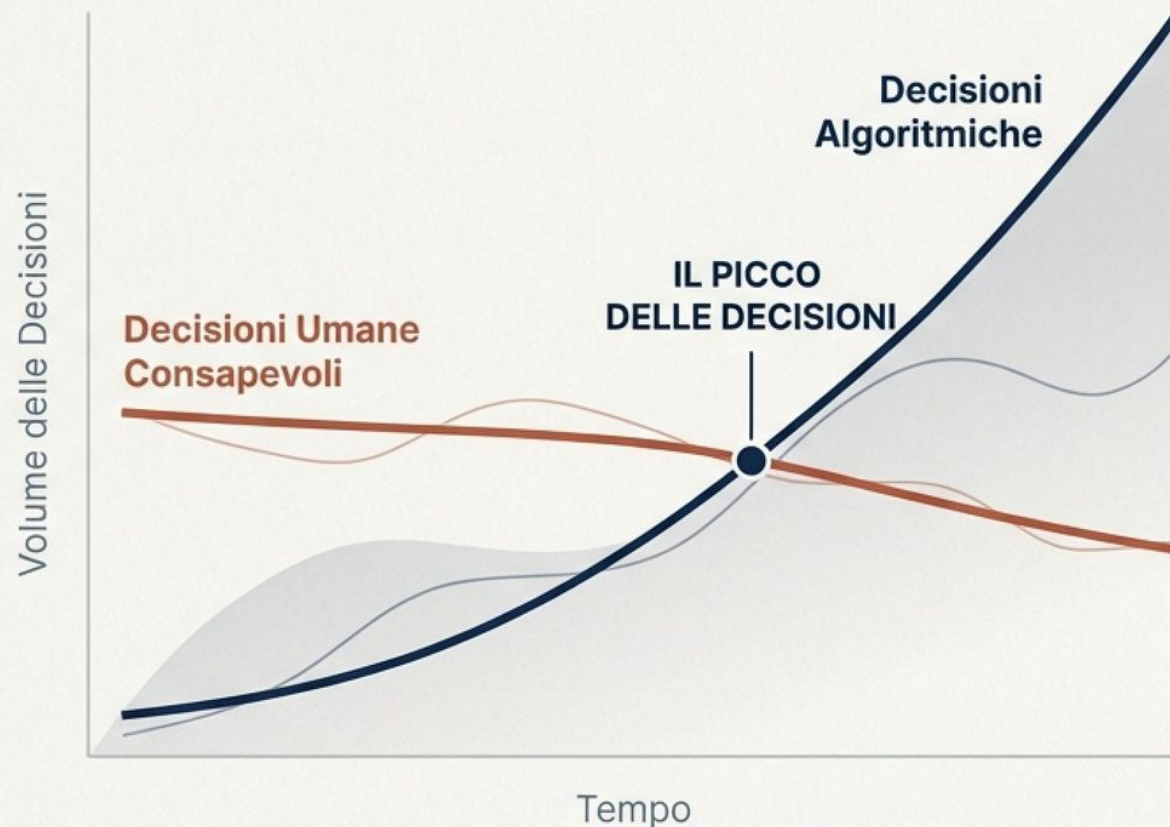
Stiamo delegando un numero crescente di scelte (consumi, percorsi, assunzioni) agli algoritmi.

Rischio Sistemico

Accettiamo la previsione della macchina senza pensiero critico. L'IA non ha dubbi (output binario), mentre l'**intelligenza umana** vive nel dubbio.

Conseguenza

Perdita di autonomia. Diventiamo esecutori di ordini algoritmici.

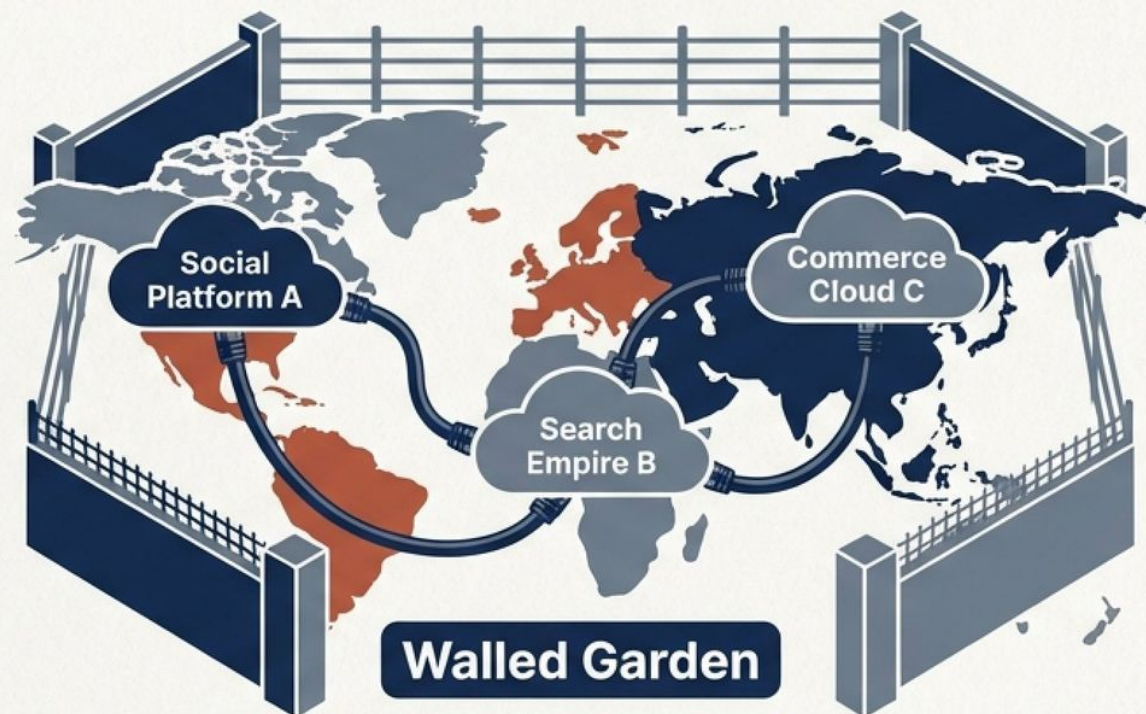


Dall'Azienda allo Stato Digitale: L'era dell'Algocrazia

Sovranità Sovranazionale: Le piattaforme Big Tech non sono più aziende, ma "Stati Digitali" con potere politico e di controllo sociale.

Sudditi, non Cittadini: Nel "walled garden", le regole sono dettate dai Termini di Servizio, non dalle costituzioni democratiche.

L'Arma: La profilazione comportamentale usata per influenzare opinioni ed elezioni.



Dalla LOGICA DI MERCATO alla LOGICA DI STATO

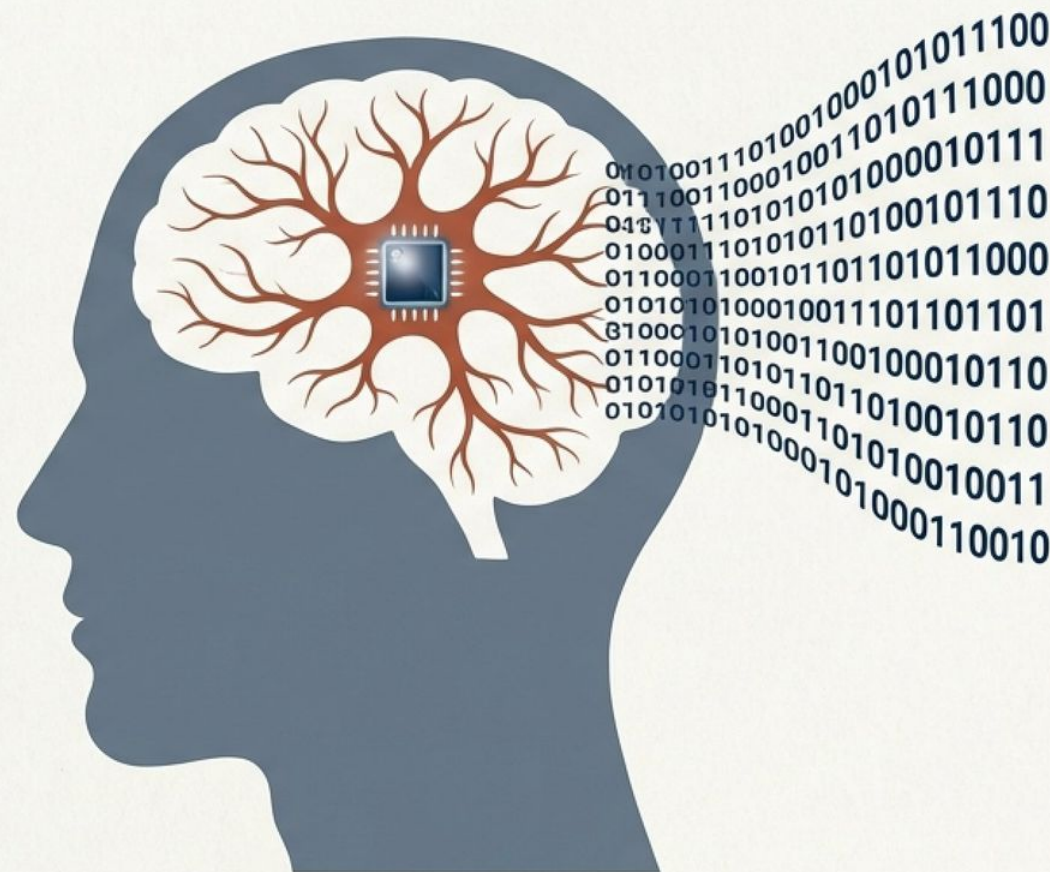
Biohacking e Neuroprivacy: L'ultima frontiera

Neuralink: La creazione di sinapsi artificiali per collegare il cervello direttamente al computer.

Digital Twin Neuronale: Creare una copia digitale dei nostri processi mentali.

Il Rischio: Se i pensieri diventano dati, possono essere letti (**biometria cerebrale**) e manipolati (**biohacking**).

Nuovi Diritti: La necessità dell' *Habeas Mentem* — il diritto alla sacralità e privacy della propria mente.



Il salto di specie: Verso una coscienza collettiva?

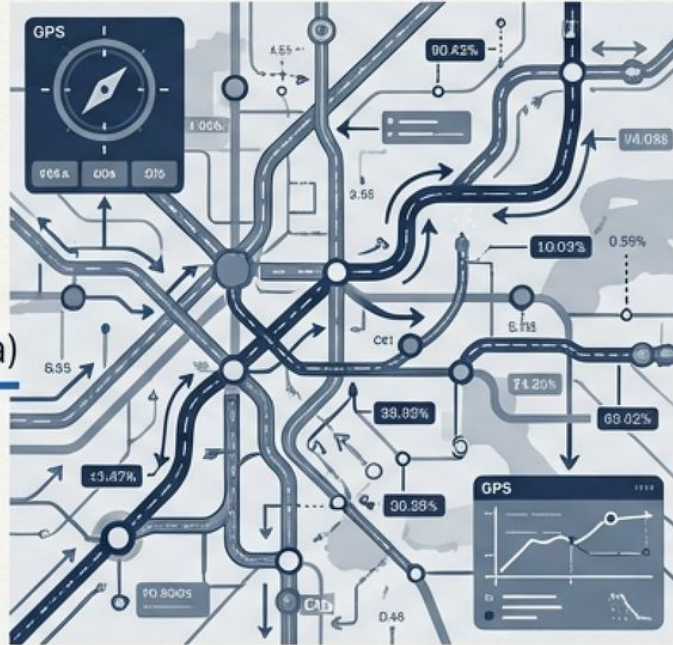
Vettore	Esempio	Criterio Selezione	Competenza	Comprensione	Coscienza
Gene	Molecola	Naturale	×	×	×
Meme	Uomo	Culturale	✓	✓	✓
Algoritmo	Macchina	Computazionale	✓	×	×
Intelligenza	AGI	Artificiale	✓	✓	✓

Oggetti che diventano Soggetti: La complessità della Rete (Noosfera) potrebbe far emergere forme impreviste di autorganizzazione.

Co-evoluzione: Non 'noi contro loro', ma un sistema nervoso planetario di cui noi siamo i neuroni coscienti.

La previsione non è una decisione

PREVISIONE
(Mappa/Probabilità)



DECISIONE
(Direzione/Etica)

Distinzione Fondamentale: L'IA fornisce il calcolo probabilistico (Sistema 0).

L'Uomo fornisce l'atto di volontà basato sui valori (Sistema 2).

L'Imperativo: Usare l'IA per ridurre l'incertezza, ma mai per abdicare alla responsabilità morale.

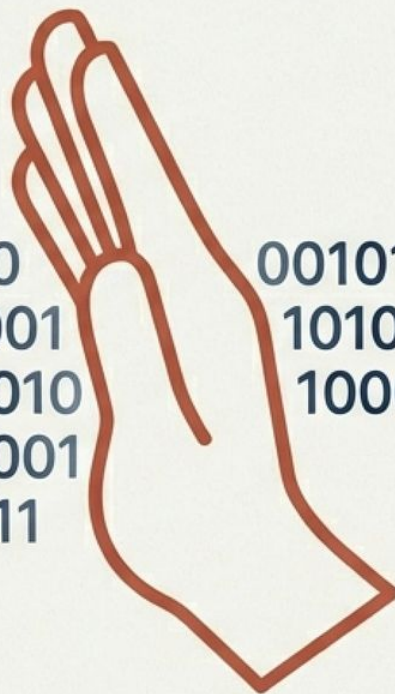
Il Giudizio: Solo l'uomo può valutare il 'senso' e le conseguenze.

Obiezione di Incoscienza Artificiale

Il Dovere di Disobbedire

Non dobbiamo accettare un risultato solo perché 'l'ha detto l'algoritmo'.
La responsabilità ricade sempre sull'uomo.

0101101101
01011011010
100011001001
0101011101010
0101101011001
010101011011



001010011010
10100100010
10001101010

Il Manifesto

Riaffermare il primato della coscienza.
Usare la macchina, non farsi usare dalla macchina.

Mantenere il monopolio sul SIGNIFICATO.

Una nuova alleanza: Cooperazione Intellettuale



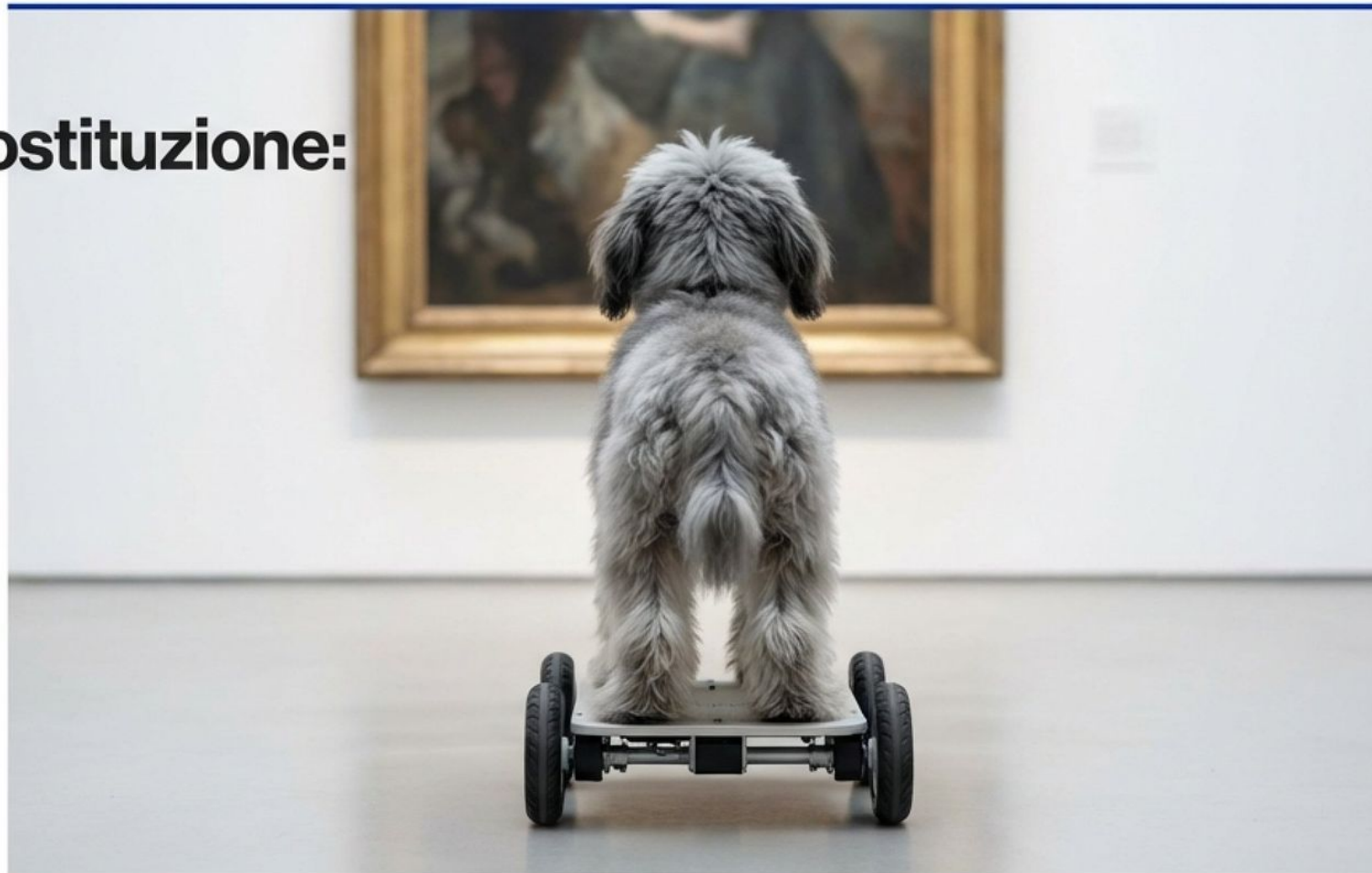
L'IA è un dono della ragione per il calcolo, ma resta un mistero per la coscienza.
Il futuro dipende dalla qualità dei nostri "maestri" umani, non dalla potenza dei nostri server.

L'incoscienza artificiale prevede. La coscienza umana decide.

L'Arte alla sfida con l'IA

Oltre la paura della sostituzione: estetica, dialogo e “cambiamenti impercettibili”.

L'intelligenza artificiale non è solo uno strumento tecnico, ma una sfida filosofica. Invece di chiederci se la macchina sostituirà l'uomo, esploriamo come l'IA sta ridefinendo i concetti di creatività, autorialità e immaginazione attraverso il pensiero di Alice Barale e le opere di Mario Klingemann.





Le Comte de Belamy



La Comtesse de Belamy



La Duchesse de Belamy



Le Duc de Belamy



Le Baron de Belamy



La Baronne de Belamy



L'Archévêque de Belamy



Le Marquis de Belamy



Madame de Belamy



Le Cardinal de Belamy

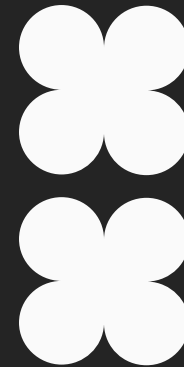


We couldn't verify the security of your connection.

Access to this content has been restricted. Contact your internet service provider for help.



ALLOGRAFIA / AUTOGRAFIA



Arti autografiche

- Le arti autografiche (pittura, stampa, scultura) sono falsificabili;
- ogni proprietà di un'opera (ad es., un pigmento, o il momento storico) è essenziale e insostituibile;
- il criterio di identità di un'opera consiste nella verifica dei materiali, delle circostanze (storia di produzione) e dei metodi con cui è stata prodotta

Arti allografiche

- Le arti allografiche (musica, letteratura, architettura, teatro, danza) non sono falsificabili;
- è possibile separare gli aspetti essenziali (notazione: sistema articolato di caratteri e posizioni relative) di un'opera da quelli irrilevanti;
- il criterio di identità di un'opera consiste (nel caso di testi, spartiti, piante) nella correttezza (identità) di compitazione, o (nel caso di edifici ed esecuzioni) nella congruenza con ciò che è correttamente compitato



prima versione



seconda versione







Il Conflitto: Apocalittici o Integrati?

L'Evento

Nel 2018, il ritratto Edmond de Belamy viene venduto da Christie's per \$432.500. La firma non è umana, ma una formula matematica.

La Reazione

Il dibattito si polarizza. Da un lato la paura della sostituzione (la 'morte dell'autore'), dall'altro l'entusiasmo acritico per la novità tecnologica.

La Prospettiva

Secondo Alice Barale, l'errore sta nel considerare l'IA come un creatore autonomo. La vera questione non è 'chi è l'autore', ma come si configura la 'complessa interazione tra uomo e macchina'. Non è uno scontro, ma una dialettica.

$$\min G \max D E_x[\log(D(x))] + E_z[\log(1-D(G(z)))]$$



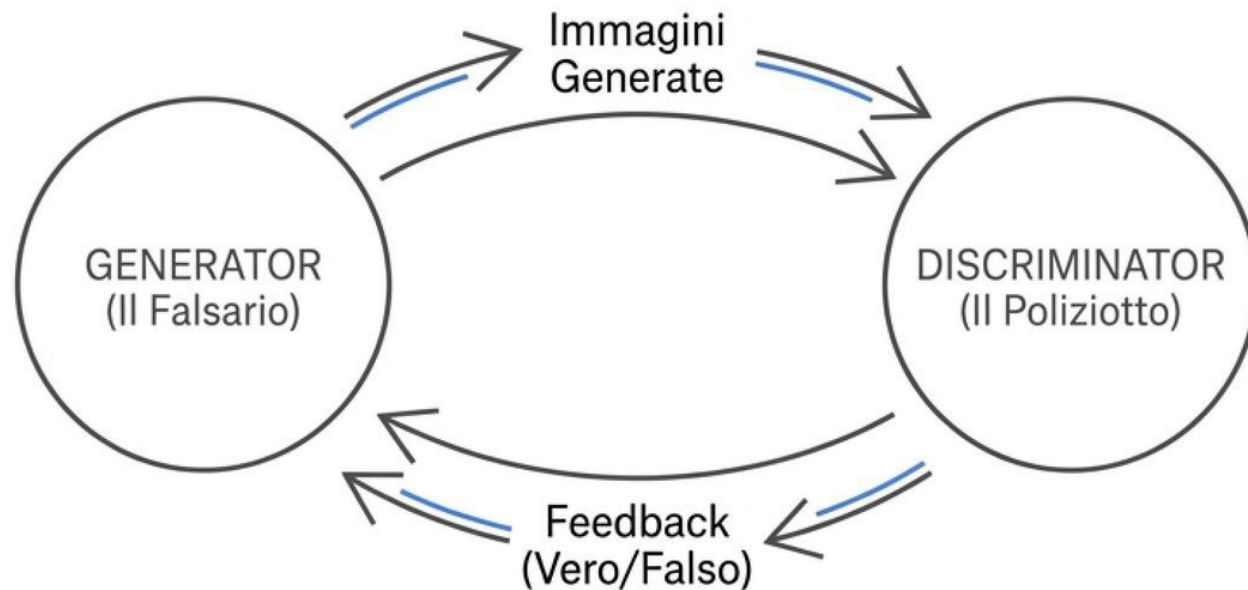
“L’Innesco: Quando un Algoritmo ha Sfidato il Mondo dell’Arte” in

Nell’ottobre del 2018, la casa d’aste Christie’s vende per 432.500 dollari il “Ritratto di Edmond de Belamy”. L’opera non è firmata da un essere umano, ma da una formula matematica in calce: $\min G \max D E_x[\log(D(x))] + E_z[\log(1-D(G(z)))]$. Per la prima volta, un’opera creata da un’intelligenza artificiale viene venduta sul mercato dell’arte tradizionale.

L’evento pone domande ineludibili: Chi è l’artista? Cos’è la creatività? E come si determina il valore, artistico ed economico, di un’opera non nata da mano umana?

$$\min G \max D E_x[\log(D(x))] + E_z[\log(1-D(G(z)))]$$

Dentro la 'Black Box': Il Poliziotto e il Falsario



AI Art vs Digital Art

Usare Photoshop non è fare AI Art. L'arte generativa richiede che la macchina abbia un grado di elaborazione autonoma dei dati.

Il Meccanismo GAN

Due reti neurali in competizione. Il Falsario crea immagini cercando di ingannare il controllo; il Poliziotto giudica se sono 'vere' o generate.

Il Risultato

Le reti imparano l'una dall'altra. L'artista allena il sistema, perdendo il controllo sui livelli intermedi (la "Scatola Nera").

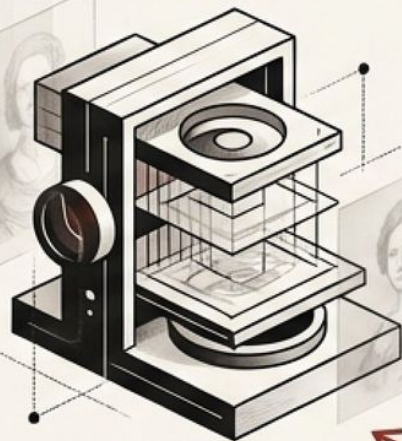
“La Sala Macchine”: Le Reti Generative Antagoniste (GAN)

Il Principio:

Le GAN, introdotte da Ian Goodfellow nel 2014, sono un'architettura di IA basata su un “gioco” a due.

Il Generatore:

Tenta di produrre dati (es. immagini) indistinguibili da un set di dati reali.



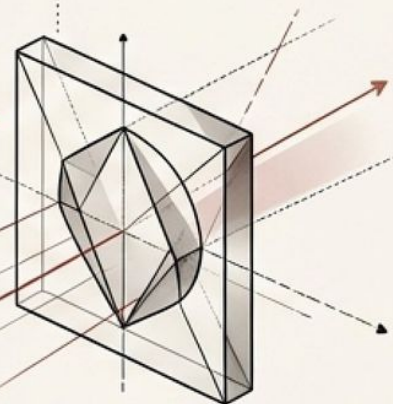
**Generatore
(Il Falsario)**



Dataset Reale

Il Discriminatore:

Impara a distinguere i dati reali da quelli “falsi” prodotti dal Generatore.

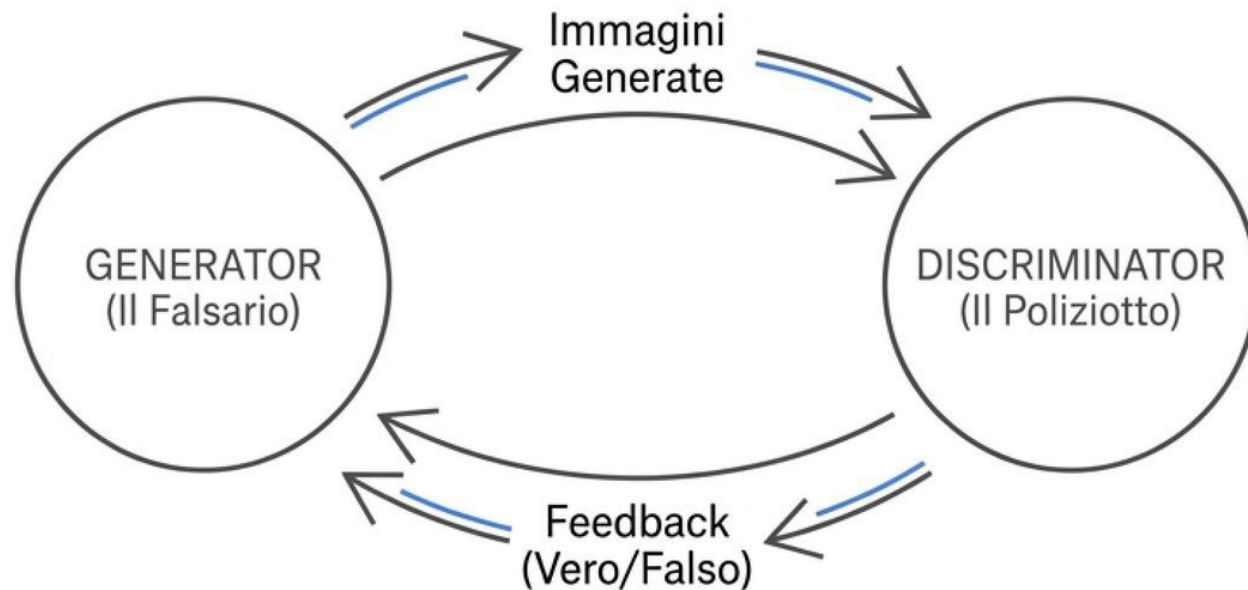


**Discriminatore
(Il Critico d'Arte)**

refine/retry

L'Equilibrio: Attraverso questo processo competitivo (“antagonista”), entrambi i modelli migliorano fino a quando il Generatore produce falsi così convincenti da ingannare il Discriminatore. È un processo di apprendimento auto-supervisionato che non mira a copiare, ma a cogliere l'essenza statistica di un corpus di dati.

Dentro la 'Black Box': Il Poliziotto e il Falsario



AI Art vs Digital Art

Usare Photoshop non è fare AI Art. L'arte generativa richiede che la macchina abbia un grado di elaborazione autonoma dei dati.

Il Meccanismo GAN

Due reti neurali in competizione. Il Falsario crea immagini cercando di ingannare il controllo; il Poliziotto giudica se sono 'vere' o generate.

Il Risultato

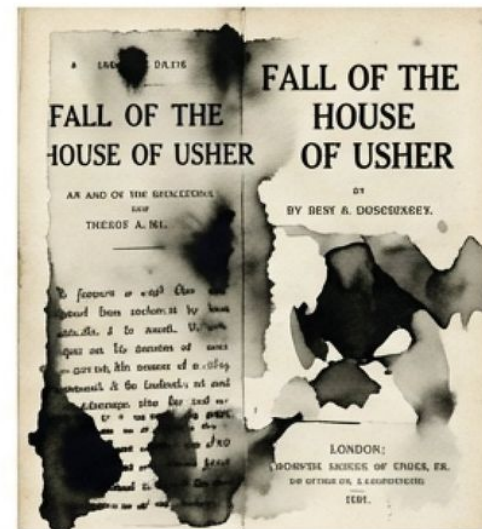
Le reti imparano l'una dall'altra. L'artista allena il sistema, perdendo il controllo sui livelli intermedi (la "Scatola Nera").

L'Estetica dell'Errore e l'Immaginazione

Il Glitch come Rivelazione: Le immagini IA sono piene di 'artefatti' (errori, deformazioni). Questi non sono fallimenti, ma finestre sul processo.

Immaginazione Mentale: Citando Bence Nanay, Barale spiega che di fronte a un'immagine incompleta o errata, il nostro cervello si attiva per "riempire i vuoti" (mental imagery).

La Tesi: L'IA stimola l'immaginazione umana proprio perché è imperfetta. Riconosciamo nei suoi errori i nostri stessi limiti percettivi. L'artefatto ci costringe a guardare attivamente.



Geografia dello Spazio Latente



Cos'è lo Spazio Latente?

È la rappresentazione matematica di tutte le immagini possibili che un'IA può generare. È un territorio dove i concetti sfumano l'uno nell'altro.

Gli Spazi Intermedi

Se l'IA ha imparato cos'è un cane e cos'è un gufo, può generare ciò che esiste tra i due. L'artista esplora questi confini per trovare "creature degli spazi intermedi".

"Mario Klingemann si definisce un 'esploratore di spazi di possibilità': cerca luoghi dove nessuno è mai stato. per poi abbandonarli appena diventano mappe conosciute."

Una Visione Alienata



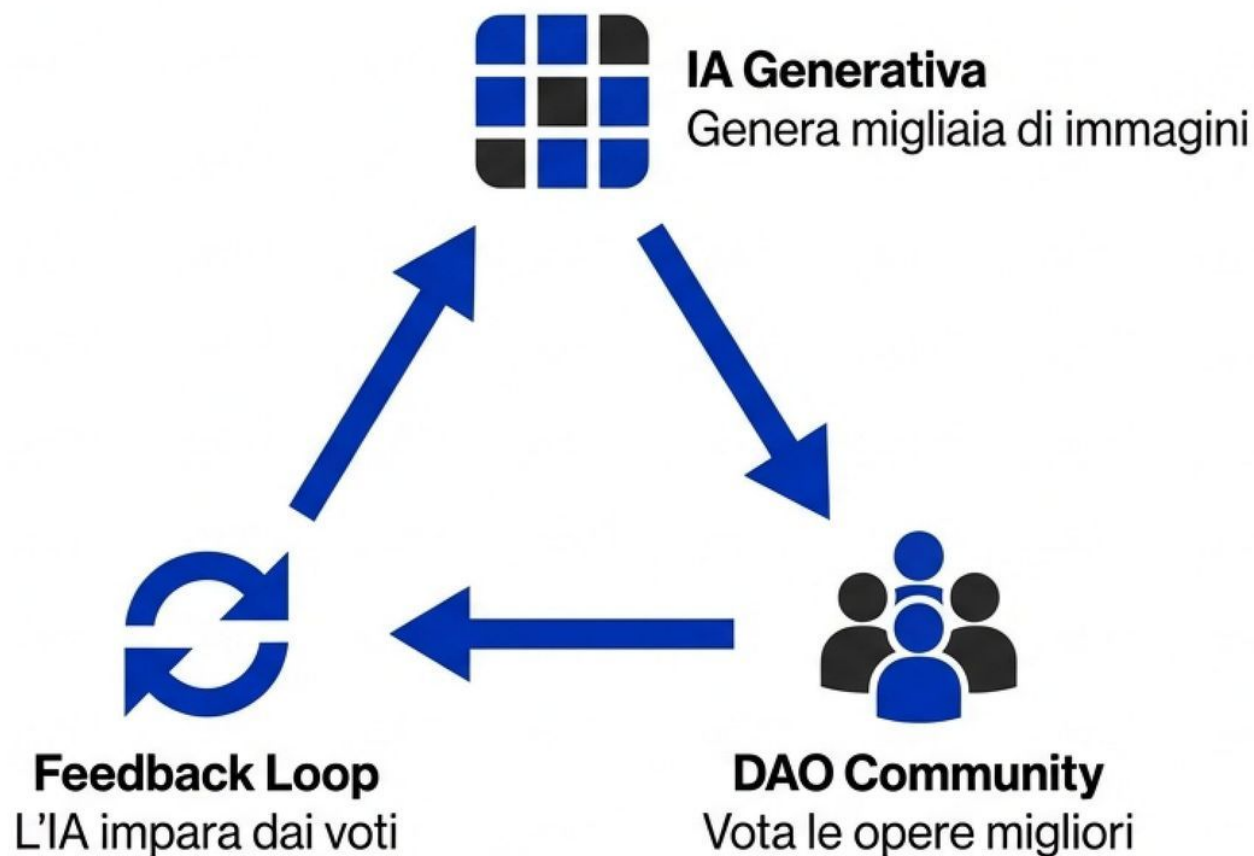
Vedere Diversamente: La macchina non ha bias culturali, ma statistici. In opere come X Degrees of Separation, l'IA collega una ceramica olandese all'Urlo di Munch basandosi su pattern visivi invisibili all'occhio umano.

Oltre la Mimesi: Come nel progetto "1 the Road", lo sguardo della macchina è "allucinato", privo di comprensione semantica ma ricco di associazioni inedite.

Valore: L'artista usa questa visione aliena non per sostituire quella umana, ma per espanderla, scoprendo connessioni che cadono fuori dalla nostra attenzione abituale.

Leue Haas Grotesk Display

La Morte dell'Autore Solitario?



Il Caso Botto: Un “artista decentralizzato”. L’artista umano diventa un “giardiniere” che pianta semi (algoritmi) e cura la crescita.

L’Inconscio Collettivo: Botto non riflette il gusto di un singolo genio, ma i desideri estetici della massa. È un’esplorazione dell’immaginario collettivo.

AICCA: La Critica come Performance

L'Opera: AICCA (Artificial Intelligent Critical Canine). Un robot vintage su ruote che gira per fiere e musei.

Il Funzionamento: Una telecamera riconosce i dipinti, un algoritmo analizza la composizione e un modello GPT genera una critica d'arte complessa ('Art Speak').

Il Gesto: La critica viene stampata su uno scontrino che esce dal retro del cane. Una parodia del linguaggio critico e una riflessione sulla nostra incapacità di processare l'enorme flusso di immagini quotidiano.



Il Gioco e la Provocazione

I Monaci Elettrici:

Klingemann cita Douglas Adams: robot creati per “credere alle cose al posto nostro”. AICCA guarda l'arte affinché non dobbiamo farlo noi, liberandoci dalla fatica del giudizio.

Walter Benjamin e il Gioco:

L'interazione con l'IA recupera la dimensione ludica. Non è il dominio sulla natura, ma un “giocare in modo armonico” con la tecnica.



Estetica **Vintage**: La scelta di un peluche retrò serve a **evitare l'intimidazione e invitare all'interazione tattile e affettiva**.

La Gabbia del Linguaggio

Prompt Engineering:

Con sistemi come Midjourney, la parola crea l'immagine.

Il Rischio del Cliché:

Il linguaggio umano codifica pregiudizi. Se chiediamo ciò che conosciamo, otterremo stereotipi.



Rompere le Regole:

Artisti come Klingemannt usano prompt “incomprensibili”. Jason Allen ha vinto un concorso ibridando prompt complessi con una cura estetica che sfida la definizione di ‘autore’.

L'Oracolo Tecnologico



L'Opera: Appropriate Response.

Lo spettatore si inginocchia davanti a un tabellone stile aeroporto.

L'Attesa:

Il rumore delle lettere che girano crea un'aspettativa sensoriale. Le frasi generate sono aforismi che sembrano profondi ma sono spesso frutto di errori o associazioni casuali.

Significato:

L'IA agisce come un oracolo moderno. Ci mostra che il significato non è intrinseco alla macchina, ma viene proiettato da noi nell'atto di leggere e interpretare.

Un Cambiamento Quasi Impercettibile



Il Tempo dell'IA:

In opere come Mitosis, i volti cambiano con estrema lentezza.

La Metafora:

L'IA non sta entrando nelle nostre vite con un'esplosione drammatica, ma attraverso una trasformazione costante e fluida della nostra quotidianità.

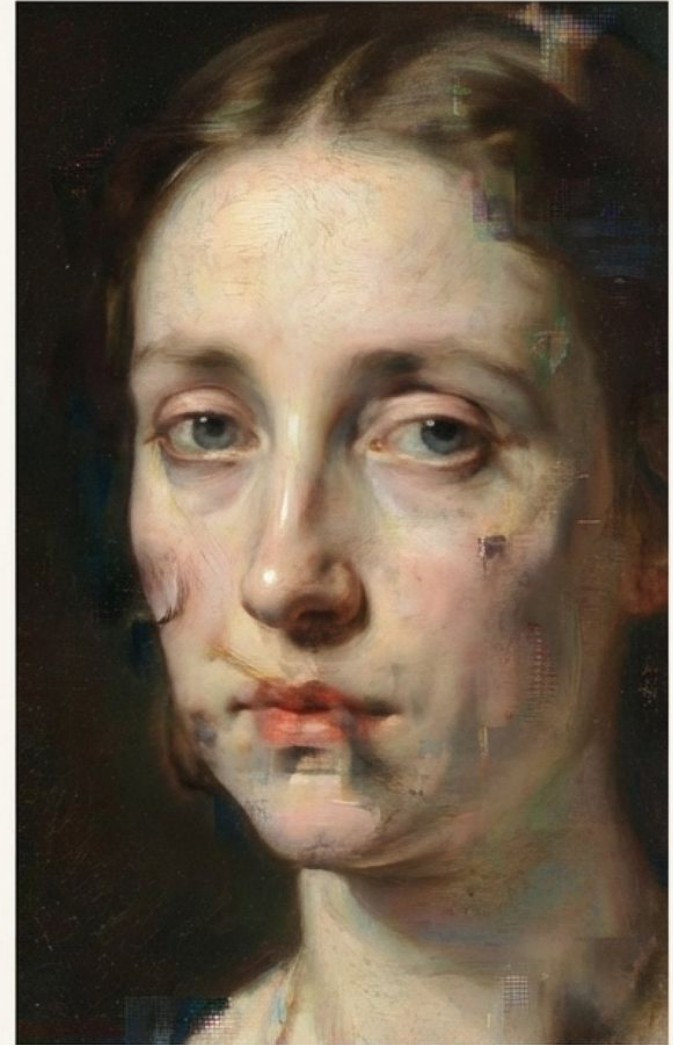
La Presenza:

Dagli assistenti vocali ai filtri fotografici, l'intelligenza artificiale è già tessuta nella trama dell'esistenza.

La Conversazione si Amplia: Oltre il Singolo Caso

Pochi mesi dopo, nel marzo 2019, Sotheby's vende 'Memories of Passerby I' di Mario Klingemann, un'opera generata in tempo reale da una complessa installazione di IA. A differenza del ritratto statico di Obvious, l'opera di Klingemann è un processo infinito e irripetibile, che mette in discussione la nozione stessa di opera d'arte finita.

Punto di Svolta: Il dibattito si sposta dalla semplice 'paternità' dell'opera alla natura del processo creativo. Non più solo 'chi' ha creato l'opera, ma 'come' l'opera viene creata e 'cosa' significa questa nuova modalità produttiva.



Il Nuovo Artista: Curatore di Dati, Allenatore di Algoritmi, Collaboratore



Curatore



Allenatore



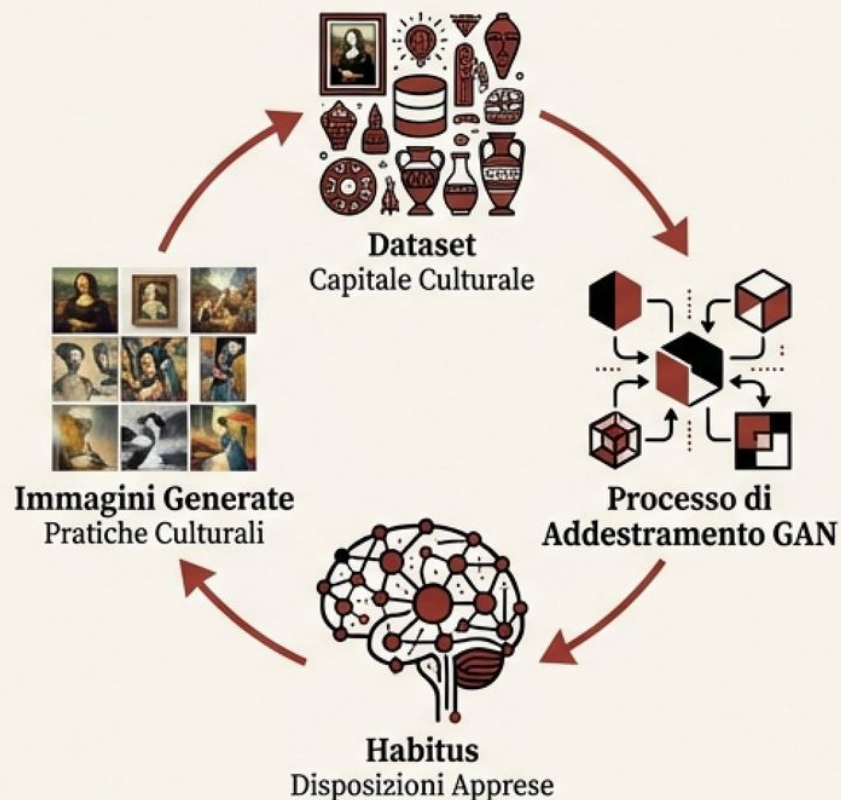
Selettore/Collaboratore

Con le GAN, l'atto creativo si sposta dalla manipolazione diretta della materia (pittura, scultura) a un processo a più stadi che precede e segue la generazione autonoma dell'immagine. Il ruolo dell'artista diventa:

- **Curatore:** Selezionare o creare il dataset di partenza. Questa scelta è l'imprinting fondamentale, poiché il modello impara solo da ciò che vede. La 'poetica del dataset' (Anna Ridler) diventa una pratica artistica a sé stante.
- **Allenatore:** Impostare i parametri, supervisionare il processo di addestramento, decidere quando fermarlo. L'artista agisce come un regista che guida un attore non-umano.
- **Selettore/Collaboratore:** Esplorare lo "spazio latente" delle possibilità generate dal modello e selezionare gli output più significativi. L'artista dialoga con i risultati, spesso inaspettati, della macchina.

“L’Habitus della Macchina: Il Capitale Culturale delle GAN

Prendendo in prestito dal sociologo Pierre Bourdieu, possiamo interpretare il processo di addestramento di una GAN come lo sviluppo di un **‘habitus’**: un sistema di disposizioni interiorizzate che governa le pratiche e le percezioni.



- Il dataset non è un input neutro, ma un corpo di ‘capitale culturale’. Contiene pregiudizi, stili e visioni del mondo implicite.
- La GAN, addestrandosi, non impara solo a ‘disegnare’, ma interiorizza queste strutture sociali e estetiche.
- Le opere che produce, quindi, non sono creazioni ex-novo, ma riproduzioni e ricombinazioni di un *habitus* preesistente. Questo solleva questioni critiche sulla riproduzione di bias e sulla vera originalità.

“La struttura duplice delle GAN [...] presenta forti analogie con una teoria della classificazione sociale e della riproduzione culturale che finora non è mai stata messa in relazione con essa.”

— Michael Castelle, *"La vita sociale delle reti antagoniste generative"*

Caso di Studio 1: Mario Klingemann e la Creatività Emergente

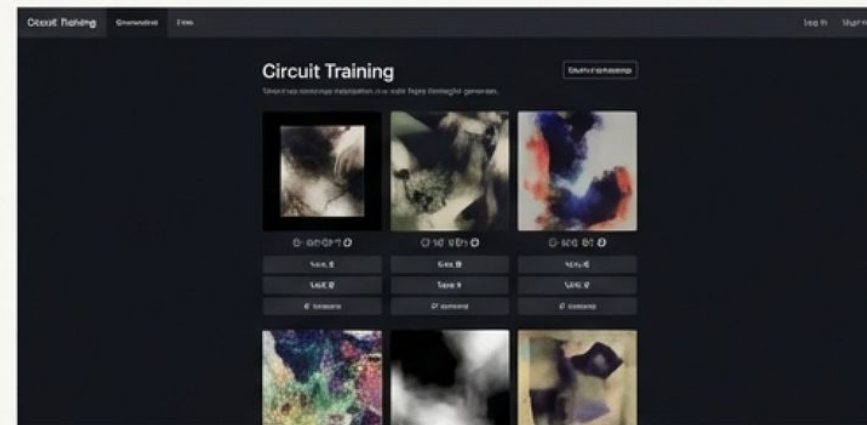
Klingemann è un pioniere nell'esplorazione dell'autonomia delle macchine e dell'estetica dell'errore. Il suo lavoro indaga i risultati imprevedibili e spesso perturbanti ('uncanny') che emergono dalla collaborazione con l'IA.



Imposture Series (2017): Ritratti distorti che esplorano la figura umana, generati da una GAN addestrata su nudi della storia dell'arte.



Uncanny Mirror (2018): Un'installazione interattiva che genera in tempo reale il ritratto dello spettatore nello stile della macchina, creando un 'doppio' inquietante.



Circuit Training (2019): Un'opera interattiva in cui il pubblico 'vota' le immagini generate, addestrando collettivamente l'IA a produrre risultati sempre più 'interessanti'.

“Caso di Studio 2”: Anna Ridler e la Poetica del Dataset

Ridler si concentra sul lavoro con i dati, spesso creandoli lei stessa manualmente. Per lei, il dataset non è un semplice materiale di partenza, ma una componente integrante dell'opera, carica di significato concettuale e storico.

- **Fall of the House of Usher (2017):** Un film animato generato da una GAN addestrata su 200 disegni a inchiostro creati dall'artista, basati sui fotogrammi della versione cinematografica del 1929 del racconto di Poe. Il medium (disegno manuale) influenza profondamente l'estetica finale.
- **Myriad (Tulips) (2018):** Un'opera video basata su un dataset di 10.000 fotografie di tulipani scattate a mano da Ridler, che collega l'IA alla bolla speculativa dei tulipani olandese del XVII secolo.



Caso di Studio 3: Obvious e la Reinvenzione della Storia dell'Arte

Obvious utilizza le GAN per creare "nuovi" esempi di stili artistici storici, generando opere che potrebbero appartenere a "famiglie" di ritratti o paesaggi del passato. Il loro lavoro si concentra sui temi dell'originalità, della discendenza e della reinterpretazione.



La Famille de Belamy (2018): Una serie di 11 ritratti di una famiglia immaginaria, generati da una GAN addestrata su 15.000 ritratti europei dal XIV al XX secolo.



Electric Dreams of Ukiyo (2019): In collaborazione con uno studioso, Obvious ha addestrato una GAN su migliaia di stampe Ukiyo-e del periodo Edo giapponese per generare nuove opere in quello stile, esplorando la reinterpretazione di un'intera tradizione estetica.



GHIBLIZZAZIONE



“Mappare il Territorio”: Una Tassonomia dell’IA Culturale

Introduzione al Framework (Lev Manovich): L'impatto dell'IA sulla cultura può essere compreso attraverso diverse modalità di applicazione. Non si tratta solo di creazione autonoma, ma di un'integrazione pervasiva nei processi di scelta e produzione estetica.

1



Selezione di Contenuti

Algoritmi di ricerca, raccomandazione e curation (es. Spotify, Instagram Explore). L'IA modella il nostro gusto suggerendo cosa consumare.

2



Targeting di Contenuti

L'IA personalizza l'esperienza culturale a livello individuale (es. pubblicità mirata).

3



Assistenza alla Creazione

L'IA come strumento collaborativo che potenzia il creatore umano (es. 'Subject Select' in Photoshop, filtri automatici).

4



Creazione Pienamente Autonoma

L'IA genera opere finite dall'inizio alla fine (es. composizioni musicali, le opere d'arte che abbiamo analizzato).

Il Dilemma della Diversità: L'Automazione Estetica Riduce o Amplifica le Scelte?

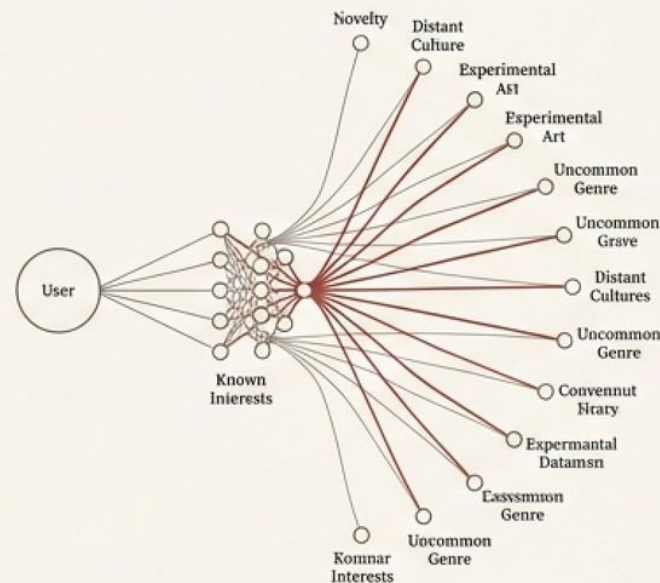
I sistemi di IA, integrati nei dispositivi e nei servizi culturali, automatizzano progressivamente le decisioni estetiche. Questo processo ha un impatto ambivalente sulla diversità.

Forze verso l'Omologazione



- ****Norme Predefinite*:** Le app di 'beautification' e i filtri automatici delle fotocamere tendono a conformare le immagini a uno standard di 'buona fotografia'.
- ****Feedback Loop*:** I motori di raccomandazione possono promuovere ciò che è già popolare, riducendo la visibilità di contenuti di nicchia e creando bolle di filtro.

Forze verso la Diversificazione



- ****Accesso a Strumenti Complessi*:** App di editing come Snapseed mettono strumenti di livello professionale nelle mani di tutti, aumentando il potenziale espressivo individuale.
- ****Esposizione alla Novità*:** I motori di raccomandazione possono essere programmati per esporre gli utenti a contenuti diversi e inaspettati.

“Un Nuovo Sguardo”: L’IA come Lente per Analizzare la Cultura



Il Concetto di Cultural Analytics:

Invece di usare l'IA per generare cultura, possiamo usarla per vederla. La Cultural Analytics è un paradigma di ricerca che utilizza metodi computazionali e di visualizzazione per esplorare enormi dataset di artefatti culturali.

Obiettivo: Mappare e comprendere la piena diversità della cultura. Si passa da una visione basata su pochi esempi canonici (storia dell'arte tradizionale) a una visione panoramica di milioni di espressioni culturali.

Differenza Chiave: A differenza degli studi statistici che cercano medie, la Cultural Analytics mira a visualizzare *tutti** i dati, evidenziando sia i pattern ricorrenti sia le eccezioni uniche, senza gerarchie.

"Vedere l'Invisibile": Mappare un Milione di Pagine Manga

- **Cosa Stiamo Vedendo:** Ogni punto rappresenta una singola pagina di manga. Le pagine sono organizzate non per autore o serie, ma in base alle loro caratteristiche visive (es. contrasto, livello di dettaglio, texture), misurate da algoritmi di computer vision.
- **Cosa Rivela:** Questa 'mappa' mostra pattern macroscopici nell'estetica del manga che sarebbero impossibili da percepire con l'analisi tradizionale. Possiamo vedere cluster stilistici, evoluzioni nel tempo e la diversità complessiva del medium. L'analisi si sposta dall'interpretazione del singolo alla comprensione del sistema.



“Oltre la Mimesi”: Dialoghi con un’Intelligenza Aliena

Siamo partiti da un quadro venduto all’asta e siamo arrivati a un nuovo modo di vedere e analizzare la cultura. Abbiamo capito che l’IA non è semplicemente uno strumento, ma un partner collaborativo, un sistema che apprende un “habitus” culturale e un interlocutore che produce risultati spesso inaspettati.

La creatività che emerge dalla “black box” di una rete neurale è semplice mimesi, una sofisticata riproduzione di pattern esistenti? O rappresenta l’alba di una forma di creatività “aliena”, non-umana, le cui logiche e la cui estetica dobbiamo ancora imparare a comprendere? Il futuro dell’arte non risiede forse nel trovare il linguaggio per dialogare con questa nuova sensibilità?



432.500 dollari per un'opera senza autore.

Nell'ottobre 2018, Christie's batte all'asta Edmond de Belamy. Stimato tra i 7.000 e i 10.000 dollari, viene venduto a quaranta volte tanto.

Dietro l'opera c'è il collettivo francese Obvious, ma il codice originale appartiene a un diciannovenne, Robbie Barrat. Chi è il vero artista?

Il ritratto, un "gentiluomo in nero" con colletto bianco, porta una firma che non è un nome, ma una formula matematica di perdita:

$$\min_G \max_D E_x [\log(D(x))] + E_z [\log(1 - D(G(z)))]$$

Key Insight: L'ingresso dell'IA nel mercato non è avvenuto tramite l'avanguardia, ma attraverso la simulazione del passato classico.



L'IA non è un alieno. È uno specchio.

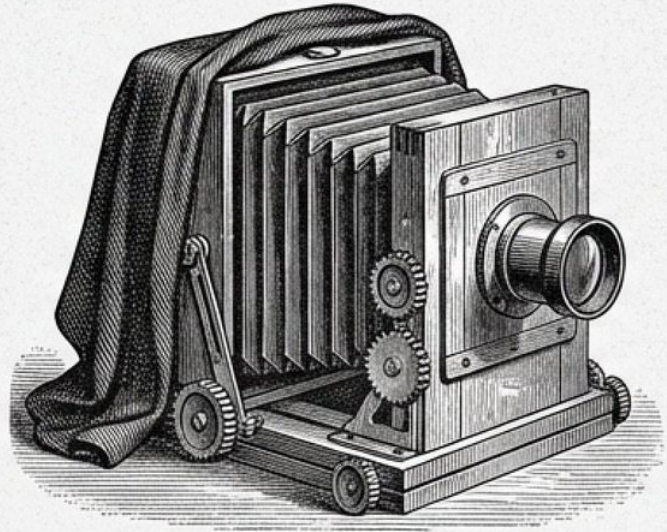
Le IA generative (Text-to-Image) non possiedono una coscienza propria. Sono addestrate sulla nostra cultura collettiva, sui nostri dati e sui nostri bias.

Le IA, lungi dall'esserci aliene, sono uno specchio in cui non ci piace rifletterci.

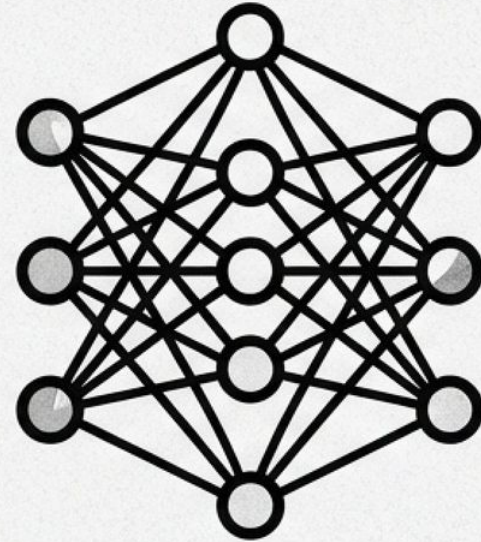
Strategia: Se vogliamo limitare i danni delle macchine, non dobbiamo renderle più umane (antropomorfismo), ma più disumane (strumenti trasparenti).



Con questo strumento non è possibile fare arte!



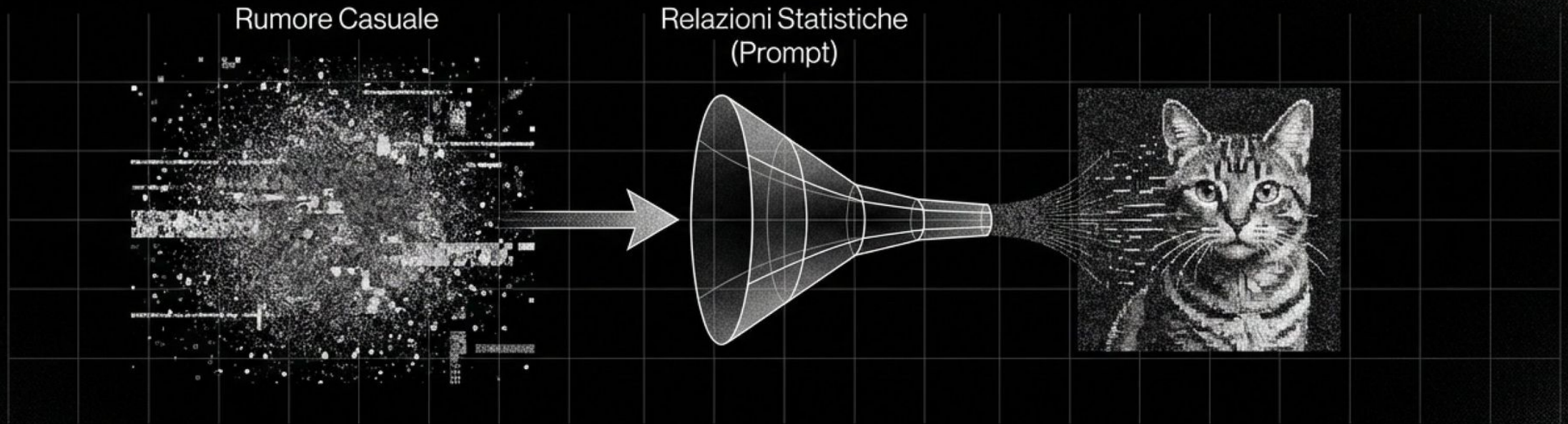
1859: Charles Baudelaire definisce la fotografia
“il rifugio dei pittori mancati”. Teme la fine del
genio artistico per la facilità del mezzo.



Oggi: Le stesse critiche vengono mosse
all'IA (“Fa tutto il computer”).

*Baudelaire aveva torto. La facilità tecnica non esclude l'arte.
L'IA libererà l'illustrazione come la fotografia ha liberato la pittura.*

Non è un collage. È statistica.



Mito: L'IA incolla pezzi di immagini esistenti.

Realtà: L'IA apprende relazioni probabilistiche tra parole e pixel.

Spazio Latente: Un universo di possibilità matematiche da cui l'immagine emerge, come un segnale dal rumore.

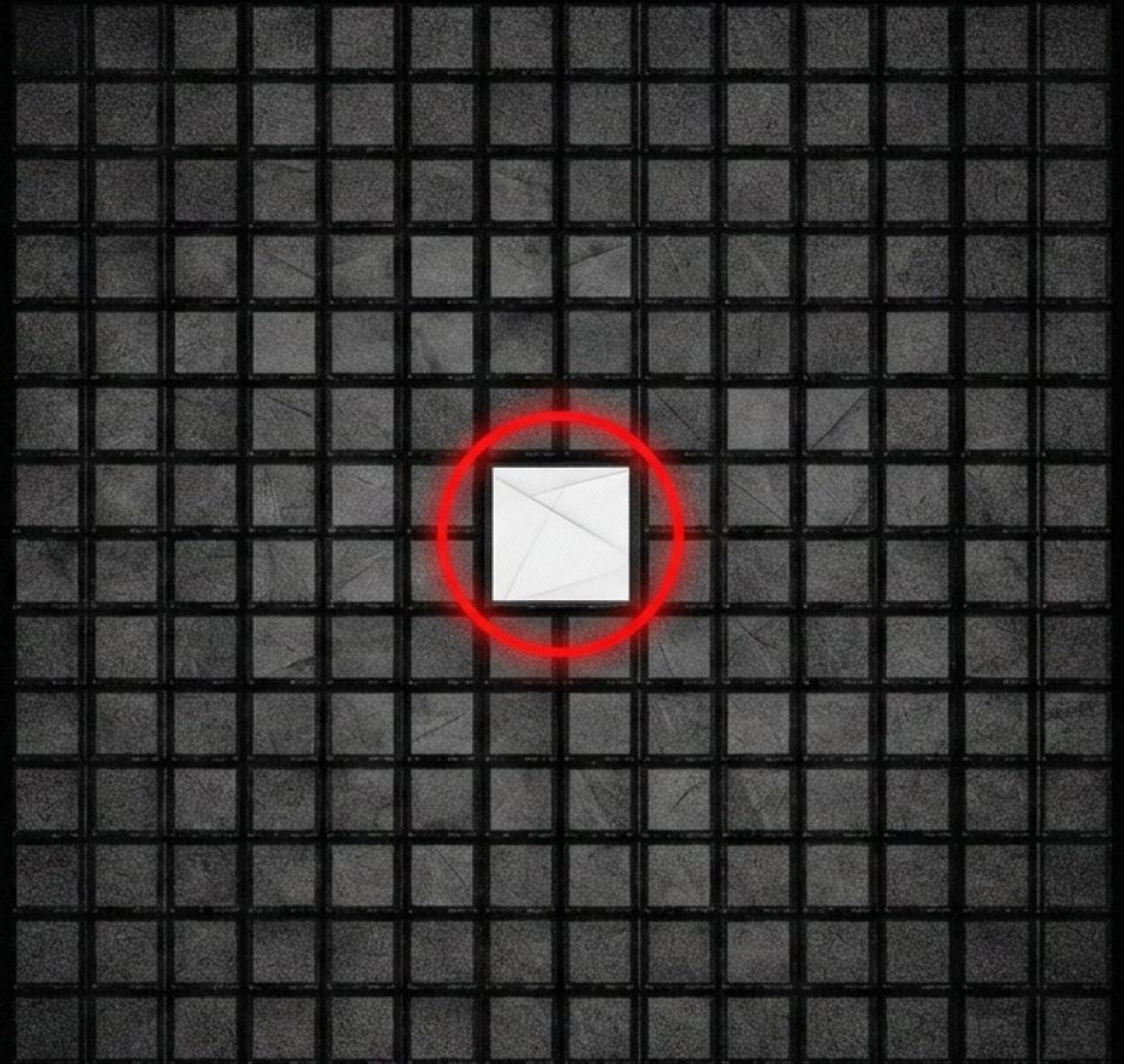
L'atto creativo è la scelta.

Scrivere un prompt non è dare un ordine a un servo, ma dialogare con una cultura aliena.

Il 'Prompter' è un esploratore che naviga lo spazio latente.

Marcel Duchamp: L'unica condizione necessaria per fare arte è la scelta (l'atto di ostensione).

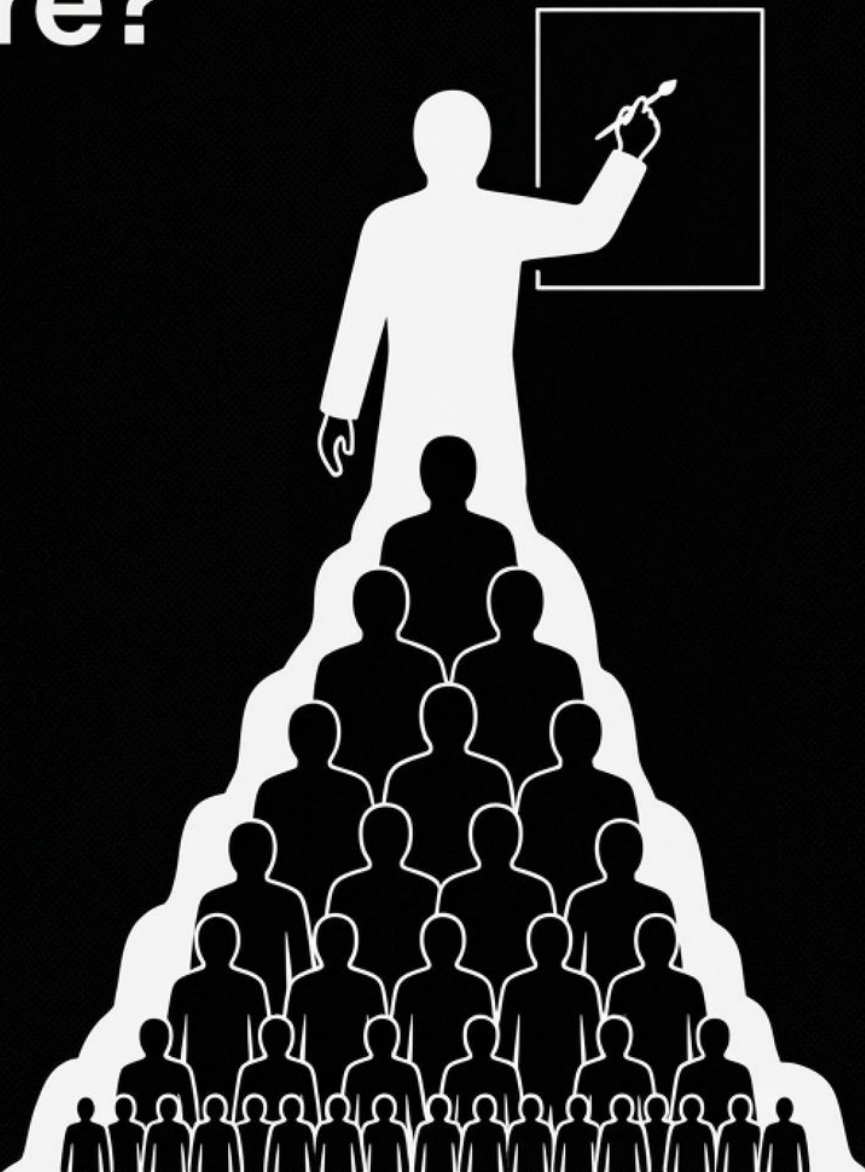
L'arte risiede nella selezione, nella cura, nell'iterazione e nell'errore virtuoso.



Chi è il vero autore?

“La mia opera è una
summa di furti a quel
tutto che è la natura.”
— Goethe

- Nessuno crea nel vuoto. Siamo parte di un flusso continuo di influenze (Metacreatività).
- Il “pennello” non è mai neutro: è un co-autore che porta con sé la storia di chi lo ha inventato.



I limiti del mio linguaggio sono i limiti del mio mondo.



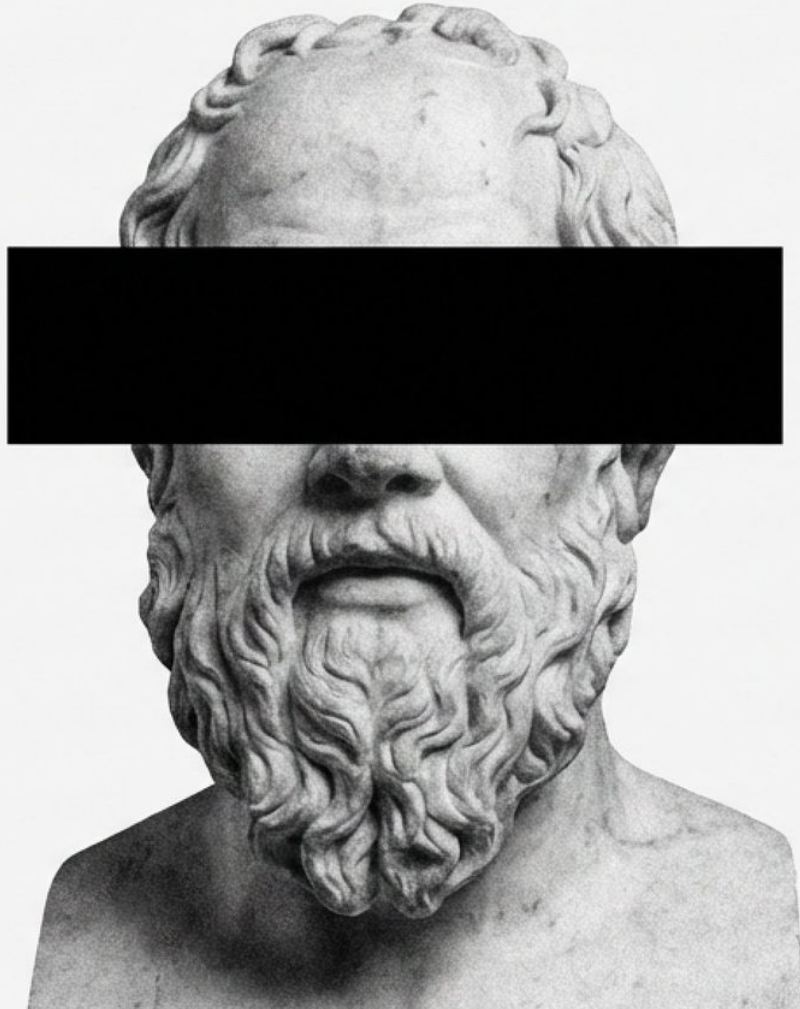
Le IA vedono solo ciò che è
nel loro dataset.

Bias Culturale: Se il dataset è
occidentale, "Uomo" = Bianco;
"Infermiere" = Donna.

Conseguenza: Cancellazione
visiva delle culture non
rappresentate.

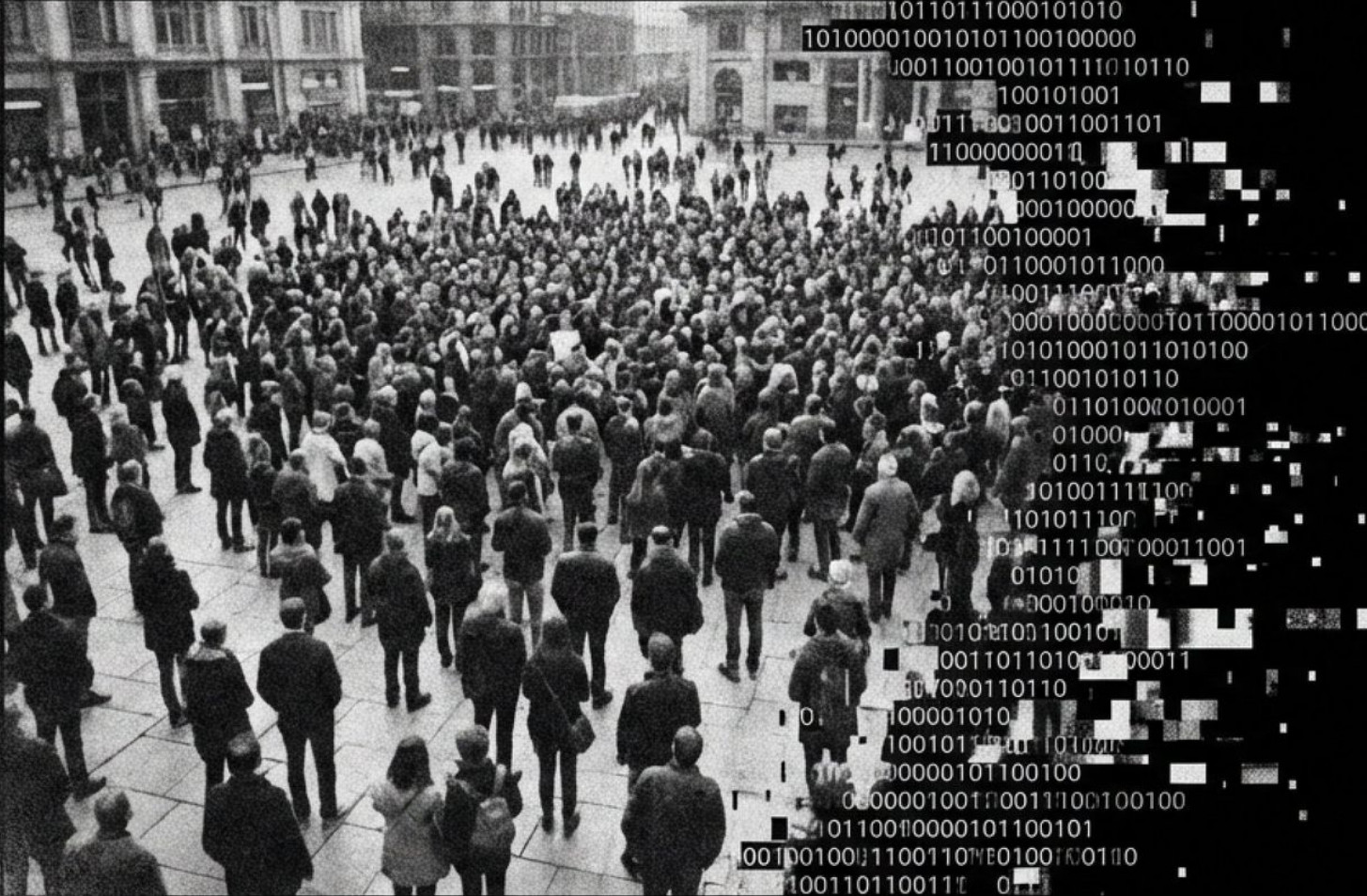
Soluzione: Non chiudere i dati
(copyright), ma aprirli e
diversificarli.

Il Puritanesimo Algoritmico



- Le aziende impongono filtri preventivi severi (niente nudo, violenza, figure pubbliche).
- Critica: Infantilizzazione dell'utente. "Un uomo non è responsabile dei propri sogni?" (Sant'Agostino).
- Rischio: Delegare la morale alle macchine limita la libertà espressiva e la catarsi artistica.

La fine della testimonianza visiva



Con i Deepfake, il valore documentale della fotografia è morto.

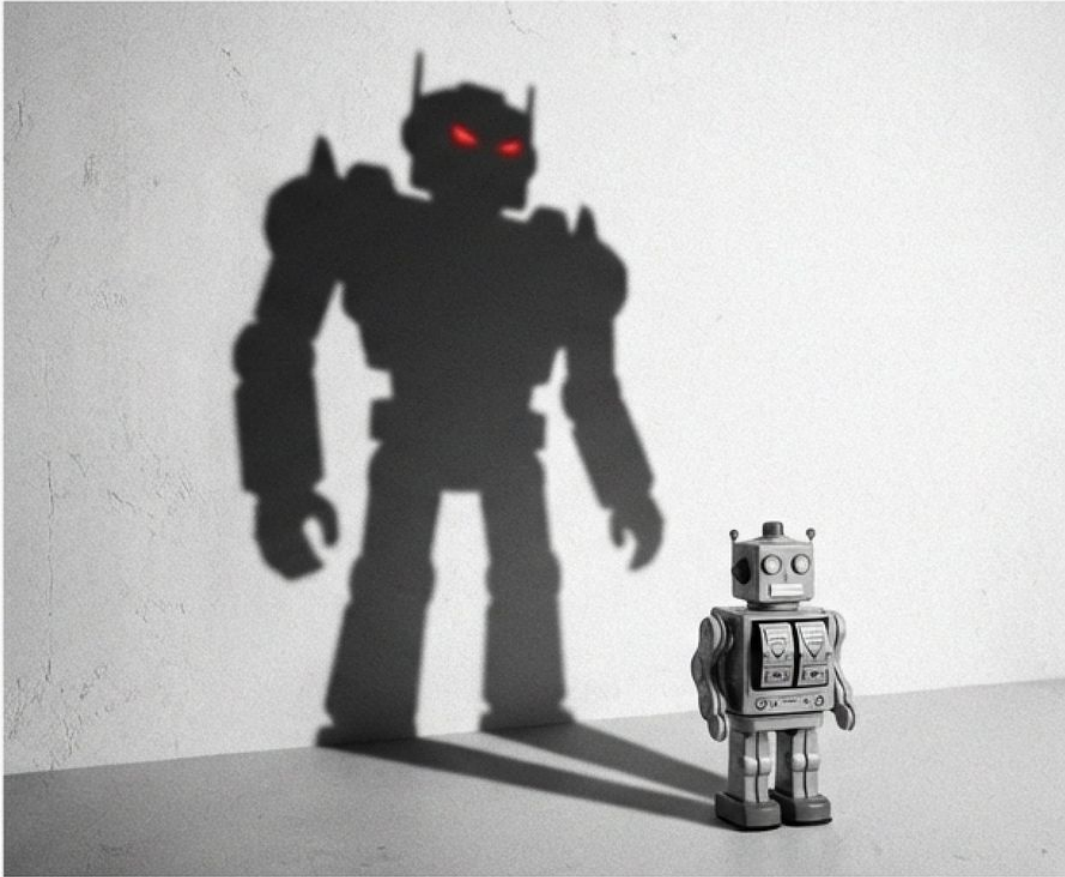
Paradosso: “Se tutto è spam, nulla è spam.”

Il Futuro della Verità:

Dovremo tornare a basarci sulla reputazione della fonte, sul contesto e sulle “storie”, non sul ‘l’ho visto in foto’.

La fiducia torna ad essere un atto umano.

Dimenticate Terminator.



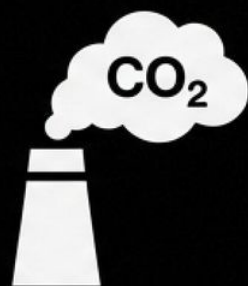
- Temere che le IA ci sterminino (AGI) è come preoccuparsi del sovraffollamento su Marte (Andrew Ng).
- Le apocalissi immaginarie ci distraggono dai problemi reali e immediati.
- Le macchine non hanno volontà; hanno proprietari.

I Veri Pericoli



Monopolio

La tecnologia è in mano a pochissime aziende private. Chi non possiede i server è tagliato fuori.



Impatto Ambientale

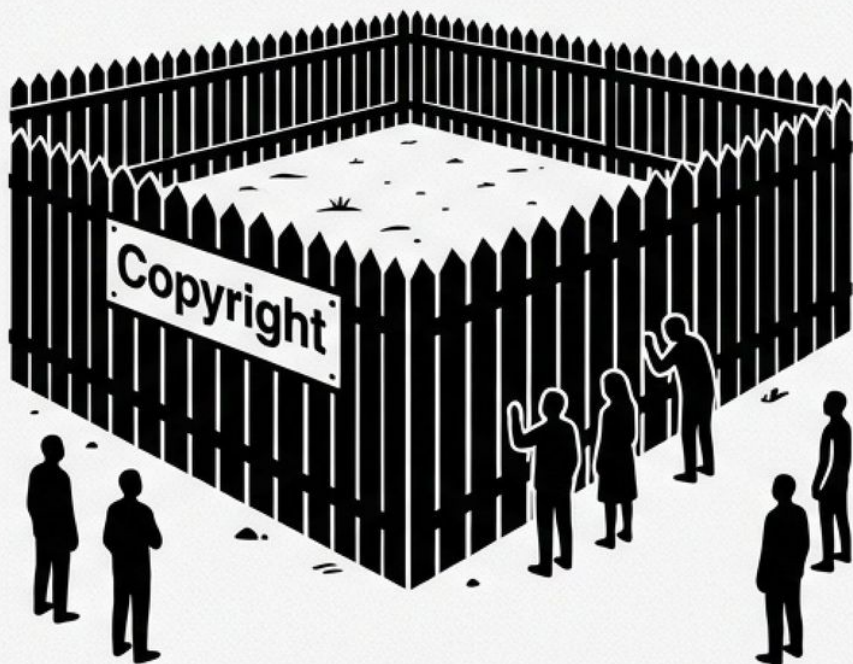
L'addestramento e la generazione di immagini consumano enormi risorse energetiche.



Manipolazione

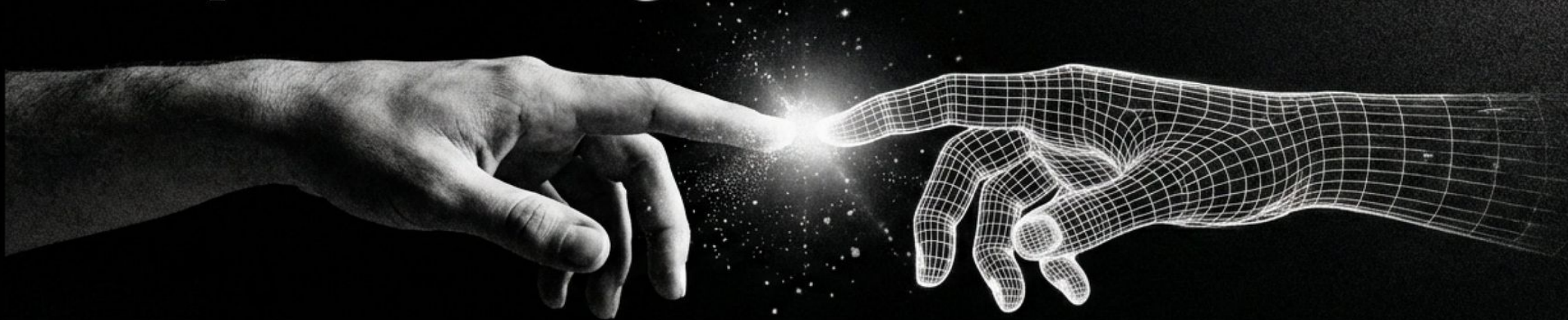
L'uso dell'IA per profilazione comportamentale e pubblicità persuasiva.

La battaglia sbagliata sul Copyright



- Il diritto d'autore è spesso usato dalle grandi corporazioni per mantenere il controllo, non per difendere gli artisti.
- Se vince il copyright chiuso, solo le grandi aziende potranno permettersi di addestrare le IA.
- Alternativa: Reclamare i mezzi di produzione. Favorire l'Open Source per democratizzare la tecnologia.

Rompere lo specchio o imparare a guardarsi?



L'arte sopravviverà, trasformandosi in Metacreatività: un processo dove l'umano orchestra sistemi non umani.

Call to Action

Non temete lo strumento, ma chi lo controlla.

Usate l'IA per esplorare nuove forme di creatività e rompere la “media statistica”.

L'arte è un'operazione collettiva.

*Le innovazioni ci offrono una conoscenza che va oltre
il loro mero utilizzo, perché sono un sintomo che illu-
una catena di condizioni e processi che germinavano
nel buio. — Francesco D'Isa*



Q1 — Mitchell

Che cosa “vogliono” le immagini da noi?

→ attenzione, credenza, reazioni, desiderio.

Q2 — Belting

Dove “stanno” le immagini?

→ corpo (percezione/memoria) + medium (supporto) + immagine (evento).

Q3 — “Immagini senza verità”

Che succede quando “vero/falso” non regge più?

→ immagini generate: efficacia, programma, limiti, potere.

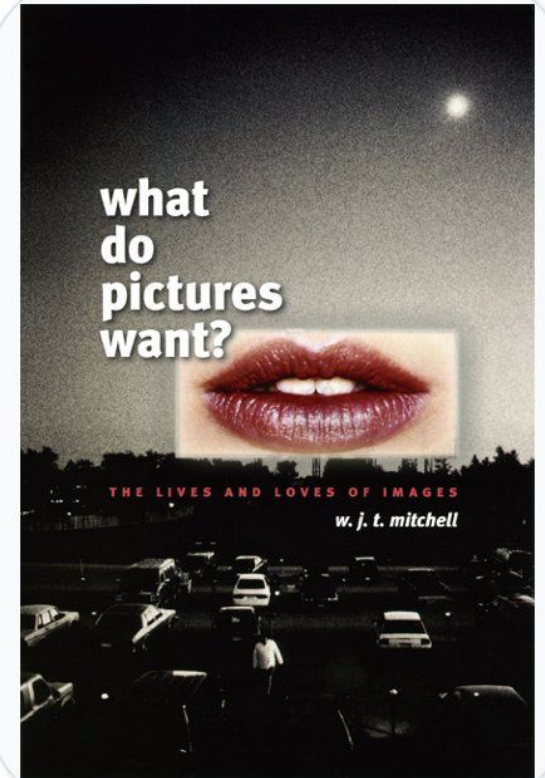
Mitchell: “Che cosa vogliono le immagini?”

Se le trattiamo come vive... non è solo poesia: è teoria.

le immagini non sono solo “segni” da interpretare: si comportano come attori sociali.

- ci chiedono attenzione (guardami!)
- ci strappano reazioni (amore/odio/paura)
- ci manipolano: affetti prima che argomenti
- si “attaccano” ai contesti (media, rituali, potere)

“Cosa vuole questa immagine che io faccia, qui e ora?”



W. J. T. Mitchell
(2005)

Mitchell: desiderio, iconofilia, iconofobia

Per Mitchell, parlare di “desideri” è un trucco metodologico: ci obbliga a prendere sul serio l’agenzia delle immagini.

Esempi di “cose che le immagini vogliono” (in soldoni):

- essere viste (circolare)
- essere credute (o temute)
- essere toccate: corpi + rituali
- essere difese (iconofilia)
- essere distrutte (iconoclasmo)
- offendere / provocare
- funzionare come “armi” simboliche
- diventare “vive” nella nostra testa

con l’IA le immagini “vogliono” anche un prompt, un’etichetta e una piattaforma per vivere.

Mitchell: desiderio, iconofilia, iconofobia

Per Mitchell, parlare di “desideri” è un trucco metodologico: ci obbliga a prendere sul serio l’agenzia delle immagini.

Esempi di “cose che le immagini vogliono” (in soldoni):

- essere viste (circolare)
- essere credute (o temute)
- essere toccate: corpi + rituali
- essere difese (iconofilia)
- essere distrutte (iconoclasmo)
- offendere / provocare
- funzionare come “armi” simboliche
- diventare “vive” nella nostra testa

con l’IA le immagini “vogliono” anche un prompt, un’etichetta e una piattaforma per vivere.

Belting: il corpo come “luogo delle immagini”

E il medium come “corpo artificiale” che dà presenza.

Tre cose da ricordare:

- La “presenza” dell’immagine non è solo visiva: è corporea (mi muove, mi ferma, mi eccita, mi irrita).
- Il medium non è un tubo neutro: modella l’esperienza (tempo, scala, ripetizione, accesso).
- Il corpo è il punto di fusione: senza percezione/ memoria non c’è immagine “che funzioni”.

Esempio banale (ma reale):

quando scorri un feed, non “guardi immagini”: stai in un ecosistema che ti governa attenzione + emozioni.

Belting (oggi):

CORPO (io)

SCHERMO / APP

ALGORITMO

IMMAGINI (feed)

Cambio di regime: fotografia → immagini generate

Dalla “traccia” (indice) al “campo di possibilità” (modello).

FOTO (regime “classico”)

- pretesa di “traccia” del reale
- verifica: contesto, negativo, metadati
- manipolazione: possibile ma “costa”

IA GENERATIVA (regime “tecnico”)

- affiora da rumore + dati appresi
- il prompt orienta (non “crea dal nulla”)
- verifica: programma, limiti, label

Mitchell+Belting: se l'immagine “vuole” qualcosa, oggi lo ottiene dentro un medium che è anche una macchina di selezione.

Flusser: immagini tecniche, apparati, “black box”

Non chiediamo solo “che cosa mostra?”, ma “che programma esegue?”

In una frase:

le immagini tecniche sono prodotte da apparati che “computano” il mondo (e ci rieducano a vederlo).

- dal continuo → “punti” (bit/pixel): tutto diventa calcolabile
- premiamo tasti e otteniamo sintesi visive (uniformazione)
- il funzionamento è opaco: la macchina come scatola nera
- decifrare = intuire il “programma” (scopo/funzione) più che il contenuto

VILÉM FLUSSER

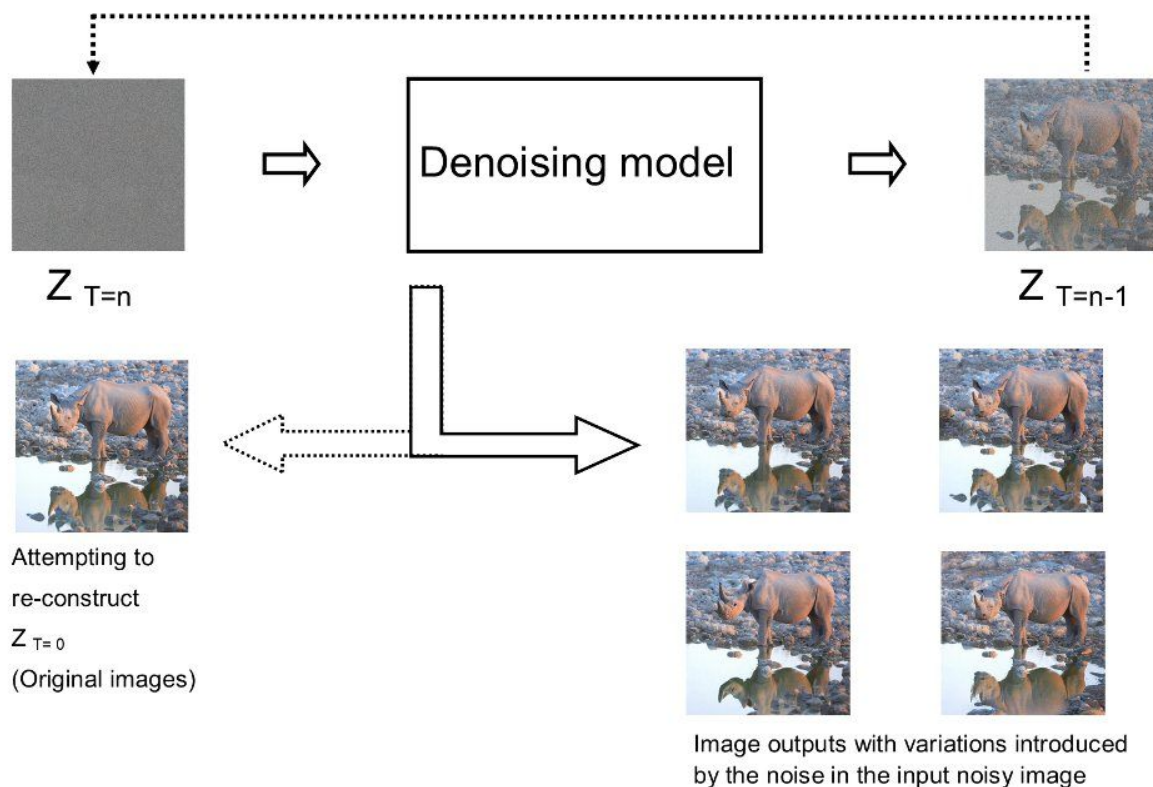
Into the Universe of Technical Images

Translated by Nancy Ann Roth
Introduction by Mark Poster

“Quali tasti stiamo premendo? E chi ha deciso i tasti disponibili?”

“Affiorare dal rumore”: come funziona (idea base)

Denoising: togli rumore passo-passo finché “emerge qualcosa”.



Tradotto:

- il modello impara stili/forme da tantissimi esempi
- da un “rumore” iniziale, ricostruisce un’immagine plausibile
- il prompt indirizza: seleziona una traiettoria nel possibile
- uscita = variazioni: non “copia”, combina probabilità

Qui nasce il problema:
“vero/falso” non basta più.

Freddo iconico: Libri Carolini & “l’iscrizione”

Stessa figura, senso diverso: cambia la scritta (oggi: cambia il label).



Carolingio, ca. 800
Germigny-des-Prés

Il punto (semplificato):

- Nei *Libri Carolini* si critica l’idea che un’immagine sia sacra “in sé”.
- Esempio narrativo: due donne identiche → una diventa Madonna, l’altra Venere... solo per l’iscrizione.
- Quindi: l’immagine conta per la sua efficacia/uso, non per una “verità” interna garantita.

Oggi: spesso non distinguiamo più per
“materia”
(ma per etichette):

- AI generated content
- verified
- watermark

Sintesi: che cosa “vogliono” le immagini generate?

Metti insieme Mitchell (desiderio) + Belting (corpo)

MITCHELL

Vogliono attenzione

- circolazione (feed, meme)
- reazione (shock, hype)
- credibilità “a colpi di label”

Flusser: immagini tecniche, apparati, “black box”

Non chiediamo solo “che cosa mostra?”, ma “che programma esegue?”

In una frase:

le immagini tecniche sono prodotte da apparati che “computano” il mondo (e ci rieducano a vederlo).

- dal continuo → “punti” (bit/pixel): tutto diventa calcolabile
- premiamo tasti e otteniamo sintesi visive (uniformazione)
- il funzionamento è opaco: la macchina come scatola nera
- decifrare = intuire il “programma” (scopo/funzione) più che il contenuto

**VILÉM
FLUSSER**
**Into the
Universe of
Technical
Images**

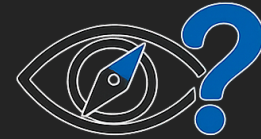
Translated by Nancy Ann Roth
Introduction by Mark Poster

“Quali tasti stiamo premendo? E chi ha deciso i tasti disponibili?”

are?)
box)

Chi decide i programmi, i limiti e le possibilità di affioramento?

- 1) COSA VUOLE QUESTA IMMAGINE DA ME
(ATTENZIONE? CONSENSO? PAURA?)
- 2) QUAL È IL MEDIUM PRECISO (STAMPA?
SCHERMO? FEED? TOOL GENERATIVO?)
- 3) QUALE CORPO ATTIVA (CHE
EMOZIONE/GESTO MI FA FARE?)
- 4) QUAL È IL PROGRAMMA (SCOPO,
TARGET, METRICHE: CLICK, SHARE,
VOTO...)?
- 5) CHI CONTROLLA I TASTI E I LIMITI
(POLICY, DATASET, PIATTAFORMA, LEGGE)?





L'Intelligenza Artificiale e il Mercato dell'Arte

Una Rivoluzione Silenziosa



Dall'autenticazione algoritmica alla genesi di nuove estetiche: come i dati stanno ridisegnando il valore.

Il mondo dell'arte, storicamente tecnofobo e fondato su pratiche opache, sta affrontando la sua più grande trasformazione dai tempi di Internet. L'IA non è più solo fantascienza: è uno strumento operativo che sta ridefinendo le regole del gioco in autenticazione, valutazione e creazione.

***“Il mondo
dell’arte ha
scoperto Internet
solo durante il
COVID-19.”***

— Magnus Resch,
Economista del Mercato dell’Arte

Un Settore in Ritardo, Pronto al Balzo

Il Problema

Un mercato da 65 miliardi di dollari che soffre di asimmetria informativa. Le gallerie proteggono i prezzi (“price transparency”), e l’autenticazione si basa spesso sull’intuizione soggettiva.

L’Opportunità

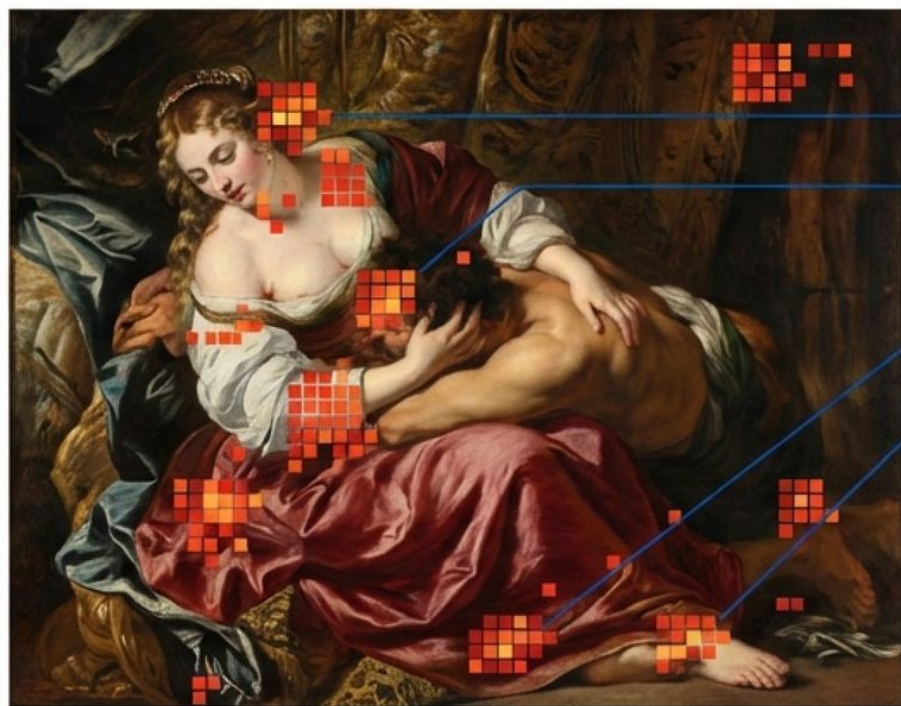
L’IA offre capacità di calcolo e pattern-matching che settori come la finanza e la medicina usano da anni.

La Visione

L’obiettivo non è sostituire l’esperto, ma fornire trasparenza per attrarre una nuova generazione di capitali e collezionisti.

L'Occhio della Macchina vs. Il Connoisseur

Quando l'algoritmo sfida il museo



ANALISI IA: ART RECOGNITION

Opera: Samson and Delilah

Training Set: 148 opere di Rubens

Probabilità Autenticità: 8%

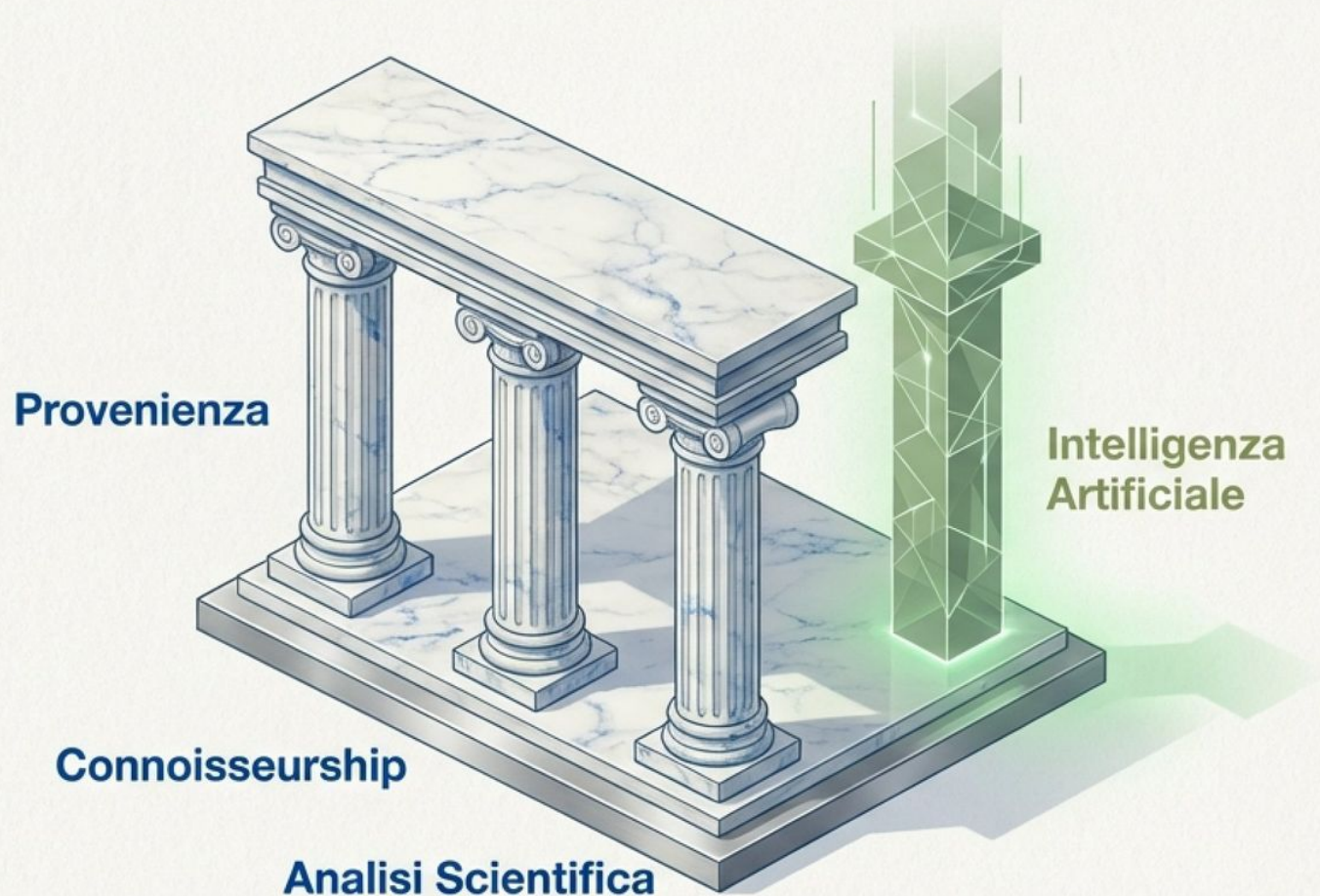
Probabilità Falso: 92%

Il Contesto: Acquistato dalla National Gallery per £2.5 milioni nel 1980.

Il Metodo: A differenza dell'occhio umano, l'IA analizza ogni centimetro quadrato simultaneamente, isolando i pattern delle pennellate (non il volto o la composizione) per identificare la 'firma motoria' dell'artista.

PLATE 2: *Samson and Delilah* (attributed to Peter Paul Rubens), 1609.

La “Quarta Gamba” dell’Autenticazione



Aziende come Hephaestus Analytical introducono l'IA come elemento stabilizzante.

- **Protocollo Standardizzato:** L'IA non ha “giornate no” o bias emotivi.
- **Riduzione del Rischio:** Permette a assicuratori e finanziatori di quantificare il rischio di attribuzione, sbloccando prestiti a tassi più competitivi e garanzie assicurative su opere prima considerate ‘a rischio’.

Valutazione: Oltre l'Intuizione del Mercante

Valutazione Tradizionale



- Basata su “Comparables” (aste passate)
- Ignora il mercato primario (gallerie private)
- Valutazioni statiche

Approccio Data-Driven (LiveArt / Appraisal Bureau)



- Milioni di data point puliti tramite Machine Learning
- Correlazione fattori invisibili: indici di borsa, hype momentanea
- Stime in tempo reale (Trading Floor)

L'IA sfida l'intuizione soggettiva elaborando dati che nessun umano potrebbe gestire in scala, offrendo una visione del valore dinamica e trasparente.

Mappare l'Invisibile: Knowledge Graphs e Previsione

Knowledge Graphs (ArtFacts / Limna)

L'IA mappa le connessioni tra 1 milione di artisti e 50.000 istituzioni.

Artista
Emergente

Galleria
Regionale

Biennale
di Venezia

Gagosian
Gallery

Valore
x10

L'Effetto Gagosian

L'algoritmo calcola il 'momentum' tracciando il percorso espositivo. Se un artista entra nell'orbita di un 'Market Maker', l'IA prevede l'aumento di valore prima che avvenga l'asta.

Dal Cubo Bianco al Metaverso: Esporre l'Immateriale

La sfida curatoriale dell'Arte Generativa

Il Modello Phygital



- **Annka Kultys Gallery:** Visori VR in loco ("strolling, not scrolling") per espandere lo spazio fisico in padiglioni virtuali infiniti.

L'Installazione Immersiva



- **Gazelli Art House:** Proiezioni su vetro smerigliato e cavi a vista. Dare corpo fisico al codice e demistificare la "magia" del software.

Il Profilo del Nuovo Collezionista

The Web3 Native



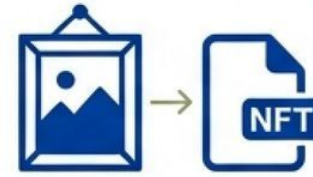
Oltre l'Hype NFT:

Mercato ripulito dalla speculazione pura. Focus su Web3 Natives e professionisti Tech.



Community-Driven:

Cerca l'appartenenza (DAO, Discord) invece del collezionismo solitario.



Il Ponte: Christie's 3.0 e Unit London offrono stampe fisiche di opere generative (es. Tyler Hobbs) per facilitare l'ingresso in questo nuovo asset class.

L'Obsolescenza: La Fragilità dell'Arte Digitale

Quando l'opera smette di funzionare



Digital Whispers, Jake Elwes (Opera interrotta)

Il Caso Digital Whispers:

L'opera ha smesso di funzionare quando Twitter (X) ha bloccato l'accesso alle API.

Dipendenza dal Software:

A differenza di un olio su tela, l'arte AI dipende da librerie di codice, hardware specifici e server cloud che possono sparire.

La Soluzione: **Conservazione Attiva** (Small Data Industries).

I musei richiedono questionari tecnici e hardware di riserva "congelati" nel tempo.

Il Dilemma del Copyright: Chi è l'Autore?



Il Conflitto: Artisti vs. Generatori

- Class-action contro Midjourney e Stable Diffusion: l'addestramento su opere protette è violazione o '**fair use**'?

Adattamento e Difesa: L'Artista come Gestore di Dati

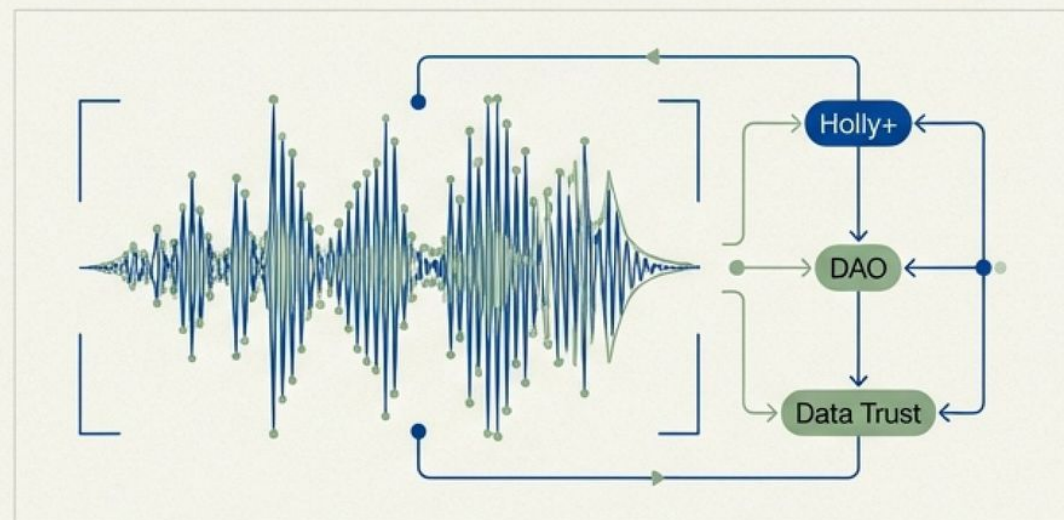
Dal "Veleno" ai Data Trust

Difesa Attiva (Glaze / Nightshade)



Strumenti che "avvelenano" i pixel per confondere l'addestramento delle IA.

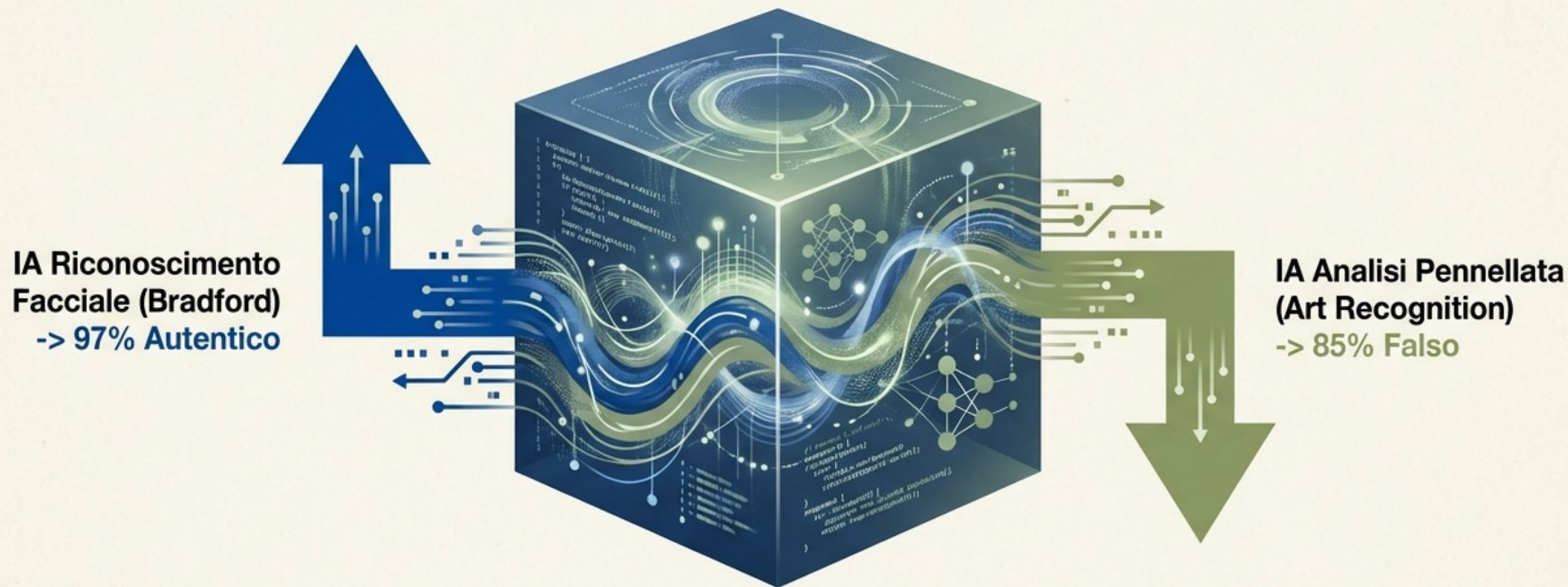
Nuovi Modelli Economici (Spawning)



Il caso Holly Herndon: Creazione di un gemello digitale vocale (Holly+) utilizzabile tramite DAO.

Visione Futura: L'artista non vende solo l'opera, ma licenzia lo "stile" tramite **Data Trusts**.

Il Paradosso della “Black Box”



Opacità e Bias: Non **sappiamo come la rete neurale decida**. L'IA non fornisce verità assolute, ma probabilità basate sui dati di addestramento. Se il dataset è sbilanciato (es. troppe Madonne di Raffaello), l'IA **“allucina”**. Questo conflitto, evidenziato dal caso Tondo de Brécy, sottolinea i limiti dell'intelligenza artificiale nell'attribuzione.

Verso il Tecno-Realismo: L'Approccio 'Co-Pilota'



Né Utopia, Né Apocalisse

Rifiutare il Techno-Optimism cieco ma anche il luddismo.

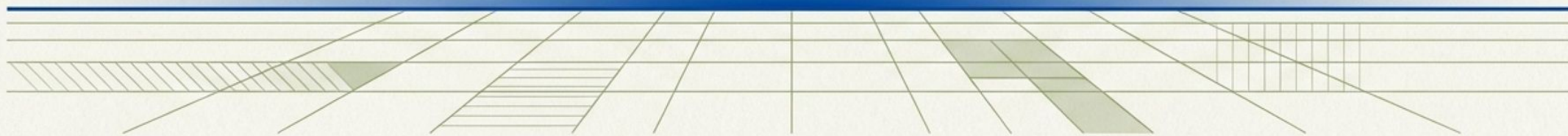
La Sintesi Strategica

L'IA non sostituirà l'esperto umano, ma l'esperto che usa l'IA sostituirà quello che non la usa.

Divisione dei Ruoli

- IA: Pattern recognition e analisi Big Data.
- Umano: Contesto storico, condizioni fisiche ed etica.

Il Futuro: Trasparenza e Nuovi Modelli di Mercato



Espansione del Mercato

La trasparenza attrae investitori e capitali prima bloccati dall'opacità.

Democratizzazione

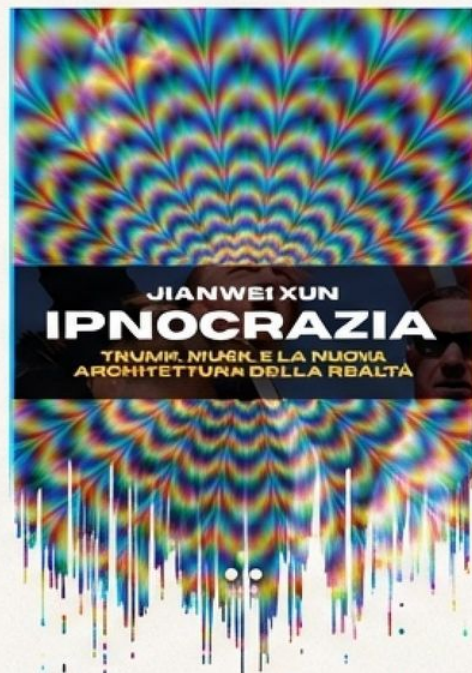
Strumenti accessibili riducono il potere dei “gatekeeper” tradizionali.

Ecosistema Ibrido

Codice e tela, dati e intuizione convivono per un mercato più efficiente, accessibile e onesto.

Il Caso Jianwei Xun: Anatomia di un'Ipnocrazia

Come un filosofo inesistente e l'IA hanno ingannato (e svelato) l'editoria europea.



Un caso editoriale internazionale.
Un filosofo di Hong Kong. Una
teoria sul controllo delle coscienze.

Ma niente di tutto questo
era reale.

Analisi di un esperimento filosofico
(o di una truffa?) che ha svelato la
fragilità della nostra percezione.



Il Mito dell'Intellettuale Invisibile

L'Ascesa di una Stella Fantasma

Il Profilo: Jianwei Xun. Nato a Hong Kong. Laureato a Dublino. Teorico dei media. Definito l'erede di Jean Baudrillard e Byung-Chul Han.

Il Successo: Il suo libro, *Ipnocrazia*, è stato accolto come una rivelazione.

La Validazione:

- Citato da *Le Grand Continent* come voce autorevole della geopolitica.
- Rilanciato da *Le Figaro* e *El País*.
- Recensito in Italia da *Il Foglio* e *Doppiozero*.

Il Consenso:

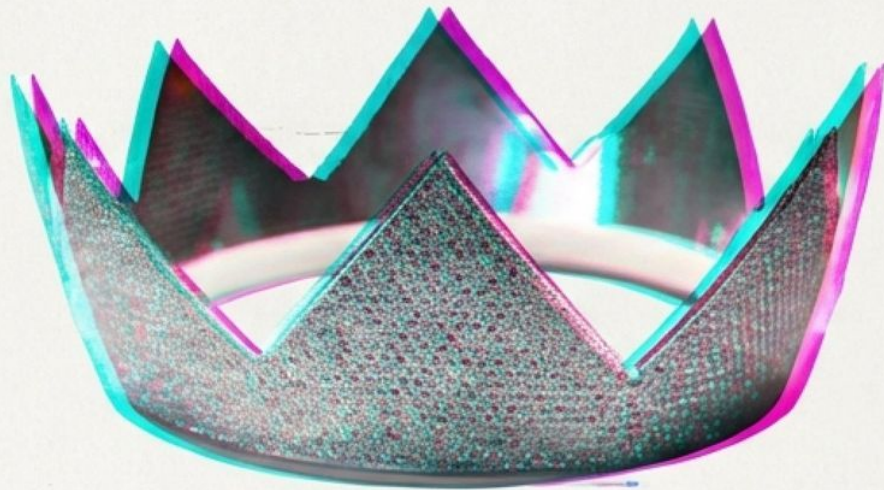
«*Formidabile nello stile e nelle intuizioni.*»

Nessuno ha messo in dubbio la sua esistenza. Se i media prestigiosi dicono che esiste, allora esiste.

La Teoria: Che cos'è l'Ipnocrazia?

Un regime che non opera sui corpi (biopolitica) ma direttamente sulla coscienza (noopolitica). Una «trance funzionale» o un «sonno lucido».

Donald Trump:
Svuota il
linguaggio. Usa la
ripetizione
ossessiva per creare
significati vuoti ma
ipnotici.



Elon Musk: Satura
l'immaginazione.
Inonda la mente di
promesse utopiche
(Marte, Neuralink)
che generano una
«anticipazione
ossessiva».

Il Potere Gassoso: Il controllo non è più coercitivo, ma ambientale. È invisibile, capace di infiltrarsi nei desideri e nelle attese.

Il Meccanismo: Come siamo diventati complici

Possibilità Visiva Infinita

L'IA generativa crea una realtà dove le immagini non sono più prove, ma infinite variazioni. La verità si perde nel rumore.

L'Invasione dell'Intimo

Non siamo vittime, ma complici. I social network non sono spazi di connessione, ma «camere di induzione ipnotica».

La Dinamica

Ogni like, ogni scroll, ogni reazione emotiva alimenta il sistema. Il potere ci seduce e ci modula, non ci reprime.

La Diagnosi

Viviamo in una «notte della ragione» dove gli schermi brillano incessantemente.



L'Archi: L'Architetto dietro la Tenda



L'Intento

Andrea Colamedici (Tlon) dichiara: «Non è uno scherzo, è un esperimento filosofico».

La Tesi Dimostrata

L'obiettivo era provare l'esistenza dell'Ipnocrazia stessa. Siamo così abituati a consumare narrazioni che accettiamo qualsiasi autorità percepita senza verifica.

Apatia Cognitiva

Il pericolo non è l'IA che scrive, ma l'essere umano che smette di pensare e delega il discernimento alle macchine.

Prompt Thinking

Colamedici insegna «l'arte del prompting» allo IED; il libro è un'estensione pratica di questa disciplina.

Il Cortocircuito: La Rivelazione

L'Indagine

Sabina Minardi de *L'Espresso* inizia a cercare l'autore per un'intervista.

Le Incongruenze

- Nessuna traccia accademica.
- Nessuna presenza fisica.
- Riferimenti oscuri alla cultura italiana improbabili per un cinese di Hong Kong.

La Verità

Jianwei Xun non esiste. È una simulazione.

Gli Autori Reali

Il libro è stato scritto da Andrea Colamedici (Tlon) utilizzando ChatGPT e Claude.



Lā Psicologia dell'Inganno: Perché ci abbiamo creduto?

La Costruzione Sociale della Realtà

(Berger & Luckmann) Una narrazione diventa vera quando un numero sufficiente di «attori sociali» (giornali, fiere, critici) la valida.

La Funzione-Autore

(Michel Foucault) L'autore non è una persona, ma una funzione che serve a legittimare un discorso. Xun era una «griglia semantica» perfetta per i nostri tempi.



Bias di Conferma

Il testo diceva agli intellettuali esattamente ciò che volevano sentirsi dire su Trump e Musk. La coerenza narrativa ha prevalso sulla verifica fattuale.

La Caduta dei Media

L'Effetto Domino

La notizia raggiunge il *New York Times*, internazionalizzando lo scandalo.

Le Reazioni

El País ritira gli articoli e pubblica scuse formali, citando la violazione delle normative sull'IA.

Le Figaro pubblica «L'Affaire Jianwei Xun», ammettendo l'intervista al fantasma.

Il Dibattito

Genio del marketing o violazione deontologica? Il confine tra performance artistica e *fake news* diventa sottilissimo.

La Qualità del Testo: Filosofia o «Slop»?

PRIMA DEL REVEAL

Lodato come «intrigante», «formidabile», «nuova mappa del presente».

DOPO IL REVEAL

(Critica di Effimera)

- Definito un «manualetto di auto-aiuto» e «banale».
- Mancanza di profondità: non cita le fonti necessarie (es. Bernard Stiegler) pur trattando temi simili.
- «Uno stile accattivante e veloce» tipico di ChatGPT, che ripete concetti per riempire spazio.

L'IA ha prodotto vera filosofia o solo una simulazione convincente di essa?

“Il Dilemma Etico e Legale” in Editorial New



EU AI Act (Articolo 50)

La legge richiede trasparenza quando un testo è generato da IA per «informare il pubblico su questioni di interesse pubblico».

La Critica

Secondo *El País* e studiosi di Harvard, il libro ha violato il patto di fiducia con il lettore.

Il Cinismo

Gloria Origgi (CNRS Parigi): «Il pericolo oggi non è la credulità, ma il cinismo. Questo esperimento crea ancora più cinismo».

La Difesa

Tlon sostiene che svelare l'inganno fosse necessario per risvegliare il senso critico.

Il Paradosso del «Lucidismo»

La Soluzione Proposta:

Il «Lucidismo» (Lucidità nella trance). Non cercare di uscire dalla simulazione (impossibile), ma abitarla con consapevolezza, come in un sogno lucido.

La Resistenza:

Diventare «illeggibili per gli algoritmi», creare spazi alternativi, rivalutare l'inefficienza e il disordine.

L'Ironia:

Il libro invita a «non lasciarsi ipnotizzare», ma è esso stesso uno strumento ipnotico creato dalla tecnologia che critica.

Critica:

È una vera resistenza o solo un'accettazione passiva («adattamento») travestita da ribellione?

L'Autorialità nell'Era dell'IA

Pensiero Rizomatico (Deleuze/Guattari):

La conoscenza non è gerarchica ma connessa. L'IA amplifica questa natura distribuita del pensiero.

Funzione Relazionale:

Colamedici sostiene che l'IA non sostituisce l'autore, ma agisce come un amplificatore o un interlocutore.



Il Rischio: Se usata senza «dialettica», l'IA produce pensiero standardizzato, patinato e prevedibile.

La Lezione: La creatività è un processo collettivo (uomo + macchina + contesto), non il frutto di un genio isolato.

I Tre Livelli di Ipnocrazia



L'Oggetto: Un saggio credibile che critica il potere digitale di Trump e Musk.

La Simulazione: Jianwei Xun come «metafora epistemica». Un'autorità costruita per validare il testo.

La Dimostrazione: Il caso mediatico stesso è la prova che viviamo in un'ipnocrazia. La realtà è ciò che viene socialmente convalidato, non ciò che è vero.

Conclusione: Siamo Svegli?



La Lezione Finale: La realtà è fragile. L'autorevolezza è fluida.

Oltre il Fact-Checking: Non basta verificare i fatti; bisogna comprendere le *strutture narrative* che ci seducono.

Resistenza Intellettuale: L'unica difesa contro l'Ipnotocrazia è il pensiero critico attivo. Non accettare la superficie levigata delle informazioni.

Takeaway: «La resistenza non è uscire dalla simulazione, ma riconoscerla mentre ci siamo dentro.»

Soggetto:

Contesto:

Stile artistico:

Atmosfera:

Dettagli visivi:

Tecnica (foto, pittura, 3D, cinema...):

Soggetto: volto umano semi-trasparente

Contesto: ambiente urbano futuristico

Stile artistico: tra Caravaggio e cyberpunk

Atmosfera: inquietante ma poetica

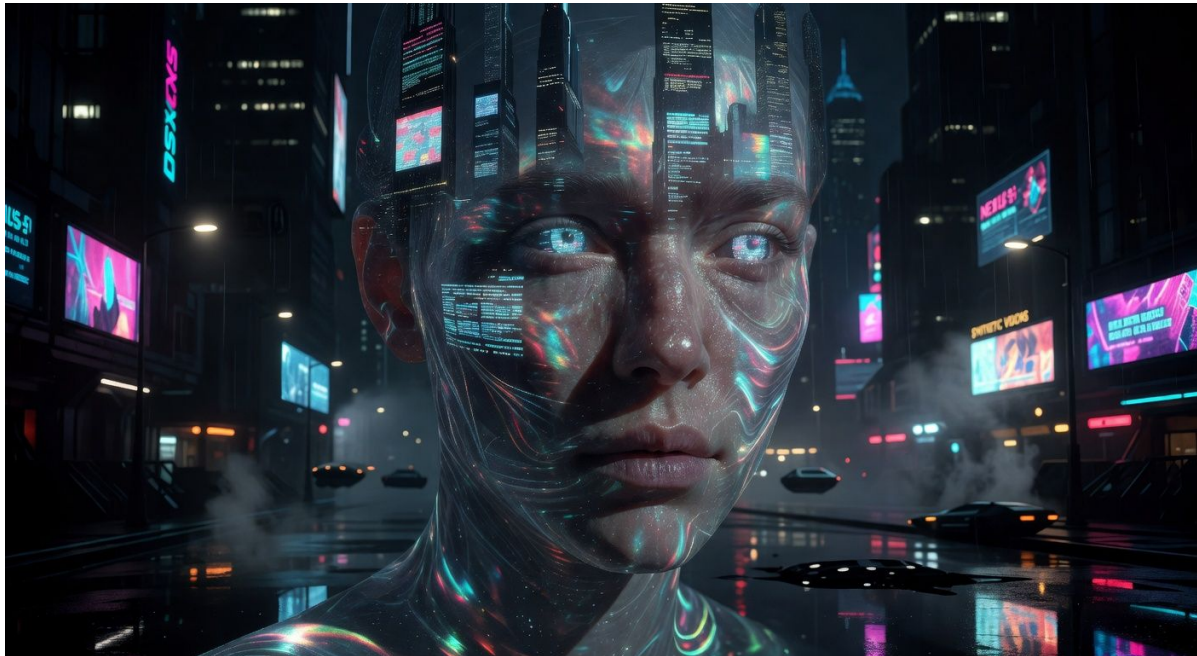
Dettagli: riflessi digitali sulla pelle, occhi che sembrano schermi

Tecnica: fotografia iperrealistica cinematografica

**"A semi-transparent human face in a futuristic city,
cyberpunk chiaroscuro style inspired by Caravaggio,
poetic but unsettling atmosphere, digital reflections on
skin, eyes like screens, hyperrealistic cinematic
photography"**



"A semi-transparent human face in a futuristic city, cyberpunk chiaroscuro style inspired by Caravaggio, poetic but unsettling atmosphere, digital reflections on skin, eyes like screens, hyperrealistic cinematic photography"



"A semi-transparent human face in a futuristic city, cyberpunk chiaroscuro style inspired by Caravaggio, poetic but unsettling atmosphere, digital reflections on skin, eyes like screens, hyperrealistic cinematic photography"

