

Di cosa parliamo quando parliamo di creatività dell'IA?

Prolegomeni a una teoria dell'arte post-umana

Dario Cecchi*

ABSTRACT

The article advances some theoretical questions concerning the possibilities and limits of a creativity expressed by AI, with regard in particular to art production. The concept of creativity at stake here has been elaborated by Emilio Garroni, who emphasizes the crucial importance the “metaoperative” element has in the human creativity. The agency of engendering predominantly metaoperative creative processes represents a distinguishing trait of *homo sapiens*’ evolutionary leap. Garroni focuses on the difference between human animal and non-human species. The article, through a confrontation with other philosophical proposals – among others: Paolo Benanti, Pietro Montani, Carlo Sini and Stefano Velotti – transfers the question of the specificity of human creativity on the field of a comparison with the creative processes controlled by machines. In the final part, the article claims the necessity of replacing the paradigm based on the concurrence between human creativity and non-human (animal and artificial) creativities with a paradigm founded on the integration between the two.

KEYWORDS

creativity, art, Emilio Garroni; artificial intelligence, Carlo Sini

1. Estetica e intelligenza artificiale: alcune questioni di metodo

La creatività è senza dubbio uno dei terreni su cui si misura l'intelligenza dell'intelligenza artificiale (d'ora in avanti IA). Gli studiosi di estetica finiscono spesso per riportare questo vastissimo tema all'arte, concentrandosi su un modo specifico di intendere la creatività.¹ La questione diventa così, in sostanza, se sia possibile progettare una IA artista, ovvero se sia lecito riconoscere autentiche marche di esteticità ai prodotti di una simile IA. Quando parlo di “marche di esteticità”, intendo qualcosa di analogo ai “sintomi dell'estetico” di cui parla Nelson Goodman nei *Linguaggi dell'arte*: si tratta di criteri regolativi i quali, in assenza di una norma certa

* Dipartimento di Filosofia – Sapienza Università di Roma, dario.cecchi@uniroma1.it.

¹ Cfr. tra gli altri: Numero Cromatico 2024; Arielli-Manovich 2025; Barale 2024; D'Isa 2024; Somaini 2025; Steyerl 2025.

su cosa è arte e cosa non lo è, ci orientano nel riconoscimento concreto delle singole opere d'arte (Goodman 1968, pp. 212-214). Va da sé che simili criteri non si applicano tutti insieme: a volte si presentano perfino in contrasto l'uno con l'altro. Prendiamo le nozioni di realismo e di originalità. In un contesto in cui tutte le opere d'arte si adeguano al criterio dell'imitazione della realtà, un'opera d'arte non figurativa apparirà chiaramente più originale di altre. Il che però non esclude un successivo ritorno al realismo, sotto forma di "neorealismo" o di "iperrealismo", come critica alle possibili tendenze estetizzanti di un'arte astratta o genericamente aniconica.¹

La domanda che vogliamo porci è se e in quale misura una IA artista può essere definita creativa, e se la sua creatività eguaglia o supera quella di un artista umano. Penso che il modo in cui rispondiamo generalmente a queste domande, a partire dai discorsi non specialistici, sia viziato da una fallacia di fondo. Trattiamo l'IA alla stregua di un nuovo stile: ci comportiamo come se fossimo di fronte a un nuovo movimento artistico, o scopriremmo una cultura artistica per noi "esotica". Di regola, non applichiamo gli stessi criteri a epoche e stili artistici diversi: non giudichiamo una natura morta barocca allo stesso modo in giudicheremmo un paesaggio impressionista. Curiosamente non applichiamo questa regola precauzionale di fronte alle opere d'arte prodotta dall'IA. La stessa idea che in gioco ci sia la creatività, più della bellezza o dell'originalità, la evinciamo implicitamente dai discorsi che vengono in genere fatti sull'argomento. Ma la creatività, più di altre categorie estetiche, sembra porre la questione del rapporto tra usi artistici e usi extra-artistici.²

2. La questione della creatività: la proposta di Emilio Garroni

A insistere sull'argomento appena discusso è in particolare Emilio Garroni. Va detto, prima di tutto, che per Garroni l'arte non è affatto un "oggetto epistemico" dato in maniera certa: da una parte, nella nostra comprensione ordinaria, vige un "accordo pragmatico" su cosa è arte (Garroni 2020); dall'altra parte, vige un riconoscimento *esemplare*, non fondato su principi *logici*, della singola opera d'arte (Kant 1999, p. 51). La cornice kantiana di questo pensiero è evidente: la validità di un'opera d'arte – il fatto che anima le facoltà conoscitive (Kant 1999, pp. 52-53; cfr. Garroni

¹ Dobbiamo considerare che le immagini astratte dell'arte non sono l'unico genere di immagini aniconiche: cfr. Pinotti 2021.

² Per una ricognizione storica dell'idea di creatività, cfr. Tatarkiewicz 2020.

2005, p. 97), produce un piacere intriso di riflessione e dà molto da pensare (Kant 1999, p. 149) – si dà *come se* vi fosse una regola ad asserirla (Kant 1999, p. 72). La regola non si dà però nei fatti: l'opera d'arte si presenta piuttosto come un caso esemplare, che dischiude la possibilità di un nuovo orizzonte regolativo. L'arte è pertanto, almeno a condizioni storiche, un referente esemplare del nostro modo di fare esperienza (Garroni 2020), rappresentando il caso paradigmatico di un'esemplarità che riguarda anche altri aspetti dell'esperienza umana.³

Un'estetica pensata, come vuole Garroni, come “filosofia non speciale” riflette ad ampio raggio sulle condizioni di senso dell'esperienza.⁴ Ed è dall'interno dell'esperienza, non dall'esterno, che possiamo risalire alle sue condizioni: si tratta di “guardare-attra-verso” l'esperienza per coglierne, per così dire, la trama (Garroni 2020). L'esperienza estetica, come sostiene Paolo D'Angelo, non è altro che

una sorta di reduplicazione, di raddoppiamento dell'esperienza che solitamente compiamo, [...] in questa duplicazione i caratteri dell'esperienza vengono al tempo stesso attenuati ed intensificati. Attenuati, in quanto l'esperienza estetica si stacca dagli scopi immediati, sembra darsi “gratuitamente”, in assenza di fini identificabili da perseguire; intensificati, in quanto proprio questo orientamento su se stessa fa emergere con particolare forza la natura dell'esperienza che compiamo. (D'Angelo 2011, p. 79)

E di seguito: l'“esteticità non è fatta di una stoffa diversa dall'esperienza comune, ma è una *diversa organizzazione e finalizzazione*” (D'Angelo 2011, p. 79) dell'esperienza ordinaria. Si può dunque dire che l'esperienza estetica è una *esibizione delle condizioni non-empiriche* del nostro modo di fare esperienza. Tale esibizione ha un tratto paradossale, non trattando l'oggetto dell'esperienza solo per se stesso, ma anche come *opportunità o occasione di un'esperienza di senso*.⁵ L'estetica guarda perciò all'esperienza nel suo complesso, provando semmai a restituire una mappa delle condensazioni di significato che emergono nella dinamica dell'esperienza. Le marche estetiche di un'opera d'arte hanno pertanto un duplice aspetto: definiscono il perimetro di riconoscibilità dell'opera e, allo stesso tempo, indicano i rapporti che essa mantiene con il mondo. Ciò è vero soprattutto per la nozione di creatività.

Più che isolare la creatività artistica dalle altre forme di creatività, dovremmo provare a coglierne l'autentico significato all'interno

³ Sull'esemplarità etica e politica cfr. Ferrara 2008.

⁴ Per un approfondimento sul pensiero di Emilio Garroni, cfr. D'Ammando-Morawski 2022.

⁵ Sulle opere d'arte come “opportunità” o “occasioni” di esperienza, cfr. rispettivamente Noë 2022 e Marquard 2007.

di una riflessione generale sulla creatività: questo principio vale anche quando ci confrontiamo la creatività dell'IA. Anche in questo caso dobbiamo porre la questione del rapporto che si instaura tra creatività artistica e senso dell'esperienza. Se non lo facciamo, il *modello estetico* di produzione e ricezione dell'opera sarà viziato da una fallacia di fondo. Come proverò a mostrare alla fine del secondo paragrafo, un modello fallace di questo genere già influenza il nostro immaginario sulla creatività delle IA.⁶

3. La creatività umana

In due saggi ravvicinati, *Ricognizione della semiotica* (1977; ora 2025) e *Creatività* (1978; ora 2010), Emilio Garroni sviluppa una riflessione originale, che costituisce il nucleo fondamentale di una teoria della creatività. Garroni rifiuta l'idea romantica di uno “spirito creatore” (Garroni 2010) che si manifesta indifferentemente in tutte le forme di creatività. Lo stesso ragionamento potrebbe essere applicato anche a concezioni più recenti, che insistono sull'idea di un “pensiero divergente” alla base del fare creativo. Queste concezioni esprimono tutt'al più massime valide in certi contesti, ma non si interrogano sullo statuto interno della creatività. Si tratta di capire a quali condizioni si dà un operare creativo, per poi risalire a una comprensione, per così dire trascendentale, dell'esperienza creativa.

La creatività si manifesta come capacità di scegliere o cambiare le regole attraverso cui controlliamo un'operazione. Ciò presuppone una facoltà riflettente di giudizio: questa facoltà è per Kant la capacità di “trovare” la regola che sussume un particolare sotto un universale (Kant 1999, p. 15). Si tratta dunque di riconoscere aspetti o relazioni tra le cose, che fanno sentire come adeguata l'applicazione di una regola a un determinato caso. Garroni riprende la dicotomia posta da Noam Chomsky tra *rule-governed creativity* e *rule-changing creativity*, salvo assegnare il primato a quest'ultima, almeno per quanto riguarda l'esperienza umana (Garroni 2010). L'operare degli animali non umani applica, con maggiore o minore creatività, schemi prestabiliti. La creatività umana prevede un distanziamento riflessivo e “metaoperativo”, finalizzato a verificare l'adeguatezza delle regole applicate.

Quando scrive Garroni, la metaoperatività non sembra poter essere attribuita all'operare degli animali non umani se non in ma-

⁶ L'idea è che tale modello operi implicitamente anche nelle prime modellizzazioni teoriche dell'IA come quella di Alan Turing: cfr. Turing 2025. Per una storia dell'IA, cfr. Pasquinelli 2025.

niera sporadica. L'operare umano può sempre essere sottoposto a verifica e riorganizzato. Uno scimpanzé può dotarsi di un rametto per catturare le formiche dentro il formicaio; gli ominidi, osserva Garroni rifacendosi alle ricerche di André Leroi-Gourhan, sono capaci di usare uno strumento per produrre altri strumenti, ad esempio scheggiando una selce per ottenere punte affilate (Virno 2010). Noi umani siamo capaci di differire la finalizzazione delle operazioni, aprendo il nostro operare a un orizzonte di scopi possibili; invece, l'operatività degli animali non umani è tendenzialmente limitata a un numero ristretto di scopi. La nostra capacità di differimento della finalità del nostro operare ci consente di operare non solo sulle cose, ma anche di "operare su operazioni" (Velotti 2024; Virno 2010). La metaoperatività va perciò collegata al salto evolutivo di *homo sapiens*.⁷

Garroni mette a confronto la creatività dell'animale umano con quella degli animali non umani; è tuttavia possibile riflettere sulla differenza tra la creatività umana e quella dell'IA. L'accento va posto innanzi tutto sulla diversità delle rispettive percezioni. È un tema a cui Garroni dedica poche osservazioni in *Creatività*, come quando ricorda come il porcellino di terra percepisce solo la secchezza o l'umidità del terreno su cui si muove (Garroni 2010). La percezione acquista un rilievo maggiore in *Immagine Linguaggio Figura*. Qui Garroni riflette sulla correlazione reciproca tra facoltà del linguaggio e immaginazione, o "facoltà dell'immagine". La facoltà di linguaggio organizza la realtà, attribuendo significati determinati alle cose e stabilendo una gerarchia tra distinte classi di senso. L'immaginazione produce una "immagine interna del mondo", rielaborando il costante flusso di dati sensibili che viene dalla percezione. La correlazione dell'immaginazione con la facoltà di linguaggio fa di questa immagine interna una prima organizzazione di senso della realtà, che anticipa il riferimento delle cose a significati determinati. Il lavoro dell'immaginazione è anzi garanzia di tale riferimento, nella misura in cui restituisce l'indeterminatezza semantica che l'organizzazione linguistica della realtà rischia di perdere. La percezione occupa un posto fondamentale nella correlazione tra facoltà del linguaggio e facoltà dell'immagine. La percezione umana è definita "interpretante": anticipa infatti nuove profilature della realtà attraverso la messa in rilievo di aspetti specifici delle cose e delle loro relazioni. Scrive Garroni:

⁷ Lo scienziato Michael Tomasello mette l'accento sull'importanza evolutiva della cooperazione: cfr. Tomasello 2005. Le due ipotesi non sono incompatibili nella misura in cui Tomasello ricerca le cause del salto evolutivo, mentre Garroni riflette sulle condizioni correlate a tale fenomeno.

Il vedere dell'animale umano è infatti per un verso simile al modo di vedere, per esempio, dei primati non-umani. Percepiscono entrambi oggetti naturali o artificiali, una pietra o un martello, in vista dell'uso che essi ne faranno, ma per altro verso con la non improbabile e non insignificante differenza di principio che questi oggetti sono per i primati non-umani oggetti disponibili a un ambito ristretto di operazioni. Tale limitazione dell'uso strumentale di un oggetto deve essere compresa, ci pare, come una conseguenza della loro specifica operatività, mancante di una interna metaoperatività. Per esempio: la loro capacità di usare un oggetto come strumento volto a uno scopo determinato e presente, ma non anche la capacità di usare uno strumento per produrre uno strumento in vista di scopi possibili. La metaoperatività umana considera appunto lo strumento da produrre come uno strumento destinato a scopi possibili e non soltanto a scopi dati di volta in volta, e si vede subito quindi che tale metaoperatività è analoga alla capacità linguistica, in quanto anche metalinguistica, costruttrice di famiglie e di classi. (Garroni 2005, pp. 17-18)

L'esperienza umana è un campo aperto a scoperte e innovazioni. L'apertura è indeterminata: nel percepire aspetti della realtà, anticipiamo la possibilità di singole finalizzazioni, ma non dobbiamo stabilire preventivamente se ve ne saranno finalizzazioni. Garroni ripensa in questo modo la dottrina kantiana dello schematismo. Ma si tratta di uno schematismo non già orientato all'applicazione di concetti determinati, quello che Kant nella terza *Critica* chiama "schematismo oggettivo" (Kant 1999, p. 54). È piuttosto un "libero schematismo" (Garroni 2005, p. 97) pensato sulla falsariga dello "schematizzare senza concetto" (Kant 1999, p. 123) in opera nei giudizi estetici: esso implica un "libero gioco" (Kant 1999, p. 52) dell'immaginazione con l'intelletto. Garroni intende il libero gioco come un "*libero gioco dell'intera* immaginazione e dell'*intero* intelletto sull'occasione di una rappresentazione determinata" (Garroni 2005, p. 97). Vi si esprime infatti l'esigenza di dare senso all'esperienza, allargando l'orizzonte delle finalizzazioni possibili della nostra interazione con il mondo. Una percezione aperta a tutte le finalizzazioni possibili dell'esperienza presuppone un libero schematismo.

4. *Creatività e intelligenza artificiale*

La differenza fondamentale tra la nostra percezione e la percezione degli animali non umani riguarda il diverso grado di apertura all'indeterminatezza della realtà. Si può dire che gli animali non umani sono *poveri di concetti*: applicano all'esperienza un numero esiguo di parametri fondamentali, che non permettono di raggiungere la complessità dell'esperienza umana. Un ragionamento analogo potrebbe essere fatto per la percezione dell'IA, ma in senso inverso. L'IA percepisce la realtà esterna attraverso sensori. I dati

raccolti servono a guidare l'azione di una macchina sulla base di algoritmi che selezionano statisticamente le decisioni da prendere. Gli algoritmi possono valere come i concetti per la mente umana: interpretano l'esperienza secondo una regola. L'insieme dei dati raccolti da una IA viene elaborato al fine di dare predisporre risposte a questioni stabilite in partenza: l'esperienza in questo caso è, per così dire, l'esito e il prolungamento di un addestramento. Manca l'elemento di libera esplorazione dell'indeterminatezza del mondo, che è invece un tratto tipico della creatività umana a dominante metaoperativa. In questo senso non si può propriamente dire che l'IA interpreta la realtà: la elabora per fornire risposte specifiche, sospendendo il problema di un'interpretazione complessiva. In questo senso si potrebbe anche dire che l'IA è ricca di concetti – rappresentazioni sul funzionamento di qualcosa – ma povera di schemi capace di adeguare la comprensione del dato a diverse situazioni specifiche, simili ma non identiche tra loro. Questa povertà potrebbe anche essere all'origine dell'incapacità di distinguere tra immagini reali e immagini allucinate, di cui le macchine paiono soffrire: ci troveremmo allora in una “aporia di Petrov”⁸. La povertà di schemi dell'IA riguarda la capacità di prendere decisioni in autonomia, ma rimanda a una questione più ampia: si tratta di capire in che modo la creatività plasma una forma di vita.

Si è detto che la creatività umana non si dà al di fuori dell'intreccio tra immaginazione e facoltà di linguaggio: la metaoperatività, la capacità di prendere le distanze ed evidenziare nuovi scopi delle cose, rinvia alla riflessività metalinguistica, alla facoltà di riorganizzare i profili semantici della realtà. Facoltà del linguaggio e facoltà dell'immagine sono autonome e tuttavia interdipendenti: ne segue che il senso dell'operare tecnico risponde contemporaneamente a due logiche. Da una parte, l'operare è una forma di controllo della realtà, i cui gesti e le cui procedure possono essere indefinitamente perfezionate; dall'altra, queste stesse procedure sono trasmissibili ad altri individui e sono quindi soggette a codificazioni pre-linguistiche e a vere e proprie traduzioni linguistiche (Garroni 2025, *passim*; cfr. Sterelny 2012). Solo il linguaggio è in senso proprio un codice: i gesti dell'operare, mancando del carattere biplanare del linguaggio, costituiscono al più un quasi-codice o uno “pseudocodice” (Garroni 2023, pp. 57-60). Queste due dimensioni di senso non possono tuttavia essere irrelate: essere creativi significa transitare, anche ri-

⁸ Il 26 settembre 1983, il tenente colonnello sovietico Stanislav Petrov ipotizzò che l'allert inviato dai satelliti Oco alla base Serpukhov 15 fosse errato: si assunse pertanto la responsabilità di non comunicare la segnalazione ai suoi superiori, evitando lo scoppio di una guerra nucleare. In seguito si comprese che i satelliti erano stati ingannati dal riflesso della luce solare.

petutamente e in maniera ricorsiva, nella zona intermedia che ci costituisce tra l'apprendimento di una pratica e la comprensione intellettuale dell'operare: tra saper fare e avere conoscenza di un saper fare. Lo si vede nella differenza che corre tra l'accesso a un sapere tramite la pratica, come avviene quando "smanettiamo" con un nuovo apparecchio, e il ricorso al libretto d'istruzioni.

Alla luce di quanto detto, si può dire che il nostro modo di operare e insieme di riflettere sull'operare ha un impatto sulle nostre forme di vita, non solo perché promuove l'adattamento sotto il profilo della dotazione tecnologica, ma anche perché ristrutturata i processi cognitivi. E soprattutto perché pone la questione dell'intreccio tra i due livelli dell'operare, come suggerisce Carlo Sini (Sini 2009, p. 17). La correlazione tra i segni dei linguaggi che "teorizzano" i saperi e gli *habitus* iscritti nei nostri gesti dell'operare fa sì che percepiamo il nostro corpo come un luogo di iscrizioni multiple, differenti ma sovrapponibili.⁹ Il corpo umano è insieme "corpo vissuto" e "corpo saputo" ed è vissuto anche in quanto è saputo: i saperi e le tecniche dischiudono nuovi modi di sentire la realtà (Simondon 2014). In virtù della pluralità di iscrizioni di cui è cosparso il suo corpo, solo l'essere umano è un autentico testimone di eventi. Gli altri esseri viventi hanno accadimenti, che non vengono iscritti in configurazioni spazio-temporali di senso più ampie. Potremmo dire, in un senso quasi-freudiano, che i corpi degli animali non umani non sopportano, e non supportano, la sovra-iscrizione degli accadimenti in cui si trovano coinvolti. Ne segue che il primo automa con cui abbiamo a che fare è il corpo stesso: macchina cartesiana che fornisce informazioni per gli animali non umani; fascio di prassi operative iscritte nei gesti e oggetto di interpretazioni per gli animali umani.

Se il corpo umano è l'automa appena descritto in virtù del suo rapporto con gli strumenti tecnici, fin dall'origine del nostro rapporto con queste protesi tecniche, l'animale umano è impegnato in un processo infinito e aperto di *interiorizzazione* del senso del nostro operare.¹⁰

Il corpo ha un'importanza pari a quella della mente nel definire le condizioni di vita dell'essere umano a partire dalle sue

⁹ Sull'evoluzione di questo paradigma antropologico nell'epoca dell'IA, cfr. Sini 2024, pp. 9-34. Sulla conseguente trasformazione dei saperi, cfr. Roncaglia 2023.

¹⁰ Ne *La technique et le temps* Bernard Stiegler sviluppa una riflessione analoga a proposito del rapporto con le tecnologie di registrazione del tempo e di archiviazione della memoria: cfr. Stiegler 2018. Il primo volume dell'opera è tradotto in italiano: Stiegler 2023. Si tratta a mio avviso di un rovesciamento del paradigma dell'esteriorizzazione, che ha dominato l'antropologia implicata nella riflessione filosofica moderna sulla tecnica da Ernst Kapp fino a Arnold Gehlen e al concetto di esonero: cfr. Gehlen 2010; E. Kapp 2015.

prestazioni creative. Il corpo vivente *e* saputo è un corpo che siamo *e* abbiamo. Esso è perciò il correlato necessario di una mente che non si limita a elaborare singole informazioni, ma produce visioni del mondo. Secondo Paolo Benanti, l'IA è invece una mente dotata di un'enorme capacità cognitiva di elaborazione dell'informazione, organizzando enormi quantità di dati in stringhe logiche. L'IA ha una potentissima *metis*, termine greco che Benanti traduce con "intelligenza pratica e astuta" (Benanti 2025, p. 23; Benanti 2018). *Nous* è invece la "capacità di cogliere i principi universali e di comprendere la realtà in modo intuitivo e immediato" (Benanti 2025, p. 23). L'IA, pur godendo di *metis*, è sprovvista di *nous*: in altre parole, riprendendo l'esperimento della stanza cinese di Searle, non possiamo riconoscerle una coscienza, perché non sappiamo se comprende veramente le operazioni che esegue con successo (Benanti 2025, p. 39 sg.). Benanti vede nell'intreccio di immaginazione e linguaggio una delle differenze fondamentali del *nous* rispetto alla *metis*: "La peculiarità del linguaggio umano risiede nella sua capacità di *istruire l'immaginazione*" (Benanti 2025, p. 31 [corsivo mio]). Ne segue che l'incontro con l'IA, come con qualsiasi altra tecnica, non dà luogo all'esteriorizzazione di una funzione organica del corpo in un organo artificiale, ma produce una nuova iscrizione del rapporto tra corpo e mondo e, con essa, una *eccedenza di senso* da interpretare (Benanti 2025, p. 30).

Le protesi tecniche sono estensioni di un operare intessuto di riflessione, che coinvolge una vita umana nella sua integralità: le protesi svolgono perciò la funzione di *anticipare* abilità pratiche e capacità cognitive, che amplieranno l'orizzonte di senso di quella forma di vita (Sini 2009, p. 53). Uno dei luoghi di manifestazione del nostro rapporto con le tecniche si trova pertanto nella sensibilità. Il nostro corpo è senziente, non solo perché è dotato di organi sensoriali, ma anche perché genera e stratifica *habitus* percettivi e gestuali. L'aspetto più importante è che questo sostrato costituisce il primo spazio di mediazione tra la mente e il mondo (Ferraris 2025):¹¹ è un elemento di protezione e costruzione dell'identità soggettiva, ma è soprattutto e in primo luogo una di permeabilità del corpo, dove prendono forma le figure dell'"agire e del patire" che secondo John Dewey configurano l'esperienza umana.¹²

L'umanesimo di Ferraris, con il suo tentativo di stabilire differenze essenziali tra mente umana e IA, sembra tradire alcune delle ragioni profonde per cui il modello estetico evocato all'i-

¹¹ Per un punto di vista etico sull'IA, cfr. Fabris 2025.

¹² Dewey parla di *doing and undergoing*: cfr. Dewey 2020.

nizio – l’IA intesa come imitazione o dissimulazione di una coscienza – si rivela fallace. Sarebbe possibile mettere a confronto IA e mente umana se le rispettive forme di creatività fossero chiaramente separabili. Le cose non stanno così, dal momento che nella maggioranza dei casi l’interazione tra la macchina e l’operatore umano è uno dei fattori necessari al funzionamento dell’IA. Da questo punto di vista l’IA attua un passaggio significativo: *homo sapiens* ha trovato nell’interazione con l’ambiente attraverso il supporto di tecnologie un’enorme risorsa di adattamento. L’immaginazione interattiva, come la definisce Pietro Montani, è ciò che ci permette di produrre un arco da un ramo d’albero: l’abilità nel saggiare le qualità naturali dell’oggetto fa tutt’uno con la capacità di trasformarlo in un artefatto (Montani 2014, pp. 32-35). L’interazione è una disposizione a perlustrare l’ambiente, mettendo in rilievo le qualità dei singoli oggetti che lo compongono in vista del loro possibile riuso. È una sorta di *affordance* a metà strada tra natura e cultura.¹³ Oltre a essere vissuto e saputo, il corpo umano è anche interattivo: anzi, è proprio l’ultima di queste connotazioni a indicare, nel processo creativo, il passaggio dall’elaborazione alla risposta capace di mobilitare gli interpretanti, nel senso dei segni iscritti nell’esperienza, per farne degli strumenti trasformativi.

Va aggiunto, ed è il punto dirimente, che l’interazione apre alla mente umana un accesso a forme di simulazione della realtà che le sarebbero altrimenti sconosciute. Si può dire che la potrebbe anche dire che la *potenza di simulazione* della mente umana è dipesa dalla *capacità di interazione* del corpo. Una mente disincarnata non avrebbe prodotto simulazioni della realtà così avanzate come quelle di cui è capace la mente umana. Consideriamo ora l’IA. Non c’è dubbio che un algoritmo ha una capacità di simulazione infinitamente superiore a quella della mente umana: lo si è visto con l’accelerazione dei tempi di sperimentazione di un nuovo vaccino.¹⁴ Il punto è però che l’assenza di un corpo va in qualche modo compensata: è l’operatore umano a dover fornire un supplemento all’operare creativo della macchina, non il contrario. In questo senso le pratiche artistiche, più che attestare il superamento della creatività umana da parte della creatività artificiale, possono diventare lo spazio in cui il necessario supplemento umano della creatività artificiale trova figure in cui incarnarsi. Proviamo a indicare almeno due di queste figure.

¹³ Per la critica alla dicotomia natura/cultura, cfr. Descola 2021.

¹⁴ Sulla dimensione economica del funzionamento dell’IA, cfr. Eugeni 2021; Eugeni 2024.

5. Usi creativi dell'IA: alcune ipotesi

Consideriamo il caso dell'*esercizio*, su cui ha richiamato opportunamente l'attenzione Sara Matetich (Matetich 2025, p. 15). In questa prospettiva l'IA non si rivela particolarmente creativa quando propone opere d'arte alla fruizione passiva di un pubblico, ma piuttosto nel momento in cui coinvolge il fruitore in pratiche che testano l'adeguatezza e l'efficacia delle sue forme di comprensione della realtà. Per compiere questa operazione è però necessario attivare un implicito antropomorfismo: solo a questa condizione possiamo interrogarci sul senso delle operazioni eseguite dall'IA. Il significato dell'*esercizio* creativo starebbe proprio nel fatto di rendere esplicito tale antropomorfismo. Non si tratta di puro piacere dello smascheramento, ma di comprendere in quali modi l'IA trasforma la nostra esperienza, ricevuta sotto forma di dati sensibili, nel *supplemento del corpo* che le manca. Non è un caso che acquisiti un particolare rilievo in questo campo la pratica della traduzione (Di Cesare 2025). La traduzione, tolti casi molto specifici, comporta il trasferimento da una lingua a un'altra di un'immagine del mondo, fatta di percezioni, gesti, sapori, sensazioni. Qualche anno fa è stato pubblicato un esperimento di traduzioni realizzate dall'IA di alcune poesie di Emily Dickinson (Grillo 2016). La traduzione spesso stravolgeva il senso del testo originale, a volte con effetti esilaranti. Lo stesso fenomeno è riscontrabile ormai ogni volta che si chiede all'IA di tradurre un testo, soprattutto se si tratta di due lingue molto distanti tra loro sotto il profilo semantico o sintattico. Una "traduzione creativa" realizzata da un'IA dovrebbe avere la funzione di esibire, attraverso le interpretazioni aberranti che produce, i modi in cui le nostre immagini e interpretazioni della realtà diventano il corpo in cui si incarna l'operatività di una IA.

L'altra figura chiama in causa l'agente umano non come esercitatore di una creatività algoritmica, ma come implementatore dei suoi prodotti. È il caso degli usi e dei riusi delle immagini in rete, che spesso si rivelano essere dei *fake*, o lo sono dichiaratamente fin dall'inizio della loro circolazione. Poiché queste immagini creano una distorsione dichiarata o mascherata della realtà, possiamo parlare di processi di allucinazione controllata, che producono in taluni casi effetti significativi sul piano del sentire comune e degli orientamenti politici collettivi.¹⁵

Sarebbe sviante pensare che la funzione politica dei *fake* venga meno dopo l'eventuale scoperta del loro carattere fasullo. Merita at-

¹⁵ Sulla nozione di *fake* digitale, cfr. Cinelli 2024.

tenzione invece l'uso di video dichiaratamente falsi, come accade ormai quasi di regola nella comunicazione di Donald Trump: si prenda il video in cui il Trump assiste all'arresto di Obama nello studio ovale della Casa Bianca. Non è un tentativo di contraffazione della realtà, ma l'espressione di un desiderio. La falsificazione non modifica stati di cose presenti, ma anticipa desideri o previsioni. Se vogliamo parlare del *deepfake* come correlato iconico di un regime, retorico, logico e poi politico, fondato sulla "postverità",¹⁶ allora dobbiamo abbandonare l'idea che si tratti di un falso indistinguibile dal vero. È piuttosto un falso radicale, a volte dichiarato, che si prefigge lo scopo di alterare il corso futuro delle cose. Trump non vuole far credere che Obama è stato arrestato, ma vuole affermare che dovrebbe essere arrestato. La cosa riguarda l'IA nella misura in cui accredita l'idea che l'accelerazione impressa alle nostre vite dal capitalismo digitale stia portando non solo verso l'incapacità di controllare la realtà, ma verso la modificazione del senso del reale (Rosa 2024). La potenza di simulazione è tale da rovesciare il senso comune: gli scenari generati dalle simulazioni dell'algoritmo sono coerenti con l'orizzonte della realtà in cui viviamo; a fare problema è semmai la nostra capacità di adattamento a questi scenari.¹⁷ L'IA non apre solo una frontiera alle sperimentazioni creative, ma dà un nuovo significato di creatività.

Tornare alla questione della possibilità di una creatività artistica dell'IA impone a questo punto alcune riflessioni: si tratta più di osservazioni preliminari che di valutazioni compiute. La prima osservazione riguarda il rapporto tra creatività artistica e creatività extra-artistica. I *fake* mostrano come il campo della comunicazione sperimenti rapidamente le nuove pratiche dell'immagine, tendendo a saturarne gli usi possibili, collocandosi così in una zona intermedia tra il puro e semplice consumo delle immagini e la loro rielaborazione critica, tipica ad esempio delle avanguardie artistiche. La seconda osservazione riguarda, di conseguenza, le *forme* su cui si esercita la creatività dell'IA. Com'è stato notato, si tratta spesso di "forme brevi" come meme, testi brevi, poesie (Montani 2024; Montani-Pezzini 2024), o di testi specialistici (sintesi di letteratura scientifica, tesi). I testi specialistici hanno per definizione un orizzonte di senso limitato; inoltre, nel caso specifico vincolano il riferimento ai testi a cui attinge l'IA. L'IA non ha una sua rappresentazione della realtà, ma fa la sintesi di rappresentazioni altrui: la conoscenza dei criteri indicati da chi addestra l'IA per l'elaborazione del testo diventa fondamentale per testarne la validità.

¹⁶ Sulla nozione di postverità, cfr. Ferraris 2018; Lorusso 2018.

¹⁷ Günther Anders parlerebbe di una condizione umana divenuta "antiquata": cfr. Anders 2007.

Le forme brevi sono di regola testi “aperti”: l’apporto del fruitore è fondamentale per stabilire il senso dell’oggetto considerato.¹⁸ Le forme brevi riabilitano perciò una fruizione cooperativa del testo: d’altronde, l’immagine digitale ha posto da subito questa esigenza (Citton 2014; Montani 2007; Stiegler 1997). La creatività si riferisce dunque a tutto il processo, tanto alla produzione quanto alla fruizione dell’opera: il secondo momento è anzi prefigurato nella produzione. Nel caso di immagini generate da una IA, mettere l’accento sulla fruizione riporta all’attenzione la questione del rapporto tra simulazione e interazione. Le immagini che circolano in rete sono soggette a una fruizione informale e divisa, tipica della condivisione. Occorre allora recuperare una distinzione tra due accezioni diverse di senso: un conto è *stabilizzare*, ovvero razionalizzare, il senso di un’esperienza; altro conto è *stabilire* il suo senso autentico, cioè indagare i suoi possibili significati. Nel primo caso l’interazione è neutralizzata: l’utente viene ridotto a mero operatore degli effetti della simulazione. Solo nel secondo caso la fruizione dell’immagine può riabilitare le valenze etiche e politiche implicate nell’interazione con una IA.¹⁹

6. Osservazioni finali (provvisorie)

Vengo così alla terza e ultima osservazione. Se seguiamo l’indicazione di Garroni, appare chiaro che il significato dell’esemplarità artistica non sta tanto nell’abilità a scoprire i possibili usi di una nuova tecnologia, quanto nell’opportunità che offre di riflettere sul senso dell’esperienza attraverso i processi costruttivi di cui è responsabile (Garroni 2010; Garroni 2020; Velotti 2022; cfr. Noë 2022). Si può anzi azzardare l’ipotesi che nell’epoca della IA generativa la funzione strettamente “ingegneristica” dell’arte risulti ridimensionata. Più che scoprire nuovi usi, le pratiche artistiche elaborano semmai modi *diversi* di praticare gli usi correnti della tecnologia. In alcuni casi questa linea critica ci potrà a scoprire la povertà di alcune pratiche artistiche che vedono protagonista l’IA. Lev Manovich rivendica il fatto che l’IA sia capace di produrre un brano musicale perfetto nello stile di Mozart o di Bach (Manovich 2020; Manovich 2023). Si tratta di un’idea puramente combinatoria di creatività, in cui lo stile è un’entità riproducibile *ad libitum*. Lo

¹⁸ Per la distinzione tra “testi chiusi” e “testi aperti”, cfr. Eco 1979. La nozione di testo è qui intesa in senso ampio e comprende anche le immagini.

¹⁹ Sul piano teorico, ne va dell’ampliamento dell’idea di “etica della testimonianza”, da applicare ora alle immagini e ai testi generati da una IA: cfr. Montani 2007.

stile è in realtà un certo modo di lavorare su materiali: esso è per definizione aperto alla contingenza. Allo stile corrisponde un certo modo di pensare, sentire e immaginare: è, anzi, una maniera di metterli alla prova della realtà (Garroni 2005). Una IA artista che si limitasse a riprodurre uno stile sarebbe un epigono: un epigono perfetto, ma pur sempre un epigono. Non è di grande interesse un'opera che è stata prodotta *come* la avrebbe fatta Mozart o Bach, salvo che l'autore non è veramente Mozart o Bach. Verrebbe meno l'idea stessa di uno stile che rilegge in chiave personale fatti, eventi ed esperienze. può tornare utile qui ricordare che l'IA ha la capacità di allucinare stati di cose irreali. A questo punto, il fruitore potrebbe decidere di ascoltare il brano *come se* lo stesso Mozart o Bach lo avesse composto. L'interesse per la creatività dell'IA non riguarderebbe più un esercizio di stile dallo statuto piuttosto incerto, ma l'opera complessiva di un artista del passato, considerata a partire da un pezzo che non ne fa parte, ma che virtualmente avrebbe potuto farne parte. Si potrebbero in questo modo riaprire questioni interpretative, relative non all'IA, che funzionerebbe solo come mediatrice, ma all'artista imitato. Allargando questa ipotesi del tutto congetturale, si può provare a prevedere che una IA artista ci fornirà in futuro simulazioni di realtà sotto forma di *allucinazioni controllate* (Velotti 2024): il senso dell'opera emergerà *après-coup* attraverso la negoziazione tra IA e fruitori.

È forse ancora da definire in tutti i suoi aspetti il passaggio dall'emergenza più o meno guidata di pratiche creative con le immagini generate da una IA alla possibilità di sperimentare un intero processo creativo condiviso con agenti umani e volto alla produzione e alla fruizione di immagini. Di un simile processo sarebbe possibile definire non tanto i rispettivi compiti e ruoli – cosa difficile quando si parla di creatività – quanto il punto di sintesi tra un operare umano e una produttività tecnologica. Anche un apparecchio fotografico analogico può catturare un frammento di realtà indipendentemente dalla perizia umano nell'usarlo: siamo però riconoscere ormai le marche di creatività e di maestria nel maneggiare un apparecchio fotografico, il che fa la differenza tra il fotografo professionale e il dilettante. Qualcosa di simile è plausibile che accada anche con l'IA. A rendere più complessa la situazione sta il fatto che le immagini prodotte dall'IA circolano in larga misura in uno spazio, quello dei social media, che ne prolunga in modo indefinito i riusi e le ricollocazioni. Ciò comporta una forte fluttuazione semantica ed estetica delle immagini: in parole povere, nella mediasfera digitale le immagini 'dicono' ed 'esprimono' cose diverse a seconda dei contesti e delle ricezioni. Ci troviamo di fron-

te a una creatività diffusa e prolungata, spesso oltre la capacità di verifica degli effetti del singolo atto produttivo. E allo stesso tempo le immagini digitali sono valutabili solo se si tiene conto di questo stato di cose.

Bibliografia

- AA.VV., *Il ruolo dell'arte nell'epoca delle intelligenze artificiali*, Numero Cromatico, Roma 2024;
- G. Anders, *Die Antikeirtheit des Menschen* (1956); tr. it. *L'uomo è antiquato*, Bollati Boringhieri, Torino 2007;
- E. Arielli e L. Manovich, *Estetica artificiale*, Luca Sossella, Roma 2025;
- A. Barale, *L'arte dell'intelligenza artificiale: parole-chiave filosofiche*, Jaca Book, Milano 2024;
- P. Benanti, *Le macchine sapienti*, Marietti, Bologna 2018;
- Id., *L'uomo è un algoritmo?*, Castelvechi, Roma 2025;
- R. Cinelli, *Fake*, in B. Grespi e F. Villa, *Il postfotografico*, Einaudi, Torino 2024, pp. 252-266;
- Y. Citton, *Pour une écologie de l'attention*, Seuil, Paris 2014;
- A. D'Ammando e T. Morawski (a cura di), *Emilio Garroni: uno nuovo sguardo-attraverso*, "Aesthetica Preprint" n. 119, 2022;
- P. D'Angelo, *Estetica*, Laterza, Roma-Bari 2011;
- P. Descola, *Par-delà nature et culture* (2005); tr. it. *Oltre natura e cultura*, Raffaello Cortina, Milano 2021;
- J. Dewey, *Art as Experience* (1934); tr. it. *Arte come esperienza*, a cura di G. Matteucci, Aesthetica, Milano 2020;
- D. Di Cesare, *Tradurre, redimere, riparare*, in "Doppiozero", 29 giugno 2025 (online);
- F. D'Isa, *La rivoluzione algoritmica delle immagini*, Luca Sossella, Roma 2024;
- U. Eco, *Lector in fabula*, Bompiani, Milano 1979;
- R. Eugeni, *Capitale algoritmico*, Morcelliana, Brescia 2021;
- Id., *Algoritmo*, in B. Grespi e F. Villa, *Il postfotografico*, Einaudi, Torino 2024, pp. 36-53;
- A. Fabris, *La filosofia nell'epoca dell'intelligenza artificiale*, Carocci, Roma 2025;
- A. Ferrara, *La forza dell'esempio*, Feltrinelli, Milano 2008;

- M. Ferraris, *Intorno agli unicorni*, il Mulino, Bologna 2018;
 Id., *La pelle. Che cosa significa pensare nell'epoca dell'intelligenza artificiale*, il Mulino, Bologna 2025;
- E. Garroni, *Immagine Linguaggio Figura*, Laterza, Roma-Bari 2005;
 Id., *Creatività*, Quodlibet, Macerata 2010;
 Id., *Eстетica. Uno sguardo-attraverso*, Castelvecchi, Roma 2020;
 Id., *Colore, semiologia, televisione*, a cura di M. Ricci, Mimesis, Milano 2023;
 Id., *Ricognizione della semiotica*, Castelvecchi, Roma 2025;
- A. Gehlen, *Der Mensch. Seiner Natur und Stellung in der Welt* (1940); tr. it. *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Mimesis, Milano 2010;
- N. Goodman, *Languages of Art* (1968); tr. it. *I linguaggi dell'arte*, Il Saggiatore, Milano 1976;
- M. Grillo (a cura di), *Charter in delirio! Un esperimento con i versi di Emily Dickinson*, Elliot, Roma 2016;
- I. Kant, *Kritik der Urteils kraft* (1790); tr. it. *Critica della facoltà di giudizio*, a cura di E. Garroni e H. Hohenegger, Einaudi, Torino 1999;
- E. Kapp, *Grundlinien einer Philosophie der Technik*, Meiner, Hamburg 2015;
- A.M. Lorusso, *Postverità*, Laterza, Roma-Bari 2018;
- L. Manovich, *AI Aesthetics* (2019); tr. it. *L'estetica dell'intelligenza artificiale*, Luca Sossella, Roma 2020;
- Id., *Cultural Analytics* (2020); tr. it. *Cultural Analytics* Raffaello Cortina, Milano 2023;
- O. Marquard, *Krise der Erwartung* (1981); tr. it. *Crisi dell'attesa*, in Id., *Compensazioni*, a cura di T. Griffero, Armando, Roma 2007, pp. 109-138;
- S. Matetich, *Quotidiane terapie digitali*, Mimesi, Milano 2025;
- P. Montani, *Bioestetica*, Carocci, Roma 2007;
 Id., *Tecnologie della sensibilità*, Raffaello Cortina, Milano 2014;
 Id., *Immagini sincretiche*, Meltemi, Milano 2024;
 Id. e I. Pezzini (a cura di), *Scrittura estesa/Extended writing*, "V/S", n. 138, 2024;
- A. Noë, *Strange Tools. Art and Human Nature* (2015); tr. it. *Strani strumenti. L'arte e la natura umana*, trad. Einaudi, Torino 2022;

- M. Pasquinelli, *Nell'occhio dell'algoritmo*, Carocci, Roma 2025;
- A. Pinotti, *Alla soglia dell'immagine*, Einaudi, Torino 2021;
- G. Roncaglia, *L'architetto e l'oracolo*, Laterza, Roma-Bari 2023;
- H. Rosa, *Unverfügbarkeit* (2022); tr. it. *Indisponibilità*, Queriniana, Brescia 2024;
- G. Simondon, *Sur la techno-esthétique*, (1982); tr. it. *Sulla tecno-estetica*, Mimesis, Milano 2014;
- C. Sini, *Intelligenza Artificiale*, in Id., *Intelligenza Artificiale e altri scritti*, Jaca Book, Milano 2024;
- Id., *L'uomo, la macchina, l'automa*, Bollati Boringhieri, Torino 2009;
- A. Somaini (a cura di), *The World through AI: Exploring Latent Spaces*, JBE Books, Paris 2025;
- K. Sterelny, *The Evolved Apprentice*, MIT Press, Cambridge (Mass.) 2012;
- H. Steyerl, *Medium Hot* (2025); tr. it. *Medium Hot*, Timeo, Palermo 2025;
- B. Stiegler, *L'image discrète* (1996); tr. it. *L'immagine discreta*, in Id. e J. Derrida, *Ecografie della televisione*, Raffaello Cortina, Milano 1997, pp.;
- Id., *La technique et le temps*, Fayard, Paris 2018;
- W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć* (1975); tr. it. *Storia di sei idee*, Aesthetica, Milano 2020;
- M. Tomasello, *The Cultural Origins of Human Cognition* (1999); tr. it. *Le origini culturali della cognizione umana*, il Mulino, Bologna 2005;
- A.M. Turing, *Computing Machinery and Intelligence* (1950); tr. it. *Macchine calcolatrici e intelligenza*, a cura di D. Marconi, Einaudi, Torino 2025;
- S. Velotti, *La filosofia e le arti*, Laterza, Roma-Bari 2022;
- Id., *Sotto la soglia del controllo*, Laterza, Roma-Bari 2024;
- P. Virno, *Introduzione*, in E. Garroni, *Creatività*, Quodlibet, Macerata 2010, pp. 7-37.

