

# *Dal gesto al prompt: Genealogia del dispossessamento creativo nell'era dell'ia generativa*

*Salvatore Paone  
ISIA Firenze  
salvatore.paone@gmail.com*

## **Abstract**

This article analyzes the transformation of creative practices through a critical genealogy that distinguishes between historical forms of artistic knowledge transmission and the current creative dispossession in the era of generative AI. Contrary to continuist narratives that view generative AI as a natural evolution of reproduction techniques, the analysis identifies a qualitative rupture: while traditional practices of copying and interpretation generated skills and formative relationships, generative systems operate a stylistic extraction without reciprocity or human learning. Drawing on Gehlen's distinction between relief and replacement, integrating Benjamin's insights on technical reproducibility with Nussbaum's capabilities approach and a critique of the political economy of the image, the study outlines three thresholds of transformation: indexical registration (photography), controlled procedural delegation (digital software), and stylistic extraction (generative AI). The latter configures not a democratization but a concentration of creative power in computational infrastructures. However, possibilities for critical reappropriation emerge through ecological practices of augmented intelligence that preserve the formative dimension of creation.

*Keywords: Creative dispossession, Generative AI, Genealogy of technique, Capabilities approach, Arts education*

## L'inversione del vettore formativo: dalla *téchne* all'apparato tecnico

La *téchne* nella filosofia greca classica comprendeva in un'unica categoria ciò che oggi distinguiamo come arte e tecnica, manifestando quella che potremmo chiamare una sintesi originaria tra sapere pratico e espressione creativa. Questa articolazione storica della *téchne* si è progressivamente ridefinita attraverso le epoche storiche, mantenendo tuttavia una costante: la natura formativa della relazione tra creatore e strumento. Ogni apprendista che riproduceva le opere del maestro non si limitava a copiare forme ma sviluppava sensibilità materiali, interiorizzava principi compositivi, costruiva repertori di soluzioni trasferibili in nuovi contesti.

Ciò che caratterizza la contemporaneità non è l'emergere della delega tecnica, fenomeno antropologicamente costitutivo secondo Gehlen<sup>1</sup>, per il quale la tecnica compensa strutturalmente l'indeterminatezza biologica dell'umano, ma la trasformazione qualitativa delle sue modalità operative. Mentre nelle pratiche tradizionali la delega agli strumenti manteneva un carattere formativo, ogni utilizzo del pennello educava la mano, ogni traccia sulla pietra affinava la sensibilità materiale; i sistemi generativi operano un'inversione: è la macchina che apprende dalla produzione umana senza che questo apprendimento si traduca in competenze per l'utilizzatore.

Questa *inversione del vettore formativo* costituisce il meccanismo attraverso cui si realizza ciò che qui definiamo *dispossessamento* creativo: un processo attraverso il quale il patrimonio compositivo sedimentato in secoli di pratica artistica viene estratto, tradotto in parametri algoritmici e reso disponibile tramite interfacce che non richiedono né generano comprensione dei principi sottesi. Attingendo alla tradizione critica che da Benjamin e Heidegger interroga il rapporto tra arte e tecnica, la questione non riguarda presunte cesure definitive ma quella crisi dello statuto dell'arte<sup>2</sup> che segna il passaggio dalla *téchne* formativa all'apparato tecnico moderno, crisi che nell'era generativa assume la forma specifica del *dispossessamento* nella riconfigurazione delle condizioni di possibilità della formazione artistica e della distribuzione delle competenze creative nell'economia digitale.

1 Gehlen, *L'uomo nell'era della tecnica*.

2 Paone, *Arte e tecnologia*.

## Copia e formazione: genealogia della competenza artistica

La pratica della copia nell'arte occidentale ha sempre operato come dispositivo pedagogico complesso, irriducibile alla semplice duplicazione di forme. Quando osserviamo un apprendista nella bottega di Verrocchio impegnato nella riproduzione di un disegno del maestro, assistiamo a un processo che coinvolge simultaneamente l'acquisizione di competenze gestuali, la comprensione di principi compositivi e lo sviluppo di una forma di *intelligenza della mano*, nel senso che Sennett<sup>3</sup> attribuisce alla conoscenza incorporata che nasce dall'interazione prolungata e riflessiva con i materiali.

Questa dimensione formativa si fonda su quello che Polanyi identificava come *conoscenza tacita*<sup>4</sup>: quel sapere che eccede ogni possibile formalizzazione e che può essere trasmesso solo attraverso la pratica diretta. Il copista medievale che illumina manoscritti non si limita a trasferire forme da un supporto all'altro, ma sviluppa una sensibilità cromatica, una comprensione delle proporzioni, una capacità di bilanciare pieni e vuoti che costituiscono il fondamento di ogni successiva elaborazione originale. La dimensione temporale di questo processo è costitutiva: la lentezza imposta dalla materialità, attraverso la resistenza del pigmento, la texture del supporto, l'usura dello strumento, non rappresenta un limite da superare ma il *medium* attraverso cui si articola l'apprendimento; il processo di copia configurava simultaneamente memorizzazione, interpretazione e reinvenzione. Questa modalità di trasmissione del sapere trova il suo culmine teorico nelle riflessioni rinascimentali sul disegno. La specificità del disegno dal vero risiede nella sua capacità di operare come strumento di conoscenza prima ancora che di rappresentazione. Vasari eleva il disegno a principio fondativo di tutte le arti:

Perché il disegno, padre delle tre arti nostre, architettura, scultura e pittura, procedendo dall'intelletto, cava di molte cose un giudizio universale, simile a una forma, ovvero idea di tutte le cose della natura, la quale è singolarissima nelle sue misure, di qui è che non solo nei corpi umani e degl'animali, ma nelle piante ancora e nelle fabbriche e sculture e pitture conosce la proporzione che ha il tutto con le parti e che hanno le parti fra loro e col tutto insieme; e, perché da questa cognizione nasce un certo concetto e giudizio, che si forma nella mente quella tal cosa, che poi, espressa con le

mani, si chiama disegno, si può concludere che esso disegno altro non sia che una apparente espressione e dichiarazione del concetto che si ha nell'animo, e di quello che altri si è nella mente immaginato e fabricato nell'idea<sup>5</sup>.

Questa concezione configura una teoria della conoscenza incarnata dove pensiero e gesto sono inseparabili, dove il disegno non rappresenta ma rivela, non copia ma scopre le forme latenti nel reale. Tuttavia, la modernità occidentale ha progressivamente teorizzato una separazione tra momento ideativo e momento esecutivo che mette in crisi la supposta unità. Il pensiero cartesiano, con la sua netta distinzione tra *res cogitans* e *res extensa*, ha fornito le basi filosofiche per concepire la creazione artistica come processo bifasico: prima la concezione mentale, poi la sua materializzazione. L'emergere dell'intelligenza artificiale generativa rende paradossalmente operativamente accessibili, in forma automatizzata, quelle competenze che un tempo richiedevano anni di apprendistato, mostrando così la tensione tra la storica decostruzione delle tecniche e la loro odierna reintroduzione tramite la macchina<sup>6</sup>. Il rischio di un progressivo abbandono della formazione al gesto manuale, che si iscrive in quella tendenza all'economia cognitiva che è propria dell'umano, non rappresenterebbe semplicemente un cambio di paradigma estetico ma la possibile erosione di capacità cognitive specifiche e costitutive di una piena fioritura umana nell'ambito creativo.

Il *capabilities approach* elaborato da Nussbaum fornisce un framework per comprendere la portata di questa perdita<sup>7</sup>. In particolare, il disegno non è solo un'espressione estetica, ma una pratica che nutre in modo specifico la *ragion pratica* (practical reason), la *fantasia e il pensiero* (imagination and thought) e il *controllo sul proprio ambiente materiale e politico* (control over one's material and political environment), che sono tutte elencate da Nussbaum tra le dieci capacità fondamentali per una vita pienamente umana e dignitosa.

In questo contesto, il disegno non solo richiede ma anche affina il processo decisionale continuo, stimola la comprensione delle relazioni spaziali e potenzia ciò che lo psicologo James J. Gibson ha

3 Sennett, *The Craftsman*.

4 Polanyi, *The Tacit Dimension*.

5 Vasari, *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architetti*, 73.

6 Manovich e Arielli, *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*, ultima cons. 5 agosto 2025, <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>.

7 Nussbaum, *Creating Capabilities*.

definito *educazione dell'attenzione*. Secondo l'approccio ecologico alla percezione visiva di Gibson<sup>8</sup>, l'attenzione non è un processo cognitivo interno di elaborazione dei dati, ma piuttosto l'abilità attiva di cogliere direttamente le informazioni significative già presenti nell'ambiente. Il disegno, in tal senso, è una pratica che allena a percepire e a rispondere alle *affordance* (inviti all'uso) dell'ambiente circostante, rendendo l'individuo più consapevole e competente nella sua interazione con il mondo fisico e sociale.

È in questo contesto di vulnerabilità epistemica che si inserisce la rottura rappresentata dall'IA generativa: la differenza qualitativa tra copia tradizionale e sintesi computazionale può essere compresa attraverso ciò che si può definire un'*inversione del vettore formativo*. Nelle pratiche artistiche storiche, a partire dalla *mimesis* aristotelica, la direzione dell'apprendimento procedeva dal modello all'allievo: ogni atto di copia trasferiva competenze, affinava la sensibilità percettiva e costruiva repertori di soluzioni formali riutilizzabili in nuovi contesti. Per inversione del vettore formativo si intende qui il passaggio da un processo in cui la riproduzione contribuisce alla formazione del soggetto a uno in cui la produzione di esiti visivi avviene senza un corrispondente trasferimento di competenza.

Questa trasformazione può essere analizzata attraverso tre soglie progressive, che segnano altrettante discontinuità nel rapporto tra creazione e tecnica. La fotografia inaugura una prima rottura attraverso l'introduzione del segno indexicale di Peirce<sup>9</sup>: un segno che intrattiene una relazione causale diretta non simbolica con il proprio referente. Walter Benjamin coglie la portata di questa trasformazione quando osserva che “con la fotografia, nel processo della riproduzione figurativa, la mano si vide per la prima volta scaricata dalle più importanti incombenze artistiche”<sup>10</sup>. Tuttavia, questo *scaricamento* non implica una totale perdita di controllo autoriale: il fotografo conserva la capacità di decidere il momento dello scatto, l'inquadratura, l'esposizione; la fotografia analogica si fonda su una materialità che mantiene una relazione indexicale con il referente, testimoniandone la presenza fisica.

Il passaggio al digitale configura una seconda soglia, che trasforma radicalmente la manipolabilità dell'immagine pur preservando, nel momento della cattura, la relazione indexicale fondamentale. L'immagine digitale diventa così una conversione di fotoni in valori

8 Gibson, *Ecological Approach Visual Perception*.

9 Peirce, *Collected Papers of Peirce*.

10 Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, 21.

numerici, integralmente rielaborabili; tale avvento segna l'ingresso in un'epoca in cui le immagini tecniche non si limitano a rappresentare il mondo, ma visualizzano concetti, procedure e algoritmi<sup>11</sup>. Questo mutamento ontologico ridefinisce il rapporto tra immagine e realtà, senza tuttavia configurarsi come una perdita immediata e totale del controllo autoriale. I software di elaborazione grafica operano infatti secondo una forma di delega procedurale controllata: ogni manipolazione tonale o spaziale richiede decisioni esplicite e parametrizzazioni deliberate da parte dell'utente, anche all'interno di un ecosistema progressivamente automatizzato. In questo senso, l'utente continua ad agire come operatore consapevole del processo tecnico, delegando al software l'esecuzione di istruzioni intenzionali e tracciabili. Finché l'immagine digitale deriva da un atto di cattura, anche quando è sottoposta a interventi estesi, essa conserva una traccia del proprio referente originario; il suo significato emerge come risultato di una catena di scelte consapevoli applicate a un sostrato indexicale.

È proprio questa persistenza della relazione indexicale, per quanto attenuata e problematizzata, che rende l'intelligenza artificiale generativa una terza soglia qualitativamente differente e radicalmente più dirompente: i modelli attuali si fondano sull'appropriazione massiva di immagini prodotte dall'attività umana, raccolte in archivi sterminati e spesso prive di riconoscimento o consenso da parte degli autori. Quando viene richiesto, ad esempio, un "ritratto nello stile di Egon Schiele", il processo non implica alcuna comprensione estetica delle tensioni espressive dell'espressionismo viennese, ma produce il risultato attraverso correlazioni statistiche che mimano pattern visivi e tratti linguistici. È a questo punto che l'intuizione heideggeriana assume la sua piena rilevanza critica. "Il pericolo non è la tecnica. Non c'è nulla di demoniaco nella tecnica; c'è bensì il mistero della sua essenza. L'essenza della tecnica, in quanto è un destino del disvelamento, è il pericolo"<sup>12</sup>. La generazione algoritmica di immagini non rappresenta semplicemente un nuovo strumento ma una riconfigurazione ontologica del processo creativo che si inserisce in un contesto già compromesso dalla perdita delle pratiche formative tradizionali.

"La tecnica, dunque, non è semplicemente un mezzo. La tecnica è un modo del disvelamento"<sup>13</sup>. Se accettiamo questa prospettiva, l'IA generativa configura un modo specifico di disvelamento che

11 Flusser, *Into the Universe of Technical Images*.

12 Heidegger, *Saggi e discorsi*, 21.

13 Heidegger, 9.

opera attraverso l'estrazione e la ricombinazione di pattern visuali senza che questo processo richieda né garantisca una comprensione nei suoi utilizzatori. L'inversione del vettore formativo diventa così sintomo di una trasformazione più profonda nel nostro rapporto con il mondo e con la verità.

L'IA generativa opera infatti un rovesciamento radicale della direzione formativa tradizionale. È la macchina che *impara* estraendo pattern da miliardi di immagini prodotte da generazioni di artisti, mentre l'utilizzatore rimane escluso da un processo formativo genuino. Il sapere compositivo accumulato in secoli di pratica viene trasformato in distribuzioni statistiche negli spazi latenti ad alta dimensionalità, accessibili solo attraverso interfacce linguistiche che non richiedono né generano comprensione dei principi sottostanti<sup>14</sup>.

### **Il prompt come dispositivo di controllo: democrazia apparente, oligarchie effettive**

Il prompt si presenta come un dispositivo apparentemente democratico: chiunque sappia scrivere può generare immagini complesse. Questa immediatezza, tuttavia, è solo superficiale, poiché occulta le mediazioni tecniche profonde che strutturano il processo generativo. Benjamin notava già in *Strada a senso unico* che “la macchina per scrivere renderà la stilografica estranea alla mano del letterato solo quando l'esattezza delle soluzioni tipografiche entrerà direttamente nell'idea”<sup>15</sup>. Con questa osservazione egli intendeva mostrare come un'interfaccia che sembra neutrale e trasparente in realtà trasformi il rapporto stesso tra gesto, pensiero e forma espressiva. Analogamente, il prompt cela dietro la semplicità del comando linguistico un'infrastruttura algoritmica che riorienta in modo invisibile le condizioni della produzione artistica.

Quando si scrive “gatto su divano in stile impressionista”, si attiva una catena di processi che comprende la tokenizzazione del testo, l'*encoding* attraverso modelli *transformer*, la proiezione nello spazio latente dell'immagine e il successivo *denoising* iterativo eseguito da reti neurali profonde. L'utilizzatore rimane così alla superficie di un sistema la cui complessità è costitutivamente inaccessibile, in una condizione di opacità non accidentale ma strutturale. La *black box* non è limitazione tecnica contingente ma caratteristica architettonica che impedisce all'utilizzatore di comprendere i principi che

14 Rizzo e Legrenzi, *Pensare con l'Intelligenza artificiale*, 79-90.

15 Benjamin, *Strada a senso unico*, 25.

governano la generazione, mantenendolo in una condizione di dipendenza epistemica. L'hype tecnologico contemporaneo occulta questa realtà dietro narrazioni di accessibilità democratica, ma arrivare al risultato desiderato non è così scontato.

Dietro l'apparente libertà del prompt operano meccanismi che delimitano i confini di ciò che può essere generato. Le piattaforme adottano sistemi di filtraggio multilivello che agiscono sia sul testo in ingresso sia sulle immagini prodotte. Non si tratta semplicemente di bloccare parole proibite: questi filtri sono reti neurali che analizzano il contenuto in termini semantici, riconoscendo pattern e associazioni concettuali nello spazio delle rappresentazioni latenti. In questo modo determinano, spesso in modo implicito e invisibile all'utente, quali immagini possano essere immaginate, quali stili richiamati, quali combinazioni ritenute accettabili. L'utilizzo professionale dei sistemi generativi rivela una trasformazione del lavoro creativo dalla produzione diretta alla selezione curatoriale: ci troviamo di fronte a una progressiva automazione delle decisioni estetiche in cui i sistemi elaborano autonomamente soluzioni formali attingendo a vasti repertori appresi attraverso tecniche di *deep learning*<sup>16</sup>. Questa trasformazione genera una competenza fragile, legata alle specificità del modello utilizzato: un esperto di Midjourney v4 può risultare incompetente con v5, a testimonianza della natura contingente dell'*expertise* nei sistemi generativi, in contrasto con la trasferibilità delle competenze artistiche tradizionali. Sul piano economico, essa realizza una nuova forma di accumulazione originaria digitale, in cui il patrimonio culturale comune viene convertito in capitale computazionale privato. Il processo assume la forma di un *enclosure* simbolico che separa i produttori culturali dai mezzi di produzione: lo *scraping* automatizzato estrae miliardi di immagini dalla rete; il training trasforma questa produzione in modelli matematici; la commercializzazione monetizza l'accesso attraverso API e modelli di abbonamento.

Ogni fase comporta una concentrazione progressiva del valore: dalle produzioni individuali disperse ai modelli proprietari controllati da oligopoli tecnologici. I *Terms of Service* delle piattaforme stabiliscono che mentre l'utente mantiene diritti formali sulle immagini generate, le piattaforme acquisiscono licenze estensive per utilizzare prompt, output e comportamenti dell'utente per migliorare i propri sistemi. Ogni interazione contribuisce involontariamente ad accrescere il valore del modello proprietario.

16 Manovich, *L'estetica dell'intelligenza artificiale*.

Casi emblematici come quello di Greg Rutkowski, illustratore polacco il cui nome è divenuto uno dei prompt più diffusi senza alcun riconoscimento o compenso, o come il caso *Ghibli*, mostrano con chiarezza le diverse modalità in cui l'appropriazione stilistica si manifesta in assenza di consenso. Seguendo l'analisi stiegleriana della proletarizzazione come perdita del *savoir-faire*<sup>17</sup>, è possibile osservare nel campo creativo una forma accelerata di *deskilling* che si manifesta su più livelli simultanei. Gli illustratori vedono il proprio lavoro sostituito da sistemi addestrati sui loro stessi portfolio; i designer si trovano costretti ad adottare strumenti che, pur garantendo competitività, finiscono per erodere progressivamente le loro competenze.

La proletarizzazione non colpisce soltanto chi viene rimpiazzato da tali sistemi, ma anche chi li utilizza. I creativi che fanno ricorso all'IA generativa per restare sul mercato sviluppano una dipendenza da tecnologie che non controllano, perdendo la capacità di una produzione autonoma. Come gli operai della catena di montaggio fordista, che vedevano dissolversi la comprensione dell'intero processo produttivo, i creativi digitali rischiano di trasformarsi in semplici appendici di macchine generative.

Il sublime che promana dalla contemplazione di immagini generate richiede un'analisi critica capace di decifrarne le funzioni ideologiche. A differenza del sublime kantiano, che nasceva dal confronto tra la finitezza umana e l'infinità naturale generando un senso di elevazione morale<sup>18</sup>, il sublime connessionista produce uno stupore che paralizza la capacità critica in quanto non ci ricorda la nostra dignità razionale ma la nostra potenziale obsolescenza di fronte alla potenza computazionale<sup>19</sup>. La mistificazione consiste nel naturalizzare processi storicamente determinati, presentando l'estrazione di valore dal lavoro creativo come manifestazione di una forza quasi metafisica. In questo senso, si può leggere in continuità con la riflessione di Lyotard, per il quale il sublime moderno nasce dal confronto con l'incommensurabile<sup>20</sup>, qui tradotto nella forma della potenza calcolante.

L'utente dei sistemi generativi sperimenta così una forma di alienazione quadruplici: dal processo produttivo, racchiuso in *black box* inaccessibili; dal prodotto, che emerge da procedure probabilistiche opache; dalla propria essenza creativa, ridotta all'elaborazione di

17 Stiegler, *La misère symbolique*.

18 Kant, *Critica del giudizio*

19 Steyerl, *Duty Free Art*.

20 Lyotard, *Leçons sur l'analytique du sublime*.

semplici istruzioni linguistiche; dalla comunità dei produttori, con cui entra in concorrenza attraverso strumenti che appiattiscono le differenze di competenza. Tale alienazione si accompagna a una reificazione diffusa degli stili artistici: tradizioni visuali un tempo portatrici di visioni del mondo vengono ridotte a toggle. “In the style of Van Gogh” comprime la tormentata esistenza dell’artista e la sua ricerca di una pittura capace di esprimere l’essenza spirituale del visibile in un mero pattern di pennellate e saturazioni cromatiche.

Tuttavia, il *dispossessionamento creativo* non procede senza incontrare resistenze che rivelano le contraddizioni strutturali del modello di sviluppo dell’IA generativa. A livello legale, diverse azioni contestano la legittimità dell’appropriazione massiva dei dati creativi; a livello tecnico, strumenti come *Glaze*<sup>21</sup> introducono perturbazioni pensate per disorientare i modelli di training; a livello culturale, cresce una coscienza critica che distingue la produzione umana dalla generazione algoritmica. È proprio nell’emergere di queste resistenze che si manifesta la natura del sistema. Da un lato, l’IA generativa si alimenta necessariamente del lavoro creativo umano, dipendendo strutturalmente da quella produzione che, dall’altro, essa stessa contribuisce a precarizzare. La narrazione democratizzante che accompagna questi strumenti si rovescia nel suo contrario quando si osserva la concentrazione oligopolistica delle infrastrutture computazionali. Infine, la retorica della creatività potenziata occulta un’operazione di riduzione ontologica: ciò che millenni di pratiche artistiche hanno elaborato come esperienza incarnata, temporale e relazionale viene convertito in spazi vettoriali, in probabilità condizionate, in pattern statisticamente ricombinabili.

La genealogia del *dispossessionamento creativo* delineata fin qui non implica tuttavia una concezione univoca e deterministica della tecnica. Come osserva Paone<sup>22</sup>, riprendendo esplicitamente la riflessione di Bernard Stiegler, la tecnica non opera mai come puro strumento neutro né come forza autonomamente distruttiva, ma come *pharmakon*: ciò che può simultaneamente avvelenare e curare.

Questa ambivalenza non dissolve la critica condotta, ma ne ridefinisce la posta in gioco: l’attuale configurazione estrattiva non è iscritta nell’essenza della tecnologia ma deriva da condizioni storicamente determinate. Il barlume di possibilità risiede precisamente in questa contingenza: nella possibilità, ancora aperta ma sempre più minacciata, di costruire ecologie formative resistenti al *dispossessionamento*.

21 Shan et al., *GLAZE: Protecting Artists from Style Mimicry by Text-to-Image Models*, , ultima cons. 30 luglio 2025, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.04222>,

22 Paone, *Lavoro pedagogico nell’era IA generativa*, 105-120.

## Conclusioni: per una riappropriazione critica delle capacità creative

Come evidenza Desideri nel suo studio sulle aporie dell'arte contemporanea, la riflessione benjaminiana sull'aura e sull'autenticità dell'opera d'arte rivela come la tecnica possa configurarsi simultaneamente come *pharmakon*: veleno e rimedio, distruzione e potenziamento<sup>23</sup>. L'analisi genealogica condotta ha evidenziato proprio questa ambivalenza: la transizione dalle pratiche tradizionali di copia alla *sintesi generativa* non costituisce un'evoluzione lineare ma una rottura qualitativa che riconfigura i rapporti tra creazione, formazione e distribuzione del valore nell'economia dell'immagine. La distinzione centrale non concerne l'esistenza della riproduzione, fenomeno transtorico, ma la direzione del vettore formativo e la distribuzione delle competenze che ne risulta.

Nelle pratiche artistiche storiche, la copia operava come dispositivo pedagogico: l'apprendista che riproduceva opere del maestro sviluppava sensibilità materiali, interiorizzava principi compositivi, costruiva repertori di soluzioni trasferibili. L'IA generativa inverte questa relazione trasformando lo strumento formativo in dispositivo di espropriazione. È qui che la natura di *pharmakon* della tecnica si manifesta con particolare urgenza.

Tuttavia, pur riconoscendo il *dispossessionamento* in atto, emergono possibilità residuali di riappropriazione critica. L'intelligenza aumentata<sup>24</sup>, modello in cui diverse forme di *intelligenza* co-evolvono anziché sostituirsi, offre un framework alternativo. Nel dominio creativo, ciò significa integrare l'IA non come sostituto della pratica ma come catalizzatore di riflessione, estensione percettiva, amplificazione delle capacità, ma sempre all'interno di ecologie formative che preservano la centralità dell'esperienza incarnata e della comprensione critica. La resistenza al *dispossessionamento* non passa dall'isolamento tecnologico, ma dall'orchestrazione consapevole di queste interazioni.

Questa prospettiva richiede un *bricolage epistemico*: una pratica di assemblaggio critico che mantiene la tensione produttiva tra il *phainesthai* digitale e l'*aletheia* del processo creativo autentico. Non si tratta di nostalgia romantica per un'età dell'oro pre-digitale, ma di vigilanza gnoseologica che sa distinguere tra simulacro e comprensione genuina.

23 Desideri, *Il fantasma dell'opera*, 134-135.

24 Rizzo e Legrenzi, *Pensare con l'intelligenza artificiale*.

La sfida per le generazioni future non è semplicemente la perdita di competenze tecniche, ma l'inaridimento di una forma di alfabetizzazione visuale incarnata che si sviluppa solo attraverso la pratica diretta. Il disegno, la manipolazione materiale, la resistenza degli strumenti non sono meri ostacoli da superare ma *medium* attraverso cui si articola una comprensione del mondo che nessuna interfaccia linguistica può sostituire. Come suggerito dalla tradizione fenomenologica, il corpo che disegna, manipola, sperimenta, non è un semplice esecutore di intenzioni mentali. È un co-costitutore dell'esperienza conoscitiva. La matita, la tela, la creta sono estensioni del nostro corpo che ci permettono di entrare in un dialogo sensoriale con la realtà. In questo processo, l'intelligenza si manifesta non solo nel pensiero astratto, ma anche nel gesto concreto e nella percezione tattile. Pertanto, una didattica che punta alla formazione completa dell'individuo deve considerare imprescindibile la pratica manuale come una via essenziale per sviluppare una percezione profonda e non mediata. L'auspicio è che le nuove generazioni possano continuare a *pensare con le mani*, scoprendo un modo di essere nel mondo che va oltre lo schermo e il prompt.

Mantenere pratiche che sviluppino competenze incarnate diventa quindi resistenza politica oltre che pedagogica. Il laboratorio di disegno, l'atelier di pittura, il *makerspace* che integra digitale e analogico configurano spazi di sottrazione al *dispossessionamento* dove si preservano modalità di relazione con il mondo che nessun sistema generativo può sostituire. La chiave risiede nel mantenere quello che Montani definisce *tecnologie della sensibilità*<sup>25</sup>: dispositivi che potenziano la percezione umana senza sostituirla, che offrono nuove possibilità esplorative senza eliminare la necessità di sviluppare competenze incarnate. L'intelligenza artificiale generativa può diventare alleata della creatività umana quando viene integrata in ecologie formative che preservano la centralità dell'esperienza corporea, temporale e relazionale che caratterizza l'apprendimento autentico. La sfida non consiste nel rifiutare aprioristicamente l'innovazione tecnologica né nell'accettarla acriticamente, ma nel sviluppare forme di riappropriazione critica che preservino la dimensione formativa della creazione. Solo attraverso questa vigilanza epistemologica sarà possibile trasformare le tecnologie generative da strumenti di *dispossessionamento* in mezzi di amplificazione delle capacità creative umane, in un equilibrio dinamico che mantiene aperto lo spazio per la scoperta, la formazione e l'autentica creatività.

25 Montani, *Tecnologie della sensibilità*.

## Bibliografia

Benjamin, Walter. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Tradotto da E. Filippini. Einaudi, 2000.

Benjamin, Walter. *Strada a senso unico*. A cura di G. Schiavoni. Einaudi, 2006.

Desideri, Fabrizio. *Il fantasma dell'opera. Benjamin, Adorno e le aporie dell'arte contemporanea*. Il Melangolo, 2002.

Flusser, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*. Tradotto da Nancy Ann Roth. University of Minnesota Press, 2011.

Gehlen, Arnold. *L'uomo nell'era della tecnica. Problemi socio-psicologici dell'epoca contemporanea*. Tradotto da M. T. Pansera. Armando, 2003.

Gibson, James J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin, 1979.

Heidegger, Martin. *Saggi e discorsi*. Tradotto da G. Vattimo. Mursia, 1976.

Kant, Immanuel. *Critica del giudizio*. Tradotto da A. Gargiulo. Laterza, 1970.

Lyotard, Jean-François. *Leçons sur l'analytique du sublime*. Galilée, 1991.

Manovich, Lev. *L'estetica dell'intelligenza artificiale. Modelli digitali e analitica culturale*. Luca Sossella Editore, 2020.

Montani, Pietro. *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*. Raffaello Cortina Editore, 2014.

Nussbaum, Martha C. *Creating Capabilities: The Human Development Approach*. Cambridge, Harvard University Press, 2011.

Paone, Salvatore. *Arte e tecnologia*. Ledizioni, 2014.

Peirce, Charles Sanders. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Vol. 2, Elements of Logic*. A cura di Charles Hartshorne e Paul Weiss. Harvard University Press, 1932.

Polanyi, Michael. *The Tacit Dimension*. Garden City, NY: Doubleday, 1966.

Rizzo, Antonio, e Paolo Legrenzi. *Pensare con l'intelligenza artificiale. Un'alleata possibile*. Il Mulino, 2025.

Sennett, Richard. *The Craftsman*. Yale University Press, 2008.

Steyerl, Hito. *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*. Verso, 2017.

Stiegler, Bernard. *La misère symbolique. Vol. 1, L'époque hyperindustrielle*. Galilée, 2004.

Vasari, Giorgio. *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architetti*. A cura di Maurizio Marini. Newton Compton, 2002.