







DRADEK

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics,  
and New Media Theories

Vol. V Num. 1 2019

ISSN 2465-1060  
[online]

*Estetica dal mondo*

a cura di Marta Vero

powered by



UNIVERSITÀ DI PISA

Comitato Direttivo/Editorial Board:

Daniilo Manca (Università di Pisa, editor in chief), Francesco Rossi (Università di Pisa),  
Alberto L. Siani (Università di Pisa).

Comitato Scientifico/Scientific Board

Leonardo Amoroso (Università di Pisa), Christian Benne (University of Copenhagen),  
Andrew Benjamin (Monash University, Melbourne), Fabio Camilletti (Warwick  
University), Luca Crescenzi (Università di Trento), Paul Crowther (NUI Galway),  
William Marx (Université Paris Ouest Nanterre), Alexander Nehamas (Princeton  
University), Antonio Prete (Università di Siena), David Roochnik (Boston University),  
Antonietta Sanna (Università di Pisa), Claus Zittel (Stuttgart Universität).

Comitato di redazione/Executive Committee:

Alessandra Aloisi (Oxford University), Daniele De Santis (Charles University of  
Prague), Agnese Di Riccio (The New School for Social Research, New York), Fabio  
Fossa (Università di Torino), Beatrice Occhini (Università di Napoli "L'Orientale"),  
Elena Romagnoli (Scuola Normale Superiore di Pisa), Marta Vero (Università di Pisa,  
journal manager).

ODRADEK. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics, and New Media Theories.  
ISSN 2465-1060 [online]

Edited by Università di Pisa



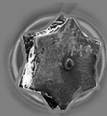
License Creative Commons

Odradek. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics and New Media Theories is  
licensed under a Creative Commons attribution, non-commercial 4.0 International.

Further authorization out of this license terms may be available at <http://zetesisproject.com> or writing to: [zetesis@unipi.it](mailto:zetesis@unipi.it).

Layout editor: Stella Ammaturo

Volume editor: Marta Vero



D R A D E K

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics,  
and New Media Theories

Vol. V Num. 1 2019

ISSN 2465-1060  
[online]

*Estetica dal mondo*

a cura di Marta Vero

powered by



UNIVERSITÀ DI PISA



# Dei, umani, algoritmi

## L'immagine dell'artista nell'era digitale

Commento a D. J. Gunkel

Fabio Fossa

αὐτὸν δὲ εὐρίσκειν δεῖ καὶ τοῖς  
παραδεδομένοις χρῆσθαι καλῶς

Aristotele, *Poetica* 1453b24-25

### Abstract

The aim of this paper is to discuss how the image of the artist has formed in Western culture and how digital art may shed light on some of its internal contradictions, if not perhaps even help us overcome them. Firstly, I take into consideration the Jewish and Christian tradition according to which the image of God as Creator may play the role of the archetypal artist, of whom the human artist is a sort of copy and imitator – an idea that fully established itself during the Renaissance and even now widely influences the image of the creative artist, whom is commonly endowed with an almost absolute subjectivity able to derive from her boundless spontaneity everything is

needed for the making of the work of art. Next to the image of God as Creator I focus on the influence exerted by the Platonic myth of the Demiurge, the divine craftsman who, trusting its own ability and insight, shapes a given matter according to a preexisting model it contemplates. It will then be shown how the image of the Demiurge might temper the absoluteness proper to the notion of the artist deriving from the image of God as Creator and, therefore, how it might help rediscover the dimension of historicity and conditionedness that is inseparable from human artistic creativity, even though it has been strongly downplayed and despised. Finally, I argue that the philosophical study of digital art – particularly of computational creativity and remix – may offer a precious occasion for shedding new light on the objective and conditioned elements of artistic creativity and, as such, may lead the way towards a reconfiguration of the image of the artist (and of the many concepts connected to it) not under the absolute sign of God as Creator, but rather under the historical aegis of the Demiurge.



## I. Dio

Di tutte le figure che abbelliscono l'affresco della cultura occidentale, poche sono tanto aurorali e ambigue quanto l'immagine dell'artista. Per provarne uno schizzo, è davvero appropriato cominciare dall'inizio.

La prima impressione del primo Essere che il primo versetto della Bibbia rivela all'uomo rappresenta Dio nei tratti dell'artista intento a creare un'opera e a giudicarla buona e bella<sup>1</sup>. Se si prendesse sul serio il precetto per cui l'intera Scrittura è ispirata da Dio<sup>2</sup>, si potrebbe pensare che Lui stesso abbia voluto mostrarsi al suo popolo innanzitutto nell'immagine dell'artista. Come che sia, nella Scrittura l'artista è sin da subito sia soggetto che oggetto. Si inaugura qui la cruciale dialettica di definizione riflessa tra il creare divino e l'umano fare arte: Dio e artista si determinano a vicenda, specularmente, intessendo un rapporto analogico e allusivo la cui declinazione è stata decisiva per il costituirsi dell'immaginario occidentale relativo all'equivoca figura dell'artista umano. Tra i tanti frammenti di un simile gioco di rimandi ha forse un senso particolare richiamare i pochi versi con cui Michelangelo<sup>3</sup>, l'artista che seppe mostrare la perfezione dei corpi risorti nel *Giudi-*

1 Cfr. Giovanni Paolo II (1999), §3: «Nel rilevare che quanto aveva creato era cosa buona, Dio vide anche che era cosa bella».

2 2 Tim 3:16; 2 Pt 1:21.

3 Panofsky (2006) fa giustamente risalire al Rinascimento l'insistenza sull'immagine del Dio artista come tentativo di nobilitare la figura dell'artefice terreno – cfr. anche Sarapik (2001), pp. 48-49. La *Lettera agli artisti* di Giovanni Paolo II (1999) dimostra comunque che l'analogia sia teologicamente calzante.

zio *Universale*<sup>4</sup>, ritrae la natura divina sotto il segno dell'arte:

Colui che 'l tutto fe', fece ogni parte  
e poi del tutto la più bella scelse,  
per mostrar quivi le suo cose eccelse,  
com'ha fatto or colla sua divin'arte.<sup>5</sup>

Con la stessa intenzione di Michelangelo scrive il Vasari nel *Proemio delle Vite*:

«Ma io dirò bene che dell'una e dell'altra arte [la scultura e la pittura] il disegno, – che è il fondamento di quelle, anzi l'istessa anima che concepe e nutrice in se medesima tutti i parti degli intelletti –, fusse perfettissimo in su l'origine di tutte l'altre cose, quando l'altissimo Dio, fatto il gran corpo del mondo et ornato il cielo de' suoi chiarissimi lumi, discese con l'intelletto più giù, nella limpidezza dell'aere e nella solidità della terra; e, formando l'uomo, scoperse, con la vaga invenzione delle cose, la prima forma della scultura e della pittura».<sup>6</sup>

---

4 Cfr. Vasari (2007), pp. 1231-1233. Scrive il Vasari: «E questo, nell'arte nostra, è quello essemplio e quella gran pittura mandata da Dio agli uomini in terra, acciò che veggano come il fato fa quando gli intelletti dal supremo grado in terra descendono et hanno in essi infusa la grazia e la divinità del sapere» (*ibidem*, p. 1232).

5 Michelangelo Buonarroti, *Rime*, 9, [https://it.wikisource.org/wiki/Rime\\_\(Michelangelo\)/9.\\_Colui\\_che\\_%27l\\_tutto\\_fe%27,\\_fece\\_ogni\\_parte](https://it.wikisource.org/wiki/Rime_(Michelangelo)/9._Colui_che_%27l_tutto_fe%27,_fece_ogni_parte). In relazione alla circolarità della dialettica Dio-artista-uomo, si noti come tale descrizione ricordi il modo in cui Plinio tratteggia Zeusi intento a ritrarre Elena in *Nat. hist.* XXXV, 36. Si noti anche, per inciso, che Zeusi, selezionando gli aspetti più fini delle cinque bellezze di Crotona per comporre la figura di Elena, è – seguendo le indicazioni di Gunkel – autore di un remix (cfr. Di Stefano (2004)). Per una discussione più ampia sulla problematica *divinitas* dell'artista rinascimentale si veda anche il bel saggio di Di Stefano (2012).

6 Vasari (2007), p. 97. Leonardo da Vinci (2019, pp. 106-107), dal canto suo, definì la pittura - «imitatrice di tutte l'opere evidenti de natura» - «nipota d'essa natura e parente d'iddio». L'anello di congiunzione, come è evidente, rimane

La veste d'artista che Dio ha voluto indossare per presentarsi al suo popolo, o che il suo popolo ha cucito per presentare Dio a sé stesso e al mondo, ne ha esaltato la figura tanto da essere contemplata e pensata ben più di quanto richiederebbe un espediente retorico occasionale. Evidentemente, essa calza tanto bene che un'occhiata sbrigativa alla scena non appaga a sufficienza. La rappresentazione di Dio nei panni dell'artista ha ammaliato la speculare creatività umana tanto che molti si sono trattenuti presso di essa per pensarne o esplorarne i dettagli.

Ad esempio, l'analogia ha spinto a postulare un apprendistato divino, un processo di preparazione e schizzo che nell'esperienza diacronica dell'artista terreno precede la composizione dell'opera – correndo il rischio di perdere di vista, nella solidarietà tra artisti, il sacro solco che marca la distanza tra creatura e creatore. Se si presta orecchio alle parole esegetiche del cabalista Rabbi Abbahu si dovrà meditare sull'eventualità che «il Santo, benedetto sia, crea mondi e li distrugge, finché non ha creato il [mondo] presente, dicendo: “Questo [mondo] mi soddisfa, [mentre] quello non mi soddisfa”»<sup>7</sup>. Come un artista umano in cerca della perfetta esecuzione, nel pensiero del rabbino Dio si è esercitato, ha sperimentato, ha creato, distrutto e riplasmato la sua opera sino all'attimo

---

l'idea della creazione del mondo come opera artistica che inanello Dio, mondo e uomo. Il tema torna in modo ancora più chiaro nel seguente frammento: «La deità ch'ha la scienza del pittore fa che la mente del pittore si trasmuta in una similitudine di mente divina; imperò che con libera potestà discorre alla generazione di diverse essenzie [...]» (*ibidem*, p. 172). Si tenga anche in considerazione la riflessione di Leon Battista Alberti circa l'artista come *alter deus*: cfr. su ciò Elisabetta Di Stefano (2007).

<sup>7</sup> Cfr. *Genesis rabbah* 9,2 in Idel (2016), pp. 34–35.

in cui contempla compiaciuto il frutto della sua fatica, finalmente all'altezza delle aspettative, e formula il giudizio che ne suggella la bontà. Oppure, su una nota più profana, si legga lo sfottò che nel *Decameron* il Boccaccio mette in bocca al giovane Michele Scaglia per prendersi gioco della famiglia Baronci, sempre pronta a vantare antichità e nobiltà. Un'antichità così antica, suggerisce il poeta, che va fatta risalire ai primi tentativi divini di tracciare le fattezze del genere umano: eccone spiegata la rozzezza dei lineamenti e l'ignobile sproporzione dei ceffi<sup>8</sup>.

Di tutte le maestose opere create nell'arco dei sette giorni, solo una ha avuto una sorta di modello: l'essere umano, fatto a immagine e somiglianza di Dio, e subito messo a capo del mondo terreno – già immagine riflessa del suo creatore, Signore dell'universo. L'uomo è plasmato dal divino artista con polvere della terra e animato da un alito di vita; la sua consorte è foggata da una sua costola. Ma tutto ciò che esiste al di fuori di noi, e di cui noi siamo fatti, fu tratto dal nulla, *ex nihilo*, tramite la parola: fu chiamato ad essere. La creazione dell'artista divino è assoluto esercizio della creatività più incontaminata.

L'assolutezza della provenienza dell'opera dal suo creatore, causa unica ed esaustiva di ogni singolo aspetto della creatura, si lega immediatamente al diritto quasi naturale che all'autore è riconosciuto sopra di essa. Un diritto che si potrebbe definire di proprietà, ma che sarebbe forse più consono declinare nella direzione dell'autorità: l'opera, frutto della creatività dell'autore, sia come l'autore si aspetta che

---

8 Boccaccio (2013), pp. 1907-1908 [Giornata VI, Novella VI]; cfr. Barolsky (2002).

sia, e non esca dal seminato. Nell'opera l'Autore ha messo parte di sé, un riflesso della propria immagine, e si aspetta che una somiglianza permanga; solo per scoprire che, invece, l'opera è anche qualcosa di diverso, di altro, ed è permeata da una resistenza sorda che la immette su sentieri impreveduti.

L'opera giace certo imbellita nelle mani di Dio; ma l'opera, anche, non è mai un oggetto inerte nelle mani dell'artista. Fuoriuscita dall'atto creativo, essa assume una vita propria, si determina misteriosamente secondo una logica quasi autonoma – ferita bruciante nell'orgoglio dell'artista: dov'era l'uomo, domanda il Creatore investito della sua terribile autorità, quando si ponevano le fondamenta della terra e i limiti del mare<sup>9</sup>? E così Dio, il primo artista, è anche il primo artista pentito, che distrugge l'opera traditrice nella speranza di ritrovare il legame intatto del primo sguardo, che vide e giudicò bello. Ma è anche l'artista che trema davanti a tanto potere e rabbrivisce al cospetto di tanta distruzione<sup>10</sup>, che conserva uno spiraglio di relazione<sup>11</sup>. Emerge, anche agli occhi del Dio creatore, un legame insistente con l'opera, ormai parte di sé tanto quanto il proprio essere, che impone di trovare la via della convivenza, se non dell'amore, e che fa della sua rimozione un atto immane, quasi sacrilego.

Ecco il paradigma esigentissimo in cui l'artista umano riflette e vede riflessa la propria immagine incorporea e immortale: un autore totale, che esercita

---

9 Gb 38-39.

10 Gn 8:18-22.

11 Gn 6:18.

una creatività pura, senza che nulla sia fuori di essa, e gode di un'autorità certa, per quanto ambigua, sulla propria opera. Un creatore assoluto che, nel punto più alto del suo lavoro, plasma a sua immagine un simulacro di elementi terreni e ultraterreni, capace anch'esso di arte, che innalza sopra ad altre creature meno buone ma che presto si sottrae alle sue intenzioni. Un'opera che da bella diviene insopportabile e meritevole di annientamento, ma di cui se ne salva un frammento nella speranza di recuperare una relazione perduta in un'alleanza che rifugge dallo sterminio e dal controllo assoluto e che fonda un difficile movimento di mutuo rispetto.

## II. Demiurgo

La medaglia dell'artista ha impresso sul fronte il Dio creatore, sul retro il Demiurgo platonico. Se la tradizione ebraico-cristiana del Dio che dal nulla trae il mondo e lo dispone secondo il buono e il bello è fondamentale nella costituzione dell'immagine dell'artista, un ruolo rilevante – meno altisonante forse, ma assai calzante e a lungo dominante – deve essere riconosciuto al mito platonico del divino artigiano che, prendendo a modello l'essere vero e totale delle Idee, mette mano ad una materia riluttante e pertinace nel tentativo di riprodurre ciò che contempla. Senza entrare nel merito della diversità cruciale delle due cosmogonie e degli scompensi generati dal

loro convivere all'interno dello stesso organismo<sup>12</sup>, si deve però notare che il divino artefice – foggiato a immagine e somiglianza del *technites*, del *demiourgos* – diventa a sua volta archetipo dell'artigiano umano nella cultura greca, doppio divino degli uomini che sapevano foggiare la materia in forme belle e appropriate. Nella cultura greca il Demiurgo occupa quindi una posizione analoga a quella riservata al Dio creatore dagli artisti che in Lui colgono un riflesso della propria attività.

La differenza che è importante sottolineare, e che qualifica l'approccio platonico alla questione dell'arte umana, consiste nel fatto che il divino artefice non possa essere ritenuto causa unica e totale dell'opera, poiché lo spazio, la materia e il modello gli preesistono. Demiurghi divini e umani che sappiano comporre il dato sensibile nella forma intuita sono sorgenti di opere belle, mentre le cattive opere prendono a modello il dato sensibile e, dunque, accidentale:

«Quando l'artefice, rivolgendo lo sguardo verso ciò che è sempre allo stesso modo e servendosi di una tale entità come di un modello [*paradeigmati*], realizza la forma e la proprietà di qualche cosa, è necessariamente bello [*kalon*] tutto quello che in questo mondo si realizza. Non è bello se invece ha prestato attenzione a ciò che è soggetto a generazione, servendosi appunto di un modello generato».<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Su questo tema estesissimo, a sua volta incardinato nella questione ancora più estesa dei rapporti tra cultura ebraico-cristiana e greco-romana, si veda per esempio, Jonas (1991). Sulle implicazioni relative alla nozione di artista si veda invece Nahm (1947).

<sup>13</sup> Plato, *Tim.* 28a-b, trad. it. Platone (2009), p. 2205.

Si profilano quindi due possibilità per la rappresentazione artistica: una migliore e fondata sulla scelta del paradigma più meritevole; e una peggiore, derivata dalla selezione di un modello di più agevole accesso, ma di infimo valore. Anche il cosmo quindi, opera del Demiurgo, è *eikona tinos*<sup>14</sup>, immagine di qualcosa; il suo modello è l'intelligibile (*eikon tou noetou*<sup>15</sup>), che preesiste all'autore e ne informa l'arte.

La scelta del giusto modello, però, non basta: è necessario poi saperlo imprimere nella materia che occupa lo spazio, pensare ed agire in modo opportuno nell'intero processo poetico senza perdere alcuna delle occasioni che la materia predispone all'arte. La spontaneità del Demiurgo non si esercita senza limiti: deve misurarsi non solo con le Idee e con le loro relazioni reciproche, ma anche con la "necessità"<sup>16</sup>, il fondo irriducibile di ciò che diviene. La materia in cui l'immagine si imprime, «ricettacolo di tutto quanto si genera, come fosse una nutrice»<sup>17</sup>, è un fondo sregolato e disordinato, «come un'impronta di ogni di cosa»<sup>18</sup>, privo di bellezza in quanto privo di ogni determinazione<sup>19</sup> – solo così potrebbe accogliere qualsiasi forma; una massa indistinta che l'artefice divino è per essenza spronato a ricomporre in forma bella. E tuttavia essa non è mera passività, ma è percorsa da una legge necessaria che deve essere prima riconosciuta e poi assecondata per portare a compimento l'opera

---

14 Plato, *Tim.* 29b.

15 Plato, *Tim.* 92c.

16 Plato, *Tim.* 68e-69a.

17 Plato, *Tim.* 49a; Platone (2009), p. 2231.

18 Plato, *Tim.* 50c; Platone (2009), p. 2233.

19 Plato, *Tim.* 50e.



nel modo più possibile perfetto. L'attività divina non è pura espressione soggettiva, ma si esercita su un'altezza che alberga in sé una resistenza inflessibile<sup>20</sup>.

Modello e Necessità dettano le regole infrangibili di un gioco che, comunque, può sempre essere giocato bene o male. L'artefice divino gioca questo gioco con stile perfetto, ottenendo il più alto grado possibile di somiglianza al modello a partire dalle condizioni date. L'arte del Demiurgo si lascia ammirare nella sua capacità di addomesticare la riluttanza della materia e allinearla al bello attraverso scelte ardite e brillanti. La creatività, la bravura, la nobiltà del divino artigiano consiste nel suo essere principio di organizzazione bella: nel saper dare forma alla materia nel modo più opportuno, disponendola nell'ordine che meglio rappresenta l'ideale osservato e conosciuto<sup>21</sup>. Il suo talento consiste nell'adeguare un materiale trovato fuori di sé, privo di ordine e misura, ai principi primi e puri dell'essere, anch'essi esistenti al di fuori di sé ma nondimeno intuibili e conoscibili. Solo così si potrà adeguare, per quanto possibile, il sensibile all'intelligibile, dare «un'immagine mobile [*eiko ... kinton tina*]»<sup>22</sup> all'idea, e non plasmare un'immagine solo approssimata di un ente che è già, a sua volta, immagine approssimata dell'idea, lontana tre volte

20 Per un breve resoconto delle differenze che separano il Demiurgo platonico dal Dio creatore della Bibbia cfr. Ross (1989), p. 171 e Erler (2008), pp. 202-203.

21 L'intero discorso di Timeo sulla disposizione che il Demiurgo dà al cosmo può essere letto come un'ode alla saggezza artistica dell'artefice, che ha saputo adottare gli stratagemmi più degni di lode per declinare al meglio le esigenze dell'ideale sul piano del sensibile.

22 Plato, *Tim.* 37e; Platone (2009), p. 2215.

dalla perfezione dell'essere<sup>23</sup>. Sull'abilità artistica del Demiurgo e sulla sua assennatezza nella scelta del modello, avverte Timeo, non è lecito nutrire dubbi:

«Se questo mondo è bello e l'artefice è buono, è chiaro che guardò al modello eterno [...]. È chiaro ad ognuno che rivolse il suo sguardo al modello eterno, poiché è il più bello fra i mondi generati, e l'artefice, fra le cause, quella migliore». [29a]<sup>24</sup>

Sarebbe un errore, alla luce di quanto detto, pensare l'opera del Demiurgo come una sorta di applicazione meccanica di uno stampo alla cera. L'indocilità della materia e la tensione interna al compito stesso, che sembra esigere l'amalgama di due sostanze immiscibili, esclude che l'opera dell'artefice sia routinaria, prevedibile, formalizzabile. Essa richiede cura del dettaglio, inventiva, flessibilità, creatività, tatto, e ha come controparte quell'emozione leggera e che tutti noi esperiamo, quando facciamo qualcosa che ci riesce *bene*: nel vedere il frutto del suo lavoro dispiegarsi davanti a sé, l'autore divino si rallegra e gioisce [*euphrantheis*<sup>25</sup>].

23 Plato, *Resp.* 595a-602b: in questo brano celebre, Socrate paragona l'opera del dio, degli artigiani e dei pittori per mostrare come alla prima corrispondano le idee, alla seconda gli artefatti e ai pittori l'imitazione degli artefatti, situandosi così ad un terzo livello di lontananza dalla verità che non fa onore all'arte e non produce alcuna conoscenza circa l'oggetto imitato. La stessa accusa è mossa alla poesia, a cui è dedicato il libro X (si veda anche lo *Ione*). Tuttavia, il discorso sulla poesia da accettare nella *polis*, ovvero quella poesia che imita il modello più opportuno (analoga a quanto si dice sull'imitazione dei caratteri in *Resp.* 395c-d), sembra alludere al discorso di Timeo e tenere aperto uno spiraglio per l'arte persino all'interno della visione platonica, dove manca lo spazio per riconoscere all'espressione artistica un valore proprio ed indipendente. Su ciò si vedano, ad esempio, le considerazioni di Manca (2018), pp. 147-158 e Gunkel (2016), pp. 46-49.

24 Plato, *Tim.* 29a; Platone (2009), p. 2207.

25 Plato, *Tim.* 37c.

### III. Umani

In occidente l'immagine dell'artista umano si è dettagliata lungo la linea di tensione che attraversa la sovrapposizione delle immagini teologiche del Dio creatore e del Demiurgo artefice. Riconoscere la dimensione teologica della questione relativa alla nozione di artista è cruciale per coglierne l'oscillazione caratteristica, l'interna contraddittorietà che è anche la sorgente della sua vitalità e ricchezza<sup>26</sup>. L'innesto della tradizione ebraico-cristiana sull'impostazione greca, già di per sé altalenante tra la sospettosa concettualizzazione degli artisti come meri tecnici e l'ammirazione sublime per tali uomini divini, non fa che acuire una tensione comunque presente in entrambi gli approcci, poiché pertiene alla struttura delle loro analoghe speculazioni circa il nesso imitativo tra umano e divino<sup>27</sup>. L'ambiguità propria dell'immagine dell'artista affonda le radici nel misterioso rapporto di somiglianza nella differenza attraverso l'imitazione che lega a doppio filo umano e divino.

Per rendere conto dell'ambiguità interna alla nozione di artista è forse più agevole prendere le mosse dalla sua determinazione a noi più familiare. Ai nostri giorni, dove l'espressione artistica è per lo più oggetto di adorazione di massa e speculazione finanziaria, la creatività è un feticcio trasversale e il culto

<sup>26</sup> Cfr. Nahm (1947).

<sup>27</sup> Se tale nesso emerge in modo chiarissimo nella già citata *Lettera di Giovanni Paolo II agli artisti*, allo stesso tempo un suo analogo pertiene anche alla filosofia platonica, di cui uno dei temi più difficili e controversi è proprio la questione dell'*homoiosis tois theois*, dell'assimilazione dell'umano al modello divino tramite le prassi.

dell'artista una prassi consolidata. L'esaltazione del genio artistico – a cui difficilmente noi moderni sappiamo resistere, dopo secoli di eroizzazione della figura 'quasi divina' dell'artista – trova nell'analogia con il Dio creatore un contrappunto ideale per dare immagine alla creatività spiazzante dell'artista, che sembra nascondere in sé una sorgente impetuosa di energia spirituale capace ogni volta di gettare, appunto, le fondamenta di un nuovo universo. La retorica dell'artista creatore, individualità assoluta capace di trarre da sé tutto ciò di cui ha bisogno per dare forma alla propria arte – ancora meglio se in spregio sia delle consuetudini che della critica – è certamente una banalizzazione ibrida di dottrine più fini succedutesi dal Rinascimento al Romanticismo fino ai primi decenni del Novecento, ma è anche il contenuto che meglio si è saputo adattare alla logica della società capitalista e che ora caratterizza la comune interpretazione dell'artista – se non, peggio, del creativo. Ciò che attrae dell'artista è la sua misteriosa potenza creativa, la sua individualità unica ed irripetibile che taglia il mondo secondo prospettive inconsuete e ne svela caratteri nascosti; o il suo appartenere ad una dimensione altra, separata da quella degli uomini comuni, da cui trae illuminazioni folgoranti da donare ai suoi diversi simili. Tornando alla medaglia dell'artista, c'è una ragione se è il fronte ad esibire il Dio creatore ed il retro a mostrare il Demiurgo: pochi dubbi possono essere nutriti su quale sia l'oggettivazione ora predominante. Il nostro artista è l'individuo creativo, emissario terreno del Dio creatore.

Ciononostante, l'esaltazione dell'artista umano nel segno del Dio creatore rimane basata su un certo malinteso. La deificazione dell'artista nella società del capitale e dello spettacolo suona in un certo senso vuota, dal momento che prese piede in un contesto dove non solo il rapporto con Dio era illuminato alle luci del suo tramonto, ma scemava ormai anche il *pathos* che usava accompagnarne la dipartita. O meglio, è solo in questa rimozione superficiale di Dio, la quale conserva intatto il divino, che si crea lo spazio per l'artista creatore da venerare. Tale spazio, infatti, non è mai stato concesso all'essere umano, per quanto 'divina' potesse essere la sua arte.

Se si considera il terreno teologico su cui l'analogia cresce, ci si rende immediatamente conto di quanto sia illecita l'identificazione suggerita dalla nozione di artista creatore. È invece del tutto chiaro che l'analogia indichi una somiglianza nella differenza: la differenza che separa Creatore e artefici.

«Qual è la differenza tra “creatore” e “artefice”? Chi crea dona l'essere stesso, trae qualcosa dal nulla – *ex nihilo sui et subiecti*, si usa dire in latino – e questo, in senso stretto, è modo di procedere soltanto dell'Onnipotente. L'artefice, invece, utilizza qualcosa di già esistente, a cui dà forma e significato. Questo modo di agire è peculiare dell'uomo in quanto immagine di Dio».<sup>28</sup>

L'imitazione del divino – istinto inscritto nell'immagine che noi già siamo, attraversata com'è dal richiamo del suo modello – descrive una tensione ir-

---

<sup>28</sup> Giovanni Paolo II (1999), § 1.

risolvibile per il cristiano, separato dal suo Dio da una trascendenza incolmabile che però si rifrange nei mille angoli della vita dove il gesto umano sembra risuonare di eco divine. In un simile contesto, non può stupire che l'atto creativo dell'artista sia stato ripetutamente indicato come uno di quei momenti in cui si assottiglia la membrana che separa Dio e esseri umani e una «vibrazione»<sup>29</sup> quasi impalpabile sembra attraversala. Creatività divina e umana si specchiano l'una nell'altra; ma la differenza che le separa rimane nondimeno incolmabile. Nella prospettiva ebraico-cristiana la produzione artistica è sì un momento in cui si accorcia la distanza tra creatore e creato, ma la distanza non può annullarsi: l'uomo è essere dell'immanenza e il suo Dio lo trascende. Sarà certo l'uomo, creato a immagine di Dio con materiali terreni e soffio vitale, a racchiudere in sé un riflesso di tanta energia, una «scintilla»<sup>30</sup> creativa entro cui balena l'impronta dell'atto che diede inizio al tutto, pronta a farsi di nuovo gesto. Allo stesso tempo, però, il simulacro di Dio incarna il sigillo della concretezza, della mortalità, dal quale mai potrà affrancarsi – nemmeno nel suo fare creativo. Nella produzione artistica, imitazione della creazione, l'essere umano

---

29 Scrive Giovanni Paolo II (*ibidem*): «Nessuno meglio di voi artisti, geniali costruttori di bellezza, può intuire qualcosa del *pathos* con cui Dio, all'alba della creazione, guardò all'opera delle sue mani. Una vibrazione di quel sentimento si è infinite volte riflessa negli sguardi con cui voi, come gli artisti di ogni tempo, avvinti dallo stupore per il potere arcano dei suoni e delle parole, dei colori e delle forme, avete ammirato l'opera del vostro estro, avvertendovi quasi l'eco di quel mistero della creazione a cui Dio, solo creatore di tutte le cose, ha voluto in qualche modo associarvi».

30 *Ibidem*: «L'Artista divino, con amorevole condiscendenza, trasmette una scintilla della sua trascendente sapienza all'artista umano, chiamandolo a condividere la sua potenza creatrice».

fa esperienza della sua autentica natura d'immagine, simile e al contempo diversa dal suo modello. Ne consegue, com'è chiaro, che la creatività umana non possa spiegare interamente cosa sia la creatività divina; ma anche, viceversa, che il modello divino non possa spiegare esaustivamente la creatività umana. Senza il riconoscimento della sua differenza specifica, l'arte umana non può essere realmente compresa.

La differenza che marca la trascendenza divina, pur nella somiglianza e nell'imitazione che è possibile farne, è descritta in ambito cristiano proprio sottolineando la diversità di creazione e produzione, cioè insistendo sulla diversità che intercorre tra creatore e artefice<sup>31</sup> – e, quindi, tra Dio e Demiurgo, dove il secondo diventa immagine dell'uomo, mentre il primo il suo ideale irraggiungibile<sup>32</sup>. Il Dio creatore, in altre parole, non è esattamente il modello dell'artista, ma l'ideale; in tale relazione tra concrezione e

---

31 Il termine "artefice" rimarrà in uso per indicare coloro che esercitano le Arti Belle fino al XVIII secolo, quando questi ultimi saranno definitivamente battezzati "artisti" (termine più moderno, risalente a non prima del secolo XIV) e "artefici" saranno solo gli artigiani e i periti nelle arti meccaniche – cfr., ad esempio, Milizia (1797), pp. 77-78, che distingue tra artisti e artigiani sulla base della separazione di arti belle e meccaniche. La tensione tra i due termini riflette l'intenzione di affrancare la produzione artistica dall'immagine demiurgica e di riposizionarla nel segno della creazione divina. La problematicità dell'operazione, da un punto di vista teologico, emerge bene nell'uso che del termine "artefice" fa Giovanni Paolo II (1999).

32 Sembra di assistere qui a un vero e proprio remix cristiano del mito platonico: non solo si recuperano i caratteri fondamentali del Demiurgo per specificare i termini della capacità artistica umana rispetto quella divina, ma si rielaborano idee platoniche per rendere conto della relazione tra modello trascendente e sua riproduzione contingente: come spiega Nicolò Cusano citato da Giovanni Paolo II (1999, §1), «L'arte creativa, che l'anima ha la fortuna di ospitare, non si identifica con quell'arte per essenza che è Dio, ma di essa è soltanto una comunicazione e una partecipazione». L'idea di remix, come vedremo, non è da intendersi solo come un prodotto dell'arte digitale, ma deve gettare luce sull'intera storia delle produzioni spirituali umane.

ideale è implicita la presenza di un limite invalicabile, di una diversità insolubile.

Per quanto il dettame teologico sia chiaro, è altrettanto chiara la disposizione dell'uomo moderno nei confronti dei limiti: sfidarli, forzarli, superarli e – quando ciò non sia possibile – scardinare la struttura che li pone e appropriarsene. Di qui il malinteso a cui si è alluso. L'arte e la produzione artistica hanno rappresentato, e ancora rappresentano, una dimensione del fare umano dove la pressione sui limiti dell'esistenza è massima. Così si spiega l'insistenza moderna sull'assolutezza delle capacità dell'artista e la predilezione per l'immagine del Dio creatore rispetto a quella del Demiurgo, la quale invece accetta la determinazione esterna e si incammina su un sentiero dove la creatività non è espressione immediata di un contenuto soggettivo, ma mediazione tra soggetto e oggetto, spontaneità e condizione.

Diviene così visibile la tensione che attraversa l'immagine dell'artista: demiurgo umano intessuto in innumerevoli trame precedenti, impegnato a dare forma ad una materia riluttante secondo modelli che intuisce nella loro perfezione e si prodiga di trasmettere al sensibile; increspatura nelle acque di un mare immenso, in cui trova materia, occasione, ispirazione, contesto e comunità; ma anche onda che si gonfia nella potenza della propria soggettività, nello scatto dello spirito creativo, e schiuma nell'espressività del proprio sé che si vuole disarticolato da ogni condizione, autore assoluto. L'immagine dell'artista è permeata delle diverse forze che tirano, da una parte, verso il riconoscimento della temporalità dell'essere



umano artista, della storicità della produzione, e di tutti i fattori contestuali che la determinano; dall'altra, verso la creazione assoluta: verso la purezza di intuizione, espressione e ispirazione che proietta l'artista nell'atemporalità in cui Dio creò il mondo.

## V. Girare la medaglia

L'aspirazione moderna a trascendere la dimensione della temporalità, a collocare l'artista oltre la linea della storia e l'impaccio della materia, è da comprendere innanzitutto nella sua reazione a entrambe le oggettivazioni divine ricevute dal passato.

Il contenuto veicolato tanto dalla tradizione ebraico-cristiana che da quella greca, ma sfidato (se non trasceso) dalla divinizzazione moderna dell'artista, consiste nella presa di coscienza del fatto che creatività e soggettività umana non possono pretendersi assolute: esse, infatti, sono limitate, condizionate, accidentali e spurie. L'artista umano non crea, ma foggia; e, foggiando, ripete come può un gesto la cui totale e assoluta perfezione pertiene a una dimensione altra, ad un Essere altro. Rendere conto di questo *nostro* gesto, misurarne le condizioni e prenderne coscienza della storicità, significa girare la medaglia e pensare l'artista non più nel segno del Creatore, ma sotto l'egida del Demiurgo.

La tensione di cui si nutre la produttiva ambiguità dell'immagine dell'artista, in ultima analisi, consiste nel trovare la giusta via per declinare la creatività

atemporale divina nella storicità in cui l'artista umano è sempre calato. A differenza di quanto suggerisce l'immagine moderna dell'artista creatore, non si deve assumere che l'unico atto artistico sia quello che assimila la creatura al Creatore trascendendo ogni condizione. Una volta realizzata l'inconsistenza dell'assolutizzazione del fare artistico bisogna concentrare l'attenzione sulla sua storicità e *partire da essa*: cioè chiarire in che senso, e in che modo, la creatività tipicamente umana sia storica, cioè mediata e condizionata. L'immagine del Demiurgo, in altri termini, spinge a esplorare il concetto di creatività condizionata o mediazione creativa, individuando in esso la chiave di volta per una teoria dell'artista che meglio si adatti al fare umano. Ciò significa trovare la via per riscattare tanto la spontaneità dell'artista, soggetto che sceglie di vivere una vita dedicata all'esercizio dell'arte, all'esplorazione di un senso attraverso l'elaborazione ragionata e studiata di un materiale; quanto il suo appartenere ad un contesto storico che dà sostanza alla sua soggettiva creatività, ne forma gli stili di gioco, e dispone la materia alla quale applicarli. L'immagine dell'artista, in definitiva, va rappresentata sulla tela della dialettica storica di spontaneità e condizionatezza – o, in termini più astratti, di soggetto ed oggetto, poli davvero esistenti solo nella loro correlazione.

Girare la medaglia è anzitutto necessario per smarcarsi dall'assurdità insita nel pensare un gesto storico secondo logiche, concetti e linguaggi propri del pensiero dell'atemporalità e, dunque, per recuperare finalmente un rapporto equilibrato con le condizioni

effettive della creatività<sup>33</sup> – prima di tutto materiali, tecnica e tradizione artistica<sup>34</sup>. Il senso comune di noi occidentali è al momento dominato dall'immagine dell'artista creatore e dalla purificazione della sua soggettività individuale da ogni elemento terreno, considerato spurio. Ma questa immagine mostra i suoi limiti non solo nella posizione ambigua che tiene nei confronti della logica della materia e dell'aspetto tecnico della produzione artistica, ma anche nei confronti del rapporto che la creatività artistica intesse con il proprio contesto, con quanto la precede e ne costituisce le esigenze, il linguaggio, il pensiero, la tradizione.

In più, ci troviamo in una posizione particolarmente favorevole per incamminarci sulla via che abbiamo

---

33 Si tenga a mente che le condizioni della creatività, che indico qui semplicemente in materia, tecnica e tradizione, non sono sempre legittimate nel loro insieme. Ad esempio, Leonardo da Vinci sembra riconoscere piena dignità alla conoscenza della materia e della tecnica, ma è più ambiguo nei confronti della tradizione. Il genio toscano è decisamente conscio della dialettica che caratterizza il pensiero creativo: sostiene infatti che l'ispirazione non sia un processo del tutto interiore, ma abbia invece bisogno di appigli materiali per catalizzare la sua energia; appigli che possono essere tanto modesti quanto «macchie de' muri», «cenere del foco, o nuvoli, o fanghi, o altri simili lochi (...) – perché nelle cose confuse l'ingegno si desta a nove invenzioni» (2019, pp. 125-127; cfr. anche *ibidem*, p. 203). Tuttavia, Leonardo sembra anche convinto che sia migliore il pittore che imiti la natura e non gli altri pittori (*ibidem*, pp. 202-203) – anche se, con l'ambiguità a cui molti grandi pensatori non sono estranei, afferma in altro luogo che «se tu, pittore, ti ingegnerai di piacer alli primi pittori, tu farai bene la tua pittura, perché sol quelli sono che con verità ti potran sindacare» (*ibidem*, pp. 100-101). La competizione tra natura e maestri riceve la sua formulazione forse più completa laddove Leonardo scrive: «Il giovane debbe prima imparare prospettiva; puoi le misure d'ogni cosa; poi di mano di bon maestro, per asuefarsi a bone membra; poi da naturale, per confermarsi la ragione delle cose imparate; poi veder un tempo, di mane di diversi maestri; poi fare abito a metter in pratica et operare l'arte» (*ibidem*, p. 181).

34 I rapporti tra creatività e tradizione non richiedono di essere ripensati solo nel campo di azione dell'artista, ma anche in quello più ampio dell'autore, che soffre di un analogo ipertrofismo dell'io e di un corrispettivo sospetto ingiustificato nei confronti della tradizione, spesso accusata di soffocare le energie creative e sterilizzare il nuovo. Su ciò mi sia permesso di rimandare a Fossa (2019).

tracciato. Soffermarsi ad indagare come l'immagine del Demiurgo aiuti a comprendere l'artista umano e il suo operare, infatti, è presupposto necessario per pensare adeguatamente l'arte nell'era del digitale. O meglio: il connubio esplosivo di arte e digitale ci offre la migliore occasione per dare un giro alla medaglia, in quanto solo così se ne potranno davvero comprendere i fenomeni tipici. L'arte nell'età del digitale esige in modo sempre più impaziente che le ragioni della storicità, della materia, del preesistente siano adeguatamente riconosciute. In ciò – e non nella paventata sostituzione tecnologica dell'artista umano – risiede il suo portato innovativo per lo studio della produzione artistica, se non della produzione culturale in quanto tale: esibendo senza edulcoranti il lato non soggettivo della creatività, l'arte digitale permette di riequilibrare l'oscillazione delle immagini e riscoprire<sup>35</sup> la dignità del lato condizionato del fare artistico. In che modo, lo si può vedere focalizzando lo sguardo su due delle concrezioni più caratteristiche generate dallo sposalizio di arte e digitale: l'algoritmo<sup>36</sup> creativo e il remix.

---

35 Si dice qui “riscoprire”, e non “scoprire”, perché le ragioni della condizionatezza sono a lungo state al centro del dibattito sull'operare degli artisti e solo negli ultimi secoli hanno conosciuto una marginalizzazione proporzionale alla esaltazione della soggettività artistica. C'è, dunque, una tradizione a cui dare ascolto, come emerge ad esempio con grande chiarezza dagli scritti di Elisabetta di Stefano citati. A ciò allude David J. Gunkel quando sostiene che una delle dimensioni del remix sia il *rewind*: interpretare il fare artistico nel senso del remix non riguarda assolutamente solo l'arte digitale, ma l'arte di ogni tempo, ritrovando anzi in un certo senso una sensibilità antica.

36 Nel contesto di questo saggio, è bene specificare, quando parlo generalmente di algoritmi ho in mente programmi di intelligenza artificiale basati su tecniche di machine learning il cui output è presentato e recepito come opera d'arte. Sempre lungo questa linea espressiva adopero i termini ‘creatività algoritmica’ e ‘creatività computazionale’ come sinonimi.

## VI. Algoritmi

Nell'ottobre del 2018 è stato battuto all'asta da Christie's *Il ritratto di Edmond Belamy* – un quadro che, partendo da una base d'asta oscillante tra i 7 e i 10 mila dollari, ha raggiunto la ragguardevole cifra di 432500 dollari. Se ci si volesse complimentare con l'autore o l'autrice per l'ottimo risultato, si dovrebbero forse rivedere le proprie aspettative: non si sarà introdotti alla presenza di un pittore o di una pittrice da interrogare sullo stile della pennellata, sulla scelta del soggetto, sull'uso dei colori, sul senso della rappresentazione o sul contenuto emotivo che ne ha avvolto la realizzazione. Al contrario, stringeremmo la mano al team di programmatori del collettivo parigino Obvious – ma loro, con gesto del tutto naturale, si definiscono artisti –, i quali pazientemente ci spiegherebbero come funzionano le reti neurali antagoniste generative (*Generative Adversarial Networks*, GANs) che hanno dato come output non solo il ritratto in questione, ma molte altre opere che possono essere ammirate sulla pagina web del progetto<sup>37</sup>.

Il caso di *Belamy* non è certamente isolato. Al contrario, il territorio della creatività artistica conosce ormai da anni fitte incursioni da parte di sistemi di intelligenza artificiale<sup>38</sup>. Simili applicazioni costi-

---

<sup>37</sup> <https://obvious-art.com/index.html>. Il caso ha avuto ampia risonanza, sia in Italia che nel mondo. Si veda ad esempio Piva (2018) e Prete (2018). Per comprendere i vari aspetti legati alle GANs e alla realizzazione de *Il ritratto di Edmond Belamy* e degli altri prodotti sviluppati dal collettivo Obvious, nonché per un breve spaccato sulle riflessioni filosofiche avanzate dai suoi membri, si consiglia vivamente la lettura del breve manifesto Obvious (2018), disponibile online.

<sup>38</sup> È recentissimo il progetto *AI Portraits Ars* sviluppato presso il Visual AI Lab di Ibm Research da Mauro Martino, Luca Stornaiuolo, Emanuele Del Sozzo,

tuiscono una delle frontiere più entusiasmanti della cosiddetta creatività computazionale<sup>39</sup>, un'area di ricerca impegnata a modellare in termini informatici lo sfaccettato e sfuggente fenomeno della creatività umana. Sebbene l'area di interesse della creatività computazionale non sia riducibile alla sola dimensione artistica, è forse nella sua applicazione al mondo dell'arte – uno dei baluardi dell'unicità umana – che essa tocca il suo punto di maggior visibilità ed impatto. Musica, scenografia, pittura e poesia sono tutte discipline di cui è stata tentata, con più o meno successo – e con tanta serietà quanta spassosa autoironia – l'imitazione tecnologica della creatività artistica umana per mezzo di algoritmi di IA eseguiti su computer o incorporati in supporti robotici. E gli effetti sull'opinione pubblica e il senso comune non si sono fatti attendere: in linea con il consueto uso analogico e sensazionalistico del linguaggio nei confronti dell'IA, già si parla di artisti artificiali o macchine creative.

L'ingresso degli algoritmi sulla scena che rappresenta la complessa immagine dell'artista – già di per sé affollata dalle figure ingombranti del Dio creatore, del Demiurgo, dell'essere umano – non manca certamente di dare spettacolo; uno spettacolo, però, che ripropone un copione già visto e che comincia a stanca-re. L'unica sua traccia continua ad essere l'ormai trita

---

Owen Cornec e Liza Gazeeva, i quali hanno messo a punto GANs in grado di produrre un ritratto artistico di qualsiasi utente. Su ciò si veda <https://aiportraits.com> (purtroppo offline da fine luglio 2019) e, ad esempio, Fortunato (2019).

<sup>39</sup> Ho discusso le questioni che seguono in Fossa (2017) a cui mi sia permesso di rimandare per quanto riguarda le prossime sezioni. Per una breve ma efficace introduzione ai problemi fondamentali della riflessione sulla creatività computazionale si veda Moruzzi (2018).

questione della sostituzione dell'archetipo biologico per mezzo della copia tecnologica e il conseguente dividersi delle fazioni tra gli entusiasti dell'oltreuomo artificiale e i paladini dell'unicità umana: i primi, ammalati dalle potenzialità di un avanzamento tecnologico proiettato nell'infinito, già pronti a riconoscere agli algoritmi la *stessa* creatività che alimenta l'esperienza dell'artista umano; i secondi, terrorizzati dallo spettro della deumanizzazione dell'arte e dalla meccanizzazione della libertà creativa, che demonizzano o sviliscono un'intera nuova classe di enti categorizzata esclusivamente in termini antagonistici. Nel dibattito che ne consegue, raramente si dubita della bontà del paradigma adottato: che all'orizzonte si profili per noi una drammatica sostituzione, una condanna all'obsolescenza o una catastrofica riduzione sembra dato per certo. La premessa incontestata rimane la seguente: gli algoritmi mettono in discussione l'esclusiva umanità dell'atto artistico, in cui riluce una scintilla della creazione divina, e dunque l'intera comprensione dell'uomo come unico ente che esibisce un *surplus*, difficile da tradurre in concetto, che lo distingue dagli altri enti, lo proietta verso dimensioni ulteriori e lo rende capace di arte. Da cui l'*aut-aut* ricorrente: o si nega ogni intersezione tra arte e computazione o si deve ridefinire dalle fondamenta (cioè, in senso non antropomorfo e certamente non teologico) che cosa sia l'artista.

Eppure, il paradigma della sostituzione non rappresenta certo l'unica possibilità. In realtà, il suo presupposto più evidente – che arte umana e algoritmica siano in fondo la stessa cosa, e dunque in spietata

competizione – è anche il più inconsistente, dal momento che confonde la riproduzione imitativa tentata per via algoritmica della creatività umana con la sua piena ed esaustiva duplicazione. Se si facesse più attenzione all'uso del linguaggio e si assumesse un atteggiamento più critico nei confronti dell'attribuzione di termini antropomorfici agli algoritmi di IA, ci si renderebbe presto conto dell'insensatezza di ridefinire l'agire artistico degli esseri umani sulla base del computare degli algoritmi artistici. Le due forme di creatività, infatti, non sono né identiche né continue, ma analoghe: simili nella differenza. Sulla somiglianza si insiste anche troppo, correndo il rischio di perderne di vista la differenza. È dunque su tale differenza che bisogna soprattutto concentrarsi: il compito che si profila consiste nel pensare la creatività computazionale in termini propri, senza appiattirla al fenomeno della creatività umana e smarrire così le determinazioni specifiche e dell'una e dell'altra.

Come emerso nelle precedenti sezioni, la chiave di volta della creatività umana è la dialettica storica tra la dimensione soggettiva della spontaneità e la dimensione oggettiva della condizionatezza, la quale si compone in prima battuta di materia, tecnica e tradizione. La creatività propria dell'essere umano sembra essere definita da una continua oscillazione tra le ragioni della soggettività, che nell'atto artistico sente se stessa in modo tanto intenso da forzare la propria storicità e proiettarsi nel mondo dell'assoluto e della creazione; e le ragioni del contesto, condizioni insuperabili dell'esercizio della creatività artistica da parte di un ente essenzialmente storico, ora avverti-



te spesso come svilenti e motivanti l'abbassamento dell'arte a mera occupazione tecnica. Comprendere l'esatta misura in cui le due ragioni si contemperano è la difficoltà fondamentale che segna la vicenda dell'immagine dell'artista, al momento attratta più dall'ideale puro del Dio creatore che dall'archetipo demiurgico, simbolo della condizionatezza.

Ora, la creatività computazionale non può certo districare una simile dialettica proponendosi come nuovo archetipo dell'artista. Essa, infatti, esibisce una differenza essenziale rispetto alla creatività dell'artista umano, che non le permette di rivoluzionarne la questione. Tuttavia, essa offre un'opportunità cruciale per dare il giro alla medaglia dell'artista, come già auspicato in precedenza, poiché esibisce un genere di produzione artistica privo di collegamento diretto a una soggettività e, dunque, esige il riconoscimento di dignità artistica alla riconfigurazione strutturata di dati preesistenti. La rilevanza della creatività computazionale per la nostra questione consiste quindi nel fatto che essa, in virtù della sua differenza specifica rispetto alla creatività umana e della relazione che intrattiene con quest'ultima, mette in piena luce le ragioni del lato condizionato della produzione artistica. Così facendo, lo studio filosofico della creatività computazionale offre una preziosa occasione per revocare l'ipertrofismo della soggettività creatrice - nonché le accezioni su di esso basate di paternità, innovazione, originalità - ed esplorare l'immagine dell'artista sotto l'egida del Demiurgo, restituendo dignità ad aspetti della creatività umana troppo a lungo repressi.

## VII. Creatività computazionale

Cominciamo con il chiarire in che cosa consista la differenza specifica della creatività computazionale e come tale differenza ne riveli la stretta connessione alla creatività umana.

La prima e più evidente differenza da mettere a fuoco consiste nel notare come la dialettica di spontaneità soggettiva e condizionatezza storica, fulcro del problema della creatività umana, sia estranea alla dimensione computazionale, per la buona ragione che è insensato attribuire soggettività antropomorfe ad algoritmi di IA. La produzione artistica per mezzo di algoritmi non ha niente a che vedere con la dimensione pratica che fa di ogni opera d'arte umana un'organizzazione di elementi basata su scelte soggettive (che siano consce o inconsce, istintive o ragionate, non è ora rilevante). La creatività computazionale esibisce una logica diversa, incomparabile alla prassi della creatività umana. La logica di produzione artistica delle IA creative si basa sulla rielaborazione o ricomposizione di caratteri statisticamente significativi individuati in insiemi rifiniti di dati. Mentre le scelte compositive degli artisti umani rimangono giustificabili o interpretabili, per quanto lo siano, nel modo più pregnante in termini qualitativi, la configurazione di un'opera artificiale è frutto di calcoli rappresentabili innanzitutto in termini quantitativi. La logica pratica della produzione artistica umana viene imitata non duplicando un soggetto,

ma riproducendone un' *immagine funzionale*<sup>40</sup> – simile nell'output, dissimile nel processo.

La specificità della creatività computazionale deve quindi essere derivata dalla particolarità tecnologica che la esibisce. Gli algoritmi non sono soggetti, ma programmi – insiemi strutturati di istruzioni che rendono possibile lo svolgimento autonomo di funzioni definite (più o meno dettagliatamente) dai loro programmatori. Gli algoritmi creativi, a loro volta, sono programmi di IA in grado di estrarre caratteri statisticamente significativi da vasti insiemi di dati accuratamente selezionati e di ricomporli in configurazioni simili ma inedite. È partendo da tale specificità che si può davvero comprendere cosa sia la creatività computazionale, ovvero, una forma di creatività

---

40 Sulla differenza tra immagine pittorica e funzionale cfr. Wiener (1991), p. 37; Fossa (2018). L'intera riflessione filosofica su IA e robotica soffre penosamente di un approccio ormai del tutto disfunzionale alla questione della riproduzione – o, meglio, della rappresentazione – che con ogni probabilità è da far risalire all'enorme influenza esercitata dall'*imitation game* di Alan Turing (1950). Gran parte dei deprezzamenti e degli antropomorfismi che inceppano il pensiero in questi ambiti sono radicati, per quanto opposti, in un medesimo atteggiamento "platonizzante" (ma forse non del tutto platonico?) nei confronti del rapporto tra originali e copie. Così, intendendo l'oggetto tecnologico come copia del modello umano, gli uni sostengono che la copia non possa che essere un'immagine sfocata e imprecisa, gli altri credono di essere entrati in possesso di un'arte capace di creare copie perfette, indistinguibili dagli originali e persino in grado di migliorarne i caratteri costitutivi. Entrambe le posizioni assumono che il rapporto imitativo di copia e modello sia incardinato esclusivamente sul perno della somiglianza, mentre la riproduzione tecnologica del fare organico – così come ogni rappresentazione – è da pensarsi come somiglianza *nella differenza*, come ripresa di alcuni aspetti a discapito di altri, come esplorazione di un modello che genera nuova conoscenza ma anche ne adombra lati secondari al fine della rappresentazione di cui si tratta. Un simile approccio, che può valersi dei suggerimenti tra gli altri di Gadamer (2014), pp. 291-311; Jonas (1999); e Gunkel, (2016), pp. 61-114 per essere ulteriormente approfondito, è cruciale non solo per comprendere che cosa sia la rappresentazione artistica, ma anche che cosa significhi imitare il fare organico tramite le tecnologie digitali e che tipo di rapporto venga ad instaurarsi, così, tra modello e sua rappresentazione.

*funzionale*: la capacità di svolgere con successo compiti dati, più o meno specificati, in modi inaspettati e sorprendenti – che, in termini artistici, corrisponde alla capacità di visualizzare configurazioni inedite di dati secondo caratteristiche estratte per mezzo di complesse analisi statistiche da insiemi di dati artisticamente rilevanti e opportunamente organizzati.

Da queste considerazioni emerge una prima, assai rilevante, evidenza: esistono forme di produzione artistica – e, quindi, di creatività – dove il soggetto non gioca alcun ruolo diretto. Gli algoritmi creativi rappresentano un caso di produzione artistica non direttamente originata da una prassi soggettiva, ma derivante da un processo computazionale informatico.

A tale proposito vengono in mente due termini di paragone: la natura creatrice del bello e l'arte combinatoria. Entrambi i casi, però, differiscono sensibilmente dall'arte algoritmica. Il primo, secondo cui è possibile considerare la natura alla stregua di un artista creativo in quanto produce opere che innescano in noi esperienze di carattere estetico, non solo rappresenta un'intuizione altamente metaforica e controversa, ma soprattutto mantiene una differenza sostanziale tra "arte naturale" e "artificiale", per cui i prodotti dell'una non appartengono alla medesima dimensione dei prodotti dell'altra<sup>41</sup>. Il secondo caso, invece, non solo appartiene alla stessa dimensione "artificiale" dell'arte umana, ma è anche affine alla creatività computazionale in quanto si ritiene che l'oggetto artistico possa emergere da un processo di calcolo. Tuttavia, si distingue essenzialmente dalla

---

41 Si veda, a titolo di esempio, l'apertura di Worringer (2008), p. 5.

creatività computazionale per la logica di composizione. Alla base dell'idea per cui la totalità delle combinazioni di un numero finito di elementi comprenda tutte le opere artistiche che è possibile comporre con essi sta infatti una logica produttiva cieca e brutale, dei grandi numeri, i cui rarissimi diamanti rimarrebbero sepolti sotto infinite quantità di scorie. Si pensi, ad esempio, alle innumerevoli gallerie esagonali della biblioteca di Babele, dove sono conservati *tutti* i libri che possano mai essere scritti (cioè, tutte le possibili combinazioni di lettere alfabetiche, spazi e segni di punteggiatura)<sup>42</sup>; o al cosiddetto teorema delle scimmie instancabili di Émile Borel, secondo cui un milione di scimmie che battessero tasti a caso su un milione di macchine da scrivere per dieci ore al giorno finirebbero per comporre, tra pagine e pagine di guazzabugli, tutti i volumi conservati nelle più fornite biblioteche<sup>43</sup>.

Non è questo il procedimento tramite cui si esplica la creatività computazionale. La logica che guida la composizione algoritmica, ben più complessa e strutturata, estrae le proprie determinazioni dalle correlazioni contenute nei dati stessi. L'algoritmo non computa brutalmente tutte le possibilità possibili, ma opera una composizione di caratteri in base alle ricorrenze statisticamente significative che è in grado di individuare nei dati fornitigli. Per questo, tra altri motivi, l'aggettivo "intelligente" non sembra del tutto inadeguato a descrivere la funzione algoritmica: essa non gira a caso, per accumulo, ma secondo

---

42 Borges (1995).

43 Borel (1913).

costanti regolative continuamente affinate e rifinite. Il suo prodotto, idealmente, non dovrebbe necessitare di massive scremature, cosa di cui invece necessitano i volumi conservati nella biblioteca di Babele o le pagine imbrattate dalle scimmie dattilografe. Una volta regolato l'algoritmo, l'output dovrebbe soddisfare una certa soglia qualitativa. Si può dunque concludere che, per quanto si possa dare una forma di creatività non soggettiva, essa sia inscindibile da un principio di organizzazione dei dati di carattere quantitativo. Laddove l'artista umano organizza secondo la logica del senso, l'algoritmo organizza secondo la logica del parametro.

Un ulteriore aspetto che emerge dalle considerazioni precedenti è la cruciale importanza dei dati. La creatività algoritmica funziona a condizione che il sistema abbia accesso a dati opportunamente organizzati da cui estrarre elementi e linee guida da imitare nella composizione dell'opera. I dati in questione, nel caso della produzione artistica, non possono che essere le opere di uno o più artisti umani che si sono susseguiti nel tempo, che nel tempo sono state considerate belle da altri esseri umani – ovvero, la tradizione. Tali opere, raccolte, selezionate e tradotte in linguaggio computazionale per mezzo di criteri del tutto umani, frutto di scelte intenzionali, costituiscono gli insiemi di dati che vengono poi forniti all'algoritmo per essere analizzati alla ricerca di correlazioni e regolarità. Esiste insomma una connessione intima tra l'arte algoritmica e l'arte umana. Le macchine artistiche non possono essere pensate separatamente dal contesto storico-artistico in cui vengono ideate,

progettate, addestrate e poi attivate; è tale condizionatezza, al contrario, a definirne la creatività – e i dati ne sono in un certo senso il segno più tangibile.

La medesima connessione emerge poi sul versante del giudizio. È bene tenere a mente come sia sempre un soggetto umano a ricevere l'output dell'algoritmo e a valutarne il valore artistico: la prestazione del giudizio estetico non può essere anch'essa riprodotta, perché irriducibilmente soggettiva. Ecco che viene in superficie un'ulteriore differenza tra le due forme di creatività. L'artista umano, si potrebbe dire, basta a se stesso: negli altri esseri umani non trova la propria ragion d'essere, ma un'ulteriore dimensione dialettica. L'artista, produttore e fruitore, è scaturigine dell'intero arco dell'esperienza estetica<sup>44</sup>. Invece, i momenti della produzione e del giudizio sono separati nell'algoritmo, il cui output rimane mero dato senza l'interprete umano che decida se accettarlo come soddisfacente o se lavorare ulteriormente ai parametri del programma per migliorarne le prestazioni. L'arte, anche se frutto di funzione algoritmica, rimane ad uso e consumo degli esseri umani. È proprio nel tentativo di generare nuove occasioni per

---

44 Può essere interessante notare a questo proposito come Leonardo da Vinci ritenesse che la capacità artistica e il giudizio dovessero essere entrambi presenti nel vero artista e che molto infelice fosse invece il caso in cui i due elementi fossero presenti nel medesimo soggetto in proporzioni sconvenienti, in particolare quando l'opera superasse il giudizio: «Quando l'opera sta pari col giudizio, quello è tristo segno in tal giudizio; e quando l'opera supera il giudizio, questo è pessimo, com'acade a chi si maraviglia d'aver sì ben operato; e quando il giudizio supera l'opera, questo è perfetto segno; (...) Tristo è quel maestro del quale l'opera avanza il giudizio suo. E quello si drizza alla perfezione de l'arte, del quale l'opra è superata dal giudizio» (2019, pp. 166-7). L'importanza del giudizio su cui insiste Leonardo è importante per misurare correttamente le differenze tra la creatività umana e la sua immagine algoritmica.

vivere esperienze estetiche, d'altronde, che si persegue l'arte algoritmica. Gli algoritmi artistici, per concludere, mediano la creatività umana depositata nei dati su cui vengono addestrati. Essi offrono inedite visualizzazioni di elementi preesistenti organizzati secondo costanti regolative; visualizzazioni che subito si intrecciano con l'esperienza estetica umana del giudizio sul bello e dell'ispirazione produttiva.

Alla luce delle ultime considerazioni diventa chiaro quanto sia inadeguato il paradigma della sostituzione. La creatività computazionale non è infatti concepibile né separatamente né in competizione con il contesto umano che la elabora, la addestra, la rifinisce e la ritocca. In definitiva, la creatività computazionale media la creatività umana e, dunque, non la può sostituire, in quanto quest'ultima ne rappresenta tanto il terreno di cultura quanto l'atmosfera che decide della vita o della morte dei suoi frutti. Ma se l'arte algoritmica presenta troppi elementi di diversità per proporsi come un sostituto dell'arte umana, essa presenta invece il giusto grado di somiglianza nella differenza perché la creatività umana si intrecci ad essa in una cooperazione inedita e tutta da esplorare. Diventa così visibile un diverso paradigma, alternativo a quello della sostituzione, che immagina e auspica una situazione ibrida dove diverse forme di creatività, umana e algoritmica, coesistono senza perdere la propria specificità a tutto vantaggio dell'esperienza estetica. È nell'alveo di questa collaborazione, infine, che è racchiuso il potenziale per riscoprire le ragioni della condizionatezza nella creatività umana e concepire l'immagine demiurgica dell'artista.



## VIII. Remix

La separazione di soggettività e produzione artistica emersa in relazione alla creatività computazionale è strettamente collegata ad un ulteriore e definitivo carattere che fa dell'arte algoritmica un'ottima occasione per il nostro proposito: il riconoscimento di dignità artistica alla riconfigurazione organizzata di dati preesistenti, o *remix*. Con la messa a fuoco della questione del remix sono ormai disposte le pedine per una ridefinizione della creatività umana capace di riscattarne i lati condizionati e di trarne le dovute conseguenze per quanto riguarda nozioni tanto diffuse quanto ormai problematiche quali paternità, autorialità, proprietà dell'opera, innovazione e così via<sup>45</sup>. Il remix è la stella polare verso cui fare rotta per riappacificarsi con il lato condizionato dell'espressione artistica e reintegrare la storicità nell'immagine dell'artista. Seguendola, si potrà non solo comprendere appieno lo statuto dell'opera d'arte generata attraverso algoritmi, ma anche rivedere l'ipertrofismo della soggettività nella creatività artistica umana e riscoprirne la caratterizzazione in termini di organizzazione bella di un materiale preesistente. Il concetto di remix – ponte che collega arte digitale, algoritmica e tradizionale – rappresenta l'occasione più completa e articolata per riconoscere dignità alle ragioni della condizionatezza, gettando le basi per pensare la dinamica di spontaneità e dati-

---

<sup>45</sup> Per una profonda e puntuale critica di tali concetti, direttamente derivante dalla messa in discussione della nozione di autore alla luce del remix, si veda Gunkel (2016).

tà che, come visto, contraddistingue l'immagine del Demiurgo incisa sul retro della medaglia dell'artista.

Le tecnologie IA in grado di produrre oggetti esperibili in senso artistico rendono evidente il fatto che la novità e il bello, sebbene magari non al loro grado più raffinato e denso, possano *anche* emergere dalla rielaborazione strutturata di dati preesistenti, cioè della materia e delle diverse configurazioni che alla materia sono state date in precedenza. Le ragioni del contesto non possono più essere ignorate in relazione alla produzione del bello artistico, e reclamano un analogo riconoscimento nel libero gioco del fare artistico umano. L'artista dj, riorganizzando materiale preesistente secondo un principio inedito, produce opere in cui né la spontaneità della creazione soggettiva né la mera logica dell'oggetto hanno il sopravvento l'una sull'altra, ma intrecciano una dialettica creativa che è l'essenza dell'espressione artistica. L'opera d'arte è frutto di un'organizzazione determinata di materia preesistente che lascia apparire il bello. Nel caso degli algoritmi, il principio emerge dall'elaborazione statistica (quantitativa) dei dati; nel caso degli esseri umani, esso rappresenta la specificità dell'artista, il suo stile, e si forma nel continuo dialogo tra spontaneità e tradizione. Né il Dio creatore, né l'algoritmo sono dunque la vera immagine dell'artista. A restituire l'immagine in cui riluce l'artista umano è invece il Demiurgo, dove la datità della materia e la contemplazione dei modelli si incontrano nella personale intimità dell'autore dando vita configurazioni ricche di significato e degne di lode.

Con questa nota si è finalmente arrivati al contributo più significativo che lo studio della creatività computazionale può offrire al riconoscimento delle ragioni della condizionatezza in relazione alla creatività umana. Innanzitutto, nella differente somiglianza con l'analogo computazionale la soggettività dell'artista è riconosciuta come fonte interessante e dimensione insopprimibile dell'opera – in opposizione, quindi, alle tesi dell'irrelevanza della soggettività dell'autore<sup>46</sup> o della piena automatizzabilità dell'espressione artistica, diverse ma convergenti nel negarne la dialettica. Allo stesso tempo, si tempera l'ipertrofia della soggettività artistica contestualizzandola nell'intreccio delle molteplici condizioni in cui sole essa può esprimersi, le quali tutte richiedono di essere ugualmente riconosciute come istanze costitutive della creatività e legittimate come linee di indagine per la riflessione che verte sull'opera – in opposizione, quindi, ad ogni assolutizzazione della soggettività artistica e all'esagerato psicologismo che riduce l'opera a mera oggettivazione, perdendo

---

46 Cfr., ad esempio, Barthes (1988). Mi sembra eccessivo inferire, dalla premessa che il testo non debba essere ridotto a espressione del suo autore, la conclusione che l'autore debba essere totalmente rimosso dalla dimensione dell'interpretazione di un testo, pena la sua mummificazione. L'autore può essere mantenuto – e, a mio parere, deve essere mantenuto – come uno dei punti che può dare determinatezza all'interpretazione, pur nella sua estrema e riconosciuta mobilità (che, comunque, mantiene la pretesa di distinguere tra letture non solo sensate e insensate, ma anche migliori e peggiori). Non condivido quindi la conclusione di Barthes, per cui il prezzo da pagare per riconoscere il ruolo attivo del lettore sia la morte dell'autore (anche perché, si deve notare, lo stesso Barthes non fa che riferirsi a Mallarmé, Valéry, Proust, cioè ad autori e non a opere). Al contrario, la presenza dell'autore – senza che sia anche assoluta autorità, come rientra nell'argomentazione di questo mio saggio – è un fattore che dà sostanza, vivifica, sfida e stimola la creatività interpretativa del lettore. Ho discusso di temi simili in Fossa (2015). Sulla difficile questione dell'autore si vedano anche Foucault (2004); Gunkel, (2016), pp. 115-138.

di vista la materialità e la storicità della sua produzione.

Ricapitolando: la difficoltà insita nel pensare l'artista sotto l'egida del Demiurgo consiste nel non risolvere la dialettica di spontaneità e condizionatezza in uno solo dei suoi poli, ma di mantenerne la tensione. L'obiettivo della critica alla soggettività assoluta non è la rimozione totale del soggetto che lascia il campo al mero dispiegarsi dell'opera, come se essa potesse compiersi da sé – come se l'artista potesse essere seriamente ridotto a mediatore strumentale<sup>47</sup> di cui sbarazzarsi una volta che l'opera si sia manifestata. La critica alla soggettività assoluta non punta all'oggettività assoluta, ma alla coesistenza dialettica dei due poli: alla soggettività condizionata che implica l'oggettività significativamente mediata. Per questo l'algoritmo, privo di soggettività, non può essere definito artista in termini umani e non può sostituire la creatività umana. L'immagine dell'artista umano non può essere scorta tra le linee di codice dell'algo-

---

47 Sembra invece essere questa la direzione verso cui muove Gunkel (2016), pp. 172-174. Una conclusione sorprendente, dal momento che la nuova assiologia introdotta per rendere conto del remix è del tutto incentrata sull'elezione normativa della ricerca dell'effetto "blasfemo" che lascia emergere nuovi contenuti dalla riconfigurazione di contenuti preesistenti – il che presuppone un tipo di progettualità propria del soggetto umano e assolutamente estranea allo strumento, il quale riceve gli scopi delle funzioni che svolge da chi lo progetta. L'artista dj non può essere un mero strumento di cui disfarsi a remix fatto, per la buona ragione che nessuno strumento ricerca liberamente scopi secondo considerazioni di senso (in questo caso, mixare materiale in modo da sfidare presupposti indiscussi e generare nuovi spunti), ma persegue compiti la cui posizione è ad esso totalmente estranea (cioè, se si volesse continuare il paragone, comporre materiali dati secondo parametri dati, quali che siano). In poche parole, condivido la necessità di andare oltre all'idea dell'autore-autorità assoluta, ma comprendere il l'artista dj come se fosse uno strumento significa non solo perderlo di vista, ma anche rendere incomprensibile l'assiologia del remix appena sviluppata.

ritmo. Tuttavia, separando soggettività ed opera e esibendo la dignità artistica dell'organizzazione bella di materiale preesistente, lo studio filosofico della creatività computazionale offre una preziosa occasione per correggere il tradizionale squilibrio soggettivista nella concezione della creatività e riscoprire le ragioni della condizionatezza della produzione artistica. In conclusione, accogliere adeguatamente gli algoritmi nella riflessione sull'arte può immettere lungo la stessa strada su cui, nel modo più completo, immette il *remix*: negare l'ascendente del Dio creatore e ripensare l'artista sotto l'egida del Demiurgo.

## Bibliografia

- Barolsky, P. (2002): *A very brief but complete history of God's career as artist*, «Source. Notes in the History of Arts», 21, 4, pp. 1-2.
- Barthes, R. (1988): “La morte dell'autore”, in Idem, *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Torino: Einaudi, pp. 51-56.
- Boccaccio, G. (2013): *Decameron*, Milano: RCS Libri Spa, versione *epub*.
- Borel, É. (1913): *La mécanique statistique et l'irréversibilité*, «Journal de Physique Theorique et Appliquée», 3, 1, pp. 189-196.
- Borges, J.L. (1995): “La biblioteca di Babele”, in Idem, *Finzioni*, Torino: Einaudi, pp. 69-78.
- Di Stefano, E. (2004): *Zeusi e la bellezza di Elena*, «Fieri. Annali del Dipartimento di Filosofia, Storia e Critica dei Saperi», 4, pp. 77-86.
- Di Stefano, E. (2007): “Leon Battista Alberti e l'idea' della bellezza”, in A. Calzona, F.P. Fiore, A. Tenenti e C. Vasoli (a cura di), *Leon Battista Alberti teorico delle arti e gli impegni civili del “De re edificatoria”*, Vol. 1, Firenze: Leo S. Olschki, pp. 33-45.
- Di Stefano, E. (2012): “Tra cielo e terra. La figura dell'artista nel Rinascimento”, in L. Secchi Tarugi (a cura di), *Feritas, Humanitas e Divinitas come aspetti del vivere nel Rinascimento*, Firenze: Franco Cesati Editore, pp. 623-634.
- Erler, M. (2008): *Platone*, Torino: Einaudi.
- Fortunato, M.F. (2019): *Fatevi fare un ritratto (vero) dall'IA*.

“Si ispira ai grandi maestri, ma inventa come un pittore”,  
«LaRepubblica», [https://www.repubblica.it/tecnologia/2019/07/16/news/fatevi\\_fare\\_un\\_ritratto\\_vero\\_dall\\_intelligenza\\_artificiale-231318968/](https://www.repubblica.it/tecnologia/2019/07/16/news/fatevi_fare_un_ritratto_vero_dall_intelligenza_artificiale-231318968/).

Foucault, M. (2004): *Che cos'è un autore?*, in Idem, *Scritti letterari*, Milano: Feltrinelli, pp. 1-21.

Fossa, F. (2015): “Il taglio di sbieco. Su realtà, finzione e invenzione ne *I falsari* di Gide”, in A. Romani (a cura di), *Il riflesso della finzione*, Pisa: ETS, pp. 63-74.

Fossa, F. (2017): *Creativity and the machine. How technology reshapes language*, «Odradek», III, 1-2, pp. 177-213.

Fossa, F. (2018): *Fare e funzionare. Sull'analogia di robot e organismo*, «InCircolo», 6, pp. 73-88.

Fossa, F. (2019) *Tradition and critical thinking. On the value of the past in Hans Jonas' critique of the modern mind*, «Philosophical Inquiries», in stampa.

Gadamer, H.-G. (2014): *Verità e metodo*, Milano: Bompiani.

Giovanni Paolo II (1999): *Lettera agli artisti*, [https://w2.vatican.va/content/john-paul-ii/it/letters/1999/documents/hf\\_jp-ii\\_let\\_23041999\\_artists.html](https://w2.vatican.va/content/john-paul-ii/it/letters/1999/documents/hf_jp-ii_let_23041999_artists.html).

Gunkel, D.J. (2016): *Of Remixology. Ethics and Aesthetics after Remix*, Cambridge-London: MIT Press.

Idel, M. (2016): *Il male primordiale nella Qabbalah*, Milano: Adelphi.

Jonas, H. (1991): “Elementi cristiani ed ebraici nella filosofia: il loro contributo alla nascita dello spirito moderno”, in Idem, *Dalla fede antica all'uomo tecnologico*, Bologna: il Mulino, pp. 65-94

- Jonas, H. (1999): "Homo Pictor: della libertà del raffigurare", in Idem, *Organismo e Libertà*, Torino: Einaudi, pp. 204-223.
- Leonardo da Vinci (2019): *La macchina del mondo*, Milano: Mondadori.
- Manca, D. (2018): *La disputa su ispirazione e composizione. Valéry tra Poe e Borges*, Pisa: Edizioni ETS.
- Milizia, F. (1797), *Dizionario delle belle arti del disegno estratto in gran parte dalla Enciclopedia metodica*, Bassano, [https://archive.org/details/bub\\_gb\\_LtrbfEdNe5AC/page/n1](https://archive.org/details/bub_gb_LtrbfEdNe5AC/page/n1).
- Moruzzi, C. (2018): "Creative AI: Composition Programs as Extension of the Composer's Mind", in V.C. Müller (Ed.), *Philosophy and Theory of Artificial Intelligence*, Berlin: Springer, pp. 69-72.
- Nahm, M.C. (1947): *The theological background of the theory of the artist as creator*, «Journal of the History of Ideas», 8, 3, pp. 363-372.
- Obvious (2018): *Artificial Intelligence for Art*, <https://drive.google.com/file/d/1esAOv8MsVzYH9njGmHnqUdg-Ph4aFDVvK/view>
- Panofsky, E. (2006): *Idea. Contributo alla storia dell'estetica*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Piva, F. (2018); *All'asta da Christie's la prima opera d'arte firmata da un'intelligenza artificiale*, «Wired», [https://www.wired.it/lifestyle/design/2018/10/25/christies-asta-opera-arte-intelligenza-artificiale/?fbclid=IwAR2cn5w8oQaEGog6qTzSjmrkl6oWzf\\_I55aaLu053gr60kzaLb2N-6DTv0](https://www.wired.it/lifestyle/design/2018/10/25/christies-asta-opera-arte-intelligenza-artificiale/?fbclid=IwAR2cn5w8oQaEGog6qTzSjmrkl6oWzf_I55aaLu053gr60kzaLb2N-6DTv0)
- Platone (2009): *Tutte le opere*, Roma: Newton Compton.



- Prete, M.L. (2018): *Il primo quadro dipinto dall'IA venduto all'asta a 432mila dollari*, LaRepubblica, [https://www.repubblica.it/tecnologia/2018/10/26/news/il\\_primo\\_quadro\\_dipinto\\_dall\\_ai\\_venduto\\_all\\_asta\\_a\\_432mila\\_dollari-210033109/](https://www.repubblica.it/tecnologia/2018/10/26/news/il_primo_quadro_dipinto_dall_ai_venduto_all_asta_a_432mila_dollari-210033109/)
- Ross D. (1989): *Platone e la teoria delle idee*, Bologna: il Mulino.
- Sarapik, V. (2001): *Artist and Myth*, «Folklore: Electronic Journal of Folklore», 15-17, pp. 39-59.
- Turing, A. (1950): *Computing machinery and intelligence*, «Mind», LIX, 263, pp. 433-460.
- Vasari, G. (2007): *Le vite dei più eccellenti pittori, scultori e architetti*, Roma: Newton Compton.
- Wiener, N. (1991): *Dio e Golem S.p.A.*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Worringer, W. (2008): *Astrazione e empatia. Un contributo alla psicologia dello stile*, Torino: Einaudi.

## Sitografia

- Rime* di Michelangelo Buonarroti: [https://it.wikisource.org/wiki/Rime\\_\(Michelangelo\)](https://it.wikisource.org/wiki/Rime_(Michelangelo))
- Sito del collettivo Obvious: <https://obvious-art.com/index.html>
- Sito del progetto AI Portraits Ars, purtroppo offline da fine luglio 2019: <https://aiportraits.com>