

Marino D'Amore

Arte e Intelligenza Artificiale: riflessioni sull'impatto della tecnologia sulla creatività



Introduzione

Dalla scoperta della prospettiva rinascimentale alle tecnologie digitali contemporanee, la produzione artistica ha costantemente acquisito strumenti e linguaggi nuovi per ampliare la propria capacità espressiva. Tuttavia, l'attuale diffusione dell'intelligenza artificiale (IA) in ogni ambito artistico rappresenta un punto di discontinuità radicale, in quanto introduce un agente “non umano” in grado di generare opere apparentemente autonome, stimolando il rinnovamento di concetti tradizionali come creatività, autorialità e autenticità.¹

Nel contesto contemporaneo, l'IA non è più solo uno strumento a disposizione dell'artista umano, ma può diventare agente, co-autrice o addirittura produttrice autonoma di immagini, suoni, testi e installazioni.² Le opere prodotte da sistemi generativi come le *Generative Adversarial Networks* (GAN) o i modelli *Transformer* (come GPT o DALL·E) hanno dimostrato una crescente capacità di riprodurre lo stile e la complessità delle creazioni umane, sollevando interrogativi sul ruolo dell'artista e sulla natura valoriale stessa dell'opera d'arte.³

Dal punto di vista della sociologia dell'arte, l'invasività e la capacità dell'IA impone di ripensare i codici simbolici e gli strumenti istituzionali e culturali che legittimano la produzione artistica. Secondo Pierre Bourdieu, il valore dell'arte non è mai puramente intrinseco, ma dipende da una rete di relazioni all'interno di quello che egli definisce “campo artistico”: un

sistema complesso di attori (artisti, critici, galleristi, pubblico) che negoziano continuamente la definizione di ciò che è riconosciuto come bene artistico.⁴ L'intelligenza artificiale, tuttavia, introduce una produzione non antropica all'interno di questo campo, ponendo nuove sfide epistemologiche e pratiche.

Inoltre, secondo Howard Becker,⁵ l'arte è il risultato di “mondi dell'arte”, reti cooperative di produzione e distribuzione culturale. In questo senso, le tecnologie di IA ridefiniscono radicalmente tali reti, automatizzando fasi che prima erano appannaggio esclusivo dell'uomo, aprendo spazi a nuove forme di collaborazione uomo-macchina. La questione dell'autorialità diventa quindi particolarmente problematica. Se una macchina è capace di produrre un'opera indistinguibile da quella di un essere umano, chi è da considerare l'autore? L'ingegnere che ha programmato l'algoritmo? L'artista che ha selezionato i dati di input? L'algoritmo stesso? Questa pluralità di attori solleva interrogativi non solo estetici, ma anche giuridici, etici e culturali.⁶

All'interno di questo scenario emergente, è necessario adottare un approccio multidisciplinare e critico, che unisca l'analisi sociologica delle istituzioni artistiche, la filosofia della tecnologia e le teorie della comunicazione digitale. L'IA, lungi dall'essere solo uno strumento, si configura come un nuovo attore sociale e culturale, che modifica i significati attribuiti alla creatività artistica.

L'intelligenza artificiale nell'arte

L'intelligenza artificiale (IA) si configura oggi non solo come un supporto tecnico, ma come un agente creativo capace di intervenire nei processi artistici in modo fattuale. A differenza delle tecnologie precedenti, l'IA non si limita a fungere da prolungamento migliorativo nelle mani dell'artista,⁷ essa apprende, elabora, genera. In particolare, le reti neurali profonde e le *Generative Adversarial Networks* (GAN) costituiscono architetture fondamentali che permettono la produzione autonoma di immagini, testi e suoni, attraverso meccanismi imitativi e predittivi.⁸ Questi sistemi funzionano grazie a enormi dataset, spesso tratti da archivi pubblici e privati, che consentono all'IA di appropriarsi di stili, tecniche, forme artistiche. La GAN, per esempio, è composta da due reti antagoniste: una generatrice e una discriminante, che si sfidano in un processo continuo di miglioramento, dando luogo a opere sempre più realistiche e stilisticamente coerenti.⁹ Questo principio, mutuato dal funzionamento percettivo umano,

avvicina l'operato della macchina all'estetica in quanto tale, sollevando la questione se tale generazione artistica possa essere considerata "creativa".

L'opera dell'artista Mario Klingemann è paradigmatica in questo contesto. Utilizzando reti neurali per produrre composizioni visive ibride, Klingemann non solo esplora i confini dell'estetica algoritmica, ma mette in discussione il concetto stesso di soggettività artistica. Le sue creazioni, definite "neurografie", dimostrano come l'intervento umano si sposti dalla produzione diretta alla definizione prodromica di un sistema generativo, lasciando all'algoritmo la responsabilità dell'esecuzione concreta e visiva.¹⁰

Questo spostamento richiama le riflessioni di Lev Manovich, secondo cui il *software* ha assunto il ruolo di un linguaggio culturale che modifica profondamente le modalità di produzione simbolica.¹¹ Se il Novecento ha visto l'affermarsi dell'autorialità individuale, il XXI secolo sembra avviarsi verso una co-creatività distribuita, in cui l'umano è mediatore e regista, liberandosi dal ruolo di produttore unico.

Tuttavia, resta aperto il dibattito sulla reale autonomia dell'IA: può una macchina "creare"? La maggior parte degli studiosi di creatività computazionale, tra cui Margaret Boden (2010), distingue tra creatività "combinatoria" (basata sul riutilizzo di elementi noti) e creatività "trasformativa" (che produce concetti radicalmente nuovi). Attualmente, l'IA si situa nel primo ambito, combinando pattern esistenti secondo logiche probabilistiche, ma mancando di intenzionalità o coscienza. Ciononostante, il risultato estetico può comunque apparire innovativo, soprattutto in contesti digitali in cui l'autorialità è già storicamente decentrata. La sociologia dell'arte, da parte sua, si interroga su come queste tecnologie stiano modificando non solo le pratiche artistiche, ma anche le sovrastrutture di legittimazione culturale. L'opera prodotta da un algoritmo può accedere ai circuiti dell'arte contemporanea solo se sottoposta alla legittimazione e al riconoscimento di istituzioni, critici e pubblico (Bourdieu, 1992). In tal senso, l'IA diventa oggetto e soggetto di una nuova mediazione culturale, che ridefinisce il concetto di creazione nel quadro di una cultura della computazione diffusa e invasiva, ormai parte integrante dell'esistenza antropica.

Il ruolo dell'artista: da creatore a curatore

L'emergere dell'intelligenza artificiale come agente creativo ha trasformato quello dell'artista contemporaneo. Se nella storia dell'arte la figura dell'artista è stata associata all'idea romantica di genio solitario,

ispirato e autonomo, le nuove pratiche digitali richiedono un sostanziale ripensamento di tale modello. L'artista che lavora con sistemi di IA non si limita a "creare", bensì pianifica, progetta, seleziona, supervisiona: egli diventa un mero curatore di processi generativi.¹²

Questa trasformazione può essere compresa attraverso la lente della *creatività distribuita*, secondo la quale la produzione culturale non è più localizzata in un solo soggetto, ma è il risultato di un'interazione sinergica, biunivoca, complessa tra agenti umani e non umani.¹³ In questo quadro, l'artista assume il ruolo di direttore semantico, colui che definisce i parametri, seleziona i *dataset* e interpreta gli *output*, costruendo una filiera produttiva, un processo interpretativo a posteriori più che un atto creativo diretto.

Tale logica ricorda il passaggio da un modello di produzione artigianale a uno curatoriale e concettuale, già anticipato nei movimenti dell'arte concettuale del secondo Novecento.¹⁴ L'autorialità diventa fluida, collettiva, talvolta impersonale,¹⁵ il digitale ridefinisce i confini tra autore, opera e pubblico, spingendo verso un'economia culturale della *remixabilità*, in cui la creatività risiede nella capacità di combinare elementi preesistenti in configurazioni nuove. L'artista, in questa prospettiva, è colui che sa orientarsi nella complessità di un ambiente computazionale in continua evoluzione,¹⁶ che mitiga la sua responsabilità simbolica: se l'output dell'IA risulta problematico, *controverso* o culturalmente condannabile, di chi è la colpa? L'arte generata da IA, infatti, può veicolare messaggi non intenzionali, riflettere bias presenti nei dataset, o essere interpretata in modi ambigui.¹⁷

Infine, è necessario considerare il contesto di legittimazione estetica sopracitato. L'artista-curatore non agisce in un vuoto sociale, ma all'interno di un sistema sociale, simbolico e istituzionale che attribuisce significato e valore alle opere. Secondo Bourdieu, l'efficacia simbolica dell'artista dipende dal riconoscimento ricevuto nel suo ambito culturale di appartenenza, ciò vale ancora di più per le produzioni ibride uomo-macchina, che, tuttavia, richiedono una nuova grammatica critica per essere comprese.¹⁸ In sintesi, l'artista contemporaneo si muove e dipana la sua attività in un trivio semantico diviso tra tecnologia, semiotica e società. Egli diventa regista di sistemi complessi, attualizzati tra processi automatici e significati culturali, trasformando il proprio ruolo da creatore solitario a interprete e guida di un immaginario algoritmico.

L'impatto socioculturale dell'IA nel settore artistico

L'introduzione dell'intelligenza artificiale (IA) nel mondo dell'arte non è soltanto una questione tecnologica o estetica, ma comporta implicazioni

profonde a livello sociale e culturale. La capacità dell'IA di generare immagini, musica, testi e installazioni non solo amplia l'orizzonte delle possibilità espressive, ma ridefinisce le modalità di produzione, fruizione e distribuzione dell'arte, intervenendo direttamente nei processi di costruzione dell'immaginario collettivo.

Uno degli aspetti più discussi è la *democratizzazione della creatività*. Applicazioni accessibili come DALL·E, Midjourney o Runway consentono a individui senza competenze artistiche di generare opere complesse, abbattendo, di fatto, le barriere di ingresso in un contesto creativo e attivando un presenzialismo immotivato. Questo fenomeno si inserisce in una più ampia logica di disintermediazione digitale, che ha già trasformato altri ambiti comunicativi e culturali, come il giornalismo, l'editoria e la musica.¹⁹ L'arte, da dominio esclusivo dell'élite culturale, diventa potenzialmente accessibile a chiunque disponga di una connessione e di una piattaforma di generazione. Tuttavia, questa apertura comporta anche potenziali derive di banalizzazione. Come avverte Sherry Turkle, la crescente mediatizzazione delle relazioni e delle pratiche sociali può portare a una perdita di profondità nell'esperienza estetica.²⁰ L'arte prodotta da IA rischia di diventare un flusso continuo di immagini "consumabili", fluide,²¹ generiche e rapidamente obsolete, inserendosi in una logica capitalistica di produzione veloce e compulsiva.²²

In questo senso, l'arte algoritmica riflette le dinamiche della *cultura piatta* teorizzata da Byung-Chul Han, in cui la differenza, la tensione e il negativo, elementi costitutivi del pensiero critico, abdicano in favore di una positività estetica serializzata.²³ La facilità con cui si generano opere visive, la loro vetrinizzazione spettacolarizzata può contribuire a una deresponsabilizzazione dell'esperienza estetica, riducendola a intrattenimento algoritmico privo di un contenuto semantico-simbolico.

Un ulteriore effetto sociale di tale processo è la trasformazione del pubblico, che passa da fruitore passivo a "*prosumer*", ovvero produttore e consumatore al tempo stesso. Questo ribalta la dinamica tradizionale dell'opera d'arte, introducendo una nuova forma di interattività e personalizzazione, ma anche una maggiore volatilità interpretativa del significato artistico, che diventa soggetto a una logica *on-demand*.²⁴

Dal punto di vista culturale, l'IA può anche contribuire a riprodurre disuguaglianze. I *dataset* su cui si allenano gli algoritmi spesso riflettono bias culturali, sessisti o razziali, generando opere che, sebbene visivamente accattivanti, perpetuano stereotipi.²⁵ L'universalismo apparente dell'arte generata da IA rischia così di fungere da sottotesto, il cui intento subliminale si esteriorizza in una visione omologata, occidentale e neoliberale della creatività.

Infine, l'IA impone una riflessione sull'evoluzione del gusto e del giudizio estetico. Se, come affermava Kant, il giudizio di gusto è soggettivo ma universalizzabile, oggi assistiamo a un'estetizzazione algoritmica fondata su criteri di *piacevolezza ottimizzata*, guidati da metriche di *engagement* e approvazione *social*. L'arte diventa così un campo di sperimentazione e di manipolazione dei desideri, in cui la creatività è influenzata da logiche di visibilità e performatività.

In sintesi, l'IA non solo produce arte, ma altera l'ecosistema simbolico entro cui l'arte vive e si diffonde, ma soprattutto viene interpretata, le sue implicazioni vanno ben oltre la tecnica: si tratta di una ridefinizione antropologica della creatività e della cultura nell'epoca post-digitale.

Autenticità e proprietà intellettuale nell'arte generata dall'IA

L'adozione di sistemi di intelligenza artificiale nella produzione artistica pone problemi inediti sul piano giuridico, simbolico e culturale, in particolare riguardo al concetto di autenticità e alla titolarità dei diritti d'autore. In un panorama artistico in cui la creatività può essere delegata a macchine che operano in autonomia, le categorie tradizionali di autore, opera e proprietà vengono profondamente rimesse in discussione.

Il concetto di autenticità, postulato irrinunciabile del valore artistico moderno, si fonda, come spiegato, sull'idea che l'opera sia espressione unica e irripetibile di un soggetto umano. Tuttavia, nel caso dell'IA, tale soggettività viene meno, poiché l'opera è il prodotto di un processo algoritmico privo di intenzionalità cosciente. Come distinguere, dunque, tra imitazione sofisticata e autentica espressione? Questo dilemma alimenta le riflessioni sul valore intrinseco e non solo economico dell'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica, portando a una nuova crisi dell'autenticità nella cultura digitale.²⁶

Sul piano giuridico, la questione è ancora più complessa. La legislazione vigente in molti ordinamenti nazionali e internazionali definisce l'autore come persona fisica, escludendo esplicitamente i sistemi artificiali.²⁷ In assenza di un soggetto umano identificabile come creatore, chi detiene i diritti d'autore su un'opera generata da IA? L'utente che ha inserito i comandi? Il programmatore dell'algoritmo? L'azienda che ne detiene la proprietà?

Lawrence Lessig²⁸ ha evidenziato come l'emergere di forme di produzione culturale non lineari, collaborative o algoritmiche richieda una revisione profonda delle leggi sulla proprietà intellettuale, orientandola a riconoscere nuove forme di paternità e di licenza. Secondo alcuni studiosi, potrebbe essere

utile adottare modelli simili a quelli delle licenze *Creative Commons* o delle *open source software licenses*, che valorizzano la condivisione e la cooperazione piuttosto che la proprietà esclusiva.²⁹ Un altro nodo critico è la questione della *derivatività*. Molti algoritmi di IA sono addestrati su *database* contenenti opere artistiche protette da *copyright*, senza il consenso esplicito degli autori originali. In questo senso si può dedurre che l'IA non produca *ex nihilo*, ma rielaborando contenuti preesistenti. Questo solleva interrogativi sulla violazione dei diritti d'autore da parte dei *dataset* di *training*. Alcuni artisti hanno già intentato cause contro piattaforme come Stability AI o OpenAI, accusandole di appropriazione indebita delle proprie opere come materiale di apprendimento non autorizzato.

Dal punto di vista della sociologia del diritto, ciò rivela un conflitto tra il modello neoliberale della creatività, che tende a trasformare ogni output culturale in proprietà privata, e la logica emergente della cultura digitale, fondata su ricombinazione, circolazione e intelligenza collettiva.³⁰ In tale contesto, l'idea stessa di proprietà intellettuale rischia di diventare obsoleta, anacronistica, incapace di reggere l'urto di una creatività distribuita tra un'intenzionalità antropica e una virtuale.

Infine, vi è anche un aspetto politico e decoloniale: se i *dataset* su cui si allenano le IA sono prevalentemente occidentali, le opere generate rischiano di riprodurre visioni culturali eurocentriche dell'arte, escludendo estetiche minoritarie o alternative.³¹ L'attribuzione dell'autorialità, allora, non è solo una questione giuridica, ma anche espressione di un deflagrante potere simbolico e culturale.

In conclusione, la riflessione su autenticità e proprietà intellettuale nell'epoca dell'IA impone un radicale ripensamento delle categorie con cui si definisce l'arte, la creatività e il diritto. La sfida è costruire un nuovo quadro giuridico ed etico che riconosca la complessità delle forme creative contemporanee, senza cedere alla mera logica estrattiva del tecnocapitalismo che svuoterebbe di senso l'arte stessa.

Le implicazioni etiche della creazione automatica

L'integrazione dell'intelligenza artificiale (IA) nei processi creativi solleva interrogativi etici profondi che travalicano i confini dell'arte per investire la sfera antropologica, sociale e politica. Se la produzione artistica è sempre stata connessa alla soggettività, alla sensibilità e all'esperienza umana, l'automazione della creatività mette in discussione il valore stesso dell'opera come testimonianza di un progresso esistenziale autentico, unico e non replicabile.

Una prima questione riguarda la *disumanizzazione* dell'esperienza estetica. Se l'opera d'arte non è più frutto di un'intenzionalità umana, che senso ha parlare di emozione, espressività, bellezza? Gli algoritmi possono generare immagini che “sembrano” comunicare emozioni, ma non ne possiedono né la coscienza né l'intenzionalità stessa.³² Questo produce un effetto di simulazione che, secondo Baudrillard, rischia di sostituire la realtà con il suo doppio, rendendo indistinguibile la realtà dall'apparenza, l'autenticità dalla rappresentazione, la verità dal suo simulacro.³³ Tale rischio è particolarmente evidente nella creazione di deepfakes artistici, ovvero immagini o video generati da IA che imitano lo stile di artisti celebri o ricreano persone defunte. Questi contents, anche se suggestivi, pongono in essere gravi criticità che attengono alla manipolazione simbolica, allo sfruttamento dell'identità e alla legittimità morale generalmente intesa.³⁴

Una seconda implicazione etica è la mercificazione automatizzata della creatività. Le opere d'arte generate da IA sono spesso progettate per essere immediatamente vendibili, virali e “instagrammabili”, ossia degne di pubblicazione sui *social network*, alimentando una cultura dell'effimero invasivo e della gratificazione rapida.³⁵ Questo processo, conforme alla logica del capitalismo delle piattaforme, riduce la creatività a performance squisitamente numerica e mina la capacità dell'arte di offrire testimonianza e resistenza critica al sistema dominante.³⁶

Un altro dilemma inevaso riguarda il controllo dei sistemi creativi: chi programma l'algoritmo decide anche ciò che esso può o non può generare. Le scelte estetiche e semantiche incorporate nei codici riflettono visioni del mondo, valori culturali e priorità economiche, come spiegato. In questo senso, l'IA diventa uno strumento di *governance* invisibile dell'immaginario collettivo³⁷ che perpetua la visione elitaria di chi governa, diventando un strumento funzionale in mano al potere, che elide e neutralizza voci dissenzienti o marginali. Un ulteriore nodo è rappresentato dalla responsabilità etica dell'artista che utilizza IA. Qual è il confine tra sperimentazione legittima e sfruttamento di una tecnologia potenzialmente dannosa? In questo senso la trasparenza dei processi, la consapevolezza critica degli strumenti e la riflessione sul contesto di produzione diventano elementi centrali per un utilizzo etico della creazione algoritmica.³⁸

Infine, c'è il tema del rapporto tra umano e macchina. Secondo alcuni, l'IA rappresenta un'estensione delle nostre capacità cognitive e creative (McLuhan 1964); per altri, invece, essa comporta una delega pericolosa, che potrebbe portare a distopici futuri privi di senso e di soggettività (Han, 2014). La creazione automatica non può quindi prescindere da una riflessione sull'umano, sulle sue vulnerabilità e sulla necessità di mantenere

la tecnologia al servizio della dignità, della creatività e della pluralità dell'esperienza estetica.

Conclusioni

La prorompente irruzione dell'intelligenza artificiale nel mondo dell'arte rappresenta una delle trasformazioni più profonde e paradigmatiche dell'era digitale. Non ci troviamo semplicemente di fronte all'adozione di una nuova tecnologia, ma all'emersione di un nuovo soggetto produttivo non umano, in grado di generare opere visivamente e concettualmente sofisticate, destabilizzando le fondamenta stesse su cui si è costruita la modernità estetica: l'autorialità, l'autenticità, l'intenzionalità.

Dal punto di vista della sociologia dell'arte, l'IA altera i rapporti di forza e i dispositivi simbolici che strutturano questo campo culturale. Il ruolo dell'artista si ridefinisce come quello di mediatore, curatore, programmatore; l'opera cessa di essere un'espressione dell'interiorità individuale e diventa il risultato di traiettorie e interazioni complesse tra umano e macchina, tra codice e contesto. In tal senso, l'arte generata da IA non è solo una nuova forma espressiva, ma un luogo di negoziazione sociale e culturale, in cui si ridefiniscono continuamente i criteri del valore estetico e della legittimazione simbolica.³⁹

Il potenziale democratizzante della tecnologia apre scenari inediti, ma comporta anche rischi da non sottovalutare: la standardizzazione estetica, la perdita della profondità emotiva e la riproduzione automatizzata. L'accessibilità non garantisce autenticità e la moltiplicazione delle immagini non sempre si traduce in un condiviso pluralismo culturale. La sfida è quindi duplice: garantire l'inclusività dei processi creativi e, al tempo stesso, preservarne la densità critica e simbolica.

Dal punto di vista giuridico, la nozione di proprietà intellettuale risulta inadeguata a gestire le opere prodotte da agenti non umani. Le normative esistenti si fondano su una concezione antropocentrica della creazione che non tiene conto della logica ricombinativa, generativa e distribuita dell'IA. Occorre, pertanto, elaborare nuovi modelli di regolamentazione che riconoscano la complessità della produzione culturale contemporanea, senza ridurre la creatività a una mera questione di proprietà economica.

Le implicazioni etiche e politiche sono altrettanto rilevanti. La possibilità di generare contenuti estetici su larga scala pone interrogativi cruciali sulla manipolazione dell'opinione pubblica, sulla trasparenza dei processi algoritmici e sulla sostenibilità dell'immaginario condiviso. L'arte, che per

secoli ha svolto una funzione pedagogica, critica e riflessiva, rischia di essere assorbita nella logica estrattiva del capitalismo delle piattaforme, perdendo la sua capacità di interpretare il mondo, di interrogarlo e di produrre alterità. Ciononostante, l'IA può rappresentare anche un'opportunità: quella di riformulare il concetto stesso di creatività, aprendolo a una dimensione ecologica, intersoggettiva e post-umana. La sfida non è arrestare l'automazione, ma orientarla eticamente, affinché resti al servizio dell'umano, della pluralità culturale e della complessità simbolica. È necessario sviluppare un nuovo umanesimo digitale in grado di integrare tecnologia e cultura, codice e significato, potenza computazionale e responsabilità sociale.⁴⁰

In definitiva, l'arte generata dall'intelligenza artificiale non è solo un prodotto tecnico, ma una cartina tornasole dei cambiamenti più profondi che attraversano le nostre società: nei modi di pensare, di sentire, di percepire e rappresentare il mondo.

NOTE

¹ Manovich L., *Software takes command (international texts in critical media aesthetics)*, Bloomsbury Academic, New York, 2013.

² McCormack J., Gifford T., Hutchings P., *Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in computer generated art. In the Oxford Handbook of Algorithmic Music*, Oxford University Press, Oxford, 2019.

³ Elgammal A., Liu B., Elhoseiny M., Mazzone M., *CAN: creative adversarial networks generating "Art" by learning about styles and deviating from style norms*, 8th international conference on computational creativity, ICCV 2017, Atlanta, United States.

⁴ Bourdieu P., *Les règles de l'art: genèse et structure du champ littéraire*, Seuil, Paris, 1992.

⁵ Becker H. S., *Art Worlds*, University of California Press, Berkeley, 1982.

⁶ Lessig L., *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, Penguin Press, New York, 2004.

⁷ McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano, 1964.

⁸ Elgammal A., Liu B., Elhoseiny M., Mazzone M., *op. cit.*, pp. 7-9.

⁹ Goodfellow I., Pouget-Abadie J., Mirza M., Xu B., Warde-Farley D., Ozair S., Courville A., Bengio Y., *Generative adversarial nets. In advances in neural information processing Systems (NeurIPS)*, 27, 2014.

¹⁰ McCormack J., Gifford T., Hutchings P., *op. cit.*, pp. 10-12.

¹¹ Manovich L., *op. cit.*, pp. 30-45.

¹² Gauntlett D., *Making is connecting: the social power of creativity from craft and knitting to digital everything*, Polity Press, Cambridge, 2019.

- ¹³ Domínguez Rubio F., *Still life: ecologies of the modern imagination at the art museum*, University of Chicago Press, Chicago, 2020.
- ¹⁴ Eco U., *Opera aperta: forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano 1962.
- ¹⁵ Bauman Z., *Liquid modernity*, John Wiley and Sons Ltd, New York, 2000.
- ¹⁶ Lessig L., *op. cit.*, pp. 100-115.
- ¹⁷ Crawford K., *Atlas of AI: power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*, Yale University Press, New Haven, 2022.
- ¹⁸ Bourdieu P., *op. cit.*, pp. 220-235.
- ¹⁹ Jenkins H., *Convergence culture: where old and new Media Collide*, NYU Press, New York, 2006.
- ²⁰ Turkle S., *Alone together: why we expect more from technology and less from each other*, Basic Books, New York, 2011.
- ²¹ Bauman Z., *op. cit.*, pp. 50-70.
- ²² Zuboff S., *The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power*, PublicAffairs, New York, 2019.
- ²³ Han B.C., *Nello sciame: visioni del digitale*, Nottetempo, Milano, 2015.
- ²⁴ Toffler A., *The third wave*, Bantam Books, New York, 1980.
- ²⁵ Crawford K., *op. cit.*, pp. 75-95.
- ²⁶ Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2000.
- ²⁷ WIPO – World Intellectual Property Organization, *WIPO Technology Trends 2021: Artificial Intelligence*, WIPO, Geneva, 2021.
- ²⁸ Lessig L., *op. cit.*, pp. 110-115.
- ²⁹ O'Neil C., *Weapons of math destruction: how big data increases inequality and threatens democracy*, Crown Publishing, New York, 2016.
- ³⁰ Lévy P., *Intelligenza collettiva*, Feltrinelli, Milano, 2002.
- ³¹ Crawford K., *op. cit.*, pp. 110-125.
- ³² Boden M. A., *Creativity and Art: three roads to surprise*, Oxford University Press, Oxford, 2010.
- ³³ Baudrillard J., *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1981.
- ³⁴ Chesney R., Citron D. K., *Deep Fakes: a looming challenge for privacy, democracy, and national security*, «California Law Review», 107(6), 1753–1820, 2019.
- ³⁵ Bauman Z., *op. cit.*, pp. 87-110.
- ³⁶ Zuboff S., *op. cit.*, pp. 300-315.
- ³⁷ Pasquinelli M., *Three thousand tears of algorithmic rituals: the emergence of AI from the computation of space*, Now Institute Essays, New York, 2019.
- ³⁸ Floridi L., *The logic of Information: A theory of philosophy as conceptual design*, Oxford University Press, Oxford, 2019.
- ³⁹ Becker H. S., *Art Worlds*, University of California Press, Berkeley, 1982.
- ⁴⁰ Floridi L., *op. cit.*, pp. 68-87.

BIBLIOGRAFIA

- Baudrillard J., *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1981.
- Bauman Z., *Liquid modernity*, John Wiley and Sons Ltd, New York, 2000.
- Becker H. S., *Art Worlds*, University of California Press, Berkeley, 1982.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2000.
- Benkler Y., *The Wealth of networks: how social production transforms markets and freedom*, Yale University Press, New Haven 2007.
- Boden M. A., *Creativity and Art: three roads to surprise*, Oxford University Press, Oxford, 2010.
- Bourdieu P., *Les règles de l'art: genèse et structure du champ littéraire*, Seuil, Paris, 1992.
- Chesney R., Citron D. K., *Deep Fakes: a looming challenge for privacy, democracy, and national security*, «California Law Review», 107(6), 1753–1820, 2019.
- Crawford K., *Atlas of AI: power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*, Yale University Press, New Haven, 2022.
- Domínguez Rubio F., *Still life: ecologies of the modern imagination at the art museum*, University of Chicago Press, Chicago, 2020.
- Eco U., *Opera aperta: forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano, 1962.
- Elgammal A., Liu B., Elhoseiny M., Mazzone M., *CAN: creative adversarial networks generating “Art” by learning about styles and deviating from style norms*, 8th international conference on computational creativity, ICCV 2017, Atlanta, United States.
- Feenberg A., *Transforming technology: a critical theory revisited*, Oxford University Press, Oxford, 2002.
- Floridi L., *The ethics of information*, Oxford University Press, Oxford, 2013.
- Floridi L., *The logic of Information: A theory of philosophy as conceptual design*, Oxford University Press, Oxford, 2019.
- Gauntlett D., *Making is connecting: the social power of creativity from craft and knitting to digital everything*, Polity Press, Cambridge, 2019.
- Goodfellow I., Pouget-Abadie J., Mirza M., Xu B., Warde-Farley D., Ozai S., Courville A., Bengio Y., *Generative adversarial nets. In advances in neural information processing Systems (NeurIPS)*, 27, 2014.
- Han B. C., *La società della trasparenza*, Nottetempo, Milano, 2014.
- Han B. C., *Nello sciame: visioni del digitale*, Nottetempo, Milano, 2015.

Jenkins H., *Convergence culture: where old and new Media Collide*, NYU Press, New York, 2006.

Lessig L., *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, Penguin Press, New York, 2004.

Lévy P., *Intelligenza collettiva*, Feltrinelli, Milano, 2002.

Manovich L., *Software takes command (international texts in critical media aesthetics)*, Bloomsbury Academic, New York, 2013.

McCormack J., Gifford T., Hutchings P., *Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in computer generated art*, in *The Oxford Handbook of Algorithmic Music*, Oxford University Press, Oxford, 2019.

McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano, 1964.

O'Neil C., *Weapons of math destruction: how big data increases inequality and threatens democracy*, Crown Publishing, New York, 2016.

Pasquinelli M., *Three thousand tears of algorithmic rituals: the emergence of AI from the computation of space*, Now Institute Essays, New York, 2019.

Toffler A., *The third wave*, Bantam Books, New York, 1980.

Turkle S., *Alone together: why we expect more from technology and less from each other*, Basic Books, New York, 2011.

WIPO – World Intellectual Property Organization, *WIPO Technology Trends 2021: Artificial Intelligence*, WIPO, Geneva, 2021.

Zuboff S., *The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power*, PublicAffairs, New York, 2019.