

Il gesto  
artistico  
nel mondo  
digitale

# Il gesto artistico nel mondo digitale

Mentorship  
program a cura di:  
Giuseppe Torre

19, 20, 26, 27  
Gennaio 2026,  
presso Eglise

Nel contesto della  
fellowship con:  
Fondazione  
Studio Rizoma

Graphic design:  
Maria Teresa Daniele

La mostra di restituzione si è tenuta presso  
BOTTEGA - Kultur Ensemble,  
ai Cantieri Culturali Alla Zisa,  
l'11 Marzo 2026

Con i lavori di:

Maria Bernardi  
Laura Pitingaro  
Laura Mocerino  
Alessandro Costanzo  
Giuseppe Rappa

Che fine fa un gesto artistico quando è mediato o si realizza attraverso mezzi e strumenti digitali? Non siamo numeri, o almeno così vorremmo credere. Eppure, nel nostro mondo sempre più digitale, tutto deve essere descritto, misurato e ridotto a dati.

La pratica degli artisti digitali, che si tratti di musica, poesia, immagini o altre forme, non sfugge a questa logica. Ogni gesto creativo, dal premere un tasto su una tastiera MIDI, al digitare righe di codice in un terminale, fino all'uso di una camera digitale, si traduce in una sequenza numerica.

Questo solleva un dilemma profondo: se il mio gesto diventa un numero, lo divento anch'io? Oppure devo ammettere che non esiste una connessione autentica tra il mio atto creativo e la sua rappresentazione quantificata? Il numero "1", dopotutto, non appartiene a nessuno, eppure pretende di rappresentare tutti.

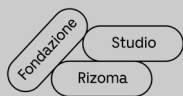
Allora, come può il mio rapporto con la  
materialità — o l'immaterialità — del digitale  
ridare senso al mio gesto artistico?

I temi trattati sono stati discussi durante una serie di workshop tenutisi a gennaio 2026 e coordinati da Giuseppe Torre.

Questa esibizione presenta i lavori dei partecipanti — artisti di spicco nel panorama artistico siciliano — che hanno risposto e affrontato il tema del proprio gesto artistico all'interno della loro stessa pratica creativa.

Attraverso le opere esposte, emerge una riflessione profonda su come il gesto, l'identità e la tecnologia si intrecciano nell'arte contemporanea.

Un progetto di:



In collaborazione con:



# Introdu- zione >

Questa pubblicazione nasce da un desiderio condiviso: immaginare il digitale non come spazio di trasformazione, ma come campo di possibilità ancora aperto, attraversabile, riscrivibile. Non un orizzonte chiuso dall'automazione, ma un territorio in cui il gesto umano può ancora ridefinirsi, espandersi, trovare nuove forme di presenza. È in questa prospettiva che la Fondazione Studio Rizoma ha scelto di avviare, nel contesto della fellowship 2025/2026 di Giuseppe Torre, un programma di mentorship rivolto ad artisti emergenti con sede a Palermo e dintorni.

La collaborazione con Giuseppe Torre nasce da una consonanza profonda: la volontà di abitare le tecnologie contemporanee come spazi critici e poetici, senza cedere né al rifiuto né a un'adesione passiva. La sua pratica, che intreccia sistemi generativi, live coding e ambienti computazionali in tempo reale, apre infatti a una visione in cui il codice non è solo struttura, ma materia viva.

In un'epoca in cui l'automatizzazione non riguarda più solo i processi produttivi ma anche la sfera della percezione, del linguaggio e della decisione, la pratica artistica si trova a confrontarsi con una trasformazione radicale delle proprie condizioni di possibilità.

L'intelligenza artificiale produce immagini, testi, suoni, generando una zona ambigua in cui l'atto creativo sembra al tempo stesso moltiplicarsi e dissolversi.

Di fronte a questa soglia, diventa necessario riaprire la domanda: che cosa significa oggi fare esperienza, creare, esistere?

È in questo senso che come Fondazione Studio Rizoma abbiamo ritenuto fondamentale lavorare con e attraverso una comunità di "artis" emergenti. Non come destinatari di un sapere già dato, ma come soggetti pienamente coinvolti in un processo di costruzione critica. Il programma di mentorship si è così configurato come uno spazio di co-ricerca, in cui pratiche artistiche e riflessione teorica hanno potuto contaminarsi reciprocamente.

L'approccio radicato nei principi del Software Libero e Open Source ha reso possibile un lavoro sulla trasparenza dei processi, sulla condivisione delle conoscenze e su forme alternative di agency artistica, capaci di sottrarsi, almeno in parte, alle logiche estrattive e proprietarie che dominano l'ecosistema digitale.

Le opere raccolte in questo volume emergono da questo terreno comune. Non sono semplicemente il risultato di un percorso, ma tentativi, deviazioni, posizionamenti. Il gesto artistico non scompare sotto il peso dell'automazione, ma si ridefinisce come pratica situata, capace di negoziare con sistemi complessi senza rinunciare alla propria dimensione critica.

Questa pubblicazione non offre una sintesi, né una conclusione: apre uno spazio di attenzione e invita a sostare nelle ambivalenze del presente, a riconoscere nella relazione tra arte e tecnologia non una soluzione, ma un campo di tensione in cui oggi si giocano nuove forme di sensibilità e possibilità.

Fondazione Studio Rizoma, marzo 2026



# Intervista a Giuseppe Torre >

Il programma della fellowship si è aperto con il tema “Il gesto e la sua traduzione”. In che modo l’AI modifica o complica l’idea stessa di traduzione del gesto?

G. Torre >

Il tema centrale è l’anonimizzazione del proprio gesto. Fino a che punto posso dire che il risultato di ciò che vedo è frutto di una mia azione? C’è un indubbio interesse nei riguardi dell’AI dovuto ai fenomenali progressi che essa ha fatto negli ultimi mesi. Progressi che sono visibili e sperimentabili in prima persona da tutti. Nonostante ciò, a mio avviso, il problema del gesto artistico nell’ambito delle pratiche artistiche digitali precede l’avvento dell’AI ed ha origine nei processi intrinseci ad ogni strumento digitale: logica e numeri. Faccio un esempio concreto: il *codice Morse*. Quando si usavano dispositivi analogici per la veicolazione di messaggi, era naturale che i punti, le linee e le pause avessero una durata direttamente correlata alla manualità dell’operatore. Questo faceva sì che chi ricevesse un messaggio potesse addirittura capire chi fosse l’operatore dall’altra parte della linea.

Da quando si usano dispositivi digitali, la durata dei punti e delle linee è standardizzata dal dispositivo digitale. In questo contesto è impossibile decifrare chi sia l’operatore che scrive. Ciò che passa è il messaggio ma non il suo emissario. In breve, l’interazione con o tramite dispositivi digitali ci rende anonimi e aggiungerei, non solo agli altri ma a noi stessi! Se l’esempio dato è chiaro, si può facilmente intuire come il “dramma dell’anonimizzazione” non venga dall’AI, né tantomeno dai mass media in generale, ma solamente dalla numerificazione intrinseca al *modus operandi* delle macchine digitali.

Nel tuo lavoro, il digitale agisce più come strumento di estensione del gesto o come forza che lo riorganizza e lo disciplina. L’AI amplifica il gesto dell’artista o tende a sostituirne alcune funzioni decisionali? Come negozi questa tensione nella pratica quotidiana?

G. Torre>

Il digitale sicuramente estende il gesto. Ma mi chiedo se tale “estensione” non abbia catapultato il mio gesto a una distanza tale da non poterlo più ricondurre a me. Se ogni mia azione è tradotta in numeri (dal digitale), devo quindi pormi la domanda se tali numeri siano realmente riconducibili a me.

Il “*sensu del sé*” a cui mi riferisco è il frutto di un dialogo non mediato tra il mio corpo e il mondo che esso incarna. Si pensi, ad esempio, alla relazione di un artigiano con la creta. Qui esiste un dialogo diretto tra mani e creta. La creta risponde e non è né passiva né sottomessa al comando totale dell’artista. Il mio senso del sé (artistico) si nutre di questo dialogo (non mediato) con la materialità del reale. Il risultato, l’oggetto artistico se si vuole, è traccia di questo dialogo in cui mi rivedo sia nel processo che nel lavoro compiuto.

Ma di che materialità si può parlare in ambito digitale? L’unico rapporto necessario è con un numero. L’output, quello che il digitale ci propone come risultato dei nostri comandi, non è necessario ma, al contrario, contingente. La relazione tra *input* (il mio gesto) e il risultante *output* è solo il frutto di un codice che media e traduce in termini numerici ogni mio gesto. Il mio rapporto o dialogo è necessario solo in relazione a questi numeri. Ma che senso del sé si può costruire in tale contesto? Devo quindi accettare il mio riflesso come un numero? E che dialogo posso avere con un numero? Quale senso del sé posso sviluppare in tale contesto?

L’intelligenza artificiale introduce una nuova figura autoriale, distribuita tra dataset, algoritmo e utilizzatore. Come pensi si ridefinisca oggi la nozione di autorialità nella produzione culturale? È ancora possibile parlare di “gesto” individuale?

G. Torre>

Forse no. Siamo *medium* (sciamani) tra vari *media* (mezzi). Ovvero intermediari tra vari mezzi veicolanti. A tal riguardo le varie teorie rizomatiche che caratterizzano vari ambiti disciplinari da quarant’anni ad oggi hanno sicuramente qualche veridicità.

Ma mi chiedo al contempo cosa sia una pratica artistica senza un chiaro soggetto che la pratici. O meglio, quali motivazioni dovrebbero spingere chiunque a cimentarsi in tali pratiche se non per coltivare un proprio senso del sé?

Nell’anonimia dei numeri ciò è difficile se non impossibile. Non è un caso che la figura del curatore oggi abbia sempre più importanza. In un contesto ipermediale, ovvero iperveicolante, ciò che conta non è il fare ma lo scegliere, il selezionare ed il veicolare.

Durante il primo incontro con i partecipanti della mentorship program hai proposto una mappatura collettiva delle pratiche individuali. In un contesto in cui molti strumenti creativi sono basati su modelli addestrati su archivi collettivi, che ruolo ha per te il lavoro di gruppo come spazio critico rispetto all’uso dell’AI?

G. Torre>

Nonostante sia convinto che la lettura delle pratiche digitali in chiave rizomatica sia una decontestualizzazione per molti versi imperdonabile del pensiero di Deleuze che oggi molti fanno, voglio dare una risposta deleuziana, sicuramente più coerente ed in linea col suo pensiero: *la critica collettiva è l’unico spazio davvero virtuale, cioè di massima e reale potenzialità.*

Nel tuo lavoro introduci il concetto di “comando” a partire dal pensiero di Agamben, affiancandolo alla pratica della disobbedienza digitale. I sistemi di AI funzionano spesso attraverso prompt, istruzioni e comandi testuali. Come si articola oggi il rapporto tra comando e creatività? È possibile immaginare forme di disobbedienza nei confronti dell’AI?

G. Torre>

Sì, c’è un capitolo molto bello all’interno di *Creatività e*

*Anarchia* di Giorgio Agamben titolato “Cosa è un comando?” che ha ispirato alcuni miei lavori sia artistici che teorici. Uno dei punti centrali proposti da Agamben è che il comando porta alla luce una seconda ontologia, parallela all’ontologia tradizionale dell’essere. Questa ontologia è disinteressata ai concetti di verità o falsità, prediligendo invece elocuzioni di tipo performativo. In breve, il “*Giorgia crea*” (che può essere o vero o falso – discorso detto apofantico e proprio dell’ontologia tradizionale), nell’ontologia del comando diventa “*Crea!*” (discorso detto non-apofantico in quanto disinteressato alle categorie di veridicità o falsità). Questa ontologia del comando ha un grande valore nel mondo digitale poiché le azioni che noi eseguiamo in relazione ad esso si esplicano sempre e solo sotto forma di comandi. Non ha importanza se clicchiamo su un file, suoniamo un tasto su un pianoforte digitale o scriviamo codice. Tutti i gesti all’interno del mondo digitale sono comandi.

Ci sono, a mio avviso, numerose riflessioni che tale ragionamento mette in luce. La prima è che un comando esprime la sua potenza al di là del fatto che esso venga eseguito o meno. È un atto completo e performante solo per il semplice fatto di essere stato enunciato. Da questo punto di vista viene quindi meno non soltanto la sua veridicità ma anche la responsabilità etica e materiale della sua esecuzione. Che ne è dunque di un comando digitale nella pratica di un artista? Può esistere una pratica artistica nella quale l’artista non si prende responsabilità delle proprie azioni?

Un altro punto è che nella nostra interazione con dispositivi digitali chi comanda è a sua volta comandato. Pensiamo di controllare un computer ma ne siamo altrettanto comandati dalle sue rigidissime logiche numeriche. Un comando è eseguito correttamente non perché fa ciò che ci aspettiamo ma solo perché noi lo abbiamo dato/scritto all’interno di una logica preprogrammata e a cui ci siamo sottomessi (chi programma codice sa bene a cosa mi riferisco).

In tale contesto, l’ambito artistico digitale è un microcosmo che riflette propriamente ciò che avviene a livello sociale. Per esempio, i contenuti che noi scriviamo o leggiamo online non sono soltanto anonimi (faccio presente che non possiamo mai validare la reale corrispondenza tra pseudonimo e persona

fisica), ma sono anche impermeabili alle categorie di veridicità o falsità. Quando siamo online non importa ciò che scriviamo. Ciò che conta è che rispondiamo al comando “*Scrivi qualcosa!*”. È solo un atto performativo e non-apofantico.

Nella vita comune come anche nella nostra pratica artistica è ormai l’ontologia del comando a fare da traino. Vero o falso non contano. Conta solo l’atto enunciativo declinato all’imperativo, con conseguenze non irrilevanti. L’essere esposti e partecipi di queste catene di comando ci porta a modi di pensare e agire non molto lontani dall’autoritarismo... come si può ben vedere oggi a livello mondiale.

I concetti di “traduzione” e “disobbedienza” invitano a usare il digitale in modo non convenzionale. Cosa ti interessa osservare quando un sistema di intelligenza artificiale viene usato “male”, forzato o portato fuori dalle sue logiche di ottimizzazione?

G. Torre>

Se poniamo il discorso da un punto di vista storico, è facile vedere come l’AI abbia poco di straordinario. È solo un avanzamento tecnico di un discorso che ha radici ben lontane, dove la natura ed il reale cominciano ad essere proposti in termini numerici e logici. Nell’arte, da quando l’avanzamento tecnico è sfuggito di mano al singolo individuo ed è diventato materia di flotte di ingegneri esperti, si è fatto strada *l’hackerismo*. E *l’hackerismo* è di per sé irreverente nei confronti di ogni tecnologia, che sia AI o altro.

Trovo il *modus operandi* degli hacker molto interessante e di grande valore nel campo artistico. In esso c’è il rifiuto di accettare le tecnologie nei format con i quali ci vengono proposte e/o vendute. Perché dovrei accettare i limiti imposti da altri? *L’hackerismo* è un atto etico personale prima di tutto, poi anche politico.

Tali azioni mettono in luce limiti, bias, modi di pensiero spesso impliciti e/o nascosti dai sistemi che utilizziamo. Per gli artisti,

soprattutto quelli più orientati politicamente, *l'hackerismo* è un validissimo approccio anche se spesso richiede una profonda conoscenza tecnica.

Si possono comunque fare esempi semplici. Provate a digitare in qualsiasi generatore di immagini AI un prompt che includa parole come nudità, sesso, parti genitali o altro. È facile che il software vi dica che state infrangendo gli usi leciti del software e che l'immagine non può essere generata.

E quindi? Vogliamo accettare che l'arte non debba parlare di nudità? Abbiamo presente la nostra storia e patrimonio artistico? Chi detta tali limiti? E perché?

L'AI è un campo di battaglia sociale e politico oltre che tecnico, non c'è dubbio. Nessun artista dovrebbe sottrarsi alla sfida, portando con sé preparazione tecnica e umanistica.

Quando un gesto artistico viene tradotto in dati, codici o algoritmi, cosa ritieni venga inevitabilmente trasformato o perso? E nel caso dell'intelligenza artificiale, dove l'algoritmo produce a sua volta contenuti, cosa accade alla dimensione dell'intenzione?

G. Torre >

Nulla, rimaniamo solo in balia del risultato di un algoritmo. Le nostre intenzioni e il nostro essere esseri intenzionali rimangono inalterati (e preciso, una macchina non ha intenzioni). Ma le nostre capacità attuative – e cioè di porre in essere le nostre intenzioni – vengono limitate a semplici scelte tra un numero finito di opzioni che questi algoritmi ci propongono. Posto che la volontà di usare questi algoritmi è presente, il resto è solo una questione di scelte in funzione di processi non nostri.

L'AI è spesso presentata come uno strumento neutrale, ma sappiamo che incorpora strutture di potere, economie dei dati e infrastrutture proprietarie. In che modo questi

aspetti influenzano la produzione culturale contemporanea e quali responsabilità hanno oggi gli artisti rispetto all'uso di questi strumenti?

G. Torre >

Gli artisti hanno molta responsabilità ma al contempo mi sento di dire che sono gli ultimi a riconoscere a pieno la non-neutralità degli strumenti tecnologici. Nonostante da ormai quasi cent'anni la filosofia abbia messo in guardia tutti sul pensare la tecnologia come un mero strumento neutrale (e.g. un'arma è buona o cattiva a seconda di chi la impugna), molti artisti continuano ad avere un atteggiamento quantomeno ambivalente. Rimane cioè una notevole distanza tra teoria e pratica. Se infatti molti giudicano sensate le teorie filosofiche, nella pratica lo strumento, quale che esso sia – una chitarra, una penna, un computer – rimane pur sempre un mezzo per raggiungere un fine (l'oggetto artistico) e quindi neutrale rispetto al suo utilizzatore. Rimane molto lavoro da fare a riguardo. In ultima analisi è forse la teoria a necessitare di più chiarezza. A tal fine credo che il termine "*technology*", come il termine "*media*", molto generalizzanti in lingua anglosassone, abbiano forse creato più confusione che altro e andrebbero quindi abbandonati e/o sostituiti.

Guardando al futuro, immagini l'intelligenza artificiale come un mezzo da integrare criticamente nella pratica artistica o come qualcosa da sabotare, rallentare, problematizzare?

G. Torre >

Ogni approccio è sicuramente valido. Nella mia pratica di artista digitale cercherò sempre di problematizzarla. Ciò non vuol dire però problematizzarla nei suoi aspetti sociali, economici, politici e quant'altro. Ma problematizzarla invece all'interno della mia stessa pratica artistica. È una critica "*dal di dentro*" e non proveniente dalla prospettiva di un osservatore di dinamiche esterne. Punto il dito contro di me e non altrove.

# Dialoghi >



Questa Mentorship ha esplorato una serie di temi filosofici, artistici e tecnici che si intrecciano in una riflessione profonda sull'arte digitale, l'identità umana, e il rapporto tra analogico e digitale.

Un primo tema ad emergere è stato la desoggettivizzazione dell'arte, un concetto che emerge dalle teorie post-strutturaliste e oggi difesa dallo

**Speculative Realism**, secondo cui l'arte non è più legata all'autore o al soggetto, ma diventa un fenomeno orizzontale, un network di relazioni tra pubblico, oggetto e contesto.

Questo approccio, in larga parte legato alle teorie di Deleuze e Guattari, interpreta l'arte non come gerarchia ma come un processo che si sviluppa in modo non lineare, con nodi e connessioni che si intrecciano senza un centro fisso. Tuttavia, va riconosciuta una certa distanza tra teoria e pratica a tal riguardo.

Quanti artisti sarebbero disposti ad appiattare, fino forse ad annullare, l'importanza del loro lavoro e della loro impronta?

Da questo punto o quesito, un altro tema chiave è stato la perdita dell'identità umana nell'interazione con le macchine. Il gesto umano, quando viene tradotto in numeri, perde la sua unicità e diventa anonimo, un semplice dato in un sistema digitale. Questo solleva domande sulla fiducia e la verificabilità: come possiamo essere sicuri che un qualsiasi nostro gesto all'interno del digitale sia veramente nostro? La risposta è che è solo un atto di fede.

Dal punto di vista tecnico, il dialogo ha quindi esplorato la manipolazione del codice come forma d'arte. Attraverso esempi pratici, come la creazione di pagine web o l'uso di sensori per generare suoni, si evidenzia come il digitale permetta di giocare con i limiti della rappresentazione. Questi esempi mostrano come il digitale appiattisca la realtà, riducendola a dati quantificabili e perdendo quella dimensione imprevedibile e analogica che caratterizza l'esperienza umana.

In sintesi, il dialogo riportato qui di seguito, riportato sulla base delle registrazioni effettuate durante gli incontri, riflette su come l'arte digitale stia ridefinendo i confini tra umano e macchina, tra reale e virtuale, e su come questi cambiamenti ci costringano a ripensare concetti fondamentali come l'identità dell'artista, non vista da altri, ma dall'artista stesso.

La pratica artistica non è quindi più solo espressione del sé, ma diventa un processo di introspezione e di esplorazione dei limiti, e non solo delle possibilità, offerte dal digitale.

**Maria>**  
...sulle TV, no? Cioè, lo strumento di paragone era la realtà, e poi questa cosa qui.

**Giuseppe>**  
Sì, si è persa questa cosa.

**Maria>**  
Sì. No, rispetto alla TV, è anche una cosa che tu avevi detto sull'intelligenza artificiale, no? Che dici: "Eh, ma non riesco più a differenziare se è vero quello che...". Io, per esempio, quando vedo le immagini in TV, tipo quelle di Tokyo che dicevi tu, mia madre commenta: "Wow, sembra di essere lì". Ma non siamo lì, cioè, c'è uno schermo, e per me è talmente irraggiungibile quella cosa lì che...

**Giuseppe>**  
Sì, perché la tua prospettiva viene da un altro angolo, cioè dici: sì, ok, quella è rappresentazione, ma nulla toglie che per me la mia realtà sembra pure una rappresentazione.

**Maria>**  
Per me è stupido forse anche il problema del dire

"sembra vero, sembra falso".

**Laura-P>**  
Sì, forse questo.

**Maria>**  
Quindi, a proposito di questo, per me che sono arrivata a questo punto, tanto vale sperimentare con la rappresentazione al massimo, no? Cioè, nel senso, non cercare di arrivare, per esempio, a un documentario, alla presentazione, cioè avvicinarsi sempre di più alla presentazione, ma ormai sperimentiamo anche estremizzando la rappresentazione, no? Quindi cose esplicite come l'intelligenza artificiale di ieri, che esplicita il fatto: ci gioco.

**Giuseppe>**  
Certo, certo.

**Alessandro>**  
Mi viene in mente... In maniera... non lo so, in parte si può riferire, però non lo so, cioè questo discorso legato alla rappresentazione. Mi torna in mente un saggio che forse non è attinente, di Ortega y Gasset, che è

La disumanizzazione dell'arte, in cui negli anni '30 dichiarava come l'arte contemporanea sia diventata, da quel momento in poi, ostile alle masse.

**Giorgio>**  
Da quale momento secondo lui? Giuseppe Dalle avanguardie di inizio Novecento.

**Alessandro>**  
Anche prima, lui lo faceva agganciare anche ai processi dell'impressionismo. Perché in realtà l'arte non riproduceva più la natura, quindi il quadro non era più la copia del reale. Gli spettatori non erano più davanti a una finestra sul mondo, come nel quadro romantico, che in qualche modo, anche se romantico e poetico, rappresentava un paesaggio. Non vedendo più il paesaggio, le persone in realtà venivano spiazzate... Poi anche con l'avvento della fotografia, come diceva Benjamin, cambia tutto. Ma il discorso che lui faceva era in relazione all'oggetto artistico,

all'oggetto artistico, giusto?

**Giorgio>**  
Ed effettivamente gli si può dare ragione.

**Giuseppe>**  
Perché comunque, da quando l'arte è diventata concettuale, ha perso il suo referente chiaro ed esplicito. Io studio arte da 40 anni, ma se tu mi metti in una galleria di arte contemporanea e non leggo cosa quella cosa vuol dire, non ne capisco niente. Sono allo stesso livello di mio figlio.

**Giorgio>**  
Paradossalmente è democratico. Nel senso, se nessuno ci capisce niente, è democratico.

**Giuseppe>**  
E' vero, ci mette tutti allo stesso livello. Tu puoi essere un critico d'arte, ma se non hai letto di quell'artista, ne sai quanto un passante. Però se ci relazioniamo davanti al David di Michelangelo, tutti sappiamo che rappresenta un uomo, un androgeno, quello che è, e comunque le dimensioni,

la sua presenza... tutti ne rimaniamo colpiti. Ci relazioniamo a diversi livelli. C'è lo storico d'arte che chiaramente ha più dettagli rispetto a me, che magari non sono un esperto di arte rinascimentale, per dire. Però tutti e due ne rimaniamo colpiti.

Alessandro>

Però ci mancava un'obiezione. Noi, su questa cosa, anche sul discorso di riuscire nel tempo a decodificare alcuni linguaggi dell'arte, mi sono accorto che, maturando e quando uno si espone a una differenziazione di linguaggi sempre maggiore, in realtà è come se imparasse una lingua. Impara un codice. Tu stai compilando il tuo dizionario, che poi servirà per decodificare determinate cose. Per esempio, all'inizio, quando ieri dicevo che provengo dalla pittura iperrealistica e virtuosistica, non riuscivo a comprendere l'aspetto concettuale dell'arte. Infatti, già a 18 anni ho detto: "Non dipingo più" e ho iniziato a comprendere determinati

linguaggi. Da lì, però, mi sono accorto che a volte è necessario il foglio di sala materiale, la tipologia di informazione, di educazione. Un foglio di sala stesso è uno strumento, cioè tu puoi anche decidere di fare una mostra senza spiegare il foglio di sala, ma rivisitarlo.

Giuseppe>

Però nella stragrande maggioranza dei casi ciò non toglie che uno rimanga comunque ignorante.

Maria>

Sì, ma va bene così, anzi, è fantastico. Nel senso, è meglio uscire consapevoli dicendo "Sono ignorante" piuttosto che ignorarlo.

Giuseppe>

Beh, è alla base delle teorie di Adorno questa cosa, no? Cioè il fatto che ti disorienta è molto più importante del fatto che tu rimani orientato in certi canoni artistici. Il disorientamento può avere come conseguenza un certo cambiamento politico, insomma, questa era una teoria adorniana.

Alessandro>

Ma anche il fatto che non si riesce mai a cogliere, diciamo, il significato, il concetto di un lavoro, di un'opera, perché professava anche il discorso legato all'opera aperta: secondo me, un'opera non deve essere mai rivelata completamente, perché è come quando svuoti totalmente un bicchiere. Deve essere un'opera che funziona, un lavoro che funziona, deve essere un generatore di senso piuttosto che darti delle risposte complete su quello che rappresenta. Deve essere sempre aperta, ed è lì, secondo me, che l'opera riesce nel suo essere opera: è quel lavoro che tutte le volte che lo guardi riesce a stimolare punti di vista paralleli e diversi. È lì che diventa generatore di significato.

Giuseppe>

Riconducendoci al gesto, io vi volevo far provare con mano una cosa. Negli ultimi anni mi sono un po' specializzato in un tipo di performance musicali che si chiamano live coding. Il live coding significa che

tu scrivi codice in tempo reale, linee di codice in tempo reale, e poi le compili in tempo reale.

Esistono tanti linguaggi di programmazione che ti permettono di fare questo tipo di performance. Io ne ho usati tanti. Ora, recentemente, soprattutto in questo anno sabbatico, mi sto concentrando a creare un mio linguaggio di programmazione che usa semplicemente numeri, perché mi sono detto: "Se il mio gesto è un numero, è inutile che stia lì a scrivere *void / x / = / semicolon, eccetera*". Basta, togliamo il superfluo, scrivo semplicemente i numeri. Quindi mi sono creato una mia interfaccia in terminal.

Laura-P>

Queste cose si vedono nei film degli anni '90, tutti i film, no? Tipo quelli americani in cui entrano dentro Matrix. Quando dici che te lo sei costruito, cioè vuol dire che te lo sei costruito tu, ma potremmo costruircelo anche noi? E come te lo sei costruito in C? Cioè, tu in C hai..

Giuseppe>

Scritto il programma in C? Sì. Ora sto richiamando questo programma. Ho detto: "Mostrami una griglia di uno per uno, un solo numero, ma posso avere altre griglie, 3 per 4, quello che vuoi. Ogni numero fa una cosa, e quella cosa che fa chiaramente è qualcosa che ho scritto io, non la fa a caso.

Laura-P>

Stai digitando i numeri?

Laura-A>

Ma a ogni numero hai selezionato un suono che vuoi sentire?

Giuseppe>

Questo è quello che pensi tu, ma non lo sai!

Laura-P>

Se tu metti l'uno, ti fa lo stesso di prima?

Giuseppe>

Forza, provate voi stessi. Qui c'è il numero, qua ci sono i numeri.

Alessandro>

Ma i suoni sono stati campionati, cioè

sono suoni che tu hai inserito all'interno del programma, che lui identifica con un numero, e poi è molto più semplice di...?

Maria>

Tipo un rompicapo...

Alessandro>

È sempre la stessa cosa, ma è sempre diversa.

Giuseppe>

Qui era lento. È come se fosse lo stesso suono, però con i numeri si glitcha più o meno. Cioè, però sento fra tutti i numeri la stessa coerenza.

Laura-P>

Mi intrippa questa roba. Vuoi capire quanto mi intrippa?

Laura-A>

Ma se tieni premuto?

Alessandro>

No.

Laura-P>

Sai perché mi intrippa? Oddio, sei incantato.

Laura-A>

No, vai.

Laura Pitingaro>

Di riuscire a entrare in relazione con la natura, cioè tutto ciò che c'è di...

Laura-A>

Natura? Che c'entra?

Laura-P>

Attraverso... OK, quindi, siccome la natura è un insieme di numeri ....

Giuseppe>

Attenzione, attenzione — questo è quello che la scienza ci fa vedere. Ma non è esatto. La scienza è sempre...

Laura-P>

Approssimativa, è un modello.

Giuseppe>

Un modello non è mai la realtà, è un modo di descriverla, ma non la descriverà mai nella sua interezza.

Questo è il passaggio che noi ci stiamo dimenticando.

Alessandro>

Quindi la matematica è sempre una descrizione discreta della realtà.

Giuseppe>

Certo. Ed è precisamente questo che nei miei studi cerco di sottolineare, e cioè di portare avanti e focalizzare questa differenza tra analogico e digitale, non come una differenza teorica o filosofica fine a sé stessa ma come una differenza che ci serve per rimanere sani di mente, perché se incominciamo a non distinguere più la realtà dai modelli con i quali la descriviamo, ci aspetta la follia. La matematica e la scienza approssimano. La matematica descrive la realtà, ma lo fa sapendo che è solo un modello. È modesta da questo punto di vista. Siamo noi, influenzati da questo progresso tecnologico, che pensiamo che la matematica sia diventata la realtà. La relazione si è invertita, ma non è così.

...

Giuseppe>

Tornando a questo gesto, l'avete provato tutti?



[ 3 ]

Maria>

Sì, spiegaci, ti prego!

Giuseppe>

Allora, prima di tutto, vi voglio far notare, che se suonavo io, voi, cambiava poco, diciamo, a livello qualitativo.

OK, come funziona? Funziona così, molto semplice. quel numero si connetteva a questo software che io avevo messo — senza interfaccia

grafica, no GUI, cioè graphical user interface — quindi andava in sottofondo. La patch che controllava tutto questo è semplicemente questa. A dirvi il vero, è un sintetizzatore modulare digitale. Non l'ho fatta neanche io questa patch, l'ho scaricata da Internet, l'ho modificata, e questa si autogenera con tutti questi ritmi e suoni che sentite, con delle varianti. Insomma, è molto complessa al suo interno.

Il modo in cui io — anzi, noi — ci interfacciavamo con quei numeri era semplicemente questo: il numero entrava qui, andava su questo modulo, e questo modulo controllava il tempo con cui i suoni venivano attivati. Quindi lo zero corrispondeva a un tempo bassissimo, per questo anche con zero si sentiva un suono ogni tanto. Con il 9, invece, si sentiva di più, e poi a scala: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Alessandro>

Cioè, aumentava il numero di interazioni all'interno del sistema?

Giuseppe>

Sì, i BPM — beats per minute — semplicemente.

Laura-A>

La traccia è sempre la stessa che sta cambiando, ma in realtà non è mai la stessa, perché manipoli una patch.

Giuseppe>

Una patch autogenerativa, con algoritmi di probabilità e così via. Quindi, alla fine, la complessità di tutto questo viene controllata

semplicemente da un numero. Questo proprio per indicare come, alla fine, la complessità sia un velo di Maya: ci illude di avere controllo, ma in realtà non è necessario. La patch si autogenera, noi la controlliamo solo in parte, ma la complessità ci fa perdere di vista la concezione di intervento e di gesto artistico inteso come lasciare una traccia di sé nel mondo reale. E poi c'è un'altra parola chiave che abbiamo dimenticato di menzionare: anonimia. Diventiamo anonimi all'interno di questo sistema. Adesso, come dicevamo, se ci mettiamo dietro questo schermo e controlliamo i numeri, Giorgio non saprà mai chi sta interagendo. Mentre se Giorgio ci conoscesse, avessimo una chitarra e ce la passassimo, e Giorgio avesse un orecchio allenato, magari direbbe: "Sta suonando X o Y. Sento il tocco di...". Se ascolti un musicista, se senti una tromba, a un certo punto dici: "Questo è Miles Davis, questo è Paolo Fresu, questo è Rava". Lo identifichi immediatamente.

Laura-A>

Però anche con l'elettronica, se conosci un autore, riconosci la sua traccia.

Giuseppe>

Potresti, sì. Potresti arrivare a dire: "Questo suona come Alva Noto". Ma in una performance, se avessi le patch di Alva Noto, suonerei come lui, e nessuno metterebbe in dubbio che sia la sua musica.

Laura-P>

Ma adesso, Giuseppe, cosa sta succedendo in questo momento?

Laura-A>

È...

Giuseppe>

È una patch che continuerà a suonare per tutta la vita, finché non rompiamo questo computer.

Alessandro>

Suona, e non fondiamo gli hard disk. Laura Pitingaro l'anonimia qui si vede, ed è lampante: in questo momento non c'è intervento umano.

Giuseppe>

Non c'è intervento. Possiamo solo dare credito a chi ha creato questa patch, che non sono io.

Laura-A>

Volevo chiederti una cosa: questa patch l'hai scelta, l'hai importata? Ne hai altre per ogni performance?

Giuseppe>

No, questo è solo un esempio che ho portato oggi.

Alessandro>

Ma questa patch si può editare? Si possono spostare i collegamenti, usare tutto il sintetizzatore?

Giuseppe>

Sì, posso aggiungere strumenti. Vedi, qui ci sono già una serie di strumenti, ma posso aggiungerne altri.

Laura-P>

Allora, magari possiamo condividere il link per trovare queste risorse.

Giuseppe>

Questo strumento che

vedete si chiama Carla, una specie di studio digitale dove puoi inserire tanti strumenti. Uno di questi è Cardinal, la versione open source di un sintetizzatore modulare digitale chiamato VCV Rack, che però non è open source.

Laura Pitingaro>

Ma una domanda: si potrebbe partire da un'immagine e trasformarla in suono? Cioè, far sì che l'immagine diventi suono.

Giuseppe>

È un'altra questione che porta non solo al fatto che il nostro gesto diventa anonimo, ma anche al fatto che il gesto non è necessario al suo effetto finale: è sempre contingente. Una volta che ho premuto 0, 1 o 2, il fatto che quel numero controlli questa patch dipende solo dal software che ho scritto. Ma se scrivo un altro software in cui 0, 1, 2 apre il frigo di casa tua, allora quel numero aprirà il frigo di casa tua. Un numero può fare qualsiasi cosa, perché descrive tutto e niente allo stesso tempo.

Laura-A>

Allora, per la consegna: la domanda era di tradurre il gesto in digitale. Posso vedere qualcosa di pratico? Tipo la cosa del numero che apre il frigo? Sì, cioè ho bisogno di capire meglio, anche sentendo cosa avete pensato voi, per capire cosa intendi con quello che ci hai chiesto.

Giuseppe>

Facciamo così: ci sediamo per 20 minuti, prendete carta e penna, e buttate giù nello *sketchpad* qualsiasi cosa — un gesto artistico minimale — come riflessione su quello che abbiamo discusso finora. Potete prendere spunto dall'anonimia, dalla quantificazione logica del computer, dai numeri, dal rapporto uomo-macchina, dalla desoggettivizzazione, dalla traccia di sé... scegliete voi.

Alessandro>

L'approssimazione, perché in realtà poi si tratta di questo.

Giuseppe>

O l'approssimazione, la differenza tra modelli

e realtà, la differenza tra presentazione e rappresentazione.

Alessandro >

Questo è il significato di *contingente*, che è un termine filosofico, giusto? Giuseppe Sì, contingente significa che è l'opposto di necessario. Una cosa è necessaria: se io pizzico una corda di chitarra, necessariamente ne esce un suono. C'è una catena di causa-effetto che è necessaria. Chi la interrompe? A meno che non intervenga qualcosa di esterno, come un cambiamento delle leggi della natura, finché quella corda è attaccata bene, suonerà necessariamente. Il contingente, invece, è quando la relazione tra gesto e suono è mediata da qualcosa che traduce il gesto in numeri, la connessione tra gesto e suono diventa contingente, perché dipende dal mezzo che sto usando. Se io faccio un gesto e ne esce un suono, è solo perché il mezzo si è messo in mezzo. Ma con lo stesso gesto, potrei ottenere un risultato diverso se usassi un altro mezzo.

Giuseppe-R >

Per esempio, mi viene in mente che abbiamo usato software come Touch Designer, in cui muovendo la mano succede qualcosa. La mano destra, per tutti, è uguale: il pollice è qui, l'indice lì, e si genera un rigging — una struttura digitale che rappresenta la mano. In base a come si muove la mano, avviene qualcosa. Cambia poco se è la mia mano o la tua.

Giuseppe >

Esatto, perché, come ci insegna la matematica, tutto parte da un processo di generalizzazione. Tutti i modelli matematici, tutta la scienza, non ci dice come stanno le cose, ma ci dice: "Noi generalizziamo le proprietà fisiche della natura fino a prova contraria". Questo è importante, perché se non si percepisce la scienza in questi termini — come una generalizzazione valida fino a prova contraria — non si capisce nulla di ciò che accade nel mondo. Molte delle idee che si

sono formate durante il Covid sui vaccini, per esempio, nascono dal fatto che la gente non capisce che gli scienziati non dicono: "Il vaccino è sicuro". Dicono: "Questa è la cosa migliore che possiamo offrire ora, in base alle nostre conoscenze, di fronte a una crisi pandemica". Ci sono dei rischi, come in tutte le cose, ma i rischi vanno valutati statisticamente. È più pericoloso prendere un'ibuprofene, che può causare un infarto, che farsi un vaccino. La scienza non è un *deus ex machina*. Gli scienziati non sono Dei che sanno come funziona la realtà. Dicono: "Noi sappiamo questo oggi, domani si vedrà". Einstein ha dimostrato che le leggi di Newton funzionano, ma su scala cosmica non bastano. Questo non toglie valore a Newton: se lasci un sasso, cade a terra. Però c'è stato un salto con la teoria della relatività, che ha messo in discussione quelle regole. Ora i fisici cercano di conciliare le due teorie, perché quella di Newton è deterministica, mentre la relatività è probabilistica.

Domani potrebbe arrivare qualcuno che dirà: "Ho capito come unificarle". La scienza non dice: "Le cose stanno così e saranno sempre così". Dice: "Questo è il massimo che sappiamo oggi, poi vedremo". Se vuoi dimostrare che la teoria di Newton è sbagliata, fallo, e se ci convincerai, avrai ragione.

Invece, molti accusano la scienza come se fosse una verità assoluta, senza capire che si basa su assiomi che possono essere messi in discussione. Se vuoi cambiare gli assiomi, puoi farlo, ma devi convincere la comunità scientifica. È un processo democratico e rigoroso.

Alessandro >

Mi viene in mente il film *L'uomo che vide l'infinito*, su Ramanujan, il matematico indiano che, senza aver mai studiato matematica, ha formulato teorie che anticipavano persino i buchi neri. Quando lo portarono a Oxford, non riusciva a dimostrarle perché non conosceva i metodi occidentali. Ma le sue teorie erano corrette.

Giorgio>

Il film suggerisce che Ramanujan non veniva dal nulla: l'India ha una tradizione logico-matematica profondissima, che ha seguito strade diverse da quelle occidentali.

convinci la comunità scientifica, le tue teorie non valgono nulla. La scienza e' una cosa sociale.

Alessandro>

È un esempio eclatante: negli anni '30, un uomo senza formazione accademica arrivava a conclusioni che gli scienziati di Oxford e Cambridge non capivano.

Giuseppe>

Ci sono altri casi, come quello di un bambino africano cresciuto nelle discariche, che ha imparato da solo a costruire dispositivi elettronici. È stato notato e chiamato al MIT. Geniale, senza dubbio.

...

Alessandro>

Mi ha colpito perché ha bypassato il sistema scientifico tradizionale: non dimostrava le sue teorie come si richiede, ma arrivava a conclusioni straordinarie.

Giuseppe>

Il problema è che, se non

Laura-A>

Avete capito? Io volevo dire che, al di là di cosa pensate, potremmo ripetere tra di noi quello che Giuseppe ci ha chiesto. Così vediamo cosa ne esce.

Maria>

Secondo me, Giuseppe ci ha suggerito di scegliere un tema specifico all'interno di questo macro-argomento, perché è vastissimo. Ogni volta che ne estraiamo un pezzo, si aprono mille discorsi. Quindi, secondo me, la modalità migliore è partire da un tema preciso e poi svilupparlo con lui, così ci può dare strumenti più mirati.

Laura-P>

Rimaniamo sul discorso del gesto? Perché ieri non ho capito bene la differenza tra gesto e azione. Io ho detto che il gesto è una cosa, l'azione un'altra.

Maria>

Il gesto è creativo.

Laura-A>

Secondo me, il gesto è un movimento che identifichi in un'azione.

Ma quando aggiungi l'aspetto artistico, diventa un insieme più complesso che include anche il gesto.

Maria>

A me piacerebbe trovare un modo per lavorare su questo, tipo il programma di testa o croce. Ad esempio, potremmo analizzare il codice per capire come funziona la casualità.

Laura-A>

*Tasto destro, ispezione.*

Alessandro>

Così puoi vedere le varie parti del codice.

Giuseppe-R>

Ci sono persone che modificano anche pagine come Wikipedia, ma non ha ripercussioni dirette sul sito.

Maria>

Adesso ho davanti il codice della monetina. Mi piacerebbe capire come funziona la casualità, perché Giuseppe diceva che in realtà è tutto calcolato. C'è un ordine, tipo "tre volte sì, una volta no". Potremmo analizzare il

codice con lui per capirlo meglio e poi lavorare su quello.

Alessandro>

Mi ricordo un programma usato quest'anno per scegliere la lettera di partenza per i dottorandi. Prima si usava una busta, ma ora c'è un programma tipo *Ruota della Fortuna*: clicchi e esce una lettera a caso.

Maria>

È proprio questo che mi ha colpito: quante cose nella vita sono veramente casuali? E quante volte ci affidiamo al caso, anche in modo spirituale, mentre la macchina non può replicare questa imprevedibilità.

Giuseppe-R>

Sono nel codice sorgente di "testa o croce". Ecco una parte del codice: *Clip coin*. Il *random* è un numero casuale tra 0 e 1. Se il numero è minore di 0.5, esce testa, altrimenti croce. Ma in realtà, la logica del lancio vero e proprio non è scritta direttamente in questa pagina, ma in un file JavaScript esterno.

Quindi non possiamo vederlo.

Laura-A>

Interessante. E se provassimo con i tarocchi?

Giuseppe-R>

Ho provato con la palla delle risposte. Anche lì, il codice è esterno, ma c'è un array di 20 risposte possibili. Il programma genera un numero casuale tra 0 e 1, lo moltiplica per 20 e lo arrotonda. Quindi ogni risposta ha una probabilità del 5% di uscire. È tutto preimpostato.

Alessandro>

Se cerchiamo nei siti come quello dell'ESA, possiamo trovare il codice sorgente.

Giuseppe R.>

Vediamo cosa succede.

Laura-A>

Dov'è la tua domanda? Eccola qui.

Giuseppe-R>

È qui. Il codice è diviso in due parti: una visibile direttamente e una richiamata esternamente.

Questo script gestisce le azioni che devono avvenire sempre. Ad esempio, il random è un numero casuale tra 0 e 1. Se il numero è minore di 0.5, esce un risultato, altrimenti un altro. La logica del lancio vero e proprio, però, non è scritta qui, ma in un file JavaScript esterno. Quindi non possiamo leggerlo direttamente. È gestito da un codice esterno, probabilmente basato su Math.random. Quindi è tutto predefinito.

Laura-A>

Proviamo con i tarocchi.

Giuseppe-R>

Io ho provato con la palla delle risposte. Anche lì, il codice è esterno, ma c'è un array di 20 risposte possibili. Il programma genera un numero casuale tra 0 e 1, lo moltiplica per 20 e lo arrotonda. Quindi ogni risposta ha una probabilità del 5% di uscire.

Maria>

Secondo me, per velocizzare, potremmo dare a Giuseppe alcuni elementi che ci piacciono,

come il concetto di random, l'identificazione umana, o il gesto della freccia. Ad esempio, quando non so cosa fare, muovo il mouse a caso, una cosa che il computer non fa.

Laura-P>

In pratica, stai chiedendo all'intelligenza artificiale di risolvere un paradosso, come un gatto che si morde la coda. Tu registri o scrivi qualcosa, ma non sai cosa succederà dopo. È come il telefono senza fili: scrivi una cosa, la chiudi, e non sai cosa ne uscirà. Alla fine, negli spazi vuoti, le parole costruiscono un sistema che possiamo trasferire.

Laura-A>

Io ho scritto qualcosa, ma era solo per chiedermi come funziona. Non sento di perdere qualcosa quando passo al digitale. L'idea che mi era venuta era di registrarci mentre ci passiamo una frase, per vedere come si trasforma nel passaggio da una persona all'altra.

Alessandro>

È un processo di perdita che crea qualcosa di nuovo.

Laura-A>

Sì, ma non è qualcosa da fare ora. È un processo infinito, anche se siamo in cinque.

Laura-P>

Mi fa ridere: è come il telefono senza fili. Tu scrivi qualcosa, lo chiudi, e non sai cosa ne uscirà. Io continuo a scrivere e chiudere, e alla fine si crea un sistema. Questo è molto analogico, ma come possiamo trasferirlo in digitale? Ecco, per esempio.

Maria>

Sì, esatto.

Laura-P>

Sto buttando lì un'idea: proviamo a sperimentare su questo. Vediamo cosa accade. Prendiamo qualcosa? Ci sono dei cartelloni e dei pennarelli?

Giuseppe-R>

Ci sono i post-it?

Laura-P>

O anche una carta più piccola.

Giuseppe-R>

I post-it?

Maria>

Secondo me, potremmo pensare alle chat, per esempio quelle con i bot. Non so come funzionino esattamente, ma come fa il bot a rispondere? Sicuramente non può rispondere a tutto, ma avrà una serie di frasi preimpostate. Per esempio, se qualcuno si sente solo e cerca compagnia, il bot potrebbe avere risposte tipo: "Ciao, come stai?" o "Cosa ti piacerebbe fare?".

Sto pensando anche alle chat erotiche con i bot. Chissà cosa c'è scritto nel codice. È tutto programmato da un umano, quindi sarebbe interessante capire cosa un umano ha pensato che un bot dovrebbe dire in queste situazioni.

Laura-A>

Quindi vuoi esplorare cosa c'è dietro le risposte che riceviamo, sia che siano casuali o preimpostate, e magari manipolare il codice?

Maria>

Sì, perché mi dà la sensazione che, come con la moneta, ci sia qualcosa

di “umano” dietro. È interessante vedere cosa il programmatore ha considerato “umano” per queste interazioni. Per esempio, se sono una persona sola, il bot potrebbe aiutare a prendere decisioni banali, come scegliere tra pasta o riso, e in qualche modo funziona, anche se è tutto programmato.

ma potrebbe essere la base su cui riflettere.

Laura-A>

Allora, ragazzi, iniziamo?

Giuseppe-R>

Inoltre, essendo chat generative, come vengono stabiliti i toni delle risposte? Il codice dovrebbe essere diverso, perché non si basa solo su parole chiave, ma anche sui toni. Però è difficile per una macchina stabilire i toni giusti.

...

Maria>

Questo è molto interessante.

Laura-P>

Secondo me, mentre parliamo, potremmo fare un esercizio: ognuno di noi si alza, scrive qualcosa su un foglio, lo piega e lo passa a un altro. Continuiamo a parlare e alla fine vediamo cosa ne esce. Non è detto che sia solo un punto di partenza,

Laura-A>

L'idea era di partire da qualcosa di analogico, ma anche di provare a farlo nella realtà e registrarlo in qualche modo. Era un po' il mio punto di partenza. Poi, parlando con Laura, siamo passati al tema del *random*.

Maria>

Abbiamo discusso un po' per fare ordine tra i temi che ci hanno colpito di più. Io mi sono soffermata sul *random*, perché mi era piaciuta la similitudine che hai fatto tra la monetina e il random artificiale generato dal computer. Siamo andati su un sito con una monetina virtuale, che ovviamente è fasulla, ma segue lo stesso procedimento dei tarocchi, delle rune, e di tutto quel mondo divinatorio che è programmato. Nonostante sia tutto finto, l'umano ci va perché ha bisogno di una risposta, anche se sa che è tutto preimpostato. Abbiamo quindi cercato nel codice sorgente della pagina per capire il meccanismo dietro.

Laura-A>

Perché volevi vedere come si può prevedere il risultato tramite lo script, cioè trovare nel codice la probabilità e magari modificarlo.

Giuseppe-R>

Sì, ma è un richiamo a un altro codice esterno.

Giuseppe>

Esatto, di solito queste cose funzionano con un codice JavaScript o un altro linguaggio. Nella pagina web trovate il riferimento al file, ma non potete aprirlo direttamente, perché è sul server e non è accessibile pubblicamente.

Laura-P>

Poi sono emersi altri pensieri e riflessioni, come quando la macchina ti chiede di dimostrare di essere umano, cioè di non essere un robot. Questo ci ha portato a discutere di come il sistema riconosca un umano, ad esempio analizzando il movimento del mouse prima di cliccare il *CAPTCHA*. Ci sono persino robot programmati per simulare questi movimenti e bypassare il sistema.

Giuseppe>

Esatto, perché il movimento umano è tradotto in codici, e se è codificato, può essere imitato.

Laura-P>

Adesso dobbiamo decidere come procedere. Il nostro flusso creativo era molto vivace, ma ci siamo resi conto che lo strumento digitale ci limita, perché ci dice cosa è giusto o sbagliato. Allora abbiamo pensato di tornare all'analogico: scriviamo frasi su un foglio, lo pieghiamo e lo passiamo a un altro senza leggere cosa c'è scritto. È un po' come il gioco del telefono senza fili, ma con parole scritte. Così creiamo un codice, un qualcosa che potrebbe diventare una mappa, un testo, o un paper. Potremmo anche lasciare spazi vuoti e chiedere all'IA di completarli in base a ciò che c'è scritto sopra.

Alessandro>

Ho provato a fare questo esercizio.

Giuseppe>

È come un esercizio di

brainstorming in due modalità: una interrotta dalla consultazione di risorse online, l'altra diretta, passando un foglio di carta senza leggere cosa c'è scritto.

Laura-A>

È una consultazione umana, ma senza condividere il contenuto. Le parole sono casuali, e questo ritorna al concetto di random di cui parlavamo all'inizio. Secondo me, la conclusione di questo lavoro potrebbe essere dare tutto in pasto a un'IA e vedere cosa genera. Era questa l'idea? Sì, potrebbe essere una possibilità.

Giuseppe>

Quindi, qui avete scritto: "Trovo spazio di presenza nel non digitale, suono, oggetti, manipolazione, oracolo, innesto, rumore dello scotch. Il suono lascia una traccia nel tutto." Questi spazi sono casuali, come dicevi prima. Qui, invece, avete scritto: "Non sono un numero, identificazione prevista, random, moneta, limite, necessità di risposte."

Laura-A>

È come se avessimo ragionato come un unico cervello collettivo, ma in modo distribuito.

Alessandro>

È interessante perché conserva i pensieri di un momento circoscritto, quello in cui ci siamo passati il foglietto. Non è un brainstorming tradizionale, perché non stiamo rispondendo a una domanda specifica.

Giuseppe>

È l'opposto del brainstorming, perché il brainstorming parte da un problema da risolvere. Qui, invece, stiamo cercando di mettere a fuoco un problema. Come avete visto, questo problema apre infinite porte. Quindi, questo processo serve proprio a definire il problema che ho cercato di descrivervi, ma che deve essere compreso e focalizzato da voi.

...

Giuseppe>

Vi do un ultimo input su cui riflettere questa settimana prima di lunedì. Finora abbiamo parlato di *processi di desoggettivizzazione*: il sé viene rimosso dall'interazione con la macchina, perché il nostro gesto viene tradotto in numeri. Una relazione con i numeri può essere personale, ma non è identificativa, perché il numero "1" appartiene a tutti e a nessuno. Nell'estetica contemporanea, si discute molto di due cose:

1. *Desoggettivizzazione dell'arte*: si cerca di eliminare le categorie di soggetto, autore, virtuosismo. Un esempio è lo *Speculative Realism*, che porta alle estreme conseguenze le teorie del post-strutturalismo. Quando Umberto Eco diceva che l'arte è più di quello che l'artista intende, si riferiva proprio a questo: una volta creata, l'opera entra in un dialogo in cui tutti partecipano.

2. *Teorie del rizoma*: ispirate a Deleuze e Guattari (*Mille piani*),

queste teorie propongono un approccio orizzontale, in cui l'arte non risiede nel soggetto che la crea né nell'oggetto, ma nella rete di relazioni tra pubblico, oggetto, artisti e così via. L'arte diventa un fenomeno orizzontale, in cui le gerarchie sono ridotte, ma non del tutto eliminate. Deleuze non era estremista: riconosceva che ci sono sempre nodi più forti di altri. Nell'arte contemporanea, si parla molto di *co-autorialità (co-authorship) e di inter-oggettività* (Bruno Latour).

Latour, filosofo e curatore, sostiene che non c'è solo intersoggettività, ma anche inter-oggettività: tutto è un agente in una rete, che sia una persona o una pietra. Questo approccio appiattisce la differenza tra soggetti e oggetti, ma dal punto di vista fenomenologico, *l'agency* (la capacità di agire) appartiene solo agli esseri coscienti.

Giorgio>

Ma anche gli oggetti hanno la loro agency: una pietra può agire, ad esempio rompendo una finestra se viene lanciata,

o cambiando forma a causa degli agenti atmosferici.

Giuseppe>

Esatto, ma per un fenomenologo, *l'agency* appartiene solo a un essere cosciente. Una pietra può intervenire in un sistema, ma non ha intenzionalità. Le montagne possono cambiare forma senza intervento umano, ma non hanno una volontà. *L'agency* è la capacità di intervenire, ma non implica coscienza.

Laura-A>

Quindi anche una pietra ha un'agency?

Giuseppe>

Secondo queste teorie, sì. Giuseppe Ora, se tutto è oggetto, anche noi diventiamo oggetti. Questa prospettiva si sposa bene con le riflessioni che stavamo facendo.

Io vi sto semplicemente mettendo davanti a una questione. Fino a ora, forse sono sembrato il "cattivo" che vi dice: "Attenzione, quando operate con queste macchine, non siete più

artisti, non siete voi stessi". Non sto dicendo che non fate arte se usate il digitale. Sto mettendo sul tavolo un problema: l'arte digitale ci costringe a riflettere su cosa significhi essere artisti oggi. Vi ho presentato il problema in modo diretto, ma ora vi ho mostrato anche teorie che vanno oltre, e che forse sono ancora più radicali delle mie. Se accettate che l'arte non è più espressione del sé, ma del network, allora potreste anche firmarvi come 0010001. Le opere non appartengono a nessuno di noi, ma a un codice.

Molte teorie estetiche contemporanee vogliono eliminare l'idea dell'artista che esprime sé stesso. Secondo loro, il valore dell'arte non è nell'autore, ma nella rete di relazioni che si crea. E di voi? Cosa rimane? Ma soprattutto perché fare arte?

Maria>

Io, personalmente, sono d'accordo con questa idea a livello individuale, ma vedo dei problemi a livello macro. Per me, l'arte è un'esperienza personale: mi interessa il

processo, non il prodotto finale. Però, nel sistema più ampio dell'arte, non tutti hanno questo rapporto intimo con l'oggetto. Quindi non so se sono d'accordo o no.

Laura-A>

Ma allora, qual è il senso dell'arte? Condividere qualcosa sul network? Se non vedo una matrice, un intento, non riesco a capirne il valore. Nell'arte digitale, mi interessa vedere come qualcuno ha interagito con la macchina, ma se non so chi è l'artista o quali sono i processi che hanno portato a quel risultato, perdo interesse. D'altra parte, anche se mi togli la soggettività, non ha senso. Tu hai i tuoi polmoni e io i miei, ma non ti identifico come un polmone: ti identifico come Giuseppe Torre, e io come Laura. Anche se il tuo gesto viene tradotto in numeri, dietro quel numero ci sei tu.

Giuseppe>

Sono d'accordo, ma continueremo a vederci così per come siamo, o i numeri saranno tutto e quindi anche noi stessi?

Questo esercizio che stiamo facendo è un po' paralizzante, lo so. Stiamo lavorando sul gesto interrogandoci su cosa significhi essere umani e su come la macchina percepisca l'umanità. Non stiamo creando un oggetto altro, ma stiamo introspezionando la nostra pratica stessa.

### Absolute.happiness\_by\_ChatGPT//

```
import turtle
import random

screen = turtle.Screen()
screen.bgcolor("skyblue")

t = turtle.Turtle()
t.speed(0)
t.hideturtle()

t.penup()
t.goto(0, -100)
t.pendown()
t.color("gold")
t.begin_fill()
t.circle(100)
t.end_fill()

t.penup()
t.goto(0, 0)
t.setheading(0)
t.color("orange")

for i in range(36):
    t.forward(120)
    t.pendown()
    t.forward(40)
    t.penup()
    t.goto(0, 0)
    t.right(10)

for x in [-35, 35]:
    t.goto(x, 40)
    t.setheading(0)
    t.color("black")
    t.begin_fill()
    t.circle(10)
    t.end_fill()

t.goto(-40, 10)
t.setheading(-60)
t.width(5)
t.circle(50, 120)
t.width(1)

def heart(x, y, size, color):
```

```
    t.color(color)
    t.begin_fill()
    t.setheading(140)
    t.forward(size)
    t.circle(-size/2, 200)
    t.left(120)
    t.circle(-size/2, 200)
    t.forward(size)
    t.end_fill()

    colors = ["red", "pink", "violet",
              "white"]

    for _ in range(15):
        x = random.randint(-300, 300)
        y = random.randint(-200, 250)
        size = random.randint(20, 40)
        heart(x, y, size,
              random.choice(colors))

turtle.done()
```

### Sadness\_by\_ChatGPT//

```
import turtle
import random

screen = turtle.Screen()
screen.bgcolor("gray20")

t = turtle.Turtle()
t.hideturtle()
t.speed(0)

t.penup()
t.goto(-120, 80)
t.pendown()
t.color("gray40")
t.begin_fill()
for _ in range(6):
    t.circle(40, 180)
    t.right(120)
t.end_fill()

rain = turtle.Turtle()
rain.hideturtle()
rain.speed(0)
rain.color("lightblue")

for _ in range(120):
    x = random.randint(-300, 300)
    y = random.randint(-50, 250)
    rain.penup()
    rain.goto(x, y)
    rain.pendown()
    rain.setheading(-90)
    rain.forward(15)

t.penup()
t.goto(0, -50)
t.pendown()
t.color("black")
t.width(3)

t.penup()
t.goto(0, -20)
t.pendown()
t.circle(15)

t.penup()
t.goto(0, -20)
t.setheading(-90)
t.pendown()
```

```
t.forward(40)

t.backward(20)
t.setheading(200)
t.forward(25)

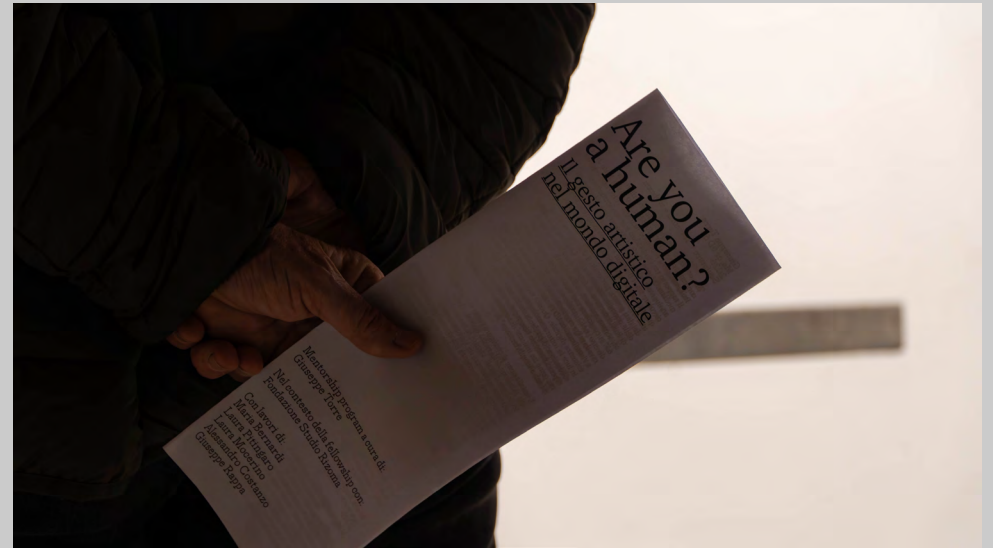
t.backward(25)
t.setheading(-20)
t.forward(25)

t.penup()
t.goto(0, -60)
t.setheading(-140)
t.pendown()
t.forward(30)

t.backward(30)
t.setheading(-40)
t.forward(30)

turtle.done()
```

# Opere presentate in mostra >



*Exhibition view & dettagli, Are you a human? Il gesto artistico nel mondo digitale.  
Foto di Giada Di Carlo.*

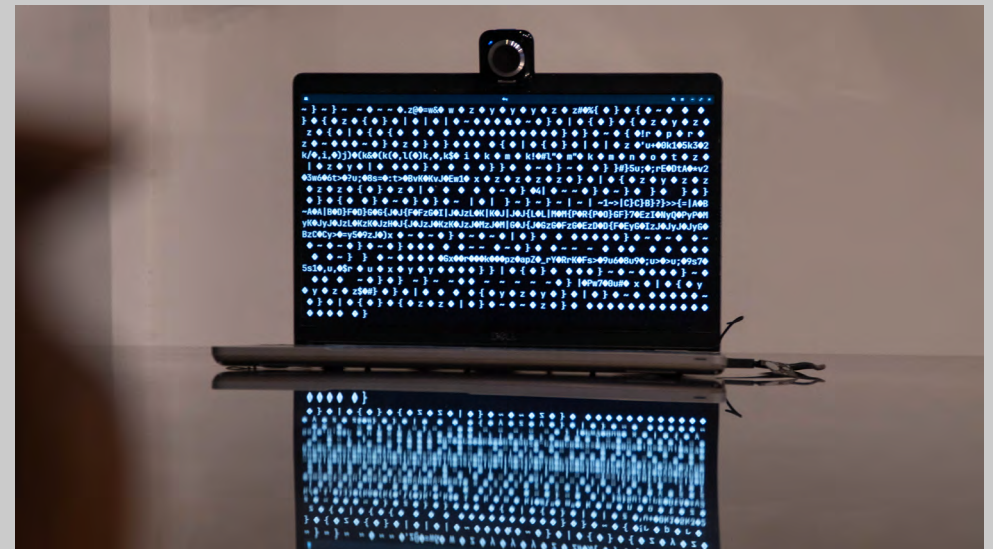
Giuseppe Torre  
Me, or 6D 65  
2026

Sculpture + Terminal + webcam

“Me, or 6D 65” rappresenta una rilettura contemporanea di *TV Buddha* (1974) di Nam June Paik, un’opera seminale nell’arte video che esplora il rapporto tra l’individuo e la sua immagine mediata. Mentre Paik utilizzava una telecamera analogica e un monitor per creare un dialogo circolare tra il Buddha e la sua rappresentazione, questa installazione sostituisce tali elementi con una fotocamera digitale e una visualizzazione dei dati grezzi, portando il discorso nell’era della digitalizzazione totale. Laddove il Buddha di Paik si trovava di fronte a un’immagine di sé, seppur mediata, il Buddha di “Me, or 6D 65” si confronta con qualcosa di radicalmente diverso: non un riflesso, ma una sequenza di raw data (proveniente dalla telecamera digitale e visualizzati in VDT) che compongono la sua esistenza digitale. Questa scelta artistica mette in luce la rottura ontologica introdotta dalla mediazione digitale: la realtà non viene più esperita come un fenomeno continuo e sensibile, ma come un insieme di astrazioni quantificabili, ridotte a bit e byte.

L’installazione si configura come una critica alla riduzione della realtà operata dalle tecnologie digitali. Mentre la mediazione analogica manteneva un legame, seppur distorto, con l’esperienza fenomenologica del sé, la digitalizzazione frantuma questo legame, sostituendo la percezione con la computazione. Il Buddha che osserva i dati grezzi diventa una metafora dell’umanità contemporanea, che si relaziona sempre più con rappresentazioni astratte di sé e del mondo, piuttosto che con l’esperienza diretta.

Svelando le basi logico-quantitative che sostengono la rappresentazione digitale, “Me, or 6D 65” solleva domande urgenti: cosa significa “esistere” in un mondo dove la realtà è tradotta in numeri? Quali sono le conseguenze psicologiche e sociali di questa frammentazione? L’opera invita lo spettatore a riflettere sulle cause profonde dell’alienazione che caratterizza la società odierna, sempre più dominata da logiche algoritmiche e da una visione quantificata dell’esistenza.



“Me, or 6D 65”, Giuseppe Torre, Sculpture + Terminal + Webcam.  
Foto di Giada Di Carlo.

Maria Benardi  
Are you a Human?  
2026  
Webpage

Sei un umano?

Il *CAPTCHA* è un sistema di sicurezza progettato per distinguere esseri umani e bot automatizzati. Differenziare l'organico dal numero.

È lo strumento digitale attraverso il quale ci autodeterminiamo come esseri umani.

È una prova della nostra esistenza.

È un'affermazione ontologica.

Un gesto minimo.

Eppure è una dichiarazione identitaria.

L'umano si certifica davanti alla macchina.

Davvero basta scrivere una sequenza di parole o spuntare una casella per dimostrare che siamo umani?

E se questa prova numerica della nostra organicità non ci riconoscesse più?

Metteremmo in dubbio l'insieme di carne e fluidi che contiene la nostra coscienza?

O il sistema?

Che cosa vuol dire essere u-ma-ni?

Che cosa vuol dire esistere?

Ben prima che il dito schiacci i tasti per digitare una sequenza di lettere e numeri, il computer lo sa già. Lo sa attraverso vettori che monitorano i movimenti irregolari di un essere organico. Analizza traiettorie, esitazioni, velocità. Ci traduce in vettori, dati, probabilità. Ogni volta che interagiamo con il mondo digitale diventiamo un numero.

Non siamo noi a dimostrare qualcosa.

È l'algoritmo che decide se riconoscerci.

Non è l'umano che prova la propria esistenza.

È la macchina che la convalida.

Quanto della nostra idea di "esistere" dipende dal riconoscimento esterno?

Sei un numero?



Maria Benardi, *Are you a Human?*, 2026, Webpage.  
Foto di Giada Di Carlo.

Alessandro Costanzo  
Iu putissi diri  
2026  
Video 2 canali 3'24"

Il progetto si configura come un dittico video in cui due clip identiche vengono messe in relazione fra di loro: si tratta di anziani di origine siciliana che recitano poesie, estrapolati da archivi digitali pubblici (YouTube). In una versione il video mantiene l'audio originale; nell'altra la traccia sonora è stata rimossa e sostituita da un audio generato tramite intelligenza artificiale. Il sistema utilizzato, *MMAudio1*,<sup>1</sup> ricostruisce suoni a partire da un video muto producendo un discorso sincronizzato ai movimenti della bocca, ma semanticamente estraneo all'enunciato originario, talvolta in una lingua diversa. L'immagine resta invariata, il volto è lo stesso. Ciò che cambia è la voce. In questa sostituzione si apre uno scarto: la voce sintetica aderisce al corpo con una precisione sufficiente da risultare credibile, la sincronia temporale sostiene l'ascolto anche quando il contenuto non coincide. La stessa immagine è così attraversata da due regimi: uno documentario, l'altro fondato sulla coerenza formale. L'assenza dell'audio non produce silenzio, ma una nuova enunciazione, il modello riempie il vuoto generando un contenuto plausibile pur essendo slegato dall'origine; in questo passaggio l'immagine smette di funzionare come testimonianza reale. In *Creazione e anarchia*, Giorgio Agamben<sup>2</sup> distingue tra discorso "apofantico" e "non apofantico". Nel lavoro questa separazione si incrina: la voce generata è indifferente al vero e al falso, ma assume la forma di un'enunciazione assertiva. La macchina non testimonia, produce un discorso che funziona. La lingua originaria non viene distrutta, ma sovrascritta da una lingua possibile. Se il suono combacia con il movimento delle labbra, il discorso tende a essere accettato come vero. Il lavoro lascia emergere quindi uno scarto: l'immagine resta, la voce cambia e la credibilità si sposta altrove.

Su quali basi decidiamo che un discorso appartenga davvero a un corpo?

1. MMAudio software, sistema di generazione audio da input video, versione online, <https://mmaudio.net/it> (ultima consultazione: 25 febbraio 2026).  
2. Giorgio Agamben, *Creazione e anarchia: l'origine e l'attualità dello Stato*, Torino: Einaudi, 2019.



Alessandro Costanzo, *Iu putissi diri*, 2026, Video 2 canali 3'24".  
Foto di Giada Di Carlo.

Laura Pitingaro  
<!DOCTYPE html> sincronismi prospettici - codice sorgente e  
prospettiva rinascimentale  
2026  
Video

L'opera sovrappone registrazioni multi-dispositivo del codice sorgente del sito dell'artista con "La Flagellazione di Cristo" di Piero della Francesca, accompagnate da una composizione sonora generata da AI a partire da un frame video del codice stesso. Si vuole stabilire un parallelismo: come la prospettiva rinascimentale organizza matematicamente lo spazio pittorico, il codice sorgente struttura lo spazio digitale secondo logiche rigorose. Entrambi sono architetture invisibili che determinano ciò che vediamo. La riflessione centrale ribalta il rapporto tradizionale: lo spazio prospettico - sia rinascimentale che digitale - si prolunga oltre il quadro/schermo, coinvolgendo lo spettatore. Non siamo più osservatori esterni, ma parte integrante del sistema geometrico-logico che ci contiene.

Ci sentiamo "gratificati" dalla geometria della prospettiva che diventa metafora dell'esperienza digitale contemporanea: come i contemporanei di Piero erano affascinati dall'ordine matematico dello spazio dipinto, noi siamo sedotti dall'apparente ordine delle interfacce digitali, ignari del codice che le governa. Il contesto diventa soggetto: non l'opera d'arte o il contenuto social, ma l'infrastruttura tecnologica stessa - quel codice pulsante che orchestra la nostra percezione e costruisce "l'armonia" a cui inconsapevolmente ci affidiamo.

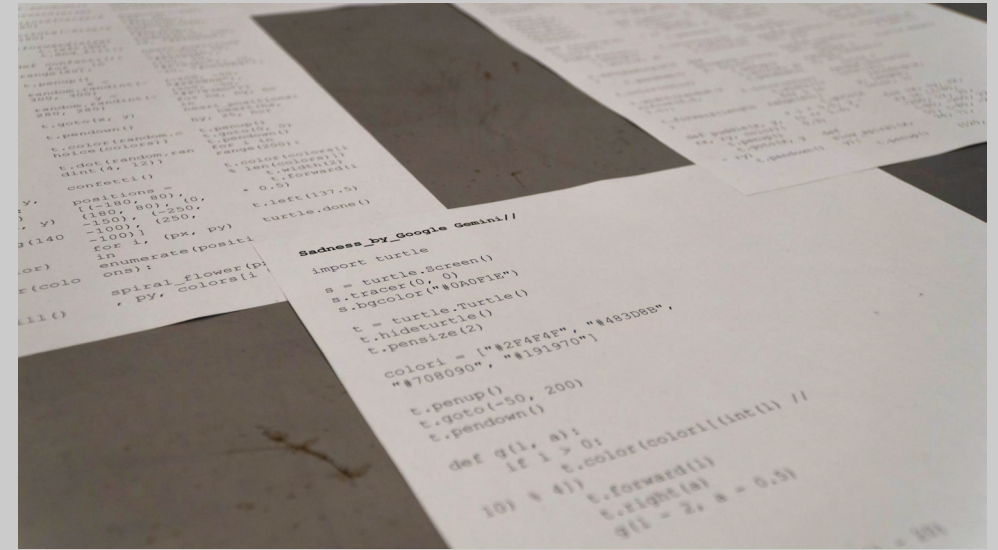


Laura Pitingaro, <!DOCTYPE html> sincronismi prospettici - codice sorgente e  
prospettiva rinascimentale, 2026, Video  
Foto di Giada Di Carlo.

Giuseppe Rappa  
Visual Syntax - Beyond the Prompt  
2026  
Prints

Cosa rende le AI diverse da noi? Cosa cambia tra un'AI e un'altra nell'interpretazione di un prompt? Queste sono le domande alla base dell'indagine portata avanti tramite quest'opera. Ponendo un focus sul modo in cui i vari e diversi sistemi di intelligenza artificiale traducono e interpretano uno stesso input in output differenti, il progetto consiste nell'esposizione di codici testuali contenenti un'immagine, descritta sotto forma di istruzioni. L'immagine diventa quindi concetto: presente, ma invisibile a chi non è in grado di leggerla. L'opera, dunque, indaga il modo in cui le varie AI, partendo dallo stesso input, generino diversi output.

Ciò che ne traspare è un approccio diverso da parte dei vari algoritmi nella lettura e nell'interpretazione di un comando, al fine di un raggiungimento del prodotto finale. Si potrebbe, perciò, azzardatamente affermare che le AI seguano - o siano state programmate per attenersi - a un loro stile.



Giuseppe Rappa, *Visual Syntax - Beyond the Prompt*, 2026, Prints.  
Foto di Giada Di Carlo.

*Alessandro Costanzo* (Catania, 1991) vive e lavora tra Torino e Catania. Dopo gli studi in Nuovi linguaggi della pittura presso l'Accademia di Belle Arti di Urbino, nel 2016 consegue il diploma di secondo livello in Pittura all'Accademia di Belle Arti di Catania. Nel 2018 si trasferisce a Bruxelles, dove approfondisce la propria ricerca installativa. Dal 2025 è dottorando in Scienze della Produzione Artistica e del Patrimonio presso l'Accademia di Belle Arti di Catania (2025–2027). La sua pratica si sviluppa attraverso l'installazione scultorea, intesa come dispositivo critico ed estensione esperienziale. L'opera si configura come campo relazionale in cui materia, corpo e tecnologia entrano in una dinamica di co-implicazione. La superficie diviene luogo di soglia: un'interfaccia instabile che rende visibili le tensioni tra organico e artificiale, presenza e automatismo. Attraverso una riduzione formale di matrice minimalista, il lavoro attiva temporalità latenti: attese, sospensioni e ripetizioni, che interrogano il rapporto tra soggettività e sistemi tecnologici. L'indagine si concentra sulle condizioni contemporanee dell'automazione, evidenziando come il dispositivo tecnico estenda il corpo e generi forme alienate di nomadismo, mettendo in tensione dislocazione, appartenenza e memoria di un presunto luogo d'origine.

*Maria Bernardi*, nata a Feltre nel 2003, studia documentario al Centro Sperimentale di Cinematografia – sede Sicilia. La sua ricerca si concentra sulla commistione di linguaggi attraverso composizione e decomposizione, per rappresentare la complessità dell'esperienza. Esplora l'immagine, il corpo e il suono. Le sue opere includono “Cacofonia” (2021, CSC), che tratta la voce umana come materia sonora; “La cosa giusta” (2022, CSC), che ibrida archivio audiovisivo e narrazione storica con videogame arcade; “ROOM174” (2023, residenza Nouvelle Bug), che esplora il dialogo tra IA e archivio personale, indagando nuove forme espressive; attualmente sta producendo “Porzione limitata di materia” un lungo che esplora e disseziona il corpo come involucro che ci contiene.

*Laura Pitingaro* è un'artista indipendente e multimediale, che ha avviato la sua pratica dopo gli studi all'Accademia di Belle Arti di Verona. Di seguito formata con grandi protagonisti della scena internazionale quali Karel Appel (gruppo Cobra), Anish Kapoor e Gary Breckett (Living Theatre). Espandendo oltre le tecniche tradizionali spazia: dai nuovi media alla performance, dalla pittura alla stampa. La sua ricerca mira a creare suggestioni e riflessioni nel pubblico. I suoi lavori indagano il rapporto tra umanità e natura, individuo e società, passato e presente creando ambienti luminosi, video e installazioni sonore esposte recentemente a Palermo, Barcellona e Madrid. Collabora con il dipartimento di Scienze Umanistiche dell'Università di Palermo all'interno del progetto National Biodiversity Future Center, SPOKE 1. e Incolti associazione culturale ETS. La sua ricerca e l'impegno per i temi ambientali sono presenti anche in Articoli, Pubblicazioni ed Esibizioni.

*Giuseppe Rappa* proviene da Termini Imerese, una piccola cittadina in provincia di Palermo, dove attualmente risiede. La sua formazione è prettamente artistica: ha recentemente conseguito la laurea specialistica in Animazione Digitale presso l'Accademia di Belle Arti di Palermo. Questo percorso di studi gli ha permesso non solo di acquisire competenze nell'utilizzo di mezzi e tecniche nell'espressione artistica, ma anche di entrare in contatto con numerose realtà — grazie a colleghi e docenti — che hanno arricchito il suo approccio al mondo creativo. Da sempre appassionato di disegno e arti visive, Giuseppe trova ispirazione nell'esigenza di raccontarsi e nella semplicità con cui si esprime attraverso i suoi progetti. Ama sperimentare, provare sempre nuove tecniche e nuovi strumenti da integrare nel suo workflow. Attualmente, il suo principale mezzo di espressione artistica è il 3D e il digitale, ma non rinuncia al disegno tradizionale, che rimane il suo spazio naturale.

# Biblio- grafia >

- Accoto, Cosimo - *Il mondo dato. Cinque brevi lezioni di filosofia digitale*, 2017.
- Adorno, Theodor W. - *Dialettica negativa*, 1966.
- Agamben, Giorgio - *Creazione e Anarchia*, 2017.
- Andersson, Roy - *A Pigeon Sat on a Branch Reflecting on Existence*, 2014.
- Camus, Albert - *Il mito di Sisifo*, 1942.
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix - *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, 1980.
- Fazi, Beatrice - *Contingent Computation: Abstraction, Experience, and Indeterminacy in Computational Aesthetics*, 2018.
- Floridi, Luciano - *Against Digital Ontology*, 2009.
- Kirschenbaum, Matthew G. - *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*, 2012.
- Kubrick, Stanley - *Barry Lyndon*, 1975.
- Latour, Bruno - *Non siamo mai stati moderni*, 1991.
- Malafouris, Lambros - *How Things Shape the Mind*, 2013.
- Montfort, Nick - *Exploratory Programming for the Arts and Humanities*, 2016.
- Nancy, Jean-Luc - *Corpus*, 1992.
- Pirandello, Luigi - *Uno Nessuno e Centomila*, 1926
- Quaranta, Domenico - *Surfing with Satoshi*, 2022.
- Sartre, Jean-Paul - *Huis Clos*, 1944.
- Seidl, Ulrich - *Im Keller (In the Basement)*, 2014.
- Tanni, Valentina - *Memestetica*, 2020.
- Torre, Giuseppe - *An Ethico-Phenomenology of Digital Art Practices*, 2021.
- Vassilicos, Basil et al. - *The Experience of Noise*, 2025.
- Zaner, Richard M. - *The Problem of Embodiment*, 1964.

La bibliografia è stata sviluppata nell'ambito del programma di mentorship. È emersa dai contributi collettivi dei partecipanti, incoraggiati a condividere e integrare i propri riferimenti in modo spontaneo durante le discussioni. Questo approccio ha favorito sia lo scambio di conoscenze sia una partecipazione attiva, dando forma progressivamente a un database dinamico e in continua evoluzione.

# Giuseppe\_Torre >

è un artista digitale, compositore e ricercatore la cui pratica interdisciplinare indaga le dimensioni estetiche, etiche e ontologiche delle tecnologie digitali. Lavorando con sistemi generativi, live coding e media in tempo reale, Torre esplora come gli ambienti algoritmici possano fungere non solo da strumenti di espressione, ma anche da luoghi di indagine critica e riflessione incarnata.

Il suo approccio fonde l'arte digitale con le tradizioni filosofiche – in particolare fenomenologia, teoria dei media e pensiero continentale – per esaminare come le tecnologie della creazione plasmino la soggettività e il senso di sé.

La pratica creativa di Torre mette in primo piano il Software Libero e Open Source (FLOSS) sia come metodologia artistica che come posizione etica. Abbracciando i sistemi aperti, si oppone alla mercificazione e promuove trasparenza, collaborazione e capacità di agire. Le sue performance, installazioni e composizioni sfidano le narrazioni dominanti di efficienza e automazione, coltivando momenti di ambiguità, interruzione e introspezione.

Attualmente professore associato presso l'Università di Limerick, Torre continua a sostenere un approccio critico, situato ed eticamente reattivo alle arti digitali, che colleghi la produzione creativa con l'analisi filosofica e la critica tecnologica.