

Arte

4

PRIMA EDIZIONE NOVEMBRE 2025
© 2025 NOVALOGOS/ORTICA EDITRICE soc. coop., Aprilia
www.novalogos.it
ISBN 9788831392426

Luigi Paolo Finizio

L'ARTE NASCE DALL'ARTE

Arte e intelligenza artificiale

*Dall'universale fantastico al Metaverso
tra Giambattista Vico e Gillo Dorfles:
linguaggio, arte e intelligenza artificiale*

NovaLogos

Indice

Preambolo	7
-----------	---

I

1. La 'Scienza nuova' di G.B. Vico e l'avvento dell'intelligenza artificiale nel mitopoietico	11
2. I portati significanti del digitale	19
3. Il conoscere e il creare nel virtuale	27

II

1. Dall'«universale fantastico» all'intelligenza artificiale dell'arte	33
2. Mitopoiesi e tecnologie	41
3. Tra reale e digitale: la versatile duplicazione virtuale	50
4. L'arte nasce dall'arte e per nominazione di senso	58
5. Generazione a-semantica dell'arte virtuale	66
6. Il fare arte dal computer al software generativo	73
7. L'artificio materiale e immateriale dell'arte tra Hardware e Software	85
8. Senso ipotetico e interpersonale del fantastico virtuale	95

Indice dei nomi	99
-----------------	----

Bibliografia	101
--------------	-----

«...tutte le scienze, tutte le discipline e
le arti sono state indiritte a perfezionare
e regolare le facultà dell'uomo.»

G.B. Vico, *Principi di scienza nuova*

Preambolo

Con libertà interpretativa e confidando nella tollerante comprensione di chi vorrà seguire questa ricerca tento qui un approccio umanistico al sistema di linguaggio e pensiero connessi alla tecnologia digitale dell'arte così detta virtuale, l'arte del Metaverso generata dai processi dell'intelligenza artificiale. Consapevole del vasto interesse di funzioni che il ricorso all'intelligenza artificiale sta svolgendo, dalle scienze spaziali alla medicina, dal mondo imprenditoriale a quello finanziario, dal campo delle scienze a quello ludico e artistico, il mio interesse di storico e critico d'arte si è volto oggi al suo impiego nel mondo del fare arte. Pur con scarse competenze tecniche, lo spirito di ricerca mira, con impregiudicata curiosità, a comprendere e accogliere, fuori dalle storiche tramandate concezioni e pratiche del fare arte, il cruciale travalicante avvento dell'intelligenza artificiale.

A conforto e premessa della presente ricerca va subito detto che, nello spirito di comprensione dei sopraggiunti artificiali processi espressivi, si è seguito il filo ingegnoso e creativo di antropologia culturale dispiegato dalla primordiale e perenne metafora dell'«*universale fantastico*» nei *Principi di scienza nuova* di Gian Battista Vico (1668-1749). Nei fatti, le prestazioni dell'intelligenza artificiale sono un frutto dell'ingegno umano per come si animano, si evolvono e incrementano interagendo con la nostra in-

telligenza di linguaggio e pensiero. Processo attivo d'interazione e progresso tra tecnologia e pensiero da quando l'uomo ha fatto della macchina il suo diretto e intelligente prolungamento scavalcando se stesso in comprensione e azione verso il mondo. Da sempre l'ausilio della tecnica, e quindi della tecnologia, ha dato benefici attraverso i suoi strumenti nei modi di responsabilità e sapienti con cui sono stati impiegati e ciò vale in modo spiccato oggi con le macchine pensanti dell'intelligenza artificiale.

Macchine intelligenti che pervadono e trasformano la nostra comune e naturale esperienza di pensiero e linguaggio facendo insorgere nuove forme di conoscenza, nuove maniere creative incidenti in modo cruciale tra vita umana e tecnologia. La cultura moderna, quella più vicina a noi della metà del secolo scorso, ha avviato e sviluppato sistemi sempre più sofisticati di conoscenza e controllo, tra vita naturale e forme tecnologiche di pensiero, tra vita biologica e servomeccanismi elettronici. Sistemi di indagine e conoscenza confluiti nelle pratiche digitali di comando e comunicazione tra pensiero e corpo, tra vita naturale e mondo sociale. Ingegnerie di comando e comunicazione predisposte e definite nella scienza moderna detta Cibernetica, ma che nei termini della fantasia, dell'ingegno, e del pensiero tutto umano è scienza antica da poter far risalire nell'uso della tecnica all'affine voce *teckne* con le discussioni del *Gorgia* di Platone¹.

¹ La denominazione Cibernetica appartiene al matematico Norbert Wiener (1894-1964) e venne esplicitata con la pubblicazione di *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine* (1948). Nel *Gorgia* il tema discusso riguarda la tecnica (*teckne*) retorica volta nel discorso ad orientare con la persuasione l'agire, i comportamenti come ogni azione emotiva.

Riflessioni remote tra meccanica e vari strumenti di controllo sulla coscienza e il corpo che proseguite arrivano alle razionali astrazioni galileiane tra strumenti d'osservazione e pensieri matematici del mondo fisico per giungere alle interazioni tra mente umana e tecnologia, alle imitazioni elettroniche dei nostri sistemi neurologici, alla robotica emulativa dell'agire umano. E, dunque, oggi alle simulative macchine pensanti e generative dell'intelligenza artificiale profilando qui il noetico e fattuale tragitto umanistico che fa da fondale alla presente ricerca di considerazione e comprensione del fare arte con l'intelligenza artificiale.

1. La 'Scienza nuova' di G.B. Vico e l'avvento dell'intelligenza artificiale nel mitopoietico

Verso l'incalzante avanzare di ricerche, progettazioni e immaginazioni assieme al propagarsi di dubbi e allarmi, di entusiasmi e illusioni avvolgenti l'innegabile successo dell'avvento dell'intelligenza artificiale, avanzo qui, a sostegno della sua efficiente verità, il criterio di conversione tra *vero* e *fatto* («*verum ipsum factum*») posto da Gian Battista Vico nel trattato della *Scienza nuova*. Criterio epistemologico e poietico, di noesi e fantasia che può appunto aiutarci a comprendere e condividere le reali e irreali consistenze degli apporti di indagine e conoscenza, di scoperte e fantasia dell'intelligenza artificiale in interazione con l'umana intelligenza.

Per coesione di fantasia e noesi e per conversione del *vero* nel *fatto*, lo storicismo vichiano sapeva che è antico il conoscere congiungente il pensare al fare, la tradizione che coniuga le conquiste tecniche alle creazioni spirituali dell'intelletto. Su tale memoria, si può ripetere che con l'avvento dell'intelligenza artificiale il *fare* e il *sapere* continuano ad essere due facce congiunte e attive dell'umano divenire culturale e sociale, del nostro conoscere e immaginare, del nostro apprendere e ritenere le realtà esperite. Da sempre, prima e dopo d'essere sentita, di essere immaginata e tangibile, ogni cosa può stare nella nostra mente, può stare nella nostra, a dirla con Vico, «*lingua*

mentale», immaginativa e intellettuale. Attraverso segni e messaggi *online*, oggi ogni realtà esperita può ripetersi e riformularsi nella sua rete, nel suo sistema di pensieri e linguaggi virtuali, quale sistema di simulazione digitale delle nostre funzioni neurali, del nostro pensare e dire. Sistema di simulazione in grado di anticipare, duplicare e oltrepassare i nostri naturali mezzi di concezione, ricezione ed espressivi con inaudito beneficio, amplificante e funzionale, della nostra «*lingua mentale*».

Ci troviamo alle soglie di una nuova era di coscienza e cultura per come le prestazioni dell'intelligenza artificiale ci permettono di assumere, replicare e amplificare virtualmente il vissuto del sentire e conoscere. Per come possiamo ragionare e fantasticare tra visibile e invisibile e non più soltanto in modo semplicemente distinto tra realtà e irrealtà, tra il fisico e l'illusorio. Nel divenire ed evolversi, interagendo con le nostre iniziative e partecipazioni mentali e d'esperienza, i contributi delle prestazioni dell'intelligenza artificiale stanno assumendo e assumeranno viepiù ruoli e funzioni alternativi al nostro pensare e agire. Nasce e si evolve un intelligente sistema *altro* di pensiero e linguaggio interagente in modo diretto e indiretto con il nostro intelligente naturale sistema di pensiero e linguaggio. All'interno della cultura del suo tempo, tra Seicento barocco e Settecento illuminista, per Vico è l'uomo con la sua mente, con la sua «*lingua mentale*», a farsi regola conoscitiva dell'universo tra fede e volontà, tra successi ed errori, tra ambizioni e timori, tra fiducia e sospetti. Non era idealismo, anche se ne è una delle fonti storiche, ma cosciente sapere empirico nutrito di metafisica in cui il conclamato divenire del conoscere e apprendere include con la fede nella provvidenza il

criterio esistenziale e materiale di conversione nell'esperienza del *vero col fatto*.

Nel perenne divenire della conoscenza, seguendo la vichiana *Scienza nuova*, si può giungere a comprendere come il contributo dei linguaggi dell'intelligenza artificiale, nel loro virtuale essere reale e irreale, fisico e simulato, in quanto frutto dell'ingegno umano, costituisca un traguardo naturale del sapere. Traguardo tecnico e culturale scaturito e raggiunto dalla mente umana che da sé, seguendo ancora la logica del pensiero vichiano, non può non riconoscerlo come esito vero e fattivo avendolo essa stessa concepito e prodotto¹. Criterio di conversione e accertamento del *vero col fatto* che, per analogia di senso, rimanda al famoso *test* del matematico e filosofo Alan Turing (1912-1954) nell'intento di provare che una macchina intelligente sia tale dimostrandosi efficiente all'esame dell'intelligenza umana. Significante e in definitiva riverberante riscontro e accertamento che, nei fatti esperiti, svincola dalle tradizionali filosofie separanti spirito e materia, mente e corpo, macchina e pensiero.

Per Vico tutto si tiene, per fattualità del conoscere tra pensieri e pratiche cognitive e creative, nel divenire del

¹ Si legge nel Libro Primo del "*Metodo dello stabilimento dei principi*" della *Scienza nuova* di G.B. Vico: «[...] perché, ove avvenga che chi fa le cose esso stesso le narri, ivi non può essere più certa l'istoria.», p. 137, in *Scienza nuova*, con Introduzione di F. Flora, Ed. Mondadori, Milano, 1957: edizione che qui si segue. Per la stesura della presente ricerca mi si permetta di rimandare a un mio precedente studio, *Le immagini del senso (Note su G.B. Vico)*, in L.P. Finizio, *Produzione del senso e linguaggio*, Biblioteca di cultura, Bulzoni Editore, Roma, 1980, cui qui in parte attingo rielaborandone il discorso. Ogni richiamo di termini dall'opera di G.B. Vico qui è dato in corsivo virgolettato senza rimandi contestuali.

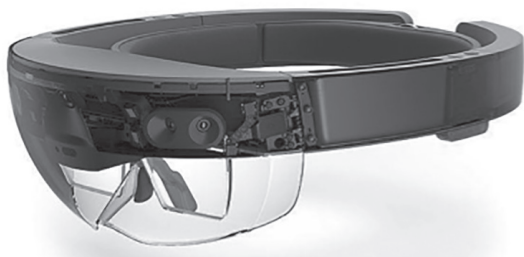
sapere. Così come continua ad essere, di fatto, nei nostri tempi con gli apporti delle pratiche cognitive e generatrici dei linguaggi digitali, dato che restano immanenti al divenire e all'ampliarsi del nostro sapere e creare. Cos'è in fondo il conato sotteso alle vichiane «*umane volontà*» di sapere, creare e progredire se non impulso transcendente che inarca il pensiero umano sulle sue stesse strutture simboliche, sulle sue capacità di fantasia, pratiche, tecnologiche e civili. Il criterio del «*verum ipsum factum*» opera nella storia del sapere e conoscere tramite gli apporti di ragione e fantasia, di pensiero e linguaggi ora anche con l'intelligenza artificiale nel partecipare a tale conato, a tale progressivo inarcarsi del pensiero su se stesso. Come azione di verità, soggettiva e intersoggettiva, quale azione del pensiero sul pensiero, del linguaggio sul linguaggio, la conversione del vero nel fatto implica e appartiene sempre all'uomo che fa la storia e tutto quanto è in essa per come egli stesso la narra e testimonia.

Alla mente, agli occhi di Vico tutto il sapere, se non tutta la storia, si trasmette e si riverbera nel visivo quale dominante che ci pervade in ogni forma di linguaggio, come lo è nella sua stessa scrittura e pensiero. Prevalenza del visivo disposta nel trattato dei *Principi della scienza nuova* in modo figurato a sottendere l'intero svolgimento in cui sovente si intersecano simbolismi visivi a quelli della parola. Premessa figurata nella *dipintura* posta sul frontespizio dell'opera facendo da preludio di simboli tesi ad esporre, nel loro insieme, gli emblemi delle origini e divenire del sapere e dell'umana crescita civile. **F.1** Come avvio alla *Scienza nuova*, la *dipintura* mette in evidenza una figura femminile, simbolo di creazione e riproduzione naturale, che sovrasta tutti gli emblemi nel personificarne con la te-

sta alata il protendersi metafisico e l'innalzarsi nell'umano e dall'umano all'irradiazione proveniente dall'occhio provvidente. Quello di Dio posto più in alto in un triangolo di raggi che giungono dritti a rifrangersi sul suo petto per poi attingere alla statua di Omero, fonte generativo-poetica di cultura e sapere. L'insieme di simboli figurati opera nella storia culturale e civile, sono «geroglifici» di strumenti e simboli del sapere: l'urna e la tavola dell'alfabeto, l'aratro e la colonna corinzia, la spada e il fascio, la borsa con monete, la bilancia e il diplomatico caduceo, a citarne alcuni sparsi sul terreno della raffigurata scena visiva. Complesso di simboli e strumenti culturali e civili che oggi andrebbero sostituiti da altri come le macchine, gli aerei, le medicine, la radio e varie attrezzature video televisive, telefonie portatili, computer, robot, visori virtuali, ecc. **F.2**



F.1 Dal frontespizio di “*Principi di scienza nuova*” di G. Vico, incisione di Domenico A. Vaccaro, Napoli 1744.



F.2 Un tipo di Visore.

Di fatto, le distinte capacità di simulazione verso le fisiche realtà e modi di pensiero, le rappresentazioni generate e rigenerate della tecnologia digitale, tra Realtà Virtuale e Realtà Aumentata, come vengono denominate, nascono dagli esiti delle nostre prestazioni visive e di attivo coinvolgimento con gli strumenti a disposizione. I Visori **F.2** consistenti in occhiali, anche con casco, che aderendo agli occhi ne annullano la normale percezione delle realtà circostanti. Tramite la loro resa percettiva, in particolare con l'accesso alla Realtà Aumentata, viene coinvolto il nostro impegno sensitivo-visivo dentro un olistico approccio spaziale di tutto quanto il Visore offre nella simulata rappresentazione. Tecnicamente il Visore è dotato di un espositore o *display* capace di immagini tridimensionali o stereoscopiche spartite secondo l'angolatura degli occhi rendendo il vedere simile a quello che si è abituati ad avere verso le comuni realtà circostanti. Attraverso l'intimo combinarsi di Realtà Virtuale e Realtà Aumentata, la prima digitalmente bidimensionale, la seconda spazialmente immersiva per le nostre percezioni. In tal modo l'uso del Visore ci permette esperienze immaginative e conoscitive attivate dalle simulate rappresentazioni prodotte dai processi digitali dell'intelligenza artificiale.

Nasce così, nella percettiva bolla artificiale di Realtà Virtuale e Realtà Aumentata, l'inaudita e coinvolgente esperienza sensitivo-visiva, fornita dal sistema digitale tramite le strutture fisiche dell'Hardware e dalle virtuali rappresentazioni del Software generativo. Esperienza il cui campo spaziale e temporale definito Metaverso sfonda la consueta visione planare filmica, di uno schermo di PC, di uno Smartphone, potendo farci passare dalla comune azione di spettatori a quella teatrale di protagonisti. Torneremo più avanti su cosa si definisce Metaverso, diciamo ora che il suo mondo virtuale di pensiero e linguaggio, di rappresentazioni ed esperienze conoscitive è, dalla fine del XX secolo ai correnti primi decenni del XXI, in pieno di entusiasmi e fermenti benché sotteso da non poche riserve e timori. Ciò è vero sebbene nel mondo del lavoro artigianale e industriale, nel mondo economico e in quello della scienza, dell'istruzione e del fare arte, che qui più ci preme, si faccia con successo ed efficienza sempre più ricorso in senso pratico, cognitivo e creativo ai suoi sistemi di indagine, conoscenza e creativi.

Per come è sempre avvenuto, verso forti eventi e sommovimenti nella storia culturale e morale, si sta vivendo, nell'affrontare il dirompente e trasformativo sistema culturale dell'intelligenza artificiale, uno spirito di soddisfazioni e remore, di speranze e paure pari a quello di uno stato primordiale e ricorrente, in senso vichiano, di ansia mitologica. Proprio secondo l'ansia di un disagio d'esperienza, tra sapere e ignoto, di «*inopia*» del sentire e conoscere che lo storicismo vichiano pose in senso mitopoietico alla fonte d'ogni nuovo sapere. Uno scarto di certezza da compensare tramite un surplus di senso e significazioni, di potenziale fantasia e comprensione della nostra «*lingua*

mentale», delle sue capacità di intravedere e significare con l'immaginazione. Potenziale sempre disponibile nelle vie del linguaggio, delle forme dell'arte e pensare poetico e che nel progredire culturale e civile si dispiega nelle forme della lingua comune e, man mano, in quelle sempre più esplicative e razionali, sempre più complesse e affinate e non poco culturalmente con l'ausilio della tecnologia².

Così nel discorso della *Scienza nuova*, seguendo l'innato e umano conato del sapere, trascorre nella storia, dalle iniziali immaginazioni del mito, un'eccedenza simbolica oltre la sua «*inopia*», che dalla metafora sensibile giunge alle più sottili e astratte elaborazioni noetiche e tecniche. Si legge: «*Perché come la metafisica ragionata insegna che omo intelligendo fit omnia, così questa metafisica fantastica dimostra che homo non intelligendo fit omnia; e forse con più di verità detto questo che quello, perché l'uomo con l'intendere spiega la sua mente e comprende esse cose, ma col non intendere egli di sé fa esse cose e, col trasformandovisi, lo diventa*»³. Fondamentale testo del pensiero vichiano che oltre a ricondurci a remote condizioni di immedesimazione del sapere e conoscere ci rende consapevoli del flagrante stato d'ignoranza che ci coinvolge negli apporti positivi e dubbiosi con l'esperienza dell'intelligenza artificiale. In modo speciale le prestazioni digitali del conoscere, il loro virtuale disporre e disporci alle realtà del conoscere e creare ci rendono a un tempo estranei e partecipi di quanto produciamo e comunichiamo, di quanto scopriamo e giungiamo a conoscere.

A seguire *l'intelligendo* vichiano, quando la mente umana si rovescia nell'ignoto, nell'ignoranza e arretra nei

² G.B. Vico, *Scienza nuova*, cit., pp. 98 e 124.

³ Ivi, p. 173.