

# Il volto latente

A cura di Massimo Leone



Curatore: Massimo Leone  
Copertina e impaginazione: Andrés Manuel Cáceres Barbosa  
Illustrazioni: Elia Sampò

1a edizione, settembre 2023  
ISBN 9791221044829  
CDD 401.41


Testi di Massimo Leone, Gabriele Marino, Silvia Barbotto, Remo Gramigna, Cristina Voto, Elsa Soro, Bruno Surace e Marco Viola.

This publication is part of a project that has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (grant agreement No 819649 - FACETS).

## FACETS Digital Press, Open Access

Direttore: Massimo Leone

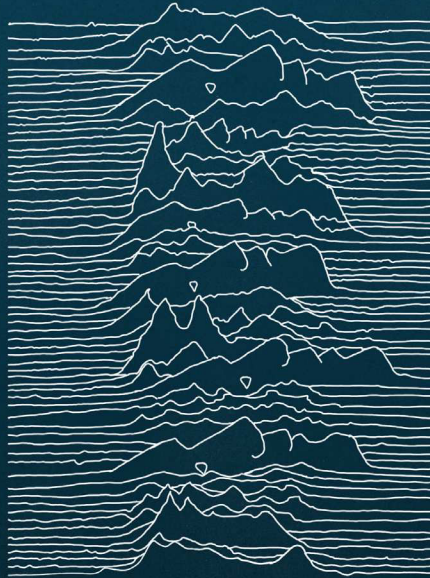
Comitato scientifico: Francesco Barone-Adesi, Anne Beyaert-Geslin, Maria Giulia Dondero, Harald Klinke, Angela Mengoni, Everardo Reyes García, Henri de Riedmatten, Nathalie Roelens.

 Facebook: <https://www.facebook.com/facetsunito>  
 Instagram: <https://www.instagram.com/facetsunito/>  
 Twitter: <https://twitter.com/FacetsU>  
 Youtube: <http://www.youtube.com/c/FacetsERC>  
 Website: <http://facets-erc.eu/>  
 Email: [massimo.leone@unito.it](mailto:massimo.leone@unito.it)



# Indice

<b>Semiotica della latenza.....</b>	<b>5</b>
Massimo Leone	
<b>Il curioso caso del Benjamin Button digitale.....</b>	<b>20</b>
Daria Arkhipova	
<b>潜在AI, volto-percezione e magma latente.....</b>	<b>42</b>
Silvia Barbotto	
<b>Il volto latente della città.....</b>	<b>62</b>
Federico Bellentani	
<b>La maschera come interstizio tra manifesto e latente.....</b>	<b>86</b>
Baal Delupi	
<b>Il volto quantificabile. Dalla percezione fisiognomica alla somiglianza algoritmica.....</b>	<b>103</b>
Remo Gramigna	
<b>Oracol-AI-rità del volto.....</b>	<b>136</b>
Gabriele Marino	
<b>La latenza del perturbante.....</b>	<b>164</b>
Giovanni Pennisi	
<b>Ritratti latenti.....</b>	<b>187</b>
Francesco Piluso	
<b>Il volto latente tra ludico e politico.....</b>	<b>200</b>
Gianmarco Thierry Giuliana	
<b>Verso una semiotica della spazialità latente.....</b>	<b>223</b>
Cristina Voto	



# **Oracol·Al·rità del volto**

**Gabriele Marino**

## Abstr·AI·ct

In questo testo ho lavorato attorno ad alcune idee e parole chiave. Le riassumo qui brevemente. Le AI spesso confermano quanto sappiamo già ma ce lo dicono a modo loro, spesso attraverso quelli che per noi umani sono errori (si vedano gli esempi delle mani “disegnate” male, del volto di Mina riconosciuto dalla macchina solo quando stilizzato, delle mascherine mediche affiorate sulla pelle dei volti di Bots of New York). Le AI non apprendono alcun linguaggio dalla mole di dati su cui sono addestrate, ma riconoscono pattern che riescono a replicare, dandoci l’illusione di padroneggiare il linguaggio verbale naturale o “linguaggi locali” come stili pittorici e musicali. Le AI possiedono una agency, le loro azioni hanno effetti nel mondo reale, ma non un’intenzionalità paragonabile a quella umana (seguono solo una proceduralità), e spostano un po’ più in là il confine della delega insita in qualsiasi tecnologia che funga da giunzione tra progettazione ed esecuzione, poiché non ci consentono di entrare nel merito del loro operare (neppure gli informatici che le progettano sanno come lavorano esattamente). Chiamo lo iato tra progettazione ed esecuzione schizopoesi, e suggerisco che è a questo fattore che vadano attribuiti la paura e gli scrupoli etici (entrambi comprensibili, necessari i secondi) che accompagnano l’avanzare delle tecnologie dell’automazione. Dobbiamo poter immaginare che lo sguardo distante delle AI riesca a farci scorgere non solo – come detto – quanto già sappiamo, in modo nuovo, ma anche a farci intuire quanto non conosciamo ancora, anche di noi stessi. Dobbiamo poter immaginare una disciplina del senso che riesca a leggere testi che veicolano significato, raccontano storie al di là delle consuete forme linguistiche cui siamo abituati ad associarlo e associarle<sup>1</sup>.

1 Questo articolo fa parte di FACETS – Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies, progetto finanziato da ERC (European Research Coun-

## M·AI·ni

Durante i primissimi mesi del 2023 le AI generative basate su *prompt*, capaci cioè di generare immagini in risposta a un’istruzione di tipo testuale (Dall·E, Midjourney, Stability AI e simili), sono diventate, come si dice, virali per via della facilità con cui hanno consentito a milioni di persone, in tutto il mondo, contemporaneamente, da zero, di produrre accostamenti visivi realistici ma di sapore surrealista: tra oggetti (il bomber bianco da *gangsta rapper* “indossato” da papa Francesco) o tra oggetto e modalità con cui questo è rappresentato (i tanti film “in stile” Wes Anderson che Wes Anderson non ha mai girato). Pure sbalorditi dalla ricchezza da Wunderkammer di questi programmi e, anzi, proprio per questa ragione, si è molto discusso sulla loro apparente incapacità di creare immagini di mani corrette, dotate di cinque dita e non caratterizzate da strane deformazioni, e ci si è chiesti come mai potesse accadere ciò, visto che per oggetti apparentemente più complessi (come forme geometriche o strutture architettoniche) esse non sembrano incappare nella stessa impasse, generando errori altrettanto vistosi. La spiegazione è, in verità, piuttosto semplice: le mani non sono come le pensiamo noi.

---

cil) nell’ambito del programma Horizon 2020 (grant agreement n. 819649). Come già gli altri miei testi pubblicati all’interno della serie di volumi “instant” targati FACETS, anche questo ha rappresentato per me l’occasione di scrivere in maniera più libera del consueto, più giocosa, laboratoriale, rapsodica, a tratti magari spericolata alcuni appunti e alcune riflessioni che hanno accompagnato il mio lavoro da semiologo sul volto. Molte di queste riflessioni sono debitorie delle discussioni portate avanti all’interno del gruppo di ricerca di cui faccio parte e, in particolare, degli scambi, verbali e scritti, formali e informali, interni ed esterni all’università e al gruppo, con Massimo Leone, Bruno Surace, Marco Viola, Cristina Voto, Gianmarco Giuliana, Camilla Robuschi, Stefano Bartezzaghi, Niccolò Monti, Luigi Lobaccaro, Adriano Barile, Riccardo Cravero, Maria Antonella Panzarella.

[La AI] «vede soltanto il modo in cui le mani sono rappresentate, ma le mani nelle immagini sono piuttosto articolate. Di solito sono piegate per afferrare qualcosa. Altre volte, sono strette attorno a un'altra persona». Le mani, insomma, fanno troppe cose nelle foto [su cui le AI sono addestrate] per essere riconosciute come un singolo elemento dall'intelligenza artificiale. «Nelle foto, le mani sono molto raramente aperte, con le dita ben separate e visibili. Se così fosse, l'intelligenza artificiale le saprebbe riprodurre alla perfezione» [...]. Quella di imparare a disegnare una mano è, non a caso, anche una delle prime cose su cui si lavora quando ci si avvicina al mestiere dell'artista, e capita spesso che nei cartoni animati i personaggi abbiano meno di cinque dita per semplificare il lavoro ai disegnatori<sup>2</sup>.

I Simpson, per esempio, in tutto e per tutto degli esseri umani, sono gialli<sup>3</sup> e, appunto, hanno quattro e non cinque dita.

Le AI sembrano starci dicendo, anzi sembrano starci facendo vedere con estrema chiarezza qualcosa che in verità sappiamo già, presentandocela davanti agli occhi senza troppe spiegazioni: le nostre mani *sono* contorte e annodate, perché sono così radicalmente implicate nelle nostre attività che è difficile distinguerle dal resto, individuarle, isolarle<sup>4</sup>.

2 ilPost, *Le intelligenze artificiali sono pessime a disegnare le mani*, 5 febbraio 2023.

3 Non potrebbero che essere gialli, dato che il giallo è il colore dell'alterità, degli alieni, insinuava Enrico Ghezzi in *I Simpson. Una famiglia dalla A alla Z*, Bompiani, 2000.

4 Avevo già ragionato su questo aspetto, e su come le mani contribuiscano a definire le espressioni del volto e quindi il nostro viso inteso come interfaccia socioculturale, rispetto alla semplice faccia biologica, in Gabriele Marino, "Facepalm. Semiotica epifacciale della frustrazione", all'interno del volume *Volti virali*, FACETS, 2020, pp. 67-100.



Con le mani indichiamo e, allora, spesso le mani a loro volta indicano, fungono da segnale, indizio speciale: per questo loro essere così obliquamente invisibili sotto gli occhi di tutti. Anche nel mondo della pittura tradizionale è accaduto qualcosa di simile: una mano sbagliata, sul cui senso ci si è arrovellati. Il caso, straordinariamente affascinante, è quello di uno dei quadri più emblematici e allo stesso tempo enigmatici di Rembrandt, che raffigura una [lezione di anatomia tenuta dal celebre dottor Tulp](#), siamo nel 1632. Su un tavolo da dissezione, al centro di un anfiteatro medico, giace il cadavere di un criminale, noto come Aris Kindt, del cui braccio sinistro il dottore, attorniato dai suoi studenti, espone l'interno e quindi mostra a vivo la carne, i muscoli, i tendini, le ossa. Fin qui, niente di strano. Ma qualcosa di strano c'è. Il quadro sembra funzionare come un doppio vortice, a uno stesso tempo centripeto e centrifugo: mentre lo spettatore empirico, noi che guardiamo il quadro, non può che concentrare lo sguardo sul dettaglio, incorniciato in maniera inequivocabile sia figurativamente sia plasticamente, del braccio aperto, tutti gli spettatori – i semiologi direbbero tutti gli “osservatori” – interni al quadro, stranamente corrucciati alcuni, addirittura attoniti e sgomenti altri, guardano altrove: al dottore (che sembra rivolgersi alla più ampia platea dell'anfiteatro); a noi fuori dalla tela, sfondando la quarta parete della finzione pittorica; altri ancora allungano il collo verso un manuale di anatomia, posto in basso a destra, oltre i piedi del cadavere. Perché tutta questa animazione e, allo stesso tempo, tutta questa distrazione da quello che dovrebbe essere l'ovvio centro dell'attenzione di tutti? Osservando con occhio clinico quel braccio sinistro – quel braccio *a sinistra* – messo a nudo, lo hanno fatto in molti, “a giudicare dalla disposizione delle ossa della mano, infatti, si direbbe che si tratti di una mano destra”<sup>5</sup>. Quel criminale, ora cadavere, sembrerebbe possedere

5 Massimo Leone, “[The Jealousy of Rembrandt](#)”, in *Tools of Meaning*, 2018, p. 182.

due mani destre e nessuna mano sinistra. Il quadro si rivela, sguardo dopo sguardo, come allegoria e porta avanti un'argomentazione: l'allegoria dello sguardo pittorico come intimamente umano e l'argomentazione per cui solo tale sguardo può rendere conto della singolarità dell'individuo oltre la meccanica della statistica. Si tratta di una riflessione, una lezione particolarmente attuale in un'epoca, oggi, in cui ci si accalca a delineare una possibile etica della e per la intelligenza artificiale.

Sfidato [dal sapere tecnico-scientifico] nel suo primato visivo, Rembrandt rivendica la dignità della sua arte organizzando una scena visiva ironica, in cui gli anatomisti sono così sicuri della loro strumentazione ottica da dimenticarsi letteralmente di guardare il cadavere, mentre il pittore ne organizza la rappresentazione in modo che a noi, suoi osservatori, non possa sfuggire ciò che gli anatomisti trascurano così ridicolmente: questo cadavere ha due mani destre. È una lezione di singolarità che si oppone alle pretese universali dell'anatomia, ma è anche una lezione morale [...]: il dipinto di Rembrandt suggerisce implicitamente che solo guardando nelle complesse pieghe dell'individualità umana attraverso lo sguardo metaforico e striato della pittura – piuttosto che attraverso lo sguardo liscio e automatico dell'autopsia – si potrà scoprire il segreto veritiero del corpo. Opponendosi, come suggerito da Sebald ne *Gli anelli di Saturno*, alla liscia epistemologia della diagrammatica cartesiana e appoggiando, all'opposto, l'epistemologia labirintica del balletto di Browne tra ordine e caos, Rembrandt scopre che questo rapinatore, impiccato poche ore prima, brutalmente sezionato dagli anatomisti di Amsterdam e oscenamente esposto nella loro arrogante esibizione di un nuovo potere ottico, in realtà non aveva la mano sinistra, la mano tradizionalmente associata al male, al peccato e alla colpa. Il giudizio morale che il dipinto esprime sulla

vita di questo corpo sovverte quindi il giudizio della legge panottica, scoprendo l'intrinseca innocenza dell'umanità laddove gli anatomisti, i microscopi e gli automatismi della legge avevano trovato solo deviazione e colpevolezza<sup>6</sup>.

## Min·Al

Mina è una delle “icone inossidabili”, si dice così, della musica e, più in generale, della cultura pop(ular) italiane. All'apice del successo, la cantante decide di non apparire più in pubblico e si consegna, a chi volesse *fruirla*, fruirne, esclusivamente in forma di suono e immagine mediati: registrazioni discografiche, fotografie, filmati, cartoon, ologrammi. Il corpo presente di Mina sparisce. Da decenni è un'entità puramente *riportata* (raccontata, anche se non soltanto a parole), quindi puramente semiotica, fatta di un nome, una voce e un'immagine, cristallizzati in un vero e proprio logo. L'immagine che abbiamo di Mina è questa sua maschera minimale, quella che ha cominciato a indossare, stilizzando in maniera espressionistica i tratti del proprio volto, negli anni Settanta e che continua, con minimi aggiustamenti contestuali, a indossare ancora oggi: è nella maschera che riconosciamo l'icona. Questo accade quando le proiettiamo addosso il nostro sguardo culturale e umano, di chi ascolta la musica italiana e conosce la cultura italiana. È interessante vedere, allora, cosa accade se su Mina decidiamo di applicare uno sguardo totalmente altro, capace di raccontare immagini e immaginari in un modo profondamente diverso: quello dell'intelligenza artificiale.

Un'indagine esplorativa condotta su un campione di copertine della discografia di Mina ha restituito un dato divertentemente paradossale, che conferma questo nostro, chiamiamolo provvisoriamente così,

<sup>6</sup> *ivi*, p. 189. I riferimenti a Sebald e Browne sono spiegati all'interno del saggio di Leone.

“sguardo iconico”. La macchina ha riconosciuto Mina nel volto presente sulle copertine di dischi “trasformisti” come *Caterpillar* (1991, che presenta la celeberrima Mina versione Botero, disegnata da Gianni Ronco), *Pappa di latte* (1995, Mina in versione David Bowie di stoffa, su fondo Oro Saiwa, grafica di Mauro Ballezzi) e *Dalla terra* (2000, Mina versione placchetta devozionale di metallo, Mina già santa, colta di profilo, sempre grafica di Ballezzi). La macchina, invece, non ha riconosciuto Mina nelle copertine che ne presentano il volto fotografico e ancora “umano”, come i 45 giri “preistorici” *Sanremo 1959* (che contiene *Nessuno*) e *Tintarella di luna* (sempre 1959), o l’album rетро *L’allieva* (2005).

La macchina ci racconta, semplicemente con altri mezzi (senza l’elasticità dell’interprete umano), quella stessa verità che da sempre conosciamo anche noi: l’icona-Mina è tale nella sua versione, appunto, iconica, quella dal volto stilizzato, trattato, astratto, mentre l’icona sfugge del tutto nella sua versione, ormai peraltro archeologica, biometricamente originale e “pulita”<sup>7</sup>.

## Um·Al·ni

*Humans of New York* è uno dei blog di maggiore successo di sempre. Prima di espandersi raggiungendo una portata globale, il progetto, lanciato nel 2010 da Brandon Stanton, era incentrato sul racconto quotidiano della vita delle persone che è possibile incontrare per strada a New York: ogni post presentava uno o più scatti dello sconosciuto, abbinati a

7 Ringrazio Margaux Cerutti, allora studentessa della Laurea magistrale di Comunicazione e Culture dei Media dell’Università di Torino e oggi dottoranda in Semiotica presso la LUMSA di Roma, e Luca Zavettieri, allora studente della magistrale in Ingegneria Meccatronica del Politecnico di Torino, per avere portato avanti per me, nell’aprile 2022, questa piccola ricerca pilota, basata su 100 copertine, analizzate con Python e Google Colab, in cui gli algoritmi di riconoscimento facciale sono stati allenati con foto di Mina tratte dai risultati di Google Immagini.

estratti del suo racconto di vita, consegnato, come l'immagine del volto, al fotografo. Lo stile di Stanton si è presto cristallizzato, seguendo una vera e propria retorica, tanto dell'immagine quanto del contenuto testuale che l'accompagna: i post di HoNY sono riconoscibilissimi. Ed è proprio su questa estrema riconoscibilità che si è concentrata la parodia *Bots of New York*, progetto anonimo che

utilizza vari programmi di apprendimento automatico e di computer vision per generare persone immaginarie. Tutte le fasi di generazione delle immagini e delle didascalie sono automatizzate (a parte l'addestramento iniziale del modello), e si tratta di uno dei bot più avanzati che girano online solo per il gusto di farlo<sup>8</sup>.

La pagina Facebook di [Bots of New York](#) (BoNY, per gli amici, su modello dell'acronimo originale) è stata creata il 27 aprile 2019, quella Instagram il 30 novembre dello stesso anno. Il 4 marzo 2020 una delle immagini generate dal bot ha prodotto, era la prima volta che accadeva, una donna [dal volto "fuso" con una mascherina medica](#). La didascalia, come spesso accade, rivolta in modo surreale e nonsense lo stile romantico ed edificante di *Humans of New York*:

Ho trovato mio marito con un clown gonfiabile in braccio, bloccato tra i mondi. Era il mio secondo matrimonio e la mia quarta dimensione. Ho legato insieme i lacci delle scarpe per sicurezza e sono uscita fuori ad ammirare il tramonto. La storia si diffuse rapidamente tra i miei amici e presto cominciò a diventare chiaro che stava succedendo qualcosa di strano. Chiesi alla mia assistente esecutiva

---

8 Rokas Laurinavičius e Ilona Baliūnaitė, *'Bots Of New York' Posts Computer-Generated People And Their Quotes And It's Both Comedy And Horror Material*, su "Bored Panda", 11 giugno 2020.

cosa stesse succedendo e lei mi disse che mio marito aveva intenzione di lasciarmi dopo mesi di matrimonio. Mi misi sul tetto con un secchio per raccogliere le lacrime. Divorziammo più tardi, quell'anno.

Le immagini di volti epidermicamente equipaggiati di mascherina medica si sono moltiplicate: a inizio ottobre 2020 erano [almeno una settantina](#). Il numero è poi calato, e mi sembra di poter dire che quella pubblicata il [25 luglio 2022](#) sia l'ultima generata con questa caratteristica. La fase acuta della pandemia, del resto, sembra finita. Il 6 marzo del 2022 era già stata pubblicata quella che considero una delle immagini più emblematiche, dalla forte carica simbolica, viste negli ultimi anni: un ragazzo indossa una mascherina medica, [mascherina che a sua volta ha/è una faccia](#). Questo *glitch*, questo errore di codifica digitale, è diventato celebre e la pagina, che ha cominciato a pubblicare altri contenuti oltre alle solite parodie di HoNY (per esempio, altri esperimenti di immagini generate in maniera artificiale e automatica), ne ha fatto del merchandise: vendendo [mascherine mediche "a forma di volto"](#).

Al di là degli effetti testuali e visivi che testimoniano di una parodia efficace, capace di portare all'estremo i modelli (e i cliché) della fonte (motivo per cui, BoNY, a ben vedere, non è tanto "la parodia di HoNY" in sé e per sé, quanto semmai della sua viralizzazione, del suo essere diventato un meme, del suo essere stato ridotto a formuletta), ciò che Bots of New York sembra affermare è il proprio valore epistemico, la propria presa di posizione conoscitiva, esplorativa rispetto alle cose del mondo. Se un alieno catapultato nel *qui* di un *dopo* lontano dovesse trovare a mo' di reperti archeologici le immagini di Bots of New York, immaginerebbe *quello che noi abbiamo chiamato volto* di *quelli che abbiamo chiamato esseri umani* come fusione tra volto e *quello che abbiamo chiamato mascherina*. Ed è così che è stato, in effetti, almeno per un periodo delle nostre vite.

## Allucin·Al·zioni

In una straordinaria puntata dei Simpson (“Brush with greatness”, stagione 7F18, 1991), Marge riscopre, grazie all’intercessione di un ritardatario ma affettuoso Ringo Starr, il proprio talento per lungo tempo sopito di pittrice e finisce per ricevere come commissione il ritratto del temibile signor Burns. Dopo averlo frequentato per alcuni giorni, e avere [lottato con la tela e i pennelli oltre che con il soggetto in questione](#), Marge riesce finalmente in quello che un grande ritrattista dovrebbe fare: rendere possibile, per chi guardi l’opera, anche solo per un istante, sondare la natura più intima dell’uomo. Ci riesce, grazie a un piccolo incidente: vede per sbaglio Burns nudo nella vasca da bagno e riesce, quindi, a vederlo non più come il personaggio crudele che è ma come l’essere umano che comunque è. Ed è così, [nudo come un verme](#), che lo ritrarrà, con grande sorpresa degli astanti che al disvelamento pubblico del quadro si troveranno davanti il disegno di un corpicino rinsecchito, vecchio e malato e non il trionfale ritratto dell’imprenditore-dittatore della città.

Il ritratto di Marge è a tutti gli effetti *sbagliato*. Ma è proprio in virtù di questo suo disallineamento radicale con le istruzioni ricevute, per un verso, e con le attese generate, per l’altro, che si qualifica come atto creativo, come strumento di conoscenza e persino di critica dell’esistente. Riuscirebbe una AI a generare un ritratto siffatto del signor Burns, a fronte di un suggerimento come “[ritratto a olio di Monty Burns](#)”? L’errore di Marge, il suo essere stata inopportuna, fuori luogo, funziona come un glitch, come le “allucinazioni” che ogni tanto vengono generate dalle macchine: e che mettono a nudo i filtri attraverso cui, nell’inquadrarle, *generiamo* le cose, gli oggetti su cui li applichiamo. L’algoritmo di Facebook che [censura un capolavoro di Courbet](#) scambiandolo per pornografia o che oscura come “contenuto crudele e insensibile” [un grafico con](#)

[due curve matematiche](#) (pare, scambiate per le Torri Gemelle). L'algoritmo di riconoscimento visivo che distingue con sorprendente accuratezza un lupo da un husky, ma solo grazie alla presenza della neve sullo sfondo delle immagini che ritraggono il primo tipo assai più frequentemente di quanto non accada con il secondo<sup>9</sup>. Il test di controllo di precisione sonora e visiva interno a Google denominato [Webdriver Torso](#), scambiato dagli utenti di YouTube per una sorta di tentativo di contatto alieno.

Quelli che per noi sono glitch non sono altro che l'emersione di un parametro che viene letto in modo diverso, secondo pertinenze diverse, dall'occhio umano e da quello della macchina. Quella che per noi è una decodifica aberrante, frutto dell'incapacità di distinguere nettamente tra volto e quanto è altro dal volto (le mascherine), tra volto e rumore visivo che il volto disturba e letteralmente copre, è semplicemente la lettura operata dalla macchina di quanto ha reso il volto il "volto pandemico". Il glitch è la spia di quanto, da decodificatori umani e ideologici quali siamo, tendiamo a narcotizzare, obliterare: ci confida che un filtro esiste e ce ne mostra l'esistenza in modo paradossale, facendoci vedere le cose come se questo filtro improvvisamente non esistesse, come se non fosse per noi importante, come non lo è per la macchina, distinguere tra volto e mascherina.

Le immagini di Bots of New York sono generalmente imperfette (e a tratti disturbanti) ma, quando il bot ne produce di prive di glitch, riesco a illuminare in maniera nuova e sinistra tutte le *altre*, di immagini, quelle che sappiamo essere vere: ci appare chiaro, così, come la questione chiave non sia tanto se le immagini di BoNY siano o sembrano reali, quanto piuttosto come quelle di HoNY sembrano finte. Proprio come accade con le immagini di repertorio (*stock images*) utilizzate per gli sco-

<sup>9</sup> Per questo caso classico di "trucco" algoritmico il mio riferimento è Massimo Airoidi e Daniele Gambetta, [Sul mito della neutralità algoritmica](#), in "The Lab's Quarterly" 2018 a. xx n. 4, pp. 129-166.



più diversi e destinate, fuori da contesti istituzionali imbambolati, a trasformarsi in meme (il sorriso *cringe* dell'anziano Harold, ma anche il Fidan zato distratto). Un post sponsorizzato dello statunitense Bard College, indirizzato a utenti di Facebook nella speranza che diventino nuove matricole, rivaleggia in inverosimiglianza con quelli di BoNY. Quanto più le immagini generate da quest'ultimo ci sembrano vere, tanto più scopriamo che, come le altre, ci suonano false.

Questa capacità di farci vedere *ulteriormente*, in altro modo, quanto sappiamo già si specchia, per converso, nell'uso vicario e genuinamente protesico che facciamo di queste tecnologie rispetto a quanto, invece, non ci è dato ancora di conoscere: pensiamo all'ossessione per la ricostruzione del volto di defunti celebri come quelli prodotti dal sapere archeologico e paleontologico; pensiamo ai filtri facciali che ci fanno vedere mondi *what if* del tipo “come sarei se fossi dell'altro sesso” o “come sarei da vecchio”.

## Lingu·Al·ggio

Si parla di “linguaggio delle emozioni”. Per intende che esisterebbe un repertorio sostanzialmente finito di emozioni e che queste sarebbero codificate all'interno di una determinata cultura, ossia che a ciascuna emozione, descrivibile in termini astratti, corrisponderebbe un modo concreto di veicolarla: un'espressione del volto e, più in generale, una configurazione del corpo. Ma un “linguaggio” è qualcosa di molto preciso, che possiamo definire in termini tecnici e ristretti: un linguaggio, semplificando molto, è (o) un sistema, ossia un insieme di elementi in cui ciascuno dipende strutturalmente dagli altri, che (1) lega a doppia mandata – e in modo sostanzialmente arbitrario – un percepibile (qualcosa che è qui davanti a me) e un pensabile (qualcosa che non è davanti a me ma a cui quanto ho qui davanti

a me, secondo me, rinvia), e che (2) deve la sua possibilità di manifestarsi e veicolare significati – per esempio quanto parliamo o scriviamo – sul fatto di poggiarsi su unità minime, che di per sé, invece, un significato non ce l'hanno (ce l'hanno solo se combinate tra loro). Queste due caratteristiche sono state chiamate dai linguisti e dai semiologi biplanarità (esistono due piani, percepibile e pensabile) e doppia articolazione (esiste un livello popolato da unità dotate di significato e un livello sottostante composto da unità che veicolano solo differenze di significato o, detto altrimenti, veicolano significato solo in modo differenziale).

La lingua che parliamo perché siamo immersi nel contesto in cui nasciamo, a partire da quello familiare, la lingua verbale naturale che ci fa da lingua madre, è un linguaggio in senso stretto. Difficile dire se e quanto cose che pure comunemente chiamiamo linguaggi – quello dei colori, dei profumi, della pittura, della musica e via così, oltre che, appunto, delle emozioni – lo siano, fuor di metafora. La storia dello studio del volto (e del cranio che lo ospita), inteso come schermo su cui si proiettano emozioni, carattere, personalità dell'individuo, leggibile con le lenti di quel pensiero positivista che tutto ha ricondotto e ridotto a parametri di ordine fisiologico, è stata un esercizio di semiotica totalizzante e totalitaria, la disperata ricerca di un sistema in cui tutto avesse necessariamente un significato. Ma sappiamo bene che esistono emozioni di difficile descrizione e definizione, sappiamo che esistono “passioni senza nome”<sup>10</sup>. Fisiognomica<sup>11</sup> e frenologia, cioè, hanno provato a tutti i costi a decodificare un supposto linguaggio del corpo, del volto, dell'anima, ossia, a monte, a trovare un codice, una corrispondenza tra parte e tratto del corpo e del volto e suo

<sup>10</sup> Traduzione dal francese del titolo di un volume di Eric Landowski, pubblicato nel 2004 da PUF.

<sup>11</sup> Con poche eccezioni, come quella “inquantificabile” delineata da Rudolph Kassner, richiamata di recente nelle ricerche di Remo Gramigna.

significato (sensazioni, emozioni, passioni, stati d'animo), e a delineare una semantica per così dire atomica, al di sotto della quale non si potesse andare (si è parlato di espressioni fondamentali e universali).

## Fant·Al·sma

I sistemi contemporanei di intelligenza artificiale, come il *machine* e il *deep learning*, non provano a imparare alcun “linguaggio” per poi restituirlo, ma semmai si allenano a simularne la superficie imparando come si presenta, come si manifesta (non come funziona), attraverso lo studio di enormi quantità di dati. Il machine learning è una forma di apprendimento automatico basato sugli algoritmi, che analizzano dati, riconoscono pattern e restituiscono in base a questa conoscenza acquisita risultati. Il deep learning, sviluppatosi a partire dalla metà degli anni Duemiladieci, è un tipo specifico di machine learning, che attraverso gli algoritmi simula una rete neurale capace di prendere decisioni in autonomia: la rete viene “addestrata a riconoscere un oggetto” e “può essere fatta funzionare al contrario in modo che, invece, generi immagini”<sup>12</sup> o altri artefatti.

La via linguistica all'universo computazionale prima e all'intelligenza artificiale poi è stata accidentata e l'idea di poter creare una semantica autonoma si è rivelata del tutto impraticabile, un'utopia. La storia di quella che possiamo chiamare *imaginative computation* (da tradurre come “computazione immaginativa, creativa, creatrice”, e che possiamo opporre a una *computational* o *artificial intelligence*), guidata da un'ideologia semiotica totalizzante, è tanto avvincente e affascinante, quanto fallimentare.

12 Piero Scaruffi, *Intelligence is not artificial*, 2016, p. 220.

Il codice eseguibile esisteva secoli prima dell'invenzione del computer: nella magia, nella cabala, nella composizione musicale e nella poesia sperimentale. Queste pratiche sono state spesso ridotte a semplice precedente storico della cultura del software e delle arti elettroniche contemporanee. Ma esse collegano il mondo del calcolo a un vasto immaginario speculativo che comprende arte, linguaggio, tecnologia, filosofia e religione. Queste speculazioni si inscrivono a loro volta nella tecnologia. Poiché anche il più semplice formalismo richiede simboli per essere espresso, e i simboli hanno connotazioni culturali, ogni codice è carico di significato. [La] storia culturale della computazione immaginativa [ricostruisce] sia la persistenza ossessiva, sia le mutazioni contraddittorie di quell'ossessione [*ghost*] che vorrebbe che i simboli possano diventare fisici e le parole farsi carne [...].

[Questa storia] Comprende elementi tra loro opposti: gli algoritmi come strumento e gli algoritmi come materiale di gioco e speculazione estetica; la computazione come funzionamento interno della natura (come nel pensiero pitagorico) o di Dio (come nella Cabala e nella magia) ma anche la computazione come cultura e mezzo di riflessione culturale (a partire dall'Oulipo e dalla cultura hacker negli anni Sessanta); la computazione come mezzo per abolire la semantica (Bense) e la computazione come mezzo per strutturare e generare la semantica (come nel lullismo e nell'intelligenza artificiale); la computazione come mezzo per generare la totalità (Quirinus Kuhlmann) e la computazione come mezzo per smontare le cose (Tzara, il cut-up); il software come libertà ontologica (GNU) e il software come schiavitù ontologica (il progetto Netochka Nezvanova); la computazione estatica (Kuhlmann, la Cabala, Burroughs) e la computazione razionalista (da Leibniz a Turing) ma anche la computazione patafisica come parodia della computazione

razionalista e irrazionalista (Oulipo e psicogeografia generativa); l'algoritmo come espansione (lullismo, arte generativa) e l'algoritmo come vincolo (Oulipo, net.art); il codice come immaginazione caotica (Jodi, il codework) e il codice come descrizione strutturata del caos (Tzara, John Cage). La computazione e il suo immaginario sono ricchi di contraddizioni e carichi di speculazioni metafisiche e ontologiche. Sotto queste contraddizioni e speculazioni si nasconde l'ossessione per il codice che esegue, l'illusione [*ghost*] che le parole possano diventare carne. Ciò rimane un'illusione, perché sempre più spesso l'esecuzione, il risultato non corrisponde alle sconfinite aspettative speculative in essa riposte. La semantica culturale e politica deriva semplicemente dai suoi noiosi formalismi e dalla loro interferenza con la vita quotidiana, dagli estratti conto al "software per l'utente finale". I formalismi creano semantica in un modo completamente diverso da quello che la gente si aspetta da una presunta "macchina intelligente". I computer esistono quindi, come dice la saggezza hacker, per risolvere problemi che non saremmo nemmeno consapevoli di avere se non fosse per i computer stessi<sup>13</sup>.

Piuttosto che limitarci ad attendere risposte, ossia raccogliere i compiti assegnati, dalle AI, dovremmo sforzarci di scoprire se, quando e quanto stiamo ponendo loro le domande sbagliate.

## Music·AI

L'idea che sia possibile considerare "linguaggio" – e nei nostri termini contemporanei, "linguaggio formale" – un ambito espressivo come la musica è tutto sommato vecchia (per Pitagora la musica è matematica,

---

13 Florian Cramer, *Words made flesh*, 2005, p. 3 e p. 125.

quindi metafisica), ma è solo in tempi recenti che si sono proposti tentativi seri di considerarla come tale con riferimento specifico al linguaggio naturale umano. Pensiamo a volumi, e alle ricerche che vi stanno dietro, come *A Generative Theory of Tonal Music*, del musicologo Fred Lerdahl e del linguista Ray Jackendoff, del 1983 (che applica Chomsky alla musica), oppure *The Memetics of Music*, del musicologo Steven Jan, pubblicato nel 2007 (che presenta una “prospettiva neodarwiniana alla struttura musicale e alla cultura”).

Una frenesia, chiamiamola così, linguistico-computazionale, ovvero l'idea che si potesse insegnare a una macchina il linguaggio della musica (vedremo: *un* linguaggio, locale, musicale) onde fargliela restituire, ossia onde consentire, perlomeno in astratto, che la macchina possa produrre musica, *una* certa musica, ha contagiato anche la (semio)musicologia italiana. Nella prima parte del volume *Le regole della musica*, del 1999, firmato dai musicologi Mario Baroni e Rossana Dalmonte e dall'informatico Carlo Jacoboni, vengono discussi i concetti di “regola” e “grammatica” e viene esposta una teoria generale della comunicazione musicale; vengono presi in considerazione gli aspetti cognitivi della grammatica musicale, il suo rapporto con quella verbale e il ruolo del computer nello studio dei processi musicali. Nella seconda parte del libro viene illustrata un'applicazione concreta di questa teoria, basata sull'analisi delle arie di un volume di *Cantate* di Giovanni Legrenzi (1626-1690). La grammatica di questo repertorio viene definita in modo esaustivo per mezzo di regole: viene descritto a grandi linee un programma per computer pensato per creare arie artificiali in stile legrenziano, sulla base di tali regole. Lo scopo del programma non è propriamente quello di comporre musica, ma semplicemente di verificare la correttezza e completezza del sistema di regole: arie “belle” dovrebbero corrispondere a un sistema di regole “giusto”.

La macchina ha appreso lo stile (o idioletto; termine, però, oggi non molto amato da linguisti e semiologi, giacché indicherebbe un linguaggio idiosincratico, parlato da un solo individuo), ossia il “linguaggio locale” di Legrenzi. Ma Legrenzi, come Bach e tantissimi altri, è replicabile computazionalmente proprio perché computazionalmente, a monte, pensa e agisce, ossia compone: i suoi, del musicista in carne e ossa, sono veri e propri algoritmici sonori-matematici, che seguono regole, appunto, precisissime. Non è un caso se uno dei primi usi applicativi di quella che sarebbe diventata l’intelligenza artificiale venuti in mente ad Ada Lovelace, la matematica che è stata di fatto la prima programmatrice della storia, siamo alla metà dell’Ottocento, sia stata proprio la produzione di musica<sup>14</sup>.

## Deleg·AI

La paura legata al proliferare di tecnologie capaci – *apparentemente* – di ricreare con sorprendente accuratezza discorsi e manufatti tipicamente umani non è che l’ultima estrinsecazione di quella che, da Platone a Walter Benjamin, accompagna i processi a uno stesso tempo tecnici e culturali in cui si presenti una qualche separazione, spaziale e/o temporale, tra progettazione e implementazione (tra codifica ed esecuzione, direbbe Florian Cramer). Quando questo spazio-tempo poetico si dilata, si fanno strada la delega, l’automazione, la mediazione, la riproducibilità e, di conseguenza, il problema dell’autenticità, dell’autorialità, della responsabilità di quanto è stato prodotto. Chiamerei questo intreccio di istanze di distanziamento, tra motore primo dell’opera e sua realizzazione, “schizopoiesi”, su calco della schizofonia di cui parlava il musicista

<sup>14</sup> [Composer explores legacy of computer pioneer Ada Lovelace and using AI for musical composition](#), in “The Clayman Institute for Gender Research”, 24 febbraio 2020.

e musicologo Raymond Murray Schaffer, il teorico del *soundscape* (paesaggio sonoro), per riferirsi alla rivoluzione della fonofissazione, ossia alla possibilità di fissare un suono su supporto e riascoltarlo dopo che questo suono ha smesso di esistere<sup>15</sup>. Quella, cioè, che, comunemente, chiamiamo registrazione.

È questa la paura, in fondo, di vedere tolto l'umano dall'umano, all'umano: di vedere l'umano espropriato della propria semioticità. Come ha notato Stefano Bartezzaghi<sup>16</sup>, è la prima volta che nella storia dell'umanità si impone la necessità di specificare se un testo sia stato prodotto da un autore umano (oppure no, ossia, oggi, da un'intelligenza artificiale). Nessun testo prima d'ora aveva bisogno di essere precisato – attenzione: al di fuori del discorso religioso (dove parliamo di testi ispirati o direttamente scritti da dio, e dove parliamo di opere “non dipinte da mano umana”, le *acheropite*) – come “creato da un umano”. In altri termini, tecnologie come quella di ChatGpt hanno definitivamente affermato una nuova categoria come necessaria, quella relativa all'attribuzione della “produzione di testualità”, per la quale si presume vi sia all'origine una qualche forma di “intelligenza”, identificata dai termini opposti e contrari (non “contraddittori”, quella è un'altra storia) “umano” e “artificiale”.

Sappiamo bene come il processo di fissazione non sia mai davvero solamente “registrazione”, neutra restituzione di qualcosa che è stato. Ma come invece sia una co-produzione, spesso capace di farsi rivelatrice, non di metterci in contatto con l'oggetto, quanto semmai di aiutarci a interpretarlo. I filtri, sonori o visivi, che siamo costretti a utilizzare per

15 Raymond Murray Schaffer, *The New Soundscape*, Berandol, 1969.

16 Stefano Bartezzaghi, *Chatgpt. Non è detto che sia vero, ma è vero che lo si è detto*, in “Doppiozero”, 26 aprile 2023 (l'articolo si basa su intervento tenuto il 17 aprile dello stesso anno presso il Circolo dei Lettori di Torino).



produrre tale fissazione e che per un verso certamente narcotizzano, eliminano alcuni aspetti del dato sensibile, per un altro verso ci consentono di sentire e vedere e, spesso, di sentire e vedere di più e meglio. Aggiungendo, ci capita di scoprire; complicando, ci capita di sentire e vedere in modo più chiaro. O così ci sembra, grazie a quell'orecchio e a quello sguardo altri che sono quelli della macchina. È questa la lezione di molto cinema modernista e manierista d'autore e hollywoodiano, da *Blow Up* di Michelangelo Antonioni (1966), oculocentrico, scopocentrico, agli orecchiocentrici, uditocentrici *La conversazione* di Francis Ford Coppola (1974) e *Blow Out* di Brian De Palma (1981).

Nel 1969 il compositore Alvin Lucier idea l'opera *I am sitting in a room*: lui, al centro di una stanza vuota, si registra parlare e registra poi la messa in riproduzione di tale prima registrazione, e va avanti così di registrazione-di-registrazione in registrazione-di-registrazione. Lucier prende questi audio e inserisce il primo segmento affiancandovi senza soluzione di continuità tutti gli altri, tutte le altre registrazioni di una registrazione, procedendo in questo modo per più di una trentina di volte (almeno, questo è ciò che accade nella versione registrata più celebre dell'opera, datata 1980). Cosicché, alla fine, la sua voce si diluisce nei suoni dell'ambiente in cui si trova immersa, gli armonici della stanza, il registratore, il nastro di registrazione, smettendo di essere tale, fondendosi con questo ambiente che l'ha ospitata e che ha reso possibile produrla, ascoltarla e riprodurla, e diventa del tutto simile al canto di una balena. *I am sitting in a room* sonorizza, nel senso che "rende sonoro" (come sarebbe piaciuto ai filosofi Deleuze e Guattari), dà dignità di udibile, al suono dell'ambiente e dello processo di registrazione. In questo modo non si sente solo un suono (un enunciato, un testo), ma la sonorizzazione del suono (il suo farsi suono; l'enunciazione dell'enunciato, la testualizzazione del testo). Anzi, non si sente più quel suono

che dovrebbe sentirsi, e si sente invece tutto il resto. Siamo abituati ad ascoltare il primo piano, mentre qui emerge, grazie a un'operazione di deformazione che è una messa in forma, lo sfondo.

In ambito visivo, questa operazione potrebbe corrispondere a chi dovesse fare una fotocopia di una fotocopia di una fotocopia, fino a sporcare del tutto la leggibilità del testo o dell'immagine. Avvicinandoci ancora: assomiglierebbe alla messa a fuoco non del soggetto profilmico, di quello che sta davanti all'inquadratura ottica, ma della stessa lente attraverso cui visione e cattura sono possibili. Possiamo vedere la lente attraverso cui si scatta la foto o gira il filmato grazie alla sua opacità, per esempio, al fatto che sia sporca o rovinata, o che semplicemente mostri colpita da luce il proprio spessore grazie a una particolare inclinazione del dispositivo che si sta adoperando.

## Intenzion·Al·lità

Riguardo questioni quali la *autorship* (autoraltà, attribuibilità o ascrivibilità autorale) delle opere d'arte realizzate in modo automatizzato, da macchine o intelligenze artificiali, e riguardo la costruzione sociale, il significato (inteso come scopo ultimo) e la definizione stessa di "opera d'arte", lo scienziato cognitivo Piero Scaruffi è netto:

“L'ingegnere che ha programmato il software è il creatore dell'opera d'arte tanto quanto il fotografo che usa una macchina fotografica per scattare una foto. Così come la fotografia ha reso obsolete le competenze di disegnatori e ritrattisti, così la *machine art* renderà obsolete le competenze dei designer che impostano lo stile di un lavoro. La *machine art* sta allo stile artistico come la macchina fotografica stava al contenuto artistico.

La macchina fotografica ha dato vita a una nuova arte (anzi, a due: la seconda è il cinema). La *machine art* sta dando vita a una nuova arte che non ha ancora un nome e probabilmente non ha ancora una sola opera d'arte, perché gli artisti devono ancora capire come usare una macchina che produce stili artistici a volontà e i critici devono ancora capire come trattare le opere d'arte generate dalla macchina"<sup>17</sup>.

Se con la *machine art* le AI di oggi sembrano condividere lo status di detentrici di *agency* e quindi produttrici di effetti reali nel mondo, senza avere alle spalle quella che abbiamo sempre inteso come intenzionalità, appare diverso il senso di quella delega che gli strumenti tecnici hanno sempre offerto all'uomo: non solo è sempre maggiore la distanza tra progettazione e realizzazione, tra progettatore a monte e risultato a valle del suo progettare, ma il passaggio tra la prima e la seconda, il primo e il secondo appare del tutto opaco. Anche chi progetta le AI, oggi, non sa mai esattamente come queste procedano per produrre i loro risultati, spesso sorprendenti per la loro capacità di mimesi rispetto a un modello di fattura umana.

All'interno di un sistema linguistico, siamo in grado di comprendere il senso di un messaggio che è mal formato, incompleto o corrotto dal contesto in cui questo si situa: e ciò accade proprio perché siamo in grado di leggere l'intenzione che sta dietro quel messaggio. Non è possibile fare lo stesso con le AI. Un gruppo Facebook chiamato "[Pseudofigurative Art](#)", creato nel 2019, lo mostra molto bene: le immagini pubblicate sono indecidibili, imprevedibili, indiscernibili. Quelle dell'intelligenza artificiale, allora, sono semplicemente simulazioni, tutte accoglibili nell'ambito, appunto, dello "pseudo": resa di superficie (che sotto non ha nulla; anzi,

---

17 Piero Scaruffi, [When A.I. Makes It, Is It Still Art?](#), in "scaruffi.com", giugno 2018, pp. 8-9.

che *non ha* sotto), cosmetica e quindi maccheronica, *trompe-les-sens*, apofenia statisticamente fortunata, gibberish, grammelot o metasemantica eccezionalmente (accidentalmente) sensati<sup>18</sup>.

## Dist·Al·nza

La sfida che ciò che le AI producono sembra lanciare oggi a chi si occupi di significato è andare oltre un significato affidato a forme propriamente linguistiche. Modello effettivo o semplice strumento euristico, di modellizzazione, in forma di metafora, il linguaggio è stato ed è al centro della riflessione di discipline come la semiotica, anche nelle sue tradizioni meno direttamente legate alla linguistica intesa come disciplina. La semiotica si è già da tempo allontanata da nozioni come quella di “codice”, al centro dell’episteme strutturalista che ne è stata l’espressione più forte, autorevole e di successo, dagli anni Cinquanta-Sessanta del Novecento e per almeno vent’anni. Resta da capire se e quanto la semiotica sarà in grado di fornirsi di strumenti che le consentano di leggere testi rivestiti da un involucro linguistico ma il cui funzionamento non è subordinato al padroneggiamento di alcun linguaggio. Resta cioè da capire se la semiotica sarà in grado di leggere il senso e ciò che essa postula esserne la struttura organizzatrice e forse il motore primitivo, ossia la narratività (brutalmente: l’orientamento, la protensione verso qualcosa), dietro il fare asemico delle AI<sup>19</sup>.

18 Su quella che provvisoriamente definirei la dimensione plastica (opposta a figurativa) del linguistico, mi ha particolarmente stimolato la comunicazione di Stefano Bartezzaghi, *Le forme linguistiche e-le-mentali*, tenuta il 3 dicembre 2022, presso il 50° congresso dell’Associazione Italiana Studi Semiotici, a Palermo. Mentre per gli altri fenomeni linguistici e pseudolinguistici citati la letteratura è ricca e diversificata, per la metasemantica il riferimento è quasi esclusivamente al coniatore del neologismo, il poeta Fosco Maraini e la sua raccolta *Gnosi delle fânfole* (1978).

19 Sulla “scrittura asemica” rimando al gruppo Facebook “[Asemic Wri-](#)

Vi è una struttura invisibile del volto, che la anima sottopelle: individuale e collettiva la struttura, individuale e collettivo il volto. Vi è un aspetto del volto, nel senso di quella che linguisti e semiologi chiamano aspettualità, il modo del tempo, il *come* del *quando*: vi è un volto effimero e di superficie, che sparisce, e vi è un volto profondo e duraturo, durativo, che resta. Vi è un volto presente, attuale, e un volto virtuale, potenziale, che a un certo punto sarà, prenderà forma, si rivelerà e rivelerà. Vi è, in tal senso, un'emergenza, un'emersione del volto. E un destino del volto, che possiamo accogliere e accettare o respingere e rifiutare. Provando a modificare il volto, e cioè a crearcelo, disegnarcelo addosso come lo vorremmo. Vi è, allora, un inconscio del volto, che non è di natura psicanalitica, ma squisitamente semiotica: perché si annida nelle pratiche collettive, e che possiamo sperare di intuire, forse, solo da lontano e dall'alto, come a volo d'uccello, dall'occhio di un drone, senza poterli distinguere, i singoli volti.

Studiamo il volto da millenni e ancora non l'abbiamo afferrato: altrimenti, sapremmo anche come disfarcene. Mentre ancora oggi del volto non sappiamo fare a meno. Lo sguardo distante delle AI, distante come può esserlo la *lettura* su scala sovrumana proposta dal teorico della letteratura Franco Moretti<sup>20</sup>, può aiutarci non solo a fare qualcosa, ma a *capire* qualcosa. Se le AI ci fanno vedere, a modo loro, quello che riusciamo già a vedere anche noi, è possibile che riescano anche a farci vedere, a modo loro, prima o poi, qualcosa che noi ancora non riusciamo a vedere. Vi è, forse, un volto che abbiamo, siamo *già*, senza saperlo. Pur parlando un linguaggio, quello informatico, creato da noi, le AI parlano un lin-

---

ting: *The New Post-Literate*”, creato nel 2009 e attivissimo. Per un riferimento semiotico recente: Bruno Surace, *Compulsive Scribblers. A Semiotic Challenge Based on the Works of Kunizo Matsumoto*, in “Punctum” 2, 1, 2016, pp. 47-59.

20 Franco Moretti, *Distant Reading*, Verso, 2013.

guaggio tutto loro, da cui siamo intimamente estromessi, e a cui esse subordinano la resa involucrale dei nostri, di linguaggi, che simulano, come abbiamo visto, con grande efficacia e qualche errore rivelatore. È in questo intreccio di linguaggi e di errori che risiede la capacità divinatoria, profetica, ancora per noi per gran parte oscura, e quindi tecnicamente oracolare, del confronto tra l'intelligenza nostra e quella che abbiamo etichettato come intelligenza altra.