

# **La Narrazione Algoritmica: Performatività e Intelligenza Artificiale nella Società dell'Informazione**

Candidato: Alex Dellapasqua

Progetto di ricerca triennale per il dottorato in **Studi Umanistici** - Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Studi Umanistici e Internazionali (DISCUI) dell'Università di Urbino.

Curriculum: **Scienze della comunicazione e cultura digitale**

A.A. 2024/25

SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi

L-ART/05 Discipline dello spettacolo

MFIL/05 Filosofia e teoria dei linguaggi

Parole chiave:

Intelligenza Artificiale; Arti Performative; Narrazione; Linguaggio Informatico; Società

## Il progetto

### *Quadro teorico*

L'intelligenza artificiale (IA) è quel dispositivo tecnico tramite cui si svela con maggior evidenza il processo di de-narrativizzazione che affligge la nostra società, dal momento che gli algoritmi generativi rappresentano oggi il massimo compimento del linguaggio informatico. Durante la conferenza *Linguaggio tramandato e linguaggio tecnico* del 1962, Martin Heidegger affermava che “durante il periodo di dominio della tecnica, l'informazione viene intesa come la forma suprema del linguaggio”: da una parte, questa tecnica di linguaggio assicura una comunicazione sicura, rapida e veloce, ma dall'altra parte, regola, controlla e alimenta quell'incessante flusso di dati che sta alla base dell'informazione. Il dato non è altro che una rappresentazione numerica-quantificabile delle cose del mondo, dunque i dati corrispondono all'apparire, a ciò che è svelato, e dal momento che il linguaggio informatico opera esclusivamente sul dato, essere ed essenti finiscono per coincidere totalmente, portando la nostra società al nichilismo. Byung-Chul Han afferma infatti che “essere e informazione si escludono a vicenda. È connaturata alla società dell'informazione una mancanza di essere, un oblio dell'essere” (*La crisi della narrazione*, 2024). Questo proprio perché i dispositivi tecnici contemporanei non narrano, ma informano: l'uso antropologico-strumentale dell'IA acuisce la crisi della narrazione, soffocando lo spirito del racconto sotto il peso della necessità di governare, manipolare e trasmettere flussi informativi. Walter Benjamin, già nel 1936, osservava che “se l'arte di narrare si è fatta sempre più rara, la diffusione dell'informazione ha in ciò una parte decisiva” (*Il narratore*). La predominanza dell'informazione, dunque, riduce la capacità di raccontare storie e di conferire significato all'esperienza umana, sostituendo le narrazioni con un incessante flusso di dati. Il motivo per cui la narrazione si contrappone ontologicamente all'informazione è perché quest'ultima “procede per addizione e accumulo. Essa non è portatrice di senso, mentre nel racconto il senso transita. Senso significa, originariamente, direzione” (Han, *op. cit.*). Se dunque l'informazione, annichilendo l'essere, è priva del significato autentico delle cose, la narrazione, al suo opposto, rappresenta il nostro punto di ancoraggio all'essere: essa ci orienta verso il giusto rapporto con la tecnica, restituendoci il senso e la direzione essenziale del nostro esserci. Per questo Han sostiene che le narrazioni “ci assegnano un luogo e grazie ad esse il nostro essere-nel-mondo diventa un essere-a-casa” (*La scomparsa dei riti*, 2021).

Nel progressivo divampare della logica dell'informazione, esponenzialmente alimentato dall'utilizzo antropologico-strumentale dell'IA, cresce dunque, d'altra parte, il bisogno di senso e orientamento, cioè il bisogno di illuminare la voragine dell'informazione nella quale la società di oggi rischia di inabissarsi. Proprio per questo motivo, uno dei principali obiettivi della presente ricerca è quello di evidenziare l'importanza delle pratiche performative che collaborano con gli algoritmi intelligenti nel nostro contesto culturale, dal momento che all'interno dello spazio performativo ci rapportiamo in modo ontologicamente diverso con le tecnologie. Come suggerisce anche Antonio Pizzo: “nel tempo, l'uso di algoritmi e applicazioni di IA nel teatro è diventato un modo per considerare le conseguenze della loro diffusione nella società contemporanea” (*Performing/Watching Artificial Intelligence on Stage*, 2021).

Nello spazio performativo, i dispositivi tecnici non vengono dunque utilizzati per alimentare il flusso di informazioni, ma bensì diventano dei veri e propri partner che collaborano all'emergere di una narrazione. Questo accade poiché le pratiche performative presentano una struttura spaziotemporale completamente differente rispetto a quella del linguaggio informatico:

“l’informazione si consuma nell’istante della sua novità. Vive solo in quest’attimo, a quest’attimo deve interamente consegnarsi e spiegarsi senza perder tempo” (Luhmann, *Entscheidungen in der Informationsgesellschaft*), dunque nella comunicazione e trasmissione di dati l’esperienza della durata scompare. Secondo Benjamin il racconto invece “non si esaurisce. Esso conserva la propria forza raccolta e sa dispiegarsi anche dopo lungo tempo” (*op. cit.*). Proprio perché nel racconto il senso transita, in esso emerge un continuum temporale, uno stato di distensione che è caratteristico delle pratiche performative. La performance è dunque portatrice di una storia; al suo interno dimora una vibrazione narrativa.

In sintesi, all’interno della pratica performativa l’uso delle IA avviene in una dimensione temporale completamente opposta alla logica informatica. Nel contesto performativo, gli algoritmi generativi non informano ma raccontano, diventando partner creativi che supportano la narrazione. In questo modo, essi manifestano il nostro rapporto essenziale con la tecnologia, non come meri strumenti di dominio e trasmissione di informazioni, ma bensì come veicoli narrativi che permettono una comprensione più profonda ed equilibrata del nostro essere e del nostro rapporto con il mondo.

### *Stato dell’arte*

L’integrazione dell’IA nelle pratiche performative rappresenta un campo emergente di crescente interesse sia accademico che professionale. Questo ambito ha visto un’evoluzione significativa, passando dalle prime sperimentazioni in laboratori universitari e dalle iniziali performance pubbliche all’applicazione sistematica dell’IA nelle pratiche artistiche contemporanee. Grazie all’avanzamento dei sistemi di IA, le performance recenti continuano a innovare e arricchire questo settore, stimolando una costante riflessione critica su come la tecnologia possa influenzare e trasformare le arti performative. Ad esempio, la rivista “TDR: The Drama Review”, pubblicata dall’Università di Cambridge, offre contributi significativi che esplorano l’ampio spettro delle performance che collaborano con i sistemi di IA nei loro contesti estetici, sociali, economici e politici. Tra questi contributi, spiccano lavori come *The Algorithmic Spectator: Watching Annie Dorsen’s Work* di Miriam Felton-Danky, *Perspectives on Algorithmic Performance Through the Lens of Interactive Art* di David Rokeby, e *Theatres of Control: The Performance of Algorithms and the Question of Governance* di Ulf Otto. Ulteriori approfondimenti su questo tema si trovano in note e pubblicazioni come *AI Comes of Age* di Ellen Pearlman e *Performing/Watching Artificial Intelligence on Stage* di Antonio Pizzo. In questo contesto risultano fondamentali anche i contributi che, in senso più ampio, indagano attorno al rapporto tra arti performative e nuove tecnologie: *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*, curato da Susan Broadhurst e Josephine Machon, presenta contributori internazionali sull’interazione tra le nuove tecnologie e la pratica performativa e la risultante trasformazione corporea; in *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Steve Dixon si basa sul lavoro di Philip Auslander, Walter Benjamin, Roland Barthes, Jean Baudrillard e altri filosofi per documentare e analizzare la pratica contemporanea della performance digitale, al fine di esaminare i cambiamenti nella rappresentazione del corpo, dello spazio e del tempo; con *Performing space. Lo spazio performativo e l’hacking digitale*, Maria Grazia Berlangieri comincia già ad analizzare gli effetti di un pubblico disperso in una narrazione “dataficabile” e dominabile dalle intelligenze artificiali, attraverso un’analisi dell’utilizzo di nuove tecnologie all’interno dello spazio performativo contemporaneo.

## Obiettivi, modalità operativa e metodologia d'indagine

Questo progetto di dottorato si colloca in un peculiare campo interdisciplinare tra filosofia, teoria dell'informazione e arti performative, con l'obiettivo di esplorare da una nuova prospettiva il ruolo degli algoritmi intelligenti all'interno dello spazio performativo. Attraverso un'indagine ontologica della relazione tra arte, tecnologie e informazione, la seguente ricerca si propone di mettere a fuoco il ruolo dell'IA nei processi collaborativi di creazione scenica e di evidenziare l'importanza di questa pratica estetica nel nostro contesto culturale e sociale. A tal fine, sarà fondamentale partire dalle riflessioni di Martin Heidegger sul linguaggio, sulla tecnica e sull'opera d'arte. Inoltre, attraverso le considerazioni di filosofi come Walter Benjamin, Niklas Luhmann e Byung-Chul Han, saranno indagate le ripercussioni sociali della capillare diffusione del linguaggio informatico e la consequenziale de-narrativizzazione della società. Confrontandosi poi con i contributi chiave che esplorano il rapporto tra nuove tecnologie, IA e performance, si intende dimostrare come l'IA, dall'essere uno strumento che alimenta la de-narrativizzazione della società, diventi piuttosto, all'interno della pratica estetica performativa, un supporto narrativo in grado di illuminare il nostro rapporto essenziale con la tecnologia.

Tale ricerca sarà strutturata nel seguente modo:

- 1) **Indagine ontologica** sull'arte performativa e sul linguaggio informatico per definire il quadro teorico entro cui si muoveranno le successive riflessioni critiche.
- 2) **Ricerca storica** sull'evoluzione del rapporto tra IA e pratiche performative negli ultimi due decenni. Questa parte include una revisione delle principali innovazioni tecnologiche e delle trasformazioni nelle metodologie artistiche e performative.
- 3) **Analisi di case studies** recenti, come ad esempio: *Paphos 2.0* - Kim JaeMin (Fig. 1); *The Singularity Play* - Jackalope Theatre Company (fig. 2); *A&I* - Orange Grove Dance (fig. 3); *Una Isla* - Agrupación Señor Serrano (fig. 4).

Il progetto di dottorato prevede dunque un approccio interdisciplinare che combina l'analisi teorica ad una serie di attività pratiche, tra cui: **ricerca sul campo** — osservazione diretta e partecipazione a produzioni teatrali e performance che integrano l'IA, al fine di documentare e analizzare l'uso pratico degli algoritmi generativi; **interviste** — conduzione di interviste con artisti, registi, coreografi, musicisti e tecnici coinvolti nelle pratiche performative che utilizzano l'IA per raccogliere dati qualitativi sulle loro esperienze e metodologie.

La tipologia delle fonti utilizzate si dividerà quindi tra testi teorici, critici, filosofici e articoli accademici assieme a tutta una serie di fonti pratiche, quali: documentazione di performance, interviste, registrazioni video, sceneggiature e script, nonché materiali audiovisivi prodotti durante le performance. Rispetto all'attuale stato dell'arte la seguente ricerca mira così a comprendere l'estetica delle pratiche performative che collaborano con algoritmi intelligenti attraverso una ricerca ontologica sul linguaggio informatico e sulla pratica performativa. Questo tipo di percorso permette non solo una comprensione più approfondita di questa forma d'arte e un'analisi critica dei casi studio proposti, ma consente anche di comprendere il cruciale ruolo svolto dalle pratiche performative che collaborano con l'IA in un clima sociale e culturale che “saturato di dati e informazioni, sta perdendo la capacità di narrare” (Han, *op. cit.*).

## **Distribuzione del lavoro nel triennio**

A.A. 2024/2025

*1.11.24-31.12.24*

- Prima raccolta dei materiali attraverso una ricerca bibliografica e archivistica
- Delineamento dell'indice del quadro teorico
- Prima proposta di una possibile di visita sul campo: *Una Isla*, 13.12.2024, Aveiro, Portugal, Teatro Aveirense [<https://www.srserrano.com/it/agenda/>]
- Pianificazione delle visite sul campo per l'osservazione diretta delle performance nel semestre successivo

*1.1.25-31.3.25*

- Inizio della stesura del primo capitolo della tesi
- Studio preliminare dei case studies proposti
- Continuazione della ricerca sul campo attraverso interviste con gli artisti, registi, coreografi, musicisti e tecnici coinvolti nelle pratiche performative selezionate

*1.4.25-30.6.25*

- Studio più approfondito dei case studies selezionati, attraverso l'analisi dei risultati ottenuti nelle ricerche sul campo
- Ampliamento della bibliografia e continuazione della stesura della parte teorica

*1.7.25-30.9.25*

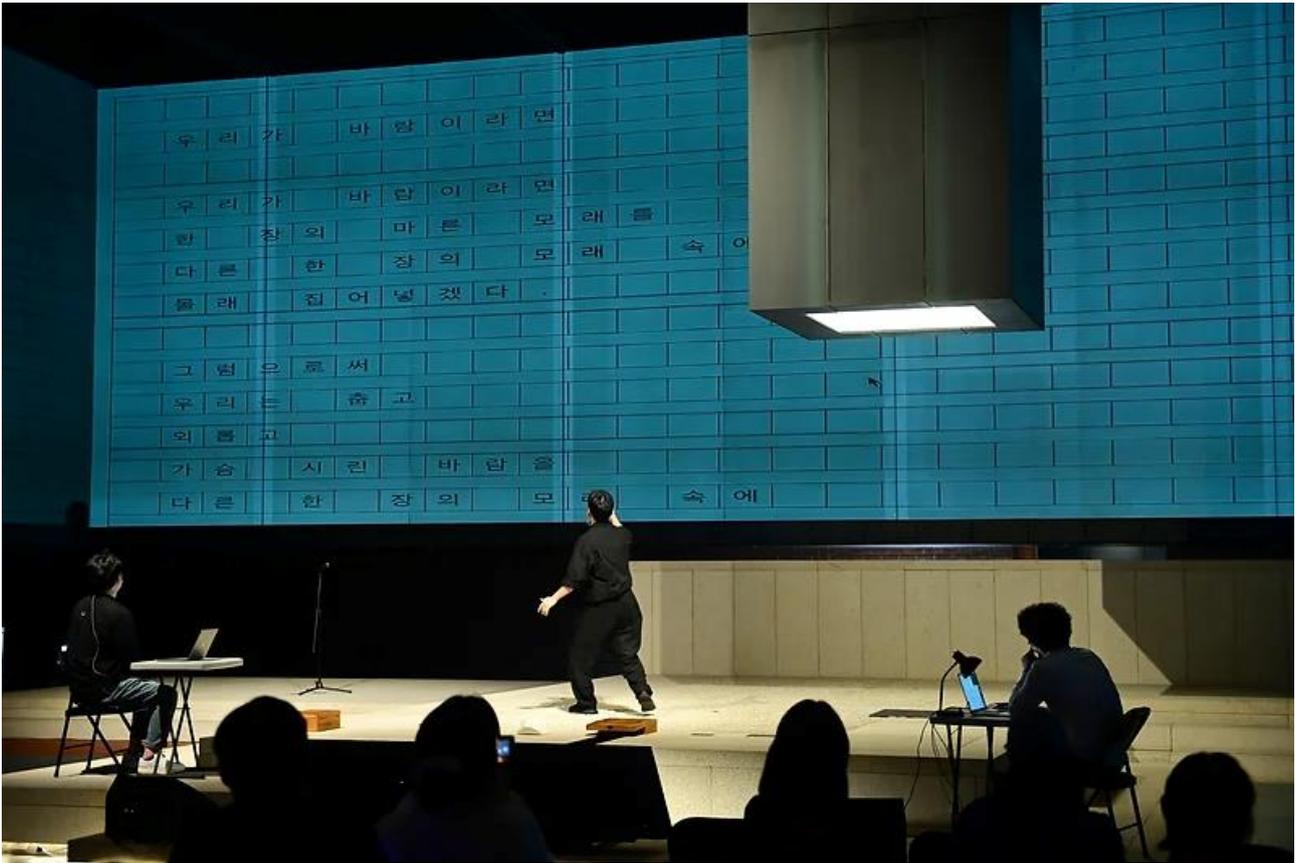
- Conclusione della prima stesura della parte teorica
- Delineamento dell'indice della ricerca storica
- Pianificazione delle visite sul campo per l'osservazione delle performance nel A.A. successivo
- Ampliamento dei case studies

A.A. 2025/2026

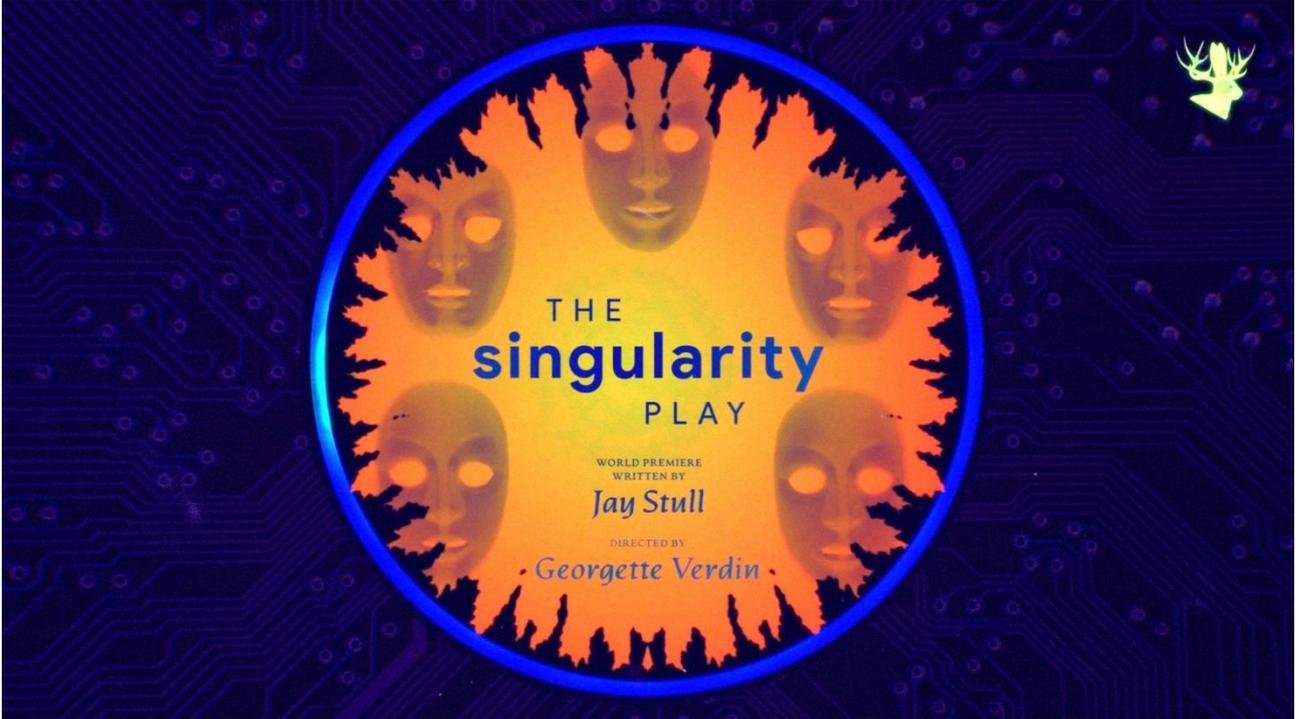
- Analisi dei case studies e dei dati raccolti nel primo anno accademico
- Conclusione della stesura della parte teorica e inizio stesura della ricerca storica
- Partecipazione a conferenze e workshop internazionali per presentare i primi risultati della ricerca e confrontarsi con altri studiosi del campo
- Continuazione delle interviste e aggiornamento del corpus di studio in base alle nuove scoperte e ai cambiamenti nel panorama delle performance con IA
- Conclusione della prima stesura della ricerca storica

A.A. 2026/2027

- Completamento delle analisi dei case studies
- Elaborazione di articoli scientifici basati sulla ricerca condotta durante il dottorato, da presentare a riviste accademiche del settore
- Revisione della tesi di dottorato e ultime integrazioni
- Diffusione dei risultati della ricerca attraverso pubblicazioni online, presentazioni pubbliche e partecipazione a eventi accademici



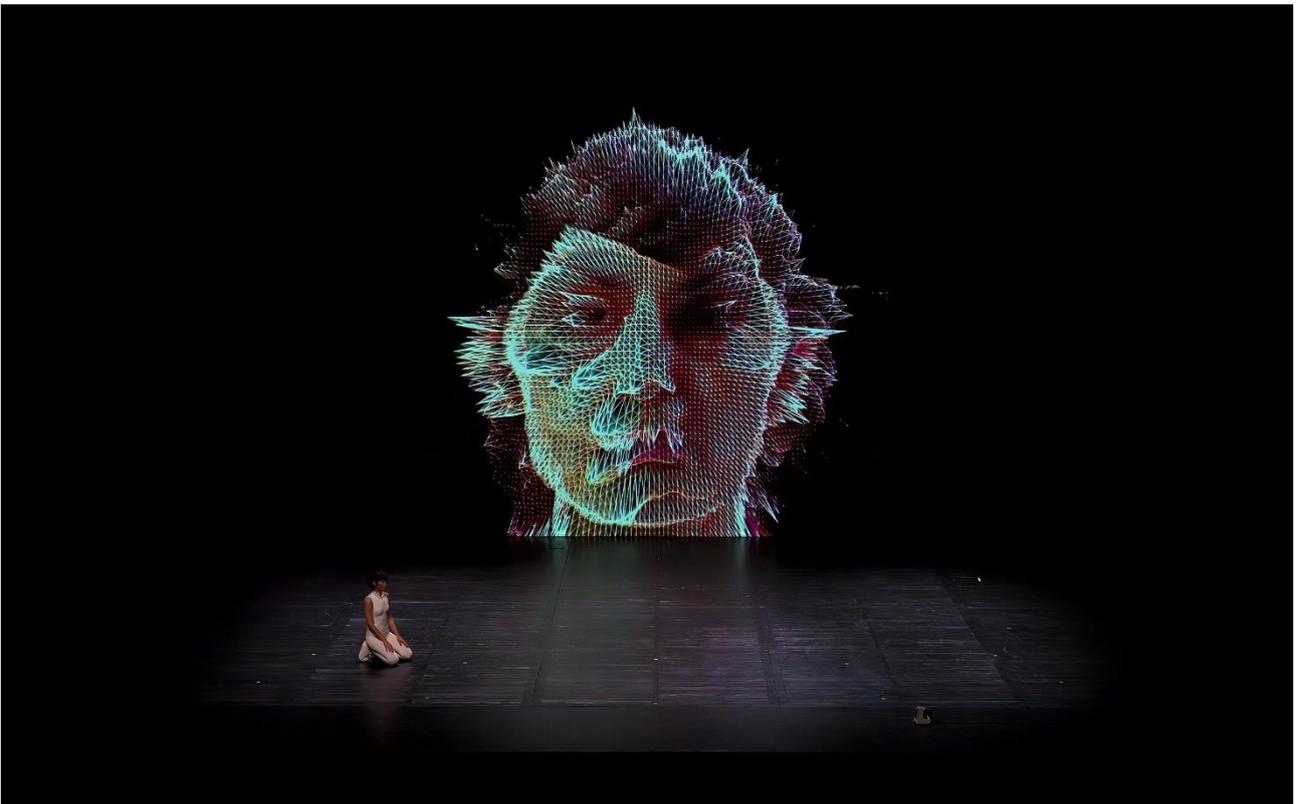
(Fig. 1) *Paphos 2.0*, Seosomun Shrine History Museum, Seoul, Korea, 2023



(Fig. 2) *The Singularity Play*, Jackalope Theatre Company, 2023/24



(Fig. 3) *A&I*, Orange Grove Studio, The Voxel, Baltimore, 2024



(Fig. 4) *Una Isla*, Agrupación Señor Serrano, Teatro Central, Sevilla, 2024.

## Bibliografia iniziale

- Appadurai A., *Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione*, Cortina ed., Milano, 2012.
- Audri S., Bengio J., *Art in the Age of Machine Learning*, MIT press Ltd, 2021.
- Barale A. (a cura di), Castelle M., Klingemann M., Mazzone M., Minazzi V., Moruzzi C., Obvious, Ridler A., Ward Dier G., *Arte e intelligenza artificiale. Be my GAN*, Jaca Book, Milano, 2020.
- Barison M., *Sul Concomitante, Metafisica e tecnica della violenza*, Meltemi Editore, Milano, 2023.
- Bauman F., *Embodied Human-Computer Interaction in Vocal Music Performance*, Springer Cham, 2023.
- Bedessi S., *Intelligenza artificiale e fenomeni sociali*, Apogeo Education, 2019.
- Benjamin W., *Il Narratore*, Einaudi, 2011.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi; 1°edizione 2014.
- Berlangieri M. G., *Performing space. Lo spazio performativo e l'hacking digitale*, Roma, Bordeaux, 2021.
- Berlangieri M. G., “Dove ha luogo la performance? Identità digitali, transmedialità e spazio della narrazione. Case histories: Romeo@Giulietta - #ShakespeareinInstagram”, in *BIBLIOTECA TEATRALE - ISSN 0045-1959*, BT 137, pp. 229-252, 2022.
- Berlangieri M. G., “I documenti digitali e le intelligenze artificiali. Il caso studio AI - Macbeth Horror Suite di Carmel”, in *SIGMA. - ISSN 2611-3309*, pp. 341-356, 2023.
- Berlangieri M. G., “La performance ininterrotta. Attori spettatori e Intelligenza Artificiale nello spazio fictional dei social”, in *Mimesis Journal. Scritture della performance 12*, n. 1, pp. 5-26, 2023.
- Bridle J., *New Dark Age: Technology and the End of the Future*, Verso Books, 2018.
- Bridle J., *Modi di essere*, Rizzoli, Milano, 2022.
- Broadhurst S., Machon J., *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006.
- Cruciani F., *Lo spazio del teatro*, Laterza, Roma-Bari, 2001.
- D'Isa F., *La rivoluzione algoritmica. Arte e intelligenza artificiale*, Luca Sossella Editore, 2024.
- Diodato R., *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, 2005.
- Di Vito B., Monda L. G. (a cura di), *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era digitale*, Massimiliano Piretti Editore, 2018.
- Dixon S., *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Mit Pr, 2007.
- Dorsen A., *On Algorithmic Theatre*, 2012  
[[https://onassiswebdata.blob.core.windows.net/prod/documents/on\\_algorithmic\\_theatre.pdf](https://onassiswebdata.blob.core.windows.net/prod/documents/on_algorithmic_theatre.pdf);  
ultimo accesso: 5 giugno 2024].
- Dorsen A., “Plato, Procedures, and Artificial Everything.” *TDR/The Drama Review* 63 (4), 2019.

- Felton-Dansky M., "The Algorithmic Spectator: Watching Annie Dorsen's Work". *TDR/The Drama Review - A Journal of Performance Studies* 63 (4), 2019.
- Ferraris M., *Documanità. Filosofia del nuovo mondo*, Laterza, 2018.
- Fileni F., *Analogico e digitale, la cultura e la comunicazione*, Edizioni Goliardiche, Trieste, 1996.
- Fischer-Lichte E., *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci Editore, Roma, 2014.
- Foucault M., *Le parole e le cose*, trad. it. di Loriga S., Feltrinelli, Milano, 2005.
- Goldsmith K., *Wasting Time on the Internet*, 2016.
- Griswold W., *Sociologia della cultura*, il Mulino, Bologna, 2005.
- Han B.-C., *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Milano, 2015.
- Han B.-C., *La scomparsa dei riti*, Nottetempo, 2021.
- Han B.-C., *La crisi della narrazione*, Einaudi, 2024.
- Heidegger M., *Essere e Tempo* (1927), tr. It. di Marini A., Mondadori, 2021.
- Heidegger M., *L'origine dell'opera d'arte* (1935), ed. it. a cura di Veiner V., Paravia, Torino, 1995.
- Heidegger M., *Lettera sull'umanismo* (1946), tr. it. di Volpi F., Milano, Adelphi, 1995.
- Heidegger M., *La questione della tecnica* (1953), goWare, Firenze, 2017.
- Heidegger M., *In cammino verso il linguaggio* (1959), Mursia, Milano, 1988.
- Heidegger M., *Linguaggio tramandato e linguaggio tecnico* (1962), Edizioni ETS, Pisa, 1997.
- Luciano F., *Information: a very short Introduction*, Oxford University Press, 2010.
- Luciano F., *The Philosophy of Information*, Oxford University Press, 2013.
- Luciano F., *Etica dell'intelligenza artificiale. Sviluppi, opportunità, sfide*, Raffaello Cortina Editore, 2022.
- Luhmann N., *Organizzazione e decisione*, Mondadori Bruno, 2005.
- Luhmann N., *Che cos'è la comunicazione?*, Mimesis, 2018.
- Luhmann N., *Introduzione alla teoria dei sistemi*, Pensa Multimedia, 2018.
- Machado P., Romero J., Greenfield G., *Artificial Intelligence and the Arts. Computational Creativity, Artistic Behavior, and Tools for Creatives*, Springer Cham, 2021.
- Maiello A., *L'archivio in rete. Estetiche e nuove tecnologie*, goWare, 2015.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizione Olivares, Milano, 2002.
- Manovich L., *L'estetica dell'intelligenza artificiale. Modelli digitali e analitica culturale*, Luca Sossella Editore, 2020.
- Manovich L., *Cultural Analytics. L'analisi computazionale della cultura*, Raffaello Cortina Editore, 2023.
- McKenzie J., *Digitality, Transmedia Knowledge, and Collective Thought Action*, BT, 137, 2022.
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare* (1964), Il Saggiatore, 2023.

- Migliorini M., Poli S., *L'effimero tangibile. Dal reale al virtuale: arti, spettacolo e prospettive di comunicazione digitale*, Ginevra Bentivoglio Editori, 2021.
- Menicacci A., Quinz E. (a cura di), *La scena digitale, Nuovi Media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001.
- Negroponte N., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano, 1995.
- Riva C., Ciofalo G., Degli Esposti P., Stella R., *Sociologia dei media*, Utet, Torino, 2022.
- Rokeby D., "Perspectives on Algorithmic Performance Through the Lens of Interactive Art". *TDR/The Drama Review* 63 (4): 88-98, 2019.
- Otto U., "Theatres of Control: The Performance of Algorithms and the Question of Governance", *TDR/The Drama Review - A Journal of Performance Studies* 63 (4): 121-38, 2019.
- Paltrinieri R. (a cura di), *Il valore sociale della cultura*, Franco Angeli, Milano, 2022.
- Pearlman E., "AI Comes of Age", *PAJ - Journal of Performance and Art* 43 (3): 55-62, 2020.
- Pedrazzi R., *Futuri possibili. Scenari d'arte e intelligenza artificiale*, Jaca Book, 2023.
- Pinotti A., Somaini A., *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016.
- Pizzo A., *Il copro mediatizzato. Corpo e personaggio nel teatro intermediale*, Mimesis Journal, 2018.
- Pizzo A., *Performing/Watching Artificial Intelligence on Stage*, in "Skenè JDTS", Virtual Theater, vol. 7, n.1, 2021 [<https://iris.unito.it/retrieve/e27ce432-1a40-2581-e053-d805fe0acbaa/26-98-PB.pdf>; ultimo accesso: 5 giugno 2024].
- Pizzo A., Lombardo V., Damiano R., *Interactive storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'Intelligenza Artificiale*, Dino Audino Editore, Roma, 2021.
- Pontremoli A., *La danza. Storia, teoria, estetica del Novecento*, Laterza, Roma-Bari, 2004.
- Scolari Carlos A., *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*, in "International Journal of Communication", vol. 3, 2009.
- Tam K.-K., *Performance Arts: Research in the Age of Digital Revolution*, Springer Cham, 2023.
- Valentini V., *Reinventare il medium teatro*, in Valentini V., Pittaluga N. (a cura di), *Studio Azzurro. Teatro*, Contrasto, Roma, 2012.
- Zhen R., *The role of AI in theatre: Exploring the creation of AI-generated stage plays*, 2024 [[https://www.researchgate.net/publication/379506523\\_The\\_role\\_of\\_AI\\_in\\_theatre\\_Exploring\\_the\\_creation\\_of\\_AI-generated\\_stage\\_plays](https://www.researchgate.net/publication/379506523_The_role_of_AI_in_theatre_Exploring_the_creation_of_AI-generated_stage_plays); ultimo accesso: 5 giugno 2024].