L'estetica dell'intelligenza artificiale tra creatività cooperativa e autorialità. Intervista a Enrico Terrone

di Giacomo Bottos, Daniele Molteni

03-03-2026

Il 26 e 27 febbraio Genova ha ospitato l'evento "Filosofia, Estetica Cooperativa e Intelligenza Artificiale", tappa nazionale della Biennale dell'Economia Cooperativa di Legacoop dedicata al rapporto tra intelligenza artificiale, cultura e modelli cooperativi. Due giorni di confronto tra filosofia, scienza e impresa per approfondire le trasformazioni introdotte dall'IA generativa nei processi creativi e nelle forme della cooperazione.
Pandora Rivista è media partner dell'evento. Per esplorare questi temi abbiamo intervistato Enrico Terrone - professore ordinario di Estetica all'Università di Genova - ospite dell'evento con un contributo dedicato alla creatività cooperativa nell'era dell'intelligenza artificiale generativa. Il programma completo dell'evento è disponibile sul sito di Legacoop Liguria.

Rispetto ai temi al centro della Biennale dell'Economia Cooperativa, in particolare l'intelligenza artificiale, anche nella prospettiva delle possibilità che può generare all'interno dell'ecosistema cooperativo e di eventuali paradigmi alternativi, in che direzione può orientarsi uno sguardo estetico? Da dove partire per tracciare un quadro generale?
Enrico Terrone: L'estetica è una disciplina filosofica che si occupa di un certo tipo di valutazione. In questo senso è complementare all'etica, che rappresenta l'altra grande area valutativa della filosofia. La differenza sta nell'oggetto: l'etica valuta comportamenti, decisioni, azioni; l'estetica valuta il modo in cui le cose appaiono, si presentano, vengono esperite. Il giudizio estetico impiega predicati come "bello". In che senso, allora, questa disciplina può essere collegata alla cooperazione? C'è anzitutto un livello fondamentale: l'estetica, in un certo senso, è già cooperativa. Il bello è diverso dal piacevole, perché dire "è bello" non equivale a dire "mi piace". Quando affermo che qualcosa è bello, non sto semplicemente esprimendo una preferenza soggettiva; sto implicitamente chiedendo l'assenso degli altri, suggerendo che quell'oggetto è fatto per piacere anche a loro. Questa è l'idea centrale di Kant: il giudizio estetico implica una pretesa di condivisione. In questo senso è un'attività intrinsecamente cooperativa.
C'è poi un secondo livello che riguarda l'arte, oggetto privilegiato dell'estetica. Le opere d'arte sono tipicamente create per suscitare esperienze estetiche. E l'arte possiede una dimensione cooperativa spesso trascurata a causa del mito romantico dell'artista solitario. In realtà, molte forme artistiche, l'architettura, il cinema, la serialità televisiva, sono profondamente cooperative già nella fase di creazione. Infine, c'è un terzo livello che implica un interrogativo: la cooperazione stessa può essere oggetto di valutazione estetica? Possiamo considerare esteticamente interessante non solo ciò che un gruppo produce, ma il suo stesso modo di cooperare? Un gruppo che lavora insieme, professionalmente o creativamente, non solo può produrre oggetti belli; ma il suo stesso processo cooperativo può diventare oggetto di apprezzamento estetico.

Abbiamo parlato del legame tra estetica e cooperazione. Che cosa significa, oggi, parlare di creatività cooperativa nell'epoca dell'intelligenza artificiale generativa? E tra chi avviene la cooperazione in questo contesto?

Enrico Terrone: Qui si apre un ulteriore livello di riflessione. Con la crescita esponenziale dell'intelligenza artificiale generativa negli ultimi anni si è affacciata una forma nuova di cooperazione: non più soltanto tra esseri umani, ma tra intelligenza umana e intelligenza artificiale. Questo introduce un fronte inedito, sia per la teoria della cooperazione, sia per l'estetica. L'interazione con sistemi generativi è diventata particolarmente rilevante nella produzione di oggetti di interesse estetico, talvolta esplicitamente artistico. Penso alle immagini create con strumenti come Midjourney, ma anche a certi testi poetici o narrativi prodotti con ChatGPT, o ai sistemi che supportano la composizione musicale e la generazione di video. Naturalmente, come accade spesso quando si parla di intelligenza artificiale, resta aperta una questione concettuale, ovvero fino a che punto possiamo estendere categorie forgiate per descrivere gli esseri umani a queste nuove entità. È davvero intelligenza? È davvero creatività? Possiamo dire che lavorare insieme a questi sistemi costituisca una forma autentica di cooperazione? Queste domande non hanno ancora una risposta definitiva.
Tuttavia, è chiaro che, sul piano pratico, sta emergendo un tipo di interazione che somiglia a una collaborazione: l'essere umano orienta, seleziona, rielabora; il sistema genera, propone, sorprende. Questa dinamica apre uno spazio nuovo di indagine estetica, perché riguarda il modo in cui vengono prodotti oggetti capaci di suscitare esperienza e valutazione. In questo senso, la creatività cooperativa nell'epoca dell'intelligenza artificiale non è soltanto il risultato di più menti umane che lavorano insieme, ma può diventare l'esito di un'interazione ibrida tra umano e artificiale, la cui natura resta ancora da chiarire sul piano filosofico.

Uno dei temi più attuali, soprattutto in riferimento alla generazione di immagini tramite intelligenza artificiale, è quello dell'autorialità. Quando pensiamo a un dipinto, a una scultura o a un'opera tradizionale, l'autore è chiaramente identificabile. Con l'uso di sistemi generativi, invece, molte funzioni vengono delegate alla macchina e si apre un dibattito su chi sia davvero l'autore e se si possa parlare di arte, quando questa viene prodotta con l'intelligenza artificiale. Un suo recente articolo, scritto insieme a Nick Young, dal titolo Growing the Image. Generative AI and the Medium of Gardening, propone di considerare l'intelligenza artificiale generativa - in particolare Midjourney - non come agente né come semplice strumento, ma come un medium "dinamicamente recalcitrante". Che cosa significa? Può spiegare l'analogia con il giardinaggio e l'idea di recalcitranza dinamica?
Enrico Terrone: Il punto di partenza è l'esistenza di due modelli opposti per interpretare l'intelligenza artificiale generativa. Il primo è il modello strumentale, che afferma che l'IA sarebbe uno strumento come gli altri. Così come guidiamo un'automobile, scriviamo con una penna o usiamo un forno per fare una torta, allo stesso modo utilizziamo un sistema generativo per produrre un'immagine. Questo modello coglie un aspetto vero: l'intelligenza artificiale è un artefatto tecnologico creato dall'essere umano. Tuttavia, a differenza degli strumenti tradizionali, questi sistemi non si limitano a eseguire fedelmente i nostri comandi. Gli strumenti classici funzionano bene quando fanno esattamente ciò che abbiamo impostato; se non lo fanno, li consideriamo guasti. I sistemi generativi, invece, funzionano tanto meglio quanto più producono risultati che non avevamo previsto in modo dettagliato. La loro imprevedibilità non è un difetto, ma una caratteristica strutturale. Di fronte a questo primo modello di interpretazione ne emerge uno opposto, che considera l'IA come un soggetto, al pari di una persona. Ma anche questa interpretazione appare eccessiva. I sistemi generativi non hanno coscienza, non provano piacere o dolore e non possiedono uno status morale paragonabile a quello umano. Attribuire loro la piena soggettività significa spingersi troppo oltre. La nostra proposta è dunque la via intermedia di pensare l'intelligenza artificiale generativa come un medium, qualcosa di più di uno strumento ma meno di un soggetto. L'analogia con il giardinaggio serve a chiarire questo punto. Nel giardinaggio non si può dire che il terreno o i semi siano strumenti

nel senso stretto del termine. Gli strumenti sono, semmai, la zappa o l'aratro. Il giardiniere opera in un contesto in cui deve negoziare con processi naturali autonomi e il risultato finale non è semplicemente l'esecuzione di un progetto imposto dall'esterno, ma l'esito di un'interazione tra l'intenzione del giardiniere e le dinamiche proprie della natura.
Il giardinaggio è stato considerato un'arte, soprattutto tra XVII e XVIII secolo. È un'arte peculiare, perché non consiste nel controllo totale della materia, ma in una forma di coltivazione e orientamento di processi che hanno una loro autonomia. Qualcosa di analogo accade con Midjourney o con altri sistemi generativi. L'essere umano imposta, orienta, formula prompt, seleziona. Ma il sistema sviluppa risposte attraverso processi che non sono completamente trasparenti, nemmeno ai suoi stessi progettisti. Gli ingegneri parlano spesso di "allenare" o "far crescere" il sistema, in un processo che non equivale alla programmazione lineare di uno strumento tradizionale. Ecco perché parliamo di medium "dinamicamente recalcitrante". È dinamico perché genera attivamente risultati, e recalcitrante perché non si lascia ridurre a mera esecuzione passiva. Resiste, in un certo senso, alle intenzioni dell'utente, introducendo variazioni e deviazioni che non sono semplici errori, ma parte del suo funzionamento. Si crea così qualcosa di intermedio tra tecnica e natura. È tecnico perché prodotto dall'uomo, come ogni artefatto. Ma è simile alla natura perché possiede una processualità autonoma, una capacità di sviluppo non completamente determinata dal controllo umano. Come un temporale o la crescita di una foresta non sono "strumenti", così un sistema generativo non è semplicemente un utensile sofisticato. Questa posizione permette di evitare sia la riduzione a puro strumento sia l'antropomorfizzazione eccessiva. Consente di comprendere l'intelligenza artificiale generativa come un nuovo tipo di medium creativo, che richiede una forma di interazione più simile alla coltivazione che alla manipolazione meccanica.

Nel suo lavoro si è occupato anche di filosofia dell'ingegneria. Considerando l'ingegneria come una disciplina a cavallo tra arte e scienza - in quanto produce artefatti che devono avere una funzione - come si può applicare questa prospettiva al mondo dell'intelligenza artificiale, in particolare a quella generativa? Qual è il suo funzionamento specifico e quali finalità sociali può assumere?
Enrico Terrone: Una parte importante della mia ricerca filosofica riguarda il tentativo di elaborare una teoria generale della creazione umana. L'idea è trattare oggetti tecnici semplici, opere artigianali, realizzazioni ingegneristiche complesse e opere d'arte come manifestazioni differenti di un'unica attività fondamentale. La filosofia, operando a un livello di astrazione elevato, cerca di individuare tratti comuni tra fenomeni apparentemente diversi. Mi interessa dunque capire in che senso un artista, un artigiano e un ingegnere compiano, in fondo, lo stesso tipo di operazione: individuare strutture capaci di produrre determinati effetti, combinando elementi conosciuti per ottenere funzioni specifiche. L'ingegneria rappresenta il punto in cui questa attività raggiunge il massimo grado di controllo, perché si fonda su conoscenze scientifiche approfondite. Attraverso la comprensione delle leggi fisiche, matematiche o informatiche, è possibile manipolare gli elementi con grande precisione per ottenere risultati sofisticati. Con l'intelligenza artificiale, però, l'ingegneria raggiunge un punto particolarmente interessante, perché quello che crea è qualcosa che somiglia, in modo inquietante, al suo creatore. Tradizionalmente l'oggetto creato rimane uno strumento sotto il controllo dell'essere umano, ma nel caso dell'IA generativa abbiamo un sistema che non solo riproduce capacità tipicamente umane - come generare immagini, testi o musica - ma talvolta supera le prestazioni dell'individuo medio in queste attività. Questo scenario richiama anche un motivo antico dell'arte: il mito della statua che prende vita, del dipinto talmente realistico da ingannare l'osservatore, dei personaggi di finzione che suscitano emozioni più intense di quelle generate da persone reali. L'idea di creare oggetti che somigliano ai soggetti che li producono è un filo rosso che unisce tecnologia e arte. Con l'intelligenza artificiale questo tratto raggiunge una forma estrema. Da un lato, rappresenta il culmine dell'ingegneria come progettazione funzionale. Dall'altro,

introduce interrogativi profondi sulla natura della creazione, del controllo e dell'identità del creatore rispetto all'oggetto creato.
Per quanto riguarda le finalità sociali, molto dipende dal contesto di impiego. L'ingegneria, intesa come progettazione di strutture per produrre effetti, è neutra rispetto ai fini; ma i fini non lo sono. L'intelligenza artificiale può essere orientata verso obiettivi di efficienza economica, di produzione culturale, di accessibilità, di inclusione, oppure verso forme di concentrazione del potere e di controllo. Dal mio punto di vista filosofico, l'obiettivo è comprendere che cosa stiamo effettivamente creando quando sviluppiamo questi sistemi, che non sono semplici strumenti ma dispositivi capaci di intervenire nei processi simbolici, comunicativi ed estetici della società.

Alla luce delle caratteristiche dell'intelligenza artificiale generativa che ha sottolineato, come cambia il modo di intendere l'ingegneria e la responsabilità di chi progetta questi sistemi? Soprattutto considerando che, almeno per ora, le grandi piattaforme di intelligenza artificiale non sono cooperative ma concentrate nelle mani di pochi attori con interessi specifici.
Enrico Terrone: Qui entra in gioco un'altra dimensione valutativa della filosofia, accanto all'estetica: quella etico-politica. È un ambito che mi interessa, ma che eccede in parte le mie competenze specifiche. Detto questo, le diverse dimensioni valutative non sono compartimenti stagni. Cultura e tecnologia formano un sistema integrato, e giudizi estetici ed etico-politici tendono spesso a incrociarsi. Nel caso dell'intelligenza artificiale generativa, uno dei problemi etico-politici più evidenti riguarda lo sfruttamento del lavoro creativo. Questi sistemi vengono addestrati su grandi dataset, spesso raccolti da Internet o da archivi digitalizzati, che includono opere prodotte da artisti e autori senza che vi sia stato un consenso esplicito o una forma di riconoscimento. Si crea così una situazione ambigua. Da un punto di vista estetico, si potrebbe dire che l'artista che utilizza l'intelligenza artificiale instaura una forma di dialogo con artisti del passato o del presente. Il loro lavoro entra, in qualche modo, nel nuovo processo creativo. È un'interazione affascinante, perché permette una modalità inedita di confronto con tradizioni e stili diversi. Tuttavia, dal punto di vista etico-politico, questa interazione rischia di configurarsi più come appropriazione che come cooperazione. La cooperazione, infatti, presuppone adesione volontaria e riconoscimento reciproco. Se il lavoro di altri viene incorporato senza consenso e senza compensazione, la dimensione cooperativa diventa problematica.
Per questo motivo, la questione della responsabilità non riguarda solo chi usa questi sistemi, ma anche chi li progetta e chi ne detiene il controllo economico. Se i benefici si concentrano nelle mani di pochi soggetti proprietari delle infrastrutture tecnologiche, mentre il materiale creativo proviene da una molteplicità di autori non riconosciuti, si produce uno squilibrio significativo. In definitiva, anche se il mio interesse principale resta rivolto alla natura degli oggetti prodotti e alla loro manifestazione estetica, non si può ignorare che questi oggetti nascono all'interno di un contesto socioeconomico preciso. E quel contesto incide sia sulla valutazione etica sia, indirettamente, su quella estetica.

Nelle sue ricerche, lei si è occupato anche di cinema e serialità televisiva. Le serie mostrano come la ripetizione strutturata di immagini e storie possa modellare l'immaginario collettivo. In un certo senso, anche i modelli economici, quando diventano seriali, producono effetti culturali analoghi. Che cosa servirebbe perché la cooperazione produca qualcosa di "bello" e magari di seriale, capace di incidere nell'immaginario contemporaneo anche dal punto di vista estetico?
Enrico Terrone: Le cosiddette arti di massa, nate tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento - fotografia, cinema, fumetto, radio, televisione - hanno un legame strutturale con la tecnologia. A differenza delle arti tradizionali, richiedono dispositivi complessi e, spesso, il lavoro coordinato di più persone. Questo le mette in tensione con la concezione romantica dell'artista come genio solitario, creatore assoluto la cui opera sarebbe pura emanazione individuale. Nel cinema, ad esempio, la

cooperazione è evidente: regista, sceneggiatori, attori e tecnici lavorano insieme. Lo stesso peraltro valeva già per la musica orchestrale e per il teatro, che sono forme artistiche intrinsecamente cooperative. Con la serialità televisiva si aggiunge un ulteriore elemento, perché la cooperazione si estende nel tempo. Le serie possono durare anni, con cambi nei team creativi, evoluzioni narrative, passaggi di testimone. L'opera stessa si sviluppa attraverso questa cooperazione prolungata. Storicamente questo ha generato delle resistenze dal punto di vista del riconoscimento di questa forma d'arte. Anche quando il cinema era ormai considerato come la settima arte, la televisione veniva guardata con maggiore sospetto proprio per il suo carattere ancora più cooperativo e seriale. Oggi, invece, si tende a riconoscere che attività cooperative complesse possono generare un valore estetico significativo.
Resta però una tensione. La teoria romantica del genio non era del tutto infondata, perché esprimeva l'idea che l'artista individuale disponesse della massima libertà espressiva. Quando l'attività diventa cooperativa e seriale, per garantire coordinamento e continuità si introducono regole, schemi, meccanismi di ripetizione. Questo comporta il rischio di perdere originalità e freschezza, che sono elementi centrali dell'esperienza estetica. Il punto, allora, è trovare un equilibrio tra l'organizzazione necessaria alla cooperazione e la preservazione di spazi di invenzione e creatività.

Quando si parla di differenza tra opera d'arte e opera di artigianato, emerge anche un tema di gerarchia culturale, di riconoscimento e di originalità, oltre che di libertà dell'artista. In questa prospettiva di superamento del genio romantico e di ampliamento cooperativo e seriale della produzione creativa, come si colloca la sua ricerca?
Enrico Terrone: In questa direzione credo sia necessario mettere in discussione la nozione tradizionale di arte come insieme ristretto di opere collocate idealmente su un piedistallo, separate da una vasta produzione considerata priva di interesse estetico. Negli ultimi anni la mia principale attività di ricerca si è concentrata su un progetto finanziato dalla Commissione Europea, intitolato The Philosophy of Experiential Artifacts (PEA), che coinvolge numerosi ricercatori sia italiani sia stranieri. L'idea chiave è di introdurre la categoria di "artefatto esperienziale", più ampia e inclusiva rispetto alla nozione canonica di opera d'arte. Un artefatto esperienziale è un oggetto progettato per produrre un'esperienza, per generare effetti nella mente di chi lo incontra.
In questo senso, molte produzioni contemporanee, soprattutto in ambito digitale, sui social network o nelle piattaforme online, condividono con le opere d'arte la finalità di suscitare reazioni, emozioni, forme di condivisione e cooperazione simbolica. Tuttavia, risulta difficile ricondurle tutte alla definizione tradizionale di arte. Se accettiamo che la produzione di effetti esperienziali non sia prerogativa esclusiva delle arti canoniche, ma caratterizzi una gamma più ampia di oggetti tecnici e culturali, possiamo comprendere meglio ciò che accade nella cultura contemporanea. Nel gruppo di ricerca è presente anche Simon Evnine, professore all'Università di Miami e visiting professor all'Università di Genova, uno dei principali studiosi di filosofia dei meme. Ha scritto lavori influenti sul tema e il suo contributo è significativo proprio perché i meme rappresentano un esempio paradigmatico di artefatti esperienziali: oggetti che producono effetti cognitivi, emotivi e sociali, ma che sfuggono alle categorie tradizionali dell'arte. L'obiettivo, dunque, non è abolire la distinzione tra arte e non arte, ma ampliare lo sguardo teorico per comprendere meglio la varietà di oggetti che oggi strutturano le nostre esperienze estetiche e culturali.