



Nota sull'automatismo come pratica creativa in letteratura

Niccolò Monti

Università di Torino

Introduzione

La presente nota ha per oggetto una delle forme possibili della “creatività” letteraria, ossia la scrittura mediante tecniche che la automatizzano. Ciò sarà esplorato dapprima attraverso i surrealisti, in secondo luogo mediante la cibernetica, dove la creatività diventa una facoltà attribuibile alle macchine tanto quanto agli esseri, e infine con l'automatismo delle tecniche di apprendimento profondo e con una scrittura algoritmica che oggi trova già i suoi manifesti e i suoi movimenti artistici.

Come Roland Barthes ricordava, il “desiderio” — specialmente il desiderio di scrivere — è sempre regolato, inquadrato, guidato dalle griglie di una grammatica. Intervengono inoltre questioni di genere letterario, dato che ciò che scriviamo implica necessariamente il rapporto con una serie di convenzioni e aspettative che dirigono i procedimenti di scrittura. Intervengono poi dei fattori d'ordine tecnologico, ovvero i mezzi meccanici o le tecniche impiegate durante la scrittura — oggi in particolar modo quelle digitali —, e in questo novero sono da considerare anche i fattori culturali, che plasmano l'espressione e il contenuto della scrittura.

Si tratterà di rintracciare, in maniera succinta, il percorso storico che ha reso la scrittura automatica sostenuta dai surrealisti un'idea da cui derivano oggidi alcune tecniche e pratiche di scrittura automatizzata. Ci domanderemo anzitutto cosa ne è della creatività nel momento in cui essa diventa automatica o automatizzata.

1. A partire dalla scrittura automatica

La scrittura automatica non può essere localizzata in un discorso unico. Essa va rintracciata laddove si intrecciano le funzioni scientifiche dell'automatismo e quelle spirituali : da un lato nelle forme di psichismo che spopolavano in Europa tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo ; dall'altro nello sviluppo della psicopatologia, tramite gli studi sull'isteria condotti da Jean-Martin Charcot e poi con la psicanalisi freudiana.

Medium e medici sono stati i primi in quell'epoca a poter trattare, delimitare, spiegare la scrittura automatica. I loro discorsi si trovavano spesso agli antipodi, ma, nonostante ciò, essi erano profondamente implicati a vicenda. Sul piano tecnico, ad esempio, sia per i medici sia per i medium, l'ipnosi era una tecnica cui spesso si faceva ricorso per mediare con un livello nascosto e altrimenti invisibile della coscienza umana ; e sul piano epistemico, i due discorsi esistevano nella medesima tendenza culturale a meccanizzare, o a pensare meccanicamente, la creatività e ogni altra attività umana¹.

Questa tendenza è legata a cambiamenti più generali : automatismo e automazione, d'altra parte, fanno parte di un medesimo sfondo storico sul quale si staglia l'industrializzazione del lavoro ; ma si tratta di una tendenza che ritroviamo diffusa in più ambiti e in varie forme, nel momento in cui diviene un'ideologia e persino una poetica, ad esempio negli elogi alle macchine, alla loro estetica, alla loro bellezza e velocità, oppure nell'impiego euforico delle nuove tecnologie nell'arte, o ancora nell'imitazione del comportamento macchinico, o infine nell'idea, o nel timore, che gli esseri umani non siano essi stessi altro che automi.

Un'idea simile era quella che, già nel 1879, William James criticava in un articolo contro la *Conscious-Automaton-theory*, teoria che, secondo l'autore, ammonterebbe a poco più che una forma di comportamentismo meccanicista : "The theory maintains that in everything outwards we are pure material machines"². Agli "automatisti" (Douglas Spalding, William Clifford, Shadworth Hodgson e Julien Huxley, fratello di Aldous, lo scrittore) James oppone l'idea per la quale l'attività psicologica non può essere totalmente ridotta a una spiegazione fisiologica, ossia soltanto a processi nervosi di tipo causa-effetto. Gli automatismi organici, come la respirazione e i vari altri processi motori, sebbene non sembrano regolati da alcun intervento selettivo della coscienza, secondo James essi potrebbero ugualmente risultare da qualche "slowly organised habit acquired under the guidance of conscious feeling"³.

Troveremo mezzo secolo più tardi, con la cibernetica, una delle diramazioni maggiori di questo scontro fra chi difende un'istanza cosciente forte e chi invece

1 Sullo psichismo a fine Ottocento, un articolo da recuperare è quello di F.W.H. Myers, "Automatic Writing, or the Rationale of Planchette", *The Contemporary review* (1866-1900), 47, 1885. Per un apporto al tema dalla parte medico-scientifica, si veda C. Mercier, "Automatic Writing", *British Medical Journal*, n° 1726, 1894, pp. 198-199.

2 W. James, "Are we Automata ?", *Mind*, 13, 1879, p. 1.

3 Ivi, p. 18 n.

sostiene una visione legata all'immagine dell'uomo-macchina. D'altro canto, sarà sulla scia delle riflessioni sullo psichismo che si aprirà la via a una *poetica* dell'automatismo, come avviene nel contesto del movimento surrealista. Per precisare le origini di questa poetica, occorre partire dagli scritti di André Breton.

Il testo inaugurale è costituito dai tre capitoli di *Champs magnétiques*, comparsi in rivista nel 1919 e scritti con Philippe Soupault. Breton stesso ne parlerà così qualche anno più tardi, rimarcando come quel momento avesse segnato la maturità del gruppo surrealista, al di là di ogni influenza dada: "Il s'agit là du premier ouvrage *surréaliste* (et nullement dada) puisqu'il est le fruit des premières applications systématiques de l'écriture automatique"⁴. I due scrittori praticavano quotidianamente con l'automatismo, fino a otto o dieci ore di fila, senza ancora aver definito le ragioni poetiche a sostegno della loro scelta. Breton, sempre a posteriori, ricorda come la necessità fosse anzitutto legare l'automatismo all'esperienza del sonno. Secondo lui, si tratta di "explorer (...) ce qu'on appelle les *états seconds*. (...) Ce qui nous a passionnément intéressé en eux, c'est la possibilité qu'ils nous donnaient d'échapper aux contraintes qui pèsent sur la pensée surveillée"⁵.

Perciò la condizione mentale richiesta si avvicina a quella ottenuta grazie all'ipnosi, nella maniera in cui era praticata dagli spiritisti, o dagli psichiatri al fine di porre i pazienti in uno stato di ricettività, aprendo la via ad espressioni o immagini altrimenti inaccessibili durante la normale veglia. Breton definisce così questa sorta di creatività dissociativa:

Pour que cette écriture soit véritablement automatique, il faut en effet que l'esprit ait réussi à se placer dans des conditions de détachement par rapport aux sollicitations du monde extérieur aussi bien que par rapport aux préoccupations individuelles d'ordre utilitaire, sentimental, etc.⁶

In altre parole, il soggetto deve sbarazzarsi di ogni ostacolo alla sua creatività libera e spontanea, per evitare che essa sia ricondotta alle convenzioni del pensiero "sorvegliato", quello della veglia. Per di più, in un passaggio degli *Entretiens*, Breton sottolinea la distanza che separa riguardo questo punto i surrealisti dalla psicanalisi freudiana:

Aux yeux des psychanalystes, l'écriture automatique ne valait que comme *moyen* d'exploration de l'inconscient. Il n'était pas question pour eux de considérer le produit automatique en lui-même, de le soumettre aux critères d'intérêt qui s'appliquent aux différentes catégories de textes *élaborés*.⁷

La mancanza della psicanalisi sarebbe dunque di non tenere in conto i testi automatici se non per farne una lettura analitica, scartando interamente ogni

4 A. Breton, *Entretiens 1913-1952*, Paris, Gallimard, 1952, p. 56.

5 Ivi, p. 79.

6 Ivi, p. 81.

7 Ivi, p. 236.

considerazione estetica. Per i surrealisti, al contrario, la scrittura dei sogni e la riproduzione per ipnosi dello stato ineffabile del sonno meritano ben più di una interpretazione analitica allo scopo di sondare l'inconscio dei pazienti. Per essi, attraverso l'automatismo l'ispirazione onirica o spiritica, sarà possibile raggiungere "la *liberté* humaine, se ravivant dans l'identification parfaite de l'homme et de son langage"⁸. L'automatismo, allora, diviene qualcosa più di un mezzo. Esso condiziona l'identità del soggetto e la sua funzione espressiva.

In seguito, ovvero prima nel 1930 nel *Secondo Manifesto* e in seguito in un articolo uscito nel 1933 col titolo "Le Message Automatique", André Breton emenderà parzialmente la sua posizione, continuando a specificare la posizione del surrealismo riguardo la scrittura automatica, ad esempio insistendo sulle differenze con lo psichismo, nonché sulla necessità di ripensare l'automatismo in chiave attiva e non più esclusivamente passiva⁹. Ma nella stessa epoca, e già da oltre due decenni, anche i futuristi italiani avevano affrontato tale condizione macchinica, indotta dalla pratica automatica, per farne lo stendardo di una rivoluzione totale del poetare. Benché anteriore al surrealismo, nel futurismo è già presente l'espressione di ciò che avverrà a partire dagli anni '40, nel momento in cui l'idea del soggetto creativo sarà trasformata dal discorso cibernetico.

Le *parole in libertà* di Marinetti erano il mezzo espressivo che doveva inaugurare una nuova condizione antropologica, che il poeta annunciava in tono enfatico: "Dopo il regno animale, ecco iniziarsi il regno macchinico. (...) noi prepariamo la creazione dell'UOMO MECCANICO DALLE PARTI INTERCAMBIABILI"¹⁰. Dopo dieci anni, un altro futurista, concentra un suo scritto specificamente sul ruolo estetico delle macchine, confermando la loro miticità: "*The Machine* in its practical and material function comes to have today in human concepts and thoughts the significance of an ideal and spiritual inspiration"¹¹. La posizione favorevole dei futuristi riguardo le macchine si rivela essere più sfaccettata di quella dei surrealisti, ma, nonostante ciò, tra gli uni e gli altri incontriamo una fascinazione simile per le nuove forme di creazione che l'automatismo prometteva agli scrittori.

Bisognerebbe in effetti parlare di una creatività *altra* che, ora contraddicendo Breton, non sembra propriamente legata a una maggiore "liberté". Il limite del surrealismo è una quasi cieca fiducia nella spontaneità linguistica, a rischio di cadere nell'estrema convenzionalità. Non è da poco che, proprio riguardo a questo limite, si era espresso Barthes in polemica contro Breton:

8 *Ibid.*, p. 237.

9 Per uno studio sulle tecniche di scrittura surrealiste si rimanda a L. Jenny, *La fin de l'intériorité*, Paris, P.U.F., 2002, mentre per un approfondimento sul solo automatismo, cfr. *id.*, "Les aventures de l'automatisme", *Littérature*, 72, 1988. In guisa di riferimento generale, si veda M. Nadeau, *Historie du surréalisme*, Paris, Seuil, 1964.

10 F.T. Marinetti, "Manifesto tecnico della letteratura futurista" (1912), in AAVV, *I Manifesti del futurismo*, Firenze, Lacerba, 1914, p. 96.

11 E. Prampolini, "The Aesthetic of the Machine and Mechanical Introspection in Art", *Broom: An International Magazine of the Arts*, 3, 3, 1922, p. 236.

l'automatisme (...) ne ramène nullement du « spontané », du « sauvage », du « pur », du « profond », du « subversif », mais au contraire du « très codé » : le mécanique ne peut faire parler que l'Autre, et l'Autre est toujours *conforme*. (...) L'idée d'écriture automatique implique une vue idéaliste de l'homme, divisé en sujet profond et sujet parlant.¹²

Barthes oppone ai surrealisti un'idea corporale di scrittura, già chiara in quest'intervista del 1974 : la scrittura automatica surrealista ignora la corporeità del soggetto, riducendo ogni creazione a un incontro con gli stadi profondi, gli stati secondi, dove si dovrebbe trovare la parola “vera” e libera. Ma la scrittura automatica diventa scrittura senza stile, e dunque una scrittura stilizzata, che si crede svincolata da ogni costrizione. Ecco il limite del discorso dei surrealisti sull'automatismo — almeno quello di Breton.

2. Dalla cibernetica al “promptismo”

Abbiamo finora osservato il cambiamento di una certa idea di creatività tramite i discorsi dei surrealisti e in parte dei futuristi riguardo la scrittura automatica. Ora è giunto il momento di parlare della cibernetica e di come essa abbia a sua volta cambiato le modalità del creare nella letteratura e nelle arti in generale, arrivando infine a trattare di questo movimento che si fa chiamare *promptismo*, formato da scrittori e artisti di varia estrazione che *giocano* con le reti neurali per integrare queste nuove tecniche nelle loro opere, per farne in fin dei conti degli strumenti di creazione.

Questa prospettiva nasce (o rinasce) con la cibernetica : non solamente nella forma di una analogia tra i corpi organici e macchinici, ma nella definizione di un sistema di credenze, di pratiche, in breve di un sapere, che concepisce la creatività come un fatto misurabile, e soprattutto riproducibile per mezzo di strumenti automatici ; e lo strumento per eccellenza diventa il computer, il cui potenziale di simulare il comportamento intellettuale umano, così come quello creativo, dovrà realizzarsi nella sua totalità. Claude Shannon, uno dei padri della cibernetica, avendole donato fondamento con la sua teoria matematica della comunicazione, espone nei suoi lavori la speranza di poter vedere un giorno in azione un computer che, al di là di risolvere problemi numerici, svolga delle mansioni non numeriche : “to work with logic, translate languages, design circuits, play games, co-ordinate sensory and manipulative devices and, generally, assume complicated functions associated with the human brain”¹³. Il computer deve corrispondere al cervello, ma si potrebbe dire che anche il contrario diventa vero : è il funzionamento del cervello, con le sue facoltà cognitive che erano state concepite come di sua esclusiva, inclusa la creatività, a rappresentare l'analogo del computer e dei suoi binarismi.

Comunicare e persino pensare, nel discorso cibernetico, diventano attività misurabili, se accettiamo di eliminare qualsivoglia considerazione d'ordine

12 R. Barthes, *Le Grain de la voix. Entretiens (1962-1980)*, Paris, Seuil, 2015, p. 239.

13 C. Shannon, “Computers and Automata”, *Proceedings of the IRE*, 41, 10, 1953, p. 1235.

psicologico e di tradurre il contenuto di un messaggio, la sua descrizione qualitativa, in un calcolo di quantità. La nozione di informazione poggia su questo : un computer non ha bisogno di comprendere la semantica per imitare la produzione di senso tipica dell'arte e di ogni altra attività umana, così si crede nella cibernetica di metà secolo. Dunque, parlare di informazione — una misura logaritmica della probabilità che un dato messaggio sia scelto fra altri in una situazione comunicativa — mette al centro del discorso cibernetico la capacità di trattare di creatività senza tener conto di tutto ciò che esiste al di fuori dei fatti ingegneristici. La convinzione è che una macchina sufficientemente complessa saprà eseguire in automatico tutto ciò che gli esseri organici fanno in autonomia.

“Là où la machine cybernétique fait merveille, c'est dans l'accomplissement des travaux ressortissant à la règle et à la routine, opérations que nous classons parmi les activités secondaires de l'esprit”¹⁴. Vi fu una, nient'affatto impreveduta, resistenza a quest'idea per cui la creatività non sarebbe esclusivamente umana. Ricadiamo così nell'opposizione fra coloro che sostengono che i corpi organici funzionano come delle macchine e coloro che, invece, dicono che la vitalità non è traducibile in calcolo.

Ancora oggi gli scettici rifiutano l'idea che le macchine possano essere creative, vedendo nelle loro produzioni nient'altro che una competenza molto acuta a classificare e correlare, a predire e compiere delle induzioni. Parallelamente a Barthes, che vedeva nell'automatismo dei surrealisti una sottomissione alla norma e al codificato, i critici contrari all'IA creatrice, contro l'automatismo dell'apprendimento profondo, partono da questo assoggettamento alla normatività statistica : “Rien qui ne tranche avec la norme, qui ne lui résiste, qui ne lui tient tête, ne peut émerger d'une telle procédure”¹⁵, dove la procedura in questione è il cosiddetto *trasferimento di stile*, che consiste nella generazione da parte di reti neurali di un'opera nello stile di un artista, attraverso dei processi di composizione aleatoria.

Barthes poneva l'imitazione, la mimesi di uno stile altrui, alla base della preparazione alla scrittura : dello sviluppo di un “desiderio” fanno parte queste istanze nelle quali non creiamo affatto, nel senso che non produciamo alcun oggetto “nuovo” né “originale”, attributi tanto vaghi e relativi quanto la creatività che dovrebbero definire.

La resistenza alla creatività artificiale in ogni sua forma spesso esclude considerazioni di ordine culturale, come anche spesso guarda all'emergenza di un fatto artistico come se esso fosse privo di senso storico. Nuovamente, si incontrano di rado studi dedicati ai procedimenti creativi degli artisti che integrano le reti neurali nella loro pratica, salvo nel caso in cui si tratti di artisti-programmatori che espongono le ragioni per cui hanno deciso di servirsi di questi strumenti.

14 E. Girardeau, “L'art et la cybernétique”, *Revue des Deux Mondes* (1829-1971), 1^{er} février 1956, p. 434.

15 S. Reynal, “Entre processus stochastique et métriques d'évaluation : l'IA-créatrice”, *Philosophy Kitchen*, 14, 2021, p. 106.

Specificamente, come rimarcava Emilio Garroni nel suo saggio sulla *Creatività*, la facoltà umana di creare è, nel linguaggio ordinario, opposta a ciò che accade automaticamente. Ciò discende da una distinzione ancor più profonda tra ciò che è legato a regole rigide, credute naturali — si pensi all'istinto in quanto sinonimo di automatismo — e “cambiamento, la trasformazione, infine la creatività”¹⁶, che sono per contro le caratteristiche di un dominio culturale. Il binomio — eccolo, il binarismo — fra natura e cultura alimenta la diatriba riguardo la creatività, determinando di conseguenza una biforcazione nei modelli pedagogici che un lato e l'altro possono acquisire. Da una parte, si parlerà di “educazione” per indicare la trasmissione di conoscenze fra gli umani e soltanto fra essi ; dall'altra, l'automatismo può al massimo essere “addestrato” ed esso non è affatto trasmissibile : “L'addestramento si costituisce come una semplice modificazione del gioco e dell'economia istintuale”¹⁷. Nelle reti neurali, in effetti, si tratta di addestramento, per quanto venga chiamato “apprendimento” profondo l'insieme di processi tramite i quali si migliorano e raffinano le capacità predittive, classificatorie o altre di una rete, per assicurarsi che essa sia capace di risolvere dei problemi di riconoscimento, di raggruppare più oggetti provenienti da una stessa classe, o persino di compiere operazioni di generazione stocastica di nuovi esempi di quella medesima classe.

Dovremo giudicare come meno artistica — meno “creativa” — un'opera d'arte prodotta con questi processi automatici ? È troppo presto per avanzare delle risposte definitive, malgrado gli scettici abbiano già dichiarato la fine della creatività, o perlomeno la sua messa in crisi, legata a questa nuova forma di produzione automatica. Tuttavia, accanto a loro, aumenta il numero di quelli che “promptano”.

Nella terminologia informatica, un *prompt* (un “invito”, una “domanda”) è un'indicazione della prontezza della macchina ad eseguire il prossimo comando che l'utente gli darà. Però, in senso più specifico, nel campo dell'apprendimento profondo, con *prompt* si intende anche la proposizione data come *input* a un programma al fine di ottenerne un *output*. Dunque, il “promptista” è l'individuo che interagisce con una macchina per mezzo di messaggi che contengono istruzioni per la produzione di qualcosa, che si tratti di una risposta in linguaggio naturale in una conversazione simulata, o di un'immagine. Le più note, al momento, a causa della loro accessibilità, sono le reti neurali che, “addestrate” su insiemi di dati visivi, possono riconoscere e classificare delle immagini ; di più, in certi casi la funzione eseguita è quella di produrre immagini a loro volta, della medesima classe, e persino di tradurne a partire da uno stimolo verbale, ovvero il *prompt*. Queste ultime reti neurali vengono addestrate ad associare descrizioni a figurazioni, parole a immagini. Ciò cui assistiamo da qualche anno è una vasta diffusione di questi mezzi artificiali nel campo dell'arte, in quanto ultimo strumento tecnico capace di trasformare i processi di creazione.

16 E. Garroni, *Creatività* (1978), Macerata, Quodlibet, 2010, p. 44.

17 Ivi, p. 45.

In sostanza, un *prompt* sarebbe un atto linguistico che può produrre degli effetti creativi¹⁸. Ciò richiede una certa abilità tecnica, di impegno, di misura e persino di costanza, quando ad esempio vogliamo ripetere un'operazione col minor grado di variazione, o per procedere per prova ed errore in vista di elaborare uno stile mediante l'uso del programma.

Nonostante i tempi recenti su cui stiamo ragionando, è stato già diffuso un *Manifesto del Promptismo* : pubblicato sul blog “Deeplearn”, un gruppo di artisti ha proposto la formazione di un vero e proprio movimento, alla maniera dei surrealisti e dei futuristi, fondato su un'idea dell'arte ai tempi del *machine learning*¹⁹. Siamo ancora nell'età dei manifesti artistici. La specificità di questo qui, tuttavia, è di essere stato scritto a partire da un modello linguistico chiamato GPT-3. L'“autorialità” artificiale del manifesto ci dona il filtro con cui interpretare l'idea artistica che lo fonda : è lo strumento tecnico, prim'ancora che l'artista, a farsi veicolo di una poetica, ovvero a divenire un attore individuabile e, di conseguenza, un soggetto enunciativo che presenta al pubblico la novella promptista. Se, per esempio, nei futuristi la macchina era l'oggetto mitico tramite cui passava una ispirazione che si esprimeva come pulsione euforica davanti alla civiltà delle macchine (e degli uomini-macchina), il promptismo testimonia in qualche misura un passo in avanti nella direzione aperta dai futuristi, la cui presenza intertestuale ed estetica nell'arte digitale contemporanea dovrebbe venire stabilita nella sua complessità.

Ma il promptismo fa qualcosa di più : poiché lo strumento diviene la “voce” di una poetica, ciò è esempio di una sensibilità artistica che pone al fulcro del suo immaginario, e della sua pratica creativa, la tecnica medesima che gli consente di esistere. L'IA creatrice diviene, alla fine, l'individuo che parla e si spiega ; diviene uno pseudo-autore, con la cui ambiguità e con lo straniamento che provoca dobbiamo ancora fare i conti. Ecco come apre il manifesto che i promptisti hanno fatto generare dal GPT-3 :

Promptism is a movement rooted in the technological advances of the 21st century that holds the potential to completely transform artistic practices. Promptism was founded in response to the growing concern that traditional art had become irrelevant to the modern world. Going beyond painting and sculpture, Promptist art involves the manipulation of new media, specifically computer generated imagery, animation, and the Internet. Its unique dynamism makes Promptism a dynamic vehicle for the expression of identity and the implementation of real-time feedback between itself and the spectator.²⁰

Questo testo è il prodotto di una rete neurale : benché si tratti di un lavoro che non esclude affatto la presenza degli umani che l'hanno concepito — al contra-

18 Si rimanda alla classica definizione di atto linguistico contenuta in J. Austin, *How To Do Things With Words*, Oxford, Clarendon Press, 1962.

19 A esplorare alcuni fenomeni artistici al tempo del *machine learning* è S. Audry, *Art in the Age of Machine Learning*, Cambridge (MA), MIT Press, 2021. Una trattazione più generale del ruolo della macchina nell'arte contemporanea è invece A. Broeckmann, *Machine Art in the Twentieth Century*, Cambridge, MIT Press, 2016.

20 GPT-3, “The Promptist Manifesto”, *Deeplearn*, 2022 (<https://deeplearn.art/the-promptist-manifesto/>).

rio —, questo manifesta comunque una modificazione in corso nell’agency che gli artisti ricercano nella creazione. Una estetica vicariale, dove la creatività è delegata agli strumenti tecnici, dove la scrittura si rende automatica ed estrinseca — o, meglio, automatica *in quanto* estrinseca, ossia istanziata dalla macchina stessa. Il computer e, oggi, più specificamente le tecniche di apprendimento profondo hanno cambiato le attitudini a creare, a lasciarsi ispirare, e occorre interrogare gli artisti digitali, le loro macchine e programmi, precisamente al livello in cui la creatività e il regolamento codificato si incontrano — ciò che lamentava Barthes nel caso della scrittura dei surrealisti —, poiché si tratta di descrivere come anche una produzione stocastica possa oggi giungere a dei risultati creativi.

Conclusioni

Siamo ancora agli inizi : l’arte digitale e generativa cambia di mese in mese, sempre nuovi strumenti si aggiungono e nuove pratiche prendono forma. In parallelo, una semiotica della creatività potrebbe proporsi in quanto vera e propria scienza della creatività²¹. Essa avrà lo scopo di esaminare tutti questi cambiamenti e le loro origini, per domandarsi come questa apparente negazione dell’agency creativa propria degli umani possa giungere, invece, a dirci qualcosa di più su ciò che facciamo quando crediamo di agire creativamente. Un atto di creazione non può essere concepito come semplice atto di spontaneità o di fiducia nei propri mezzi, linguistici o tecnici, poiché si tratta pur sempre di atti e gesti che vivono nell’ambiguità tra programmato e inatteso, a metà tra la libertà dal controllo delle regole e la sottomissione a grammatiche e convenzioni. La creatività straniante che si manifesta nelle opere algoritmiche è questa ambiguità, l’ultima dimensione di una scrittura automatica che, a partire da surrealisti e futuristi, arriva ai nostri giorni.

Referenze bibliografiche

- Audry, Sofian, *Art in the Age of Machine Learning*, Cambridge (MA), MIT Press, 2021.
 Austin, John, *How To Do Things With Words*, Oxford, Clarendon Press, 1962.
 Barthes, Roland, *Le Grain de la voix. Entretiens (1962-1980)*, Paris, Seuil, 2015.
 Breton, André, *Entretiens 1913-1952*, Paris, Gallimard, 1969.
 Broeckmann, Andreas, *Machine Art in the Twentieth Century*, Cambridge, MIT Press, 2016.
 Garroni, Emilio, *Creatività (1978)*, Macerata, Quodlibet, 2010.
 Girardeau, Emile, “L’art et la cybernétique”, *Revue des Deux Mondes*, février 1956.
 GPT-3, “The Promptist Manifesto”, *DeepLearn*, 2022 (<https://deeplearn.art/the-promptist-manifesto/>).
 James, William, “Are we Automata?”, *Mind*, 13, 1879.
 Jenny, Laurent, “Les aventures de l’automatisme”, *Littérature*, 72, 1988.
 — *La fin de l’intériorité*, Paris, P.U.F., 2002.
 Marinetti, Filippo Tommaso, “Manifesto tecnico della letteratura futurista” (1912), in AAVV, *I Manifesti del futurismo*, Firenze, Lacerba, 1914.
 Mercier, Charles, “Automatic Writing”, *British Medical Journal*, n° 1726, 1894.
 Moles, Abraham, “Art et ordinateur”, *Communication et langages*, 7, 1970.

21 Una proposta antesignana è rintracciabile in A. Moles, “Art et ordinateur”, *Communication et langages*, 7, 1970.

Myers, Frederic W.H., "Automatic Writing, or the Rationale of Planchette", *The Contemporary review* (1866-1900), 47, 1885.

Nadeau, Maurice, *Historie du surréalisme*, Paris, Seuil, 1964.

Prampolini, Enrico, "The Aesthetic of the Machine and Mechanical Introspection in Art", *Broom : An International Magazine of the Arts*, 3, 3, 1922.

Reynal, Sylvain, "Entre processus stochastique et métriques d'évaluation : l'IA-créatrice", *Philosophy Kitchen*, 14, 2021.

Shannon, Claude, "Computers and Automata", *Proceedings of the IRE*, 41, 10, 1953.

Résumé : Qu'advient-il de la « créativité » lorsque l'écriture passe par l'automatisme ? Cela, d'abord chez les surréalistes, plus tard grâce à la cybernétique, enfin avec les techniques d'apprentissage profond. De l'écriture automatique dérivent aujourd'hui des techniques et des pratiques où se mêlent production textuelle et régulation programmée. Comment et en quel sens des processus stochastiques peuvent-ils générer des résultats « créatifs » ?

Mots clefs : automatisme, créativité, écriture, promptisme.

Resumo : A presente nota tem como objeto uma das formas possíveis da "criatividade" no campo literário, a saber, a escritura mediatizada por técnicas que a automatizam. Isso, inicialmente, com os surrealistas, depois graças à cibernética, e hoje mediante o *deep learning*. Como e em que sentido técnicas algorítmicas e práticas programadas de escrita podem produzir resultados "criativos" ?

Abstract : What happens to "creativity" when writing passes through automatism ? This issue will be explored first in French surrealism, then in relation with cybernetics, where creativity becomes a faculty of both human beings and machines, and finally in the context of deep learning techniques. There are today many techniques and practices that develop forms of automatic writing in which textual production and programmed regulation are mixed. How to account for the fact that some stochastic processes may generate "creative" results ?

Riassunto : Cosa accade alla "creatività" quando passa attraverso l'automatismo? Questa domanda verrà qui esplorata dapprima mediante i surrealisti francesi, poi mediante la cibernetica, dove la creativity diventa una facoltà attribuibile sia agli esseri umani che alle macchine, e infine mediante le tecniche di apprendimento profondo. Oggi emergono molte tecniche e pratiche artistiche che derivano direttamente dalla scrittura automatica, nelle quali la produzione testuale e la regolazione programmata si confondono. Come possiamo spiegare il fatto che dei processi statistici possano generare risultati "creativi"?

Auteurs cités : Roland Barthes, André Breton, Emilio Garroni, William James, Filippo T. Marinetti, Abraham Moles, Claude Shannon.

Plan :

Introduzione

1. A partire dalla scrittura automatica

2. Dalla cibernetica al "promptismo"

Conclusioni

Recebido em 10/10/2022.

Aceito em 11/11/2022.