Il libro d'artista nell'era dell'intelligenza artificiale

La rivoluzione digitale ha prodotto e continua a produrre un cambiamento radicale della società, favorendo un rinnovamento negli ambiti più disparati e generando nuove dinamiche nella produzione di artefatti artistici. Internet, l'evoluzione nel post-digitale e la diffusione dell'Intelligenza Artificiale impongono una riflessione sul portato di questa rivoluzione, che ha coinvolto anche il libro d'artista.

Le considerazioni che seguono sono il risultato dell'attività svolta nell'organizzazione di "Oggetto Libro", biennale internazionale del libro d'artista e del libro di design contemporanei, una manifestazione che dal 2016 celebra il libro e ne rivendica l'importanza come strumento di diffusione della conoscenza e come custode della memoria. Libro come prodotto di un progetto destinato all'industria editoriale con l'obiettivo di diffondere il sapere o celebrare l'eccellenza. Libro come manifestazione della volontà dell'artista di esprimere una testimonianza, divulgare la propria esperienza personale, condividere un sentimento comune, offrire un anelito di poesia, un'anticipazione del futuro, un monito, un argomento che indaga l'animo umano per farsi universale. Come nel caso del libro d'artista.

L'iniziativa, nel porre a confronto le modalità creative del design e dell'arte, generalmente considerate ambiti distinti, sottolinea come entrambe siano il risultato di un fare sapienziale, facendo emergere, nel corso delle varie edizioni, più affinità che differenze promuovendo, negli otto anni del suo svolgimento, l'affermazione del libro d'artista come strumento di espressione artistica trasversale e autonoma.

Districarsi nel complesso mondo del libro d'artista non è un'impresa semplice. Sotto questa definizione troviamo le opere più disparate per materiali, forma e contenuto. Opere che mettono in evidenza la variegata complessità della cultura visiva contemporanea e la contaminazione di innumerevoli codici espressivi. Libri oggetto e opere realizzate a mano in copia unica accanto a libri che prendono forma con l'ausilio della tecnica – non solo quella di stampa – e che vengono denominati "ibridi" per la loro caratteristica di «contenere in sé la classica dicotomia tra "opera" di una soggettività che si dà nell'operazione artistica e "prodotto" oggettivo, replicabile, di uno strumento tecnico»[1].

La definizione ibrido contraddistingue opere molto differenti tra loro, dalle cartelle che raccolgono incisioni originali e un testo letterario stampato con i caratteri mobili ai libri di poesia visiva, che giocano con la composizione inusuale del testo, privilegiando la forma al significato. (Fig.1)

Sono ibridi i libri concettuali, che affermano il proprio potenziale attraverso la stampa a tiratura elevata, cosa che consente loro di raggiungere il pubblico più numeroso, così come i libri creati per mezzo di fotocopiatrici o con la stampa digitale. Infine, oggetti privilegiati di questa analisi, sono ibridi soprattutto tutti i libri d'artista contemporanei, che si avvalgono di internet e della rete come nuovo territorio di ricerca, poiché esasperano il concetto di ibridazione provocato della commistione tra mondo analogico e mondo digitale.

(Fig.1)

(Fig.1) Rothco Accenture Interactive, si autodefinisce come collettivo di pensatori creativi che producono idee per cambiare il mondo. Questo libro, unico nel suo genere, contiene le istruzioni per massimizzare la sostenibilità e aumentare la redditività del terreno in agricoltura.
In questo caso l'apporto della tecnica è decisamente insolito. Il processo di stampa è stato realizzato dalla natura stessa modellando le radici dell'erba seminata dentro matrici di simboli leggibili, per un periodo di crescita di diverse settimane. Il risultato è affascinante, la materializzazione della pagina, guidata dall'uomo, è realizzata direttamente dalla natura.

Da sempre le trasformazioni tecnologiche hanno consentito nuovi linguaggi e aperto strade inesplorate. Possiamo condividere le parole del designer Mario Piazza: « Il libro nella sua lunga vita ha cambiato molte facce. Ogni salto tecnologico ha portato a sue trasformazioni pur in un canone sempre definito. […]
L'obiettivo è quello di offrire nuovi percorsi di fruizione e vie di interpretazione per riuscire a cogliere ogni sfumatura che l'opera intende raccontare»[2].
Pubblicare un libro prima dell'avvento del digitale era un'attività riservata ai grafici professionisti, padroni di particolari competenze specifiche e a una serie di attori quali il tipografo, l'editore e il distributore che concorrevano a creare e divulgare l'opera.
L'introduzione di tecnologie come il *desktop publishing* e il *print on demand* ha favorito una sperimentazione progettuale e critica impensabile e impossibile senza questi nuovi strumenti, che hanno consentito a tutti – anche grazie a investimenti finanziari più che accessibili – di produrre in proprio.
Come afferma Alessandro Ludovico, direttore di *Neural Magazine* e docente all'Università di Southampton, «l'emergere di una costellazione di pratiche artistiche che uniscono la pubblicazione tradizionale e quella digitale sta definendo nuovi settori aperti alla sperimentazione e all'innovazione»[3], trasformando il procedimento di stampare in mezzo espressivo intrinsicamente efficace. E visto che l'atto

di pubblicare è significante poiché conferisce ancora oggi, anche al lavoro più modesto, uno status di autorevolezza, assistiamo a un proliferare di opere alternative, espressione di «un'esigenza di qualità, sia nel libro inteso come oggetto fisico, sia nei contenuti»[4].

Tutto ciò ha permesso una ricerca artistica analoga a quella dell'arte concettuale degli anni '60, mossa dallo stesso desiderio di farsi voce delle istanze e delle problematiche del contemporaneo (libertà di espressione personale, contestazione del sistema, consumismo) che trova nel web – luogo apparentemente antitetico alla fisicità dell'artefatto libro – nuove possibilità.

La rete con i suoi molteplici mondi paralleli e in continua evoluzione, non è solo il mezzo dell'agire artistico, ma l'ambiente dove interferire, riusare e manipolare un'incredibile quantità di informazioni.

Rappresenta sia lo strumento per la produzione, che lo spazio di distribuzione dell'opera che non deve necessariamente essere destinata alla stampa, producendo un cambiamento sociale di cui solo l'artista è consapevole, come preconizzato alla fine degli anni '60 da Marshall Mc Luhan, che intuì come l'incontro, l'ibridazione del medium, non solo genera nuove energie, ma modifica mittente, ricevente e messaggio.

Con l'affermarsi della *NetArt*, considerata l'ultima avanguardia artistica del secolo scorso, rinasce in maniera innovativa lo spirito dadaista della rottura di alcune regole dell'arte come, «la scomparsa del concetto di copia e originale»[5], che ha diffuso la pratica di utilizzare liberamente tutto quello che la rete mette a disposizione.

La seconda edizione di "Oggetto Libro" ospitata alla Triennale di Milano, ha testimoniato alcuni di questi linguaggi sperimentali e alternativi, selezionati per la mostra da Silvio Lo Russo[6], artista, designer e ricercatore, che ha proposto una serie di tipologie di pubblicazione definite attraverso la curatela affidata a un algoritmo. Tra gli esempi selezionati ricordiamo l'edizione dimostrativa *Edition Rokfor Basiswissen,* realizzata con un sistema automatizzato *on-line* di *editing* e design chiamato *Rokfor*. Ogni volume della collana è riferito a un ambito del sapere: chimica, biologia, religione, musica, ecc., i contenuti raccolti in rete sono filtrati e messi in pagina mediante un processo algoritmico. I libri sono virtuali e vengono stampati solo se acquistati *on-line*.

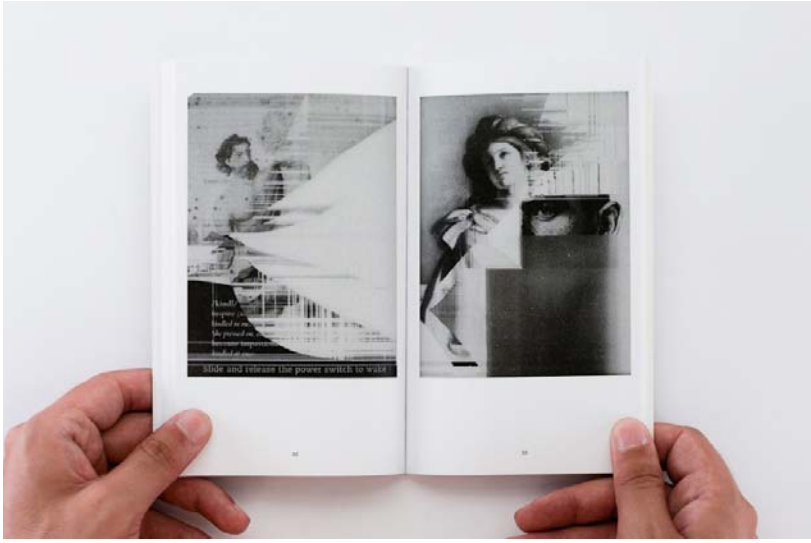
Un procedimento simile si può riscontrare nell'edizione combinatoria del romanzo *Tristano* di Nanni Balestrini, concepito dall'autore nel 1961 per essere pubblicato in una tiratura di copie uniche, ognuna diversa dall'altra grazie alla natura combinatoria del testo sviluppato con l'aiuto del calcolatore elettronico. L'idea, irrealizzata all'epoca per i costi elevati di produzione, è stata pubblicata nel 2007 grazie alla stampa digitale.

Altro esempio illuminate è *The Black Book* di Jean Keller, un libro costituito da 740 pagine interamente nere, il cui scopo è di mettere in crisi il servizio di stampa *on demand* con cui è distribuito visto che l'inchiostro per la stampa digitale è estremamente costoso e il numero di pagine è il massimo gestibile dal sistema. Di fatto l'opera diventa un modo per contestare la società, che non riconosce il valore simbolico dell'arte, ma solo quello economico.

Questi, tra i molti esempi reperibili, sono sufficienti per evincere come la produzione editoriale, espressa attraverso la tecnologia digitale e Internet, abbia ampliato la propria essenza originale trasformandola da divulgativa e commerciale in artistica e critica del sistema.

Il cambiamento sociale determinato da Internet ha indotto Nicholas Negroponte, alla fine degli anni'90, a immaginare un futuro nel quale il virtuale sostituisce il reale. In un articolo per *Wired Magazine,* descrive uno scenario in cui il digitale assume il ruolo di «fertilizzante culturale e commerciale per nuove idee»[7] ed è così radicato nel quotidiano da venir percepito solo nel momento in cui viene a mancare.
Questo periodo storico viene nominato in ambito artististico e filosofico "postdigitale", termine coniato nel 2000 dal compositore statunitense Kim Cascone.
Sul *Guardian* Simon Jenkins descrive la società contemporanea dove «postdigitale non è anti-digitale, ma estensione del digitale verso il futuro. Il web diventa non la destinazione finale, ma mappa e tragitto per un posto reale»[8]. Abbiamo sempre creduto che questa ipotesi di realtà virtuale inclusiva non ci appartenesse direttamente, destinata a una sorta di *second life* o di realtà aumentata da *videogame*. Invece l'onnipresenza delle tecnologie digitali ormai influenza completamente comportamenti e abitudini, modificando la nostra vita fisica e intellettuale. Acquistiamo *on-line* e riceviamo il prodotto direttamente a casa, attraverso Internet conosciamo persone, e siamo influenzati da contenuti condivisi da altre persone.
Al posto degli impianti neurali immaginati dalla fantascienza, oggi attraverso lo *smartphone* siamo perennemente connessi. E quando facciamo riferimento a realtà come *Google maps* o *Amazon*, che esistono grazie alla tecnologia, dobbiamo essere consapevoli che è la nostra interazione a garantirne l'esistenza.
Un processo incessante, che presenta anche il rovescio della medaglia, come evidenzia l'artista Matteo Bolognini, che a proposito dell'arte legata alle tecnologie, afferma: «La continua rincorsa all'innovazione tecnologica genera poetiche destinate a decadere alla stessa velocità con cui si diffondono le tecnologie impiegate»[9].
Una caratteristica peculiare del postdigitale è data dalla relazione inscindibile di sistemi analogici con sistemi digitali, i quali possono esistere solo in ragione della loro fusione, senza distinzione tra vecchio e nuovo media o supremazia ideologica di uno sull'altro.
Superate le istanze del Postmodernismo, che ha decretato in arte la crisi dell'oggetto come portatore di valore, l'immaterialità di Internet con il suo perenne stato virtuale, evidenzia l'esigenza imprevista e perentoria di una rinnovata necessità di contatto fisico, corporeo, con l'opera realizzata e di conseguenza del ritrovato interesse per il lato umanistico delle interazioni uomo-computer.
Digitale e realtà sono fortemente connessi, l'ibridazione è un dato di fatto che non ci disturba e il ritorno alla materia ci rassicura.
Il libro d'artista "ibrido" torna a essere un artefatto fisico, realizzato prevalentemente con tecniche di stampa a bassa tiratura. Silvio Lo Russo e Sebastian Schmieg sono co-autori di numerosi libri d'artista. Nell'opera *56 Broken Kindle Screens*, un tascabile *print on demand*, realizzato con fotografie che

raffigurano schermi di *Kindle* rotti, dove la rottura produce un collage illeggibile di più pagine, mettono in evidenza quell'aspetto del postdigitale che accetta le imperfezioni come pratica di esplorazione. (Fig.2)



(Fig. 2)

Invece in *Five Years of Captured Captchas*, una raccolta di cinque libri d'artista a leporello della lunghezza totale di 90 metri, gli autori riproducono tutti i test che hanno eseguito di *routine* sull'evoluzione dei *captcha*, ovvero gli artefatti tecno-visivi che, da tecnica per la prevenzione dello *spam*, sono diventati un mezzo per insegnare il riconoscimento delle immagini al *software AI* [9], documentando come «l'utente deve diventare robot […] per dimostrare di essere umano»[10].

Un altro esempio di opera postdigitale ibrida è il libro di Martin Fuchs e Peter Bichel *Written images:* un'antologia dei lavori di 70 artisti generati, renderizzati e inclusi in modo casuale, attraverso un programma studiato appositamente, in ciascuna copia del libro, trasformandola in unica e differente dalle altre. Il processo di creazione si conclude con l'acquisto del collezionista, che manderà la copia in stampa per conservarla come un libro tradizionale.

Per gli artisti postdigitali produrre libri a partire da contenuti reperiti online è una pratica. L'altra è scansionare i libri esistenti e ricrearli scomponendo e manipolando i contenuti originali, trasformandoli in cosa altra. È il caso di *American Psyco* di Bret Easton Ellis, autore noto per la violenza gratuita del racconto dal quale Mimi Campell e Jason Huff hanno eliminato il testo, lasciando solo titolo dei capitoli e rinvii in apice alle note a piè di pagina. Poi il libro è stato stampato e rilegato.

O come il Nuovo Testamento, interpretato da Claudia Pazzaglia con *.,;:!?«»* e che descrive il suo lavoro come un «planisfero costellato da punti, virgolette, pause, liberato dal dominio imperante delle parole visualizza le affinità, i parallelismi e l'unicità di ciascun evangelista che, da una attenta analisi del simbolismo evocativo di questi microscopici segni, può essere colta nella sua essenza»[11]. (Fig.3)

(Fig.3)

Il riscatto della fisicità intesa come recupero dell'identità è confermato dall'esperienza della *Biblioteca della stampa artistica* [12] nata dal progetto di ricerca di Andreas Bülhoff e Annette Gilbert dell'Università Friedrich Alexander di Erlangen-Norimberga e finanziato dal German Research Fondazione.

La *Biblioteca della stampa artistica* raccoglie 244 titoli che comprendono saggi, libri sperimentali, libri fotografici e quasi un centinaio di libri d'artista. Dal 2023 la collezione permanente è conservata fisicamente presso la Biblioteca di Stato bavarese.

Una desiderio di ibridazione diffuso, come si evince da *Google image replacement book* del coreano Seong Min Hong, in cui l'autore spiega di avere isolato le parole del primo paragrafo del romanzo *Rue des Boutiques Obscures* di Patrick Modiano e di aver cercato e catturato l'immagine corrispondente di ogni parola su Google. Su ogni pagina ha riprodotto sfocate sia l'immagine catturata che la parola, realizzando un intero volume da un solo breve paragrafo. (Fig.4)

(Fig.4)

Se dal digitale è possibile trasformare contenuti immateriali in oggetti reali, oggi l'impensabile pratica opposta di accedere a contenuti immateriali dalle pagine stampate di un libro è realtà.

A titolo di esempio nelle ultime due edizioni di "Oggetto Libro" si è sperimentano un nuovo sistema di interazione offerto dalla *app ARIA the AR Platform*. La app disponibile gratuitamente su *Google Play e Apple Store* e di proprietà di Alkanoids, utilizza la realtà aumentata. L'esperienza interattiva consente al fruitore di scoprire contenuti altrimenti inaccessibili presenti in numerose opere esposte. Grazie al proprio *smartphone,* di fatto, permette di andare oltre l'impatto visivo dell'opera e di vedere virtualmente tutte le pagine del libro, che solitamente in una mostra non si può sfogliare. Offre inoltre la possibilità di conoscere la poetica dell'artista o di guardare un video concepito come una vera e propria estensione del libro. Questa tecnologia, che rappresenta un'ulteriore evoluzione dell'oggetto libro, può contribuire a confermare il suo statuto valoriale anche nel contesto contemporaneo quasi completamente dedito al virtuale, consentendo di avviare un nuovo dialogo con le generazioni native digitali, che non hanno grande familiarità con la carta stampata**.** Non sappiamo cosa ci riserva il futuro, ma siamo consapevoli di come «ogni nuovo medium lasci un segno profondo nelle nostre capacità percettive e cognitive»[12] predisponendo di fatto le generazioni future a interagire con una realtà differente dall'attuale. Certo è che attualmente la app rappresenta un ausilio importante per la fruizione del libro d'artista.

Le immagini che seguono, contrassegnate dal simbolo ARIA, si avvalgono di questa tecnologia e possono essere visualizzate scaricando la *app* sul proprio *smartphone* .

Fig. 5 ARIA

"*Libropanca*" di Francesco Ceriani è un'opera in legno, la cui riproduzione fotografica non suggerisce immediatamente le dimensioni dell'oggetto. "Vista" con la *app*, mostra un personaggio entrare da destra

che solleva la copertina del libro, che si scopre essere una cassapanca, dalla quale estrae un dattiloscritto, sulla quale si siede e inizia a leggere: «Mio nonno aveva una gamba di legno, no, non era un pirata, ma un albero […]» dipanado una storia scritta appositamente per l'opera e conducendo il fruitore direttamente dentro il mondo dell'artista. (Fig. 5)

L'esperienza è fortemente suggestiva, perché il video non porta a un'area asettica del web, come ad esempio il *QRcode,* ma si svolge nell'ambiente in cui ci si trova.

Fig. 6

L'insolita e divertente *Onomatopées japonaises* di Robin Discart, capofila di un gruppo di artisti belgi, invece è un'opera accompagnata da un video ludico e impertinente. Il libro è una riedizione del 18° volume di *Captain Tsubasa*, proposta attraverso le onomatopee presenti sull'originale, per lasciare ai lettori la libertà di immaginare la storia, dandole il significato che desiderano. (Fig.6)

Il volume *General Journal of Network Requests* ha un video che conduce con immediatezza all'area di indagine dell'opera fisica, portando il fruitore alla navigazione nel web. Il libro è infatti una raccolta dei servizi offerti da *uBlock Origin (uBO)* – un *software* che impedisce di subire la pubblicità – durante una giornata di navigazione sul web. Andrea Benedetto, autore dell'opera, descrive il suo lavoro: «Da quando il web è stato adottato dalle masse, persone, governi e imprese sono diventati progressivamente più interconnessi. Nuove forme di commercio hanno iniziato a emergere, e la privacy sta diventando sempre più difficile da preservare. Un modo per contrastare questa tendenza è attraverso gli *ad-blocker*, come *uBO*. **[…]** Perciò, ho deciso di registrarne uno di 12 ore e di conservarlo all'interno di un libro giornale di circa 860 pagine»[13]. (Fig.7)

Questo lavoro è rappresentativo di quello che possiamo definire l'ultimo atto – in senso cronologico – della

Fig. 7

rivoluzione tecnologica che in qualche decennio ha modificato profondamente la nostra società, caratterizzata dalla capacità di elaborare una quantità di dati sempre più impressionante e dalla libera circolazione di sistemi complessi gestiti da algoritmi avanzati.
La nuova frontiera dell'intelligenza artificiale, per ora appannaggio di una *élite* con competenze specifiche, apparentemente non incide ancora nel quotidiano della gente comune e lascia aperti numerosi interrogativi.
Come ogni salto tecnologico, anche quello dell'*AI* comporta dubbi e domande sul futuro dell'umanità. E come spesso è capitato in passato, accanto ai vantaggi dell'innovazione, subiremo perdite e rinunce. Tra le criticità accade frequentemente che opere nate dalla sperimentazione con *Chap GTP* spesso scadenti e illeggibili, siano spacciate, sotto forma di manuali tecnici o guide di viaggio, per vera letteratura e commercializzate da Amazon, che sta prendendo provvedimenti per arginare il problema[14].

L'intelligenza artificiale è uno strumento potente, potenzialmente in grado di individuare nuovi significati e di creare nuovi scenari, tali da modificare in modo radicale l'ambiente che conosciamo, la nostra idea di realtà e di conseguenza il nostro senso estetico.
Sorprendentemente l'eccezionale quantità di informazioni e la capacità di elaborazione, rese disponibili da programmi *open source,* ha stimolato programmatori e artisti tecnologici a intraprendere una ricerca artistica interessata a trasformare il dato numerico, quantitativo, in espressione lirica.
Per quanto riguarda il libro d'artista possiamo segnalare *Infopoetry*[15,] l'interessante esperienza didattica del Politecnico di Milano, descritta come occasione per sollecitare gli studenti a utilizzare i dati reperibili dalla rete come materiale poetico piuttosto che analitico, convertendoli in veri oggetti portatori di sentimento. Dati che «possono essere intesi come tracce di scrittura che ogni utente, volontariamente o meno, lascia sulle "pagine" del web o dei dispositivi digitali»[16].
Il progetto ha portato alla creazione di due i libri d'artista realizzati con i sistemi dell'intelligenza artificiale impiegati con obiettivi differenti. *Blid Painter* di Martina Bracchi è un libro realizzato con *Dall-E* uno dei

generatori di immagini disponibili in rete che si attiva con descrizioni testuali (*prompt*) e che l'autrice ha istruito affinché rappresentasse sé stessa nei vari momenti e stati d'animo della giornata.
Il reportage fotografico ottenuto è impaginato in una sorta di *lookbook* – simile a quello usato dalle modelle – che descrive in pose e atteggiamenti diversi una persona che in realtà non esiste. (Fig.8)
L'altro libro *Human Face* di Silvia Casavola raccoglie le fotografie di una giovane pubblicate in un breve periodo sui social media. Ogni immagine processata è trasformata in testo, decontestualizzata e impaginata a caso sulla pagina da un algoritmo. Il risultato finale ricorda un libro di poesia visuale, dove l'esperimento letterario, che si ispira alle pratiche di scrittura "non creativa", indaga il concetto di identità digitale. (Fig.9)

(Fig.8)

(Fig.9)

Vista la scarsità di esempi di libri d'artista completamente generati dai sistemi di *AI,* vestendo i panni di un utente non tecnologico, abbiamo deciso di testare il sistema. Attraverso *Midjourney*, un altro sistema disponibile in rete per creare immagini con l'intelligenza artificiale, abbiamo elaborato *prompt* per realizzare un libro d'artista sul tema dell'emergenza climatica. Il risultato è contemporaneamente sorprendente e deludente.
I programmi di generazione delle immagini, come *Midjourey*, attingono a quanto già esiste in rete, provocando tra l'altro una serie di interrogativi sul diritto d'autore e sull'autorialità, ancora irrisolti.
Nelle immagini che generano spontaneamente possiamo riconoscere una propensione al visionario e all'apocalittico più vicina al mondo dei videogame che alla sfera del reale. Consci di questo limite gli stessi programmatori sollecitano gli utenti a segnalare, nella libreria delle immagini realizzate, le preferenze, per captare il senso estetico del momento, che comunque dipende dall'età e dalla cultura di chi utilizza questo mezzo.
I libri d'artista elaborati dalla nostra richiesta sono e per ora rimangono delle immagini, anche se non è difficile prevedere che, in un prossimo futuro, sollecitati dalla necessità di generare beni tangibili, potremo disporre di stampanti 3D che provvederanno a trasformarli in oggetti veri e propri. Certo è

che la maggior parte dei libri proposti dal programma possono benissimo essere realizzati a mano da un bravo artigiano. Il vantaggio considerevole offerto dall'*AI* è l'abbattimento vertiginoso dei tempi poiché in pochi secondi compaiono sotto i nostri occhi quattro proposte, molto elaborate che, realizzate con altri mezzi, richiederebbero una lunga e complessa esecuzione. (Fig.10)
Naturalmente la possibilità di ottenere immagini interessanti dipende dalla capacità di elaborare *prompt* accurati e inequivocabili, che consentano al sistema di interpretare al meglio le richieste. (Fig.11)

(Fig.10)

(Fig. 11)

Le immagini dei "libri" qui sopra sono state elaborate da Susanna Vallebona

Per concludere desideriamo condividere il pensiero di Johanna Drucker quando afferma «In un momento in cui si discute molto della fine della cultura della stampa, del clamore dei nuovi media e delle nuove tecnologie che danno vita a nuove forme, si producono più libri — e certamente più libri d'artista — di quanti ne siano mai stati prodotti nella storia dell'umanità. […] La cultura del libro è il nostro futuro […]. La carta può diventare preziosa, la tecnologia di stampa trasformarsi e i metodi di realizzazione espandersi, ma il potenziale del libro come forma di esplorazione creativa resta intatto. Non ci sono limiti a ciò che i libri d'artista possono essere e non ci sono regole per la loro costruzione — e fortunatamente non si vede la fine della loro produzione»[14].

Susanna Vallebona

4 settembre 2004

Note

[1] A. Lazza, *Quale futuro per i libri ibridi*, Oggetto Libro, a cura di S. Vallebona, Milano, Edizioni Esseblu, 2023, p 8.

[2] M. Piazza, *Libri, libri, libri*, Oggetto Libro, a cura di S. Vallebona, Milano, Aiap Edizioni, 2016, p 13.

[3] A. Ludovico, *Le reti come agenti nello scontro tra stampa post-digitale personale e industriale*, Progetto Grafico n.28, Milano, AIAP Edizioni, 2015, p 28.

[4] G. Camillini, *Dire, fare, pubblicare*, Oggetto Libro Preview, a cura di S. Vallebona, Milano, Edizioni, Esseblu, 2017, p 13.

[5] M. Mancuso *Arte e rete: Internet come piattaforma di produzione artistica, Arte, Tecnologia e Scienza*, Milano- Udine, Mimesis / Eterotopie, 2018, p 76.

[6] S. Lo Russo, *Di cosa parliamo quando parliamo di pubblicare*, Oggetto Libro Preview, a cura di S. Vallebona, Milano, Edizioni, Esseblu, 2017, pp 14,15.

[7] N. Negroponte,, *Beyond Digital*, Wired. 1998, Issue 6.12. http://www.wired.com/wired/archive/6.12/negroponte.html

[8] S. Jenkins, *Welcome to the post-digital world – An exhilarating return to civility via Facebook and Lady Gaga*, The Guardian, 2011.
http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2011/dec/01/post-digital-world-web.

[9] M. Bolognini, *Arte e nuove tecnologie.Postdigitale* Roma, Carocci Editore, 2008, p 38.

[10] Library of Artistic Print on Demand: Collection and Research
https://www.apod.li/volume

[11] H. Steyerl, *La trappola dei Captcha. Duty Free Art, L'arte nell'epoca della Guerra Civile*, Monza, Johan & Levi editore, 2018, p 147

[12] C. Pazzaglia, *Oggetto Libro*, Milano. Edizioni Esseblu, 2018.
https://www.oggettolibro.it/claudia-pazzaglia/

[13] A. Benedetto, *General Journal of NetworkRequests*, 2022
https://www.pittogramma.xyz/it/progetti/general-journal-of-network-requests

[14] https://www.wired.it/article/libri-chatgpt-kindle-store/

[15] https://infopoetry.densitydesign.org

A. Benedetti, A. Briones, A. Bellantuono, *Algorithmic you. Un design-setting per la riappropriazione dei dati personali attraverso narrazioni poetiche e rivisitando mo-delli di poesia visiva*, Ocula, 2024, vol.25, n.30, pp.261-286
https://www.ocula.it/metadata.php?id=678

[16] S. Zingale, *Infopoesia: l'enunciazione poetica dei dati. Una sperimentazione fra arte e design della comunicazione,* Mimesis Journal, Milano-Udine, E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici, 2020, XIV, n. 30, pdf

[17] J. Drucker, *The Future of the Book. The Century of Artists' Books,* New York City, , Granary Books, 1994, 2004, p 364, trad. propria