Titolo: ***InterArtes***

ISSN 2785-3136

Periodicità: annuale

Anno di creazione: 2021

Editore: Dipartimento di Studi Umanistici – Università IULM - via Carlo Bo 1 - 20143 Milano

Direzione: Laura Brignoli - Silvia T. Zangrandi

Comitato di direzione

Gianni Canova, Mauro Ceruti, Paolo Proietti, Giovanna Rocca, Vincenzo Trione

Comitato editoriale

Maria Cristina Assumma; Matteo Bittanti; Mara Logaldo; Stefano Lombardi Vallauri; Marta Muscariello

Comitato scientifico

Daniele Agiman (Conservatorio Giuseppe Verdi Milano); Maurizio Ascari (Università di Bologna); Sergio Raúl Arroyo García (Già Direttore Generale del Instituto Nacional de Antropología e Historia); Claude Cazalé Bérard (Université Paris X); Gabor Dobo (Università di Budapest); Felice Gambin (Università di Verona); Maria Teresa Giaveri (Accademia delle Scienze di Torino); Maria Chiara Gnocchi (Università di Bologna); Augusto Guarino (Università L'Orientale di Napoli); Rizwan Kahn (AMU University, Aligarh); Anna Lazzarini (Università di Bergamo); Massimo Lucarelli (Université de Caen); Elisa María Martinez Garrido (Universidad Complutense de Madrid); Luiz Martinez-Falero (Universidad Complutense de Madrid); Donata Meneghelli (Università di Bologna); Giampiero Moretti (Università Orientale di Napoli); Raquel Navarro Castillo (Escuela Nacional de Antropologìa y Historia, Mexico); Francesco Pigozzo (Università ecampus); Richard Saint-Gelais (Université Laval, Canada); Massimo Scotti (Università di Verona); Chiara Simonigh (Università di Torino); Evanghelia Stead (Université Versailles Saint Quentin); Andrea Valle (Università di Torino); Cristina Vignali (Université de Savoie-Mont Blanc); Frank Wagner (Université de Rennes 2); Anna Wegener (Università di Firenze); Haun Saussy (University of Chicago); Susanna Zinato (Università di Verona).

Segreteria di redazione

Caterina Bocchi

INTERARTES n. 6

Immaginari della tecnoscienza

Numero speciale - novembre 2025

Renato Boccali, Luisa Damiano - Imaginaries of Technoscience. Forms, Narratives, Epistemologies

Sezione I

Immaginari tra eredità tecnoscientifiche e narrazioni culturali - Imaginaires entre héritages technoscientifiques et récits culturels - Imaginaries between technoscientific legacies and cultural narratives

Patrizia Landi – Rappresentare il mondo. Italo Calvino tra scienza, cibernetica e post-antropocentrismo
Silvia Zangrandi – Gli immaginari tecnologici di Primo Levi
Nadejda e Constantin Ivanov – Technology and moral lapses in Mary Shelley's *Frankenstein* and Antonie Plămădeală's *Three Hours in Hell*
Blanca Solares – Technodiversité entre l'ordre magique sacré et le contrôle technico-scientifique

Sezione II

Immaginari del corpo, della soggettività, della differenza - Imaginaires du corps, de la subjectivité et de la différence - Imaginaries of the body, subjectivity, and difference

Claudia Stancati – Les récits de la peur: les automates qui nous ressemblent
Mercedes Montoro Araque – Écofiction et biotechnologie, ou comment devenir "technophile" dans la civilisation «homme-machine»
Najate Nerci – Pouvoir et dystopie dans le film italien: *L'uomo meccanico* (1920)
Riccardo Retez – Tecno-corpi e potere: dinamiche di rappresentazione e percezione delle immagini erotiche artificiali
Carla Ayala Valdés – Diventare esplosivi e diventare sfruttati Territori disabitati, droni e immagini operative nelle opere di Agencia de Borde e Femke Herregraven

Sezione III

Immaginari dell'interazione e dei futuri digitali - Imaginaires de l'interaction et des futurs numériques - Imaginaries of interaction and digital futures

Philippe Taupin – Imaginaires et concept-cars automobiles, sommes-nous à l'ère de l'Utomobile?
Artur Rozestraten – Imaginaires de la collaboration en ligne
Stefano Lombardi Vallauri – Il dominio umano della musica
Riccardo Valenti – The diachronic way of being. A Survey on Sociogenesis and Technical Inheritance of Meaning in Phenomenological and Post-Phenomenological

Sezione Varia - Section Varia - Miscellaneous section

Paola Carbone – Opening the Black Box: Configuring the Algorithm of a GPT-Based Professional Writing Coach

Tecno-corpi e potere: dinamiche di rappresentazione e percezione delle immagini erotiche artificiali

Riccardo RETEZ
Università degli Studi di Padova

Abstract:
The introduction of artificial intelligence algorithms capable of generating images, texts and audiovisual content redefine the concept of corporeity in the human-machine relationship. In particular, the pornographic industry is undergoing an unprecedented transformation: the use of algorithm-generated images in the context of digital sex work has given a face and a body to new performative identities on dedicated online platforms such as OnlyFans – which allows pornographic images to be monetized and sold as a product – leading to the generation of an erotic post-humanity. These representations occupy the place of real sex workers, blurring the line between human and machinic labor. It is therefore necessary to question the possibilities of distinguishing real and synthetic performers, in a productive and perceptual context consumed at distance, through the screen.

Keywords:
Body, Artificial intelligence, Pornography, Power.

Peer review
Submitted 2025-04-15
Accepted 2025-07-10
Open access © 2025 Retez

Sessualità visuale post-umana

L'introduzione di algoritmi di intelligenza artificiale capaci di generare immagini, testi e contenuti audiovisivi ridefinisce il concetto di corporeità nel rapporto umano-macchina. In particolare, l'industria pornografica sta vivendo una trasformazione senza precedenti: secondo Russell Belk l'impiego di immagini generate da algoritmi nel contesto del sex work digitale ha dato un volto e un corpo a nuove identità performative su piattaforme online dedicate come OnlyFans – che permette di monetizzare immagini pornografiche e di venderle come prodotto – «portando alla generazione di una post-umanità erotica» (Belk, 2022: 527). Queste rappresentazioni occupano il posto delle reali sex worker, confondendo la linea di demarcazione tra lavoro umano e lavoro macchinico (Lazzarato, 1996: 133-147). È dunque necessario interrogarsi sulle possibilità di distinguere performer reali e sintetici, in un contesto produttivo e percettivo consumato attraverso uno schermo – a distanza. Questo contributo esplora le dinamiche di potere in gioco nella

creazione e nel consumo di immagini erotiche di tecno-corpi; è possibile dimostrare che la condizione delle immagini pornografiche non sia semplicemente una questione di rappresentazione o di fascino estetico: le immagini sono investite di un potere sociale, economico e politico, che modella la comprensione della sessualità, del genere e dell'agency – poiché l'utente non sempre sa di avere a che fare con la rappresentazione di un corpo non reale.

Trattare di pornografia e della sua coniugazione attraverso la tecnologia, significa considerare il ruolo che questa ricopre all'interno dell'attuale panorama mediale. In quanto spettatore, l'utente guarda attraverso il medium le azioni e le scene che vi sono riprodotte: Lev Manovich descrive questa attività paragonandola a quella di «non guardare il medium ma dare un'occhiata qua e là alle varie manifestazioni dei media» (Manovich, 2011: 201). In tal senso, i teorici dei media Bolter e Grusin affermano che internet facilita un senso e una percezione di *immediatezza*, in particolare nelle sue applicazioni in tempo reale. Si evince dunque che l'esperienza della pornografia digitale online è fondamentalmente *mediata*, in un processo intimamente connesso alla tecnologia, luogo di soglia e membrana che consente l'accesso a nuove comprensioni corporee e identitarie. Di fatto, i media digitali reintroducono spazi di fruizione individualizzati: qui, come osserva Federico Boni, i nuovi tipi di corpi e sessualità portano con sé l'effettiva possibilità di una nuova serie di confini ed esclusioni[1]. A queste riflessioni si collegano quelle di Corrado Sinigaglia che vede nel concetto di confine la nuova condizione del corpo e dello spazio che lo circonda:

> la distinzione tra spazio personale, peri-personale ed extra-personale è cruciale a questo riguardo. Lo spazio personale classicamente è stato considerato come lo spazio cutaneo, mentre quelli peri-personale ed extra-personale sono stati intesi come, rispettivamente, immediatamente all'interno e all'esterno dello spazio raggiungibile (Sinigaglia, 2013: 110)

Lo spazio effettivo del corpo eccede i confini cutanei, per comprendere tutto ciò che è a portata di mano – o di *click*: in particolare, lo spazio peri-personale non è solo multisensoriale – quindi basato sull'integrazione di informazioni visive, tattili e auditive – ma è anche centrato sul corpo – codificato secondo coordinate somatiche. È dunque possibile affermare che attraverso le chat di piattaforme in live streaming, i contenuti di sex work, le fantasie, il corpo (sociale e culturale umano) stanno costruendo relazioni a prescindere dai confini geografici o politici. Il corpo si rivela lo spazio attraverso cui le

[1] Come espresso nelle prossime pagine, l'esposizione e il contatto ravvicinato – dello *sguardo*, della *conoscenza* – con sfere di intimità prima negate favorisce la confusione tra comportamento pubblico e privato, con la nascita di nuove identità di gruppo e la possibilità di conoscere forme di consumo della sessualità che prima erano severamente relegate al "dietro le quinte" della società.

relazioni di potere possono essere contestate o confermate e nel quale i significati simbolici e culturali che gli individui assegnano ai loro stessi corpi – e ai corpi altrui – si scontrano o si convalidano a contatto con i valori e le norme attraverso cui un'intera società pensa i corpi[2]. I confini tracciati dal corpo sono messi in relazione – collegati e connessi – mediante forme di comunicazione che, nel presente contesto di studio hanno assunto forme differenti, in correlazione alle tecnologie di comunicazione e di creazione di contenuti audiovisivi, spaziando dall'impiego di tecniche ibride di animazione ad applicazioni di intelligenza artificiale.

Rebecca Saunders formula il concetto di *user-generated, computer-generated pornography* (abbreviato *UCGP*) in riferimento a quei contenuti creativi di carattere pornografico creati dagli utenti del Web 2.0 che prevedono l'impiego di varie tecnologie e operano ai margini della legittimità economica e culturale (Saunders, 2019)[3]. Saunders osserva che la maggior parte di questa tipologia di testi è realizzata mediante la sottrazione di contenuti televisivi e videoludici sotto licenza, in ottica di una retorica sovversiva – sono un esempio i siti Lewdgamer.com e NaughtyMachinima.com. In altre parole, gli *UCGP* incarnano le possibilità culturali ed economicamente innovatrici delle pratiche di convergenza guidate dagli utenti e descritte da Henry Jenkins (Jenkins, 2016). Gli *UCGP* propongono un *reale* alternativo, basato non sulla materialità dei corpi ma sulla materialità del medium digitale: la produzione di questi contenuti dimostra che le tecnologie trasformano l'immagine in un testo di dati soggetto alla manipolazione di codici e procedure algoritmiche di postproduzione e riproduzione. Il fatto che questi contenuti siano presentati come una tipologia di pornografia – che circola ed è pubblicizzata sui siti porno mainstream insieme ai contenuti live-action – testimonia la diminuzione del significato contemporaneo di fisicità. Di fatto, gli *UCGP* sono un sintomo e una soluzione al tedio della pornografia ordinaria e *reale*. Laddove la "vera" pornografia corporea basa l'eccitazione sull'accesso senza filtri alle immagini dei corpi stessi, la costruzione degli *UCGP* sposta l'investimento libidico sul mezzo – medium. Lo sviluppo della pornografia secondo tali dinamiche espressive generate al computer dimostra che la sua particolare modalità di eccitazione

[2] Le riflessioni sulla relazione tra corpi e tecnologie si concentrano spesso sui processi di disincarnazione, di smaterializzazione, da un lato coi toni dell'entusiasmo, dall'altro coi toni della catastrofe: «oscillano tra deliri d'onnipotenza e paranoie d'impotenza totale, ma guardare criticamente alle contraddizioni della tecnica, nonché ai rapporti di forza del presente, non necessariamente coincide con una condanna della tecnica» (Preciado, 2017).

[3] Il modello a cui fa riferimento l'autrice è quello degli *user generated content*, vale a dire contenuti generati dagli utenti – qualsiasi tipo di contenuto che è stato creato e pubblicato da utenti non retribuiti: i fan. Può indicare testi, immagini, video, post, blog.

visiva non deve più necessariamente derivare da rappresentazioni di interazioni sessuali tra corpi reali: esiste un nuovo imperativo erotico paradigmatico dei media digitali e una delle nuove rappresentazioni e formulazioni della pornografia prevede un ingente impiego di tecnologie di intelligenza artificiale[4]. Antonio Caronia scrive che «l'artificiale è la manipolazione della realtà a opera del potere», sia esso potere economico, politico, militare, familiare o sessuale, tutto ciò che coarta in qualche modo la fondamentale libertà dell'essere umano (Caronia, 1996). In questo contesto, gli *UCGP* esercitano una forma di potere per cui l'intelligenza artificiale è impiegata per creare e manipolare immagini e video del corpo, generando corpi virtuali e sintetici – privilegiando le immagini fisse, per evitare l'artificiosità inquietante che emergerebbe con il movimento di corpi inesistenti. Mediata da internet, l'intelligenza artificiale si è sviluppata in vari contesti relativamente alla pornografia digitale: sono di seguito riportati i tre esempi paradigmatici – quello dei *deepfake*, degli *AI image generator*, e dell'applicazione all'interno di piattaforme di sex work.

Deepfake

Un contesto in cui l'intelligenza artificiale ha avuto un impatto significativo è la modellazione del corpo digitale: attraverso algoritmi di *machine learning* è possibile creare modelli tridimensionali di corpi umani altamente realistici o sostituire singole parti del corpo di individui esistenti. Il secondo caso descrive la pratica del *deepfake*, un'applicazione specifica del *machine learning* che coinvolge la manipolazione digitale di contenuti multimediali, come video, immagini e audio, al fine di creare falsi convincenti: «i *deepfake* sono in grado di sostituire il volto di una persona con quello di un'altra, creando video realistici, apparentemente autentici, risultato di una manipolazione artificiale» (Rana et. al., 2022: 499). In quanto pratica vernacolare, il *deepfake* emerge nel 2017 quando un utente

[4] L'intelligenza artificiale (IA) è un campo multidisciplinare che mira a sviluppare sistemi e algoritmi in grado di emulare l'intelligenza umana e svolgere compiti che richiedono solitamente l'intervento umano: l'obiettivo è creare macchine (software o hardware) in grado di apprendere, ragionare, risolvere problemi e prendere decisioni in modo autonomo al posto dell'uomo. Le tecnologie di intelligenza artificiale si fondano su una combinazione di approcci e tecniche, tra cui l'apprendimento automatico – *machine learning*, che consente alle macchine di acquisire conoscenza e migliorare le proprie prestazioni attraverso l'analisi di dati –, la logica simbolica, le reti neurali artificiali, l'elaborazione del linguaggio naturale e l'ottimizzazione dei dati. Le tecnologie di IA sono applicate a una vasta gamma di settori e contesti, tra cui l'automazione industriale, l'assistenza sanitaria, la finanza, la sicurezza informatica, i trasporti, l'e-commerce e come dimostrato dal presente studio, l'intrattenimento digitale – tra cui la pornografia. L'intelligenza artificiale, in quanto disciplina, presenta una suddivisione in molteplici categorie come l'IA debole – in riferimento a sistemi progettati per svolgere specifici compiti e non possiedono una capacità di ragionamento – o l'IA forte – che al contrario mira a sviluppare sistemi che possano sostituire l'intelligenza umana e risolvere problemi autonomamente.

della piattaforma Reddit pubblica sul sito le prime clip pornografiche alterate – in cui sono scambiati i volti di celebrità come Gal Gadot, Taylor Swift e Scarlett Johansson con quelli di performer erotiche[5]. Sociologi ed informatici interessati alla pratica del *deepfake* hanno da subito osservato come circa il 96% dei contenuti sia di carattere pornografico e come il 99% di questi emerga da una mappatura dei volti delle celebrità sostituiti a quelli delle pornostar (Harris, 2022). I *deepfake* pornografici rappresentano una manifestazione controversa dell'intersezione tra intelligenza artificiale e pornografia e, pertanto, sollevano rilevanti questioni etiche e legali: da un lato, l'impiego di questa tecnologia può violare la privacy delle persone coinvolte, consentendo la creazione di contenuti sessuali falsi e diffamatori; dall'altro lato, il fenomeno dei *deepfake* pornografici solleva preoccupazioni più ampie riguardo la manipolazione e distorsione dell'immagine, riflettendosi sulla fiducia del contesto e dei media digitali – in cui tutto può essere vero e falso allo stesso tempo. Con l'avanzamento tecnologico diventa sempre più difficile riconoscere un video o un'immagine *deepfake* – sebbene siano emerse piattaforme digitali dedicate alla pratica, come MrDeepFakes. I *deepfake* di scarsa qualità sono più facili da individuare: la sincronizzazione delle labbra è scadente o il tono della pelle irregolare; i volti scambiati presentano imperfezioni sui bordi; gioielli e denti imperfetti costituiscono un indizio, così come strani effetti di luce, sia sulla superficie cutanea che sull'iride. Di conseguenza, la comprensione delle implicazioni dei *deepfake* pornografici – e non – nell'attuale panorama mediale richiede un approccio multidisciplinare che coinvolga il diritto, l'etica, la tecnologia e le scienze sociali – è necessaria una legislazione adeguata a proteggere la privacy e i diritti delle persone coinvolte.

AI Image Generator

Descrivibili in quanto «software che creano immagini a partire da una descrizione testuale» (Enjellina, Rossy, 2023: 54), trattasi di programmi informatici accessibili via

[5] Da un punto di vista pratico, la produzione di un *deepfake* di questo tipo prevede un processo articolato: migliaia di foto dei volti delle celebrità sono inserite in un *encoder* – codificatore –, un algoritmo di intelligenza artificiale che individua e apprendere gli elementi fisionomici che costituiscono i volti umani. L'*encoder* individua i punti in comune tra il volto originale e quello da sostituire, comprimendo le immagini nel processo. Segue dunque l'esecuzione di due *decoder* – decodificatori – che sono "addestrati" a recuperare i singoli volti delle persone nella loro integrità, prima di eseguire lo scambio. Per quest'ultima fase è sufficiente inserire le immagini codificate nel decodificatore *sbagliato*: un'immagine compressa del volto della persona A è inserita nel decodificatore addestrato per la persona B. Il *decoder* ricostruisce quindi il volto della persona B con le espressioni e i dettagli del volto A. Per un video convincente, questa operazione deve essere eseguita su ogni fotogramma del video, portando ad un processo di produzione lento e complesso.

internet – in forma browser – capaci di generare immagini inesistenti attingendo a database contentini miliardi di immagini estratte da motori di ricerca in pochi secondi. Come nel caso dei deepfake, la tecnologia alle spalle degli *image generator* si basa sull'utilizzo di algoritmi di *machine learning*, e in particolare fa affidamento alle reti neurali generative avversarie (*GAN*), per creare immagini fotorealistiche apparentemente autentiche[6]. Dalla generazione di immagini realistiche di oggetti inesistenti al perfezionamento (qualitativo) di immagini esistenti, gli *AI Image Generator* stanno cambiando il mondo dell'arte, del design e dell'intrattenimento. Nel contesto della pornografia, i generatori di immagini rappresentano un'evoluzione nella produzione di contenuti erotici: è possibile generare sia immagini realistiche di persone coinvolte in attività erotiche, anche se tali individui non lo sono mai stati – come nel caso dei *deepfake* –, sia contenuti erotici i cui performer sono individui che non esistono. Il funzionamento degli *AI image generator* si basa sull'addestramento di modelli di intelligenza artificiale con un vasto insieme di dati pornografici esistenti, da cui apprendono caratteristiche visive – come i tratti del volto – fisionomiche – il corpo e i movimenti – tipiche delle immagini pornografiche. I software di questo tipo sono accessibili via internet a chiunque possegga una connessione e un interesse creativo o sperimentale: sono disponibili in versioni di prova gratuita ed è possibile sottoscrivere abbonamenti mirati ad accelerare la generazione di immagini od ottenere immagini più dettagliate. Gli *AI image generator* sono in grado di rappresentare singole gocce di sudore, la consistenza della pelle, le ciocche di capelli, le pieghe dei vestiti e le minime complessità di ombre e luci – per quanto statiche, le immagini sono capaci di riprodurre la *tattilità* di un rapporto sessuale pornografico. L'elaborazione di immagini – e in particolare di volti – mediante tecnologie di intelligenza artificiale ha suscitato l'attenzione di governi e istituzioni preoccupati per gli obiettivi perseguibili dagli utenti mediante tali strumenti – sono emblematici i casi di diffusione in rete di grafici fittizi inerenti alterazioni economico-sociali di aziende internazionali che hanno causato crolli sul mercato finanziario delle stesse. Nel contesto pornografico, gli *AI image generator* hanno visto recentemente una nuova alba con l'applicazione di questi nel contesto del sex work digitale; la rappresentazione di corpi artificiali è favorita alle sex workers reali, percepita come più controllabile, personalizzabile e priva di rischi: non è semplicemente una questione di efficienza tecnica, ma è una

[6] Esempi di *AI image generator* sono Craiyon (DALL-E Mini), Stable Diffusion, Midjourney, NightCafe, Dream e Anydream. Questi programmi informatici sono diventati popolari alla fine del secondo decennio del ventunesimo secolo.

preferenza profondamente radicata nelle norme e nei valori sociali riguardanti il genere, la sessualità e il potere.

AI Sex Work

L'interazione tra intelligenza artificiale e sex work è già stata argomento di discussione popolare in passato, quando la robotica ha approcciato l'industria del sesso, nell'interesse della creazione di *sex robot* (o *sex doll*) che avrebbero sostituito o collaborato con le sex worker di tutto il mondo[7]. Più recentemente, lo sviluppo di generatori di immagini – come il già menzionato MidJourney – e di generatori di testi che impiegano tecnologie di intelligenza artificiale – come ChatGPT-4o – è stato intercettato da utenti/performer interessati ad ottimizzare la propria attività su piattaforme come OnlyFans[8]. Dapprima impiegando i generatori di testo in qualità di strumenti di *customer care* e messaggistica per coordinare l'interazione con i propri abbonati-fan, successivamente costruendo profili attraverso l'uso di *AI image generator* pornografici per dare un volto – e un corpo – a quell'identità performativa digitale. Impiegando il *machine learning* nella sua totalità a scopo di lucro su piattaforme di sex work, i performer digitali – e gli utenti alle spalle di essi – sono capaci di interpretare le particolarità linguistiche dell'utente interessato e tararsi rapidamente sulle sue fantasie erotiche, elaborando contenuti pensati *ad hoc*[9]. La conseguenza diretta dell'impiego dell'intelligenza artificiale nell'ambito del *sex work* online

[7] Russel Belk osserva che nonostante i trent'anni di bambole sessuali realistiche e la crescente presenza di robot sessuali, questa industria di servizi è rimasta invisibile, almeno fino a quando la stampa popolare o i notiziari online pubblicano un articolo o un video che sensazionalizzano il tema, come nel caso di Harmony, un'evoluzione "2.0" di RealDoll, il già tecnologicamente avanzato modello di sex robot capace di sorridere, sbattere le ciglia, parlare, raccontare barzellette, all'occorrenza citare Shakespeare e interagire: «non si limita a reagire quando il partner, o per essere più esatti il proprietario, preme un determinato pulsante, ma prende l'iniziativa elaborando dati, impara cosa procura piacere e cosa no, si comporta in modo simile a un essere umano» (Franceschini, 2017).

[8] OnlyFans è una piattaforma di social media a pagamento lanciata nel 2016, che consente ai creatori di contenuti di monetizzare il proprio lavoro attraverso abbonamenti mensili e contenuti a pagamento. Pur ospitando una vasta gamma di contenuti, è nota soprattutto per la diffusione di materiale legato al sex work, incluso contenuto erotico e pornografico autoprodotto, offrendo ai creatori un maggiore controllo economico e creativo rispetto ai modelli tradizionali dell'industria dell'intrattenimento per adulti.

[9] Sebbene sia stato espresso sinora che il rapporto tra pornografia e tecnologia ha permesso alla prima di anticipare determinate tendenze della *popular culture*, in questo caso, il fenomeno dell'*AI sex work* non è altro che una declinazione in chiave sessuale-pornografica del più noto fenomeno *VTuber*: abbreviazione di "Virtual YouTuber", è un personaggio virtuale animato che appare in video e in streaming su piattaforme online come YouTube e Twitch. I *VTuber* sono creati utilizzando una combinazione di tecnologie di intelligenza artificiale, *motion capture*, animazione 3D o animazione in tempo reale. Questi personaggi virtuali sono generalmente doppiati da un individuo che fornisce la voce e guida l'interazione con il pubblico: dopo una prima fase di sperimentazione in Giappone, il fenomeno ha riscosso un forte successo commerciale, guadagnando sempre più attenzione a livello globale. I *VTuber* offrono un'esperienza di intrattenimento unica per utenti e aziende – possono essere utilizzati per scopi di intrattenimento, marketing, storytelling o semplicemente come forma di espressione creativa.

è dunque l'introduzione di una nuova modalità di interazione erotica, in cui le esperienze – sessuali – sono simulate mediante tecnologie digitali innovative. L'*AI sex work* solleva importanti questioni etiche e sociali laddove, in modo ancora più evidente rispetto al caso dei *deepfake*, è necessario interrogarsi sulle possibilità di distinguere performer *reali* da quelli *sintetici*, in un contesto produttivo e percettivo consumato attraverso lo schermo[10].

Deepfake, *AI image generator* e contenuti di *AI sex work* rientrano nella definizione di *UCGP* fornita da Saunders e, pertanto, si basano sulla cultura pornografica egemonica, lavorando come una sorta di omaggio agli atteggiamenti e all'estetica dominanti nella pornografia eteronormativa. Come una vasta gamma di altre attività digitali che coinvolgono gli utenti che contribuiscono con tempo e fatica alla creazione di contenuti e comunità digitali, la realizzazione di *UCGP* si definisce in quanto forma di lavoro gratuita e immateriale. Gli *UCGP* attestano la presenza di una cultura digitale globale del *remix* (Lessig, 2009), combinando applicando tecnologie di intelligenza artificiale con la pornografia: sebbene essi testimonino le *nuove configurazioni del potere mediatico* emerse attraverso la convergenza delle culture della rappresentazione e percezione (della produzione e del consumo), la replica delle convenzioni pornografiche dominanti dimostra i suoi legami culturali ed economici con le narrazioni mediatiche egemoniche della cultura sessuale che mettono al centro del piacere – di guardare, di toccare – il corpo femminile. Ne consegue che non soltanto la tecnologia permette di ripensare i corpi, ma i corpi stessi sottolineano la materialità della tecnologia, della sua storia e delle sue applicazioni. Il corpo si definisce in quanto vero e proprio agente discorsivo, che gioca un ruolo centrale e concreto nella costruzione di sé, del posizionamento nello spazio pubblico – in termini di relazioni, anche virtuali –, del genere e dell'identità sessuale. Antonia Cava afferma che a causa della proliferazione del materiale pornografico in Rete e della facile accessibilità dei contenuti, le donne corrono il rischio di vedersi rappresentate in corpi non realistici: «le donne non farebbero che consumare immagini sessualizzate di corpi femminili sentendosi poi inadeguate» (Cava, 2021: 97). Nel suo studio la ricercatrice osserva come la pornografia possa rivelarsi un'importante chiave di lettura per decifrare interessi, gusti e influenze sociali e che, per quanto apparentemente collocata alle periferie della cultura, sia situata in

[10] La consistenza del materiale di *AI sex work* si caratterizza spesso per un livello di qualità sostanzialmente basso, tanto da evocare immediatamente l'idea di una simulazione. Nonostante ciò, è importante riconoscere che questo ambito sta vivendo una rapida evoluzione, testimoniata dai progressi che si susseguono con frequenza settimanale: tale dinamica suggerisce la possibilità che, entro la fine del 2025, si possano raggiungere risultati tali da rendere virtualmente indistinguibile il prodotto simulato dalla realtà, persino dal punto di vista forense.

una posizione assolutamente centrale. Relativamente al rapporto tra donne e pornografia, è opportuno osservare che l'immaginario erotico femminile è stato nutrito per decenni dalla letteratura rosa, da narrazioni non esplicite che contestualizzano romanticamente il sesso, presupponendo un'interpretazione più romantica che erotica della sessualità femminile. Ne consegue che a una sessualità femminile intima, verbale, e orientata al *processo*, si contrappone una sessualità maschile visiva, diretta e orientata alla *performance*. Barbara Creed sostiene che le aree attraverso le quali la voce femminile si articola nella pornografia includono «le relazioni di sguardo, l'espansione delle strutture narrative, la rappresentazione di una gamma diversificata di sessualità femminili e l'interrogazione della nozione di fallo maschile come condizione e limite del piacere sessuale femminile» (Creed, 1982: 87). È dunque rilevante specificare i codici e le convenzioni con cui il desiderio sessuale è costruito all'interno della pornografia e le modalità con cui questa è consumata, poiché conducono alla comprensione di nuovi modi di articolare il desiderio sessuale. Una rapida panoramica sui modelli femminili proposti e circolanti nella cultura contemporanea è sufficiente per constatare la pervasività di una costante che si presenta come norma che sovrintende alla costruzione del genere femminile: richiedere che il femminile si esponga e sappia di doversi sottoporre allo sguardo e al giudizio altrui – spesso maschile – implicando uno sbilanciamento decisivo nel rapporto tra il potere di chi guarda e il depotenziamento, supino e vulnerabile, di chi è guardato. Annalisa Verza osserva che il tema dell'esibizione sempre più spinta e sessualizzata del corpo femminile configura una questione di potere dove la norma dell'esibizione opera da bilanciere rafforzando il senso di sicurezza maschile e insinuando, al contempo, dipendenza e bisogno di approvazione nelle donne. Nell'ambito della rappresentazione pornografica la norma dell'espressione del corpo femminile diventa norma della sua iper-esposizione, e mostra ancor più la sua natura insidiosa secondo due componenti chiave:

> quella in cui la donna ripresa dimostra di essere 'osservante' della norma maschile; quindi, ancor più sottomessa e oggettificata; e il modello della 'ninfomane', donna che spogliandosi pubblicamente sia dei suoi vestiti che della propria dignità, può 'giustamente' essere sanzionata e svilita (Verza, 2016: 69).

Ulteriori studi hanno constatato che il consumo di pornografia influenza gli atteggiamenti, il comportamento e le pratiche sessuali dello spettatore, e che i giovani adulti tipicamente percepiscono il consumo di pornografia come un luogo di esplorazione sessuale e di apprendimento della sessualità. Burtaverde et al. propongono l'idea di una prospettiva evolutiva, che vede il consumo di pornografia come una conseguenza dell'aumento del desiderio sessuale, più forte negli uomini che nelle donne, perché in tempi ancestrali

l'aumento del desiderio sessuale avrebbe favorito una maggiore resistenza riproduttiva negli uomini, in quanto sesso non obbligato alla prole (Burtaverde et. al., 2021). Da questa prospettiva è possibile considerare che le ragioni del consumo pornografico possono essere intese anche come riflessi di strategie di *fitness* – vale a dire tattiche che aumentano la probabilità di mantenere un partner sessuale e, implicitamente, la probabilità di riprodursi[11]. Finora, la prospettiva evolutiva è stata impiegata per spiegare l'effettivo comportamento di guardare pornografia e il tipo di contenuti che uomini e donne guardano. All'interno della loro indagine circa le motivazioni che spingono al consumo di contenuti pornografici, Smith, Barker e Attwood ne riportano una gamma considerevole, suddivisa in categorie:

> *noia* – il corpo annoiato richiede attenzione in sé e per sé; *sfogo* – la masturbazione come un momento di relax e il consumo di pornografia come un modo per intensificare questo processo; *intensificazione dei piaceri corporei* – eccitazione sessuale come una cosa a sé stante, degna delle proprie modalità di appagamento; *tempo libero* – il sesso può essere perseguito come uno sport o come un hobby, parimenti il consumo di pornografia; *opportunità sessuali inadeguate* – la pornografia fornisce un mezzo surrogato per recuperare una qualche versione dell'esperienza sessuale; *esplorazione identità sessuale* – impiegata per comprendere cosa piace e cosa no, il consumo può diminuire una volta acquisito un certo livello di esperienza. (Smith, Barker, Attwood, 2015: 275)

Basandosi su queste ricerche, Ballester-Arnal et al. affermano che una delle prime sfide che si presentano quando si analizzano le tipologie di pornografia consumata è la creazione di una tassonomia che classifichi non solo le forme di consumo, ma anche l'enorme varietà di contenuti pornografici in categorie specifiche basate su ciò che rappresentano (Ballester-Arnal et al., 2022). I risultati di questi studi dimostrano che non ci sono variazioni nei contenuti pornografici ricercati in base all'età, – con l'unica eccezione osservata relativa a una leggera diminuzione del consumo di pornografia negli adulti più anziani rispetto ai più giovani – le preferenze pornografiche più frequenti in entrambi i generi nelle diverse fasce d'età esplorate sono classificate come *normofile*, ovvero rapporti sessuali con partner di sesso opposto o dello stesso sesso.

Gli studi qui presentati permettono di affermare che la pornografia è qualcosa di comune nella popolazione e fa attualmente parte della sessualità di preadolescenti, adolescenti, adulti e anziani. Inoltre, con la costante diffusione di nuove forme espressive e fenomeni pornografici, sia la produzione che il consumo tendono sempre più verso

[11] Poiché la maggior parte dei contenuti pornografici mette in scena atti e performance sessuali che inducono stati d'animo ed emozioni simili a quelle suscitate durante reali rapporti sessuali, è possibile sostenere che il consumo di pornografia serva come sostituto del sesso occasionale. Per questo motivo, gli individui orientati "all'accoppiamento a breve termine" possono guardare contenuti pornografici per soddisfare il loro bisogno di stimoli carnali – che di solito ottengono durante il sesso, trattandosi di una pratica più comoda e meno costosa.

un'egemonia fruitiva per tutti i generi. Di fatto, nella nuova ecologia mediale pornografica, mediata da piattaforme come OnlyFans, Emanuela Ciuffoli scrive che «musa a sé stessa, la donna intende ora essere oggetto e soggetto della rappresentazione, posizionandosi contemporaneamente davanti e dietro la macchina fotografica o la telecamera, esplorando i propri desideri e moltiplicando sessualità e godimento» (Ciuffoli, 2016: 206). Dal sex work agli impieghi di intelligenza artificiale, è possibile osservare come la revisione delle politiche e delle estetiche dei corpi e dei generi transitano intrecciando autoproduzione, interazione sessuale, biografia, seguendo tragitti che sfumano dal conciliante al distonico, dal soft al delirante. In altre parole, seguendo le riflessioni di Ciuffoli, «la pornografia digitale secerne oggettività conflittuali e contraddittorie, difficilmente mappabili se non cedendo a cartografie irte di buchi neri e incandescenze» (Ciuffoli, 2016: 208).

L'analisi delle dinamiche di potere che attraversano la creazione e il consumo di immagini erotiche artificiali rivela come l'intersezione tra intelligenza artificiale, pornografia e sex work non sia un fenomeno puramente tecnologico, ma profondamente politico e culturale. La proliferazione di corpi sintetici e performatività digitali su piattaforme come OnlyFans ridefinisce i confini della corporeità e dell'identità, contribuendo a una ristrutturazione dell'immaginario erotico collettivo. Laddove la tecnologia promette maggiore accessibilità e personalizzazione, essa rischia di consolidare disuguaglianze preesistenti e di normalizzare un controllo sempre più invasivo sulle soggettività coinvolte. L'impiego dell'intelligenza artificiale nel sex work non può essere ridotto a una semplice evoluzione tecnica: è un processo di negoziazione simbolica e materiale che continua a riflettere – e spesso a perpetuare – le gerarchie e le strutture di potere dominanti. Riconoscere e problematizzare queste dinamiche è fondamentale per comprendere come la pornografia digitale e i suoi corpi artificiali non siano soltanto oggetti di consumo, ma anche agenti attivi nella costruzione di significati sociali, economici e politici. Questo articolo scalfisce la superficie di un'indagine complessa e che necessità un approccio interdisciplinare. Ricerche future potrebbero approfondire vari contesti e sollevare nuove domande: in che modo l'impiego di algoritmi generativi nelle piattaforme di sex work influenza le percezioni collettive della corporeità e della sessualità? Quali differenze emergono tra la fruizione di contenuti generati da intelligenza artificiale e quelli prodotti da sex worker reali, sia in termini di esperienza percettiva che di impatto socio-economico? Quali strategie possono essere sviluppate per garantire una maggiore trasparenza e consapevolezza nell'interazione tra utenti e corpi artificiali? Approfondimenti in queste direzioni contribuiscono non solo a comprendere meglio l'evoluzione dell'industria

pornografica e del sex work digitale, ma anche a ridefinire i confini etici e politici della produzione di immagini erotiche nell'era dell'intelligenza artificiale.

Bibliografia

ALI JOTYAR Mahmoud et. al. (2023), «Gender differences in Pornography Use and Associated Factors among high school students: A Cross-Sectional Study», *medRxiv*, pp. 1-12.

BALLESTER-ARNAL Rafael et. al. (2022), «Pornography Consumption in People of Different Age Groups: an Analysis Based on Gender, Contents, and Consequences», *Sexuality Research and Social Policy*, n. 20, pp. 1-14.

BELK Russell (2022), «Artificial Emotions and Love and Sex Doll Service Workers», *Journal of Service Research*, n. 25, n. 4, pp. 521–536.

BONI Federico (2016), «Dal corpo profano al corpo riconsacrato. Sessualità mediatiche tra scena e retroscena», in CAPECCHI Saveria, RUSPINI Elisabetta (eds.), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Roma, Franco Angeli Editore, pp. 107-132.

BREDIKHINA Liudmila (2020), «Designing identity in VTuber era», *Proceedings of Laval Virtual VRIC ConVRgence*, pp. 182-184.

BURTAVERDE Vlad et. al. (2021), «Why Do People Watch Porn? An Evolutionary Perspective on the Reasons for Pornography Consumption», *Evolutionary Psychology*, n. 1, pp. 1-15.

BYRON Paul (2021), «Reading for Realness: Porn Literacies, Digital Media, and Young People», *Sexuality and Culture*, n. 25, pp. 786-805. URL: <https://doi.org/10.1007/s12119-020-09794-6>.

CAPECCHI Saveria (2016), «Il corpo perfetto. Genere, media e processi identitari», in CAPECCHI Saveria, RUSPINI Elisabetta (eds.), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Roma, Franco Angeli Editore, pp. 37-60.

CARONIA Antonio (1996), *Il Corpo Virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Franco Muzzio Editore.

CAVA Antonia (2021), «Dal Rapporto Kinsey a Pornhub. I consumi pornografici delle donne», *Ocula*, n. 22/25, pp. 84-104.

CIUFFOLI Elena, «Wired for Sex. Performatività in rete», in CAPECCHI Saveria, RUSPINI Elisabetta (ed.), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Roma, Franco Angeli Editore, pp. 200-214.

COSSUTTA Carlotta et. al. (2018), «Dove i margini non sono confini», in COSSUTTA Carlotta et. al. (eds.), *Smagliature Digitali. Corpi, generi e tecnologie*, Milano, Agenzia X, pp. 7-36.

CREED Barbara (1982), «Pornography and pleasure: the female spectator», *Australian Journal of Screen Theory*, n. 15, pp. 67-88.

DEHNERT Marco (2022), «Sex with robots and human-machine sexualities: Encounters between human-machine communication and sexuality studies», *Human-Machine Communication*, n. 4, pp.131-150. URL: https://doi.org/10.30658/hmc.4.7.

ENJELLINA Beyan, ROSSY Anastasya Gisela Cinintya (2023), «A Review of AI Image Generator: Influences, Challenges, and Future Prospects for Architectural Field», *Journal of Artificial Intelligence in Architecture*, n. 2/1, pp. 53-65.

FRANCESCHINI Enrico (2017), «Arrivano i robot: l'industria del sesso pronta alla rivoluzione high tech», *La Repubblica,* 29 aprile. URL: <https://www.repubblica.it/economia/2017/04/29/news/dalle_bambole_gonfiabili_ai_robot_la_rivoluzione_high_tech_nell_industria_del_sesso-164108895/>.

HARRIS Douglas (2018), «Deepfakes: False pornography is here and the law cannot protect you», *Duke L. & Tech. Rev.*, n. 17, pp. 99-127.

KAPLAN Andreas, HAENLEIN Michael (2020), «Rulers of the world, unite! The challenges and opportunities of artificial intelligence», *Business Horizons*, n. 63/1, pp. 37-50.

LAZZARATO Maurizio (1996), «Immaterial labor», in HARDT Michael, VIRNO Paolo (eds.), *Radical Thought in Italy: A Potential Politics*, Minneapolis, University of Minnesota Press, pp. 133-147.

PRECIADO Paul B. (2017), «La tecnologia cambia i corpi e le coscienze», *Internazionale*, 30 gennaio. URL: <https://www.internazionale.it/opinione/paul-preciado/2017/01/30/tecnologia-corpi-coscienze>.

RANA Md Shohel et. al. (2022), «Deepfake Detection: A Systematic Literature Review», *IEEE Access*, n. 10, pp. 25494-25513. URL: <doi: 10.1109/ACCESS.2022.3154404>.

SAUNDERS Rebecca (2019), «Computer-generated pornography and convergence: Animation and algorithms as new digital desire», *Convergence*, n. 25/2, pp. 241-259.

SINIGAGLIA Corrado (2013), «Lo spazio del corpo e il potere dell'azione", Atti del Convegno "*Il corpo e la rete. Strumenti di apprendimento culturale»*, Colle Val d'Elsa, Fondazione Intercultura Onlus, pp. 99-122.

SMITH Clarissa, BARKER Martin, ATTWOOD Feona (2015), «Why Do People Watch Porn? Results from PornResearch.Org», *CORE*, pp. 267-285.

VACCARI Cristian, CHADWICK Andrew (2020), «Deepfakes and disinformation: Exploring the impact of synthetic political video on deception, uncertainty, and trust in news», *Social Media + Society*, n. 6/1, pp. 1-13.

VERZA Annalisa (2016), «Sguardi, esposizioni e rispecchiamenti. Estetica del femminile», in CAPECCHI Saveria, RUSPINI Elisabetta (eds.), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Roma, Franco Angeli Editore, pp. 63-84.

WANG Pei (2019), «On defining artificial intelligence», *Artificial General Intelligence Society*, n. 10/2, pp.1-37.

Come citare questo articolo:

Retez Riccardo, "Tecno-corpi e potere: dinamiche di rappresentazione e percezione delle immagini erotiche artificiali", *InterArtes* [online], n. 6, numero speciale "Immaginari della tecnoscienza" (Renato Boccali e Luisa Damiano eds.), novembre 2025, pp. 106-118. URL: <https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulm/913069c8-0f88-4a5b-9d5d-a5b610c7e8d0/08_RETEZ.pdf?MOD=AJPERES>.