

# Una “strana prospettiva”: un percorso nella AI art<sup>1</sup>

di Alice Barale

Sono passati ormai alcuni anni da quando per la prima volta un’opera realizzata con l’intelligenza artificiale (IA) è stata venduta sul mercato “ufficiale” dell’arte, da Christie’s nel 2018 (2). Da allora sono successe molte cose: sono emersi nuovi tipi di IA, che hanno permesso nuovi esperimenti artistici. Resta, tuttavia, un interrogativo filosofico, che riguarda l’ancora “strana” presenza che la IA rappresenta nell’ambito artistico e anche al di fuori di esso. Come va inteso il suo ruolo, e quali possibilità dischiude all’artista e al suo pubblico? Si proverà qui a rispondere esaminando tre opere, a cui corrisponderanno altrettante ipotesi.

## 1. Nuovi vecchi quadri? La strana presenza della AI art

Per iniziare a parlare di AI art vale la pena forse complicare un po’ le cose e prendere le mosse da un’opera intitolata *Flowering of Ideas* (2023) (fig. 1). Il riferimento può creare, come accennato, un po’ di confusione, perché non si tratta di un’immagine interamente realizzata con la IA, ma è piuttosto il risultato di una collaborazione tra due artisti digitali e fotografi, Ryan Koopmans e Alice Wexell, e un artista non-umano, Botto. Creato dall’artista tedesco Mario Klingemann, Botto è un’intelligenza artificiale che produce e vende la “sua” arte dal 2021. Prima di considerare il ruolo che Botto ha in *Flowering of Ideas*, occorre però esaminare innanzitutto la parte giocata nell’opera dai due artisti umani.

*Flowering of Ideas* rientra in un progetto che Wexell e Koopmans hanno iniziato nel 2021, intitolato *The Wild Within*. I due artisti fotografano antichi edifici – palazzi un tempo lussuosi, ma ormai disabitati e caduti in rovina – e introducono poi digitalmente al loro interno una folta vegetazione: piante e alberi invadono le stanze e, muovendosi al vento, sembrano riportare la vita negli edifici vuoti (fig. 2). Le prime immagini della serie sono state scattate a Tskaltubo, una località della Georgia dove, tra gli anni 40 e 80 del Novecento, i dirigenti del partito comunista sovietico andavano a fare le terme. Dopo il crollo dell’URSS la città era stata abbandonata, gli arredi degli edifici saccheggianti, e le rovine erano diventate il rifugio di profughi, come gli Abcasi durante la guerra tra Abcasia e Georgia (3).

---

All'interno di questo progetto si inserisce l'immagine prodotta in collaborazione con Botto. A distinguerla da quelle precedenti non è solo la località fotografata – in questo caso un edificio nel sud della Polonia – ma anche e soprattutto la presenza alle pareti di alcuni strani quadri. Si tratta di immagini prodotte da Botto, che sono state invecchiate e poste all'interno di grandi cornici perché potessero sembrare parte dell'arredo del palazzo. Questo aumenta il senso di mistero che queste immagini suscitano: l'osservatore è portato a chiedersi chi abbia vissuto in questa casa e dipinto questi quadri. Il risultato è una sorta di scontro tra passato e futuro, perché le immagini sono sì in cornici tradizionali e invecchiate ma sono anche strane, sembrano rimandare a un tipo di arte che non conosciamo. Hanno quel carattere incerto, quelle identità in parte indefinite (4) che sono tipici delle opere fatte con l'intelligenza artificiale, o perlomeno di alcune di esse, per i motivi che si cercheranno di spiegare più avanti. In una di queste immagini si distingue un treno, che corre lungo un marciapiede troppo grande, ai bordi di un campo che forse non è un campo; un'altra rappresenta una donna che legge su una sedia, il cui schienale è anche la sua schiena, sullo sfondo di un'architettura non del tutto afferrabile; in una terza si riconosce forse una metropoli sbiadita, come vista da un finestrino in autostrada: si vedono solo le forme quadrate e le antenne. Se qualcuno quindi è stato in questo edificio e ha dipinto queste immagini, in che mondo viveva, e in che epoca? Di certo doveva essere molto tempo fa, perché la natura ha ormai ripreso il sopravvento. L'impressione è quella di un'identità culturale messa in questione: un'idea, questa, già presente nel progetto originario di Koopmans e Wexell, attraverso gli alberi che riprendono possesso dei palazzi, ma che si rafforza qui attraverso il riferimento a identità culturali "altre". Ci sarà un tempo – si ritrova a pensare l'osservatore – in cui le opere fatte con l'intelligenza artificiale staranno appese alle pareti di antichi palazzi secolari, come dei nuovi "vecchi quadri"?

È necessario tuttavia tornare brevemente a Botto, per spiegare come siano state prodotte le immagini di cui si è trattato. Botto è una IA che genera ogni settimana delle frasi casuali e, a partire da queste, una grande quantità di immagini (5). Le sottopone quindi alla sua comunità o DAO – letteralmente "decentralized autonomous organization", un'organizzazione decentralizzata gestita da un software e governata dai suoi finanziatori, perché Botto è nato nell'ambito della blockchain (6). Le opere più votate dalla comunità sono messe in vendita su Super Rare, una delle maggiori piattaforme di arte digitale, e in base a esse Botto cambia inoltre il proprio modo di lavorare. Un aspetto interessante di questo esperimento è che il pubblico vota spesso le immagini più kitsch e scontate: Klingemann afferma che non coincidono quasi mai con quelle che lui stesso avrebbe scelto. Ancora più importante in questo contesto è, tuttavia, il tentativo che l'artista realizza con Botto di aumentare l'autonomia della IA. L'elemento davvero nuovo nell'arte realizzata con la IA sembra consistere, infatti, proprio nella capacità di quest'ultima di elaborare i propri dati in un modo che è almeno *parzialmente autonomo* rispetto all'artista umano. È questo che sembra distinguere la IA dagli altri strumenti che gli artisti erano abituati a utilizzare. Si può provare a spiegare questo aspetto attraverso due altri esempi.

## **2. Ritrovare gli errori perduti**

C'è un tema che ricorre continuamente nelle opere dell'artista argentina Sofia Crespo: la rappresentazione, attraverso la IA, di animali e piante. L'idea che guida il suo progetto è, come l'artista stessa dichiara, quella di scrivere "un libro di storia naturale che non è mai stato" (7). In effetti, se si osservano attentamente gli animali che popolano le sue opere, si può notare che sembrano a prima vista animali "normali", in alcuni casi addirittura simili a quelli presenti nei vecchi libri di storia naturale, ma non lo sono. C'è in essi qualcosa che non torna, proprio come nelle

immagini di Botto appena considerate. Alcune parti sembrano mancare, altre non sono facilmente identificabili o risultano in qualche modo sbagliate. Il motivo di questo è da ricercare negli errori che la IA ha fatto nell'elaborare le informazioni di partenza.

I tipi di IA utilizzati in queste opere d'arte, le cosiddette “reti neurali profonde” (“deep neural networks”), hanno infatti un'importante caratteristica, per quanto riguarda il loro funzionamento. Esse non seguono una serie di regole prestabilite, ma apprendono a contatto con un grande numero di dati (8). Gli artisti umani forniscono all'intelligenza artificiale i dati di partenza e la IA impara a produrre nuovi dati che sono in qualche modo simili a quelli originali, ma mai identici a essi. Questo vale nell'ambito delle immagini, come nel caso di Sofia Crespo, ma anche in quello dei suoni o, come si accennerà tra breve, dei testi.

Questa modalità di funzionamento della IA fa sì che i suoi prodotti spesso portino alla luce nuovi aspetti del mondo umano da cui prendono le mosse. È questo che avviene quando Sofia Crespo, in *Critically Extant* (2023), chiede alla IA di rappresentare una serie di animali a rischio di estinzione. Mancano, infatti, le informazioni sufficienti su queste specie rare, che sui social media, a cui la IA attinge i suoi dati, sono poco rappresentate. Il web tende a raffigurare la natura sempre e soltanto in un certo modo – cagnolini e gattini abbondano, ma molto resta nell'ombra. Il risultato, in *Critically Extant*, sono una serie di creature “sbagliate”, ibride e bizzarre, che vengono prima esposte su Instagram e poi proiettate, grandissime e colorate, sui muri di Times Square (fig. 3). Il loro scopo è quello di mostrare, attraverso la IA, quello che della natura ci sfugge, che resta dimenticato.

È il caso, ad esempio, di un raro topolino del Messico, il Perote Deer, che conquista l'osservatore con la sua forma tanto strana quanto inoffensiva (fig. 4): “spesso associamo i topi con il formaggio e gente che urla, anche se raramente rappresentano un pericolo per noi (...) Il Perote Deer è un una specie a rischio di estinzione endemica di una piccola regione del Messico (...) può non essere popolare come cani e gatti qui sui social media, ma se ne sapessimo qualcosa di più, sarebbe più facile evitare che vada estinto?” (9).

Gli errori della IA, tuttavia, non servono necessariamente a denunciare una mancanza di informazioni, ma possono essere utilizzati anche in modo diverso. Nell'opera di Crespo *Shared Moments of Observation* (fig.5), ad esempio, essi rimandano all'impossibilità di congelare il tempo in un unico e definitivo istante. Come afferma l'artista, la conoscenza che gli esseri umani hanno degli uccelli è legata a un poterli fermare, li conosciamo quindi sempre, sostanzialmente, da morti (10). Quello che la nostra rappresentazione di questi animali tralascia, così, è proprio il momento dell'incontro passeggero con essi. Gli errori che la IA compie nel rappresentarli servono proprio a restituire l'incertezza di questo momento e quindi il tempo, il movimento.

Gli errori nella AI art, infatti – è bene precisarlo – sono sempre voluti dall'artista. La IA al giorno d'oggi permette ormai di generare immagini estremamente realistiche, tanto verosimili da sembrare vere – come ha dimostrato recentemente il caso di *The Electrician*, l'immagine prodotta con l'IA che ha vinto un importante premio di fotografia senza che i giudici si accorgessero della sua origine (11). All'inizio della loro produzione (12), tra il 2017 e il 2018, le immagini realizzate con la IA erano molto più sfuocate, quasi evanescenti, mentre attualmente tendono a essere più nitide e realistiche. Tuttavia, gli errori che l'IA compie, se usata in un certo modo, continuano a essere qualcosa che interessa molto agli artisti e che serve loro per mostrare di volta in volta qualcosa.

Si è parlato sinora di errori, ma ci sono altri tipi di incongruenze che la IA produce che possono risultare significative da un punto di vista artistico senza essere, in senso stretto, degli errori, ma piuttosto delle *differenze* nel modo in cui la macchina elabora la realtà. Si proverà qui a spiegarlo con un ultimo esempio.

### 3. Un compagno di viaggio?

Nel 2017 lo scrittore americano Ross Goodwin posiziona una telecamera di sorveglianza sul tetto di un'auto e guida da New York a New Orleans (13). Un modello di intelligenza artificiale incorporato nella videocamera classifica le immagini che vengono riprese, mentre un secondo modello trasforma le informazioni visive in testo (14). Il risultato viene stampato su un nastro di carta che fuoriesce dalla videocamera, e successivamente trasformato in un romanzo, *One the road*, che esce l'anno successivo. Il modello a cui Goodwin si ispira è quello dei Merry Pranksters, un gruppo musicale che negli Sessanta girava l'America su un pullmino colorato, con una videocamera sul tetto che registrava le immagini e i suoni interni ed esterni, nel tentativo di rappresentare la "vera America". Per aumentare ulteriormente le loro capacità percettive i Merry Pranksters, come è noto, facevano uso di droghe, in particolare di LSD (15). La tesi di Goodwin, quando crea *One the Road*, è che la IA sia in un certo senso come una droga, perché ci permette di cogliere aspetti della realtà che altrimenti non vedremmo. L'ipotesi sembra confermata se si leggono alcuni passi del libro. Le descrizioni di quello che la videocamera riprende lungo il suo viaggio offrono, infatti, un quadro spesso mai visto delle cose: ci sono oggetti che si trasformano l'uno nell'altro, portando alla luce somiglianze del tutto inaspettate; parti di realtà, come i caselli autostradali o gli inceneritori, che acquistano una rilevanza completamente nuova; e addirittura oggetti inanimati – come un divano – che si trasformano in qualche modo in animati. Questo non è dovuto – è importante sottolinearlo – al fatto che lo scrittore abbia usato testi caratterizzati da questo stile per allenare l'AI. Per l'apprendimento della RNN – la IA incaricata di produrre le descrizioni linguistiche – Goodwin utilizza un repertorio del tutto lontano da quello della Beat Generation e di Kerouac (presente come riferimento nel titolo): brani di letteratura dell'Est Europa, e in misura minore di fantascienza e poesia del Novecento (16). Le strane e interessanti descrizioni prodotte sono quindi il risultato del modo in cui la IA funziona, del diverso peso che essa attribuisce ad alcuni elementi della scena e del suo diverso modo di elaborarli.

È possibile dunque, sulla scorta di queste considerazioni, affrontare la grande domanda che la AI art solleva. Cosa rappresenta la IA in questo tipo di arte? Si può affermare grossomodo che le posizioni si dividano tra chi ritiene che essa sia soltanto un mezzo e chi sostiene invece che costituisca il vero e proprio autore dell'opera, che sia capace quindi di un'autonoma creatività (17). Nessuna di queste due tesi appare, tuttavia, interamente condivisibile. La IA non è infatti, al momento, in grado di produrre arte da sola, né avvertirebbe del resto il bisogno di farlo. La cosiddetta "artificial general intelligence", ovvero l'idea di una IA in grado di pensare e sentire come gli esseri umani (18), è ancora lontana a venire e l'arte resta, per il momento, una pratica umana. Il processo creativo avviene piuttosto, come si è mostrato, attraverso una costante interazione tra l'artista umano e la macchina. Non per questo si può dire, tuttavia, che la IA non rappresenti una novità rispetto ai tradizionali strumenti del processo artistico. Essa possiede infatti, come accennato, un'*autonomia* del tutto inedita (seppure parziale) nell'elaborare i dati che le vengono proposti (19). È questo che distingue la IA dagli strumenti sinora utilizzati nel processo artistico e che rende possibile in un certo qual modo un *dialogo* tra uomo e IA.

C'è un'opera recente di Klingemann che mostra molto bene questo aspetto. Si tratta di una scultura (così almeno la definisce l'artista): un cagnolino-robot chiamato AICCA, che come dice il nome (la sigla sta per "artificially intelligent critical canine") è un critico d'arte (20). AICCA è in grado, infatti, di accogliere i visitatori di musei d'arte e di guidarli nella visita. È provvisto di una piccola videocamera, che spunta da uno dei suoi occhi proprio come l'occhialino di un critico (fig.6), e di chat GPT al proprio interno, che gli permette di dialogare con il pubblico sulle singole opere e sull'arte in generale (fig.7). Le sue risposte inoltre vengono stampate attraverso una piccola stampante che si trova sotto alla sua coda, così che i suoi verdetti artistici si realizzino sotto forma di

popò cartacea. Si tratta ovviamente di uno scherzo, ma che contiene un elemento importante. L'artista infatti, parlando del suo progetto, invita a ricordarsi di una cosa: che le affermazioni che AICCA, con la sua strana prospettiva (*quirky perspective*), fa sulle singole opere o sull'arte in generale hanno senso soltanto all'interno del dialogo con il visitatore umano in cui il cagnolino-critico di volta in volta si trova (21). Come a dire, forse, che è proprio il dialogo, verbale o visivo che sia, a costituire l'aspetto più interessante di questo tipo di arte.

(1) Questo testo è la rielaborazione di un intervento tenuto al seminario "L'immagine contemporanea", che si è svolto presso l'Università di Genova il 5 ottobre 2024.

(2) Ho provato a interrogarmi sulla vicenda in A. Barale, *Arte e intelligenza artificiale: alcune domande*, in *Id.* (a cura di), *Arte e intelligenza artificiale: be my GAN*, Jaca Book, Milano 2020, pp. 7-18. Sul tema della AI art cfr: A.I. Miller, *The Artist in the Machine – The World of AI-powered creativity*, MIT Press, 2019; J. Zylinska, *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*, Open Humanities Press, 2020 e *Id.*, *The Perception Machine. Our Photographic Future between the Eye and the AI*, MIT Press, 2023; L. Manovich, E. Arielli, *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design*, Strelka Press, 2022; E. Navas, *The Rise of Metacreativity. AI Aesthetics After Remix*, Routledge, New York, 2023; M. Du Sautoy, *The Creativity Code. How AI is learning to write, paint and think*, Harper Collins, 2019; Gouveia S. (ed.), *Aesthetics and language in Artificial Intelligence*, in *The Age of Artificial Intelligence: An Exploration*, Vernon Press, Wilmington 2020.

(3) Cfr. il sito del progetto: <https://www.thewildwithin.xyz/>

(4) Roberto Diodato ha parlato di recente di "indebolimento della corporeità" e di "tendenza verso l'indistinto", trattando del *Crollo della casa degli Usher* di Anna Ridler. Cfr. R. Diodato, *The Dream of a Machine. An Example of the Chiasmatic Image*, "Paradigmi", 3/2023 (in uscita).

(5) Cfr. sul sito del progetto: "Botto is a decentralized autonomous artist": <https://cutt.ly/vwboxRr4i> e "Botto's Art Engine": <https://cutt.ly/WwboxRsdi>

Cfr. Inoltre: M. Klingemann; S. Hudson; Z. Epstein, *Botto: A Decentralized Autonomous Artist*, In *Conference Proceedings 36th Conference on Neural Information Processing Systems (NeurIPS 2022)*, 1-4, 2022: <https://cutt.ly/BwboxR38E>; H. Leon, *BOTTO SPEAKS: An interview with an AI artist*, "Super Rare magazine", 2022: <https://cutt.ly/1wboxTppE>

(6) Cfr. su questo D. Quaranta, *Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT*, Postmedia Books, Milano 2021.

(7) Cfr. il sito di Sofia Crespo: <https://sofiacrespo.com/> e il suo account Instagram: [https://www.instagram.com/sofiacrespo/?hl=en&img\\_index=](https://www.instagram.com/sofiacrespo/?hl=en&img_index=)

(8) Su questo aspetto cfr. R. Eugeni, *Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno)*, Morcelliana, 2021, cap. 5; M. Castelle, *La vita sociale delle reti antagoniste generative (GAN)*, in A. Barale, *Arte e intelligenza artificiale*, cit., pp. 19-50.

(9) Commento di S. Crespo all'immagine su Instagram (trad. it. mia):

[https://www.instagram.com/reel/CZH6is\\_BT\\_n/](https://www.instagram.com/reel/CZH6is_BT_n/)

(10) Cfr. il testo di presentazione dell'opera presente sul sito di Sotheby's:

<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2023/my-body-my-business/shared-moments-of-observation> e sulla pagina Facebook dell'artista: <https://www.facebook.com/sofiacrespo91/>

(11) L'autore della "finta" fotografia è Boris Eldagsen e il premio vinto è il Sony World Photography Award. Cfr. sulla vicenda: *Artificial Winner*, in "Art Monthly", 466, maggio 2023, pp. 17-18.

(12) Escludendo la primissima fase delle immagini generate con Deep Dream tra il 2015 e il 2016, che hanno caratteristiche visive ancora diverse; mi riferisco cioè all'arte prodotta con i GANs (cfr. A. Barale, *Arte e intelligenza artificiale*, cit.).

(13) R. Goodwin, *One the Road*, Jean Boîte Éditions, Paris 2018.

(14) Rispettivamente una convolutional neural network e una recurrent neural network. Cfr. *Ibid.*, *Introduction*, p. 12.

(15) Cfr. T. Wolfe, *The Electric Kool-Aid Acid Test*, Weidenfeld & Nicolson, London 1969.

(16) Cfr. su questo J. Heflin, *AI-Generated Literature and the Vectorized Word*, 2020, tesi per Master of Science in Comparative Media Studies, discussa al MIT sotto la supervisione di Nick Monfort: <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/127563/1193319920-MIT.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Quello che manca quasi del tutto invece, in *One the Road*, è un filo narrativo, una "storia". Ma qui usciremmo dal nostro ambito che è quello delle immagini, per entrare in quello del testo.

(17) Cfr. sul tema F. Fossa, C. Moruzzi, M. Verdicchio (a cura di), *Creativity in the light of AI*, numero speciale di "Odradek", 8, 2022 (<https://odradek.cfs.unipi.it/index.php/odradek/issue/view/15>).

(18) Cfr. su questo H. L. Roitblat, *Algorithms Are Not Enough: Creating General Artificial Intelligence*, MIT Press, Cambridge Ma., 2022; B. Goertzel, C. Pennachin (a cura di), *Artificial General Intelligence*, Springer, 2007; P. Wang, *On Defining Artificial Intelligence*, in "Journal of Artificial General Intelligence", 10, 2, 2019, pp. 1-37.

(19) Per autonomia si intende qui la possibilità di distaccarsi dai dati iniziali di allenamento. Cfr. su questo C. Moruzzi, *Alla ricerca della creatività: le gan come paradigma dell'autonomia nel software per la composizione musicale*, in A. Barale (a cura di), *Arte e intelligenza artificiale*, cit., pp. 147-165.

(20) Cfr. la presentazione dell'opera sul sito della galleria Onkaos: <https://onkaos.com/mario-klingemann/>

(21) Intervista a M. Klingemann: <https://news.artnet.com/art-world/mario-klingemann-aicca-robot-dog-2334802>