

# NFT e nuove opportunità per gli artisti (umani e non): l'esempio di Botto

*Alice Barale* (0009-0000-4493-0881)

Ricercatrice di Estetica, Università degli Studi di Milano

DOI: 10.54103/milanoup.150.c184

**ABSTRACT:** Botto è un robot-artista che fa arte da ormai più di due anni. La sua esistenza non sarebbe stata possibile senza l'affermarsi degli NFTs in campo artistico. L'autonomia della blockchain ha permesso al creatore di Botto, Mario Klingemann, di aumentare l'autonomia del suo robot, rendendolo capace non soltanto di creare immagini, ma anche di venderle online e di trasformare nel tempo il proprio modo di lavorare. Il saggio analizza come questo è stato possibile, anche attraverso il riferimento a una recente collaborazione di Botto, *Flowering of ideas*, realizzato con gli artisti umani Ryan Koopmans e Alice Wexel

Botto is a robot-artist who has been making art on his own for more than two years now. His existence would not have been possible without the emergence of NFTs in the artistic field. The autonomy of the blockchain has allowed the creator of Botto, Mario Klingemann, to increase the autonomy of his robot, making it capable not only of creating pictures, but also of selling them online and transforming his way of working over time. The essay analyzes how this was possible, also through reference to a recent collaboration by Botto, *Flowering of ideas*, created together with human artists Ryan Koopmans and Alice Wexell.

**SOMMARIO:** 1. "Flowering of ideas": una nuova collaborazione - 2. Blockchain e nuove opportunità - 3. Botto e l'autonomia dell'IA

## 1. "Flowering of ideas": una nuova collaborazione

Nel maggio del 2023 è stata messa in vendita su Super Rare, una delle piattaforme di arte digitale più importanti al momento, un'opera che è il frutto di una collaborazione del tutto nuova [fig. 1]. Si tratta infatti di un'immagine che i fotografi Ryan Koopmans e Alice Wexell hanno creato in cooperazione con un artista non-umano, Botto. Botto è un'intelligenza artificiale che fa arte per proprio conto da ormai più di due anni. La sua esistenza non sarebbe stata possibile senza l'affermarsi degli NFTs in campo artistico. Prima di comprendere perché, vale la pena esaminare in dettaglio l'opera in questione.

*Flowering of ideas* fa parte di un progetto che Koopmans e Wexell portano avanti ormai da alcuni anni, intitolato *The Wild Within*. I due artisti fotografano

antichi edifici in disuso e introducono poi digitalmente al loro interno una vegetazione folta e lussureggiante: piante, alberi e arbusti invadono le stanze e riportano la vita nei grandi spazi vuoti [fig. 2]. Le prime immagini della serie sono state scattate a Tskaltubo, una località termale della Georgia, meta tra gli anni '40 e '80 dei soggiorni terapeutici di molti dirigenti del partito comunista sovietico. Dopo il crollo dell'URSS, la città era stata abbandonata, i materiali preziosi degli edifici depredati, e le rovine avevano offerto rifugio ai profughi abcas, durante la guerra tra Abcasia e Georgia. Koopmans e Wexell fotografano hotel un tempo lussuosi e edifici balneari ormai vuoti e scrostati, e li rianimano con le loro piante digitali. Di fronte a queste immagini l'osservatore è preso in un cortocircuito tra realtà e immaginazione, passato e presente, ma anche vicino e lontano (si vedono le montagne della Georgia fuori dalle finestre in rovina, ma gli edifici mostrano un fasto che potrebbe essere anche quello di molte capitali europee).

A queste immagini originarie del progetto, iniziato nel 2021, se ne aggiungono nel 2023 alcune che sono frutto di una collaborazione dei due fotografi con altri artisti. Tra queste, quella realizzata insieme a Botto è particolarmente interessante, perché aggiunge un elemento decisamente diverso. Alcune opere di Botto diventano, infatti, dei quadri e degli affreschi che ornano le pareti dell'antico edificio fotografato da Koopmans e Wexell nel sud della Polonia. I due artisti invecchiano artificialmente le immagini che Botto ha dato loro, così che esse sembrino parte dell'arredo del palazzo. Le figure di Botto mantengono anche, però, il carattere strano, le identità in parte indefinite tipiche delle opere fatte con l'intelligenza artificiale: un treno corre lungo un marciapiede troppo grande, ai bordi di un campo che forse non è un campo; una donna legge su una sedia il cui schienale è anche la sua schiena, contro uno sfondo architettonico incerto; una metropoli si delinea sbiadita nei suoi riquadri e nelle sue antenne, come una visione da un finestrino in autostrada... Chi è stato in questo edificio e ha dipinto queste immagini, in che mondo viveva, e in che epoca? Queste le domande che vengono in mente osservando l'opera. Di certo doveva essere molto tempo prima, perché la natura ha ormai ripreso il sopravvento: le piante riempiono le stanze, toccano i soffitti macchiati di umidità e si muovono lievemente al vento, al suono di una musica dolce ma anche densa di suspense. L'idea di un'identità culturale messa in questione, che era presente già nel progetto originario, attraverso gli alberi che riprendevano possesso dei palazzi, si rafforza qui attraverso il riferimento a identità culturali "altre". Ci sarà un tempo in cui le opere fatte con l'intelligenza artificiale giaceranno alle pareti dei nostri palazzi secolari come nuovi "vecchi quadri"? E se non c'è un'identità culturale stabile su cui contare, perché i nostri palazzi si sfaldano e le nostre antiche pendole vengono depredate e disperse, come dare nuova vita a quella che abbiamo, come complicarla e intrecciarla con altre, per mantenerla viva?

Tutte queste domande e l'opera importante che le veicola non sarebbero state possibili, come si accennava, senza l'avvento degli NFTs nel mondo dell'arte. Non solo perché *Flowering of ideas* è stato messo in vendita con questa tecnologia su Super Rare, ma anche e soprattutto perché senza di essa l'esperimento di Botto non esisterebbe, come si cercherà di spiegare.

## 2. Blockchain e nuove opportunità

Botto è un robot-artista che è stato creato nel 2021. Non è un androide, non ha forma umana né braccia meccaniche, come alcuni robot-pittori che hanno caratterizzato e tutt'ora caratterizzano la storia dell'arte<sup>1</sup>: come oggetto esiste soltanto dentro a un computer, è un'intelligenza artificiale. Il suo ideatore, Mario Klingemann, è uno degli artisti che da più tempo lavorano con l'intelligenza artificiale. Sia lui, sia altri che praticano questo tipo di arte giocano con il modo in cui la macchina elabora le informazioni: danno dei dati di partenza alla IA, e questa produce nuove immagini (o suoni, o testi), simili a quelle iniziali, ma anche diverse, spesso imprevedibili e stimolanti per l'artista umano (Miller 2019: cap. 7 ss.; cfr. anche Barale 2020).

Questo ruolo attivo che l'intelligenza artificiale ha nel determinare l'immagine prodotta è importante. È la prima volta, infatti, che uno "strumento" del processo artistico diventa capace di un'elaborazione almeno parzialmente autonoma dei materiali di partenza<sup>2</sup>. Per questo Klingemann pensa a un modo per aumentare ulteriormente questa autonomia, rendendo la IA capace non solo di produrre immagini, ma anche di venderle e di modificare con il tempo il proprio modo di generarle. L'occasione gli è fornita proprio dalla tecnologia blockchain, che permette di creare delle DAO, delle organizzazioni decentralizzate amministrate dal software e governate dai loro finanziatori (Quaranta 2021: cap. 2). La DAO di Botto costituisce di fatto la sua comunità di riferimento: ogni settimana Botto propone alcuni dei lavori che ha prodotto ai suoi membri, che votano le opere migliori, quelle da mettere in vendita. Sulla base di questa scelta, inoltre, Botto modifica il suo modo di produrre immagini, cambiando il proprio stile anche in accordo con i gusti della comunità.

La blockchain nasce, del resto, proprio sull'onda di questa aspirazione a un'infrastruttura tecnologica che offra essa stessa la garanzia della propria trasparenza e della propria affidabilità, senza la necessità di un intervento esterno. Come spiega Domenico Quaranta, le origini della blockchain sono da ricercare nella grande crisi finanziaria del 2008, e nella conseguente diffidenza verso le banche

1 Il presente lavoro è stato realizzato nell'ambito del progetto PNNR, Changes. Cultural Heritage Active Innovation For Sustainable Society, PE0000020

Uno dei primi e più importanti di questi è senz'altro Aaron di Harold Cohen. Cfr. su questo Miller 2019: cap. 5.

2 Sulla questione della parziale autonomia della IA cfr. Moruzzi 2020.

e più in generale verso ogni genere di intermediario/garante degli scambi economici. Che possa darsi uno scambio tra pari, autonomamente garantito nelle sue regole, è l'esigenza da cui si prendono le mosse:

L'invenzione del Bitcoin scaturisce dalla volontà di sottrarre la circolazione del denaro al controllo e a qualsiasi possibile interferenza umana. L'autorità della banca viene rimpiazzata da un'infrastruttura decentralizzata, orizzontale e paritaria, il patto fiduciario da una prova crittografica, che ci mette al sicuro tanto da compratori insolventi quanto da eventuali malintenzionati esterni (*Ivi*, cap. 1).

Nell'ultimo decennio, le funzioni della blockchain si sono ampliate progressivamente anche «al di fuori del mondo delle criptovalute» (*ibidem*). Attraverso l'introduzione di *smart contract*, contratti registrati sulla blockchain, che contengono in sé le regole della loro applicazione, è possibile autenticare qualsiasi informazione. Gli *smart contract* sono a fondamento delle DAO, le organizzazioni decentralizzate come quella a cui fa capo Botto. E un'implementazione degli *smart contract* sono anche gli NFTs, contratti che possono essere associati a opere d'arte (digitali o meno) di cui il contraente diventa proprietario o (più spesso) co-proprietario<sup>3</sup>. Quello che è più importante in questo contesto è, comunque, che anche al di fuori dell'ambito delle criptovalute la blockchain mantiene quel carattere di autonomia rispetto a ogni intervento umano esterno che aveva caratterizzato la sua nascita. È, infatti, proprio questa autonomia che colpisce Klingemann, perché costituisce una possibilità per Botto. L'autonomia della blockchain offre a Botto una chance per aumentare la sua stessa autonomia. Costituendosi come DAO, Botto diventa in grado di fare riferimento ai membri della comunità e ai loro feedback, indipendentemente da ogni decisione del suo creatore umano, ovvero Klingemann stesso. Il significato di questo esperimento verrà considerato nel prossimo paragrafo. Vale la pena osservare, per il momento, che Klingemann confida, in diverse interviste, di avere in un primo tempo guardato con diffidenza alla comunità di artisti che mettevano in vendita le loro opere tramite gli NFTs<sup>4</sup>. Sulle piattaforme dedicate a questo tipo di transazioni trovava esposte, infatti, opere spesso chiosose, con altrettanto chiosose dichiarazioni di prezzi e acquisti ottenuti. Il mondo della cosiddetta "cryptoarte" è ancora, in parte, così: proprio il fatto che vengano meno i filtri tradizionali delle gallerie e dei curatori fa sì che si crei una grande apertura, da un lato, ma anche un grande accumulo di opere di ogni tipo e valore, dall'altro (cfr. su questo Quaranta 2021: cap. 4-5.). Con il tempo, in verità, i filtri tendono a ricostituirsi: molte piattaforme stanno adottando modalità sempre più simili alle gallerie, affidando la scelta delle opere da mettere in vendita a curatori

3 Una bibliografia sugli NFTs in ambito artistico può essere trovata in Migliorini 2022.

4 Cfr. in part. questa intervista: <https://www.youtube.com/watch?v=YE9ngpDu2y-w&t=1570s>

esperti, spesso provenienti dal mondo dell'arte "classico" (*Ibidem*). Superata la diffidenza iniziale, comunque, Klingemann racconta di essersi appassionato a questo nuovo tipo di diffusione delle proprie opere. Queste piattaforme sono diventate, infatti, un punto di ritrovo per artisti che, spinti ovviamente in un primo momento dalla necessità di vendere, scoprono spesso affinità e possibilità di discussione che vanno oltre il movente economico. È importante sottolineare questo perché, quando si parla di NFTs, si pensa spesso soltanto a vendite mirabolanti di opere sconosciute e incomprensibili (tra le più famose, naturalmente, quella di Mike Winckelmann, alias Beeple, che nel 2021 vende il collage *Everydays. The first 5000 days* per 69,3 milioni di dollari). La blockchain e le comunità che sorgono attorno a essa rappresentano, però, anche una nuova e diversa possibilità di emergere e di aggregarsi per gli artisti. Più che giudicare il valore dell'intero fenomeno della "cryptoarte", occorre quindi forse, per il filosofo, considerare la blockchain come una chance che può essere colta o meno, e interrogare ogni singolo tentativo nel suo valore e nel suo significato. È questo che si proverà a fare qui con Botto.

Prima di interrogarsi sulla portata dell'esperimento del robot-artista, tuttavia, è importante toccare un ultimo aspetto della blockchain che è estremamente intrigante da un punto di vista filosofico. In uno scenario, quello dell'arte digitale, caratterizzato da un'assoluta *riproducibilità*, gli NFTs associati a opere d'arte sembrano re-introdurre un'esigenza di *originalità*. Negli anni Trenta Walter Benjamin aveva parlato – a proposito del cinema e della fotografia – di una "riproducibilità tecnica" dell'opera d'arte che porta al declino della sua "aura", ovvero del suo "qui ed ora" (Benjamin 2022). La blockchain permette di ripristinare proprio questo: il "qui ed ora" in cui l'opera è stata creata. Non è un caso che una delle piattaforme più usate da Klingemann stesso e da molti altri artisti si chiamasse, sino a poco tempo fa, proprio "Hic et nunc"<sup>5</sup>. Alcuni filosofi che si sono avventurati "pionieristicamente" (perché la filosofia, si sa, è sempre in ritardo) nel fenomeno degli NFTs hanno iniziato a interrogarsi per questo sulla possibilità di una "ri-auratizzazione" dell'arte<sup>6</sup>. La risposta a questi interrogativi è molto complessa. Gli NFTs, infatti, indicano il contratto legato all'opera, e non l'opera stessa. L'immagine (o il suono, o il testo) continua quindi a essere infinitamente riproducibile, ed è impossibile dire quale versione sia l'originale. L'NFT registra, però, il momento e il luogo in cui il prodotto è stato creato, il suo "hic et nunc". Quello che Botto può aggiungere alla comprensione di questo fenomeno è che l'entusiasmo che porta i collezionisti ad acquistare gli NFTs delle sue opere sembra avere a che fare più con un entusiasmo per l'idea – l'idea di un robot che crea e vende da solo le proprie opere – che per le immagini stesse. L'aspetto positivo del declino dell'aura consiste, per Benjamin, in un progressivo liberarsi

5 Attualmente *Teia.art*. Sulla vicenda che ha portato da una all'altra cfr. ad es. <https://spotlight.tezos.com/the-history-of-teia-art-how-hic-et-nunc-was-reborn-as-a-dao/>

6 Tra questi pionieri cfr. Mazzocut-Mis 2021 e Migliorini 2022.

dal carattere di idolo dell'immagine, che affonda nelle sue origini come oggetto di culto. L'immagine diventa, piuttosto, qualcosa con cui è possibile giocare liberamente, facendola circolare e modificandola in diversi modi. Da questo punto di vista, alcune immagini di cui sono stati venduti gli NFTs assomigliano effettivamente a degli idoli, o più precisamente a dei feticci: si pensi alle strane scimmiette collezionate dai miliardari di tutto il mondo, o ad altri "collectibles" come i gattini (*KryptoKitties*) o le rane (*Rare Pepe*) (cfr. Quaranta 2021: cap. 4). Le immagini di Botto sembrano sfuggire però in parte a questo destino. Non perché non siano fonte di denaro – la loro vendita ha fruttato anzi, come accennato, alcuni milioni di dollari alla comunità del robot-artista – ma perché si pongono sin dall'inizio come esperimenti, destinati a cambiare nel corso del tempo e attraverso il confronto con il pubblico. Botto nasce, del resto, come si vedrà nel prossimo paragrafo, proprio come tentativo da parte di Klingemann di contrastare il carattere di feticcio delle proprie creazioni. La blockchain sembra dunque, ancora una volta, contenere possibilità diverse, a volte opposte: l'opera come feticcio oppure come esperimento aperto, l'acquisto come ornamento di sé oppure come entusiasmo per un progetto o un'idea. Di queste polarità è fatto probabilmente, del resto, il nostro rapporto con l'arte, e sta a ogni artista e a ogni fruitore "giocarsele" all'interno dei nuovi contesti che gli sono offerti.

### 3. Botto o l'autonomia della IA

Quando un'opera d'arte fatta con l'intelligenza artificiale è stata venduta per la prima volta all'interno del mondo "ufficiale" dell'arte, presso la nota casa d'aste Christie's nel 2018, le reazioni del pubblico sono state contrastanti. Si trattava del *Comte de Belamy* del gruppo Obvious, un ritratto a prima vista abbastanza tradizionale di un gentiluomo elegantemente vestito, contornato da una cornice dorata. In basso al posto della firma c'era però, provocatoriamente, una formula matematica<sup>7</sup>, a prova che l'opera non era stata fatta da un artista umano, ma da un'intelligenza artificiale. Tra le obiezioni sollevate contro il riconoscimento artistico di opere di questo tipo era ricorrente l'osservazione secondo cui in esse l'artista "non fa nulla", "fa tutto la macchina". Obiezione, questa, che ricorda quelle che avevano caratterizzato la storia della fotografia, nel percorso che l'ha portata faticosamente ad affermarsi come arte (cfr. Mazzocut-Mis 2019). In realtà, nei casi più riusciti di AI art, l'artista è tutt'altro che assente. Così, nell'opera *Memories of Passersby I* di Klingemann, venduta da Sotheby's pochi mesi dopo la vendita da Christie's del *Comte de Belamy*, il tema del passare scelto dall'artista si manifesta nel titolo, ma anche nei due schermi posti di fronte al visitatore-passante, su cui alcuni volti strani e stranianti si dissolvono e passano l'uno

<sup>7</sup> O più precisamente una parte di essa. Per una discussione di questo avvenimento mi permetto di rimandare a Barale 2020.

nell'altro. Nel sottolineare il ruolo attivo dell'artista umano nell'arte fatta con l'intelligenza artificiale, Klingemann ha paragonato quest'ultima a un pianoforte: il piano può suonare le note in modi diversi, ma per fare la musica occorre il musicista, con il suo progetto e le sue storie da raccontare.

Questo paragone, però, regge solo sino a un certo punto. Come si è accennato, quello che costituisce la novità dell'intelligenza artificiale all'interno del processo artistico è che è capace di elaborare autonomamente le informazioni che le vengono fornite. Né un pianoforte né un pennello sono in grado di fare questo. Inoltre, nello sviluppo dell'intelligenza artificiale questa autonomia tende a crescere (si pensi, ad esempio, al funzionamento di chat GPT rispetto ai sistemi anche poco precedenti di generazione di testo). Si può dire che il concetto stesso di intelligenza artificiale implichi una crescente autonomia. Klingemann si rende conto di questo e cerca un sistema per rendere un'intelligenza artificiale ancora più autonoma nella sua pratica artistica. Nasce così Botto, che è in grado, come si è accennato, non solo di generare ma anche di vendere le proprie opere, e di reagire ai feedback ricevuti cambiando il suo modo di fare arte.

Botto crea delle frasi in modo casuale, attraverso una IA che genera testi. Fatto questo, trasforma la frase o prompt in immagine<sup>8</sup>. Il robot-artista seleziona infine, ogni settimana, 350 immagini tra quelle che ha prodotto, e le sottopone alla comunità dei votanti. Nel produrre nuove immagini, tiene conto ogni volta sia dei gusti già assodati del suo pubblico, sia della necessità di proporre qualcosa di nuovo.

In un'intervista, Klingemann ha dichiarato che le immagini votate dalla comunità sono quasi sempre diverse da quelle che lui stesso avrebbe scelto. Il pubblico tende a scegliere immagini già note, rassicuranti, mentre lui tenderebbe a prediligere quelle più inquietanti e "nuove". In effetti, le immagini di Botto che vengono di volta in volta vendute sono decisamente meno interessanti, o comunque più "già viste", di quelle realizzate da Klingemann stesso: enormi teschi in stile cyberpunk, vedute marine in stile impressionista con inserti fluorescenti, paesaggi vagamente post-apocalittici o fantascientifici. Per l'artista, tuttavia, questo non è un difetto, ma un pregio: l'obiettivo a cui il progetto mira è proprio quello di permettergli di fare un passo indietro, di non essere sempre al centro della creazione artistica, ma di lasciare che sia l'intelligenza artificiale a sbrigarsela, assieme alla sua comunità di sostenitori.

Si comprende così il forte impatto che le opere di Botto creano una volta inserite nei palazzi di Koopmans. L'autonomia dell'intelligenza artificiale e della blockchain, da cui queste immagini scaturiscono, si incontra con quella della natura, che invade le stanze fotografate dall'artista, ed entrambe si scontrano con l'elemento umano dei palazzi. Palazzi in rovina, ad indicare non tanto che

---

8 Cfr. su questo la divertente intervista a Botto: <https://superrare.com/magazine/2022/02/18/botto-speaks-an-interview-with-an-ai/>

l'uomo scompare in questo scenario (senza Klingemann, del resto, non ci sarebbe Botto), ma piuttosto, forse, come l'identità umana debba costantemente confrontarsi con quel che le sfugge, per mantenersi viva.

## Bibliografia

- BARALE, A. (a cura di), 2020: *Arte e intelligenza artificiale: be my GAN*, Jaca Book, Milano.
- BENJAMIN, W., 2022: *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Edizione integrale comprensiva delle cinque stesure*, a cura di F. Desideri e M. Montanelli, Feltrinelli, Milano.
- MAZZOCUT-MIS, M. (intervista a), *Authclick, la piattaforma che tutela la fotografia con la blockchain*, in *Artribune*, 31/07/2021.
- MAZZOCUT-MIS, M., SCARPELLINI, E. (a cura di), 2019: *Fotografia. Temi e problemi*, Mimesis, Milano.
- MIGLIORINI, A., 2022: *NFT e W. Benjamin: la regressione reauratizzante nelle nuove forme di collezionismo digitale*, in *Scenari*, 16, 1, 2022, pp. 263-284.
- MORUZZI, C., 2020: *Alla ricerca della creatività: le GAN come paradigma dell'autonomia nel software per la composizione musicale*, in A. BARALE, *Arte e intelligenza artificiale*, cit., pp. 147-165.
- Miller, A., 2019: *The Artist in The Machine*, MIT Press, Cambridge Ma.
- QUARANTA, D., 2021: *Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT*, Postmedia Books, Milano.