



A JOURNAL OF THE
SOCIAL IMAGINARY

Oltre l'estetica McNuggets. Esplorazioni creative e interazioni tecno-sociali nella produzione artistica realizzata con l'IA

Paola Panarese

paola.panarese@uniroma1.it

CoRiS | Sapienza Università di Roma

Vittoria Azzarita

vittoria.azzarita@uniroma1.it

CoRiS | Sapienza Università di Roma

Maddalena Carbonari

maddalena.carbonari@uniroma1.it

CoRiS | Sapienza Università di Roma

Abstract

Beyond the McNuggets Aesthetics. Creative Explorations and Techno-Social Interactions in Artistic Production Made with AI

In the contemporary cultural landscape, Artificial Intelligence (AI) emerges as a powerful accelerator of processes in a variety of fields, including the arts. So, the diffusion of AI in art-making raises crucial questions about the ability of AI to appreciate or produce art, the evolution of aesthetic diversity in the software age, and the future of artistic expression. On this basis, as part of the PRIN PNRR IMAGES project, this paper, through in-depth interviews with Italian artists who integrate AI into their creative routines, explores the dynamics of the relationship between AI and art, reflecting on changes in the processes of signification through artistic production. The results highlight that artists, aware of the transformations underway, endeavor through their works to challenge the commercial aesthetics of AI, which reproduces standardized and homogenizing social representations. Art, therefore, emerges as a space for experimentation and exploration of unconventional ideas, playing a significant role in new forms of relationships between humans and algorithmic systems.

Keywords

Sistemi algoritmici | Arte | Interazioni tecno-sociali | Intelligenza artificiale | Pratiche creative

Il progetto PRIN PNRR IMAGES è finanziato dall'Unione europea-Next Generation EU, Missione 4 Componente 2 CUP B53D23029990001

N. 23 - Year XIII / July 2024 pp. 277-290
www.imagojournal.it

ISSN: 2281-8138



Yet there is still one realm of human endeavor that most people believe the machines will never be able to touch. We have this extraordinary ability to imagine, to innovate and create. Our code, the creativity code, is one we have long felt that no programmer could ever crack. This is a code that we believe depends on being human.

Marcus du Sautoy (2019)



Nel panorama culturale contemporaneo, l'Intelligenza Artificiale (IA) emerge come un potente acceleratore di processi che si verificano in un numero crescente di sfere dell'esistenza (Citron, Pasquale, 2014; O'Neil, 2017). Tra queste, uno spazio di interesse, in un contesto che sembra *certificare il trionfo degli immaginari* (Giacomantonio, 2023), è quello del connubio tra IA e arte. Un binomio che, alla luce di recenti *affordances* dell'IA generativa e persistenti *constraints* nella "creatività" dei sistemi algoritmici (Marcus, Davis, 2019), solleva domande cruciali sulla capacità dell'IA di apprezzare o produrre arte (Chatterjee, 2022), sull'evoluzione della diversità estetica nell'era dei software (Manovich, 2020) o sul futuro dell'espressione artistica (Calveri, Sacco, 2021).

Le attuali potenzialità consentono ai modelli di IA di creare nuovi prodotti e stili artistici o innovare quelli tradizionali (Arikan, Akam, 2022), con implicazioni importanti per l'arte visiva, considerata per millenni l'apice della creatività umana (Marcos, 2007; Mazzone, Elgammal, 2019): possono arricchire le possibilità espressive (Cetinic, She, 2022), per effetto delle invenzioni più iconiche dell'IA, quali *Neural Style Transfer* (NST) (Gatys et al. 2016) e *Generative Adversarial Networks* (GANs) (Elgammal et al., 2017; Goodfellow et al., 2014); possono orientare le scelte e modellare le estetiche delle immagini online (Manovich, 2020; Oh et al., 2018), sia tramite sistemi di raccomandazione che tracciano connessioni simboliche e amplificano le pratiche di consumo più diffuse, sia per mezzo di software che adeguano i contenuti a standard condivisi (Clark et. al., 2021).

Tuttavia, le forme più comuni di IA sono ancora limitate nella produzione artistica (Chatterjee, 2022; Linson, 2016) perché non possono astrarre concetti, comprendere metafore o provare sensazioni (Marcus, Davis, 2019); non possiedono autonomia di azione, nonostante alcune nozioni di agency vedano gli algoritmi come "agenti sociali", che mediano relazioni tra umano e non umano (Esposito, 2017); non generano immagini distintive, poiché di solito rappresentano "mashup" culturalmente riconoscibili e limitatamente originali (Manovich, 2019, 2022).

Ciononostante, il continuo sviluppo di macchine "esteticamente sensibili" rende tali sistemi parte integrante delle routine creative di un numero crescente di artisti, mettendo alla prova la definizione di bellezza e creatività e forse anche la comprensione della natura dell'arte (Chatterjee, 2022).

Se è vero che gli algoritmi erano impiegati nella creazione artistica già negli anni Sessanta, è vero anche che oggi l'IA ha potenzialità creative maggiori ed è incorporata in dispositivi e servizi utilizzati da miliardi di persone, configurandosi come un meccanismo di modellamento delle estetiche prevalenti, una "machine vision" che, nell'epoca della *riproducibilità algoritmica* e dell'*epidemia dell'immaginario* (Žižek, 1997), risente di un fenomeno simile a quella *produzione industriale delle differenze* che Baudrillard (1981) attribuiva alla pubblicità.

In questo macroambito tematico si colloca il progetto di ricerca PRIN PNRR IMAGES (Inclusive Machine learning system using Art and culture for tackling Gender and Ethnicity Stereotypes), promosso da Sapienza, Università di Roma, e dall'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR. Il progetto si prefigge di indagare l'inclusività e l'accessibilità dei sistemi di ML/IA utilizzati in dataset artistici e di usare le opere d'arte in percorsi formativi volti a promuovere l'inclusione e la consapevolezza delle diseguaglianze.

Come parte del lavoro di ricerca, si propone in questa sede un contributo che, a valle di una revisione sistematica della letteratura sulla relazione tra arte e sistemi algoritmici, esplora i punti di vista, le esperienze e le pratiche di artisti italiani che integrano tali sistemi nelle proprie routine creative.

Il contesto indagato è quello nazionale, piuttosto inesplorato nel momento in cui si scrive, in relazione a opportunità, condizionamenti, potenzialità e limiti, opacità e inclusività dei sistemi algoritmici nella creazione di opere d'arte, nonché nell'invenzione di nuove rappresentazioni immaginarie e finzioni culturali – immagini, segni, simboli, idee (Holmes, 2004) – da cui dipende la comprensione della società (Marzo, Mori, 2019).

Lo studio ha dunque l'ambizione di far luce sugli usi dell'IA in campo artistico con l'obiettivo specifico di approfondire la dinamica generativa e co-evolutiva del rapporto di interdipendenza tra tecnica e immaginazione, operazioni di desimbolizzazione e risimbolizzazione (Mouffe, 2008), per riflettere sulle trasformazioni in atto in quei processi di significazione (Castoriadis, 2022) che passano per la produzione artistica.



1. IA e arte: ambiti d'indagine e prospettive prevalenti in letteratura

Una mappatura sistematica della ricerca accademica su arte visiva e sistemi algoritmici¹ ha censito e analizzato 290 contributi internazionali sul tema, 40 dei quali considerati ad alta rilevanza rispetto agli obiettivi del lavoro. Tali studi indagano diversi aspetti della relazione tra arte e tecnologie algoritmiche da molteplici prospettive.

In linea con quanto rilevato da Cetinic e She (2022), prevalgono due ambiti tematici: il modo in cui l'IA viene utilizzata in grandi collezioni di opere digitalizzate e l'uso che se ne fa per generare nuove opere.

Il primo ambito include contributi che esaminano le tecniche di *computer vision* utilizzate da musei e gallerie d'arte, per sviluppare sistemi capaci di organizzare e analizzare grandi collezioni digitali di opere in modo efficiente (Balbi, Calise, 2023; Craig, 2021; Surapaneni et al., 2020). Tra questi, uno studio di Pereira e Moreschi (2021) sui modi "di vedere" delle principali IA commerciali di riconoscimento delle immagini, effettuato sulla collezione *Van Abbemuseum*, nei Paesi Bassi, rileva che i sistemi di IA tendono ad appiattire le opere d'arte, ignorandone il contesto o il significato, privilegiando alcuni valori e invisibilizzandone altri, mettendo così in discussione la loro configurazione come una magia "view from nowhere" (Haraway, 1988).

Sul fronte della creazione artistica, invece, prevale l'esplorazione dei limiti e, al contempo, degli aspetti più innovativi delle tecnologie algoritmiche, per comprendere se e in che modo tali strumenti possano eguagliare o addirittura superare *le meraviglie del nostro codice umano* (du Sautoy, 2019). A tale proposito, la maggior parte degli studi sembra caratterizzata più dal sollevare quesiti che dal fornire risposte. Tra questi, ricorrono interrogativi sulla capacità delle macchine di essere creative (Brinkmann et al., 2023; Chatterjee, 2022; McCormack, D'Inverno, 2013), sulla "natura artistica" delle opere create dall'IA e il loro posto nella storia delle arti visive (Hakopian, 2023; Hassine, Neeman, 2019), sull'impatto di tali tecnologie sul futuro dell'arte e della professione artistica (Caramiaux, Fdili Alaoui, 2022; Cetinic, She, 2022; Chatterjee, 2022; Hakopian, 2023; Hassine, Neeman, 2019), sulle percezioni dei pubblici nei confronti dell'arte generata da sistemi algoritmici (Horton et al., 2023; Lyu et al., 2022), oppure sul livello di autonomia dei computer nel prendere decisioni relative al processo creativo (Chatterjee, 2022; Wojciechowski, Korjonen-Kuusipuro, 2021).

Autori come Lyu e colleghi (2022), pur ribadendo che l'IA sia priva di una "coscienza umana" e quindi incapace di creare arte, mettono in luce come tali



¹La *scoping review* della letteratura, condotta su Scopus e Web of Science, ha restituito 940 contributi. A seguito dell'eliminazione dei duplicati (265), dei "Proceedings" e dei contributi "Retracted" (22), degli articoli non in italiano, inglese, francese, spagnolo o portoghese (20), sono stati censiti e classificati, tramite una scheda di analisi, 633 record. Lo *screening* dei contributi sulla base di titolo e abstract ha portato a individuare 290 record pertinenti, ulteriormente analizzati, al fine di individuare la prospettiva disciplinare prevalente e la rilevanza ai fini della ricerca. Quelli a rilevanza alta, sottoposti a un'analisi più approfondita, sono 40.

tecnologie differiscano dagli strumenti tradizionali: l'imprevedibilità dei suoi output provoca un cambiamento nei modi in cui gli esseri umani controllano gli algoritmi, rendendoli una possibile fonte di ispirazione e favorendo i processi di collaborazione creativa tra artisti e sistemi computazionali. Rafforza tale esito uno studio di Caramiaux e Fdili Alaoui (2022) che, tramite interviste in profondità a cinque artisti di fama internazionale, mostra come l'IA venga usata sia come strumento sia come materiale di lavoro, ricercando l'imprevedibilità algoritmica anziché evitarla e apprezzando la ricchezza delle possibilità estetiche date dall'automazione. La ricerca mostra anche che gli artisti rimarkano la rilevanza dell'intervento umano necessario affinché un algoritmo di IA produca un'opera d'arte significativa, spesso oscurata da una narrazione che tende a descrivere tali opere come fatte "da" piuttosto che fatte "con" le macchine.

Sebbene da punti di vista diversi e da posizioni non sempre convergenti, gli studi raccolti nel censimento della letteratura concordano sui cambiamenti in atto in campo artistico e sulla difficoltà di fare previsioni sul prossimo futuro, considerata la rapida evoluzione dei sistemi computazionali. Alla luce di tale consapevolezza, il presente contributo si inserisce nell'attuale dibattito sull'influenza reciproca tra cultura e algoritmi. Offrendo un'istantanea del panorama artistico italiano che integra tali tecnologie nelle proprie prassi creative, intende esplorare le interazioni tecno-sociali abilitate attraverso l'arte e il modo in cui queste possono contribuire allo sviluppo della capacità immaginativa e narrativa.



2. Impianto e scelte di metodo

Per raggiungere gli obiettivi della ricerca, considerando gli esiti di una *scoping review* della letteratura scientifica (Peters et al., 2015), sono state realizzate 20 interviste in profondità ad artisti italiani che integrano l'IA nelle loro routine creative e artistiche, quali: Domenico Barra, Elena Bellantoni, Marco Cadioli, Mara Oscar Cassiani, Andrea Crespi, Francesco D'Abbraccio, Francesco D'Isa, Roberto Fassone, Irene Fenara, Kamilia Kard, Fabrizio Intonti, Mauro Martino, Elisa Giardina Papa, Chiara Passa, Nuvola Project, Oriana Persico, Mariagrazia Pontorno, Martin Romeo, Franz Rosati e Ultravioletto.

Gli intervistati sono stati selezionati sulla base di due criteri - l'utilizzo di sistemi algoritmici nella produzione artistica e la nazionalità italiana - e sono stati individuati a partire da un'esplorazione online e un confronto con storici dell'arte coinvolti nel progetto IMAGES.

L'intervista semi-strutturata in profondità è stata scelta come tecnica di raccolta dati perché coerente con gli obiettivi esplorativi del lavoro, oltre che utile per fornire una comprensione approfondita di atteggiamenti e comportamenti, attraverso le parole di testimoni privilegiati (Corbetta, 1999).

Le interviste, che hanno avuto una durata compresa tra 42 e 140 minuti, sono state condotte da remoto (su Google Meet e Zoom) o in presenza, sono state registrate, trascritte e analizzate.

La traccia è stata costruita – ispirandosi in parte al citato lavoro di Caramiaux e Fdili Alaoui (2022) – intorno a tre macroaree tematiche: il modo in cui l'IA è percepita e definita dagli artisti, le modalità con cui viene utilizzata nel percorso creativo e le implicazioni politiche e sociali connesse all'uso di tale tecnologia in campo artistico. A questi ambiti, ne sono stati aggiunti due: i cambiamenti in atto nel panorama artistico in relazione alla definizione di nuove estetiche e l'inclusività dei sistemi algoritmici.

Gli esiti delle interviste sono emersi da un'analisi tematica (Braun, Clarke, 2006) svolta da due diverse ricercatrici, che hanno classificato i dati con un approccio *bottom-up*, confrontando sia le dimensioni e il processo di codifica sia i percorsi interpretativi.

3. IA e routine creative: punti di vista e pratiche artistiche



282

In linea generale, gli artisti intervistati si caratterizzano per uno spiccato interesse verso le tecnologie digitali, che in molti casi precede l'avvento degli strumenti algoritmici. Il ricorso all'IA tende, infatti, a configurarsi come una naturale evoluzione di traiettorie espressive mosse dalla curiosità verso le opportunità offerte dalle tecnologie e, in alcuni casi, da una sensibilità nei confronti delle ricadute sociali connesse alla loro applicazione (anche) in ambito artistico.

I sistemi algoritmici sono integrati nelle routine produttive degli intervistati con diverse modalità e differenti gradi di interazione con altre forme espressive: se per alcuni rappresentano uno strumento da affiancare ad altri tool o un supporto per esplorare tecniche e linguaggi, per altri si configurano come il fulcro intorno al quale l'opera prende forma. Le tecnologie a cui gli artisti fanno ricorso spaziano da software e sistemi sviluppati da terzi (come ChatGPT, Midjourney, Stable Diffusion, ecc.) ad algoritmi creati ad hoc per la realizzazione di una specifica opera, grazie all'ausilio di sviluppatori informatici o in virtù di proprie competenze di programmazione.

Sebbene pratiche e prospettive non siano sempre coincidenti, emerge dalle interviste un unanime riconoscimento delle rilevanti potenzialità dei sistemi algoritmici in campo artistico. Si evidenzia, ad esempio, la loro capacità di stimolare non solo gli artisti, ma anche gli utenti, a esplorare modi di raccontare, linguaggi e percorsi creativi nuovi, imparando a dialogare e a relazionarsi con tali tecnologie.

A questo proposito, Mauro Martino per esempio afferma:

Le reti neurali hanno aperto un'area di democratizzazione molto forte di qualunque tipo di *expertise* [...] creando quell'*engagement* emozionale necessario all'individuo per essere creativo

Si evidenzia, inoltre, la facilitazione di alcuni processi produttivi che le tecnologie algoritmiche consentono, soprattutto in relazione alla risoluzione di problemi tecnici

e alla limitazione di compiti ripetitivi, consentendo agli artisti di dedicare maggior tempo alle fasi più creative dei loro progetti.

Viene poi sottolineato come questi strumenti siano in grado di mettere in comunicazione l'ambito artistico con quello scientifico, tramite collaborazioni fra creativi e ricercatori che alimentano un "esperimento collettivo di educazione collaborativa di questi agenti tecno-sociali" (Oriana Persico). In tale prospettiva, l'arte ha l'opportunità di recuperare un ruolo da protagonista nel discorso collettivo, contribuendo a rendere l'IA "un vantaggio per tanti" (Domenico Barra).

Il fronte delle criticità connesse all'uso dell'IA in campo artistico è ancora più compatto e fa riferimento soprattutto all'estetica dei prodotti dei sistemi algoritmici. In particolare, emerge l'idea che i modelli di IA possano alimentare un gusto uniforme, generare output caratterizzati da "un sapore standard" (Ultravioletto), riprodurre "stilemi già esistenti" (Nuvola Project) e "immagini tutte uguali che non portano a niente di nuovo" (Domenico Barra), andando ad "addormentare invece che a svegliare la creatività" (Domenico Barra) e incoraggiando "una semplificazione che riduce la capacità di immaginare" (Nuvola Project). In tal senso, viene sottolineato come uno dei principali problemi dell'utilizzo dell'IA in campo artistico derivi dal "fatto che molti utenti non hanno ancora maturato un proprio percorso creativo-artistico" (Mara Oscar Cassiani) e in mancanza di un bagaglio conoscitivo personale, il "loro immaginario rischia di diventare l'immaginario di qualcun altro" (Mara Oscar Cassiani).

Si cita anche il rischio che l'accesso di massa a questa tecnologia comporti un *inquinamento* della produzione creativa che potrebbe rendere estremamente difficile "distinguere [le opere] che hanno dietro un pensiero rispetto a una massa di contenuti simili tra loro" (Nuvola Project), permettendo a chiunque di improvvisarsi artista. Una criticità che secondo alcuni intervistati si lega alle conoscenze e competenze "tecniche" non solo degli artisti e degli utenti, ma anche delle professionalità che operano nel campo dell'arte contemporanea e a cui è demandata una funzione di "selezione", decretando "cosa meriti di essere esposto all'interno di un museo o di una galleria e cosa no" (Francesco D'Abbraccio). Secondo Francesco D'Abbraccio, ciò sembra derivare dall'esigenza di affrontare un fenomeno nuovo e dirompente "che suscita interesse e ha un impatto rilevante sulla società, senza aver avuto il tempo di coltivare le competenze intorno a questo tema".

Inoltre, si rileva una certa apprensione per la difficoltà delle IA generative di "creare qualcosa che sia brutto" (Domenico Barra), poiché le immagini prodotte tendono a replicare estetiche convenzionali tipiche del canone occidentale contemporaneo. È piuttosto diffusa tra gli intervistati, infatti, la convinzione che l'IA generi un immaginario "patinato, massificante, standard, neoliberista, che sembra accontentare le esigenze delle agenzie pubblicitarie" (Marco Cadioli), riproponendo i canoni dell'estetica commerciale e svolgendo una funzione egemone nel "dominio del desiderio" (Ultravioletto).

Sono soprattutto le tecnologie "text-to-image" a produrre *estetiche mainstream*, realizzate a partire da "modelli pubblicitari della comunicazione visiva



contemporanea" (Fabrizio Intonti), capaci di soddisfare i gusti di audience ampie e diversificate. Così, per gli artisti di Ultravioletto,

Queste IA sono allenate per produrre delle immagini piacevoli, cioè come il gusto dei *McNuggets*, è impossibile che non ti piace, perché hanno quel sapore di glucosio che provoca piacere nel nostro cervello.

L'omologazione verso estetiche convenzionali è associata da alcuni intervistati al fatto che i programmi di IA oggi più conosciuti e usati siano sviluppati da società profit che agiscono secondo logiche e dinamiche tipiche della *platform society* (van Dijck et al., 2019). Una riflessione che chiama in causa i dati e il potere delle realtà che li controllano e gestiscono, con "una ricaduta sulle nostre vite che non possiamo al momento prevedere" (Mariagrazia Pontorno).

Anche in conseguenza di tale omologazione commercialmente orientata emerge una preoccupazione per le esclusioni delle marginalità insite in sistemi che incorporano e riproducono bias e pregiudizi (Crawford, 2021; Noble, 2018; O'Neil, 2017) difficili da contrastare, soprattutto se "non si conoscono i loro meccanismi di funzionamento" (Ultravioletto) e se non si ha la possibilità di intervenire nel processo di progettazione e sviluppo.

In ogni caso, il modo in cui tale estetica si ripercuote sul lavoro creativo varia da artista ad artista, tanto che alcuni affermano non solo di ricercare un'estetica "non umana" ma anche di essere interessati a mostrarla, a "lasciarla libera di apprendere ed esprimersi" (Oriana Persico).

Se è vero che l'estetica degli algoritmi si intreccia in vari modi con quella degli artisti, sembra altrettanto vero che questa possa influenzare i modelli condivisi della realtà immaginata, in un contesto generale in cui l'accesso a questi strumenti si sta allargando, coinvolgendo diversi gruppi di persone, "dal pensionato al professionista" (Domenico Barra). Per diversi intervistati, attraverso interazioni quotidiane e ripetute nel tempo, tali tecnologie partecipano alla costruzione sociale della realtà, anche in maniera "subliminale e invisibile" (Domenico Barra), contaminando il modo di percepire il mondo e le categorie e le forme simboliche con cui attribuiamo significato agli eventi sociali.

Tuttavia, nella prospettiva più diffusa tra gli artisti, l'arte non sembra condizionata drasticamente dalle estetiche omologate e omologanti, potenzialmente distorte e distorcenti, per diverse ragioni. La prima riguarda il fatto che l'IA è percepita come uno *strumento*, un "collaboratore disponibile e sempre reperibile" (Martin Romeo), in grado di aiutare "gli esseri umani non a essere super-umani, ma probabilmente a fare meglio quello che già facevano" (Nuvola Project). Tale strumento, dunque, non impatta sullo statuto dell'arte, né mette in discussione il ruolo dell'artista, che continua ad assolvere la fondamentale funzione di attribuzione di senso all'opera, al di là della mera produzione.

E sebbene alcuni intervistati individuino il rischio di un possibile "irrigidimento dei contesti artistici" (Franz Rosati), che dipende dalla tendenza dei sistemi algoritmici di portare l'artista a compiere scelte che non derivano dalla sua ispirazione, intesa



come “processo conviviale ed esperienziale” (Franz Rosati), quanto piuttosto dai suggerimenti della macchina che riduce l'importanza del vissuto dell'individuo e ne appiattisce creatività e immaginario espressivo, si riconosce che competenza ed estro possono trasformare i limiti dell'IA in un'occasione di sperimentazione. In tal senso,

L'originalità [...] non viene dallo strumento che ci incita a una omologazione, anche del meccanismo, perché tutti spingono gli stessi tasti, nella stessa maniera. L'originalità deve stare dietro, sul progetto, sul pensiero, sulla relazione delle persone coinvolte, perché è quella la fonte dell'unicità di un'opera (Ultravioletto).

La seconda ragione che sembra rafforzare la capacità dell'arte di offrire alla società “a chance to reflect collectively on the imaginary figures it depends upon for [...] its self-understanding” (Holmes, 2004: 549) risiede nel fatto che, quali “osservatori dei fenomeni sociali”, alcuni artisti si fanno interpreti del proprio tempo, creano contro-narrazioni e aprono a nuove rappresentazioni lontane dai processi di standardizzazione evidenziati. È questo, per esempio, il caso di Oriana Persico, che afferma:

In quale sistema socio-tecnico viviamo? In uno dove prevale l'addestramento, il *pre-training* di questi oggetti computazionali? Cosa racconta il modo in cui trattiamo gli agenti computazionali della società in cui viviamo? Un immaginario fatto di risorse estrattive dei dati e della computazione per raggiungere efficienza, performatività, perfezione

Va esattamente in questa direzione il progetto *IAQOS*, sviluppato dall'artista in collaborazione con Salvatore Iaconesi: una IA di quartiere *open source*, in cui il territorio si “prende cura dell'educazione di un agente computazionale”, sviluppando il concetto di IA di comunità.

La selezione e la gestione dei dati nei sistemi algoritmici sono al centro anche delle riflessioni di Nuvola Project che con i loro lavori intendono “aprire a sguardi, a percezioni e a modi di agire nella società diversi”.

Nello stesso solco si inserisce il lavoro di Domenico Barra, che usa “il *glitch* come un'opportunità di guardare al mondo da prospettive inedite, quelle più fragili e vulnerabili”, trasformando “l'imperfezione da limite a punto di partenza per parlare di quanto è omesso o dimenticato dalla narrazione della società”.

Un altro esempio è quello di Kamilia Kard, che con la performance partecipativa *Toxic Garden, Dance Dance Dance*, realizzata all'interno della piattaforma di gioco online Roblox, intende scardinare quei meccanismi che, negli spazi digitali guidati dagli algoritmi, portano a processi di omologazione o esclusione sociale.

Con un focus specifico su stereotipi e pregiudizi, poi, il progetto *I AM AI* di Fabrizio Intonti evidenzia i bias dei sistemi di IA generativa e ne decostruisce le rappresentazioni, mettendo in luce come questi sistemi tendano a riproporre in modo acritico “il senso comune senza scardinare le convinzioni di chi li usa”.



Similmente, Marco Cadioli, con *Subway Portraits in the Age of AI*, mostra la “semplicità e pervasività” di tecnologie algoritmiche come il *face detection*, in grado di “catturare anche le emozioni umane, fino a determinare una misura della felicità, con tutte le implicazioni che questo può comportare”.

Sebbene restituiscano una visione parziale e non esaustiva della ricca e variegata costellazione di esperienze e approcci emersi dal racconto degli artisti, gli esempi citati sono rappresentativi di quello che, secondo gli intervistati, è uno degli scopi, se non lo scopo principale, dell'arte: affrontare le tematiche della contemporaneità, del digitale, dell'impatto della tecnologia sulla società, attraverso “una lente che consente uno sguardo su questi fenomeni laterale e non condizionato dal mercato” (Marco Cadioli) e con “una coscienza diversa, libera da costrizioni, capace di mettere in luce anche i potenziali rischi” (Marco Cadioli).

4. Sguardi laterali e pratiche di svelamento dell'estetica algoritmica

Le interviste in profondità ad artisti italiani che integrano l'IA nelle loro routine creative hanno permesso di raccogliere punti di vista esperti sulla relazione tra sistemi algoritmici e arte, le nozioni di estetica e autorialità, le dinamiche di interazione tra esseri umani e macchine e alcune dimensioni degli immaginari tecno-sociali, a cui la produzione artistica può apportare un contributo non marginale.

Gli esiti della ricerca restituiscono un quadro composito, articolato e in trasformazione, che tocca molti dei temi trattati dalla letteratura su arti visive e algoritmi, con particolare riferimento all'evoluzione della creatività nell'era dell'IA (Chatterjee, 2022), al concetto di “agency delle macchine” (Lyu et al., 2022), e alle ricadute di tali tecnologie sul futuro dell'arte e della professione artistica (Caramiaux; Fdili Alaoui, 2022; Cetinic, She, 2022; Chatterjee, 2022).

Diffondendosi in un ambito considerato tradizionalmente umano (Hertzmann, 2018), quale quello dell'arte e della creatività, che si muove all'interno di semiosfere culturali, circoli di esperienze e conoscenze socialmente e culturalmente situati, queste tecnologie pongono gli artisti di fronte a una serie di sfide, alcune inedite, altre non lontane da quelle lanciate in passato dalla fotografia o da altri strumenti tecnologici (D'Isa, 2024). Se da un lato l'IA amplia la gamma dei tool a disposizione, favorendo processi di collaborazione tra artisti e sistemi computazionali e tra arte e scienza, dall'altro impone l'esigenza di riaffermare la propria autorialità e la centralità di quel “lavoro umano” necessario per giungere alla creazione, ma anche e soprattutto alla significazione, di un'opera d'arte (Caramiaux, Fdili Alaoui, 2022).

In tale contesto, l'uso delle tecnologie algoritmiche sembra rafforzare le interconnessioni tra i tre sistemi principali che interagiscono nella creazione di un prodotto creativo (Csikszentmihalyi, 1999): il *dominio* o l'insieme di convenzioni, conoscenze e simboli che formano il contesto culturale di riferimento, l'*individuo* che porta novità nel dominio e il *campo* di esperti che riconosce e convalida l'originalità di un output.



Agendo all'interno di sistemi in cui ogni componente è un fattore necessario ma non sufficiente, di per sé, a produrre novità, gli artisti intervistati riconoscono la capacità dell'IA di arricchire le risorse del dominio, con una *machine vision* la cui imprevedibilità algoritmica alimenta il processo creativo e contribuisce a creare opere inattese, sebbene non sia percepita come una forza creatrice (Brinkmann et al., 2023; Chatterjee, 2022) e le sue opere siano considerate manchevoli di una natura artistica pienamente autonoma (Hakopian, 2023; Hassine, Neeman, 2019).

In uno scenario così caratterizzato, il ruolo dell'artista come l'unico in grado di attribuire significato all'opera appare agli intervistati ancor più rilevante, soprattutto in considerazione della diffusione di massa di tecnologie quali le IA generative "text-to-image", che rischia di favorire una sovrapproduzione di artefatti orientati da un'estetica commerciale, bella ed emozionale, ma stereotipata e manchevole di originalità (Manovich, 2023). Un'estetica che può plasmare percezioni, immaginari, condotte e pratiche, a vari livelli (Bucher, 2017), nonostante l'apparente neutralità e imperscrutabilità dei sistemi algoritmici (Airoldi, 2015), e che tende a consolidare immagini conformiste e omologanti, che rafforzano la "visione" dei gruppi dominanti, riflettono "ideologie e regole che vengono da un preciso luogo geografico" (Elisa Giardina Papa) e alimentano una concezione parziale del mondo (Noble, 2018).

Nell'era dei software, infatti, si assiste a una disseminazione senza precedenti della dimensione estetica e immaginativa: ogni giorno gli individui creano, condividono e interagiscono con un'enorme mole di nuovi artefatti digitali, capaci di condizionare in maniera diretta e indiretta sia le decisioni e i gusti estetici sia il modo di "classificare" e "vedere" il mondo (Manovich, 2020).

Ne deriva che, da un lato, l'IA si configura come uno strumento prezioso che consente di esplorare nuove forme espressive, ampliando i confini dell'immaginazione umana; dall'altro, appare come un pericolo per la diversità culturale, l'apertura e l'inclusione, soprattutto se usato da utenti non esperti e non bilanciato da rappresentazioni creative alternative. D'altronde, emerge piuttosto chiaramente che gli artisti si servono degli strumenti che il loro tempo offre, ma anche che possono incidere su tali strumenti, a conferma del rapporto di *mutual shaping* tra società e sistemi tecnologici (van Dijck, Poell 2013).

Ed è proprio all'interno di queste dinamiche di influenza reciproca, che l'arte può ampliare il proprio campo d'azione, intervenendo direttamente in una molteplicità di spazi sociali per dare vita a nuove finzioni culturali (Mouffe, 2008). Attraverso le loro opere, gli artisti hanno la possibilità di contestare e scuotere l'immaginario neoliberista della *platform society*, sia invitando a riflettere sui modi in cui le immagini, i simboli e le idee si riverberano sulla definizione della realtà sia ideando attivamente diverse realtà possibili tramite strategie e azioni di desimbolizzazione e risimbolizzazione (Holmes, 2004). In linea con quanto messo in luce da molti degli intervistati, un intervento artistico non dovrebbe limitarsi a ornare, abbellire o intrattenere, ma dovrebbe anche essere in grado di intervenire nella sfera pubblica, nello spazio dell'azione sociale (Scardi, 2011), facendo leva sul capitale simbolico di cui l'artista è portatore e sulla sua capacità di ridefinire il significato di determinati gesti, di intensificarne il senso e di conferire loro valore (Bargna, 2011).



In questa direzione, sono diversi gli intervistati che si dichiarano impegnati a evidenziare limiti e contraddizioni insite nella rappresentazione del mondo e nella produzione di conoscenza mediata da sistemi algoritmici (Hakopian 2023), nei molteplici ruoli di mediatori della tecnologia, innovatori culturali, custodi dell'originalità e autenticità dell'arte e autori di contro-rappresentazioni e contro-narrazioni anticonformiste.

Così, alcuni artisti si posizionano come attori che esplorano criticamente le possibilità delle tecnologie algoritmiche, ne sfidano i limiti e ne rivelano le implicazioni sociali e culturali. Soggetti che contribuiscono, con la pratica artistica, ad abilitare nuovi processi di significazione e mettere in discussione lo "sguardo binario, capitalista e orientato al valore economico", incorporato in tali sistemi (Pereira, Moreschi, 2021), fornendo un terreno fertile per la sperimentazione e l'esplorazione di idee e immaginari non convenzionali, dal sapore insolito, meno gradevole di quello dei *McNuggets*, ma capace di allertare i sensi.



Bibliography

- Airoldi M. (2015), "You might also be interested in: recommender algorithms and social imaginary, the case of YouTube", *IM@GO*, 6: 132-150.
- Arikan E., Akam S. (2022), "Qualitative Study of Text-to-Image AI Generators and their Relationship with NFTs", *2022 IEEE International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (CSCI)*, 240-245.
- Balbi C., Calise A. (2023), "The (theoretical) elephant in the room. Overlooked assumptions in computer vision analysis of art images", *Signata*, 14: 1-16.
- Bargna L. (2011), "Gli usi sociali e politici dell'arte contemporanea fra pratiche di partecipazione e di resistenza", *ANTROPOLOGIA*, XI, 13: 75-106.
- Baudrillard J. (1981), *Simulacres et simulation*, Paris, Éditions Galilée.
- Braun V., Clarke V. (2006), "Using thematic analysis in psychology", *Qualitative research in psychology*, 3, 2: 77-101.
- Brinkmann L., Baumann F., Bonnefon J.F., Derex M., Müller T.F., Nussberger A.M., Czaplicka A., Acerbi A., Griffiths T.L., Henrich J., Leibo J.Z., Mcelreath R., Oudeyer P.Y., Stray J., Rahwan I. (2023), "Machine culture", *Nature Human Behaviour*, 7: 1855-1868.
- Bucher T. (2017), "The algorithmic imaginary: exploring the ordinary affects of Facebook algorithms, Information", *Communication & Society*, 20,1: 30-44.
- Calveri C., Sacco P.L. (2021), *La trasformazione digitale della cultura*, Milano, Editrice Bibliografica.
- Caramiaux B., Fdili Alaoui S. (2022), "Explorers of Unknown Planets': Practices and Politics of Artificial Intelligence in Visual Arts", *CSCW '22: ACM Conference On Computer-Supported Cooperative Work And Social Computing*, November 12-16, Taipei, TWN. ACM, New York, NY, USA, 1-24.
- Castoriadis C. (2022), *L'istituzione immaginaria della società*, Milano, Mimesis Edizioni.
- Cetinic E., She J. (2022), "Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook", *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications*, 18, 2: 1-22.
- Chatterjee A. (2022), "Art in an age of artificial intelligence", *Frontiers in Psychology*, 13:1024449, 1-9.
- Citron D.K., Pasquale F.A. (2014), "The Scored Society: Due Process for Automated Predictions", *Washington Law Review*, 89, 8: 1-33.
- Clark E., August T., Serrano S., Haduong N., Gururangan S., Smith N.A. (2021), "All that's human is not gold: Evaluating human evaluation of generated text", arXiv preprint arXiv:2107.00061.





- Corbetta P. (1999), *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Bologna, il Mulino.
- Craig J. (2021), "Computer Vision for Visual Arts Collections: Looking at Algorithmic Bias, Transparency, and Labor", *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 40, 2: 198-208.
- Crawford K. (2021), *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*, New Haven/London, Yale University Press.
- Csikszentmihalyi M. (1999), "Implications of a systems perspective for the study of creativity", in Sternberg R. J. (Ed.), *Handbook of creativity*, Cambridge, Cambridge University Press, 313-335.
- D'Isa F. (2024), *La rivoluzione algoritmica delle immagini. Arte e intelligenza artificiale*, Roma, Luca Sossella Editore.
- du Sautoy M. (2019), *The Creativity Code: How AI Is Learning to Write, Paint and Think*, London, HarperCollins Publishers.
- Elgammal A., Liu B., Elhoseiny M., Mazzone M. (2017), "CAN: Creative adversarial networks, generating "art" by learning about styles and deviating from style norms", *Eighth International Conference on Computational Creativity (ICCC)*, Atlanta, 1-22.
- Eposito E. (2017), "Artificial communication? The production of contingency by algorithms", *Zeitschrift für Soziologie*, 46, 4: 249-265.
- Giacomantonio F. (2023), "Immaginari, cultura e istituzioni: attualità del pensiero di Cornelius Castoriadis", *Scenari*, Milano, Mimesis Edizioni.
- Gatys L. A., Ecker A. S., Bethge M. (2016), "Image style transfer using convolutional neural networks", *Proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition*, 2414-2423.
- Goodfellow I., Pouget-Abadie J., Mirza M., Xu B., Warde-Farley D., Ozair S., Courville A., Bengio Y. (2014), "Generative adversarial nets", *Advances in neural information processing systems*, 27: 2672-2680.
- Hakopian M. F. (2023), "Art histories from nowhere: on the coloniality of experiments in art and artificial intelligence", *AI & SOCIETY*, 39: 29-41.
- Haraway D. (1988), "Situated knowledges: the science question in feminism and the privilege of partial perspective", *Fem Stud*, 14, 3: 575.
- Hassine T., Neeman Z. (2019), "The zombification of Art History: How AI resurrects dead masters, and perpetuates historical biases", *Journal of Science and Technology of The Arts*, 11, 2: 28-35.
- Hertzmann A. (2018), "Can computers create art?", *Arts*, 7, 2: 1-25.
- Holmes B. (2004), "Artistic autonomy and the communication society", *Third Text*, 18, 6: 547-555.
- Horton C. B. Jr, White M. W., Iyengar S. S. (2023), "Bias against AI art can enhance perceptions of human creativity", *Scientific Reports*, 13: 19001.
- Linson A. (2016), "Machine Art or Machine Artists?: Dennett, Danto, and the Expressive Stance", in Müller V. C. (ed.), *Fundamental Issues of Artificial Intelligence (Synthese Library)*, Berlin, Springer.
- Lyu Y.R., Wang X.X., Lin R.T., Wu J. (2022), "Communication in Human-AI Co-Creation: Perceptual Analysis of Paintings Generated by Text-to-Image System", *Applied Science*, 12, 11312, 1-19.
- Manovich L. (2019), "Defining AI arts: Three proposals", *AI and dialog of cultures: exhibition catalog*, Saint-Petersburg, Hermitage Museum.
- Manovich L. (2020), *L'estetica dell'intelligenza artificiale. Modelli digitali e analitica culturale*, Roma, Luca Sossella Editore.
- Manovich L. (2022), "AI and Myths of Creativity", *Architectural Design*, 92, 3: 60-65.
- Manovich L. (2023), *Towards 'General Artistic Intelligence'?*, <https://www.artbasel.com/stories/lev-manovich>.
- Marcos A. (2007), "Digital Art: When artistic and cultural muse and computer technology merge", *IEEE Computer Graphics and Applications*.
- Marcus G., Davis E. (2019), *Rebooting AI: Building artificial intelligence we can trust*, New York, NY, Knopf Doubleday Publishing Group.
- Marzo P.L., Mori L. (2019), *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Sesto San Giovanni (MI), Mimemis Edizioni.

- Mazzone M., Elgammal A. (2019), "Art, creativity, and the potential of artificial intelligence", *Arts*, 8, 26, 1-9.
- McCormack J., D'Inverno M. (2013), *Computers and creativity*, Berlin, Heidelberg, Springer.
- Mouffe C. (2008), "Art and Democracy. Art as an Agnostic Intervention in Public Space", *Open*, 14: 6-15.
- Noble S. (2018), *Algorithms of Oppression*, New York, New York University Press.
- Oh C., Song J., Choi J., Kim S., Lee S., Suh B. (2018), "I lead, you help but only with enough details: Understanding user experience of co-creation with artificial intelligence", *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-13.
- O'Neil C. (2017), *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*, New York, Crown.
- Pereira G., Moreschi B. (2021), "Artificial intelligence and institutional critique 2.0: unexpected ways of seeing with computer vision", *AI & SOCIETY*, 36, 1: 1201-1223.
- Peters M.D.J., Godfrey C.M., Khalil H., McInerney P., Parker D., Soares, C.B. (2015), "Guidance for conducting systematic scoping reviews", *International Journal of Evidence-Based Healthcare*, 13, 3: 141-146.
- Scardi G., a cura di, (2011), *Paesaggio con figura. Arte, sfera pubblica, trasformazione sociale*, Torino, Allemandi Editore.
- Surapaneni S., Syed S., Lee L.Y. (2020), "Exploring Themes and Bias in Art using Machine Learning Image Analysis", *2020 Systems and Information Engineering Design Symposium, SIEDS 2020*, 1-15.
- van Dijck J., Poell T. (2013), "Understanding social media logic", *Media and Communication*, 1, 1: 2-14.
- van Dijck J., Poell T., de Waal M. (2018), *The Platform Society: Public Values in a Connective World*, Oxford University Press Inc. Tr. It. *Platform society. Valori pubblici e società connessa*, Milano, Guerini, 2019.
- Wojciechowski A., Korjonen-Kuusipuro K. (2021), "Can Artificial Intelligence Become An Artist?", *Human Technology*, 17, 2: 118-125.
- Žižek S. (1997), *The Plague of Fantasies*. Tr. It. *L'epidemia dell'immaginario*, Roma, Meltemi, 2004.

