

INTELLIGENZE ARTIFICIALI

Ars Electronica Festival  
di Linz nel 2017. Nella città  
tedesca, si è tenuta in marzo  
la prima edizione della biennale  
Linz FMR. Art in digital  
contexts and public spaces.

Algoritmi  
come pittori  
o curatori.  
E musei  
come aree di  
esperienza.  
Abitate  
da immagini  
e racconti  
digitali

di Paola Emilia Cicerone

## Sensori indossabili analizzano dal punto di vista psicobiologico il nostro impatto con un'opera d'arte

**AUTOMI CHE DIALOGANO** con il pubblico in inedite performance, braccia meccaniche guidate da algoritmi creativi che si trasformano in pittori, altri algoritmi in grado di organizzare mostre scegliendo opere e artisti. L'intelligenza artificiale fa sempre più parte del nostro mondo e questo non può non riguardare anche il modo in cui l'arte è prodotta. Ma anche promossa ed esposta, e perfino la comprensione dei meccanismi che ci portano a conoscerla e ammirarla. «C'è aria di innovazione», si entusiasma Maria Grazia Mattei, fondatrice e presidente di MEET, il centro di cultura digitale di Milano sostenuto da Fondazione Cariplo, che ha da poco organizzato MEETing, il primo incontro tra i principali centri di cultura digitale in Europa, tra cui Ars Electronica di Linz, il tedesco ZKM e l'IR-CAM di Parigi. «MEET è il nodo italiano di una rete diffusa in tutta Europa, che condivide una visione creativa e umanistica del digitale», spiega Mattei. «E MEETing è un'occasione per scambiare idee e cogliere tendenze: oggi sempre più la relazione tra arte e tecnologia è un'opportunità per disseminare nuovi linguaggi creativi che generano sviluppo economico».

**Che il dialogo tra arte e intelligenza artificiale interessi anche il mercato lo conferma il valore** di alcuni di questi lavori: di recente Sotheby's ha battuto a quotazioni altissime opere dipinte da un braccio meccanico azionato da un algoritmo. La nuova generazione di artisti - spesso nativi digitali, raramente sopra i 40 anni - insomma attira i collezionisti e i mercanti d'arte, ma pure il pubblico. Come è successo al Museo nazionale MAXXI a Roma, dove si è appena conclusa *LOW FORM*, «una delle prime mostre focalizzate su questo tema», ricorda il curatore Bartolomeo Pietromarchi. Un'esposizione di quanto di nuovo propone l'immaginario tecnologico degli artisti contemporanei, ma anche dibattiti e incontri per suscitare riflessioni e inquietudini. «Si sta definendo un nuovo rapporto uomo/macchina», osserva Pietromarchi. «Senza l'intelligenza artificiale l'80% della nostra mostra non ci sarebbe, ma l'intelligenza artificiale non esisterebbe senza intervento umano». E sempre più spesso l'arte digitale si interroga su se stessa. «L'arte

dovrebbe anche aiutarci a capire il nostro rapporto con la tecnologia e il riflesso che questa ha nella nostra vita», spiega Mattei. «Andando oltre la fascinazione per l'innovazione che c'era negli Ottanta, quando bastava mettere la tecnologia in scena. Superato lo stupore, è tempo di *human-centered experience* che connettano le persone con la loro quotidianità, evidenziando gli aspetti culturali e sociali di un fenomeno globale». Come ha fatto al Maxxi il canadese Jon Rafman, «che ha proposto installazioni dedicate all'inconscio collettivo del *deep web*», ricorda Pietromarchi. Mentre Zach Blas e Jemima Wyman hanno dato voce a Tay, avatar con una componente di intelligenza artificiale realizzato da Microsoft e poi dimesso perché hackerato, per fargli raccontare le sue frustrazioni e farlo riflettere sulla sua identità (zachblas.info). L'italiano Emilio Vavarella ha invece proposto con *Do you like Cyber?* un'opera sull'interazione uomo-macchina ispirata a un episodio reale di hacking di un sito per incontri, in cui i *chatbot* (software progettati per simulare una conversazione con umani) attivi online hanno cominciato a comunicare tra loro e non più con gli utenti (emiliovavarella.com/cyber/). Spesso le nuove forme di espressione sono polisensoriali: «arte esperienziale, immersiva, interattiva», secondo la definizione di Mattei. Ma ci sono anche dipinti nel senso tradizionale del termine. O quasi: «Al MAXXI Cheyney Thompson ha proposto immagini astratte prodotte da algoritmi in grado di sviluppare un progetto autonomo, a partire dalle istruzioni ricevute», spiega Pietromarchi. E lo stesso artista ha realizzato anche un programma di grafica vettoriale che propone, imparando e autocorreggendosi, disegni ispirati a Bellona, la dea della guerra rappresentata nel dipinto di Rubens, *L'Apo-teosi di Enrico IV*. Così si ribattono vecchi schemi e si mettono in discussione concetti come quello di originale o di copyright. Ricreando in versione high tech un ambiente da bottega rinascimentale, in cui ideatori e realizzatori, informatici e artisti lavorano fianco a fianco.

«Cambia anche il concetto di distribuzione, questi artisti espongono ma sono anche sui social, realizzano film o concerti», ricorda Pietromarchi. La necessità di uno spazio per incontrarsi resta, ma più fluido. «Possiamo immaginare musei come spazi di esperienza abitati da immagini e racconti digitali, senza manufatti, come è già l'ArtScience Museum di Singapore», spiega Mattei. O strutture come il MuDA, museo delle arti digitali di Zurigo, di cui s'è parlato al MEETing: «Lì le esposizioni sono curate da un algoritmo che individua le opere o gli artisti più interessanti su internet, e lavora in base a prerequisiti "neutri", spiega Mattei. Per evitare che pregiudizi legati a nazionalità, età o sesso intervengano nella scelta. Anche i musei tradizionali, d'altronde, sfruttano sempre più l'intelligenza artificiale grazie a progetti come Google Arts&Culture - del cui *Lab's brain trust* fa parte la presidente della Fondazione MAXXI, Giovanna Melandri - la piattaforma di Google che permette agli utenti di

esplorare le collezioni di oltre 1.800 istituzioni culturali di 70 paesi. Con mostre digitali e immagini ad altissima definizione, in grado di esaltare dettagli che l'incontro dal vivo con l'originale non permette di cogliere. E per chi vuole un'esperienza più leggera, Google propone *Art Selfie*, app che utilizza i sistemi di riconoscimento facciale per individuare, tra migliaia di opere d'arte, il dipinto che più ci somiglia.

**Ma la tecnologia ci aiuta anche a capire che cosa vuol dire, per noi, vivere un'esperienza artistica.** «O meglio, cosa succede nel nostro cervello, e in tutto il nostro corpo, quando siamo di fronte a un'opera d'arte», spiega Marco Villamira, medico psicoterapeuta e artista che sta portando le sue ricerche all'Accademia di Brera. Oggi disponiamo di sensori miniaturizzati, indossabili - elettroencefalografi, elettrocardiografi, misuratori del tono muscolare e della conduttanza cutanea - che permettono di analizzare il nostro impatto con un'opera d'arte dal punto di vista psicobiologico. Mentre i sistemi di monitoraggio oculare con *eye tracking* ci fanno capire cosa guardiamo, e come. «Tutte esperienze che possono entrare a far parte della fruizione dell'arte, ma anche trasformarsi in performance - spiega Villamira - per esempio mostrando oggetti dipinti in colori fluorescenti e fosforescenti per vederli cambiare forma secondo la luce cui sono esposti». Un settore da sviluppare anche in Italia, con applicazioni in campo artistico e anche scientifico, «per studiare gli effetti dell'arte sul nostro organismo». Resta un interrogativo: se l'arte è un'esperienza complessa che ci fa sentire bene, introducendo nella nostra vita utili elementi di varietà - la definizione è di Marco Villamira - fino a che punto possiamo definire tale un oggetto o un'esperienza non creati dall'uomo? Se già oggi l'intelligenza artificiale è in grado, entro certi limiti, di produrre autonomamente esperienze artistiche, «cosa succederà - si chiede Villamira - quando dovremo fare i conti con le opere prodotte dai computer quantistici?» ■

Foto di S. Abdullah/Geitzy - Ruffler/IFA

Olafur Eliasson all'ArtScience Museum di Singapore. Sotto, sala del ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Karlsruhe).

