

PROFESSIONE  
"DIGITAL  
ART  
CURATOR"

DALLA  
NEW  
MEDIA ART

ALL'  
INTELLIGENZA  
ARTIFICIALE

A CURA DI  
CHIARA CANALI



Jaca Book

# LA PAROLA AL CURATORE

## «NON CREDO CHE ESISTA PROGRESSO IN ARTE»

Intervista a Domenico Quaranta di Luciano Marucci

La seguente intervista è stata realizzata nell'aprile 2024, come prima puntata dell'inchiesta condotta dall'autore sull'Intelligenza Artificiale, e pubblicata per la prima volta su «Juliet Art Magazine»<sup>1</sup> con il titolo *Inchiesta sull'Intelligenza Artificiale. Potenzialità e limiti (I)*. È qui ripubblicata per cortese concessione dell'editore.

Ultimamente i cittadini del mondo civilizzato o in via di emancipazione sanno che è di moda l'Intelligenza Artificiale, perché i mass media gli dedicano molto spazio, ma non quale funzione ha e in quali ambiti può essere utilizzata. Da qui la necessità di trattare l'argomento e di stimolare riflessioni più profonde sui temi di maggiore interesse. Va subito detto che con l'IA, in continua espansione ed evoluzione, si possono avere vantaggi ma anche problemi. Infatti, siamo di fronte a una tecnologia rivoluzionaria, senza precedenti, che anticipa il futuro. Tuttavia, non dobbiamo meravigliarci più di tanto, giacché, fin dall'età della pietra, la specie umana, per sopravvivere e progredire, ha sempre fatto uso di nuove invenzioni. Certamente, l'IA di oggi non è quella elementare di ieri e andrebbe applicata con senso di responsabilità. Ha caratteristiche positive e criticità che vanno analizzate e disciplinate con attenzione e tempestività. Non a caso, le nazioni più moderne stanno investendo ingenti somme per sfruttarne le capacità ed essere

<sup>1</sup> L. Marucci, *Inchiesta sull'Intelligenza Artificiale*, in «Juliet Art Magazine», 219 (ottobre 2024), pp. 38-45.

competitive a livello mondiale. Parallelamente, i protagonisti della scena produttiva, per ragioni analoghe, mettono mani e piedi avanti e si servono anche di tecnici specializzati in materia. Da un lato si apprezzano le straordinarie prestazioni dell'incomparabile strumento; dall'altro si temono gli effetti negativi della robotizzazione delle attività umane, *in primis* l'occupazione del personale. Comunque, questa preoccupazione non frena la caccia al tesoro dei competitori impegnati come in una corsa a cronometro, senza respiro. È auspicabile che non vengano delegate decisioni "esistenziali" e che si perseguano soprattutto finalità sociali, ambientali, spaziali, "salutari" per gli individui e le comunità. Purtroppo, però, si privilegia anche il settore bellico e si supportano le *intelligence*... per le invasioni geopolitiche. Ovunque, al sistema dell'IA si chiedono riposte utili e immediate, approfittando delle sue peculiarità, peraltro in divenire.

Nel campo artistico, dove le tecnologie avanzate trasformano i linguaggi, le modalità operative e comunicative, grazie agli algoritmi generativi e alle elaborazioni virtuali, siamo arrivati alle realizzazioni immersive interattive. A prescindere dall'ingenua qualità di certi approdi, l'IA favorisce la libertà espressiva e la sperimentazione, la sinergia con la scienza e altre relazioni costruttive; stimola l'immaginazione e accelera i processi inventivi. Crea pure un'instabilità culturale che può mettere in discussione l'esistente, se il mezzo usato, per programmare le risposte, deve ancora servirsi delle intenzioni e delle informazioni – teoriche ed esperienziali, senza limiti spazio-temporali – dell'Intelligenza Umana.

Poiché noi siamo aperti all'interdisciplinarietà e alla socialità dell'arte, non ci spaventano le contaminazioni tecnico-linguistiche e concettuali, né la conflittualità tra mondo reale e mondo artificiale. Anzi promuoviamo questa "Inchiesta", a puntate, proprio per dibattere certe problematiche connesse all'IA, attraverso il coinvolgimento di personalità rappresentative di ambiti non soltanto artistici e culturali. Le domande rivolte agli interlocutori tendono a registrare i loro punti di vista per consentire ai lettori di chiarire le questioni sollevate dalla pervasiva IA.

LUCIANO MARUCCI: Nell'ultimo anno è cresciuto il dibattito sui temi dell'Intelligenza Artificiale, in verità piuttosto difficili da indagare e regolamentare. Tuttavia, si può almeno intuire quali riflessi possono esserci nel campo artistico. Innanzitutto, pensi che la pandemia causata dal Covid-19 abbia accelerato anche l'evoluzione, la propagazione e lo studio dell'IA?

DOMENICO QUARANTA: Indirettamente, sì. L'accelerazione recente dell'Intelligenza Artificiale si lega a doppio filo alla disponibilità di sistemi di computazione distribuiti, sempre più potenti, alla raccolta e all'analisi di immense quantità di dati, necessarie per dare vita ai *training set* su cui le Intelligenze Artificiali vengono istruite. La massiccia intensificazione della nostra vita online causata dalla pandemia ha aumentato le disponibilità economiche già ingenti delle compagnie dell'hi-tech, e ha riempito la rete di dati e contenuti da raccogliere e da analizzare.

LM: Si sta andando verso nuove estetiche e spazi relazionali virtuali che condizionano quelli reali?

DQ: Certo, e da così tanto tempo che ha ormai poco senso descrivere questo processo come una novità. Già una telefonata configura un nuovo spazio relazionale, quello in cui io e te siamo contemporaneamente dove sta il nostro corpo e nel terzo spazio della conversazione. Messaggistica istantanea, Internet, *video call* e *metaversi* non fanno altro che trovare nuove metafore e nuove estetiche per questo annullamento dello spazio e del tempo che è iniziato tanto tempo fa, e che ogni innovazione tecnologica riconfigura e radicalizza.

LM: Come medium artistico, l'Intelligenza Artificiale ha le potenzialità sfruttabili con modalità condivisibili?

DQ: Personalmente sono un po' restio ad applicare la limitata nozione di medium all'Intelligenza Artificiale. Ma non mi fraintendere: questa resistenza non dipende dalla convinzione, condivisa da molti, secondo cui l'IA sia una sorta di collaboratore non umano o addirittura sovrumano con una agentività propria; così come trovo pericolosa e aberrante la tendenza ad antropomorfizzare l'IA, attribuendogli l'autorialità di ciò che genera. Come molti, anche a me capita di usare l'Intelligenza Artificiale come mezzo utile per semplificare e accelerare alcuni processi. Al contempo, tuttavia, mi rendo conto che si tratta di un'infrastruttura così stratificata e complessa, di un coacervo di ideologie, processi e interessi così intricato, che anche l'idea, proposta a suo tempo dalla teoria dei media, secondo cui il software non sia un mezzo neutro, appare limitante e per certi versi obsoleta. Se l'Intelligenza Artificiale non ha una agentività propria, credo tuttavia che sia corretto dire che imprima a qualsiasi cosa facciamo con essa un groviglio di agentività altrui: un gro-

viglio che include gli obiettivi delle compagnie che la progettano, le visioni degli ingegneri che la programmano, le idee e i pregiudizi dei creatori di contenuti che finiscono nei dataset, ecc.

LM: Forse attraggono certe creazioni casuali “sorprendenti”...

DQ: La capacità di sorpresa dell'IA è un fattore inversamente proporzionale al suo progresso. *DeepDream* era sorprendente. Le GAN, con i loro *dataset* limitati e i loro *glitch* e “allucinazioni”, sorprendevo e lasciavano spazio all'esplorazione creativa. L'Intelligenza Artificiale sorprende quando sbaglia: più matura e cresce, più produce risultati convenzionali e privi di sorpresa. Ma la normalizzazione dell'IA non è un processo che vivo con serenità: più i suoi risultati diventano banali e convenzionali, più l'Intelligenza Artificiale diventa invisibile, si innesta come una metastasi in tutti i processi di produzione culturale e non solo. Lev Manovich ha di recente notato che “Intelligenza Artificiale” non è il nome che diamo a una specifica tecnologia, ma il nome che abbiamo dato, dagli anni '60 a oggi, a delle tecnologie emergenti prima che si innestassero in maniera impercettibile nei cicli di produzione.

LM: Le sue applicazioni richiedono una formazione specialistica.

DQ: Sì e no. Dipende innanzitutto da ciò a cui facciamo riferimento: se stiamo parlando di modelli di generazione testuale come ChatGPT o visuale come DALL-E, un input semplice basta a generare “qualcosa”: un qualcosa che più saremo abili a confezionare il *prompt*, più sarà prossimo a quello che vogliamo. Più che una formazione specialistica, in questo caso sono utili la confidenza con il linguaggio (testuale, visivo, sonoro) con cui lavoriamo e l'allenamento alla peculiare forma di dialogo che richiedono questi modelli. Ma ovviamente quello che al momento chiamiamo Intelligenza Artificiale occupa uno spazio operativo molto ampio, e per molte pratiche una formazione specialistica è necessaria e inevitabile.

LM: Attualmente si ha l'impressione che la sua produzione non riesca a competere con la creatività umana innovativa.

DQ: A mio parere, l'errore in cui il dibattito attuale appare invisiato è proprio l'attesa di questa competizione: l'idea che, se l'Intelligenza Artificiale non è ancora arrivata a sostituire l'artista, è solo que-

stione di tempo prima che accada. A mio parere, chi lo pensa non ha capito niente né di cosa sia l'arte, né di cosa sia l'Intelligenza Artificiale. Ma non è colpa sua: tutta la narrazione dell'Intelligenza Artificiale, a partire dal Turing Test, è costruita sulla competizione con l'umano. L'estremo banco di prova dell'Intelligenza Artificiale è sempre stata la possibilità, o impossibilità, per un essere umano di distinguerla dall'intelligenza umana. E dal momento in cui qualcuno si è messo in testa che l'uomo è definito dalla sua capacità creativa, competere con l'uomo sul terreno della creazione (letteraria, musicale o visiva) è divenuto il nuovo obiettivo da raggiungere e superare. Non stupirà, allora, che tutto lo *storytelling* di questa nuova ondata di Intelligenza Artificiale generativa si sia concentrato sulla sua presunta capacità di creare, di automatizzare il processo creativo. Ma l'Intelligenza Artificiale non crea: analizza la nostra richiesta e, sulla base di un'analisi statistica dei dati in suo possesso, cerca di indovinare, o meglio ancora di predire, la risposta più corretta alla nostra richiesta.

LM: Gli operatori visuali inesperti spesso si affidano a questa tecnologia che specula sulle immagini esistenti, senza considerare le falsificazioni e gli esiti di mediocre qualità. I collettivi artistici, probabilmente, riescono a progettare con più indipendenza.

DQ: Con ChatGPT e i *diffusion models* come Midjourney o Dall-E, la creazione di immagini con l'IA è diventata un nuovo gioco sociale. Lo spazio latente, quella zona di possibilità infinite da cui l'Intelligenza Artificiale trae le sue risposte ai nostri *prompt*, ha un potenziale di intrattenimento straordinario. Avere la possibilità di tradurre, rapidamente e con esiti superiori a qualsiasi processo manuale, la prima cosa che ci passa per la testa in un artefatto visivo convincente produce una gioia infantile, soprattutto in chi non sa tenere in mano una matita o un pennello. Si impara facendo, e ogni *prompt* diventa una sorta di test reciproco, in cui si mettono alla prova le proprie abilità acquisite e si attendono con trepidazione i loro esiti. L'immaginazione fatica a tenere il passo. Ad alcuni basta questo piacere, altri sono mossi da un genuino spirito di ricerca, non necessariamente artistica.

Sulla maggiore qualità o indipendenza dei collettivi non saprei esprimermi. Personalmente, quando si tratta di arte e Intelligenza Artificiale, mi interessa più il perché del come. In un testo recente, il teorico e curatore Martin Zeilinger ha mutuato la distinzione di Michel de Certeau tra

tattiche e strategie per distinguere tra un uso tattico e uno strategico dell'Intelligenza Artificiale. Strategiche sono quelle pratiche artistiche che assecondano, implementano e celebrano l'idea di Intelligenza Artificiale proposta dalle compagnie che la sviluppano: ad esempio, inducendoci a pensare che l'IA sia autrice dei contenuti che genera, come ha fatto Obvious con il ritratto di *Edmond de Belamy* (2018), "firmato" con un pezzo dell'algoritmo usato per generarlo; o celebrandola come un'identità sovrumana da venerare, come nelle monumentali "pale d'altare" di Refik Anadol, che lasciano lo spettatore attonito e immerso in una contemplazione estatica. Obvious è un collettivo, Anadol un singolo artista con un grande studio alle spalle; senza alcun dubbio sono più consapevoli, tecnicamente e concettualmente, dell'utente medio dei modelli generativi, ma incarnano una funzione non molto diversa dalla sua: fanno promozione, amplificando la portata e l'impatto di un prodotto industriale. Sono, in ultima analisi, degli ottimi pubblicitari, o – se vogliamo – dei nuovi accademici.

Tattiche sono quelle pratiche artistiche che criticano, decostruiscono, boicottano l'idea dominante di Intelligenza Artificiale, ne fanno emergere le criticità e i bias, ne rendono palesi le debolezze e le approssimazioni. A mio parere, l'arte che si confronta con l'Intelligenza Artificiale non ha altra scelta che essere tattica. È l'unico spazio operativo che gli è stato lasciato dallo sforzo dell'industria dell'Intelligenza Artificiale di fare un uso strumentale dell'arte come test di Turing definitivo: a questo ruolo imposto l'arte non può che opporsi.

LM: Personalmente sei interessato a curare anche mostre sull'IA?

DQ: In un certo senso è un discorso inevitabile in questo momento, anche se i modi di approcciarlo possono essere molto diversi. La mia prossima mostra, per Fondazione Spazio Vitale a Verona, si chiama "Per Speculum. L'intelligenza e il suo doppio", e riflette sull'Intelligenza Artificiale come tecnologia esistenziale: un riflesso, un simulacro dell'intelligenza che però ci costringe ad affrontare questioni esistenziali cruciali per il nostro presente e il nostro futuro: cos'è l'intelligenza? Cos'è la coscienza? Fino a che punto possiamo replicare noi stessi in un alter ego tecnologico? C'è un limite al computabile? A parte questo progetto, l'Intelligenza Artificiale è un tema che ritorna in molti miei progetti passati. Nel 2017, una mostra che ho curato con Raffael Doerig e Fabio Paris alla Kunsthau Langenthal includeva *im here to learn so :))))))*, una



videoinstallazione a 4 canali di Zach Blas e Jemima Wyman che ricostruiva la storia di Tay, il *chatbot* di Microsoft messo in rete nel 2016 e ritirato dopo un solo giorno perché divenuto razzista, omofobo e offensivo a seguito delle sue “frequenzazioni” su Internet. Nel 2019, “Hyperemployment” all’International Centre of Graphic Arts di Ljubljana affrontava soprattutto la questione dello *human-in-the-loop*, l’apparato umano invisibile che mantiene vivo il mito dell’automazione, con i lavori di Jonas Lund e Sanela Jahić, e l’utopia accelerazionista della piena automazione con il progetto di Guido Segni, un piano quinquennale di liberazione dal lavoro mentre gli algoritmi fanno arte per te. Nel 2021, per la piattaforma online Feral File, ho curato “For Your Eyes Only”, una mostra in cui gli artisti partecipanti erano invitati a ragionare su opere che escludessero lo sguardo della macchina, in maniera provocatoria, perché ogni risposta efficace a questa domanda può essere solo temporanea. Ma la mostra è diventata, per gli artisti partecipanti (fra cui Morehshin Allahyari, Lev Manovich, Katja Novitskova, Jon Rafman) l’occasione per riflettere su cosa ci sia di fondamentalmente irriducibile allo sguardo e all’Intelligenza Artificiale nelle immagini, e per produrre lavori che hanno poi avuto ampia circolazione, come *Moon-faced* di Allahyari, in cui l’artista allena una Intelligenza Artificiale su un dataset di ritratti iraniani della dinastia Qajar, caratterizzati da un ideale di bellezza *genderless* che non trova riscontri in un presente e in un contesto – il digitale – fondamentalmente binario.



Mi sono soffermato su questi esempi anche perché traducono bene l’idea di uso tattico dell’IA che abbiamo discusso sopra: un uso che non deve essere per forza critico o politico, ma che cerca di mobilitare prospettive differenti sul presente e il futuro dell’Intelligenza Artificiale.

LM: Le opere generative dell’IA, che mettono in crisi il commercio dell’oggetto creativo convenzionale, per reazione potrebbero far riconsiderare il valore ideale dell’opera fisica?

DQ: Il boom degli NFT, che è stato probabilmente il momento di più ampia espansione del mercato dell’arte in formato digitale, non ha minimamente scalfito il predominio dell’arte fisica; e il post-digitale ci ha insegnato che tra sfera digitale e mondo fisico esiste una permeabilità che viene sempre più spesso attraversata nella direzione che va dal digitale al fisico: la materializzazione di opere progettate digitalmente è ormai una pratica diffusa e quasi scontata. Ma è corretto pensare che tra le due di-

mensioni esista una dialettica, e non è raro che un nuovo sviluppo sul fronte della simulazione digitale produca, per reazione, un effetto sul fronte opposto. Sono convinto, ad esempio, che anni di ricerca sulla rimediazione digitale della pittura astratta abbiano avuto un ruolo in quel fenomeno effimero di mercato che è stato chiamato "Zombie Formalism". Capace di simulare, se ben istruita e guidata, qualsiasi tecnica di creazione dell'immagine – dalla texture della pittura a una specifica lente fotografica, dal disegno all'incisione – il boom dell'Intelligenza Artificiale potrebbe facilmente portare alla riscoperta di alcuni processi creativi tradizionali. È uno dei riflessi condizionati dell'*uncanny valley*, il disagio che proviamo di fronte alle simulazioni troppo prossime alla perfezione: ci porta a riconsiderare il valore della "cosa reale". Ma va anche considerato l'impatto non secondario prodotto dalla riattualizzazione di linguaggi e modi di fare immagine che credevamo morti da tempo: scoprire, attraverso il gioco casuale con i *prompt*, che le tecniche di incisione di Rembrandt o Dürer possono avere una vita al di là dei preziosi reperti museali che le conservano, per raccontare le apocalissi contemporanee; o che il dagherrotipo può esprimere le nuove identità di genere meglio di qualsiasi altra tecnica fotografica, potrebbe senz'altro indurre qualcuno a ritornare su quei passi...

LM: Il rapido consumo delle 'invenzioni' dell'IA è un bene o un male per il "progresso" dell'arte?

DQ: Non credo che esista progresso in arte. Anche se abbiamo continuato a usarla ancora per decenni, la linearità evolucionista e progressiva della narrazione modernista si è rivelata inadeguata a raccontare il percorso dell'arte già quando, approdata a un punto terminale (l'orinatoio di Duchamp? Il *Quadrato nero* di Malevič?), l'arte stessa ha scoperto la gioia delle deviazioni e dei ritorni. Il rapido consumo delle immagini non è un'esclusiva dell'Intelligenza Artificiale, ma una caratteristica dell'ecosistema mediale contemporaneo. Da fan incallito di Walter Benjamin e John Berger, non sono geneticamente predisposto a pensare che sia un danno. Sono però convinto che la creazione artistica abbia bisogno di controbilanciare la sovraesposizione agli stimoli, il consumo veloce, l'indigestione di immagini con momenti di pausa, di silenzio e di vuoto. I veri artisti lo sanno e trovano da sé il proprio equilibrio.

LM: Con l'IA inarrestabile non è saggio azzardare previsioni future.

Ma si può già affermare che essa provocherà cambiamenti epocali in tanti settori. Anche l'area delle esperienze artistiche consolidate sarà in qualche misura contagiata...

DQ: Sto leggendo in questi giorni un romanzo di Simone de Beauvoir del 1966, trovato da un rigattiere di Brera in prima edizione italiana. Si chiama *Le belle immagini*, e mi ha conquistato per il titolo. È ambientato nell'alta borghesia parigina degli anni '60, di cui racconta la crisi identitaria, tra abitudini "di classe" e l'impatto con la modernità. Una cosa che mi ha colpito molto è la presenza del tema dell'automazione nel romanzo. La questione riemerge più volte, in quasi tutti i momenti conviviali. A un certo punto, un personaggio – il marito tradito della protagonista – dice: «Presto le macchine sostituiranno i nostri studi e noi architetti ci troveremo a terra». Risponde l'amante della madre: «Sicuro! Entriamo in una nuova era in cui gli uomini diventeranno inutili». E un terzo interlocutore, avvocato: «Noi, no! Gli avvocati ci saranno sempre, perché una macchina non sarà mai capace di eloquenza». È il 1966, ma sembra il 2024. La distorsione con cui guardiamo al passato e la retorica del nuovo ci fanno guardare al presente come a un momento eccezionale, ma non lo è. Riascoltiamo sui social le previsioni di Arthur C. Clarke e ci sembrano eccezionali perché né Internet né l'Intelligenza Artificiale erano allora quello che sono oggi, ma de Beauvoir ci dimostra che non era necessario essere un inventore e autore di fantascienza per arrivare alle stesse conclusioni. Partito negli anni '50, il progetto dell'Intelligenza Artificiale è proseguito nei decenni successivi tra gelate e primavere, penetrando nel nostro apparato tecnologico in maniera pervasiva e invisibile. Il dispositivo che mi fa ascoltare la musica mentre scrivo, il Roomba che pulisce il tuo pavimento mentre mi leggi, sono Intelligenza Artificiale. ChatGPT ci viene presentata come una innovazione straordinaria, ma è essenzialmente una forma molto evoluta di "auto-complete", la tecnologia che ci corregge, spesso sbagliando, i messaggi e le e-mail. L'ultimo lavoro di Ai Weiwei, che pone a ChatGPT 81 domande a cui risponde a sua volta, ne mette in discussione l'eloquenza con la stessa veemenza, e con la stessa ingenuità, dell'avvocato di de Beauvoir.



Questa lunga premessa per dare una risposta complessa e contraddittoria, alla tua domanda. Finito l'hype dei Large Language Models e dei Diffusion Models, ci sveglieremo (domani? fra tre mesi?) con l'illusione che abbiano cambiato ben poco dell'arte e dell'umanità come la conosciamo. In realtà, questo rapporto simbiotico con l'Intelligenza Ar-

tificiale va avanti da decenni, e ha già cambiato molto del nostro modo di vivere e di fare arte, in modo più o meno visibile. La mia speranza è che l'arte e la cultura riescano a farci ripensare l'Intelligenza Artificiale e a cambiarne la linea di sviluppo, fondata sulla possibilità di una completa rimediazione dell'umano in forma computazionale, e quindi sul presupposto di una piena riducibilità del nostro pensiero e della nostra coscienza a flussi di energia e di *bit* che ha ormai fatto il suo tempo.