

## **Come creare insieme.**

### ***AI-generated images e intersezioni possibili tra umano e artificiale***

Valentina Manchia

**Abstract.** For some time now, artificial intelligence has been reappearing in media storytelling with its own agency. Good examples are AI art generators such as Dall-E, Stable Diffusion and Midjourney, which are capable of generating original images from text inputs: while some see these technologies as new prostheses for the human creative process, others see the danger of generative images undermining creativity itself, with painters, photographers and illustrators eventually being replaced by new machine subjects.

In addition to reflecting on the nature of creativity, both human and synthetic, a topic on which the debate is still open, it seems interesting to us to look more closely at the different relationships between human and non-human subjects that these new devices enable, along with new forms of intersubjectivity and interobjectivity, as well as *idiorrhhythm* as “mise en commun des distances” (Barthes).

A privileged vantage point for exploring the possible intersections between human and non-human, and between “native” creativity and artificial generativity, is that of contemporary artistic experimentation, already aware of the pervasiveness of digital tools in image-making and increasingly interested in measuring itself against AI. Starting from an overview of media and artistic projects deal with generative technologies in various ways, this contribution aims to analyse AI image-generating devices in terms of the meaning effects they produce and the different regimes of the visible they imply, through the multiple balances between human and artificial they reveal.

Il Cambridge Dictionary ha eletto come *Word of the Year* per il 2023 *hallucinate* (“allucinare”), parola già esistente ma che in quei mesi, con l’incremento del discorso mediatico intorno all’AI, aveva finito per includere una nuova sfumatura: “When an artificial intelligence hallucinates, it produces false information”. Se nell’accezione classica *hallucinate* coinvolge la dimensione percettiva di un soggetto umano, che sente, vede, percepisce cose che non esistono in particolari condizioni psicofisiche, l’intelligenza artificiale che allucina produce output non corrispondenti al vero. “LLMs are notorious for hallucinating – generating completely false answers, often supported by fictitious citations”, si legge, a mo’ di esempio, tra le frasi che esemplificano l’applicazione del termine.

Se questo e altri esempi del Cambridge Dictionary rendono dunque chiaro che le allucinazioni artificiali dell’AI sono da intendersi come deviazione disforica dalla norma, Sam Altman, CEO di OpenAI (la società che ha lanciato ChatGPT) si è fin da subito pronunciato sulla potenza creatrice delle dinamiche allucinatorie dell’AI: “One of the sort of non-obvious things is that a lot of value from these systems is heavily related to the fact that they do hallucinate,” ha detto. “If you want to look something up in a database, we already have good stuff for that” (Kelly 2023).

Nonostante questo entusiasmo, su ChatGPT è comparso di un disclaimer, nel footer della pagina di ricerca, che recita “ChatGPT can make mistakes. Consider checking important information”.

C’è pure chi ha rimarcato come ogni output di ChatGPT, dal più banale e corretto al più bizzarro e sbagliato, possa tecnicamente essere definito un’allucinazione. Secondo Oliver Bown, autore di un saggio su creatività e algoritmi, se l’allucinazione è il disallineamento tra percezione soggettiva e realtà oggettiva, e per uscire da uno stato simile occorre un riscontro esterno, una sorta di fact-checking, non c’è via d’uscita per le AI. Il loro modo di funzionare, infatti, non incorpora alcuna autoverifica di validità su quanto detto o prodotto ma si basa solo su ricorrenze statistiche. Potremmo dunque dire che tutti i loro risultati abbiano natura allucinatoria.

Già l'esistenza di un dibattito di questo tipo rende immediatamente evidente quanto nella narrazione dei media l'intelligenza artificiale sia tornata visibile come soggetto dotato di una sua *agency* e di caratteristiche proprie.

Dopo altre forme di convivenza tra umani e intelligenza artificiale più pacifiche perché di fatto meno visibili, dove l'AI è dissimulata, nascosta, nello svolgimento delle sue funzioni – basti pensare all'autocompletamento nella scrittura delle e-mail, all'elaborazione di un percorso su una mappa, ai suggerimenti di acquisto sui profili e-commerce e a tutti quei casi in cui gli algoritmi assolvono dei compiti per noi in modo silenzioso, tutti esempi che Floridi (2014; 2020) includerebbe sotto la categoria di AI debole e riproduttiva – da circa una decina d'anni hanno iniziato a emergere nuovi dispositivi che mostrano un'AI forte e produttiva e hanno di fatto cambiato le regole del gioco, imponendo dei nuovi soggetti con i quali fare i conti.

Ora il panorama è completamente cambiato: l'intelligenza artificiale non è solo integrata in servizi e applicazioni ma agisce per nostro conto, autonomamente, a partire da richieste sempre più complesse. È il caso dei cosiddetti *smart objects*, recentemente analizzati, da una prospettiva socio-semiotica, in quanto soggetti non umani dotati non solo di intenzionalità ma anche di *agency* (Peverini, Perri, Finocchi 2020), delle vetture a guida automatica (Finocchi 2023) e naturalmente di ChatGPT (Montanari 2023).

Sono nuovi soggetti *AI-based* anche i cosiddetti *AI art generators*, in grado di creare autonomamente immagini originali a partire da input testuali, proprio come ChatGPT è in grado di generare testi a partire da un primo prompt. Ma in che modo tali soggetti non umani, esperti nella creazione di output visivi, si relazionano con i soggetti umani che a loro affidano tale compito? Obiettivo di questo contributo è provare a rispondere a questa domanda analizzando i diversi risultati visivi che scaturiscono da modi diversi di intendere e di utilizzare tali tecnologie per produrre immagini.

## **1. Le tecnologie AI per la generazione delle immagini e la creazione uomo-macchina come campo di negoziazione intersoggettiva**

Ci pare opportuno, prima di procedere, provare a chiarire, pur se in modo estremamente sommario, il funzionamento delle tecnologie AI *text-to-image*. In che modo, ovvero, si passa dalla descrizione di un'immagine da parte di un soggetto umano alla produzione di un'immagine da parte dell'algoritmo? Semplificando molto, alla base delle tecnologie di *pattern generation* delle GAN (Generative Adversarial Networks) ci sono le ben note dinamiche di *pattern recognition* proprie delle reti neurali, alle quali diversi dispositivi, anche d'uso comune, ci hanno già abituato (per fare solo un esempio, il riconoscimento facciale per sbloccare lo smartphone). Un algoritmo può creare qualcosa di mai esistito, come un riccio-girasole (questo l'esempio fornito da OpenAI sull'homepage di Dall-E 3, per mostrare come sia possibile persino dare corpo all'immaginazione di un bambino che chieda un "super-duper sunflower hedgehog") perché basandosi su un dataset di milioni di immagini può riconoscere i tratti che caratterizzano un riccio e un girasole, pensati separatamente, e operare una sintesi visiva efficace combinandoli tra di loro. Il criterio che guida l'identificazione dei pattern quanto la loro riproduzione è di natura statistica: tanto più una figura sarà presente sul dataset, tanto più sarà capace di influenzare il risultato finale, imponendo i suoi tratti più salienti nell'output visivo finale.

Il riconoscimento macchinico delle immagini, dunque, non funziona come la visione umana: l'algoritmo non lavora in nessun caso solo a partire dal riconoscimento di tratti visivi, ma può funzionare solo ed esclusivamente grazie al fatto che le immagini del dataset di partenza sono classificate da specifiche categorie semantiche. Solo grazie a queste procedure, che avvengono grazie a una specifica divisione del lavoro classificatorio, effettuata manualmente e spesso in modo opaco (Pasquinelli 2023), è possibile chiedere all'algoritmo di immaginare una figura e di riprodurla.

Senza la classificazione tutta umana delle immagini non esisterebbe insomma la cosiddetta visione artificiale – e il progetto *ImageNet Roulette* (2019) di Trevor Paglen, strutturato proprio per portare alla luce le procedure classificatorie, non esenti da bias, alla base di ImageNet (la più grande banca dati di immagini per il *machine learning*), mostra bene, se osservato da una prospettiva semiotica, come anche

quella che potremmo definire, sulla scia di Greimas (1984), griglia di lettura “macchinica” del mondo naturale sia a tutti gli effetti basata su un’interpretazione di pattern e non solo sulla loro individuazione.<sup>1</sup> Rispetto a software come Dall-E, Stable Diffusion e Midjourney, c’è chi considera queste tecnologie come delle nuove protesi per i processi creativi umani, nell’orizzonte di una “artificial aesthetics” (Manovich-Arielli 2022), mentre secondo altri la pericolosa verosimiglianza delle immagini generative insidierebbe la creatività stessa e pittori, fotografi, illustratori potrebbero essere soppiantati, sul lungo periodo, da nuovi soggetti macchinici (Egair 2023).

Il dibattito sulla natura della creatività, umana e sintetica, è aperto e molto ampio (Zylinska 2020; Eugeni 2021; Manovich-Arielli 2022; Mitchell 2023), ma non è questo l’orizzonte di indagine di questo contributo, così come non saranno approfondite ulteriormente le dinamiche di funzionamento degli algoritmi per le immagini da un punto di vista semiotico.

Quello che invece proveremo a fare qui è ragionare su come AI e creatività umana possano di fatto vivere insieme, e in molti modi, ovvero su come possano operare una “mise en commun des distances” (Barthes 1976, p. 37) interagendo tra loro in forme e tempi differenti.

Nelle lezioni al Collège de France sul tema del vivere insieme, Barthes fa suo il concetto di *idioritmia*, che ritrova nei racconti di viaggio dello scrittore Jacques Lacarrière. In Grecia, e nello specifico sul monte Athos, *cenobitici* sono i monasteri in cui tutte le attività si svolgono in comune; sono invece *idioritmiche* quelle comunità in cui “chacun vit littéralement à son propre rythme” (Lacarrière 1976, p. 40), ovvero dove la vita di ogni monaco, entro certe regole condivise, può rinegoziare liberamente i propri spazi per andare al ritmo degli obblighi comunitari oppure ritagliarsi propri spazi di raccoglimento. Lontano dal polo estremo, quello dell’eremitaggio e del totale ritiro del singolo dal mondo, l’ideale idioritmico offre a Barthes la possibilità di pensare una “version tempérée” dell’isolamento antisociale che allo stesso tempo critichi la spinta all’omogeneizzazione propria della struttura sociale.

L’idea barthesiana del vivere insieme e di “une éthique (ou une physique) de la distance entre les sujets cohabitant” (Barthes 2002, p. 110) può servire così da modello per provare a interrogarsi sulle specifiche modalità di incontro tra soggetti umani e non umani.

Al di là dei frequenti dibattiti che non vanno oltre la distinzione tra AI-autore e AI-strumento, quindi tra due possibili *agency* distinte e contrapposte (quella macchinica e quella umana), ci sembra più interessante indagare le specifiche articolazioni della relazione tra umani e non umani che questi nuovi dispositivi di produzione di immagini rendono possibili, come nuove forme di intersoggettività e di interoggettività, e provare a farlo proprio a partire dal prodotto di questa interazione, le immagini generative.

Si tratterà, dunque, non soltanto di descrivere il funzionamento tecnologico di tali dispositivi, ma di indagare il modo in cui tali dispositivi possano produrre, oltre che output automatici, effetti di senso complessi, a seconda della loro specifica messa in discorso. Per fare questo occorre innanzitutto situare tali dispositivi nel panorama visuale contemporaneo, panorama rispetto al quale l’algoritmo non può non prendere posizione.

### 1.1 Le *AI-generated images* e la composizione “ben formata”. AI come autore delegato

Midjourney è nato a marzo 2022 e ha iniziato a circolare sotto forma di beta grazie a piattaforme di sharing come Discord. In molti hanno raccolto esempi della sua evoluzione, ed è evidente come dalla prima versione alle successive gli output siano sempre più convincenti (Fig. 1). Se i primi esperimenti tradiscono un assemblaggio maldestro di tratti visivi diversi, un allineamento ancora non ben saldo tra i modelli del dataset di training e l’atteso (le tante gambe dell’astronauta), gli ultimi esempi raggiungono livelli di coerenza visiva inimmaginabili anche solo mesi prima e un livello di fotorealismo altissimo.

Al momento attuale le immagini generative sono ancora più difficili da distinguere da illustrazioni, fumetti, fotografie “reali”. Questa evoluzione del mezzo tecnologico mostra bene come l’algoritmo sia stato via via perfezionato per produrre immagini sempre più perfette, sempre meno *uncanny* (Mori 1970)

---

<sup>1</sup> Sul tema del riconoscimento automatico delle immagini e sui suoi impliciti semiotici, oggetto di alcune sperimentazioni artistiche (come il già citato progetto di Paglen), ci permettiamo di rimandare a Manchia 2022.

e sempre più, verrebbe da dire, “senza cuciture”, proprio come la DS di Barthes (1957), capaci di stupire per la naturalezza con cui si inseriscono nel mondo delle immagini già esistenti.

Ecco che il web si è subito popolato di immagini artificialmente costruite “che sembrano fotografie” (e come tali vincono premi), di fake images (il papa in Moncler), di opere d’arte “nello stile dell’artista X”, e programmi di grafica come Adobe Illustrator hanno implementato una funzione, “riempimento generativo”, attraverso la quale è possibile estendere in modo totalmente coerente un’immagine ben oltre il proprio bordo (aprendo nuove frontiere al rendering nel progetto di design o di architettura).

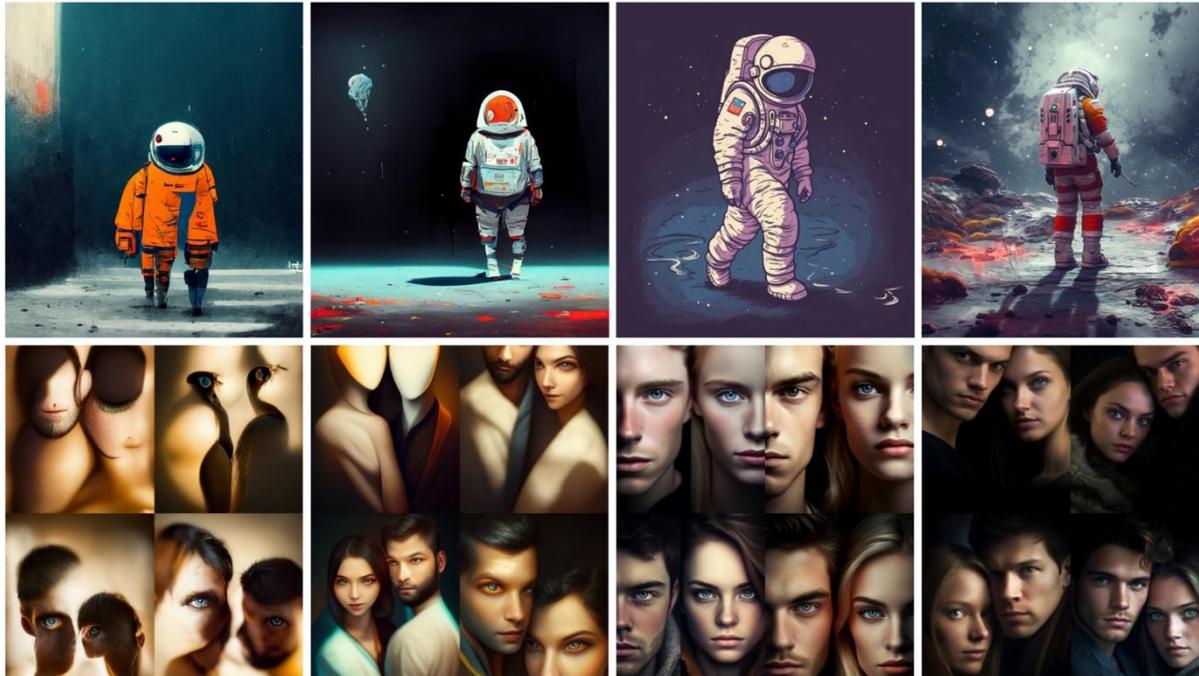


Fig. 1 – Evoluzione di Midjourney dalla versione 1 (2022) alla versione 5 (2023), Philipp Stelzel.

Prodotti come questi esibiscono, sul piano figurativo delle immagini che producono, un forte tratto di *continuità* rispetto al panorama visuale noto, rispetto al quale non vogliono differenziarsi ma piuttosto integrarsi totalmente. Dal punto di vista della relazione intersoggettiva tra AI e utente, l’AI utilizzata per costruire immagini il più possibile verosimili (fino al limite del fake), mimando autori esistenti o producendo rappresentazioni credibili di eventi irreali, si potrebbe definire come una sorta di autore *delegato* (Latour 1994).

Contro la trasformazione dell’AI in soggetto che occupa una posizione specificamente umana – e come tale, seguendo Latour (1993), può essere definito *antropomorfo* – è stata avanzata la proposta di marcare, con un watermark, i prodotti visivi dell’AI, così che non possano essere in nessun caso scambiati con immagini “umane”, posizione che però ignora del tutto la già ben presente commistione tra tecniche digitali, sia di pre- che di postproduzione, ed expertise umana implicita nella produzione di immagini mediante software e già ampiamente discussa (Manovich 2013).

Se questo è lo standard della produzione di immagini tramite l’AI, ci sembra però interessante indagare i molti modi in cui progetti e autori differenti usano questi stessi dispositivi operando variazioni a partire da questo schema, forzando la rassicurante (e allo stesso tempo inquietante) continuità tra immagini “classiche” e immagini AI per ottenere dei risultati decisamente distanti dall’atteso.

Nei paragrafi che seguono tenteremo di intercettare alcuni degli immaginari che deviano dallo standard della composizione algoritmica “ben formata”, a partire dalla descrizione di alcune differenti pratiche di utilizzo dell’AI e dai relativi discorsi mediatici circolanti oltre che da alcune immagini esemplari di questi approcci tecnologici. Non si tratterà dunque dell’analisi di un corpus ma di un primo tentativo di carotaggio, per così dire, che tuttavia ci pare utile per evidenziare alcune delle strategie discorsive in gioco.

## 1.2 Interpolazioni algoritmiche e retorica del brulichio. AI come co-autore

Non appena la tecnologia delle *AI-generated images* ha cominciato a consolidarsi, su piattaforme come Reddit hanno fatto la loro comparsa immagini *altre*, tutte accomunate dalla loro capacità di esibire radicalmente la loro natura non convenzionale rispetto alle altre immagini AI che affollano social e web (e non di rado riescono a farsi passare per vere). Sono immagini delle quali è facile dare una lettura figurativa e nelle quali allo stesso tempo è possibile, e altrettanto immediato, percepire un secondo regime di rappresentazione che si sovrappone, negandolo, al precedente (Figg. 2-3).



Figg. 2-3 – Immagini generate mediante Stable Diffusion e ControlNet, Ugleh e 3Deal (fonte: Reddit).

Alcuni digital artist, infatti, sono noti per compiere vere e proprie azioni programmate insieme alla macchina, sfruttando specifiche strutture neurali alternative (come ControlNet) capaci di elaborare più prompt di natura differente allo stesso tempo.

Ne nascono immagini in cui i tratti visivi convocati funzionano efficacemente ed alternativamente sia come formanti figurativi in un contesto a densità figurativa standard, che costituendosi in formanti di altra natura, come nel caso degli esempi di *spiral art* (Fig. 2) o delle immagini definite “subliminali” (con scritte come OBEY, come in Fig. 3), per il loro potere di suggestione “deviante”.

Escher ci ha già ampiamente abituati a immagini capaci di produrre continui slittamenti tra piani prospettici diversi, senza sosta, per un osservatore che è costantemente obbligato a rimettere in discussione quello che vede. Più che chiedersi che tipo di arte sia quella di Escher, o se sia arte o meno, Gombrich ha mostrato molto bene in che modo un’immagine “anomala” come quella di Escher e, più in generale, un’immagine illusionistica possa invece parlarci, per contrasto, di tutto quello che in un’immagine diamo per scontato.

Allo stesso modo, guardare a questi usi alternativi delle AI generative mostra bene quanto esse si discostino dalla continuità formale e dalla coerenza percettiva che ci aspettiamo da un’immagine, modello che l’uso “ben formato” dell’AI per la produzione di immagini mostra bene in opera.

A ben guardare, però, le immagini disturbanti di Escher e le immagini devianti prodotte mediante ControlNet rompono lo standard visivo atteso in modi radicalmente differenti: le prospettive impossibili di Escher disgregano la coerenza architettonica, basata su un unico punto di vista prospettico, ricostruendo microcoerenze spaziali che funzionano solo localmente, in porzioni dell’immagine; gli esperimenti di ControlNet, invece, innestano in un orizzonte di attese qualcosa non di contraddittorio ma di completamente inatteso, lavorando per scomposizione e per giustapposizione, finendo per costruire immagini coerentemente leggibili solo “a corrente alternata”: così nella rappresentazione figurativa del villaggio di campagna si innesta, a un altro livello di lettura che nega il precedente rapporto figura/sfondo, il tracciato 2d di una spirale (Fig. 2) o, nelle immagini con le scritte nascoste, i soggetti di una fotografia perdono ogni tridimensionalità e valenza figurativa per comporsi in figure tipografiche.

Questo continuo, incessante, scambio tra due distinti regimi visivi in conflitto tra loro, per come è realizzato, ci parla di un'interpolazione calcolata che non possiamo che sentire come artificiale. È particolarmente evidente nelle immagini al contempo fotografiche e tipografiche, che convocano due regimi differenti del visibile come scrittura e immagine (Elkins 1999). Ci troviamo insomma quasi a toccare con mano lo scontro tra i singoli prompt che danno origine all'immagine, nel segno di una *discontinuità* rivendicata ed esibita.

Viene in mente, fatte le dovute proporzioni, quanto diceva Barthes delle immagini di Arcimboldo, inquietanti proprio perché esibiscono uno sregolamento di quanto ci attendiamo da un quadro, e proprio per il loro “brulichio incessante”:

Avviene come se Arcimboldo sregolasse il sistema della pittura [...] per produrre una specie di mostro strutturale [...]: tutto significa a due livelli; per questo la pittura di Arcimboldo funziona come una negazione leggermente terrificante della lingua pittorica (Barthes 1978, p. 135).

La stessa “negazione leggermente terrificante”, non del pittorico ma dell'artificiale verosimile posto sotto il segno della continuità, ci sembra di ravvisarla in queste immagini. Sentiamo queste immagini come macchiniche, come artefatte, avvertiamo il loro brulichio, proprio perché le modalità di funzionamento che mettono in scena esibiscono, come punto di forza, una mancanza di quella coerenza visiva, non solo formale ma di contenuto, che esigiamo dalle immagini figurative.

Proprio tramite l'esplicita messa in gioco, con tutte le sue “cuciture” in vista, di un doppio registro visivo, frutto dell'identificazione di pattern simili in immagini dal contenuto differente, queste immagini evidenziano bene la natura composita del processo di produzione dell'AI, rendendo visibili le procedure di scomposizione e di riassettaggio che sono all'origine di ogni immagine di sintesi (Manovich 2024).

Non si tratta dunque solo di una questione tecnologica (l'applicazione di ControlNet), ma della rilevanza che tale procedimento assume nella costruzione dell'immagine e del suo specifico effetto di senso.

Simili esperimenti ricordano da vicino i *GoogleGrams* di Joan Fontcuberta (circa 2005), una serie prodotta dall'applicazione di uno specifico algoritmo per ricostituire immagini a partire da una data fotografia (per esempio, quella di un homeless) su un database fotografico omogeneo (quello dei ritratti delle 25 persone più ricche del mondo secondo Forbes). Qui la provocazione si sprigionava, oltre che dalla fortissima frizione tra i due regimi visivi, l'immagine-mosaico e le singole immagini, anche dal contrasto tematico soggiacente.

Gli esperimenti con ControlNet sono meno provocatori (nessun manifesto contrasto tematico tra i due piani) ma forse proprio per questo maggiormente disturbanti: la discontinuità sul piano visivo si raddoppia in una discontinuità sul piano del contenuto, senza che nessuna ulteriore correlazione si inneschi tra i due livelli.

Quest'effetto di senso di discontinuità, dal punto di vista discorsivo, sembra corrispondere a una diversa relazione tra utente e AI: qui l'intelligenza artificiale non gioca a fare l'artista (fingendosi umana) ma diventa a tutti gli effetti un *co-autore* visibile, le cui tracce, per gli effetti eterogenei che imprime all'immagine, sono ben leggibili, insieme al prompt (o all'artista, come nel caso di Fontcuberta) che istituisce e governa la frizione tra le due logiche visive imposte alla macchina.

### **1.3 Forma, deformazione, decomposizione: l'estetica dell'errore tecnologico. AI come anti-autore**

Altrettanto interessanti sono le dinamiche di interazione tra artisti e AI che mettono in questione la tendenza omogeneizzante che assimila le *AI images* alle altre immagini, lavorando piuttosto su una *non-continuità* rispetto al panorama visivo preesistente. È qui che il concetto di *allucinazione*, inteso sia come deviazione del funzionamento standard di *pattern recognition-pattern generation* che, come deviazione da un orizzonte di aspettative rispetto al visibile, può tornare utile.



Fig. 4 – *Vampire* (*Corpus: Monsters of Capitalism*).  
*Adversarially Evolved Hallucination*, Trevor Paglen,  
2017.

Della serie *Adversarially Evolved Hallucination* (2017) di Trevor Paglen, *Vampire* (Fig. 4) è forse l'immagine più emblematica. Questa creatura mostruosa, che deve buona parte della sua deformità alla sua incoerenza visiva e assomiglia molto ai primi sogni dell'AI (si chiamava Deep Dream il primo tentativo di produzione generativa di immagini, elaborato da Google molto prima di Midjourney, nel 2014) è un buon esempio di quello che intendiamo con messa in discussione di un orizzonte visivo di riferimento di impostazione classica.

Più che un assemblaggio ritroviamo qui una *decomposizione*, che a sua volta deriva da un intervento radicale, da parte di Paglen stesso, sulle strutture classificatorie che presiedono al riconoscimento dei pattern e alla costruzione dell'immagine algoritmica. Per ottenere questa immagine Paglen ha infatti nutrito l'algoritmo di immagini di training classificate in modo alternativo, allenando la macchina ad associare alla categoria "vampiro" tutte le descrizioni (in letteratura e in filosofia) e le rappresentazioni allegoriche della voracità sfruttatrice del capitalismo. A partire da questo allenamento "eversivo", l'algoritmo istruito da Paglen ha così potuto costruire un'immagine totalmente dedotta dal corpus e pienamente rispondente agli input di partenza e allo stesso tempo disorganica, rispetto al nostro immaginario. Proprio per questa sua natura allucinatoria di forma decaduta, in cui sono più i contrasti cromatici e il titolo a orientarci nell'interpretazione, *Vampire* riesce a rappresentare la parzialità stessa che sta alla base delle dinamiche di classificazione (evidenziando anche come la potenza dell'atto creativo, di converso, sia nel suo produrre delle rotture significative a partire dall'esistente).

Altri esempi che lavorano nella direzione di un simile effetto di non continuità ma in modo meno radicale sono tutte quelle immagini che sfruttano i cosiddetti *errori* della macchina (tutti i casi in cui non risponde come dovrebbe ai prompt) per farla andare oltre l'immagine media, statistica, che tenderebbe a produrre per amor di verosimiglianza.

Un collettivo di artisti che lavora in questo modo è il gruppo degli Exquisite Workers, il cui nome richiama da vicino proprio il gioco collettivo surrealista del *cadavre exquis* – gioco che nasce come concatenazione libera e anarchica di parole prodotte da più autori e finisce presto per allargarsi al collage fotografico e al disegno, con risultati ora difficilmente visibili vista la natura effimera e desacralizzante del gioco stesso, nei confronti del concetto stesso di opera e di autorialità (Vasseur 2014).

Esplicito è il riferimento ai surrealisti e al loro modo di procedere. Così Anna Dart, tra i coordinatori del collettivo:

In essence, there is a parallelism between exploring the depths of the subconscious — a mysterious, untamed realm — and working with AI. Both originate from this magical, hidden place and carry an element of surprise upon completion (Exquisite Workers 2023).

Assumendo come parte della propria filosofia creativa l'errore e l'imprevisto della macchina, non è infrequente che tali immagini tendano ad assumere coloriture surreali, con sfumature di magico o di impossibile tanto nella combinazione di temi e nell'accostamento di soggetti (fig. 5) quanto nella resa plastica e nello stile visivo, che spesso si fa ibrido in modo straniante, mescolando indistintamente pittura, illustrazione e fotografia (Fig. 6).



Figg. 5-6 – *Horse*, June Xenocat (a sinistra); *Atonement*, Polza (a destra).

Come potremmo definire le relazioni intersoggettive che stanno alla base di simili allucinazioni visive? Se il *cadavre exquis* surrealista è una vera e propria creazione collettiva e anarchica a tutti i livelli, perché non presuppone nessuna compresenza degli autori (né nello spazio né nel tempo), delineando il paradosso di un'«idioritmia radicale, “rapport insoupçonné entre le contemporain et l'intempestif” (Barthes 2002, p. 36), il cadavere squisito del surrealismo AI è un puro corpo a corpo *contro* la macchina e le sue logiche normalizzanti.

Nelle allucinazioni macchiniche care agli Exquisite Workers è in atto un gioco di contromosse, tale per cui quei tratti visivi che la macchina giudicherebbe errori vengono invece cambiati di segno e portati al centro dell'azione.

In *Vampire* di Paglen la struttura polemica alla base dell'interazione tra artista e algoritmo è ancora più evidente, perché non si basa sulla gestione alternativa degli effetti della macchina ma agisce programmaticamente a monte, con la costruzione di una “griglia di lettura” alternativa, fatta di categorie costruite ex novo, e l'elaborazione di un dispositivo di conflitto programmato ulteriore tra l'infrastruttura AI per il riconoscimento e quella per la generazione.

È la tensione tra forma e deformazione, tra composizione e decomposizione, che sembra affermarsi in questi esempi. Proprio per l'insistenza di questa struttura polemica, e il suo riverberarsi nella natura stessa dell'immagine, potremmo parlare di AI come *anti-autore*, perché portatore di un programma narrativo opposto a quello dell'autore umano.

#### 1.4 Una nuova forma plurale: il flusso di dati come nuova materia pittorica. AI come collaboratore

Cosa accade, invece, se a essere messa in discorso è proprio la natura multiforme della base di dati originaria? Alcune delle sperimentazioni che hanno avuto più risonanza mediatica in campo artistico sembrano lavorare proprio sulla ricostituzione di un nuovo immaginario, capace allo stesso tempo di farsi carico del discontinuo che presiede alle dinamiche di scomposizione e ricomposizione proprie della *pattern recognition* e della *pattern generation* e di metterlo al centro di una nuova forma capace però di esibire i segni della rottura originaria, sul filo della *non-discontinuità*.

Refik Anadol, nella serie *Machine Hallucination* (2022), compone insieme la pluralità di un dataset di immagini in un'esperienza immersiva, totalmente basata sulla percezione di somiglianze e differenze in un flusso di immagini che pare infinito. Nel caso di *Machine Hallucination. Renaissance Dreams* parliamo di più di 12000 immagini di dipinti del Rinascimento italiano che si ricompongono in un unico, nuovo flusso (Fig. 7). A differenza delle produzioni AI standard, ostentatamente realistiche, e delle immagini costruite secondo la logica dell'errore, *Machine Hallucination* si concentra sulla produzione di una sorta di metaimmagine che non ha inizio né fine ma si trasforma incessantemente.

I singoli momenti visivi restano distinti ma, diversamente che negli assemblaggi di ControlNet, finiscono per risolversi gli uni negli altri.



Fig. 7 – *Machine Hallucination. Renaissance Dreams*, Refik Anadol, 2022.

Un altro esempio artistico di messa in discorso della specificità tecnologica in quanto tale è nel lavoro di Davide Quayola e in particolare nel ciclo *Storms* (2022), che si compone di una serie di dipinti digitali e di video HD girati sulle coste della Cornovaglia in tempesta, generalmente esposti insieme per generare un continuo dialogo tra gli output finali (le immagini digitali) e il materiale grezzo di partenza (i video). Per realizzare i dipinti, a partire dai video sui luoghi di Turner, l'artista ha prima di tutto acquisito i dati dalle riprese dal vero del mare in tempesta per poi rielaborarli grazie all'utilizzo di custom-software e di algoritmi per l'analisi delle immagini e la manipolazione delle informazioni, i quali hanno restituito la portata cinetica delle singole ondate che è poi stata utilizzata per ricomporre digitalmente, tratto dopo tratto, pixel dopo pixel, la tempesta turneriana (Fig. 8).



Fig. 8 – *Storms*, Davide Quayola, 2022.

A partire da uno dei temi dei più classici della poetica del sublime, come sottolinea molto giustamente Lucia Corrain su un suo recente testo, Quayola riesce a raggiungere un suo sublime:

Se nelle sue opere Turner introduce l'energia attraverso la pennellata, Quayola utilizza vettori digitali alimentati da algoritmi per trasformare il mare in onde tumultuose. La forza cinetica che ne consegue è tutto il brulichio di un flusso che oscilla tra il sublime naturale e quello digitale (Corrain 2022, p. 19).

Sono insomma le infinite oscillazioni del mare della Cornovaglia, misurate per ampiezza e per forza, a essere trasformate nella materia dell'opera digitale dall'algoritmo "pittorico" appositamente fatto costruire da Quayola. Corrain (2022) parla di "sublime digitale", ma potremmo – proponiamo – estendere questa accezione, e parlare più specificatamente di un vero e proprio *sublime tecnologico*: l'osservatore contempla non soltanto la distanza che lo separa dall'insondabile evento naturale, ma anche quella che gli fa intuire la complessità dell'analisi algoritmica. E anche *Machine Hallucination* di Anadol, a suo modo, apre uno squarcio su un'immensità, quella dei database di riferimento, che non riusciamo a misurare ma possiamo percepire.

In casi come questi, in cui è molto più marcata la mano dell'artista, mediatore necessario tra la raccolta dei dati e l'output finale, il ruolo degli algoritmi è certamente importante ma di fatto ancillare, perché del tutto incanalato all'interno del più generale progetto artistico. Il lavoro sugli algoritmi o la generazione di nuovi algoritmi sono insomma solo una fase della costruzione dell'opera. La manualità, per così dire, dell'AI si trova insomma a operare nella cornice del lavoro artistico, e il suo fare è subordinato al volere dell'artista come gli apprendisti di bottega riportavano al maestro, sforzandosi di eseguire il loro compito nello specifico campo di applicazione a loro assegnato. Per questo motivo, tanto nell'esempio di Anadol quanto nell'esempio di Quayola, potremmo definire l'AI come un *collaboratore* dell'artista-autore, più che come autore.

## **2. Dalla *mimicry* macchinica al sublime tecnologico: tipologie, forme e protagonisti della creazione AI**

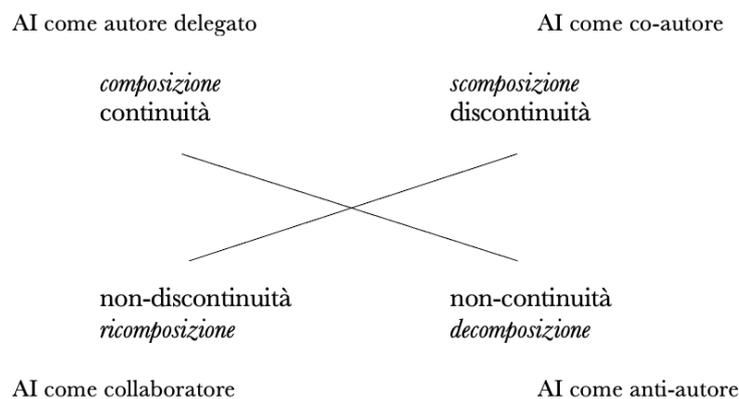
L'affermarsi dell'intelligenza artificiale per la generazione delle immagini, in un panorama visuale già ampiamente "postfotografico" come il nostro, in cui siamo ormai abituati alla trasformazione dell'immagine una volta che è stata prodotta, radicalizza ulteriormente la dinamica tra produzione e trasformazione, facendole coincidere in un solo momento, quello dell'elaborazione dell'input in un output (Fontcuberta 2018; Pinotti e Somaini 2016; Pinotti 2024).

Analogamente, il fatto che un'immagine possa essere creata da una semplice stringa di testo, grazie al funzionamento delle GAN tra dataset di riferimento e prompt di input, non può che generare un dibattito intorno al rapporto tra arte, creatività e AI: ha senso parlare di un *AI art*? O è più opportuno descrivere le intersezioni tra uomo e macchina come *AI-driven art*? (Zylinska 2020)

Se, come si sottolinea da più parti, comprendere il funzionamento delle AI generative e le loro applicazioni in molteplici ambiti tradizionalmente “umani” (come la produzione di testi e di immagini) può servire a comprendere meglio non soltanto ciò che definiamo macchinico ma anche ciò che definiamo umano, a prescindere dal soggetto a cui questo aggettivo si applichi (Mitchell 2023), un ottimo punto di osservazione può essere costituito proprio dalle diverse intersezioni tra soggetti umani e non-umani e dal loro “creare insieme”.

Meccanismo fondamentale, alla radice di ogni dispositivo di creazione macchinica generativa, sono le dinamiche di separazione e di riassetto modulare che caratterizzano *pattern recognition* e *pattern generation*, ma è il modo in cui volta per volta simili dispositivi sono portati sulla scena del visibile che ci interessa maggiormente: ecco che le immagini che le varie piattaforme come Dall-E, Stable Diffusion, Midjourney producono per nostro conto come “original, realistic images” mimano, per *continuità*, le immagini a cui siamo abituati; non così, invece, le sperimentazioni nerd con specifici plugin come ControlNet, che lavorano per *scomposizione* ed esibiscono a livello figurativo la loro stessa *discontinuità* strutturale.

Ancor più radicali sono le sperimentazioni che operano per *non-continuità* o per *non-discontinuità*: le prime (Paglen e il collettivo Exquisite Workers) mettono in discussione la natura “realistica” delle immagini AI facendo leva sulla deviazione dalla norma in modi anche molto diversi, come si è cercato di mostrare, valorizzando l'errore per portare alla luce i perturbanti impliciti di questi dispositivi (per questo motivo abbiamo parlato di deformazione e *decomposizione*); le seconde (Anadol e Quayola) lavorano ancora più in profondità, affondando le mani nella materia prima dell'AI per la produzione di immagini, i dati, e provando a operare delle sintesi complesse, per *ricomposizione*, che aprono anche un vertiginoso squarcio sulle precondizioni di ogni immagine macchinica (ragion per cui abbiamo parlato di *sublime tecnologico*). Per provare a schematizzare quanto detto sin qui:



Si tratta di una panoramica, per forza di cose, limitata e parziale – su cui non si può che continuare a lavorare – ma ci pare rilevante ragionare sul modo, ogni volta peculiare, in cui soggetto umano e non umano (artista e AI), rinegoziano le loro distanze, rimodulandosi incessantemente: dalla delega alla co-autorialità, dalla costruzione di una nuova voce d'autore in opposizione a quella algoritmica alla messa a frutto delle capacità dell'AI in un orizzonte artistico più ampio.

Al di là delle possibilità tecnologiche, o delle polarizzazioni tra *AI art* e *AI-driven art*, o ancora delle semplificazioni del discorso mediatico, è sull'orizzonte della messa in discorso di tali dispositivi che si gioca la partita del senso di questi esperimenti visivi che sono già parte integrante del nostro immaginario.

## Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Arcagni, S., 2018, *L'occhio della macchina*, Torino, Einaudi.
- Arielli, E., 2022, "Even an AI could do that", in L. Manovich, E. Arielli, *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI*, [www.manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetic](http://www.manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetic).
- Barthes, R., 1957, *Mythologies*, Paris, Seuil; trad. it. *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi 1994.
- Barthes, R., 1978, "Arcimboldo ovvero retore e mago", in Id., 1982, pp. 130-147.
- Barthes, R., 1982, *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Paris, Seuil; trad. it. *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Torino, Einaudi 1985.
- Barthes, R., 2002, *Comment vivre ensemble. Simulations romanesques de quelques espaces quotidiens. Notes de cours et de séminaires au Collège de France, 1976-1977*, Texte établi, annoté et présenté par Claude Coste, Paris, Seuil-IMEC.
- Bown, O., 2021, *Beyond the Creative Species: Making Machines That Make Art and Music*, Cambridge, Massachusetts-London, England, The MIT Press.
- Corrain, L., 2022, "Quayola. Lo sguardo, la tavolozza, il pennello tecnologico", in V. Catricalà, L. Corrain, B. Saint Girons, a cura, *Quayola. Forze/Vettori/Cromie. Tempeste digitali e moti in espansione*, Roma, La Bussola, pp. 15-29.
- Egair, 2023, "Our Manifesto for AI companies regulation in Europe", [www.egair.eu/#manifesto](http://www.egair.eu/#manifesto), consultato il 10 agosto 2024.
- Elkins, J., 1999, *The Domain of Images*, Ithaca, NY, Cornell University Press.
- Eugeni, R., 2021, *Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno)*, Brescia, Morcelliana.
- Exquisite Workers, 2023, "AI Surrealism: The World's Largest AI Art Exhibition, NYC, 2023", in *Medium*, 30 maggio, [www.exquisiteworkers.medium.com/ai-surrealism-the-worlds-largest-ai-art-exhibition-2023-8980be9d3e6a](http://www.exquisiteworkers.medium.com/ai-surrealism-the-worlds-largest-ai-art-exhibition-2023-8980be9d3e6a).
- Finocchi, R., 2023, "Lasciati guidare dall'automobile", in *E|C*, n. 37, *La società degli ibridi*, a cura di I. Pezzini, P. Peverini, pp. 173-185.
- Floridi, L., 2014, *The fourth revolution. How the infosphere is reshaping human reality*, Oxford, Oxford University Press.
- Floridi, L., 2020, "Artificial Intelligence as a Public Service: Learning from Amsterdam and Helsinki", in *Philos. Technol.*, n. 33, pp. 541-546.
- Fontcuberta, J., 2018, *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, Torino, Einaudi.
- Gombrich, E., 1960, *Art and Illusion. A study in the psychology of pictorial representation*, London, Phaidon; trad. it. *Arte e illusione. Uno studio sulla psicologia della rappresentazione pittorica*, Torino, Einaudi 1965.
- Greimas, A. J., 1984, "Sémiotique figurative et sémiotique plastique", in *Actes Sémiotiques*, n. 60, pp. 5-24; trad. it. "Semiotica figurativa e semiotica plastica", in P. Fabbri e D. Mangano, a cura, *La competenza semiotica. Basi di teoria della significazione*, Roma, Carocci, 2012, pp. 297-319.
- Kelly, R., 2023, "OpenAI's Sam Altman: Hallucinations are part of the 'magic' of generative AI", [www.itpro.com/technology/artificial-intelligence/openais-sam-altman-hallucinations-are-part-of-the-magic-of-generative-ai](http://www.itpro.com/technology/artificial-intelligence/openais-sam-altman-hallucinations-are-part-of-the-magic-of-generative-ai).
- Lacarrière, J., 1976, *L'Été grec. Une Grèce quotidienne de 4 000 ans*, Paris, Plon.
- Landowski, E., Marrone, G., a cura, 2002, *La società degli oggetti, Problemi di interoggettività*, Roma, Meltemi.
- Latour, B., 1993, "Le groom est en grève. Pour l'amour de Dieu, fermez la porte", in B. Latour, *Petites leçons de sociologie des sciences*, Paris, La Decouverte; trad. it. "Il chiudiporta è in sciopero, per amor di Dio tenete la porta chiusa", in B. Latour, 2021, pp. 93-116.
- Latour, B., 1994, "Une sociologie sans objet? Remarques sur l'interobjectivité", in *Sociologie du travail*, n. 4; trad. it. "Una sociologia senza oggetto? Note sull'interoggettività", in B. Latour, 2021, pp. 117-144.
- Latour, B., 2005, *Reassembling the Social*, Oxford, Oxford University Press; trad. it. *Riassemblare il sociale*, Milano, Meltemi 2022.
- Latour, B., 2021, *Politiche del design. Semiotica degli artefatti e forme della socialità*, a cura di D. Mangano e I. Ventura Bordenca, Milano, Mimesis.
- Manchia, V., 2022, "Ricambiare lo sguardo delle macchine. Dietro gli impliciti della *face recognition* attraverso le training images", in E. Soro, C. Voto, M. Leone, a cura, *Cronotopi del volto*, Roma, Aracne, pp. 284-292.
- Manovich, L. 2013, *Software takes command*, New York, Bloomsbury Academic.
- Manovich, L., 2018, *AI Aesthetics*, Strelka Press, Moscow; trad. it. *L'estetica dell'intelligenza artificiale*, Roma, Luca Sossella 2020.



- Manovich, L., 2022, “Who is an “Artist” in Software Era?”, in L. Manovich, E. Arielli, *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI*, [www.manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetic](http://www.manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetic).
- Manovich, L., 2024, “Separate and Reassemble: Generative AI Through the Lens of Art and Media Histories”, in L. Manovich, E. Arielli, *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI*, [www.manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetic](http://www.manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetic).
- Montanari, F., 2023, “A Voce Alta. ChatGPT e le altre. Intelligenze artificiali, attori sociali e comunicazione politica”, in *Comunicazione politica*, 3, pp. 485-494.
- Mitchell, W.J.T., 2023, “From Robots to iBots: The Iconology of Artificial Intelligence”, *Los Angeles Review of Books*, 22 luglio, [www.lareviewofbooks.org/article/from-robots-to-ibots-the-iconology-of-artificial-intelligence](http://www.lareviewofbooks.org/article/from-robots-to-ibots-the-iconology-of-artificial-intelligence).
- Mori, M., 1970, “Bukimi no tani Genshō”, in *Energy*, 7, pp. 33-5.
- Pasquinelli, M., 2023, *The eye of the master. A social history of artificial intelligence*, London-New York, Verso.
- Peverini, P., 2021, “Smart Objects as Social Actors Towards a New Society of Objects between Semiotics and Actor Network Theory”, in *Versus*, 2, pp. 285-298.
- Peverini, P., Perri, A., Finocchi, R., 2020, “Smart objects in daily life: Tackling the rise of new life forms in a semiotic perspective”, in *Semiotica*, 236-237, pp. 141-166.
- Pinotti, A., 2024, *Il primo libro di teoria dell'immagine*, Torino, Einaudi.
- Pinotti, A., Somaini, A., 2016, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino, Einaudi.
- Turing, A.M., 1950, “Computing Machinery and Intelligence”, in *Mind*, n. 59, pp. 433-460.
- Vasseur, C., 2014, “Le jeu surréaliste et son internationalisation à travers le cadavre exquis”, in G. Monnier, J. Vovelle, a cura, *Un art sans frontières. L'internationalisation des arts en Europe (1900-1950)*, Paris, Éditions de la Sorbonne, pp. 65-76.
- Zylinska, J., 2020, *AI Art. Machine Visions and Warped Dreams*, London, Open Humanities Press.