

Cos'è l'Arte? (Estratti dai principali dizionari ed enciclopedie dell'Arte)

“L'arte è l'espressione creativa dell'immaginazione e dell'abilità umana, finalizzata a creare opere che possano essere apprezzate per la loro **bellezza**, **significato emotivo** o **contenuto intellettuale**.”
Enciclopedia dell'Arte Garzanti

“L'arte è l'espressione di idee, emozioni e immaginazione, che tramite la creatività, la **forma e la bellezza**, **comunicano un messaggio** e stimolano una risposta emotiva in chi lo osserva.”
Oxford Dictionary of Art

“Attività umana che, mediante la creazione di forme e immagini, **esprime l'esperienza emotiva e concettuale dell'uomo**, ne traduce le istanze di conoscenza, di comunicazione e di trasfigurazione, ed è volta a offrire, sia nella dimensione **estetica** che in quella **etica**, una chiave di lettura della realtà e del senso della vita.”
Enciclopedia dell'Arte Treccani

“L'arte è la capacità di trasformare la materia e la mente in qualcosa che abbia valore **estetico** ed **emotivo** per chi lo guarda o lo ascolta.”
Merriam-Webster

“L'arte è l'espressione di una sensibilità umana che cerca di comunicare un'esperienza estetica attraverso la creazione di opere che manifestano una **bellezza formale**, un **significato** o una visione del mondo.”
Encyclopædia Universalis

“L'arte è l'espressione di un **pensiero**, di una sensibilità, di un'intuizione, di un'esperienza, di una visione del mondo che si traduce in una **forma**, in un'opera, in un oggetto d'arte.”
Dizionario dell'Arte Moderna e Contemporanea

“L'arte è un insieme di attività umane che, attraverso la creazione di opere, cercano di rappresentare il mondo, la realtà, l'immaginazione e la sensibilità in modo **estetico** e **simbolico**.”
Enciclopedia delle Arti Visive

Da queste definizioni, espressione "ufficiale" della cultura attuale, risulta quindi che per essere considerata **Arte** un'opera contemporanea dovrebbe manifestare:

- una componente estetica (**bellezza formale**)
- una componente simbolica, concettuale o emotiva (**messaggio**)

E non si ravvedono limitazioni o vincoli sulle tecniche utilizzate per la realizzazione di un'opera.

Preso atto del pensiero ufficiale, ognuno ha comunque la sua visione soggettiva, che personalmente non vorrei mai obbligata alla definizione del momento storico.

L'Arte, e il fruitore, devono essere liberi di esprimersi, di sperimentare. Viva l'Arte.

Antonello Vaccaro, Resonance.

La vita continua?!.. (Tema della mostra. Casa Dematteis, Polonghera, Cuneo)

Certamente, **la vita continua.**

Ho i miei anni, e ci sono ancora. Ho superato la pandemia senza troppi problemi, la guerra fisica per ora è altrove, non devo migrare dal mio paese. Sono tra i fortunati. Il mondo e la vita continuano, nonostante tutto.

Sono un grafico / programmatore, e dagli anni '80 uso i computer, sia per lavoro che come tavolozza creativa, sperimentando le tecnologie emergenti applicate al disegno, elaborazione fotografica, al 3D, frattali, video, musica, web e software.

L'informatica fa sempre più parte del processo creativo; dopo la carta, tele e colori, sempre più spesso non si usa più nemmeno il mouse o la tavoletta per disegnare, fare animazioni o creare grafica web: si usano le **istruzioni** (coordinate, colori, spostamenti) scritte nei vari linguaggi.

Ma oggi siamo di fronte ad una svolta probabilmente epocale: **l'intelligenza artificiale.**

Qui si tratta di dialogare con il software, addestrarlo e dirgli cosa fare, quasi fosse una persona. Come una Alexa o un "hey Google", ma molto più evoluta, che prova ad interpretare gli ordini. Non è facile farsi capire, ma siamo solo all'inizio di qualcosa che somiglia molto alla fantascienza, ad HAL9000 di 2001:odissea nello spazio.

Gli sviluppi e i potenziali utilizzi di queste tecnologie (non solo applicate alla grafica ovviamente) pongono domande e scenari inquietanti sul futuro della società; il dibattito tra pro e contro è aperto.

Ho impiegato circa due mesi di full immersion per iniziare a capire come usare l'intelligenza artificiale, e produrre le immagini presentate in questa mostra. E ho solo scalfito la superficie. Buona visione.

Antonello Vaccaro, Resonance

[Vai al sito web](#)

Arte digitale (da Treccani):

"Arte sperimentale, che si avvale delle tecnologie informatiche."

L'Arte Digitale non è un movimento, né un manifesto artistico d'avanguardia, né una tecnologia, ma una sensibilità, un termometro del nostro tempo che indica attraverso proposte originali e un linguaggio innovativo, la trasformazione della società nell'impatto con i nuovi processi creativi e comunicativi.

L'Intelligenza Artificiale

L'**intelligenza artificiale** è un campo dell'informatica che si occupa di sviluppare algoritmi e sistemi in grado di eseguire compiti che richiedono intelligenza umana, come il linguaggio naturale, il ragionamento, il riconoscimento di immagini, la pianificazione e il controllo di macchine. Utilizza diverse tecniche, tra cui l'**apprendimento automatico** (machine learning), la **visione artificiale**, il ragionamento basato su **regole** e l'elaborazione del linguaggio naturale.

- L'**apprendimento automatico** è una tecnica che permette di **addestrare** un modello di intelligenza artificiale a partire da un insieme di dati di esempio.
- La **visione artificiale** si occupa di sviluppare algoritmi e sistemi in grado di analizzare e interpretare immagini e video. Grazie alla visione artificiale, l'IA può essere utilizzata ad esempio per il riconoscimento facciale, la classificazione di oggetti, la diagnosi medica e molte altre applicazioni.

I programmi di **generazione di immagini** con intelligenza artificiale utilizzano algoritmi di apprendimento automatico (machine learning) per creare immagini partendo da dati di input forniti dall'utente (**Prompt**). In particolare, questi programmi si basano su tecniche di deep learning, come le reti neurali generative (GAN) o le reti neurali convoluzionali (CNN), che consentono di elaborare in modo automatico grandi quantità di dati di riferimento, per generare immagini sempre più realistiche.

In pratica, l'**utente fornisce un insieme di dati di input**, e il programma di intelligenza artificiale elabora questi dati per generare nuove immagini che presentano caratteristiche simili a quelle descritte. Queste immagini possono essere utilizzate in ambito **artistico, pubblicitario o anche scientifico**, per esempio nella modellizzazione di fenomeni naturali o nella creazione di mappe tridimensionali.

I **prompt** sono la chiave per creare immagini con l'intelligenza artificiale. Sono le **istruzioni** date al software di intelligenza artificiale, in cui si specifica cosa si vuole che l'algoritmo generi. Il grado di corrispondenza dell'immagine generata rispetto al **prompt** dipende da diversi fattori, come la complessità e qualità del prompt, la qualità dell'algoritmo di generazione dell'immagine e il livello di **personalizzazione o addestramento** dell'algoritmo.

I **prompt** che ho elaborato per generare le "**foto artificiali**" in mostra hanno richiesto decine di passaggi di "fine tuning", di studio sull'utilizzo di "pesi" specifici su singoli parametri, "pesi" di singoli termini e frasi, addestramento sullo stile, istruzioni specifiche su inquadratura, ottiche, tempi, etc.