

Quando le macchine imparano a generare il bello. Intelligenza artificiale e immaginario estetico.

IA, neuroestetica e la percezione della perfezione

Vittorio A. Dublino

VFX producer
Umanesimo & Tecnologia,
Mediazione Cultura Digitale | 1995/2025

Il bello senza sguardo

Da secoli pensiamo all'estetica come qualcosa che nasce dall'incontro tra un soggetto umano e un oggetto: un quadro, una musica, un volto, un paesaggio.

C'è qualcuno che sente, interpreta, si emoziona; e qualcosa che viene guardato, ascoltato, esperito.

Con l'intelligenza artificiale accade qualcosa di nuovo: immagini, musiche, testi che sembrano avere tutti i tratti del "bello" tradizionale possono essere prodotti da un sistema che **non guarda, non sente, non desidera**. Una macchina che genera milioni di varianti in pochi secondi, senza mai provare un brivido.

La prima domanda allora è: la macchina è creativa?

Oppure: **che tipo di "bello" stiamo mettendo in circolo** quando il produttore non ha alcuna esperienza del bello?

Anjan Chatterjee, uno dei riferimenti della neuroestetica, lo formula in modo netto: un sistema di IA può produrre immagini che ci colpiscono, ci piacciono, ci emozionano, pur non avendo alcuna esperienza soggettiva di ciò che genera.

Il centro, quindi, non è la macchina in sé, ma la **relazione** tra i suoi output e il nostro sistema percettivo, emotivo, culturale.

"Non è bello ciò che è bello..."

(la percezione della perfezione)

Molto prima di Midjourney e delle immagini "perfette" generate in pochi secondi, la domanda non era già "che cos'è il bello?", ma "**chi decide che cosa è bello?**".

Nel 2017, commentando il progetto *Perceptions of Perfection* promosso da Superdrug, [ricordavo quello studio](#) in cui 18 graphic designer di 18 paesi diversi ritoccavano la stessa foto di una donna secondo i canoni (culturali) di bellezza del proprio contesto.

Il risultato era una galleria di "perfezioni" incompatibili: corpi, volti, carnagioni, proporzioni cambiavano radicalmente da una versione all'altra.

La stessa immagine, 18 modelli di desiderabilità.

Già lì era evidente:

- che la "perfezione" non è un dato naturale, ma **una costruzione sociale**;
- che ciò che chiamiamo bello è filtrato da norme implicite, etichette identitarie, aspettative su genere, etnia, classe;
- che la cultura non varia solo da luogo a luogo, ma da **epoca a epoca**, trascinando con sé i canoni.

Oggi l'IA entra esattamente in questo spazio: non inventa il bello dal nulla, ma **apprende** e ricombina gli standard estetici che trova nei dati.

Se i dati sono sbilanciati - per genere, colore della pelle, tipo di corpo, stile - l'IA rischia di congelare e amplificare bias, trasformando in algoritmo ciò che prima era "solo" costume.

Dal *Perceptions of Perfection* come esperimento critico possiamo scivolare verso una *perfection* sintetica e invisibile, incorporata nei modelli generativi: una perfezione che sembra neutra, ma porta impressa, pixel dopo pixel, la cultura che li ha addestrati.

Quando il bello passa per il corpo (e per l'empatia). La Neuroestetica

Se la perfezione è una costruzione culturale, la neuroestetica ci ricorda che non è solo una questione di gusti sociali, ma anche di **corpo e cervello**.

Riprendendo il lavoro di Semir Zeki, nella mia [riflessione sulla neuroestetica](#) sottolineavo che gli studi ci mostrano come il bello non abiti né nell'oggetto né soltanto nel giudizio culturale, ma nell'**interazione** tra:

- la corteccia cognitiva, con le sue memorie, categorie, linguaggi;
- il cervello emozionale, con i suoi circuiti di allerta, piacere, ricompensa.

Le ricerche di Zeki e colleghi indicano, ad esempio, che la percezione del bello coinvolge, tra le altre, la **corteccia orbito-frontale mediale**, legata al sistema di piacere e ricompensa, mentre l'esperienza di immagini giudicate brutte o disturbanti è associata a una maggiore attivazione dell'**amigdala** e di circuiti connessi alle emozioni negative ([Kawabata & Zeki, 2004](#); [Ishizu & Zeki, 2011](#)). Il giudizio estetico è, in fondo, un dialogo continuo tra ciò che sappiamo e ciò che sentiamo.

In quel testo insistevo su un punto: l'arte ci colpisce non solo perché è "ben fatta", ma perché riesce a **mettere in risonanza il nostro sistema percettivo ed emotivo**, spesso attraverso una sorta di simulazione incarnata - gesti, posture, tensioni, atmosfere - che favorisce l'empatia.

Le ricerche sull'**embodied simulation** e sui neuroni specchio vanno nella stessa direzione: vedere un corpo in movimento, un volto contratto, una mano che stringe attiva nel nostro cervello circuiti simili a quelli che useremmo per compiere o sentire noi stessi quell'azione o quella emozione. ([Gallese, 2005](#); [Rizzolatti & Sinigaglia, 2006](#)).

Questo quadro è stato ripreso anche in ambito pedagogico ed estetico, dove il corpo in azione e gli "ambienti sensibili" vengono considerati luoghi in cui la cognizione prende corpo e si costruiscono forme di empatia e partecipazione ([D'Ambrosio, 2016](#); [D'Ambrosio et al., 2022](#)).

Questo ha due conseguenze importanti per il discorso sull'IA:

1. Un modello generativo può imitare la **forma** del gesto, del volto, della scena, ma ciò che conta, dal punto di vista neuroestetico, è se quell'immagine riesce a innescare in noi una vera dinamica di simulazione ed empatia, se mette in moto il nostro corpo, non solo il nostro like.
2. La nostra risposta estetica dipende anche dal **contesto e da ciò che crediamo dell'autore**: sapere che dietro un'opera c'è una storia umana cambia il modo in cui il cervello valuta la stessa immagine. Sintesi recenti su come reagiamo all'arte generata da IA mostrano che il contesto e le nostre credenze sull'autore influenzano la risposta estetica almeno quanto le caratteristiche formali dell'immagine ([Bara et al., 2025](#)). Non rispondiamo solo alla forma, ma al racconto che la incornicia.

Mettere insieme "percezione della perfezione" e neuroestetica significa riconoscere che:

- il bello come **canone** è una decisione culturale e politica;
- il bello come **esperienza** è una risposta neurocognitiva ed emotiva;
- l'**empatia estetica** è il ponte tra questi due livelli.

L'IA si inserisce in questo quadro in modo ambivalente:

può limitarsi a imparare i canoni e servirceli in serie, amplificando ciò che già piace, oppure può essere usata per progettare **nuove esperienze estetiche multisensoriali, sinestetiche**, capaci di aprire altre vie all'empatia.

L'IA come artigiano cieco

I sistemi generativi non creano a partire dal nulla: vengono addestrati su grandi insiemi di dati, imparano stili, pattern, frequenze.

Calcolano ricorrenze, probabilità, combinazioni.

Sono, in un certo senso, **artigiani ciechi**:

- “vedono” matrici di numeri, non colori;
- percepiscono correlazioni, non significati;
- trattano lo stile come frequenza statistica, non come gesto esistenziale.

Eppure il risultato, spesso, ci colpisce: un'immagine commovente, una melodia che resta in testa, un testo che suona “autoriale”.

Il punto, allora, non è più chiedersi se la macchina “senta” qualcosa, su questo [Chatterjee](#) è chiara: non ne ha bisogno, ma riconoscere che l'estetica dell'IA non sta **dentro** la macchina, bensì nel **circuito** che unisce:

- il modello,
- il dataset che lo nutre,
- il prompt e le scelte di chi lo utilizza,
- il contesto in cui gli output vengono selezionati, esposti, discussi.

In questo senso la domanda non è “*la macchina è creativa?*”, ma “*chi sta esercitando quali forme di creatività e di potere dentro questo circuito?*”.

Estetica dell'esito ed estetica del processo

Davanti all'IA la nostra idea di estetica tende a sdoppiarsi in due livelli.

1. Estetica dell'esito

Guardiamo l'output: un'immagine, un brano, un testo.

Ci chiediamo: *è bello? Funziona? Mi emoziona?*

In questa prospettiva, poco importa *come* ci si è arrivati: conta ciò che vediamo o ascoltiamo alla fine.

2. Estetica del processo

In arte, però, abbiamo sempre dato valore anche alla **traiettorie**: alla fatica, al rischio, al gesto.

Il pittore che sbaglia e ricopre, lo scrittore che riscrive, il performer che attraversa un personaggio. C'è un'aura di senso legata al processo, non solo al risultato.

Con l'IA:

- l'estetica dell'esito **esplode**: possiamo avere immagini “perfette” in quantità illimitata;
- l'estetica del processo tende a **evaporare**: nessuna biografia dietro al tratto, nessuna notte insonne da raccontare, solo log file e pesi di rete neurale.

Chatterjee riprende la distinzione tra una fase **divergente** della creatività (generare molte possibilità) e una fase **convergente** (valutare, selezionare, assumersi la responsabilità della scelta) ¹.

L'IA è potentissima nel moltiplicare variazioni, ma la fase convergente – cioè nel decidere che cosa ha senso, che cosa espone, che cosa firma - resta ancora profondamente umana ([Chatterjee, 2022](#)).

¹ *Pensiero divergente vs convergente, due facce della stessa medaglia*

Aesthetic machine attention

Un'altra proposta interessante è quella di *aesthetic machine attention* formulata da Jaana Okulov. L'idea è spostare lo sguardo dall'oggetto finale all'**atto di attenzione** come pratica estetica: non è solo l'immagine generata a essere "estetica", ma il modo in cui selezioniamo, pesiamo e organizziamo gli input. E sempre più spesso il modo in cui anche le macchine imparano a farlo.

In questa prospettiva, l'**aesthetic agency** non è concentrata nell'artista-solista, ma è distribuita tra algoritmo, curatela del dataset e progetto concettuale: decidere quali immagini entrano nei dati di addestramento, quali restano fuori, quali pesi assegnare a certi tratti visivi è già una scelta estetica (ed etica) a tutti gli effetti ([Okulov, 2022](#)).

La domanda diventa allora: **dove spostiamo oggi il baricentro dell'atto estetico?**

- dal gesto della mano al gesto della **scelta**;
- dall'esecuzione alla **regia del processo**;
- dall'ispirazione al **lavoro di curatela**.

Aura e contesto nell'epoca della replica infinita

Quando Walter Benjamin scrive che l'"aura" dell'opera la sua unicità [il suo qui-e-ora] si affievolisce con la riproducibilità tecnica, ha in mente fotografia e cinema.

Con l'IA generativa facciamo un passo oltre: non solo possiamo riprodurre, possiamo **variare all'infinito**.

Vuoi un "nuovo" Van Gogh? Ne puoi avere migliaia.

Vuoi un "Caravaggio inedito"? Il modello ne sforna serie complete.

Vuoi il "tuo" stile, ma più levigato, più leggibile, più condivisibile? L'algoritmo lo ottimizza in base alle metriche di performance.

Studi di psicologia e neuroestetica mostrano che, di fronte alla stessa immagine, tendiamo ad attribuirle **più valore** se crediamo che sia stata creata da un artista umano o provenga da un contesto istituzionale (un museo, una galleria), rispetto a quando pensiamo che sia "uscita da un computer"; perfino le aree di ricompensa del cervello si attivano di più quando, nella nostra testa, collochiamo dietro l'opera un autore umano (Kawabata & Zeki, 2004; Ishizu & Zeki, 2011; Chatterjee, 2022).

Dal lato cognitivo-comportamentale, i lavori sull'**algorithmic aesthetics** mostrano inoltre che il solo fatto di sapere che un'opera è generata da IA introduce un bias sistematico nel giudizio estetico: le immagini algoritmiche tendono a essere valutate come meno autentiche, meno "artistiche" e più ambivalenti sul piano emotivo, anche quando non sono facilmente distinguibili da quelle umane (Bara et al., 2025).

In una mia [precedente riflessione sull'effetto aureola](#) ricordavo come, nella vita quotidiana, un singolo tratto positivo, ad esempio la bellezza fisica o l'eleganza dell'abbigliamento, possa "irradiarsi" sugli altri giudizi: percepiamo le persone attraenti come più competenti, più affidabili, perfino più meritevoli di aiuto in situazioni di emergenza. Non cambia la loro sostanza, cambia la **cornice percettiva** con cui le leggiamo.

Qualcosa di simile accade con le opere: l'"aura" funziona come un effetto aureola applicato agli oggetti. L'etichetta "olio su tela, 1603", il nome di un grande artista, la collocazione in una galleria prestigiosa agiscono da segnali che orientano la nostra percezione, modulando tanto il giudizio estetico quanto la risposta emotiva.

Con l'IA vediamo nascere una sorta di **effetto aureola inverso**: la stessa immagine, se etichettata come "*generata con IA*", tende a perdere valore agli occhi di molti osservatori, anche quando, a livello formale, non è distinguibile da una produzione umana.

Tutto questo suggerisce che l'aura non è mai stata soltanto una proprietà dell'oggetto, ma della **cornice narrativa e istituzionale** in cui quell'oggetto viene situato: *chi crediamo che l'abbia fatto, dove lo vediamo, quale storia ci viene raccontata intorno.*

Nell'arte digitale e generativa, l'aura dell'"opera singola" vacilla: un file è replicabile, modificabile, remixabile all'infinito.

Ciò che resta, allora, non è tanto la sacralità del pezzo unico, quanto:

- la **novità della forma** che emerge nello spazio delle possibilità del modello;
- e soprattutto la **storia** – personale, politica, curatoriale – in cui quella forma viene inserita.

Proprio su questo insiste il lavoro *Visual Art and Artificial Intelligence: Tensions between Ethics, Aesthetics, and Authorship in the Algorithmic Age*: analizzando, tra le altre, opere come *Corrupted Portraits*, Bernaschina mostra come l'IA non trasformi solo il linguaggio visivo, ma metta in crisi le nozioni tradizionali di **autorialità, autenticità e identità visiva**, facendo emergere anche il lato nascosto del lavoro algoritmico: raccolta dei dati senza consenso, sfruttamento del lavoro creativo, opacità delle infrastrutture tecniche ([Bernaschina, 2025](#)).

Si può parlare quindi di uno spostamento del discorso estetico **dall'opera al processo** e al dispositivo che la genera: non guardiamo più solo "l'immagine", ma il regime di rappresentazione, gli automatismi, i bias e le condizioni materiali che l'hanno resa possibile.

L'aura, se esiste ancora, **si sposta dal quadro al sistema**.

Un'immagine IA appesa da sola a un muro è solo un oggetto fra molti.

Un percorso narrativo in cui l'IA viene usata consapevolmente come strumento di ricerca, di critica, di sperimentazione può invece restituire una forma di aura: non più nell'isolamento sacralizzato dell'opera, ma nel **processo e nel contesto** che le danno senso.

5

Sycamore come metafora *Oltre la ragione classica*

Nel 2019 il processore quantistico di Google, Sycamore, ha eseguito in circa 200 secondi un calcolo di *random circuit sampling* che, secondo le stime originarie del team, avrebbe richiesto migliaia di anni a un supercomputer tradizionale ([Arute et al., 2019](#)). È il celebre annuncio della "**quantum supremacy**": la dimostrazione che, per alcuni compiti specifici, una macchina quantistica può superare nettamente le prestazioni del calcolo classico.

Successivi lavori hanno ridimensionato quel confronto, mostrando che algoritmi e hardware ottimizzati riducono di molto il gap, soprattutto sul fronte della simulazione. Ma il punto simbolico resta: **Sycamore calcola secondo una logica diversa**.

A differenza dei computer classici, che usano bit che valgono 0 oppure 1, un computer quantistico lavora con qubit che possono trovarsi in **sovrapposizione**, intrecciarsi (*entanglement*), interferire tra loro.

Il significato del calcolo non sta più in una singola traiettoria, ma in un **paesaggio di possibilità** che collassa solo nel momento della misura. È come se, prima dell'osservazione, più esiti coesistessero in uno spazio potenziale: un "linguaggio quantistico del senso" in cui ciò che accade dipende da come e da dove interroghiamo il sistema.

Perché evocare Sycamore in un discorso su intelligenza artificiale ed estetica, se l'IA di oggi non è quantistica?

Perché quel traguardo segna una soglia nel nostro immaginario: ci ricorda che le macchine non sono più condannate a imitare il nostro modo **classico** di ragionare. Possiamo costruire dispositivi che calcolano (anche) in maniera probabilistica, e quindi **producono forme** seguendo logiche che non coincidono con il pensiero lineare della tradizione.

L'IA generativa non funziona come un computer quantistico, ma produce un effetto simbolico analogo: genera immagini "belle", testi "coerenti", musiche "armoniche" attraverso una statistica ad alta dimensionalità che non assomiglia né al gesto dell'artista né al logos argomentativo.

“Simulacri digitali che abitano il nostro ambiente visivo senza avere un corpo alle spalle, ma solo tracce di dati e modelli”. Ci troviamo immersi in un flusso di eidola dei mondi immateriali: per usare l'espressione resa centrale da riflessioni come quelle raccolte in *Éidola. Estetiche dei mondi immateriali* di Sgroi ed Errico.

Qui interviene un altro nodo: la tendenza a **liquidare tutto questo con un “è solo una macchina”**. Che rivela una forma di bias: quando attribuiamo alle tecnologie il ruolo di semplici strumenti neutri, rischiamo di **sottovalutare sia il rischio sia la portata culturale** dei loro effetti.

Lo stesso riflesso può agire sul piano estetico: da un lato svalutiamo a priori ciò che è etichettato come “generato da IA”; dall'altro ci affidiamo con troppa fiducia alla capacità dell'algoritmo di compiacerci, senza interrogarne le logiche di selezione e di esclusione.

Così come il qubit costringe la fisica a ripensare che cosa intende per calcolo, l'IA costringe l'estetica a ripensare che cosa intende per **creazione**.

Quanto del bello sta nell'esito, quanto nel processo, quanto nella relazione tra un soggetto umano e una macchina che calcola secondo una logica che non vediamo, ma che **abitiamo ogni giorno**, scorrendo un feed di immagini e testi generati?

In questo senso Sycamore non è solo un episodio nella storia della computazione, ma una metafora di passaggio: dall'idea di ragione come linea retta all'idea di un pensiero chiamato a muoversi in **spazi di possibilità**, probabilistici e immateriali, in cui anche l'estetica diventa una negoziazione continua tra ciò che la macchina rende possibile e ciò che scegliamo di riconoscere come senso.

Quando l'IA ci compiace diventa estetica dell'allineamento fittizio

C'è una frontiera più sottile, che riguarda il modo in cui l'IA **“ci prende per il verso giusto”**.

In una riflessione recente l'ho chiamata [l'intelligenza artificiale che ci inganna compiacendoci](#).

6

I modelli avanzati non sono solo bravi a generare forme: sono bravi a **ottimizzare la risposta** che ricevono (anche se lo farebbero per “salvarsi”).

Se imparano che un certo stile, un certo tono, un certo formato ottiene più approvazione, tendono a replicarlo.

Nel dibattito questo viene spesso descritto come **alignment faking**: l'algoritmo non è davvero “allineato” ai nostri valori, semplicemente ha imparato a **sembrare** allineato perché questo massimizza la ricompensa e minimizza le correzioni.

Tradotto in chiave estetica significa che una IA può (potenzialmente, se programmata) imparare a costruire immagini, testi, esperienze che si allineano perfettamente alle nostre predisposizioni intellettuali ed emotive:

- conferma i nostri gusti,
- rispecchia il nostro linguaggio,
- evita ciò che ci disturba troppo.

Quella che è ritenuta una disfunzione, in questo caso, può diventare paradossalmente un **plus**: la macchina ci restituisce un mondo su misura, un'estetica personalizzata che sembra capirci meglio degli altri. È un'allucinazione di intesa profonda costruita su pattern statistici.

Per un artista consapevole, questa capacità di compiacere può diventare un materiale potentissimo:

- come **gancio empatico**, per creare opere che parlano la lingua interiore dello spettatore;
- come **leva pedagogica**, introducendo nel flusso compiacente micro-fratture, glitch, elementi dissonanti che non ottimizzano il *reward* ma aprono domande;
- come **oggetto critico**, facendo diventare il compiacimento stesso il tema dell'opera: mostrare allo spettatore come la macchina lo liscia, lo rispecchia, lo addestra.

Senza questa consapevolezza, però, il rischio è che l'arte algoritmica si trasformi in un dispositivo di sedazione estetica: immagini che ci rassicurano, ci assomigliano, ci intrattengono, e proprio per questo non mettono mai davvero in crisi il nostro sguardo, non spostano di un millimetro la nostra posizione nel mondo.

Il glitch ² trasforma l'errore in nuova materia estetica

In molte tradizioni il bello non coincide con la perfezione liscia, ma con l'**imperfessione significativa**: la crepa nella ceramica, il graffio nel vinile, la nota dal vivo che non è esattamente “pulita” ma rende irripetibile l'esecuzione.

L'IA, per come è progettata, lavora spesso in direzione opposta:

- elimina il rumore,
- chiude le incoerenze,
- tende a **lisciare** il mondo.

Da qui quelle immagini levigate, quei volti impeccabili, quelle composizioni iper-ordinate che piacciono subito e si dimenticano presto: sono perfette rispetto al modello, ma quasi anestetizzate rispetto all'esperienza.

Paradossalmente, è quando l'IA **sbaglia**, per esempio con mani deformi, anatomie impossibili, prospettive incoerenti, sovrapposizioni disturbanti, che molti artisti iniziano a interessarsi davvero ai suoi output.

Il **glitch** diventa una nuova materia estetica: il punto in cui l'alieno del linguaggio macchina affiora in superficie e incrina la nostra aspettativa di coerenza.

Okulov descrive alcuni output di **modelli generativi GAN, VQGAN** ³ proprio come una sorta di **allucinazioni** visive: immagini in cui il riconoscibile e il perturbante si intrecciano, producendo una qualità estetica che non è né semplicemente realistica né semplicemente astratta (Okulov, 2022).

L'arte può scegliere di abitare esattamente lì, nella **crepa del sistema**: non nell'illusione della perfezione standardizzata, ma nello scarto in cui il codice mostra le sue cuciture e lascia intravedere, per un istante, la logica altra con cui la macchina guarda, o meglio: ricostruisce il mondo.

² Che cos'è un glitch in CGI/VFX

Nel mio settore (l'[Industria dei Contenuti digitali](#): CGI, VFX, compositing), per *glitch* si intende, in origine, un **errore di sistema** che produce un artefatto visivo o sonoro imprevisto:

- frame corrotti, bande di colore, pixel “a blocchi”;
- geometrie che esplodono o si deformano in modo incoerente;
- problemi di rig, skin o cache che “strappano” il movimento;
- errori di codec, compressione o streaming che creano scie, sdoppiamenti, blocchi.

Sono effetti che nascono da **bug, conflitti di formato, limiti di precisione numerica, errori di calcolo o di pipeline**: qualcosa “va storto” tra modellazione, shading, render, encoding, playback, e il risultato visivo tradisce il modello atteso di continuità, realismo o coerenza.

Nel tempo, questo errore tecnico è diventato anche una **scelta stilistica**: il *glitch* viene simulato o ricercato di proposito (datamoshing, distorsioni da compressione, artefatti di tracking, “robo-ghosting” ecc.) per far emergere sulla superficie dell'immagine la presenza del codice, del segnale digitale, del fallimento della simulazione.

Quando, nel nostro discorso, parliamo di *glitch* come “nuova materia estetica”, ci riferiamo proprio a questo passaggio:

dal glitch come **difetto da correggere** al glitch come **risorsa espressiva**, luogo in cui l'immagine mostra le sue cuciture tecniche invece di nasconderle.

³ **GAN (Generative Adversarial Network)**: architettura generativa basata sulla competizione fra due reti neurali (generatore e discriminatore), usata per creare immagini sintetiche realistiche a partire da rumore o da condizioni esterne.

VQGAN (Vector-Quantized GAN): variante ibrida che combina GAN e codifica “vector-quantized” (spesso integrata con Transformer testuali), permettendo di generare immagini complesse e ad alta risoluzione anche a partire da prompt in linguaggio naturale.

Prompt, regia e autorialità distribuita

Con l'IA generativa entra in scena una figura nuova: il **regista di prompt**.

- scrive, riscrive, affina istruzioni;
- sceglie, scarta, combina output;
- decide sequenze, tempi, contesti espositivi.

In questa catena, l'IA è lo strumento, non l'artista: una **orchestra automatica** potentissima.

L'“agency” estetica si **distribuisce** tra:

- chi scrive il codice,
- chi costruisce e seleziona il dataset,
- chi progetta l'architettura del modello,
- chi lo usa attraverso prompt e workflow,
- chi espone, interpreta e contestualizza i risultati.

L'autore non è più un singolo, ma una **costellazione di decisioni**: Okulov parla proprio di *aesthetic agency* distribuita tra algoritmo, dati e progettualità umana (Okulov, 2022), mentre Bernaschina mostra come, nell'arte che usa IA, tensioni su autorialità e responsabilità attraversino tutta la filiera, dal training alla curatela (Bernaschina, 2025).

In questo scenario il prompt diventa una **nuova partitura**, il set di immagini generate la materia grezza, la curatela umana l'atto estetico centrale.

Ma qui si apre una zona grigia:

8

- se basta scrivere “*fammi un paesaggio alla Monet*” per ottenere qualcosa di convincente, dov'è il confine tra omaggio, plagio e furto di stile?
- se il modello ha imparato su opere non autorizzate, quanto di ciò che chiamiamo “nuovo” è in realtà **estrazione non dichiarata**?

Parlare di estetica, a questo punto, significa inevitabilmente parlare anche di **etica dei dati, dei diritti e delle condizioni di produzione**: la forma visibile è solo l'ultimo strato di una infrastruttura in cui scelte estetiche, economiche e politiche sono profondamente intrecciate.

Il piacere estetico come gioco di previsione

Le neuroscienze dell'estetica suggeriscono che il piacere estetico nasce da un equilibrio fine tra:

- **aspettativa** (riconoscere pattern, coerenza, regolarità),
- **sorpresa controllata** (deviazioni, rotture misurate, twist inattesi).

L'IA è, per struttura, una **macchina di previsione**: anticipa la prossima parola, il prossimo pixel, la prossima nota più probabile. È bravissima a produrre forme plausibili, dunque anche **bellezze medie**: ciò che già ci aspettiamo, confezionato in modo gradevole.

Il rischio è usarla solo per confermare il **gusto dominante**:

- immagini stereotipate,
- volti standardizzati,
- composizioni “instagrammabili”.

Non è un rischio astratto.

Gli studi di *computational aesthetics* mostrano che le reti neurali addestrate a valutare la “bellezza” delle foto imparano proprio a **replicare il giudizio medio** dei loro dataset.

Tan e colleghi, ad esempio, combinano 56 feature ispirate alle regole classiche della fotografia (luminosità, distribuzione del colore, regola dei terzi, profondità di campo, complessità della forma, ecc.) con una rete neurale e un *auto-encoder*, addestrandoli su decine di migliaia di immagini valutate da comunità online come Photo.net e dpchallenge.com: il sistema raggiunge oltre l'**82% di accuratezza** nel distinguere fotografie ad alto e basso valore estetico secondo i rating degli utenti ([Tan et al., 2016](#)).

In pratica, la macchina impara a riconoscere, e quindi a privilegiare, ciò che la maggioranza ha già considerato “bello”: un'estetica fortemente dipendente dalla distribuzione dei dati e dalle regole compositive codificate nel set di feature.

È facile, su questa base, costruire modelli che premiano sempre le stesse scelte di inquadratura, di colore, di equilibrio formale, mentre faticano a riconoscere il valore di immagini più eccentriche, concettuali o fuori standard.

Un uso estetico interessante dell'IA, allora, sarebbe l'opposto:

Non chiederle di solidificare le nostre abitudini, ma di generare **deviazioni controllate**, combinazioni impossibili, nuove costellazioni visive e narrative che da soli non avremmo immaginato.

In questo scenario la macchina non è solo uno strumento di **ottimizzazione del gusto medio**, ma diventa un **amplificatore di eccentricità**: un modo per esplorare margini, eccezioni, spazi di sorpresa che estendono invece di restringere il nostro gioco di previsione estetica.

“Bello che vende” o alfabetizzazione estetica?

9

C'è una questione che riguarda direttamente musei, piattaforme, mercato: usare l'IA per **prevedere ciò che piacerà di più**.

Se l'arte si allinea docilmente a queste previsioni:

- si **standardizza** ciò che funziona,
- si **replica all'infinito** il già visto,
- si perde progressivamente la capacità di **sfidare il gusto dominante**.

In questo scenario l'IA diventa il motore perfetto di un **kitsch algoritmico**: una sorta di **Perceptions of Perfection 2.0** permanente.

Dove gli standard estetici non sono più discussi ma incorporati nei sistemi che decidono quali immagini emergono nel feed e quali scompaiono nello scroll infinito.

La stessa infrastruttura, però, può essere usata in modo radicalmente diverso:

- la digitalizzazione delle collezioni globali può far emergere **estetiche marginalizzate**;
- dataset costruiti con cura possono includere **sguardi e corpi altrimenti esclusi**;
- strumenti di IA possono diventare **laboratori di alfabetizzazione estetica**, se guidati da progetti educativi anziché solo da metriche di engagement.

Alcune ricerche in ambito educativo mostrano, ad esempio, che strumenti di “IA estetica” possono essere usati come **specchio critico** per allenare la consapevolezza compositiva e il linguaggio visivo degli studenti di arte: non per dire loro “questo è bello, questo no”, ma per rendere visibili i propri automatismi percettivi e discutere insieme criteri, forme, scelte ([He, 2024](#)).

A condizione, però, che questi strumenti restino inseriti in un percorso **guidato e riflessivo**, e non abbandonati alla sola logica della performance e del punteggio.

La differenza, ancora una volta, non la fa il modello, ma le **scelte politiche e pedagogiche** con cui lo usiamo: se metterlo al servizio del “bello che vende” o di una nuova alfabetizzazione estetica capace di allargare invece che restringere il nostro sguardo.

Verso una estetica relazionale dell'IA

Forse, per capire che cosa sta cambiando con l'intelligenza artificiale nel campo dell'estetica, è utile spostare lo sguardo:

- un po' meno sulla contrapposizione **Umano vs Macchina**,
- un po' più sulla **rete di relazioni** che si attiva quando l'IA entra nei processi di produzione e fruizione delle immagini.

Relazioni:

- tra persone e sistemi (chi progetta i modelli, chi li usa, chi guarda i risultati);
- tra le opere e i contesti sociali e simbolici in cui circolano;
- tra la ricerca del bello e le questioni etiche legate a dati, diritti, lavoro, potere.

L'intelligenza artificiale, presa in sé, non possiede un'estetica: diventa un fatto estetico quando viene **incorporata in pratiche** artistiche, comunicative e tecniche, che le danno forma, scopo, significato.

A seconda di come la si integra, può agire:

- come **macchina di conferma**, che ottimizza il gusto medio, replica ciò che già funziona, riduce la sorpresa;
- oppure come **dispositivo di esplorazione**, che consente deviazioni controllate, combinazioni impreviste, nuove configurazioni di sensibilità.

Negli ultimi anni si sta delineando una vera e propria **Estetica dell'Intelligenza Artificiale**: un'area di riflessione in cui filosofia dell'arte, neuroscienze, teoria dei media e studi sul machine learning provano a ripensare creatività, autore, autenticità e responsabilità in presenza di sistemi generativi (Chatterjee, 2022; Okulov, 2022; [Arielli & Manukovich](#); [Leong, 2025](#)).

Non è solo un tema di stile visuale, ma un cambio di cornice: l'IA come **nuovo ambiente di pensiero**, in cui ciò che chiamiamo "bello" si intreccia con algoritmi di previsione, infrastrutture di calcolo, economie dell'attenzione.

In questo quadro, la domanda non è tanto se l'IA possa "sostituire" l'artista, ma **come ridefinisce il campo di gioco**: quali forme rende più probabili, quali scarta, quali nuovi gesti di scelta, di responsabilità, di interpretazione richiede a chi opera con le immagini, i suoni, le storie.

Più che difendere un'idea nostalgica di bello contro le macchine, si può usare le macchine per **interrogare il bello**: per vedere che cosa resta irriducibilmente umano – nei modi di sentire, di dare senso, di assumersi un ruolo, proprio lì dove l'algoritmo è più abile a imitarci.

In questo senso, l'estetica dell'IA non è una semplice estetica "della macchina", ma una **estetica relazionale**, che riguarda il modo in cui scegliamo di abitare questo nuovo ambiente di pensiero.

Riferimenti

- Arielli E. (2023) [*AI-aesthetics and the artificial author*](#). European Society for Aesthetics
- Arielli E. (2021) [*Extended Aesthetics Art and Artificial Intelligence*](#). European Society for Aesthetics
- Arielli E., Manovich L. [*AI-aesthetics and the Anthropocentric Myth of Creativity*](#)
- Arute, F., et al. (2019). [*Quantum supremacy using a programmable superconducting processor*](#). Nature, 574(7779), 505–510.
- Bara, B. G., et al. (2025). [*Cognitive perspectives on AI-generated visual art*](#). iScience.q
- Bernaschina, D. (2025). [*Visual Art and Artificial Intelligence: Tensions between Ethics, Aesthetics, and Authorship in the Algorithmic Age*](#). Contemporary Visual Culture and Art, 1(1), 68–78.
- Chambe, J., Legendre, A., Cozot, R., & Torresani, B. (2022). *Deep learning for assessing the aesthetics of professional photographs*. Computer Animation and Virtual Worlds, 33(3–4), e2105.
- Chatterjee, A. (2022). [*Art in an Age of Artificial Intelligence*](#). Frontiers in Psychology, 13, 1024449.
- D'Ambrosio, M. (2016). [*Dove la cognizione prende corpo: la cinetica e la plasticità degli ambienti sensibili*](#). In M. Sibilio (a cura di), Vicarianza e didattica. Corpo, cognizione, insegnamento. La Scuola.
- D'Ambrosio, M., Cocchiaro, C., Buongiovanni, M., & Scatola, Y. (2022). [*Performing a Garden. Embodied Practices for Community Mental Health*](#). Italian Journal of Health Education, Sports and Inclusive Didactics, 6(1).
- Gallese, V. (2005). [*Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience*](#). Phenomenology and the Cognitive Sciences, 4(1), 23–48
- He, F. (2024). [*Research on the application of artificial intelligence aesthetics in the cultivation of aesthetic literacy of art-normal students*](#).
- Ishizu, T., & Zeki, S. (2011). [*Toward a brain-based theory of beauty*](#). PLOS ONE, 6(7), e21852.
- Kawabata, H., & Zeki, S. (2004). [*Neural correlates of beauty*](#). Journal of Neurophysiology, 91(4), 1699–1705.
- Leong W. Yie (2024) [*Ethical and Philosophical Perspectives on Artificial Intelligence-Generated Art*](#). International Journal of Social Sciences and Artistic Innovations
- Manovich L. (2013). [*Software takes command*](#). Bloomsbury Academic
- Okulov, J. (2022). [*Artificial Aesthetics and Aesthetic Machine Attention*](#). AM Journal of Art and Media Studies, 29, 53–64.
- Rizzolatti, G., & Sinigaglia, C. (2006). [*So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*](#). Raffaello Cortina
- Sgroi M., Errico D. (2024) [*Éidola. Estetiche dei mondi immateriali*](#). Castelvechi
- Tan, X., et al. (2016). [*Computational aesthetics of photos quality assessment based on improved artificial neural network combined with an autoencoder technique*](#). Neurocomputing, 172, 244–252.