



CALL FOR PAPERS. International Conference:

ARTIFICIAL CREATIVITY. Looking at the future of Digital Culture

Milano, 28-29 giugno 2024

Le sempre più frequenti logiche e pratiche di contaminazione tra tecnologie e arti - narrative, visive, uditive, audiovisive, ecc. - hanno spinto molti studiosi a riconsiderare il tema di ciò che può essere considerato creativo, artistico e, di conseguenza, un'espressione della nostra cultura. Fin dai tempi di Benjamin (1963), le possibilità offerte dalle tecniche di riproduzione avevano già spinto a interrogarsi su come questo intervenisse sull'aura dell'opera d'arte e quali conseguenze la sua serialità avrebbe introdotto in relazione alle logiche di consumo, sempre più associate al consumismo.

Infatti, il campo della Ricerca sulla Pratica Creativa è costantemente plasmato e rimodellato dall'emergere di nuove tecnologie. Mentre stiamo ancora cercando di comprendere le implicazioni di come le tecnologie digitali abbiano rivoluzionato i metodi di produzione, distribuzione ed esposizione, si profila un cambiamento tecnologico più profondo all'orizzonte: l'avvento di tecnologie "intelligenti", come l'IA e il machine learning. La questione di come la tecnologia intervenga sugli ambienti fisici e sociali, identità collettive e individuali, e produzione culturale e artistica comprende due idee contrastanti: da un lato il tracciamento di una linea evolutiva intenzionale e continua sul progresso tecnologico moderno; dall'altro, l'individuazione di conseguenze non volute e le ripercussioni dell'influenza tecnologica, che ne costituiscono il side-effect con possibili ricadute a cascata difficilmente prevedibili e controllabili.

Allo stesso modo, le evoluzioni digitali - fino alle più recenti incorporazioni di intelligenza artificiale - hanno determinato due movimenti opposti: da un lato, riflessioni, domande e preoccupazioni sul futuro della cultura e della conoscenza, riguardo ai processi di costruzione, condivisione e acquisizione; d'altro canto, nuove estetiche e nuove potenzialità per l'espressione artistica e culturale. La facilità con cui la produzione virtuale e le immagini generate al computer possono costruire un intero mondo sfida la nostra comprensione tradizionale della verità nei visual media e non solo. Il ruolo dell'IA nel processo creativo e nella produzione artistica suscita scetticismo su ciò che può essere considerato un'opera d'arte o un prodotto culturale. Sorgono diversi interrogativi: quale sarà il futuro dell'industria creativa? Quale ruolo potrebbero avere gli esseri umani e con quale tipo di coinvolgimento? L'IA e il machine learning possono essere considerati semplicemente nuove



tecnologie, strumenti o mezzi, o stiamo affrontando un cambiamento di paradigma della nostra cultura? E ancora, non si tratta semplicemente di una questione culturale: essa intercetta anche il concetto stesso di realtà e autenticità: il software "intelligente" può manipolare audio, video e immagini per produrre contenuti altamente realistici ma falsificati. Anche se sappiamo che la realtà sociale è una costruzione culturale, ciò che sta cambiando sono gli elementi con cui è fatta la nostra immaginazione. C'è anche un'altra faccia della medaglia. L'IA in combinazione con la creatività umana apre nuovi scenari in termini di risultati, frontiere artistiche e produzione culturale. E la ricerca basata sulla pratica creativa potrebbe essere la prospettiva giusta per raccogliere, mostrare e assistere la ricostruzione dello stato dell'arte.

In questo contesto altamente polarizzato, caratterizzato da posizioni controverse e contrastanti, la proposta di un evento congiunto SAE-UTP (Università Telematica Pegaso) si inserisce come un'opportunità per studiosi internazionali di impegnarsi in un dialogo, con l'obiettivo di intrecciare i dibattiti condotti da diverse prospettive riguardo alle produzioni creative visive, uditive, audiovisive e testuali.

Combinando la ricerca accademica da diverse discipline con produzioni artistiche creative, la conferenza intende raccogliere articoli e produzioni artistiche che dimostrino come, se, con quali effetti sui pubblici è possibile integrare la creatività umana con gli strumenti dell'IA. Attraverso la convergenza di punti di vista ed esperienze variegata, questa conferenza cerca di promuovere discussioni interdisciplinari e accendere nuove vie di ricerca nel campo della ricerca sulla pratica creativa. Invitiamo studiosi, tecnologi, artisti e professionisti del settore a inviare un abstract di 300 parole (in inglese o italiano) su ricerche, riflessioni teoriche o ricognizioni letterarie sull'impatto dell'IA nella produzione artistica e, in generale, creativa. Sono accolte con altrettanto interesse installazioni artistiche o prodotti creativi combinati con l'IA per il panel dedicato agli artworks, durante il secondo giorno della conferenza, in cui gli artisti possono descrivere e mostrare la loro produzione. Sarà possibile presentare un poster. In questo caso specifico, è necessario inviare un breve abstract con il titolo e il topic del poster (massimo 200 parole).

In entrambi i casi, si invita a utilizzare il seguente form: <https://forms.gle/XEWNim83mLKZDQXF7>

Gli autori e le autrici devono inviare la bozza del saggio (non più di 8000 parole, inclusa la bibliografia) due settimane prima della conferenza. Gli atti saranno pubblicati in un libro open access: vi sono trattative aperte con alcune case editrici indicizzate su Scopus. Gli atti saranno disponibili entro la fine del 2024.

Keynote Speaker

Bruce Sterling – Direttore Artistico e Curatrice dello Share Festival di Torino

Jasmina Tesanovic - Feminist, writer, journalist, musician, translator and film director

Giorgio Vallortigara – Università di Trento



Giusy Caruso - Università di Ghent
Francesco D'Isa – Filosofia Digital Art

La conferenza è organizzata in 5 panel:

- **Panel I. Creative Narrative: Text, Hypertext and Digital Plots** [Gilda Policastro, Alessandra Micalizzi]
- **Panel II. Artificial Imaginary: Narratives, Culture and Counterculture about AI** [Teresa Savoia, Giuliano Cenati]
- **Panel III. Machine and Language: Models, Interaction Issues and Learning** [Anna Rinaldin, Mirko Tavosanis].
- **Panel IV. Artificial Music: Limits, Opportunities and Perceptions** [Alessandra Micalizzi, Massimiliano Zanoni]
- **Panel V. New Gaze Era: Digital Images, Visual Effects and Audiovisual Products** [Leonardo Galtieri, Corrado Santoro]

La conferenza si svolgerà in due giorni alla fine di giugno presso il campus del SAE Institute di Milano, vicino al quartiere Città Studi e Lambrate che ospitano la sede storica del Politecnico e alcune facoltà dell'Università degli Studi di Milano.

- Termine ultimo per l'inoltro degli abstract : 15 marzo 2024;
- Inoltro della conferma di accettazione: 31 marzo 2024;
- Prima versione del paper da presentare alla conferenza: 15 giugno 2024;
- Date della conferenza (a seconda dei panel): 28-29 giugno 2024.

[SAE Institute](#), il più grande Creative Media College, è un'Accademia di formazione nelle industrie creative fondata in Australia nel 1976 e presente in 28 Paesi dei 6 continenti, con più di 54 campus. La struttura italiana, inaugurata nel 1996, oggi offre percorsi in ambito creativo: Produzione Audio, Produzione cinetelevisiva, animazione 2D/3D, gaming e music business.

[L'Università digitale Pegaso](#) è la prima università telematica d'Italia per numero di iscritti, ha la sede principale a Napoli e due centri operativi su Milano e Roma. L'Università ospita il centro di ricerca in Digital Humanities coinvolto in un piano Triennale di ricerca con un focus specifico sull'impatto dell'Intelligenza Artificiale sulle arti, la creatività e la cultura in generale.

Contatti: Prof. Alessandra Micalizzi a.micalizzi@sae.edu or alessandra.micalizzi@unipegaso.it

Panel I. Narrazioni creative: testi, ipertesti e trame digitali [Gilda Policastro, Alessandra Micalizzi]



Le cosiddette “tecnologie intelligenti”, grazie all’accelerazione impressionante degli ultimi quattro-cinque anni, sono rapidamente transitate dalla dimensione ipersettoriale dell’informatica (o della distopia) a quella dell’uso quotidiano, oramai estensivamente diffuso e transgenerazionale. Sul potenziale e sui rischi della progressiva “sostituzione” delle macchine all’uomo finanche nelle pratiche e nelle attitudini creative è in corso un acceso dibattito che vede da un lato strenui ed entusiasti sostenitori delle nuove tecnologie, dall’altro posizioni più caute ma anche catastrofisti avversatori, fortemente preoccupati delle implicazioni etiche (ben sottolineate ad esempio dal filosofo Luciano Floridi), e non ultimo l’impatto su alcune professioni particolari (una tra tutte: quella dei traduttori o degli editor). Ciò che maggiormente ci preme qui è indagare e monitorare come le nuove competenze delle macchine stiano trasferendosi su tutti gli ambiti della creatività, dalla letteratura al cinema alla videoarte ai videogiochi. In particolare, ci proponiamo di andare a esaminare gli aspetti più sorprendenti e imprevisi del comportamento delle reti neurali (da GPT3 in poi), i cui output sono legati a relazioni statistiche più che a effettive possibilità di “ragionamento” o di “creazione”. In ogni caso se per ora le AI dipendono dal nostro utilizzo e dal modo in cui le istruiamo, il processo di evoluzione verso una maggiore “autonomia” sembra inarrestabile. Se GPT-3 non era in grado di produrre testi creativi appena sopra la soglia della scolarizzazione elementare (in particolare nel caso di testi poetici), GPT-4 ha imparato a farlo un po’ meglio, grazie a un addestramento più mirato. Di recente il fisico Nello Cristianini ne *La scorciatoia* (il Mulino) si è soffermato sulla necessità di essere informati il più possibile sul funzionamento delle macchine, che in capo a pochi anni “impareranno a imparare” in modo sempre più veloce e complesso, senza per questo averne “coscienza”.

Il panel si propone di intercettare e raccogliere contributi che possano raccontare i trend, i rischi e più in generale le evoluzioni e soluzioni che nella pratica narrativa, di scrittura di testi e opere prendono forma con l’impiego dell’AI. Le esperienze che si intercettano nel discorso mainstream, infatti, lasciano intravedere la nascita di nuovi plot, di nuovi immaginari, contesti e scenari e nuovi modi di produrre narrative che intercettano, mixano e combinano nuove tecnologie e creatività umana.

Sono considerati coerenti con il tema del panel i paper che si propongono di affrontare le seguenti tematiche e non solo:

- **Poesia, creatività e intelligenza artificiale:** diversi esperimenti, già avviati diversi decenni fa, dimostrano l’impiego efficace della AI nei processi di “creazione” di poesie a partire dall’analisi di imponenti dataset. Il quesito che ci si pone è lo statuto ontologico di questi elaborati e il rapporto che essi hanno con la più ampia e generale industria culturale. Cosa cambia per il poeta? Quali sono le conseguenze per i lettori nei loro processi interpretativi ed anche di immedesimazione? Che tipo di tracce lasciamo rispetto al nostro tempo e al futuro per le generazioni?
- **Narrazioni creative scritte:** partendo sempre dagli stessi principi che vedono il coinvolgimento dell’AI nei processi di sviluppo, scrittura o supporto alle creazioni di testi



narrativi ci si interroga sulle caratteristiche di tali dinamiche alla luce anche di recenti casi, assurti alla ribalta dell'opinione pubblica, che hanno messo in evidenza soprattutto il rapporto controverso tra creatori e AI.

- **Narrazioni multimediali e AI:** infine, uno spazio è riservato al rapporto tra AI e forme più attuali di narrativa, come ad esempio videogiochi, videoclip e altri prodotti multimediali che sono costruiti sempre a partire da un plot narrativo.

Panel II. Immaginari artificiali: narrazioni, culture e controculture relative all'AI [Teresa Savoia, Giuliano Cenati]

Il rapporto con l'intelligenza artificiale esiste da molto tempo nell'immaginario umano. Nelle culture occidentali, risale almeno all'Antica Grecia – con la creazione della figura mitologica di Talos, che può essere considerato la prima creatura artificiale – ed è stata seguita da una tradizione quasi ininterrotta di invenzioni simili nelle narrazioni umane, molto prima che il nome Robot fosse inventato da Čapek nel XX secolo. Le intelligenze artificiali sono state rappresentate in tutti i tipi di narrazioni: dal cinema alla letteratura, alle arti visive e ai musei, e in tutti gli ambienti socio-culturali. Ricerche recenti mostrano come queste narrazioni abbiano una profonda influenza sul mondo reale, sulla creazione di un ecosistema di concetti e immagini e perfino nell'orientare gli indirizzi della ricerca scientifica (Cave et al., 2019). Inoltre, tendono a riprodurre e rafforzare gli stereotipi e i pregiudizi che ci caratterizzano (Cave et al., 2020).

L'intelligenza artificiale non è solo il soggetto di una narrazione, essa è anche il dispositivo che è in grado di produrla. Gli studi strutturali e funzionali sono alla base del dibattito che si è diffuso nell'ultimo secolo sull'utilizzo di strategie e strumenti per creare storie, strategie e strumenti che anticipano le produzioni contemporanee dei *chat bot* (Columbia University, 2022).

Scopo di questo panel è quello di approfondire i molteplici aspetti che le narrazioni dall'IA presentano e sulle intersezioni che possono nascere da queste riflessioni, sia in contesti italiani che internazionali.

Gli abstract possono riferirsi, tra gli altri aspetti, a:

- **L'intelligenza artificiale nelle esposizioni museali:** l'IA è ormai integrata nella realizzazione di numerose esposizioni museali; essa apre la possibilità di creare narrazioni virtuali e perfino percorsi narrativi diversi negli spazi espositivi, che diventano così plastici, plasmabili dal visitatore stesso. Questa flessibilità, e la possibilità di integrare la creatività individuale in uno spazio prima predefinito, portano a un nuovo modo di fruire della visita museale e, probabilmente, perfino a rivedere il concetto stesso di esposizione.



- **L'intelligenza artificiale nella storia della letteratura:** si possono ricostruire immaginari, percorsi, narrazioni, attraverso punti di vista tematici, diacronici, monografici, formali e strutturali, considerando diverse declinazioni dell'esperienza letteraria, dalla letteratura di genere fantascientifico alla letteratura istituzionale, dallo sperimentalismo di derivazione modernista all'elaborazione d'avanguardia e di ricerca.
- **L'intelligenza artificiale come strumento:** da oltre un secolo si sono diffusi strumenti per guidare nella creazione di prodotti letterari. Questi strumenti, sempre più sofisticati, aprono a questioni importanti sui concetti di autorialità, arte, creazione individuale e processo creativo. Si possono sviluppare riflessioni attraverso prospettive tecniche, etiche e artistiche.
- **Pedagogia dell'intelligenza artificiale:** con la diffusione sempre più pervasiva delle IA nel mondo dell'educazione, la pedagogia riflette sul suo stesso fondamento epistemico, sul ruolo delle IA nel mediare il rapporto tra apprendimento e insegnamento, sulla nuova visione della realtà che esse trasmettono e che non può essere ignorata nel processo educativo.

Panel III. Macchina e lingua: modelli, interazione, apprendimento [Anna Rinaldin, Mirko Tavosanis]

Le potenzialità linguistiche degli strumenti di intelligenza artificiale si stanno perfezionando sempre di più nel corso degli ultimi anni (si veda Tavosanis 2018). I modelli linguistici (Language Models o LM), basati su tecniche statistiche e probabilistiche di tipo algoritmico, hanno portato le macchine ad acquisire capacità di comprendere e generare linguaggio in base ai diversi input ricevuti (uno dei più noti modelli di linguaggio è ChatGPT di OpenAI).

Questi sistemi possono essere sfruttati per applicazioni diverse, e fra queste la creazione di post, commenti, notizie, la strutturazione di un dialogo e, più in generale, in ambiti che coprono pressoché qualunque settore della conoscenza, come la legge, la letteratura, il marketing, la finanza (si tratta dell'elaborazione del linguaggio naturale, o NLP, natural language processing; si vedano Jurafsky-Martin 20092 e Russell-Norvig 20103).

I modelli linguistici come ChatGPT sono in grado di produrre testi in base alle varietà linguistiche, che – riassumendo – sono variazioni di lingua in rapporto 1. al tempo storico, 2. allo spazio geografico, con le varietà dialettali e regionali, 3. al mezzo, quindi oralità, scrittura, italiano digitato, ecc., 4. alla condizione biografica del parlante o dello scrivente, 5. al registro e allo scopo del messaggio. Accanto alle varietà si vogliono portare all'attenzione anche i tipi di testo, e la distinzione di italiano standard e italiano neostandard (per l'italiano – che è il nostro case study - cfr. almeno Sabatini 1985; Berruto 1987 e 2012; Serianni-Antonelli 2011 e Antonelli 2016).

In riferimento a queste premesse, nel panel si intende considerare una serie di possibilità di studio:



- le caratteristiche dell'italiano prodotto dai sistemi;
- la qualità nella riproduzione delle varietà linguistiche, che riflettono con molte sfaccettature la ricca diversità linguistica - e quindi culturale e geografica – italiana;
- la qualità delle capacità metalinguistiche e delle valutazioni grammaticali in senso ampio;
- i vantaggi e i limiti dei sistemi, come per esempio le applicazioni ai contesti di apprendimento;
- le applicazioni linguistiche dell'IA in contesti professionali e non professionali.

Panel IV. Musica artificiale: limiti, opportunità e percezioni [Alessandra Micalizzi, Massimiliano Zanoni]

La storia della produzione musicale è strettamente intrecciata con l'evoluzione tecnologica. Questa contaminazione porta alla nascita di nuovi stili (di produzione), generi, nuovi strumenti e soprattutto nuovi modi di concepire la creazione e i risultati. Tuttavia, anche negli Studi del Suono, possiamo trovare posizioni controverse sul dialogo tra tecniche, tecnologie e processi artistici. Con l'avvento dell'IA, assistiamo alla divisione e all'evoluzione separata delle pratiche, consapevolmente contaminate dalla tecnologia, e al dibattito riflessivo sull'autorialità, in cui il primo punto è definire correttamente cosa sia una produzione dell'IA. Questa domanda è legata alle molteplici opportunità di collaborazione tra il processo di creatività umana e la macchina profonda: l'IA potrebbe essere semplicemente uno strumento per perfezionare un artefatto prodotto dall'artista, o potrebbe sostituire completamente il suo partner umano. Il panel mira a raccogliere studi, ricerche basate sull'arte, riflessioni teoriche che possano contribuire ad articolare il dibattito sul ruolo dell'IA nella produzione musicale. Il rovescio della produzione è il consumo di musica. Sono estremamente graditi articoli sulle percezioni di ascoltatori comuni o professionisti al fine di costruire, grazie ai contributi, un quadro completo. Incitiamo giovani studiosi e studiosi senior, studenti di dottorato, assegnisti di ricerca e artisti a presentare le loro proposte, invitando contributi da diverse discipline.

Possibili argomenti, ma non esclusivi, includono:

- Questioni ontologiche della Creatività nella Musica Artificiale. Il concetto di creatività è spesso legato all'idea di unicità e talento. La musica artificiale è il risultato di un processo elettronico basato su algoritmi che in alcuni casi non sono esplorabili, non comprensibili nella loro logica. Quali sono le implicazioni nel ridefinire il concetto di creatività? Come incide sulla definizione della nuova forma di creatività?



- Autorialità e Musica Artificiale. Possiamo evidenziare le stesse considerazioni nel caso del concetto di autorialità: questi nuovi processi creativi cosa può essere considerato "arte" e a chi potrebbe essere attribuito?
- Nuove pratiche e nuovi prodotti. Le pratiche e gli esperimenti degli artisti, dei produttori e degli scienziati confermano che sta emergendo un nuovo scenario musicale di prodotti culturali, ambiente e processi. Quali sono i nuovi standard raggiungibili? Quali figure e competenze sono richieste? Con quali conseguenze sugli output?
- Esperienze con la Musica Artificiale. Se consideriamo il processo dal lato opposto, intercettiamo le pratiche e le percezioni degli utenti. Le principali domande in questo caso sono: sono consapevoli di questa trasformazione nell'industria musicale? Con quali implicazioni? E quali sono le loro opinioni/percezioni? Quali sono le conseguenze, ad esempio, nell'esplorare nuovi generi, costruire gusti personali, riconoscere il valore "economico" delle produzioni musicali? Hanno preoccupazioni e perché?

Panel V. Nuova Era dello sguardo: immagini digitali, effetti e prodotti audiovisivi [Leonardo Galtieri, Corrado Santoro]

Nel corso del tempo si sono succedute diverse ere dello sguardo all'interno delle quali hanno preso forma diverse culture dello sguardo. Da diversi decenni, le immagini hanno dominato la produzione di contenuti dal basso, privilegiando una comunicazione sintetica a quella analitica, di tipo testuale. I visual studies hanno più volte messo in evidenza la controversa natura delle immagini, soprattutto quelle fotografiche e quelle catturate dalle videocamere: da un lato c'è chi le considera una forma di testimonianza e dall'altro chi ne sottolinea il ruolo di rappresentazione della realtà. In questa cornice, si inserisce la riflessione intorno alle produzioni creative che utilizzano il linguaggio visuale come forma espressiva, alla luce delle più recenti contaminazioni con tecniche, prassi e procedimenti che vedono coinvolta anche l'intelligenza artificiale. Questi artefatti, a differenza di altre produzioni prettamente artistiche, si "insinuano" nella quotidianità contribuendo alla messa in circolo di deep fake. Al tempo stesso, ripescando dal nostro immaginario culturale, ne costituiscono un interessante esempio analitico, fornendo rappresentazioni, evidenziando bias e dando uno spaccato della nostra cultura visuale e del nostro tempo.

Si invitano studenti, dottorandi, esperti, artisti e studiosi a inoltrare studi e ricerche che si muovono all'interno di questa cornice di senso. L'interesse è rivolto in modo particolare a:

- Il rapporto tra immagini artificiali e creatività;
- L'evoluzione del linguaggio visuale con il contributo dell'AI;
- Gli effetti della produzione visuale artificiale sugli immaginari degli user;



- Gli scenari presenti e futuri che si delineano nel modo dei creative media, grazie all'integrazione nelle pratiche produttive e discorsive delle immagini (fisse o in movimento) prodotte da AI;
- Una riflessione critica intorno alle Visual AI disponibili e alle evoluzioni a breve e a lungo termine.

L'evento è patrocinato da:

Associazione Italiana Sociologia

