

L'ESPERIMENTO

È friulano il computer che capisce l'arte astratta

Francesca Bacci, di Porcia, con David Melcher alla guida del progetto del Mart di Rovereto

► PORCIA

Può un computer comprendere l'arte astratta? Mentre le moderne tecniche di analisi dell'immagine sono in grado di "capire" se in una scena di arte figurativa ci sia la presenza di una persona o di oggetti noti, nel caso dell'arte astratta il discorso certamente si complica. Non solo la mancanza di un soggetto riconoscibile la rende più difficile e meno universale nel messaggio, ma anche – forse – più ambigua nell'interpretazione.

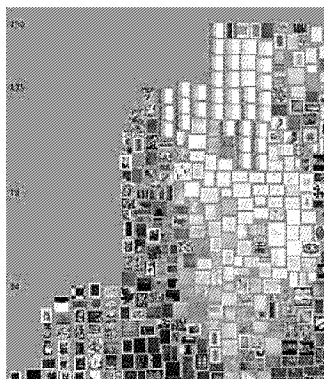
Eppure artisti e critici d'arte hanno spesso parlato della capacità dei colori, delle forme, delle linee e delle composizioni di suscitare un concerto di emozioni quali allegria, energia e leggerezza oppure, all'opposto, claustrofobia, oppressione, confusione ed altre ancora.

Su queste basi, un team di ricercatori guidati dal professor David Melcher (Cimec Università di Trento) e dalla dottoressa Francesca Bacci di Porcia (Mart Rovereto) ha deciso di testare la percezione delle emozioni nell'arte astratta, grazie a una borsa di studio della Fondazione Caritro.

La domanda che la ricerca ha voluto indagare è: c'è del consenso tra diverse persone riguardo a quali emozioni vengano suscitate da specifiche opere d'arte astratta, oppure queste sono del tutto soggettive? Selezionate quindi 500 opere d'arte non figurativa dalle collezioni del Mart, molte delle quali visibili nella mostra in corso "La Magnifica Ossessione", si sono testati cento osservatori per capire quali emozioni provassero davanti ai capolavori. I risultati, a sorpresa, hanno riscontrato un notevole accordo tra i giudizi riportati su ogni singolo quadro.

Da qui l'idea di proseguire le

ricerche sfruttando le caratteristiche delle opere scelte. Data la mancanza completa di dettagli riconoscibili, l'arte astratta il contenuto emozionale dev'essere per forza legato a certe qualità formali, allora dovrebbe essere possibile allenare un computer ad indovinare quali emozioni umane vengano suscitate da un certo quadro. Il professor Nicu Sebe (DISI, Università di Trento), invitato a collaborare, ha appositamente disegnato e implementato un sofisticato metodo di machine learning per trasformare un semplice computer in un esperto critico d'arte.



L'immagine dell' algoritmo elaborato

Gli scienziati hanno usato metà delle 500 immagini giudicate dagli osservatori per allenare l'algoritmo. Incredibilmente, il computer è stato in grado di comprendere quale emozione abbia suscitato il dipinto nell'80 per cento dei casi. Questi risulta-

ti sono stati presentati al congresso internazionale Acm Multimedia Conferenze a Nara, Giappone, nell'ottobre del 2012, suscitando un grande interesse e fermento nel mondo degli scienziati informatici, che intravedono in questo lavoro una base di partenza per capire meglio come funzionano i meccanismi delle emozioni umane e come l'esperienza di provare specifiche sensazioni di fronte a delle opere d'arte può essere compresa come un fenomeno squisitamente umano non necessariamente legato alla specificità culturale o alle esperienze precedenti, ma piuttosto ai meccanismi percettivi e a come certe caratteristiche formali delle immagini (linee, colori, forme e la loro composizione) sono rielaborate dal cervello.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

