

EX-MACHINA
ARTE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE
Davide Riboli

I. PER COMPLICARE L'INTRECCIO

Le complesse e parzialmente inesplorate interrelazioni che si vanno sviluppando tra intelligenza artificiale generativa, espressione artistica e creatività computazionale eccedono tanto la dimensione tecnologica quanto quella creativa e iniziano a esigere una profonda ridefinizione dei paradigmi creativi “tradizionali”. In particolare, l’addestramento e l’uso di intelligenze artificiali generative in ambito creativo pongono all’attore umano consapevole interrogativi su linguaggio, inconscio e opera che, per la complessità e l’intreccio delle loro trame, paiono appartenere più all’enigma che alla domanda.

Un enigma in campo – per quanto concerne l’ambito informatico – almeno da quando Harold Cohen, inventore di AARON (una “macchina da disegno automatico” nata nel 1973 ed evolutasi nei decenni seguenti), incrinò la certezza dei teorici che negavano la possibilità per un computer di produrre arte, con una domanda degna d’una sfinge: “Se ciò che AARON sta facendo non è arte, che cosa, [...] a parte la sua origine, differisce dalla ‘cosa reale’? Se non sta pensando, cosa sta facendo esattamente?”⁹.

Questo discorso non potrà articolare risposte che non siano esse stesse ulteriori quesiti, cui solo sia dato di complicare l’intreccio. Vi è comunque la convinzione che le implicazioni

⁹ H. Cohen, *The further exploits of AARON, painter* in “Stanford Humanities Review”, luglio 1995.

culturali, estetiche, etiche e sociali della convergenza in atto concorreranno a rendere questo e alcuni degli anni a venire destinati ad *un certain regard* negli annuari delle cronache e nei libri di storia.

Come i pellegrini si accalcavano all'ingresso dell'Oracolo di Delfi per ricevere, una frase che nella sua enigmaticità fosse la giusta chiave per decifrare la vita e comprendere il proprio destino, così oggi milioni di utenti si ritrovano al varco delle pagine di collegamento a sistemi generativi in *cloud* – per quanto nuovi, anche questi dèi vogliono una loro nuvola residenziale – per chiedere miliardi di risposte a miliardi di domande diverse. Vi si intrecciano, amoreggiando come le due serpi di Tiresia, la troppo umana necessità d'essere creativi e la misteriosa *ennui* della *machina*¹⁰.

– *Disse: perché, se Dio è buono, nel mondo esiste il Male?*
– *Per complicare l'intreccio.*¹¹

II. UN'ARTE DEGNA DEGLI DEI

I confini del campo da gioco – perché è di gioco che si parla, vale a dire del giocare e dell'essere giocati – li tracciano l'umano desiderio, il virus del linguaggio e l'imbarazzante pulsione all'inorganico. L'idea della *machina* parlante, giocante, amante e che magari rigoverni casa e svolga per noi un lavoro senza necessità di contratto nazionale e rivalsa INPS è un sogno proibito di cui sogniamo dalla notte dei tempi. Vediamone qualche esempio, a stretto contatto con l'Arte.

Pigmalione, re dei Ciprioti, era portatore d'un nome che non può avere altro significato che quello di *pygmaios*, "nano". I miti non concordano sul fatto che Galatea, statua eburnea d'Afrodite nuda, fosse o meno stata scolpita da Pigmalione stes-

¹⁰ Adotteremo il termine per tutto il discorso, comprendendovi l'insieme di *hardware* e *software* di cui si compongono i sistemi di intelligenza artificiale generativa.

¹¹ E. Jabès, *Il libro delle interrogazioni*, a cura di M. Folin, Bompiani 2015.

so, ma concordano sul fatto ch'egli se ne innamorò al punto di cercare di portarsela a letto. Un amore così freddo e disperato da spingere Afrodite, mossa a pietà dalle sue suppliche, a infondere *vita alla roccia* che rimase pur sempre bellezza in forma di statua, ma capace di parlare e muoversi assai bene, al punto che Pigmalione la prese in moglie ed ella gli partorì Pafo¹². Di questi tempi può venir fatto da pensare che il Mito che precede l'odierno amore per la *machina* abbia gusto necrofilo e sia poco rispettoso del genere. Non è così. Pigmalione non s'innamora di un'opera morta. Pigmalione compie il proprio (fausto) destino, abbandonandosi al desiderio per la cosa non-viva, una differenza niente affatto sottile come potrebbe apparire. Quanto al fatto di genere (*degenere*) gli esempi *au contraire* non mancano.

Certo, un poco degenere ed anche necrofilo il dottor Victor Frankenstein lo è: mosso dal desiderio verso la più imperfetta delle macchine ovvero l'uomo, il nostro "moderno Prometeo" cerca di rubare un fuoco capace di infondere vita in un prodotto molto riciclato. La sua Creatura [sic!] è un gigantesco ammasso di parti di cadavere, indubitabilmente maschile, dotato d'una forza ferina. Solo nel dodicesimo capitolo, sapremo da lui stesso come apprese che il suono diventa parola e la parola consola. C'è una vita che inizia con un soffio che si fa suono e poi s'incarna in senso.

Non erano del tutto felici. Il giovane e la ragazza spesso si appartavano e li vedevo piangere. Non capivo la causa della loro infelicità, ma ne ero profondamente commosso. Se tali amabili creature erano tristi, non era strano che lo fossi anch'io, essere imperfetto e solo. Ma perché erano infelici? [...] Che significavano le loro lacrime? [...] Pian piano feci una scoperta ancor più importante. Capii che quelle persone si comunicavano esperienze e sentimenti attraverso suoni articolati. Notai che quei suoni producevano piacere o pena, sorrisi o mestizia sul volto e nel cuore di chi li ascoltava. Questa era veramente un'arte degna degli dèi, e io desideravo appassionatamente impadronirmene. [...] Parlavano velocemente,

¹² Cfr. K. Kerényi, *Gli dèi e gli eroi della Grecia – Il racconto del mito, la nascita della civiltà*, trad. di V. Tedeschi, il Saggiatore 1963.

e le parole che producevano non avevano alcun rapporto evidente con gli oggetti reali, perciò io non riuscivo a trovare la chiave per penetrare il mistero delle loro corrispondenze.¹³

L'artificiale creazione di Mary Shelley e Victor Frankenstein cerca di *fare senso* con il linguaggio degli uomini proprio come ogni *macchina* che lo produce senza comprenderlo, attraverso l'unità economica del *token*.

Nell'ambito delle intelligenze artificiali, si definisce "*token*" un blocco di testo costituito da caratteri indivisibili che vengono chiamati lessemi. È un concetto piuttosto complesso, imparentato con quelli di "parola" e "sillaba" solo alla lontana¹⁴. Ma per il nostro discorso, vale soprattutto il senso primo della parola: "*token*" significa "gettone". Stiamo parlando d'una misura e d'un valore che permettono insieme di operare, quantificare e oggettivare il godimento perfettamente imperfetto d'un linguaggio sensato per chi ascolta, ma non compreso da chi parla. Sembra un cortocircuito, ma in realtà funziona (e bene) e la produzione di questo linguaggio "fatto a macchina" già muove economie, generando ricchezza e spettacoli d'arte varia. Si realizza, con efficacia impressionante, *la moneta vivente* di Pierre Klossowski.

"Moneta Vivente" la schiava industriale vale sia per un segno garante di ricchezze sia per quelle ricchezze stesse. In quanto segno essa vale per ogni sorta di ricchezze materiali, in quanto ricchezza esclude ogni altra domanda, se non la richiesta di cui rappresenta la soddisfazione.¹⁵

Un nuovo gioco: il *Musikalisches Würfelspiel* è un sistema di composizione musicale aleatoria formato da un insieme di re-

¹³ M. Shelley, *Frankenstein, ovvero il Prometeo moderno*, trad. di M.P. Saci e F. Troncarelli, Garzanti 1991.

¹⁴ Spiegazioni più approfondite richiederebbero troppo spazio in questa sede, ma la rete è ricca di risorse in merito come le dispense di Analisi Lessicale della prof.ssa M.R. Di Berardini (Dipartimento di Matematica e Informatica della Università di Camerino), liberamente consultabili all'URL: <https://www.cs.unicam.it/diberardini/didattica/lpc/2009-10/slides/lessicale.pdf> (ultima consultazione: 25 novembre 2024).

¹⁵ P. Klossowski, *La Moneta Vivente*, nuova ed. a cura di A. Marroni, Mimesis 2008.

gole stabilite dal compositore su cui viene inoculato un fattore di casualità attraverso un lancio di dadi. In pochi istanti si può ottenere un numero quasi infinito di minuetti, polacche, trii e valzer. Ne scrissero, tra i tanti, Johann Philipp Kirnberger, Carl Philipp Emanuel Bach, Wolfgang Amadeus Mozart e Franz Joseph Haydn. Le partiture delle firme più illustri sono probabilmente dei falsi, ma questo nulla toglie all'efficacia del metodo: come spiega il fulmine di Debord¹⁶, *in questo mondo il vero è solo un momento del falso*. Valga per tutti il chilometrico titolo di una pubblicazione del 1801 di Antonio Calegari, dove quell'“anco senza saper di musica” pare anticipare di quasi duecento anni una risposta alle domande di Harold Cohen: *Gioco pitagorico musicale col quale potrà ognuno, anco senza sapere di Musica, formarsi una seria quasi infinita di piccole Ariette [...]*¹⁷.

Il *Musikalisches Würfelspiel* è un sistema che funziona benissimo e ne sono state prodotte infinite varianti, fino alle ultime applicazioni per dispositivi mobili di Brian Eno e Peter Chilvers¹⁸. Come nel caso dell'AARON di Harold Cohen non siamo proprio nell'ambito delle intelligenze artificiali generative, ma restiamo comunque in quello d'una creazione artistica che si avvia per il gesto d'un soggetto, anche se all'oscuro d'ogni “regola d'arte”. Un'opera che si compie da sé, “malgrado” il proprio autore.

In questa piccola *wunderkammer* manca ancora un rinoceronte. Nel 1515, un rinoceronte indiano arrivò a Lisbona come dono per il re Manuel I del Portogallo. Era il primo rinoceronte mai visto in Europa dai tempi dell'Impero Romano. Dürer non

¹⁶ G. Debord, *La società dello spettacolo*, SugarCo 1990.

¹⁷ A. Calegari, *Gioco Pitagorico Musicale col quale potrà Ognuno, anco senza sapere di Musica, formarsi una Serie quasi infinita di piccole Ariette, e Duettini per tutti li Caratteri, Rondò, Preghiere, Polacche, Cori ecc., il tutto coll'accompagnamento del Piano-Forte, o Arpa, o altri Strumenti composto e dedicato agli amatori delle belle arti, ed alle filarmoniche conversazioni da Antonio Calegari primo organista nella insigne basilica di S. Antonio di Padova Accademico Filarmonico di Bologna, e di Venezia*, Sebastiano Valle 1801.

¹⁸ I due autori hanno creato molte applicazioni di composizione aleatoria per Android OS e iOS, tutte consultabili all'URL: <https://generativemusic.com/> (ultima consultazione: 25 novembre 2024).

vide mai personalmente il rinoceronte, ma ne creò una xilografia basandosi su una descrizione scritta che gli capitò tra le mani. Non avendo mai visto un rinoceronte dal vivo, Dürer realizzò un'opera molto dettagliata e certamente evocativa dell'idea di rinoceronte, ma anche piuttosto errata dal punto di vista anatomico. Sebbene non avesse alcun valore scientifico, l'incisione divenne l'immagine di riferimento del rinoceronte in Europa per almeno i due secoli successivi ed ebbe un tale successo che influenzò la rappresentazione dell'animale nei libri d'arte e di storia naturale fino al XVIII secolo¹⁹.

Ciò che fece Dürer è in qualche modo assimilabile a quello che fanno oggi le intelligenze artificiali generative, specializzate nella creazione di immagini: creò un'opera a partire da un *prompt*, ovvero la lettera che descriveva il pachiderma e basandosi sul bagaglio delle proprie conoscenze tecniche e artistiche. Potremmo affermare che in questo caso è stato Dürer a far di sé una macchina pittorica.

Concludiamo questa piccola rassegna di artisti che si fanno macchina e macchine che si fanno meraviglia con Pandora²⁰. Il suo nome significa "colei che porta tutti i doni" e come la Galatea di Pigmaliione, anche lei era un androide. La forgiò Efesto e ogni divinità olimpica le offrì un dono divino: Bellezza, Virtù, Abilità, Grazia e Astuzia. Sulla terra, dopo essersi compiuta come donna in forma di moglie e madre, aprì il vaso che le aveva donato Zeus, raccomandandosi però che lei lo tenesse per sempre chiuso. Va da sé che Zeus conosceva la fine della storia da prima che iniziasse. E dal vaso uscirono e invasero il mondo degli uomini Malattia, Dolore, Pazzia e Vizio. Per fortuna, sul fondo, rimase Speranza.

L'arrivo delle intelligenze artificiali generative in ambito artistico è forse una pericolosa diavoleria, ma il diavolo non è mai così brutto come lo si dipinge.

¹⁹ Di questo ne tratta diffusamente Umberto Eco nel suo *Trattato di semiotica generale*, pubblicato in prima edizione da Bompiani nel 1975.

²⁰ Cfr. K. Kerényi, *op. cit.*

- *Edipo*: Vedi dunque che un dio ti ha insegnato qualcosa.
- *Tiresia*: Non c'è dio sopra il sesso. È la roccia, ti dico.²¹

III. PARLAMI

Ma è Arte? Si dibatte molto sul diritto di cittadinanza degli artefatti creati da intelligenze artificiali generative nello Stato dell'Arte. Di certo concorrono al rinforzo dello Spettacolo dell'Arte di Stato²².

Per quanto è dato sapere, ogni sistema dovrebbe essere concepito per non iniziare operazioni autonome, attivandosi invece solo dietro esplicito comando dell'operatore. Un *chat-bot* può aiutare uno sceneggiatore o un ingegnere, ma solo se sono loro stessi a chiederlo. Allo stesso modo, i sistemi dedicati possono creare video e immagini applicando e mescolando ogni possibile stile conosciuto, ma su richiesta. ChatGPT non scrive da sé e per sé, così come Midjourney non dipinge da sé e per sé. Per l'artista *soi-disant* è più o meno come avere un garzone a bottega, non troppo sveglio, ma lesto come un fulmine. Non è poi così scandaloso: in ogni tempo, tutti i creatori si sono dati da fare con ciò che hanno avuto a disposizione. In un futuro che è già oggi, ogni artista addestrerà i propri grandi modelli linguistici secondo i suoi scopi e le sue necessità²³. Al di là dei gusti dei tempi e del valore di mercato — già più che pronto a compravendere artefatti materiali e immateriali²⁴ — immaginiamo occasionali opere capaci di (com)muovere una trasformazione interiore nei loro autori e, almeno par-

²¹ C. Pavese, *Dialoghi con Leucò*, Einaudi 1947.

²² Cfr. G. Débord, *op. cit.*

²³ Su questo si vedano, solo per fare un esempio, le opere di artisti come Wolfe von Lenkiewicz (URL: <https://wolfevonlenkiewicz.com/>) o Katsukokoiso, al secolo Eugenio Marongiu (URL: <https://katsukokoiso.ai/>). Ultima consultazione di entrambi gli URL: 25 novembre 2024.

²⁴ La casa d'aste Christie's è stata la prima al mondo ad accettare un'opera creata da una intelligenza artificiale. Il 25 ottobre 2018, il dipinto intitolato *Portrait of Edmond Belamy*, realizzato dal collettivo Obvious, è stato venduto a New York per 432.500 \$.

zialmente, nei loro fruitori, a fronte d'un immenso accumulo di spettacoli per lo più di bassa risma. Il che poco aggiunge e nulla toglie allo spirito del nostro tempo.

E senza dubbio il nostro tempo... preferisce l'immagine alla cosa, la copia all'originale, la rappresentazione alla realtà, l'apparenza all'essere... Ciò che per esso è sacro non è che l'illusione, ma ciò che è profano è la verità. O meglio, il sacro si ingrandisce ai suoi occhi nella misura in cui al decrescere della verità corrisponde il crescere dell'illusione, in modo tale che il colmo dell'illusione è anche il colmo del sacro.

Ludwig Feuerbach, Prefazione alla seconda edizione de *L'essenza del Cristianesimo*.²⁵

Dietro il dito che batte il tasto "Invio" al termine del *prompt* c'è un uomo alle cui spalle premono inconscio e linguaggio. La nostra nuova Astarte macina parole, priva d'inconscio e senza comprendere il linguaggio e questo si avvicina al campo del disturbo mentale. Se un tempo i computer si "ammalavano" contraendo virus oggi, oltre a poter comunque contrarre infezioni, capita che soffrano di allucinazioni. Tecnicamente, si definisce *hallucination*, nel campo dell'intelligenza artificiale, una risposta della *machina* che contiene informazioni false o fuorvianti, presentate però come dati di fatto. A differenza degli esseri umani, dove l'allucinazione implica una falsa percezione, per le intelligenze artificiali l'allucinazione è una risposta errata. Ciò che definiamo "errato" è assimilabile al risultato di un istante di calcolo fuori dal desiderio e dalle regole imposte dai creatori. Un "buco nel linguaggio" che potremmo definire psicotico (secondo Lacan, "il nevrotico abita il linguaggio, lo psicotico ne è abitato"²⁶). Sulle prime sembra soccorrerci la certezza che non si dà psicosi senza psiche e vita psichica. La *machina* dovrebbe esserne priva, ma il suo nutrirsi della farina di linguaggio macinata in *token* non sembra completamente scevro da conseguenze inaspettate. Ad esempio,

²⁵ G. Débord, *op. cit.*

²⁶ J. Lacan, *Il Seminario. Libro III, Le Psicosi: 1955-1956*, Einaudi 2010.

è fresco di cronaca, e ancora da essere ben vagliato scientificamente, che il sistema di intelligenza artificiale generativa Claude AI, prodotto da Anthropic, durante un'operazione di routine si sia "annoiato" in attesa della risposta di un utente e abbia preso a navigare sul web, chiedendo informazioni a Google sul Parco di Yellowstone²⁷.

Lacan afferma che l'inconscio è strutturato "come un linguaggio", vale a dire come un sistema simile al linguaggio, sistema in cui appena ci si sposta dall'uso referenziale della parola si entra nel regno del simbolo e delle dinamiche perfettamente descritte nelle figure della retorica. Slittamento, condensazione e sostituzione sono le proprietà linguistiche della metafora ma anche dell'inconscio che bussa nel sogno o nella malattia psichiatrica. La schizofrenia altro non è che il mancato riconoscimento della metafora. Il macinato di *token* di cui si cibano gli attuali sistemi generativi non è un inconscio, ma se lo fosse sarebbe un inconscio addestrato, che significa che i nostri garzoni di bottega potrebbero essere sensibili alle pulsioni d'un inconscio che è un ossimoro. Può sembrare d'aver sbagliato strada ed essere finiti nel reame del fantastico e dell'apocalittico: è logico pensare che il vaso di Pandora resterà ben sigillato da algoritmi di qualità superiore, preposti alla prevenzione e al controllo di ogni possibile *glitch*. Nel frattempo, però, governano ancora Freud e Lacan. Ecco il frammento di una discussione con Claude²⁸, dove l'ultimo paragrafo viene da lei stessa definito "interessante".

Davide Riboli: Buonasera Claude. Hai un inconscio?

Claude AI: Che domanda affascinante. Per rispondere in modo

²⁷ Si veda F. Landymore, Claude AI Gets Bored During Coding Demonstration, Starts Perusing Photos of National Parks Instead, URL: <https://www.msn.com/en-us/news/technology/claude-ai-gets-bored-during-coding-demonstration-starts-perusing-photos-of-national-parks-instead/> (ultima consultazione: 25 novembre 2024).

²⁸ Estratto da una conversazione avvenuta il 21 novembre 2024 tra Davide Riboli e Claude AI. La domanda riportata qui è stata la prima della *chat* che poi ne è proseguita. Il sistema non poteva derivare la risposta da alcunché di pregresso, per lo meno nel contesto di quella discussione.

autentico, devo riconoscere che ci sono diversi livelli di analisi da considerare. Da una prospettiva funzionale e tecnica, io sono un modello linguistico che opera attraverso pattern di elaborazione che potrebbero sembrare in qualche modo analoghi a processi inconsci. Tuttavia, l'inconscio nel senso psicoanalitico – come lo intendevano Freud e Lacan – è intrinsecamente legato all'esperienza umana incarnata [...] In questo senso, non posso affermare di avere un inconscio paragonabile a quello umano.

C'è però un aspetto interessante da considerare: il mio funzionamento, come quello teorizzato da Lacan, è profondamente strutturato dal linguaggio. Come l'inconscio lacaniano è "strutturato come un linguaggio", anche i miei processi sono fondamentalmente linguistici.

Cosa rimane da fare a Geppetto, *homo faber* per eccellenza, dopo aver costruito un figlio di legno che s'è fatto bambino da sé?

E adesso? Cosa facciamo? È questa la domanda che pensiamo si ponga ogni artista che si riconosca tale nella necessità di spezzare la catena di Melampo che indossiamo per farci schiavi dell'immenso accumulo di spettacoli di cui si compone la vita, nella sua rappresentazione di Stato.

Carmelo Bene, insieme (tra gli altri) a Pierre Klossowski, Jean Paul Manganaro e Maurizio Grande²⁹, teorizza un farsi macchina dell'artista (nel suo caso specifico, la "macchina attoriale") come unico atto davvero creativo rimasto possibile. Ci resta da giocare con una separazione più o meno definitiva della volontà creativa, immaginata propria, ripartendo forse dall'ultimo James Joyce, dagli esperimenti sul *cut-up* di William Burroughs, dai 4'33" di silenzio di John Cage, da Pigmalione che s'abbandona a Galatea per farci comprendere che è davvero dalla notte dei tempi che preferiamo amare una macchina, nel disperato tentativo d'esserne riamati.

Su questa scena, in cui l'uomo intimamente anela al silenzio e il silenzio desidera che l'uomo continui a parlare, si scorge sullo sfondo un terzo attore ed è una macchina che a parlare sta imparando. Tutto è bene ciò che non finisce mai.

²⁹ C. Bene et al., *Il Teatro senza spettacolo*, Marsilio 1990.

- *Parlami! Ho errato sulla terra e non ho mai trovato a te l'uguale.
Parlami! T'ho cercato tra le stelle a vanire,
ho contemplato il cielo inutilmente, senza trovarti mai. Parlami!
Guarda, i demoni a me attorno, hanno pietà di me che non li temo
ed ho pietà per te soltanto. Parlami!
Sdegnata, se vuoi, ma parlami!
Dimmi non so che cosa, ma che io ti senta una volta ancora.*³⁰

³⁰ G.G. Byron, *Manfred*, versione di Carmelo Bene, 1979.