

## Sul senso del progresso

Re:Humanism nasce circa un anno fa e non poteva essere altrimenti. Dico questo perché sono molti gli elementi che inevitabilmente ci hanno condotto a questo percorso. L'intelligenza artificiale, tra le più avanzate tecnologie messe in campo in ambito globale, non rappresenta più una dimensione futuribile e perciò lontana da qualsivoglia possibile esperienza critica. L'impatto di tale tecnologia è ormai un fatto, l'essere umano o per meglio dire l'utente ne fa esperienza ogni giorno pur non comprendendone completamente la portata.

Come sappiamo, ogni elemento che ha segnato una tappa nell'avanzamento del progresso ha rappresentato un momento di cesura netta, spesso non indolore. Entrare nei processi produttivi significa entrare nelle case e nelle vite delle persone, e come ogni strada nuova che viene percorsa, anche l'intelligenza artificiale ci impone di lasciare dietro di noi categorie di concetti e di percorrere il nuovo con la dovuta apprensione ma anche con la speranza di superare alcuni dei limiti imposti.

Se da un lato, infatti, l'intelligenza artificiale ha a che fare con dati sensibili, automazione dei processi produttivi e livellamento culturale, dall'altro essa rappresenta un potente strumento che permette di raggiungere e di elaborare in pochi secondi informazioni altrimenti impossibili da assimilare alla singola esperienza umana. Questo ha sicuramente un immediato riscontro nei recenti risultati elettorali che hanno condotto Donald Trump alla presidenza degli Stati Uniti d'America, ma rappresenta anche un importante ambito di ricerca, ad esempio, della diagnostica e della salute pubblica.

Di fatto, l'AI ha già introdotto importanti trasformazioni nel sistema sanitario, e altre ne porterà nei prossimi anni, aiutando sempre più i medici a raccogliere, analizzare e organizzare i dati clinici, effettuare diagnosi precoci, pianificare trattamenti e trovare le migliori soluzioni per i pazienti.

Appare chiaro, quindi, che nel momento in cui si avvia un percorso critico nell'ambito dell'intelligenza artificiale ci si sta effettivamente interrogando sulla natura del progresso in sé e su come essa abbia modificato la sua semantica con il susseguirsi delle epoche.

Inevitabilmente il pensiero va alle origini, ai magistrali dipinti rupestri che ancora oggi possiamo ammirare, ad esempio all'interno delle grotte di Lascaux, in Francia: ciò che ha mosso i primi uomini nella produzione di segni, al contempo simbolici e pratici, strumenti divinatori e di comunicazione, aveva in sé una concezione del progresso circolare che tenesse conto di ogni aspetto dell'esistenza e che realmente fosse funzionale. Come è andata avanti la storia lo sappiamo. Questa simbiosi di arte, vita e senso si è persa e la civiltà si è mossa verso traiettorie divergenti, caratterizzate dal culto dell'accelerazione e della discordanza al punto tale da perdere le redini del proprio stesso benessere.

Questa molteplicità di vedute rappresenta sì una *complessità*, anticipando involontariamente il titolo e la tematica di uno dei progetti presentati per Re:Humanism. Tale complessità però non può essere letta in maniera univoca: il progresso tecnologico rappresenta per l'uomo anche estensione delle possibilità, sviluppo sostenibile (o no) delle capacità di comprendere ciò che lo circonda.

Gli artisti questo aspetto lo hanno ben chiaro, da sempre hanno inglobato all'interno dei propri mezzi espressivi i diversi linguaggi delle tecnologie. Parlo di linguaggi non a caso, perché nelle loro ricerche il *come* diventa automaticamente anche il *perché*. Artisti come Stelarc, Jana Sterbak, Matthew Barney (ma si potrebbero citare tantissimi altri) hanno dimostrato di voler tenere attivo questo dialogo con il progresso, interrogandosi

dialetticamente sulle possibilità estensive delle tecnologie e su come esse potessero mettere in discussione concetti consolidati come quello di *identità*, *spazio* e *tempo*.

Proprio alla luce di queste idee è possibile inquadrare le proposte di questa prima edizione di Re:Humanism Art Prize.

Il format del premio nasce dalle necessità di coniugare da un lato le esigenze di immissione nello scenario artistico e culturale da parte di Alan Advantage – azienda che si muove nell’ambito della consulenza e dell’innovazione tecnologica –, dall’altro dal desiderio di mappare le ricerche artistiche più interessanti sull’intelligenza artificiale. Tale operazione risultava quanto mai necessaria per individuare, al di là delle poche, consolidate voci che si sono fatte strada nell’ambito, (pensiamo ad esempio a Trevor Paglen, Jon Rafman, Ian Cheng o a Mario Klingemann, quest’ultimo anche tra i vincitori di Re:Humanism), tutta una serie di fenomeni culturali che in maniera anche trasversale contribuissero al dibattito.

Alla call partita dall’Italia a settembre 2018 hanno partecipato 114 artisti del panorama globale, alcuni provenienti da quella “nicchia” che da tempo sperimenta sulle nuove tecnologie, altri con una storia e un curriculum diverso ma portati per natura ad interrogarsi sulle possibilità espressive dei nuovi mezzi.

Il progetto chiedeva loro di riflettere su “una visione proattiva del futuro che ci attende” attraverso opere che prevedessero l’utilizzo di algoritmi di AI o che riflettessero sul tema. Le proposte di valore che ci sono pervenute sono state molte, al punto tale da spingerci a valutare ulteriori modalità di collaborazione, anche con chi non fosse risultato tra i finalisti.

Diversi sono i temi e le riflessioni suggeriti dalle dieci proposte selezionate. In questo testo si è tentato di raggruppare questi nuclei tematici al fine di dipanare, almeno in parte, la complessità del fenomeno. Gli spunti da indagare sono ancora molteplici e vanno di pari passo con l’avanzamento tecnologico, con le visioni letterarie e cinematografiche, ma questi nuclei concettuali restano una costante nelle esperienze di chi ha tentato di comprendere l’impatto di tale tecnologia.

Ad accomunare quasi tutte le proposte di Re:Humanism è una riflessione sul tema dell’empatia, intesa come confine opaco che distingue l’esperienza umana da quella dell’artefatto tecnologico. Nel 1970 lo studioso di robotica giapponese Masahiro Mori presentò sulla rivista scientifica “Energy”<sup>1</sup> i risultati di una ricerca in cui dimostrava che la sensazione di familiarità generata in un campione di persone da robot antropomorfi aumentasse al crescere della somiglianza di questi ultimi con la figura umana. L’effetto collaterale di questo fenomeno è che ad un certo punto l’estremo realismo porta ad un netto calo delle reazioni emotive positive in favore di sensazioni spiacevoli come spaesamento e repulsione, inquietudine e perturbamento. La ricerca, ribattezzata *Uncanny valley*, spinge la riflessione sull’empatia al suo limite ed è alla base di lavori come *devenir-fantôme* di Enrico Boccioletti, *Adversarial feelings* di Lorem e *The Fall* di Giang Nguyen Hoang, vincitore del primo premio.

Nel caso di Boccioletti si tratta di restituire la dimensione propria dell’Uncanny valley, mettendo in scena un dialogo simulato tra macchine pensanti, evidenziandone le sfumature empatiche e immergendo lo spettatore in un ambiente destabilizzante in cui la macchina parla, apparentemente, il suo stesso linguaggio.

---

<sup>1</sup> *The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori*, Spectrum leee: <https://spectrum.ieee.org/autotaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>

Loem non è una persona fisica, bensì una piattaforma collaborativa in cui artisti, designer e musicisti interrogano gli algoritmi al fine di riflettere sulle componenti umane (e non) dell'esperienza creativa. In *Adversarial feelings* musica e immagini generate da una rete neurale studiano l'espressività umana, dando vita immagini distorte e perturbanti che ricordano proprio quel corto circuito empatico a cui Mori faceva riferimento.

*The Fall* di Giang Nguyen Hoang trae ispirazione da un famoso video della Boston Dynamics in cui si mostrano i portentosi risultati raggiunti nel rendere più fluidi i movimenti di un automa. Anche in questo caso il risultato è conturbante: più le movenze dei robot diventano fluide, più avvertiamo una forte difficoltà nel familiarizzare con una simile rappresentazione. L'opera porta tale riflessione più in là, mettendo in scena attraverso la performance i limiti di questo processo di identificazione. In uno dei video dimostrativi, il robot Atlas, dopo aver magistralmente eseguito diversi compiti, inciampa in una delle attrezzature di scena e cade. Proprio la caduta diventa lo spunto di riflessione sulla natura dell'apprendimento umano rispetto all'artificiale in cui anche i fallimenti giocano un ruolo educativo.

L'opera di Giang Nguyen apre la strada ad un'altra delle tematiche proposte dai dieci finalisti: spesso il confine uomo-macchina è indagato proprio a partire da quelle caratteristiche umane a cui normalmente viene attribuita un'accezione negativa. Il fallimento per Nguyen, ma anche la noia e la ripetitività in *Urge Oggi* di Daniele Spanò, la pigrizia e la lentezza di *Demand full laziness, today.* di Guido Segni.

Nel caso di Spanò tale ripetitività è generata da un computer che gioca alla morra cinese. L'artista dimostra come tale gioco si fondi sulla capacità da parte dell'essere umano di interpretare le scelte di chi gli sta di fronte, individuando la ricorrenza delle sue scelte e le modalità in cui queste vengono applicate. Non possiamo escludere che una macchina possa arrivare a tanto ma sicuramente allo stato attuale delle cose il calcolo algoritmico non prevede le sfumature empatiche del giocatore, trasformando così il gioco in un randomico susseguirsi di gesti privi di significato.

Il lavoro di Guido Segni nasconde dietro la sua esplicita componente ironica un'attenta riflessione sul valore semantico di esperienze quali il lavoro, la noia, l'inoperosità. Segni (il cui nome è un pseudonimo che rimarca la scelta programmatica dell'artista) ha delegato per cinque anni la sua produzione ad un GANs (Generative Adversarial Networks), un algoritmo in grado di elaborare il dataset di immagini che l'artista gli sottopone e di generare risultati inediti, spesso di difficile interpretazione. Curioso è scoprire che a comporre questo archivio di dati sono immagini che riprendono l'artista in quelle che lui stesso ha definito "sessioni di ozio creativo", ovvero immagini che lo ritraggono sorridente, disteso su un letto a non far nulla. Appare chiaro che dietro questi stimoli visivi vi è la volontà di rimettere in discussione categorie consolidate come quella del lavoro e dell'identità che su esso si fonda. *Se davvero il rischio principale è che l'automazione possa sottrarre posti di lavoro agli esseri umani, siamo sicuri che l'uomo del futuro avrà la necessità di lavorare? Ancora, nel caso questa remota ipotesi si avverasse, quale sarebbe il senso dell'ozio e su cosa si fonderebbe l'operosità?* L'artista con il suo fare goliardico sembra intravederne le risposte.

Un altro tema ricorrente tra i progetti selezionati riguarda l'utilizzo degli algoritmi come strumenti di una indagine sul *fare dell'arte*, sui requisiti alla base della creatività umana e sulla capacità per una macchina di sostituirsi all'uomo in questi processi.

Qui è opportuna una presa di posizione. Di fronte al susseguirsi di articoli che a gran voce annunciano l'immissione di opere generate dagli algoritmi all'interno del mercato dell'arte occorre guardare al di là delle tendenze di mercato e della sorpresa scaturita dalla constatazione che sì, un algoritmo è in grado di produrre un risultato proprio, magari

intercettando lo stile di Van Gogh o di Picasso, ma non ha una personale motivazione per farlo. Chi ha più dimestichezza con i contenuti dell'arte sa bene che, al di là del risultato finale, quello che veramente ci rende partecipi di un'opera sono le sue premesse. Dietro queste operazioni è difficile non avvertire la ricerca da parte dell'uomo di un orizzonte condiviso con la macchina.

Nascono così opere come *Grammar#1* di Antonio "Creo" Daniele, *My Artificial Muse* del trio Barqué-Duran, Klingemann, Marzenit e *A Brief History of Western Cultural Production* di Adam Basanta. Tutti questi progetti prevedono un intervento diretto da parte degli algoritmi nella generazione di un elaborato estetico.

In Antonio "Creo" Daniele l'algoritmo SketchRNN è lo strumento attraverso cui indagare la natura del segno, fonte primaria di comunicazione, alla base di ogni linguaggio artistico. Attraverso il passaggio da una "Human-grammar" ad una "Artificial-grammar" l'artista è in grado di identificare dei cluster alla base delle componenti grafiche ed espressive.

Barqué-Duran, Klingemann e Marzenit partono dal concetto di "musa ispiratrice" tanto caro alla tradizione storico artistica per interrogare l'algoritmo alla ricerca di pattern comuni. Quello che viene fuori è un risultato straniante, l'intelligenza artificiale in questo caso genera risultati propri e lontani dalla concezione linguistica umana. Qui lo sforzo è quello di creare un dialogo tra i due linguaggi attraverso uno degli strumenti più affini alla creatività artistica: la pittura. L'ispirazione emerge attraverso un processo performativo di cui fanno parte anche le sonorità di Marzenit. Tutto è sapientemente orchestrato per rispondere ad una domanda: *può una musa essere artificiale?*

*A Brief History of Western Cultural* di Basanta, come il titolo stesso ci suggerisce, sfrutta le potenzialità dell'AI per tracciare un percorso di senso all'interno che tenga conto delle diverse istanze della cultura occidentale. Tale percorso è il frutto del lavoro di un machine learning su di un dataset di immagini open source proveniente dai principali musei mondiali. Quello che ne scaturisce è un prodotto potenzialmente verosimile frutto dei diversi tasselli del percorso culturale che la macchina è stata in grado di elaborare. Più che fermarci all'attendibilità del risultato, Basanta ci mostra come la cultura oggi viaggi attraverso le reti grazie agli archivi arrivando direttamente al suo fruitore ed intervenendo direttamente nella sua costruzione identitaria.

Sull'identità digitale riflette anche il lavoro di Michele Tiberio, questa volta però si parla di identità personale o meglio della sua proiezione attraverso social network e piattaforme dove essa si fonda su un complesso di aspetti indotti: dietro la volontà di mostrarsi in un certo modo c'è tutto un sottobosco di conversazioni e azioni che ci restituiscono la complessità di un discorso identitario. L'artista raccoglie tutte queste manifestazioni personali in una pubblicazione e si spinge anche oltre, interrogando un algoritmo alla ricerca di pattern caratteriali, gli stessi che Diletta Tonatto, ricercatrice e sociologa, designer olfattiva e creatrice della *Maison Tonatto* – che collabora con Tiberio nella realizzazione di *Me, My Scent* – utilizza per la realizzazione di una fragranza che traduca in note olfattive l'identità digitale di Tiberio. In quest'opera è molto interessante comprendere il passaggio dalla realtà virtuale e impalpabile a quella fisica percettiva.

A chiudere il percorso tematico che attraversa le proposte dei dieci vincitori di Re:Humanism c'è *Complessità*, un lavoro performativo di Enrica Beccalli in collaborazione con Roula Gholmieh che, come anticipato dal titolo stesso, indaga la complessità ma anche il perfetto equilibrio dei meccanismi di cooperazione che guidano i movimenti degli stormi di uccelli. Guardando a questi, non possiamo non notarne l'organicità e la fluidità e tuttavia non siamo in grado di identificare un singolo elemento trainante. Come in un concerto a più voci, il risultato finale è più della somma delle sue parti. Il duo sottopone tale movimento ad un

algoritmo che è poi in grado di generare un percorso proprio. Il risultato è restituito, attraverso una serie di input fisici trasmessi direttamente al performer mediante l'interazione con il suo padiglione auricolare, andando a stimolare le aree deputate all'equilibrio. Tale sollecitazione porta il danzatore a introdurre i movimenti generati dall'AI all'interno della sua improvvisazione. *Complessità* si fa testimone di un dialogo possibile tra uomo e macchina attraverso l'esperienza artistica.

Tutti i progetti proposti da Re:Humanism rappresentano una straordinaria occasione per riflettere sulla natura dell'avanzamento tecnologico, il loro principale valore risiede nella capacità critica di individuare i presupposti alla base di ogni fase del progresso. La visione che ne vien fuori, lungi dal mostrarsi enfatica e allarmista, mette invece in campo la problematicità attraverso il dialogo, la collaborazione e la multidisciplinarietà. Sempre più l'artista ha bisogno di confrontarsi con gli ambiti della ricerca scientifica e sempre più la scienza necessita di uno sguardo laterale che riporti il mondo ad una dimensione sensibile. Il nostro augurio è quello di portare avanti questa ricerca, inglobando sempre più realtà, persone ed esperienze all'interno del nostro percorso.