

DAL 16 MAGGIO "MORE THAN HUMAN", DEDICATA AL NOSTRO RAPPORTO CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Sarà l'arte a svelarci i dilemmi dell'IA

Apra al Barbican di Londra la mostra-evento "Viaggio nella frontiera futura della creatività"

EMANUELA GRIGLIÉ

La mostra definitiva sul rapporto tra arte e tecnologia o, meglio, quella che consegna al grande pubblico un tema diventato pop, l'Intelligenza Artificiale. «AI: More than Human» al Barbican Centre di Londra (16 maggio - 26 agosto) si (e ci) interroga su cosa significhi essere umani, mentre la tecnologia avanza.

Coinvolti un numero monstre di ricercatori, curatori (compresa l'italiana superstar Paola Antonelli) e artisti di tutto il mondo, si tratta del-

l'evento culmine di un più ampio programma annuale «Life Rewired», che prevede anche conferenze e workshop oltre a contare partner tecnici come IBM, Sony e Google Arts and Culture.

«Le mostre sul rapporto tra arte e tecnologia - tema che nasce già con le avanguardie storiche - aumentano esponenzialmente», ci spiega Valentino Catricalà, curatore d'arte contemporanea e direttore sezione arte Maker Faire. «Quello che è inedito è l'interesse da parte del mondo dell'arte contemporanea e dei circuiti delle grandi gallerie per questi artisti. Che fino a non molto tempo fa si trovavano in festival di

nicchia, a cominciare da Ars Electronica (uno dei più importanti, si tiene a Linz, in Austria, ndr). Era un universo che non si filava nessuno. Di contro, oggi, capita che ci si butti su questi argomenti perché vanno di moda, senza fare ricerca. Ma è un bene che i musei inizino a creare sezioni dedicate. E, tra arte, design e architettura, la mostra rappresenta una delle più complete panoramiche sul rapporto tra IA e creatività».

Sviluppata in quattro aree, «AI: More than Human» parte da un ragionamento storico che si aggancia addirittura allo Shintoismo (religione giapponese che contempla che gli og-

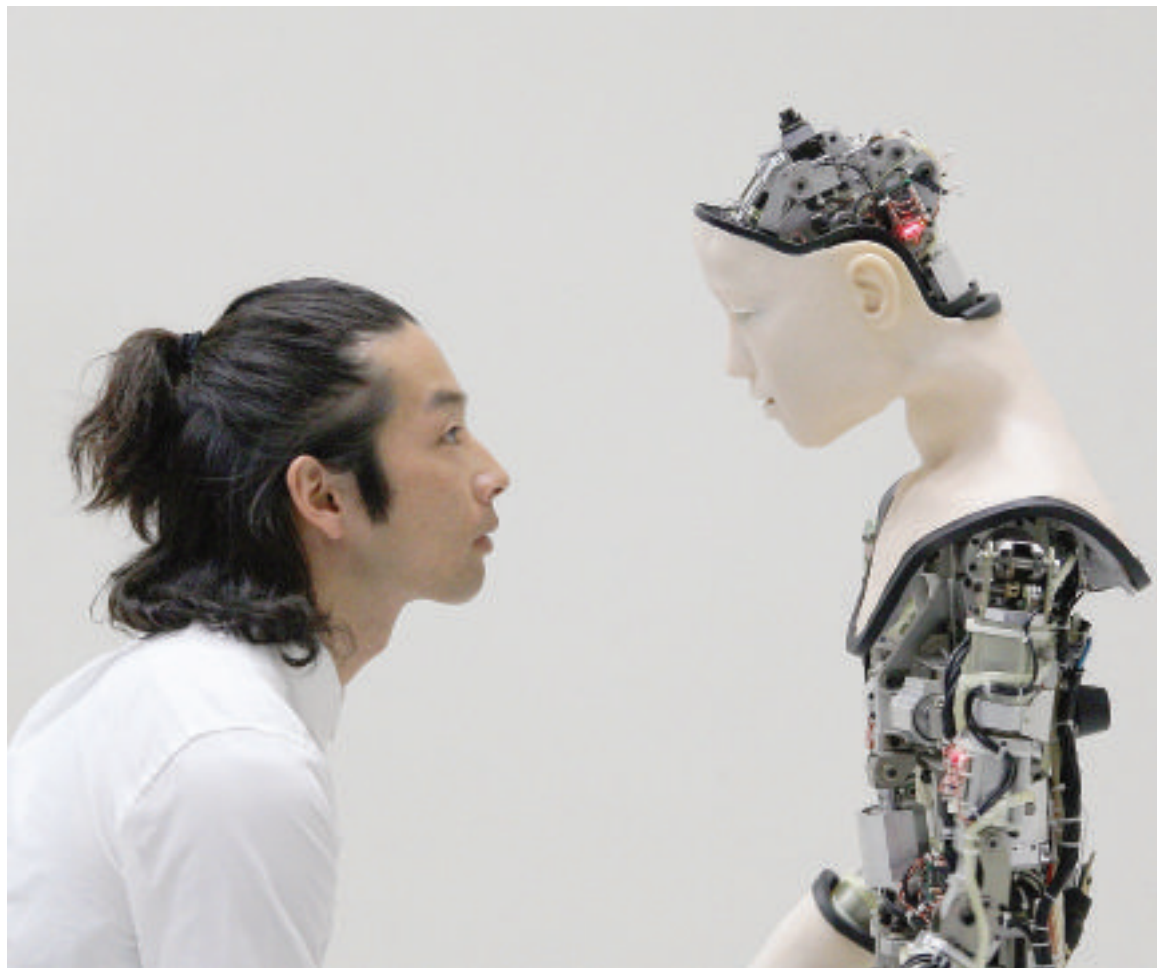
getti inanimati possedano un'anima) e ai primi esperimenti di Ada Lovelace e Alan Turing con le macchine. «La mostra è pensata per essere molto fruibile, con opere interattive ed engaging. C'è per esempio Mario Klingemann, che usa a scopi artistici i "Gan" ("Generative adversarial network"), due reti neurali in lotta tra loro in un gioco a somma zero: si tratta di uno degli algoritmi del "machine learning", sempre più pervasivo. Memo Akten, invece, si interroga sui limiti dell'IA, mentre dialoga con gli elementi naturali la designer Neri Oxman, con opere in continuo cambiamento. Importante anche la

sezione storica, per non dimenticare la tradizione da cui nascono queste ricerche, in modo che non ci si spaventi troppo: perché tutto questo non è poi così alieno».

«AI More than Human» coinvolge personalità che vanno dal design all'innovazione, fino a fashion e musica. Compresi i Massive Attack, che li presenteranno una versione del loro album «Mezzanine» in un non meglio precisato formato spray, in cui la musica prende la sostanza di stringhe di Dna sintetico (una possibilità di stoccaggio dati in una società in cui ce ne saranno sempre di più). «Che l'arte sia proiettata verso il mercato e l'in-

novazione, incrociando molti campi, è un aspetto che a me interessa molto - aggiunge Catricalà - Dirigo la sezione arte della Maker Faire (a Roma la prossima edizione il 18-19-20 ottobre), fiera di creatività e innovazione che è la seconda più grande al mondo. Cerchiamo di far lavorare gli artisti con le aziende del settore tecnologico: l'idea è di fare residenze artistiche nelle tech firm. Del resto succede che gli artisti inventino non solo contenuti, ma veri e propri media». E un esempio è Google Street View, che, strumento per tutti, non smette di ispirare i creativi. —

© BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI



Co(AI)xistence di Justine Emard © Justine Emard/Adapp, Paris 2018. A fianco «Future You» (concept) di Universal Everything (courtesy of Universal Everything)

"È il momento di fermare le nuove armi letali: la forza cieca di un algoritmo potrebbe ucciderci"

NICLA PANCIERA

Si chiamano «Laws», «Lethal autonomous weapon systems», e sono sistemi letali di armi a guida autonoma, capaci di identificare e uccidere una persona senza intervento umano.

Questa potenza, che viola le leggi della robotica di Asimov, evoca scenari apocalittici e nel mondo - e ora anche in Italia - è in atto la campagna «Stop killer robots», che chie-

de la messa al bando delle nuove super-armi.

Pressoché tutti gli studi indicano nel ricorso a tecnologie autonome e intelligenti il futuro delle dinamiche belliche. «I sistemi altamente automatizzati sono implementati sulle piattaforme d'armi esistenti, come aerei o droni, ma non è così probabile che "terminator" umanoidi diventeranno realtà», puntualizza Regina Surber, ricercatrice della Fondazione ICT4Peace, dove si occupa

delle sfide etiche, sociali e politiche legate alle nuove tecnologie, e fondatrice del «Zhet», lo «Zurich hub for ethics and technology». Intervenuta a Milano all'incontro «Tecnologie off limits» del Festival dei diritti umani (che oggi sarà a Firenze e l'11 maggio a Roma), ha spiegato come un robot programmato per uccidere e per decidere se e quando agire pone una lunga serie di interrogativi, relativi, per esempio, all'attribuzione di responsabilità.



REGINA SURBER È RICERCATRICE DELLA FONDAZIONE ICT4PEACE E SI OCCUPA DELLE SFIDE ETICHE, SOCIALI E POLITICHE LEGATE ALLE NUOVE TECNOLOGIE

Certi sistemi di «deep learning», inoltre, sono così complessi che un umano potrebbe non essere più in grado di spiegare perché l'algoritmo ha scelto, addirittura uccidendolo, un determinato «target». Il comportamento diventa imprevedibile e, in caso di errore, diventa impossibile stabilirne la causa e individuare il colpevole. «Questo significa esternalizzare il controllo della più potente e distruttiva capacità umana, vale a dire uccidere un nostro simile, lontano da noi, verso un software». Così, mentre la comunità internazionale lavora alla regolamentazione delle armi intelligenti, queste sono già all'opera. Come Samsung Techwin Sgr-A1, la mitragliatrice-sentinella che sorveglia

il confine tra le due Coree, o il «Deadly Rover»: sviluppato da Israele, può accecare con fasci di luce e anche sparare cinque colpi al secondo.

Condotte nei laboratori militari, le ricerche sulle super-armi sono segrete. Tuttavia «è probabile che la maggior parte delle guerre sarà combattuta in domini come quello biologico e psicologico, oltre che nel cyberspazio. Sarà - dice Surber - un confronto tra sistemi». Di sicuro c'è un problema collettivo: «A cambiare dovremmo essere noi e l'obiettivo può essere raggiunto solo con l'educazione. Dobbiamo fare sì che diventi naturale ragionare di computer science attraverso la lente dell'etica». —

© BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI