



II NUOVO ORIZZONTE CREATIVO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Joseph Sassoon

STORYTELLING E INTELLIGENZA ARTIFICIALE, J. SASSOON

Storytelling e Intelligenza Artificiale è un 'libro che parla dello storytelling in chiave web. Un libro volto ad osservare il rapporto fra la pratica narrativa e le nuove tecnologie'. Queste le parole pronunciate dall'autore del volume, Joseph Sassoon, docente presso l'Università di Pavia, leader dell'istituto di ricerca qualitativa Alphet Research e content advisor di Open Knowledge, durante l'incontro che lo ha visto presentare il suo ultimo libro -Storytelling e Intelligenza Artificiale, appunto- presso il Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università degli Studi di Napoli Federico II.

L'incontro si è configurato come un dibattito interattivo e dinamico volto a cogliere gli spunti suggeriti nel libro di Sassoon, a partire dai quali si sono poi sviluppate una grande varietà di riflessioni e considerazioni. Il denominatore comune a queste suggestioni relative ad ambiti (all'apparenza) tanto distanti tra loro è stato, per l'appunto, l'Intelligenza Artificiale o, come si suole chiamarla, l'AI (Artificial Intelligence).

L'Intelligenza Artificiale, cioè nelle parole di Sassoon 'la capacità dei sistemi computerizzati di svolgere compiti che generalmente richiedono l'intelligenza umana' fa oggi parte della vita quotidiana degli individui in una moltitudine di modi.

Al giorno d'oggi è ormai evidente che l'AI ha abbandonato la fantascienza per entrare nella vita di tutti i giorni, in una forma o nell'altra: dalle self-driving cars, agli assistenti digitali (vale a dire Siri, Alexa e Cortana, tra i più noti) i compiti svolti da questi sistemi aumentano esponenzialmente in quantità, varietà e complessità. E niente, sostiene Sassoon, ci vieta di pensare che presto essi saranno in grado di svolgere anche quei compiti che fino ad oggi sono stati relegati all'essere umano.

Difatti, da una decina d'anni a questa parte, l'AI è entrata in modo sempre più rilevante nell'universo dello storytelling. E il suo influsso è solo agli inizi, in quanto l'intelligenza delle macchine sta muovendo i primi passi sul territorio della significazione.

Passo dopo passo, i suoi progressi sono decisamente notevoli e volti ad essere applicati ad una serie crescente di ambiti: oltre a quelli caratterizzati da catene di montaggio e da standardizzazione delle mansioni, sono coinvolti anche quelli più creativi, quali il giornalismo, il cinema, la narrativa, che vedono già emergere una molteplicità di applicazioni di grande interesse.

Circa il rapporto tra storie e senso del mondo, certo, le macchine hanno ancora parecchia strada da fare. Ma, se esiste una intelligenza delle storie, non è detto che le macchine – attraverso la loro Intelligenza Artificiale che per sua natura è destinata ad aumentare sempre più – non arrivino prima o poi a carpirne il segreto. E in effetti qualcosa si muove già verso questa direzione.

L'Intelligenza Artificiale al servizio della creatività

All'Università di Losanna, in Svizzera, sono stati implementati dei sistemi artificiali per la produzione di brani musicali. Il funzionamento di tali sistemi è piuttosto semplice: la macchina riceve una serie di spartiti di uno specifico genere musicale, li analizza e constata così la probabilità dei vari pattern di note, apprendendo quali sono le caratteristiche del genere in questione. Watson è un supercomputer della IBM che è riuscito a decodificare un film nei suoi frammenti e nelle sue tappe e a ricomporlo successivamente sotto forma del miglior trailer possibile.

Ancora, a Benjamin, l'Intelligenza Artificiale progettata da Ross Goodwin, è stata dotata di un fitto database di film sci-fi e di qualche semplice spunto narrativo, riuscendo a scrivere da zero la sceneggiatura di uno short-movie poi intitolato Sunspiring. E sebbene non si possa dire che il film permetta a Benjamin di superare il Test di Turing, non si può fare a meno di rimanere stupiti di come esso costituisca un importante momento di incontro tra automazione e creatività.

Questi sono soltanto alcuni degli esempi delle moltissime applicazioni creative dell'AI che Sassoon cita nel suo libro, edito da Franco Angeli e pubblicato nel 2019, un periodo dunque che vede il crescente sviluppo dei sistemi intelligenti.

Oggi, infatti, le macchine sono al centro di un processo evolutivo rapido e costante che presto potrebbe portarle a superare quelli che ora sono considerati come i loro limiti maggiori: l'impossibilità di avere una conoscenza orizzontale del mondo; l'incapacità di provare emozioni; la mancanza di un'etica. Luciano Floridi, professore di Filosofia ed Etica dell'Informazione presso la Oxford University, sostiene che 'I nostri artefatti, non importa quanto siano smart, non sono molto bravi a realizzare compiti e dunque a risolvere problemi che richiedono un elevato livello di skillfulness. Ad ogni modo, essi sono fantastici nel risolvere problemi che implicano livelli

piuttosto elevati di complessità'. L'esempio di Floridi è piuttosto chiaro: è molto più facile insegnare ad una macchina ad essere un ottimo giocatore di scacchi che insegnargli a giocare a football come un essere umano. E questo semplicemente perché le regole degli scacchi possono, attraverso un processo di astrazione, essere tradotte in dati e consegnate in pasto alla macchina perché impari da queste.

Eppure, come abbiamo già accennato, varie realizzazioni della pratica creativa che chiamiamo storytelling si interfacciano oggi in maniera estensiva e intensiva con l'Intelligenza Artificiale: nel cinema, nella musica e in altri campi della produzione culturale, l'AI funge da ottimo assistente. Ma mentre assistono, sostiene Sassoon, 'le macchine imparano' e Benjamin e Watson sono un esempio di questa capacità di auto-enhancement della tecnologia. Così come l'esperimento dell'Università di Losanna si basava sui pattern intrinseci ai vari generi musicali, la semiotica narrativa (quella di Propp, per citare un esempio tra i più illustri), ci insegna che nelle storie esistono percorsi canonici fatti di tappe, archetipi, soggetti e sequenze.

Niente, quindi, che sulla carta un dispositivo dotato di software abbastanza raffinati e dei dati giusti non possa fare.

La creazione di storie e la ricerca scientifica sono oggi due modi complementari di dare senso al mondo e, in quanto tali, a volte si incontrano. Ma l'Intelligenza Artificiale può realmente sostituirsi efficacemente all'uomo nella funzione di storytelling?

Storytelling e AI: limiti e futuri sviluppi

Una componente assente nei sistemi dotati di Intelligenza Artificiale ma fondamentale al pari delle capacità di espressione e di elaborazione di informazioni, è quella delle competenze derivate dall'esperienza biografica.

Un individuo infatti è il risultato di un insieme di ambiente e interazioni sociali. Allo stesso modo l'arte e la produzione culturale altro non sono che la fusione tra l'interiorità individuale dell'autore e la rielaborazione del contesto sociale in cui esso vive. Per quanto avanzata possa essere l'Intelligenza Artificiale difficilmente raggiungerà un livello tale da decodificare le emozioni non manifeste, che non potendo essere rilevate da alcun tipo di sensore non risultano per la macchina replicabili. Forse, dunque, tali sistemi saranno in grado di raccontare ma non di raccontare nell'esatto modo in cui lo fa l'essere umano.

E ciò, d'altra parte, dovrebbe anche tranquillizzare gli animi di coloro che temono le conseguenze disastrose dell'automazione (la perdita del lavoro, giusto per fare un esempio).

Le macchine dotate di AI, seppure intelligenti, sono alla fine dei conti pur sempre delle macchine, strumenti, che per poter operare al meglio hanno comunque sempre bisogno della componente umana. La novità è che tale controparte umana della macchina con il passare dei decenni ha visto sempre più allontanare la sua parte fisica, intesa sia come corpo sia come manodopera, dal posto di lavoro, rimanendo presente però nei processi più creativi e che mettono in moto le componenti emozionali. Va ricordato però che le tecnologie sono in grado di riconfigurare il modo in cui l'essere umano interagisce e si relaziona al mondo, operando sulle sue modalità di comunicazione, espressione e, prima ancora, sui suoi stessi sensi.

Se all'inizio della storia dell'umanità il senso principale era l'udito con l'avvento della scrittura l'uomo inizia a dare maggiore importanza alla vista,

per poi tornare all'udito nella società moderna, con la nascita e diffusione della radio, televisione, podcast e audiolibri. Modifiche che sono anche di carattere cerebrale, con la memoria che viene soppiantata da nuovi dispositivi per la raccolta e conservazione dei dati. Allo stesso modo delle tecnologie che l'hanno preceduta- e di quelle che le succederanno- l'Intelligenza Artificiale avrà effetti sul modo di pensare dell'uomo, in linea con un mondo sempre più tecnologico, digitale e connesso.

La strada che va dunque delineandosi porta ad un'integrazione crescente tra i soggetti uomo e macchina, nel tentativo di unire le loro caratteristiche migliori: la capacità di analizzare grandi quantità di dati da parte della macchina e la capacità dell'uomo di seguire una biografia, non limitandosi a ricostruire una serie consecutiva di eventi ma dando a questo un senso che solo l'essere umano nella sua unicità è in grado di fornire. E forse in questa integrazione, non in una sostituzione, risiede il futuro dell'antica arte dello storytelling.



Societing4.0

Societing 4.0 è un programma transdisciplinare di ricerca-azione per la social digital transformation che considera insieme l'innovazione sociale e l'innovazione tecnologica, sviluppando conoscenze, anche teoriche, per un modello mediterraneo di innovazione.

www.societing.org



A cura di:

Alex Giordano

Titolo:

**Il nuovo orizzonte creativo
dell' Intelligenza Artificiale**

In redazione:

Pina Caliento, Antonella di Nardo

Sara Pastore, Davide Procopio

Impaginazione e grafica:

Adriana Iammarino