Tra speculazioni e allucinazioni: un vano spiraglio di produzione artistica nelle macchine



di Simone Martinotta

Da quando gli strumenti per la produzione di immagini basati sull'Intelligenza Artificiale sono entrati in scena, un numero crescente di *media artists* ha sentito l'esigenza di reintegrare in essi i tratti peculiari della sensibilità umana, con tutti gli scarti e i turbamenti che la rendono (quantomeno ad oggi) unica e inimitabile. Negli ultimi tempi, questo ventaglio di posizioni si è andato allargando, trasformandosi in una vera e propria scuola di pensiero. In seno ad essa, spiccano coloro che vogliono interpretare le imperfezioni e le lacune dell'IA (le cosiddette "allucinazioni IA") alla stregua di risorse creative preziose, scorgendovi un provvidenziale spiraglio, annunciatore di una nuova speranza immaginativa. Ma precisiamo subito cosa si intende per "allucinazioni IA" [1].

"Allucinazioni IA" sono quelle anomalie tecniche dovute a uno sfasamento dell'IA generativa, nel momento in cui essa è alle prese con dati falsi o fuorvianti e ne viene, per così dire, frastornata. Anche la semplice insufficienza dei dati disponibili, o un'aderenza eccessivamente letterale alle fonti primarie da parte di chi somministra informazioni all'IA, possono già di per sé dare luogo a malfunzionamenti nella traduzione dell'*input* iniziale. Ecco allora che, deragliando dalla pura e fredda logica del calcolo, l'IA finisce col generare produzioni contenenti elementi errati, incongrui rispetto ai presupposti di partenza. Alle istruzioni impartite

dall’uomo corrispondono esiti difformi (le “allucinazioni”) rispetto alle attese iniziali. Inutile dire che si è anche registrata un’abbondante fioritura di programmi IA che non sbagliano affatto ma, semmai, simulano errori e *lapsus* di vario genere, in base a istruzioni che danno luogo a effetti deliranti, “drogati”.

Secondo gli orientamenti teorici di cui sopra, l’IA, nel momento in cui, impossibilitata a rispondere in modo chiaro e univoco alle richieste che le vengono fatte, produce le cosiddette “allucinazioni”, dà luogo a un’attività “inconscia” assimilabile alla creatività umana. La generazione di *output* inaspettati, distorti, sarebbe la prova di come la macchina, proprio grazie all’errore, possa sottrarsi al proprio destino di servitore docile e passivo. L’orizzonte della certezza e della prevedibilità verrebbe meno, cedendo il passo a una fenomenologia caratterizzata invece dall’incertezza, dall’enigma, dall’imprevisto. È pur vero che l’errore si deve al malfunzionamento della macchina, ma le modalità con cui esso viene alla luce potrebbero in qualche modo apparentarsi a quell’idea di “pensiero laterale”, coniata dallo psicologo Edward de Bono [2], che è oggi alla base di molte riflessioni sui meccanismi fondanti della creatività umana. Le “allucinazioni IA” si configurerebbero insomma come una casistica ascrivibile alla creatività, negli stessi termini in cui essa si manifesta negli esseri umani.

Sulla base di questa linea di pensiero, vista come salvifica rispetto alle incognite – antropologiche, estetiche, etiche – che l’IA pone sul cammino dell’umanità, artisti multimediali del calibro di Refik Anadol [3] manifestano un vivo interesse per le occasioni in cui la macchina dà luogo a immagini ingannevoli, ambigue. È come se, nella loro visione, l’errore non rientrasse nel normale, sempre perfettibile orizzonte che è proprio di tutte le strumentazioni tecnologiche costruite dall’uomo, ma in un disegno metafisico finalizzato a riscattare la macchina dal suo peccato originale: l’assenza di un coinvolgimento emotivo, di una compromissione nei gesti, sempre rigorosamente programmati, che essa compie per portare a termine le mansioni che le sono state affidate. Esemplare in tal senso è la seguente affermazione di Anadol, estratta da una delle sue numerose conversazioni reperibili *on line*: “[…] I felt that there is not art here – when the system works perfectly for example an algorithm imitating the reality – but when the system is broken […]” [4].



Refik Anadol, Machine Hallucinations – Renaissance Dreams, 2022, installazione audio-video, cm 900 x 600, nell'ambito della mostra "Let's Get Digital!",18 maggio – 31 luglio 2022, Firenze, Palazzo Strozzi (courtesy Refik Anadol Studio).

In sostanza, Anadol fa sua l'argomentazione romantica (poi variamente ripresa nell'ambito delle avanguardie, su su fino alle più recenti culture psichedeliche, alternative e *cyberpunk*) secondo la quale, in una società dominata dalla tecnica e caratterizzata da un assiduo perfezionamento dei mezzi di produzione in ogni campo, è compito precipuo dell'artista-*outsider* rompere gli schemi, spezzare le consuetudini, indicare strade divergenti rispetto a un efficientismo freddamente razionale, che mortifica l'utopia e genera distopia. In tale ottica, schierarsi per un'arte "altra", interrompere il circolo vizioso e afinalistico della produttività, equivale a ricercare un'autenticità sganciata da ogni calcolo, a ripristinare un'alleanza profonda col mondo e i suoi linguaggi.

Questo atteggiamento non è molto diverso da quello registratosi negli anni sessanta del secolo scorso, con l'avvento della Pop Art. In un periodo caratterizzato da uno sviluppo economico senza precedenti e dall'affermarsi di una società di massa basata su un famelico consumo di merci, gli artisti pop reagivano dialogando da pari a pari con la produzione seriale capitalistica. Essi introducevano nel mondo dell'arte immagini e oggetti poco o nulla distinguibili da quelli prodotti serialmente, per mettere in

discussione i concetti di originalità e autorialità e l'autonomia stessa dell'opera, rispetto al sistema economico-sociale dal quale essa scaturiva.

E nell'età odierna della tecnica onnipresente, afinalistica e nichilistica [5], in che modo l'artista dovrebbe reagire all'accerchiamento? Auspicando un errore della macchina dalla quale egli stesso dipende ma dalla quale vorrebbe dissociarsi in tutti i modi? Immaginandosi al tempo stesso "dentro" e "fuori" le logiche del turbocapitalismo? Rivendicando sempre e comunque la necessità di trovare una falla nel funzionamento del sistema? Cooptazione da un lato, liberazione dall'altro, sono i due estremi tra i quali la condizione dell'artista, così come Anadol la concepisce, si dibatte. Ma l'uno e l'altro estremo sono le facce di una sola medaglia: i potentissimi mezzi tecnici da cui tutto inizia e a cui tutto ritorna. Si aggiunga poi che le multinazionali padrone del *web*, sono spesso le prime committenti e sponsor di artisti come Anadol, che per le loro spettacolari istallazioni necessitano di mezzi ingenti.

E se questo voler mandare il sistema in *tilt*, questa ostinazione messianica nello spiarne i punti deboli, fosse esso stesso un abbaglio, un po' come quando il giocatore di *roulette* si illude di poter battere il banco? Cosa c'è di più vano che ricercare (o simulare) l'imperfezione in una macchina che è per sua natura sempre perfettibile, e proprio a questo fine – implementarne continuamente le prestazioni – ha al proprio servizio uno stuolo di ingegneri, scienziati e tecnici, nonché un esercito di lavoratori sottopagati in collegamento *online* dai paesi in via di sviluppo [6]? Grazie alla loro opera di monitoraggio, lo spiraglio di errore registrato oggi, domani si sarà già ridotto o addirittura azzerato. Quello sbilanciamento, quello scompenso in cui si riponeva ogni speranza, si sarà rivelato per quello che era: un tentennamento subito risolto, l'illusione di un attimo.

Serve ben altro che qualche fisiologico intoppo subito risolto, per sfuggire all'incubo del *Black Mirror*, il mondo distopico raccontato nell'omonima serie televisiva britannica [7]. Semmai serve un deciso un cambio d'approccio nei confronti dello strumento: occorre cioè focalizzarsi non più sulla ricerca di un errore ben presto corretto da un'efficienza che procede a passi da gigante, ma sullo stabilire un nuovo paradigma dialogico con la macchina. Macchina che, troppo spesso, viene impropriamente vista come un fine, una ragione sufficiente a giustificare se stessa, quando invece è un pur sempre e solo un mezzo, anche se con un potere di suggestione formidabile. Usare questo mezzo in un'ottica di disvelamento, per gettare uno sguardo su ciò che è davvero ignoto, davvero salvifico, è il compito che una nuova generazione di *media artists* deve assumersi al più presto.

[1] Vedi M.T. Hicks, J. Humphries, J. Slater, *ChatGPT is bullshit*, "Ethics

and Information Technology”, volume 26, article number 28, june 2024.

[2] E. De Bono, *Il pensiero laterale*, Rizzoli, Milano 1995.

[3] Refik Anadol (1985), turco naturalizzato statunitense, è probabilmente il *media artist* oggi più celebre e che più ha contribuito a far conoscere l'arte digitale mediante installazioni immersive esposte in tutto il mondo. I siti *web* dell'artista e del Refik Anadol Studio: https://refikanadol.com/ , https://refikanadolstudio.com/

[4] "[...] per me non c'è arte quando il sistema funziona bene, ad esempio quando un algoritmo riproduce la realtà, ma quando il sistema è in panne [...]". Il *link* al video da cui è tratta la citazione: https://www.instagram.com/p/DQ9vRsojwE6/

[5] Sul tema: M. Heidegger, *La questione della tecnica*, in M. Heidegger, *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano 1976, pp. 5-27; U. Galimberti, *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano 1999.

[6] Incognite culturali, ambientali e sociali dell'IA: K. Crawford, *Né intelligente né artificiale. Il lato oscuro dell'IA*, Il Mulino, Bologna 2021.

[7] Due riflessioni sulla perdita dell'esperienza estetica nell'era del digitale: Byung-chul Han, *La salvezza del bello*, Nottetempo, Milano 2019; G. Perretta, *Il sensore che non vede. Sulla perdita dell'immediatezza percettiva*, PaginaUno, Milano 2023.

Homepage: Refik Anadol, Machine Hallucinations - Sphere, 2023, 3D mapping, Las Vegas, The Sphere (courtesy Sphere Entertainment).
Sotto: Soundvawes as an image, immagine generata con un prompt di testo da Deep Dream, programma sviluppato da Google e distribuito a partire dal 2015 (Wikimedia).

