

Ma sulla creatività si gioca una partita ancora senza certezze

Scenari 2024/4

Roberto Casati

L' IA può essere creativa? Risponderanno i filosofi: ovviamente tutto dipende da che cosa intendiamo con creatività. Ma prima di spaccare il capello in quattro eseguiamo un piccolo esperimento mentale (vi invito a proporlo ai vostri conoscenti).

Immaginiamo che una casa discografica voglia produrre una nuova canzone di Elvis Presley, e che affidi questo compito a un'IA particolarmente apprezzata e affidabile (per esempio, quella che poco tempo fa ha generato una nuova canzone dei Beatles). Bene, l'algoritmo parte e lavora per un po', e a un certo punto si vede arrivare il file mp3 con la nuova canzone. Con trepidazione si preme il tasto PLAY, e si ascolta...

Sorpresa! Una serie di sibili accompagnano un gong ossessivo, roche voci bulgare sullo sfondo e violini dissonanti, ogni tanto dei colpi di tosse fuori tempo. Sicuramente non sembra una canzone di Elvis. A questo punto vi propongo di scegliere tra due alternative:

1. L'IA si è sbagliata.
2. L'IA non si è sbagliata, è invece stata molto creativa.

Nessuna delle due soluzioni sembra soddisfacente, per motivi diversi: in che senso diciamo che l'IA si è sbagliata? Avevamo delle aspettative sul tipo di canzone che Elvis avrebbe potuto produrre, e queste aspettative sono disattese.

Ma che cosa determinava le nostre aspettative? Chi siamo noi per giudicare? Visto che ci fidiamo sempre di più, e sempre più ciecamente, delle scelte dell'IA, non potremmo semplicemente

rassegnarci, dire che l'IA ha fatto bene il suo lavoro, e salutare questa estensione creativa dello stile di Elvis? Ma qualcosa non ci convince...

Ancor meno soddisfacente è il fatto che i due corni dell'alternativa siano entrambi plausibili, e che non vi sia un modo semplice di decidere tra di essi.

Pensate, per contrasto, a un caso in cui l'alternativa sia plausibile ma in fin dei conti si possa decidere. Un puntino nero vi

LE ASPETTATIVE CHE ABBIAMO RISPETTO ALL'AI GENERATIVA POSSONO ESSERE MOLTO LONTANE DALLA REALTÀ

compare davanti agli occhi: c'è una mosca nel piatto o una macchiolina sugli occhiali? Vi basta muovere un po' la testa di lato per scoprirlo: se il puntino si sposta rispetto al piatto, avevate gli occhiali sporchi, se non si sposta, è qualcosa nel piatto. C'è qui un orizzonte fattuale che risolve l'ambiguità. Ma non c'è un orizzonte fattuale che snidi l'errore (quale errore?) e quindi decida per la creatività nel caso di Elvis.

Possiamo variare in molti modi il nostro esperimento mentale. Supponiamo che la casa produttrice di Elvis metta sul mercato un disco con quella che viene dichiarata una scoperta d'archivio, una canzone di Elvis registrata quando era vivo e il cui nastro, ci dicono, era andato perso.

Anche qui, ci aspettiamo i quattro accordi del rock dell'epoca, batteria, chitarre elettriche, e invece: sibili e ronzii, un gong, violini dissonanti, e addirittura delle parole in tedesco! Mettiamo in dubbio la storicità del reperto? Consideriamo invece il reperto valido, e Elvis come avanguardista?

Sembra che si tratti di un caso simile a quello dell'IA, ma qui l'orizzonte fattuale diventa determinante: indagini di archivio, autenticità dei documenti, testimonianze incrociate: sappiamo come fare e se non lo sappiamo possiamo chiedere a degli storici della musica.

E quindi, punto a capo, che cosa si intende per "creatività"? Sappiamo forse decidere che cosa sia "creativo" nel caso umano, ma non abbiamo alcuna idea di quali norme applicare all'IA.