

*Deus Ex Machina* propone una contro-narrazione in cui la vita umana è esaltata dalle macchine, dove l'intelligenza umana è in simbiosi con l'intelligenza artificiale. Certo, dobbiamo essere consapevoli degli eventi extra-ordinari che condizioneranno questa relazione tra l'essere umano e la macchina, non dovranno essere percepiti come il limite ma un'opportunità di miglioramento. Accettare gli errori, comprenderli, trovare soluzioni, superarli. Dobbiamo nutrire la simbiosi in modo sano e senza timori, per farla crescere al fine di trarne benefici. Raggiungere la consapevolezza attraverso l'immaginazione e nuove visioni. Una nuova intelligenza, una nuova pelle. Una nuova vita. Una nuova natura. Una nuova società. Un nuovo essere umano.

Serve un cambio di prospettiva e dobbiamo porci le giuste domande. Per esempio, in che modo la nostra esperienza con l'Intelligenza Artificiale potrebbe valorizzare significati e aspetti della nostra esistenza che diamo per scontati? Sono sicuro che, se adeguatamente e saggiamente implementata nelle nostre attività quotidiane, come l'insegnamento, la nostra vita potrà trarne enormi vantaggi. Non è utopia contro la più comune distopia mediatica. Credo solo che sia sempre una questione di scelte. È sempre una questione di scelte e facendo le giuste scelte potremmo parlare di una vera rivoluzione, una grande conquista per il genere umano.

*Deus Ex Machina* è la mia seconda opera artistica digitale creata con l'aiuto dell'Intelligenza Artificiale. Un progetto nato da un lungo e complesso procedimento dove la macchina non è solo interpretata come uno strumento. Questi alcuni dei passaggi fondamentali. Le animazioni del video sono state generate dal computer grazie all'utilizzo di GANtools, un ambiente di lavoro per programmi autonomi, nello specifico Generative Adversarial Network [GAN], sviluppato dall'artista Liz Everett. Per generare le singole animazioni la macchina ha ottenuto le informazioni da un dataset di immagini presente su

GANbreeder, una piattaforma dedicata alla sperimentazione artistica con il Machine Learning. Una di queste animazioni, quella centrale, è stata poi elaborata in post-produzione. Qui è stato aggiunto un ulteriore livello creando una fusione di composizione con un'animazione ottenuta con la tecnica dello *stop-motion* dove ho utilizzato dei *frame* realizzati con la tecnica del *databending*. Questa, usata dagli artisti della *Glitch Art*, viene applicata lavorando direttamente sulla struttura dei dati che compongono un'immagine. Questi dati sono memorizzati e contenuti nei formati digitali (.JPG, .PDF, .MP4...) e vengono interpretati dai software per elaborarli in informazioni e permettere così il *displaying* di contenuti digitali sugli schermi. Attraverso l'alterazione di questi dati con l'uso improprio di *software* in fase di interpretazione dei dati, in questo caso ho utilizzato due *editor* di testo e per il calcolo esadecimale, riusciamo a mettere le macchine nella condizione di generare degli artefatti *glitch* al momento del salvataggio. Il mio lavoro è stato solo quello di mettere tutte queste tecniche e processi in comunicazione. Assemblare, curare e supervisionare le componenti generate dalle macchine. Questo è un possibile cambio di prospettiva suggerito dalla pratica artistica. In questo lavoro non ho usato il *software* per realizzare il progetto finale. Quest'opera è il frutto di una collaborazione tra l'artista e la macchina.

Un buon motivo per lavorare e collaborare con macchine intelligenti potrebbe essere quello di stabilire delle connessioni. Impegnarsi perché la simbiosi avvenga. Valorizzare la nostra natura umana a stretto contatto con le macchine attraverso la pratica del fare, del lavoro, della conoscenza. Coltivare queste "relazioni" in modo sano, facilitarle e lasciarle crescere, proliferare. Insegnarle nelle scuole, letteratura digitale. Altri usi, passivi ed occultati, potrebbero rivelarsi altamente tossici e dannosi!

Lasciamoci ispirare da Deus Ex Machina.