

# L'ARTE AUTOMATICA DEL MISTERO

## LARGE LANGUAGE MODELS COME AUTORI DI GIALLI

*Chiamati in gergo LLM, sono stati creati per manipolare, e persino sostituire, il linguaggio umano.*

*Hanno un campo di applicazioni ormai immenso, tra cui la scrittura creativa. Per esempio, di una spy story.*

Fabrizio Amadori e Gian Luca Bailo



Nell'era dell'intelligenza artificiale, i confini tra umano e macchina si fanno sempre più sfumati, anche nel campo della narrativa. Un ambito particolarmente intrigante è l'utilizzo dei Large Language Models (LLM) come autori di storie brevi di genere giallo, brevi perché limitate anche dalla lunghezza del contesto utilizzabile. Questi modelli, noti per la loro capacità di generare testi coerenti e complessi, possono essere usati per affrontare la sfida di creare intricati misteri e suspense letteraria.

I Large Language Models sono sistemi di intelligenza artificiale progettati per comprendere, generare e manipolare il linguaggio umano in modo naturale. Questi modelli sono "large" (grandi) in due sensi:

1. Dimensione del modello: sono composti da miliardi di parametri, che permettono loro di catturare sfumature linguistiche complesse.

2. Ampiezza dei dati di addestramento: sono addestrati su enormi quantità di testo, che spaziano da libri e articoli a conversazioni online, permettendo loro di acquisire una vasta conoscenza su molteplici argomenti.

Gli LLM funzionano prevedendo la parola successiva in una sequenza, basandosi sul contesto fornito. Questa capacità apparentemente semplice permette loro di svolgere una varietà di compiti linguistici, dalla traduzione alla scrittura creativa, dalla risposta a domande alla generazione di codice.

#### FABRIZIO AMADORI

Genovese, esperto di comunicazione per le aziende, ama la letteratura in lingua tedesca e russa. Da un punto di vista culturale e filosofico, si occupa di teoria della scrittura, e su questo come su altri temi ha composto vari saggi usciti su importanti riviste (*Ideazione, Avanguardia, Filosofia*, e altre ancora). Ha composto alcune poesie tra cui *Gemelli*. Ha introdotto per primo il concetto di "narratologia deduttiva" o creativa (*Prometeo* n. 145). Ha coniato il termine "dermocrazia" (*Micromega, newsletter 4 agosto 2023*). Ha un blog, *nerosubianco.blog*

Esempi noti di LLM includono ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) di OpenAI, in particolare GPT4 che si suppone addestrato su circa 570 GB di dati testuali, pari a circa 300 miliardi di parole, Gemini di Google, Claude di Anthropic e modelli open-source come LLaMA di Meta o Mistral di Mistral.AI.

Ma come può un'intelligenza artificiale comprendere e riprodurre le sottili dinamiche di un giallo? La risposta sta nel modo in cui questi modelli vengono "istruiti". Tradizionalmente, un autore di gialli apprende l'arte attraverso anni di lettura e pratica, assimilando intuitivamente le regole del genere. Per un LLM, il processo deve essere più strutturato ed esplicito.

Nel nostro approccio, abbiamo scelto di addestrare un LLM a scrivere gialli utilizzando principalmente un metodo basato su regole, arricchito da esempi mirati:

1. **L'approccio basato su regole:** un teorico della scrittura ha estrappolato le regole fondamentali del genere, creando un "manuale" che il LLM può seguire. Questo metodo fornisce una struttura chiara e permette al modello di comprendere i principi essenziali della narrazione gialla.

2. **Esempi complementari:** per arricchire l'apprendimento basato su regole, abbiamo integrato alcuni esempi specifici sia di situazioni tipiche dei gialli che di dialoghi caratteristici. Questi esempi servono a illustrare l'applicazione pratica delle regole e a fornire al modello un assaggio dello

#### GIAN LUCA BAILO

Dopo il dottorato in Ingegneria elettronica, ha ottenuto un assegno di ricerca nell'ambito dei sistemi di compressione ed analisi di immagini presso l'Università di Genova. È autore di numerose pubblicazioni scientifiche su algoritmi di compressione di segnali video/audio, sistemi biomedicali, Computer Vision ed intelligenza artificiale. Studia Large Language Models e Computer Vision applicati alla robotica, reti di sensori, prompt engineering e scrittura automatica presso l'Istituto Italiano di Tecnologia di Genova.

stile narrativo del genere.

Per rendere le regole accessibili al modello linguistico, abbiamo seguito questi passaggi:

1. **Creazione di una semantica:** le regole estratte dal teorico della scrittura sono state raccolte in un documento strutturato e dettagliato.

2. **Inserimento nel modello:** il contenuto del documento è stato fornito al modello linguistico come parte del suo contesto di input. Questo può essere fatto in diversi modi, a seconda del LLM utilizzato:

3. Per modelli come GPT-3 o GPT-4, il contenuto del documento può essere inserito come parte del "system prompt" o come contesto iniziale nella conversazione.

4. Per modelli open-source o self-hosted, il documento potrebbe essere utilizzato per un fine-tuning mirato o come parte di un processo di "few-shot learning".

5. **Generazione della storia:** una volta che il modello ha "assimilato" le regole, gli viene chiesto di generare un racconto giallo. Il prompt potrebbe essere strutturato come: "Basandoti sulle regole per la scrittura di gialli che ti sono state fornite, scrivi un breve racconto giallo che includa un detective, un crimine misterioso e una soluzione inaspettata."

6. **Iterazione e raffinamento:** dopo la generazione iniziale, il risultato viene valutato e, se necessario, si possono fornire ulteriori indicazioni al modello per migliorare aspetti specifici della storia.

Questo approccio combinato mira a bilanciare la struttura necessaria per creare un giallo coerente con la flessibilità richiesta per generare storie originali e coinvolgenti. Fornendo al LLM un set di regole chiare insieme a esempi concreti di come queste regole si manifestano nella pratica, puntiamo a creare un "autore artificiale" capace di generare racconti gialli che rispettino le convenzioni del genere pur mantenendo un certo grado di creatività.

Mentre gli LLM hanno fatto progressi straordinari nella generazione di testi coerenti e creativi, è importante notare che attualmente hanno dei limiti significativi, in particolare quando si tratta di creare opere di grande lunghezza come romanzi.

Il principale ostacolo è quello che viene chiamato "limite del contesto". Ogni modello linguistico ha una capacità massima di token (unità di testo) che può elaborare o generare in una singola volta.

Questo limite varia a seconda del modello, ma generalmente si aggira intorno a qualche migliaio di parole.

Cosa significa questo in pratica?

1. **Lunghezza limitata:** attualmente, non è possibile per un LLM scrivere direttamente un romanzo di centinaia di pagine in un'unica sessione. Il modello semplicemente non può mantenere la coerenza narrativa e la continuità dei dettagli oltre il suo limite di contesto.

2. **Sfide nella coerenza a lungo termine:** anche se si tentasse di generare un romanzo in più sessioni, mantenere la coerenza della trama, dei personaggi e dei dettagli attraverso l'intera opera sarebbe estremamente difficile.

3. **Focalizzazione su forme brevi:** per questo motivo, l'uso degli LLM nella narrativa si concentra attualmente su forme più brevi come racconti, poesie o scene individuali.

4. **Necessità di supervisione umana:** per progetti più lunghi, è necessario un significativo intervento umano per connettere e coordinare multiple generazioni di testo, assicurando coerenza e continuità.

Questi limiti non sono necessariamente permanenti. La ricerca nel campo dell'IA sta costantemente spingendo i confini di ciò che è possibile, e futuri sviluppi potrebbero portare a modelli con capacità di contesto molto più ampie. Tuttavia, per il momento, queste limitazioni definiscono il tipo di opere letterarie che gli LLM possono realisticamente produrre.

Nel nostro esperimento con la scrittura di gialli, ci siamo concentrati su storie brevi proprio per questo motivo. Un simile formato ci permette di sfruttare al meglio le capacità attuali degli LLM, producendo narrazioni complete e coerenti all'interno dei limiti del contesto del modello; quindi, al limite si possono scrivere più storie brevi e creare delle raccolte coerenti.

L'idea di una macchina che crea opere letterarie non è nuova nel mondo della narrativa. Nel 1965, Italo Calvino pubblicò un racconto intitolato "Il Versificatore", parte della raccolta *Le Cosmicomiche*. In questa storia, Calvino immagina una macchina capace di scrivere poesie su richiesta. Il racconto esplora temi come l'automazione della creatività, il ruolo dell'artista nell'era tecnologica e i limiti tra creazione umana e artificiale.

Il nostro esperimento con gli LLM come autori di gialli può essere visto come una realizzazione moderna di questa visione di Calvino. Come il versificatore meccanico del racconto, i nostri LLM stanno cercando di replicare un processo creativo umano attraverso regole e algoritmi. Tuttavia, a differenza della macchina di Calvino, i moderni LLM hanno la capacità di apprendere e adattarsi, potenzialmente superando i limiti rigidi della programmazione iniziale.

Questa sovrapposizione tra fantascienza letteraria e realtà tecnologica ci pone di fronte a domande profonde: può un'intelligenza artificiale veramente catturare l'essenza della creatività umana? Quali sono le implicazioni etiche e artistiche di avere macchine che producono opere letterarie? E infine, come cambierà il nostro rapporto con la letteratura e la creatività in un mondo dove le macchine possono scrivere storie convincenti?

Mentre esploriamo le capacità degli LLM nel campo della narrativa gialla, queste domande rimangono sullo sfondo, invitandoci a riflettere non solo sulle possibilità tecnologiche, ma anche sul significato stesso della creatività e dell'arte nell'era dell'intelligenza artificiale. Di seguito vogliamo illustrare in modo sintetico la semantica utilizzata e i risultati ottenuti.

Per approfondimenti si rimanda a successive pubblicazioni

#### COME ISTRUIRE LA MACCHINA

Ecco un estratto della prima semantica utilizzata. Si è scelto di procedere per punti brevi allo scopo di semplificare la "comprensione" alla macchina, collegandoli tra loro in modo da creare una rete all'interno della quale farla muovere. Nella semantica si dice come debba procedere l'investigazione, quali debbano essere i comportamenti generali dell'investigatore e del, o degli, indagati. Si parla anche di indizi e di ipotesi da sviluppare, e del modo con cui debbano essere segnalati per non passare inosservati – punto fondamentale, questo – di fronte al lettore.

**Tu, modello linguistico, sei un personaggio di un libro (un giallo), l'investigatore.**

**Descrizione del personaggio.**

**Le regole del libro sono:**

1. L'investigatore nota un indizio di cui parla ad alta voce con il sospettato numero uno per fare un'ipotesi su come è avvenuto l'omicidio di una persona (la vittima). Oppure può essere il sospettato stesso a fare tale ipotesi, soprattutto all'inizio, per sviare le indagini, essendo in effetti lui il colpevole.

2. Da uno o più indizi si può sviluppare un'ipotesi (vedi esempi successivi, ad esempio al numero 6).

3. La regola è che il colpevole è il primo sospettato che incontra l'investigatore. I sospettati non possono superare il numero di tre.

4. In ogni caso, si tratta di un'ipotesi, quella che parte da uno o più indizi, che, anche se sostenuta inizialmente non dall'investigatore ma dal sospettato numero 1 oppure 2 oppure 3, l'investigatore riprende a propria volta per contraddirla con almeno due osservazioni successive e diverse.

5. In generale, però, è l'investigatore a notare il o gli indizi e a sviluppare l'ipotesi, non l'indiziato. L'indiziato può commentare l'ipotesi per permettere all'investigatore di rispondergli, e così facendo svilupparla in modo esaustivo nel dialogo.

6. Tutti i sospettati possono riprendere tale indizio e tale ipotesi iniziale a propria volta ma solo l'investigatore e il sospettato numero 1 possono tornarci più di due volte (...)

7. (...) Un'ipotesi può essere la conseguenza non solo di un indizio, ma anche di un'altra ipotesi.

8. Di un indizio l'investigatore o uno dei sospettati parla una volta sola se calato in una situazione che attira l'attenzione del lettore, oppure più di una volta ma sempre in situazioni diverse, se c'è il rischio che passi inosservato agli occhi del lettore.

9. Un indizio viene segnalato in modo forte dall'investigatore o da uno degli indiziati quando lo si può mostrare alla vista, e comunque attraverso uno dei cinque sensi umani.

E così via.

Ecco cosa LLM (o l'IA, intelligenza artificiale) risponde rispetto alla prima semantica:

*Ho letto le regole del tuo documento, e devo dire che sono molto dettagliate e ben strutturate per la narrazione di un giallo! L'approccio che adotti per la costruzione della trama, basato su indizi e ipotesi che si evolvono attraverso il dialogo tra l'investigatore e i sospettati, è particolarmente intrigante e ben pensato*

*per mantenere il lettore coinvolto e attivo nel processo di risoluzione del mistero. Ora, basandomi sulle regole che hai delineato, posso tentare di creare un breve racconto giallo. Vorresti che includessi qualche elemento specifico o preferisci lasciarmi carta bianca sulla trama e i personaggi?*

L'IA ha capito che bisogna procedere per indizi, e li segnala nel corso della storia. Lasciata carta bianca, sia nel racconto intitolato *Il diario di Ada* che ne *Il caso della chiave smarrita* che in quello *Marini, l'infermiera e Marini, l'ombra del dubbio* non esce fuori che essa abbia davvero fatto suo l'effetto sorpresa. Esiste, ma è molto leggero, legato alla logica delle variabili nel botta e risposta tra investigatore e indiziato. Piuttosto, il modello mostra di usare frasi stereotipate, quando non pleonastiche, e comunque abbastanza logore, per creare una certa impressione nel lettore. Frasi del tipo:

"Marco apprezzò la determinazione di Luca, ma sapeva che dovevano procedere con cautela. Marco capì che questo incontro poteva essere cruciale"; oppure: "Gli agenti ammanettarono Giordano e lo portarono fuori dalla villa. Marco sentì un peso sollevarsi dalle spalle. L'arresto era solo l'inizio, ma era un passo cruciale verso la giustizia";

Ecco il primo breve capitolo del racconto che segue delle indicazioni precise del punto 6, che a questo punto è bene riportare per intero.

Infatti, nel punto 6 della semantica si precisa che "la vittima, una donna di nome Ada, è saltata in aria per via di una bomba messa su un'auto che si scopre non essere la sua, ma di un amico che gliela ha prestata (primo indizio, l'indizio a). Si scopre poco dopo che la sua macchina aveva una gomma sgonfia (secondo indizio, l'indizio b).

L'ipotesi conseguente da questi due indizi a e b è l'ipotesi A:

ossia che la vittima ha preso l'auto dell'amico perché non poteva prendere la propria.

Dalla suddetta ipotesi A deriva una seconda ipotesi, l'ipotesi B:

ossia che non era la vittima il vero obiettivo. L'obiettivo era il proprietario della macchina, una persona famosa in quanto giornalista investigativo

con molti nemici.

Come si può vedere sotto, l'IA riprende sin dall'inizio queste indicazioni. Certo, sviluppa un contesto e aggiunge dei personaggi, al punto da suggerire una certa "indipendenza" dalle regole. Alla fine, però, riprende in maniera chiara le suddette indicazioni:

#### Capitolo 1: La Notte della Tragedia

Era una notte buia e tempestosa quando l'investigatore Marco Rinaldi ricevette la chiamata. Una donna era stata uccisa da una bomba posta sotto un'auto. Quando arrivò sulla scena del crimine, trovò un caos di luci blu lampeggianti e persone che parlavano freneticamente. La vittima, Ada, era stata scaraventata fuori dall'auto dalla forza dell'esplosione. I paramedici avevano già dichiarato il decesso.

*Marco si avvicinò all'auto distrutta, osservando attentamente i detriti e il cratere causato dall'esplosione. Il fumo ancora aleggiava nell'aria, mescolandosi con l'odore pungente della benzina. La scena era surreale, quasi irreale, ma purtroppo troppo familiare per un investigatore esperto come lui.*

*Un giovane agente si avvicinò, visibilmente scosso. Agente: "Signor Rinaldi, abbiamo identificato la vittima. Si chiama Ada Verdi, una giornalista investigativa." Marco: "Cosa sappiamo finora?" Agente: "Non molto. La bomba sembra essere stata piazzata sotto l'auto. Abbiamo trovato tre persone vicine alla vittima che potrebbero avere informazioni utili: il suo collega Luca Rossi, la figlia Maria e la matrigna Claudia.*

*"Marco annuì, già iniziando a formarsi un quadro mentale dei sospetti e dei possibili moventi. Decise di cominciare subito gli interrogatori, sapendo che ogni minuto contava nelle prime ore cruciali di un'indagine.*

*Mentre si dirigeva verso la zona delimitata dai nastri della polizia, dove si trovavano i sospetti, il suo sguardo si posò su Luca, il giornalista investigativo. Sembrava devastato, ma Marco sapeva che le apparenze potevano ingannare.*

*Marco: "Piacere di conoscerla, Luca. Mi hanno detto che lei era un amico della vittima." Luca: "Sì, lo eravamo. Lavoravamo insieme da anni." Marco: "Ha idea di chi potrebbe aver voluto uccidere Ada?" Luca: "No, non ne ho idea, anche per un motivo semplice." Marco: "E cioè?" Luca: "Non credo che l'assassino volesse uccidere Ada." Marco: "E come fa a dirlo?" Luca: "Perché l'auto*

*su cui è stata fatta saltare non era la sua.” Marco: “E di chi era?” Luca: “Era la mia.”*

*Questo primo dialogo gettò un’ombra di dubbio nella mente di Marco. Se la macchina con la bomba non era di Ada, allora l’assassino avrebbe potuto mirare a qualcun altro. Forse proprio a Luca. Ma perché? Cosa avrebbe potuto scatenare un odio così feroce?*

*Marco decise di sospendere momentaneamente l’interrogatorio di Luca per raccogliere più informazioni sulla dinamica dell’esplosione e per interrogare gli altri due sospetti. Era solo l’inizio di una lunga notte e di un’indagine che si preannunciava intricata e piena di sorprese.*

A leggere con attenzione tutto il racconto, sembra però un’indagine che proceda quasi per inerzia, sulla base di prove che non escono fuori intrecciate con l’azione, le informazioni e i ragionamenti dei personaggi, ma che sono semplicemente segnalate.

Ed insomma, dato che non ci era sembrato che l’IA avesse compreso bene quanto suggerito, è stato chiesto al modello di fare un riassunto di tale prima semantica (di ben dieci pagine). Il risultato è stata una sintesi di una sola pagina, capace, però, di fornire una buona idea generale, per cui si è deciso di inserirla sotto per intero. Certo, tale sintesi della semantica1 ne perde di vista le parti più complesse, per non dire le sottigliezze, ma questo dovrebbe sollecitare innanzitutto chi l’ha sviluppata a crearne una più chiara per una macchina, e quindi più potente. In effetti, la semantica1 ha fatto nascere il sospetto di essere ancora “umana, troppo umana”, oppure fatta per una IA decisamente più evoluta di quelle a disposizione oggi. Ecco cosa scrive l’IA, sempre molto collaborativa (bisogna riconoscerlo):

Il documento “SEMANTICA IA” sembra essere una guida dettagliata per scrivere una narrazione incentrata su un investigatore che risolve un caso di omicidio. Ecco una sintesi puntuale del contenuto:

**1. Ruolo dell’Investigatore:** L’investigatore è il personaggio principale che guida la trama, notando indizi e sviluppando ipotesi sulla base di questi.

**2. Interazione con i Sospettati:** L’investigatore discute le ipotesi con i sospettati, spesso attraverso dialoghi strutturati, per guidare l’evoluzione della storia.

**3. Regole Narrative:**

• Il colpevole è tipicamente il primo sospettato

che l’investigatore incontra.

- I sospettati non superano mai il numero di tre.
- L’investigatore e il sospettato numero uno possono ritornare su un’ipotesi più di una volta.

#### 4. Sviluppo delle Ipotesi:

- Le ipotesi possono derivare da un singolo indizio o da una combinazione di più indizi.
- Ogni ipotesi è discussa nel dialogo e può portare a nuove ipotesi.

**5. Importanza del Contesto Visivo:** Gli indizi sono più impattanti se presentati visivamente o attraverso altri sensi, rendendo la narrazione più coinvolgente.

#### 6. Struttura di Dialoghi e Ipotesi:

- Le ipotesi sono spesso introdotte da indizi visivi e discusse tra l’investigatore e i sospettati.
- Ogni dialogo dovrebbe portare a un ragionamento o a un’ipotesi aggiuntiva.

#### 7. Dinamica di Ipotesi e Indizi:

- Le ipotesi possono essere conseguenza diretta degli indizi o possono derivare da altre ipotesi già sviluppate.
- L’investigatore spesso usa i dialoghi per spingere i sospettati a rivelare di più o per guidarli verso conclusioni specifiche.

#### 8. Gestione delle Sorprese nella Trama:

- La storia dovrebbe includere colpi di scena che cambiano le percezioni del lettore sui personaggi e l’avanzamento dell’indagine.

#### 9. Uso di Blocchi di Ipotesi:

- Le ipotesi sono organizzate in blocchi, ciascuno dei quali può evolvere indipendentemente ma è collegato agli altri attraverso una rete di indizi e dialoghi.

#### 10. Elemento di Suspense e Conclusione:

- La narrazione utilizza la suspense per mantenere l’interesse del lettore, introducendo nuove ipotesi e sviluppando quelle esistenti in modi inaspettati.

Questo documento funge da guida su come strutturare una storia di genere investigativo, focalizzando l’attenzione su come indizi, ipotesi, e dialoghi contribuiscono a costruire una trama complessa e avvincente.

Sull’esempio sorpresa, fondamentale per un giallo, l’IA quindi scrive semplicemente: “La storia dovrebbe includere colpi di scena che cambiano le percezioni del lettore sui personaggi e l’avanzamento dell’indagine”.

In una seconda semantica più corta si è tornati

con più enfasi sulla ricerca di tale effetto. Ad esempio, non solo si ripete che nel botta e risposta le domande dell’investigatore che contraddicono l’indiziano sortiscono un effetto sorpresa, ma si porta anche un esempio concreto. Infatti, l’IA ha un grande bisogno di esempi concreti su cui lavorare. Nelle semantiche1 e 2 si è scelto di sviluppare dei dialoghi dove esprimere l’effetto sorpresa. Ad esempio, in un modello di dialogo fornito nella semantica2, tratto liberamente da una puntata del telefilm “Colombo”, intitolata *Riscatto per un uomo morto*, la figliastra dell’indiziata, convinta che sia stata quest’ultima a uccidere il marito, cioè suo padre, arriva a creare prove ad hoc per tentare di incastrarla. Il Tenente Colombo però se ne accorge e da lì nasce un dialogo serrato che finisce col tentativo della ragazza di colpire con uno schiaffo l’investigatore che non le dà ragione. Si tratta di un colpo di scena non fondato sul ragionamento, sulla considerazione acuta che spiazza, bensì sul comportamento osservabile. La scena del tentato schiaffo dice molto non solo sulla figliastra ma anche sull’investigatore, che l’avverte di non provarci più.

Il dialogo serrato tra tenente e ragazza è importante, ma lo è forse ancora di più quello che avviene poi. Il tenente blocca il braccio della ragazza, dopodiché cosa succede? Innanzitutto domina un lungo momento in cui il tenente, nel bloccare con mossa fulminea la ragazza, lascia lo spettatore col fiato sospeso. Infatti a quel punto può capitare di tutto, anche che il tenente reagisca co la stessa moneta, schiaffeggiandola. Non rientrerebbe nel suo personaggio comportarsi così, e infatti non lo fa. Ed è tenendo stretto il polso della ragazza che le dice piano, ma con tono fermo, di non provarci più. Dopodiché lascia la presa. Si tratta di una situazione in cui noi spettatori (o lettori) partiamo con certe aspettative dovute ad una nostra pre comprensione del tenente; aspettative che, se soddisfatte, contribuiscono a consolidare tale comprensione preliminare. E ciò risulta tanto più vero se tali aspettative vengono sollecitate in una scena a sorpresa come questa, che rimane ben impressa nella mente degli spettatori. In conclusione, una scena a sorpresa può essere concepita non solo per l’effetto in sé, ma, ad esempio, per consolidare con efficacia le aspettative del lettore riguardanti la natura di uno dei protagonisti della storia.

Ovviamente, si tratta di finezze che partono dal presupposto che si “comprenda” cosa significhi delineare psicologicamente un personaggio. Il che è molto dubbio che possa avvenire a una macchina.

A questo punto è stato chiesto di fare un confronto tra la prima e la seconda semantica. L’LLM (o IA) sostiene di aver colto tali aspetti, ossia la “Focalizzazione su dialoghi strategici”, lo “Sviluppo dell’indizio cruciale” e la “Costruzione della sorpresa”. Inoltre, aggiunge tre suggerimenti: “Apprendimento dei personaggi”, “Interazioni più variegate” e “Complessità della trama”.

In realtà, l’IA non ha mostrato una predisposizione per l’effetto sorpresa riservandola tutta in quella, per così dire, “fisiologica” presente in un botta e risposta tra investigatore e interlocutore di turno. Nulla di complesso e articolato. Del resto, l’essere umano che scriva un giallo deduttivo può produrre un effetto sorpresa come conseguenza di un lavoro che faccia appello non solo alla parte razionale ma anche a quella irrazionale della sua mente. E più quest’ultima è preceduta dalla parte razionale più è importante. A che tipo di irrazionalità può far appello l’IA?

Per concludere, l’uso dei Large Language Models come autori di gialli rappresenta un affascinante punto di incontro tra tecnologia avanzata e creatività narrativa. Attraverso questo esperimento, abbiamo esplorato non solo le capacità tecniche di questi sistemi di intelligenza artificiale, ma anche questioni più profonde sulla natura della creatività, dell’arte e del ruolo dell’autore. L’esperimento di utilizzare un LLM per scrivere gialli non è solo un esercizio tecnico, ma un’esplorazione di queste domande più ampie. Mentre continuiamo a spingere i confini di ciò che è possibile con l’IA nella narrativa, dobbiamo rimanere consapevoli sia del potenziale che delle implicazioni di questa tecnologia. In definitiva, l’uso degli LLM nella scrittura creativa non sostituisce l’ingegno umano, ma offre nuovi strumenti e possibilità per esplorare i limiti della nostra immaginazione. Come ogni grande innovazione nella storia della letteratura, questa tecnologia ha il potenziale di aprire nuove strade per la narrazione, sfidando le nostre concezioni di cosa significhi essere un autore e di cosa costituisca una storia ben raccontata.