

Sistemi Intelligenti Macchine e Menti

Alberto Borghese

Università degli Studi di Milano
Laboratorio di Sistemi Intelligenti Applicati (AIS-Lab)
Dipartimento di Scienze dell'Informazione
alberto.borghese@unimi.it



A.A. 2014-2015

1/75

<http://\borghese.di.unimi.it>



Sommario



Organizzazione del corso e dell'esame.

Sistemi Intelligenti: cosa e perché?

La macchina di Turing

Macchine e Mente

Altri modi di esplorare l'intelligenza

A.A. 2014-2015

2/75



I 3 filoni di sviluppo dell'informatica



- 1) Sistemi informativi (logistica/economia. Gran parte delle attività in Italia, supporto alla produzione aziendale, ma anche all'Amministrazione pubblica).
- 2) Computer Science / Computer Engineering (molto diminuita la differenza nel tra Science and Engineering, sviluppo di metodologia per elaborazione di informazione (immagini, database, genoma, social networks, robotica,...)).
- 3) Ingegneria del SW (campo attivo soprattutto negli USA e in India, produzione del SW e tecnologie relative).



Perchè Sistemi Intelligenti?



- Utilizzo dei calcolatori per trovare soluzioni a problemi, soluzioni che gli esseri umani non sono in grado di trovare (facilmente).
- Realizzazione di macchine che sappiano imparare da sole.
- Capacità di analizzare le situazioni e scegliere i comportamenti migliori.
- Capacità di analizzare le situazioni e scegliere i comportamenti più adatti alle situazioni (clustering).
- La nuova generazione di macchine mira a dare un'intelligenza alle macchine.
- Calcolatore come partner intelligente dell'uomo.



Alcune macchine intelligenti



- Alcuni nomi: agenti, google engine, smart routing, smart scheduling, smart phone....
- Sistemi automatici (intelligenti) per radiografia, radioterapia e chirurgia (Cyber-Knife, da Vinci)
- Ricerca ontologica su WEB (Web2.0).
- Sistemi di visione artificiale.
- Pervasive computing.
- Agenti fissi e mobili.
- Robotica
- Scheduling

.....

.....



Punto di vista antropocentrico



C'è più intelligenza nel risolvere un'equazione differenziale o nel bere da un bicchiere d'acqua?

Dal nostro punto di vista sicuramente nel risolvere un'equazione differenziale, ma dal punto di vista di un robot?

Sono più intelligenti gli insetti, sopravvissuti a miliardi di anni di storia o l'uomo?

Un bambino di 1 anno è in grado di riconoscere perfettamente i volti delle persone care, i sistemi di visione in grado di controllare gli accessi sono ancora in studio....



Quale intelligenza?



Bambini autistici di Oliver Sacks (*O. Sacks, un antropologo su Marte, Feltrinelli*).



Vincent Van Gogh (1853-1890)

<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/gogh/>

<http://borghese.di.unimi.it/>



Le intelligenze



- Linguistico-verbale (padronanza delle parole e loro utilizzo efficace), N. Chomsky).
- Logico-matematica (valutare gli oggetti scoprendone le relazioni ed i principi ad essi sottesi, H.Poincarè, A.Einstein, S.Hawkings).
- Visivo-spaziale (capacità di visualizzare e trasformare mentalmente scene tridimensionali, Michelangelo, G.Kasparov).
- Kinestesica o fisica (abilità nella percezione accurata del proprio corpo e della sua posizione, e del controllo e della coordinazione accurata del movimento, M.Jordan, K.Lewis, B.Borg).
- Naturalistica (osservazione di una parte del tutto e sua classificazione, K.Lorentz).
- Musicale (capacità di discriminazione dei suoni in modo esatto, orecchio assoluto, A.Mozart, L.van Beethoven).
- Intrapersonale (capacità di conoscere a fondo il proprio stato d'animo, le proprie aspirazioni e le pulsioni, S.Freud)
- Interpersonale (capacità di percepire gli stati d'animo altrui, M.Goethe).
- Esistenziale (Riflettere sulle domande fondamentali dell'esistenza: chi sono? Da dove vengo? Dove andiamo? (S.Kirkegaard, E.Kant).

Perché una persona ha più o meno intelligenza in un certo campo?



Intelligenza (operativa)



Intelligenza è una funzione **attiva**, che consente a breve termine di trovare **soluzioni nuove** a problemi nei domini di **interazione** con l'ambiente.

Capacità di **destreggiarsi** in **situazioni nuove** o insolite cogliendo i **significati** e le **relazioni** tra gli oggetti, senza passare necessariamente per tentativi ed/od addestramento.

- 1) Destreggiarsi. Agire congruentemente con un'analisi della situazione.
- 2) Cogliere le relazioni tra oggetti o situazioni. Associazione tra situazioni simili.

Le intelligenze devono co-evolvere.



Pezzi di intelligenza incontrate



Algoritmi: sequenza di operazioni per risolvere problemi.

Intelligenza Artificiale. Strumenti per sviluppare soluzioni a problemi.

.....

Connessionismo, Ant colonies... Ricerca di soluzioni per problemi complessi.

Intelligenza
Simbolica



Intelligenza
Sub-Simbolica



Why agents are important?



Agente (software): essere software che svolge servizi per conto di un altro programma, solitamente in modo automatico ed invisibile. Tali software vengono anche detti agenti intelligenti

“They are seen as a natural metaphor for conceptualising and building a wide range of complex computer systems (the world contains many passive objects, but it also contains very many *active* components as well);

They cut across a wide range of different technology and application areas, including telecoms, human-computer interfaces, distributed systems, WEB and so on;

They are seen as a natural development in the search for ever-more powerful abstractions with which to build computer systems.“



I 2 approcci all'intelligenza delle macchine



1) Dotare le macchine di capacità di risolvere i problemi: algoritmi, ragionamento esplicito (inferenza logica) – AI debole.

2) Dotare le macchine di una struttura per auto-apprendere la soluzione dei problemi (apprendimento sub-simbolico) – AI forte.

Apprendimento attraverso l'**interazione** con l'ambiente.

- Apprendimento con rinforzo (reinforcement learning).
- Apprendimento statistico (machine learning).



Sommario

Organizzazione del corso e dell'esame.

Sistemi Intelligenti: cosa e perché?

La macchina di Turing

Macchine e Mente

Altri modi di esplorare l'intelligenza



Sistemi intelligenti (6cfu)

	Lezioni		
Lunedì	8.30-10.30		Aula V5
Giovedì	8.30-10.30		Aula V8
Progetti			
Laboratorio	Orario da concordare		AIS-Lab @Celorìa
Ricevimento			
Su appuntamento	borgnese@di.unimi.it		

Tel. (02)503.14011

Le lezioni frontali saranno integrate da seminari di esperti del settore.



Modalità d'esame

Il corso è un corso flessibile e potete quindi (entro limiti ragionevoli!), decidere il livello di studio più appropriato ai vostri interessi.

1o livello – conoscenza generale. Contenuto delle slide. Elementi fondamentali di tutte le lezioni.

2o livello – Approfondimento – approfondimento sui testi o su articoli segnalati, degli argomenti relativi ad un argomento.

Progetto – realizzazione di algoritmi e soluzioni da sperimentare su casi reali relative ad uno degli argomenti trattati.

- Scritto **per tutti**. E' richiesta una conoscenza di base degli argomenti del corso.
- e
- **Progetto su una o più parti del corso.**
 - In alternativa, orale su ciascuna delle quattro parti (conoscenza di 2o livello).

A.A. 2014-2015

15/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Progetti 1: Robocode



<http://robocode.sourceforge.net/>

Robocode is a programming game, where the goal is to develop a robot battle tank to battle against other tanks in Java or .NET. The robot battles are running in real-time and on-screen.

Show a battle live!

A.A. 2014-2015

16/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Progetti 2 - Working with:

Microsoft Kinect

Audio, Gesture, Tracking, Silhouette

....

or other devices for VR



mercoledì 16 ottobre
ore 14.00 alle 17.00
Sala Lauree
Via C. Matteotti, 93



SEMINARIO SULLA
TECNOLOGIA
MICROSOFT KINECT

KINECT PROGRAMMING: COMMUNICATE WITH COMPUTERS NATURALLY

Programma del seminario:

- Design di una nuova generazione di User Experience: Come sta evolvendo l'interazione tra uomo e macchine?
- Kinect inside: come è fatto e come funziona l'oggetto delle meraviglie?
- Utilizzo delle informazioni video: Come si accede e come si utilizzano i dati generati dalle telecamere del device?
- Utilizzo delle gesture: Come si realizza il modello 3D di una persona? Come si può implementare un riconoscitore di gesture?
- Kinect 2, Leap Motion and Intel Perceptual Computing

ACADEMIC TOUR 2013/2014: KINECT

Speaker: Matteo Valoriani

Durante il seminario saranno illustrati sia gli aspetti teorici legati allo sviluppo di applicazioni innovative con interfaccia gestuale sia gli aspetti pratici e implementativi.

Il seminario è tenuto in collaborazione con il prof. Alberto Borghese e il corso "Sistemi Intelligenti". La partecipazione è aperta a tutti gli interessati.

Per ulteriori informazioni contattare:
- Prof. Alberto Borghese: borghese@di.unimi.it
- Annalisa Berti (Microsoft Student Partner): annalisa.berti@studenti.unimi.it



<https://kinectunimi.eventbrite.com/>



A.A. 2014-2015

17/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Progetti 3: Mario Kart



2012 Mario AI Championship
This championship is not endorsed by Nintendo

Mario AI Championship 2012

Getting Started
Getting Started
Rules

Learning track
Level generation track
Get the feel of how the competition will be run
Getting started
Rules
Submitting your competition entry
Source code
Evaluation
Results

Turing Test track
Source Code
Submitting your competition entry
Evaluation
Results

Important Dates
Related papers
Support

Mario AI Championship 2012

The 2012 Mario AI Championship, the successor to the very successful 2011 and 2010 Mario AI Competition, will run in association with several major international conferences focusing on computational intelligence and games. The competition will consist of three tracks: [Gameplay](#), [Learning](#), [Level Generation](#) and we are happy to announce the new [Turing Test](#) track, with partly overlapping organizers.

Comments

Non disponi dell'autorizzazione necessaria per aggiungere commenti.

[Accedi](#) | [Segnala abuso](#) | [Rimuovi accesso](#) | [Powered by Google Sites](#)

<http://www.marioai.org/> - automatic level generation

A.A. 2014-2015

18/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Progetti - 4: ICT for rehab The scenario



A sitting room with a TV screen sufficiently large and some space to move
A kinect and/or a balance board for tracking

We start thinking of the PC as an embedded system (just power on/off)
Gesture + voice commands.



A.A. 2014-2015

19/75

<http://borghese.di.unimi.it>



The REWIRE project

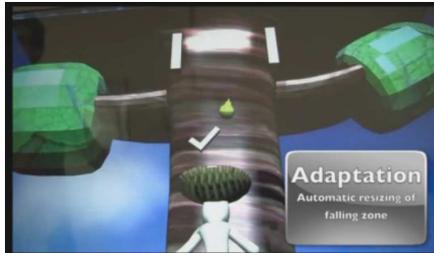


<http://www.rewire-project.eu>





Intelligent game engine



Adaptation,
Monitoring,
Mirror imaging,
Virtual therapist

Games under development for:

-Policlinico

-Besta

- Villa Beretta

A.A. 2014-2015

21/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Programma di massima

- L'intelligenza
- I Sistemi Fuzzy
- **Apprendimento statistico.**
- Algoritmi genetici
- **Apprendimento con rinforzo**
- Sistemi biologici.
- **Realtà virtuale ed aumentata.**

Programma e materiale del corso Sul sito WEB:

[/~borghese/Teaching/IntelligentSystems/](http://borghese/Teaching/IntelligentSystems/)

A.A. 2014-2015

22/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Le 4 prospettive sui sistemi intelligenti



Prospettiva Intelligenza simbolica. Ragionamento automatico, rappresentazione della conoscenza.

Prospettiva biologica. Se il cervello contiene intelligenza, perché non cercare di capirlo per duplicarne i meccanismi?

Prospettiva cibernetica. Parte dal controllo delle macchine per arrivare al controllo intelligente. Si è sviluppata nel connessionismo e più recentemente nel filone del “machine learning”.

Prospettiva robotica.

A.A. 2014-2015

23/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



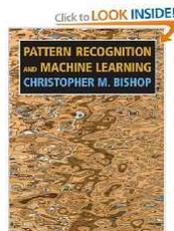
Testi principali



R. Sutton and A. Barto, Reinforcement Learning, MIT Press, 1998.

On line at:

<http://www.cs.ualberta.ca/~sutton/book/the-book.html>



C. Bishop, Pattern Recognition and Machine Learning, Elsevier, 2008.

I testi sono riportati a: <http://borghese.di.unimi.it/Teaching/IntelligentSystems/References.rtf>

A.A. 2014-2015

24/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Sommario

Organizzazione del corso e dell'esame.

Sistemi Intelligenti: cosa e perché?

La macchina di Turing

Macchine e Mente

Altri modi di esplorare l'intelligenza



Algoritmi & AI

Conoscenza + metodi per la soluzione di problemi

Informatica



Definizione di algoritmi (da Muhammad Ibn Musa al-Kharezmi, matematico arabo dell'inizio del IX sec).

AI



Conoscenza - Metodi euristici

Marvin Minsky: *the society of mind* (1961).

Sviluppo di motori inferenziali per la soluzione dei problemi. Soluzione non-ottima, ma "veloce".



Matematica e logica



Una formula della logica formale può essere soddisfatta o meno?
Si può arrivare alle dimostrazioni automatiche? (David Hilbert, 1900).

Parallelo tra logica e matematica.

Espressioni matematiche come espressioni logiche

Dimostrazione di espressioni logiche \rightarrow Dimostrazioni di teoremi.



Il teorema di (in)completezza di Gödel (1931)



Esempio: sistema logico associato ai numeri interi positivi.

Non può esistere un metodo che consenta di stabilire, per qualunque enunciato dell'aritmetica che riguarda i numeri interi e positivi, se è vero o falso.

“Qualunque sistema coerente di logica formale, deve comprendere enunciati veri di cui non è possibile dare una dimostrazione (1931)”.

Questo ha spostato l'attenzione della logica dal concetto di **verità** al concetto di **provabilità**.



Computabilità - Church, 1936



La tesi di Church (1936):

Ogni funzione che sia *effettivamente* calcolabile è *ricorsivamente* computabile (λ -calcolo \Rightarrow LISP).

effettivamente indica che esiste una procedura “meccanica” in grado di calcolare la funzione in un tempo **finito** (uscita in funzione dell'ingresso: $y=f(x)$)

ricorsivamente indica che esiste un insieme **finito** di operazioni aritmetiche elementari che, applicate all'ingresso e poi ai risultati successivi delle operazioni stesse, conducono, in un tempo **finito**, al valore della funzione.



La macchina di Turing (1936)



Una formula della logica formale può essere soddisfatta o meno?
Si può arrivare alle dimostrazioni automatiche? (David Hilbert, 1900).

Soluzione di un problema \Rightarrow Computazione \Rightarrow
Metodo di computazione = Algoritmo \Rightarrow
Macchina computazionale

Dimostrazione di Turing (1936):

Qualsiasi funzione ricorsivamente computabile può essere calcolata in un tempo finito da una macchina manipolatrice di simboli (**macchina universale di Turing**).

Un algoritmo eseguibile dalla macchina di Turing è detto esattamente computabile



Per conoscere meglio A. Turing.



- L'articolo originale di Turing:
Alan. M.Turing, "On Computable Numbers, With an Application to the Entscheidungsproblem," *Proc. London Math. Soc.*, 2(42) (1936), 230-265; `può essere reperito all'indirizzo:
http://www.thocp.net/biographies/papers/turing_oncomputablenumbers_1936.pdf
- Il sito ufficiale di Alan Turing è:
 - ◆ <http://www.turing.org.uk/turing/>.



La macchina di Turing (razionale)



Come si fa a dare una definizione precisa di metodo?

Il metodo è un algoritmo. Passi elementari automatici.

Si può implementare una macchina che implementi questi passi elementari.

Dato un tempo finito, la macchina di Turing è in grado di effettuare qualunque calcolo che possa essere eseguito da un moderno calcolatore digitale, di qualunque potenza esso sia. (esempio: programma ha un'uscita (risultato) o rimane in loop?).

La macchina di Turing realizza un algoritmo, computabile.



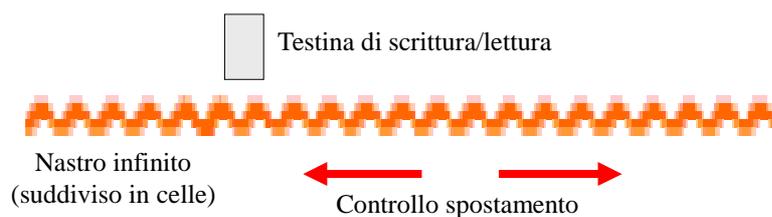
Conseguenze

Un calcolatore digitale tradizionale, purché abbia il programma giusto, una memoria abbastanza grande e tempo a sufficienza, può calcolare qualsiasi funzione tra ingresso e uscita governata da regole (che siano meccaniche e deterministiche). Può cioè fornire in ogni caso un'uscita adeguata in funzione degli input forniti dall'ambiente e dello stato (che riassume la storia degli input dell'ambiente).

Il problema diventa **definire il programma**. Definizione simbolica (algoritmo), o definizione in linguaggio macchina (sub-simbolica).



Una macchina di Turing



Alfabeto

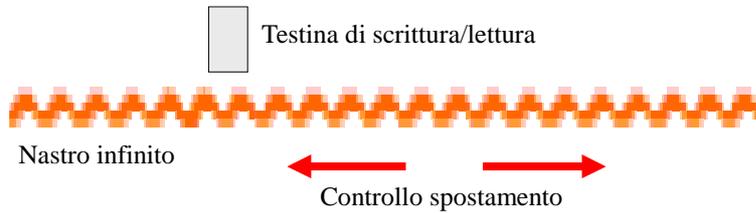
$A [a_0, a_1, .. a_n]$

Non ci sono limiti alla lunghezza della parola. Un simbolo per cella.
Può **cancellare** o **leggere** un simbolo alla volta.

Fu sviluppata durante la guerra per decodificare le trasmissioni.



Stato della macchina e direzione spostamento



Alfabeto	$A [a_0, a_1, .. a_n]$
Stato	$S [s_0, s_1, .. s_m]$
Direzione (dx, sx, stop)	$d [d_1, d_2, d_3]$

Stato della macchina. Ciascuno stato viene descritto mediante gli effetti che ha l'azione ha sulla macchina stessa.
Esempio: carattere stampato quando viene premuto Shift, NumLock, Alt, nulla...).

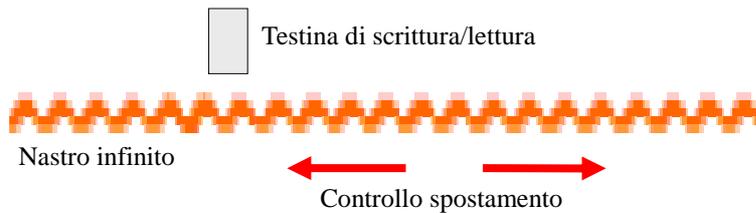
A.A. 2014-2015

35/75

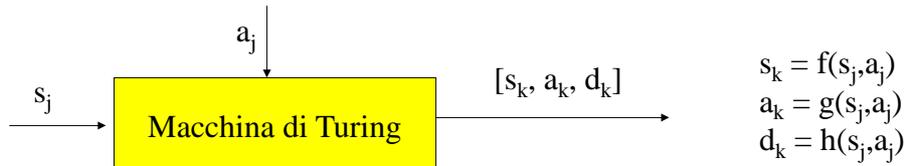
<http://borghese.di.unimi.it/>



Funzionamento (istruzioni)



Alfabeto	$A [a_0, a_1, .. a_n]$
Stato	$S [s_0, s_1, .. s_m]$
Direzione (dx, sx, stop)	$d [d_1, d_2, d_3]$
Istruzioni (terna di valori)	$I \{I_j(s_j, a_j \rightarrow s_k, a_k, d_k)\}$



A.A. 2014-2015

36/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



La macchina di Turing universale



Computabilità teorica e sperimentale coincidono (definizione intuitiva di computabilità).

Ponte tra teoria e tecnologia.

Ponte tra matematica e logica (NB i calcolatori sono basati su logica booleana, ma eseguono operazioni matematiche...).

Equivalenza tra una macchina M ed una macchina astratta (interpreti).



La macchina di Turing::riassunto



La macchina di Turing universale consente di rappresentare un qualunque algoritmo e una qualunque funzione computabile.

E' basata su operazioni elementari su un alfabeto di simboli, molto simile al funzionamento di un calcolatore elettronico.

La macchina di Turing si pone quindi come soluzione operativa di un qualsiasi problema (risolvibile).

Cosa vuole dire che una macchina di Turing è in grado, mediante un algoritmo, di risolvere un qualsiasi problema. Che relazione ha ciò con l'intelligenza? E' uno strumento "intelligente"?



Sommario

Organizzazione del corso e dell'esame.

Sistemi Intelligenti: cosa e perché?

La macchina di Turing

Macchine e Mente

Altri modi di esplorare l'intelligenza



Macchine intelligenti

Domanda: una macchina che manipoli simboli fisici secondo regole che tengano conto della struttura, può pensare?

Tesi di Church: funzioni calcolabili ricorsivamente.

Macchina di Turing: macchina che implementa questo calcolo ricorsivo in modo meccanico.

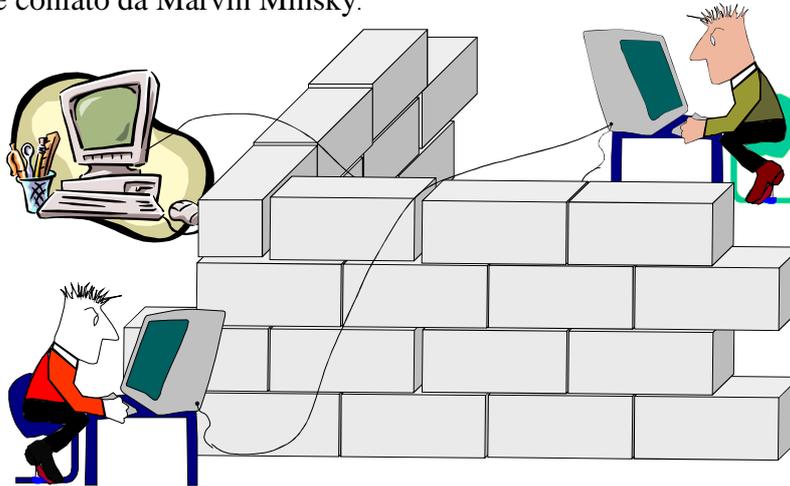
Il calcolatore può essere assimilabile ad una macchina di Turing.

Non rimane altro che identificare la funzione (complessa) da scrivere ed implementarla in software. **Questo è il programma dell'intelligenza artificiale classica.**



Il test di Turing (1950)

La nascita dell'intelligenza artificiale, 2 anni prima che il termine fosse coniato da Marvin Minsky.



A.A. 2014-2015

41/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



WEB 2.0

<http://www.expertsystem.net/>



A.A. 2014-2015

42/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



L'ipotesi debole o cauta sull'intelligenza artificiale



Funzionalismo: Funzionamento come se...

Una macchina può pensare? Può volare? Può nuotare?
Intelligenza simbolica, motoria, visiva,.... emotiva,...

“Il calcolatore non ha stampato perché pensava di essere collegato ad un'altra stampante.”

Si tratta di trovare una funzione complessa a piacere. Non è necessaria che la funzione “funzioni” come la nostra mente. Deve essere funzionale all'hardware.

Thinking machines.

A.A. 2014-2015

43/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Critiche all'AI classica



INTELLIGENZA: L'unico problema che resta è quello di identificare la funzione, indubbiamente complessa, che governa la struttura delle risposte umane all'ambiente e poi scrivere il programma (l'insieme delle regole applicabili ricorsivamente) per mezzo del quale la macchina MS la calcola. Questi obiettivi costituiscono il **programma di ricerca basilare dell'intelligenza artificiale classica**.

Il cervello e la macchina di Turing sono molto diversi (si parla di funzionamento equivalente, ipotesi debole).

CRITICA DI HUBERT L. DREYFUS, 1972: mancava il vasto cumulo di conoscenze di base inarticolate che ogni persona possiede e la capacità che ha il buon senso di sfruttare gli aspetti utili di tali conoscenze al mutare delle circostanze. Pensiero ed intelligenza non possono ridursi solamente alla manipolazione di simboli mediante regole applicabili ricorsivamente (intuito, istinto, pensiero non-razionale, associatività).

L'ipotesi debole può essere soddisfatta in modo “debole”.

<http://borghese.di.unimi.it/>



Critiche all'ipotesi debole



- 1) Una macchina non può originare nulla di nuovo, esegue dei programmi.
- 2) Il comportamento intelligente non può essere completamente replicato.
- 3) Il comportamento intelligente non può essere completamente catturato da regole formali (argument for informality).
- 4) Anche se un computer si comportasse in modo da superare il test di Turing, non sarebbe comunque classificato come intelligente.



1) Risposta alla critica: una macchina non può originare nulla di nuovo



Una cosa che può fare una macchina è imparare dall'esperienza. Programma di scacchi. Algoritmi per la valutazione della sequenze di mosse, e da qui miglioramento della strategia di gioco. **Machine learning. Reinforcement learning.**

Apprendimento, patrimonio genetico e culturale formano intelligenza (come?).

Come si sviluppano gli umani dalla nascita all'età adulta?



2) Risposta alla critica: Il comportamento intelligente non può essere completamente replicato (argument from disability)



Cosa non può fare una macchina?

“Essere gentile, bellissima, amichevole, avere iniziativa, essere spiritosa, distinguere il bene dal male, innamorarsi, essere golosa di fragole alla panna, fare innamorare qualcuno, imparare dall’esperienza, avere proprietà di linguaggio, riflettere su sé stessa, avere una varietà di comportamenti, essere veramente creativa” (A. Turing, 1940).

E’ una questione di tempo e di conoscenze nel campo delle Scienze Cognitive?

A.A. 2014-2015

47/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Alcuni androidi – Actroid – 2003 – Kokoro



Actroid – guida nei musei e ai ristoranti.

1,58cm per 30 kg.

Pelle al silicone.

Capacità di esprimere 40 diverse “emozioni”.

Motori pneumatici.



A.A. 2014-2015

48/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Il comportamento intelligente non può essere completamente catturato da regole formali (argument from informality)



Il comportamento umano è troppo complesso per essere codificato in regole formali.

La conoscenza non è sempre codificabile in forma simbolica.

Rappresentazione sub-simbolica della conoscenza => intelligenza è una proprietà emergente dell'architettura neurale, conoscenza **sub-simbolica**, struttura + collegamenti + funzionamento).

C'è un'intelligenza anche se la conoscenza non è espressa in modo simbolico esplicito (conoscenza sub-simbolica).

Distinzione tra conscio e non-conscio, diversi livelli di rappresentazione ed elaborazione della conoscenza.

A.A. 2014-2015

49/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



La macchina che passa il test di Turing potrebbe non essere intelligente (potrebbe confutare l'ipotesi debole)



Manca di coscienza.

Non è sufficiente che la macchina replichi o interpreti il funzionamento di un'altra macchina. Occorre che sia anche conscia.

Occorre che un calcolatore non sia in grado solamente di replicare il funzionamento di un altro, ma che ne replichi gli algoritmi implementati dal Sistema Operativo.

L'intelligenza va al di là di "thinking rationally" o "thinking machine".

A.A. 2014-2015

50/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



L'omuncolo di Dennet



“It is rather as philosophers were to proclaim themselves expert explainers of the methods of a stage magician, and then, when we ask them to explain how the magician does the saw-the lady-in-half trick, they explain that it is really quite obvious: the magician doesn't really saw her in half; he simply makes it appear that he does. “But how **does he do that?**” we ask. “**Not our department**”, say the philosophers.
(Dennet, 1984).

Ipotesi dell'”Omuncolo”

Noi vogliamo arrivare a capire cosa c'è dietro. Qual è l'algoritmo la logica dietro un programma eseguito da una macchina di Turing.
Come fa la macchina di Turing ad autoprogrammarsi?



J. Searle: critica all'intelligenza classica



- Una manipolazione adeguata di simboli strutturali tramite l'applicazione ricorsiva di regole che tengono conto della struttura non può produrre un'intelligente cosciente.
- Dominio privilegiato di applicazione del “thinking rationally” associato all'ipotesi debole: **sistemi esperti**.

<http://www.expertsystem.net/>



La Stanza Cinese (J. Searle, 1980)



La persona (CPU).
Un libro di regole (Il programma).
Un pacco di fogli (la memoria).



Il calcolatore potrebbe dimostrare di essere intelligente al test di Turing, senza comprendere nulla. Il signore nella stanza cinese riceve in ingresso dei simboli che manipola secondo regole a lui ignote e poi fornisce le risposte. Lui non conosce il cinese!

Non si può generare la semantica dalla sintassi!

A.A. 2014-2015

53/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Osservazioni



Criterio non comportamentale per l'intelligenza: gli elementi dell'intelligenza cosciente devono possedere un contenuto semantico reale.

La sintassi, di per sé, non è condizione essenziale, né sufficiente, per la determinazione della semantica.

I programmi non sono condizione essenziale né sufficiente perché sia data una mente.

Criterio non comportamentale per definire l'intelligenza: gli elementi dell'intelligenza cosciente devono possedere un contenuto semantico reale.

A.A. 2014-2015

54/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Contraddittorio



Ragionamento:

- 1) Alcuni oggetti non sono capaci di comprensione (del cinese).
- 2) La persona nella stanza, il libro di regole e la pila di fogli sono oggetti di questo tipo.
- 3) Se ciascuno di questi oggetti è privo di comprensione, allora un qualsiasi sistema costruito con questi oggetti è privo di comprensione.
- 4) Non c'è conoscenza nella stanza.

Dato che gli uomini sono costituiti da molecole, e le molecole non hanno COSCIENZA, l'uomo non ha coscienza?

A.A. 2014-2015

55/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



La stanza di Maxwell (Churchland, 1986)



•Assioma 1. L'elettricità ed il magnetismo sono forze.

•Assioma 2. La proprietà essenziale della luce è la luminosità.

•Assioma 3. Le forze, da sole, non sono essenziali ne' sufficienti per dare la luminosità.

Tesi: Il movimento di un magnete in una stanza non produce apparentemente nulla.

Contraddizione: il fatto che non si veda luce, non vuol dire che non ci sia!!

A.A. 2014-2015

56/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Soluzione del contraddittorio



La coscienza è una **proprietà emergente** di sistemi di neuroni, propriamente disposti, ed attivi (*J. Searle, "The Rediscovery of Mind", 1992*). Questo punto di vista è condiviso dagli scienziati cognitivi.

[Esempio: un bambino che impara una lingua estera non è molto diverso dalla stanza cinese].

Il focus di questo corso è proprio sull'**emergent intelligence**, collective intelligence. L'intelligenza che emerge "dal basso", mediante **interazione** tra elementi relativamente semplici e della rete di elementi semplici con l'**ambiente**.



Emergenza dell'ipotesi forte dell'AI



- L'architettura funzionale delle macchine di Turing classiche non è quella adatta a svolgere compiti tanto impegnativi.
- Dobbiamo quindi scoprire architetture diverse.
- **Possiamo ispirarci al cervello umano**. Cosa sappiamo sul cervello umano?

Reti neurali, connessionismo, machine learning, scienze cognitive.....



Le ipotesi sull'AI

Le macchine possono essere costruite per agire **come se** fossero intelligenti? **Weak AI position.**

Il calcolatore è uno strumento molto potente per lo studio e la replicazione della mente umana. **Thinking rationally** (logica, AI).

Le macchine che agiscono intelligentemente hanno una mente (reale e conscia). **Strong AI position.**

Il calcolatore, convenientemente programmato, è di per se stesso una mente, in grado di comprendere e di avere altri stati cognitivi, diversi (inferiori) a quelli del cervello umano. Obiettivo è **Thinking humanly** (cognitive science).

In machine learning questo approccio è esplorato dal “**deep learning**”



Com'è fatta la mente?

Robotica. The Brain Prosthetic Experiment (*H. Moravec, 1988*).
Cosa succede se sostituisco uno ad uno tutti i neuroni nella corteccia con un dispositivo elettronico?

Risposta funzionalista (la mente è una scatola nera, i costituenti possono essere diversi, la mente rimane).

Risposta strutturalista (e.g. Searl, ad un certo punto la coscienza svanisce).



Il cervello e l'intelligenza



Altre differenze tra l'AI e l'intelligenza biologica: come fa il cervello a pensare?



Struttura del SNC:

Altamente parallela (10^{11} neuroni e 10^{14} connessioni).

Neurone è un elemento relativamente semplice, il suo stato è continuo e non discreto.

Connessioni bidirezionali.

Reti Neurali artificiali si sono rivelati dei modelli parametrici molto potenti per rappresentare i sistemi più diversi.

Il problema rimane l'apprendimento.

A.A. 2014-2015

61/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Implicazioni del confronto



Architettura parallela incrementa la velocità e non soffre di colli di bottiglia.

Resistente ai danni.

Informazione (conoscenza) distribuita e multi-chiave, ad accesso parallelo.

Rappresentazione di funzioni mediante parametri (rappresentazione parametrica).

Funziona male per problemi che devono essere risolti in modo ricorsivo e non possono essere parallelizzati (e.g. calcolo di funzioni).

Funziona bene per tutte le attività che richiedono parallelismo: elaborazione sensoriale, pianificazione, ragionamento.

Rappresentazione di funzioni in modo esplicito, mediante le funzioni stato prossimo ed uscita.

<http://borghese.di.unimi.it/>



Perché è importante per i sistemi intelligenti?



La macchina di Turing potrebbe eseguire tutti i procedimenti mentali trasformandoli in un procedimento formale di passaggi da uno stato all'altro, ma è condizione necessaria per l'intelligenza?

- Inoltre la macchina di Turing manipola simboli di cui non conosce il significato, a differenza della mente umana.
- Dall'analisi ripetitiva delle sequenze di simboli, può derivare un'intelligenza? Machine learning, Reinforcement learning, Biological learning.
- Dal sub-simbolico, al simbolico, all'intelligenza.**



Sommario



Organizzazione del corso e dell'esame.

Sistemi Intelligenti: cosa e perché?

La macchina di Turing

Macchine e Mente

Altri modi di esplorare l'intelligenza



Robotics & Artificial life



Leonardo from MIT
and Winston Studios



Swimmer

<http://www.frams.alife.pl>



Technological artificial life



Michael Triantafyllou @ MIT
Real Player video (25th Sept. 2008)

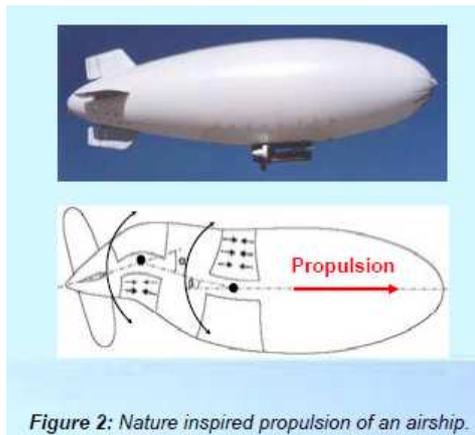


Figure 2: Nature inspired propulsion of an airship.

<http://www.empa.ch/> EMPA + ETH + TU Berlin
C. Jordi, E. Fink, S. Michell, P. Ermanni



Artificial plants



A synthetic model of the topiary garden at Levens Hall, England, by

R. Mëch, P. Prusinkiewicz, and M. James. "Garden of L" (inset) by P. Prusinkiewicz,

F. Fracchia, J. Hanan, and D. Fowler; see www.cpsc.ucalgary.ca/~pwp

L-systems

<http://borghese.di.unimi.it/>

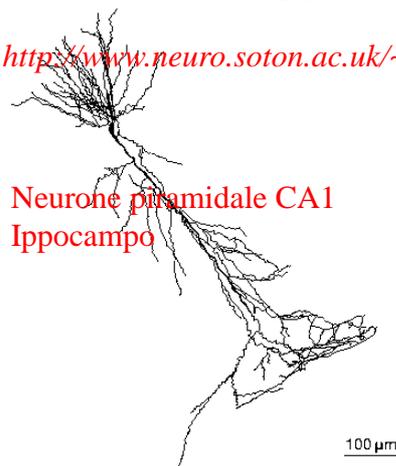


Neuroni ed alberi



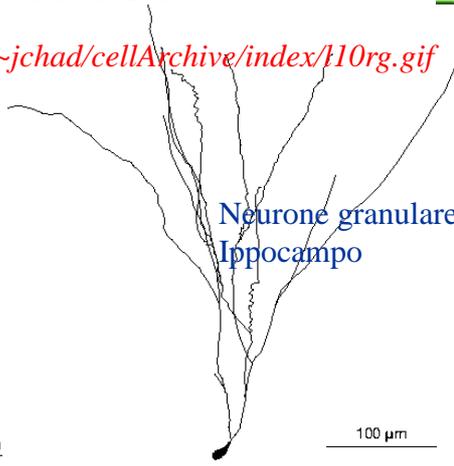
<http://www.neuro.soton.ac.uk/~jchad/cellArchive/index/H10rg.gif>

Neurone piramidale CA1
Ippocampo



100 μ m

Neurone granulare
Ippocampo



100 μ m

- Arborescenze dendritiche.



Artificial art

Pioniere è stato Karl Sims, 1991 => Sims city



"In the Beginning" (left); "The High Plains of Kilimanjaro" (right).

IMAGES BY STEVEN ROOKE; SEE <http://www.azstarnet.com/~srooke/>

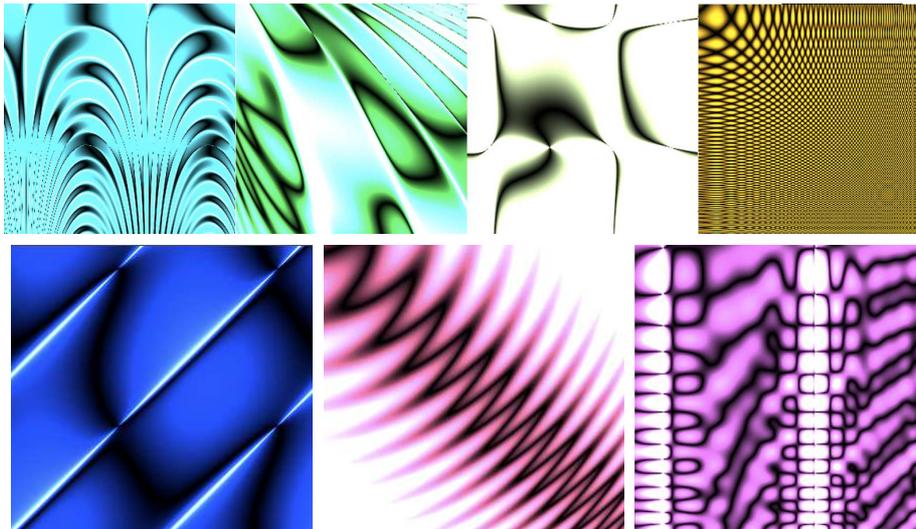
A.A. 2014-2015

69/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Artificial art @ AIS-Lab



R. Bellini, N.A. Borghese (2013) Genetic arts in perspective. In: Innovation, Systems and Technology, Springer Verlag.

A.A. 2014-2015

70/75

<http://borghese.di.unimi.it/>

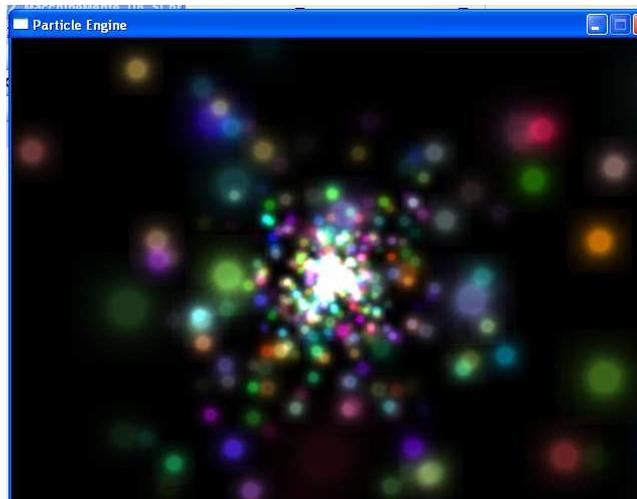


Examples of flocking and particles



Flock example

Particle example



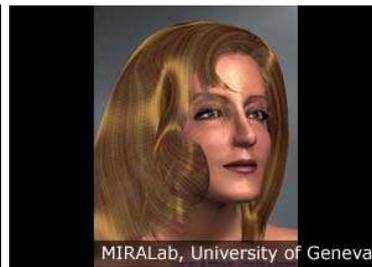
A.A. 2014-2015

71/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Gli avatar



<http://miralabwww.unige.ch/>

A.A. 2014-2015

72/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Ant colonies <http://iridia.ulb.ac.be/~ants/ants2004/>



Fourth International Workshop on Ant Colony Optimization and Swarm Intelligence.

“Researchers in ethology and animal behavior have proposed many models to explain interesting aspects of social insect behavior such as self-organization and shape-formation. Recently, algorithms inspired by these models have been proposed to solve difficult computational problems.

*An example of particularly successful research direction in swarm intelligence is **ant colony optimization**, which focuses on discrete optimization problems. Ant colony optimization has been applied successfully to a large number of difficult discrete optimization problems including the traveling salesman, the quadratic assignment, scheduling, vehicle routing, etc., as well as to routing in telecommunication networks.*

*Another example of interesting research direction is **swarm robotics**, where the focus is on applying swarm intelligence techniques to the control of large groups of cooperating autonomous robots”.*

Bonabeau e Theraulaz, Swarm Smarts, Scientific American, 2000.

A.A. 2014-2015

73/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Collaborative robots



Four legged walking
with proximity sensing and gravity sensing



<http://www.youtube.com/watch?v=M2nn1X9Xlps>

Swarmanoid Robotics

A.A. 2014-2015

74/75

<http://borghese.di.unimi.it/>



Sommario

Organizzazione del corso e dell'esame.

Sistemi Intelligenti: cosa e perché?

La macchina di Turing

Macchine e Mente

Altri modi di esplorare l'intelligenza