



📷 “Una ragazza punk di spalle che guarda il tramonto su Marte in stile manga” creata con OpenArt. Gli autori sono irrintracciabili.

**GIANCARLO ASCARI**

LUNEDÌ 20 FEBBRAIO 2023

*Storie/Idee*

## Il déjà vu e l'intelligenza artificiale

*«Nel Postmoderno la citazione gestita dagli umani era gioco colto e cosciente di sé, ora diventa azione automatica generata dalle macchine sulla base della statistica e del caso: un “Postmoderno meccanico” che ricorda le Macchine Celibi ideate da Marcel Duchamp».*



00:25 / 07:46

Quanti gradi di separazione ci sono tra le illustrazioni create dai programmi di intelligenza artificiale e il postmoderno, il movimento culturale nato a partire dagli anni '60 del Novecento che negò la possibilità stessa della modernità se non come rimescolamento combinatorio e ironico di

frammenti provenienti dal passato? E che differenza c'è tra il postmoderno degli umani e quello dei computer?

Le prime applicazioni per generare immagini riconducibili all'intelligenza artificiale risalgono agli inizi del millennio. Allora si potevano usare programmi molto semplici in cui postavi una tua foto, sceglievi un decennio e ti ritrovavi pettinato e agghindato alla moda dell'epoca prescelta. In pratica erano come quei cartonati da Luna Park di inizio Novecento, in cui si infilava la testa per essere fotografati appesi a una liana nella giungla o ai comandi di un biplano.

Da allora, con rapidi passaggi, è avvenuto un vero e proprio salto di specie: adesso è il testo a creare il disegno. **Come funziona?** Scrivi qualche riga su cosa vorresti rappresentare (per esempio: “una ragazza punk di spalle che guarda il tramonto su Marte in stile manga”) su piattaforme come **Midjourney, OpenArt, Hugging Face, Stable Diffusion** e **DALL-E**, e una serie di algoritmi lo realizza. Ed ecco apparire illustrazioni fascinosi sul tipo di quelle delle vecchie riviste di fantascienza, frullate con Vivienne Westwood e i manga. Il meccanismo è semplice: per anni immagini prese dalla rete e altrove sono state immagazzinate in enormi banche di memoria. Questi dati hanno nutrito sistemi di intelligenza artificiale con cui ora si possono produrre nuove immagini.

Fatto sta che questa novità mette in crisi verticale il ruolo dei creativi: chiunque può farsi la sua illustrazione senza toccare una matita o una tavoletta grafica. E infatti tra chi vive realizzando immagini le opinioni non sono unanimi: la grande maggioranza è preoccupata per il rischio di perdere il lavoro, ma c'è anche chi è entusiasta dell'arrivo della IA. Come spesso accade, lo scontro riporta a due categorie definite anni fa da Umberto Eco, **apocalittici contro integrati**. Gli uni vedono in queste applicazioni la negazione della creatività umana, gli altri le ritengono uno strumento utile per la progettazione di un'opera. Seguono, come da copione, reciproche accuse di luddismo o di sottomissione al potere delle macchine.

È uno scontro in cui non è facile dire chi siano i conservatori e chi i progressisti; meglio fare un passo indietro e provare a capire come nasce, o almeno come nasceva, un'immagine. Intervengono vari fattori: abilità tecnica, formazione culturale, stile, personalità di un autore. Entrano in gioco la mente, gli occhi, le mani, la memoria e l'immaginazione; un insieme di elementi da cui a volte esce qualcosa di buono, a volte no. Quando poi l'idea è delineata, si cerca di realizzarla: si fa, si rifà, si disfà. Raramente si ottiene al primo colpo ciò che si vuole, è un lavoro che può durare ore o giorni.

Invece un'applicazione di IA impiega qualche secondo a produrre l'immagine: mescola, sceglie, disegna e consegna. Non è detto che fornisca subito quello che le si chiede, ma basta chiedere nuove variazioni sullo stesso tema fino a ottenere un prodotto accettabile perché dando lo stesso input il risultato è ogni volta diverso. È un po' come ruotare un caleidoscopio o giocare con le slot machine. Così, quello che si sta veramente agitando nella grande fantasmagoria della IA è il sistema del diritto d'autore; che finora ha tutelato la proprietà intellettuale dei creatori di illustrazioni, foto, cartoni animati, fumetti; alle cui sterminate banche dati attingono le macchine, spesso a insaputa degli umani.

Sulla questione negli USA e nel Regno Unito sono già in corso alcune importanti **cause giudiziarie**. Anche in Italia a fine 2022 gli autori riuniti nel **MeFu – Mestieri del Fumetto** hanno lanciato un crowdfunding che servirà a pagare le spese legali necessarie a provare a far regolamentare nella UE il modo in cui le società di IA raccolgono i dati. L'obiettivo finale è fissato a 70 mila euro, finora ne sono stati raccolti circa 28 mila: non pochi, considerando quanto è tecnica la questione. La ratio di questa mobilitazione è sintetizzata da uno dei soci del MeFu, Lorenzo Ceccotti, in un passaggio di un suo **testo** intitolato *Appunti per una proposta normativa a integrazione dell'AI act. in sede europea*: "Le IA non vanno antropomorfizzate: non sono esseri viventi, non sono intelligenze, sono pezzi di software creati da aziende private che ambiscono a verticizzare in maniera totalitaria i processi della creatività".

Si profila dunque un braccio di ferro epocale tra autori e piattaforme che adoperano le loro opere, il cui esito non è scontato. La questione si era già posta anni fa nel settore della discografia, quando si diffuse la prassi di campionare frammenti di brani; ma quell'utilizzo è stato reso tracciabile e regolato. E proprio partendo dalla musica, facciamo un passo avanti e allarghiamo il campo. Chiunque può notare come si consumino sempre più suoni del passato: negli spot pubblicitari, nelle colonne sonore cinematografiche, nell'ascolto individuale e collettivo. Da decenni siamo immersi in una bolla sonora fatta di jazz e rock 'n roll degli anni '50, beat dei '60, rock dei '70, pop degli '80. Ma anche la musica odierna vive di citazioni, richiami, ricalchi di quella precedente. Lo stesso vale per la moda, il cinema, l'arte, la letteratura: ricorre di continuo un eterno presente che cannibalizza il passato. La rete è un immenso archivio di film, suoni, testi e figure del tempo andato che ha contribuito a creare una trama in cui tutto diventa contemporaneo e attuale. Tranne quello che lì non c'è e non può esserci, il futuro.

E proprio tra le maglie della rete si riducono i gradi di separazione tra le immagini di IA e il postmoderno, il movimento che ha interessato arti e lettere dagli ultimi decenni del Novecento e che, secondo alcuni, è ancora in corso. Abbandonando le grandi utopie della modernità e delle avanguardie artistiche, e mettendo in dubbio la possibilità stessa del moderno, il postmoderno ha preferito aprire a una visione frammentata invece che a una narrazione e una rappresentazione lineari del mondo. Ha privilegiato l'ironia, la citazione, la commistione tra cultura alta e bassa, il frammento piuttosto che l'unità, l'assurdo invece del realismo. Le modalità e i contenuti del mondo digitale hanno offerto poi il palcoscenico perfetto a questa corrente culturale basata sull'accumulo di dati, le contraddizioni, il pragmatismo. Quello che adesso l'intelligenza artificiale introduce è un salto di qualità: se nel postmoderno la citazione gestita dagli umani era gioco colto e cosciente di sé, ora diventa azione automatica generata dalle macchine sulla base della statistica e del caso: un "postmoderno meccanico" che ricorda le **Macchine Celibi** ideate da Marcel Duchamp, opere d'arte

composte da congegni inutili che richiedono un esagerato uso di energie e consumano più di quanto producano.

Ma le immagini generate dall'intelligenza artificiale sono anche connotate da un'estetica particolare, determinata da programmi che attingono a un'iconografia passatista in cui un altro mondo possibile non può tecnicamente esistere. Il metodo combinatorio ha un senso se si basa sull'accostamento improvviso, sullo scarto, sull'intuizione, mentre diventa stantio quando è prodotto in serie sulla base di algoritmi basati su quello che statisticamente già esiste e sui gusti medi del pubblico e del mercato. Così a me pare che anche le più avveniristiche tra queste illustrazioni si portino dietro un profumo di déjà vu, di stanza chiusa, di antiche foto di fantasmi; oppure che tendano a riprodurre una sorta di standard iconografico, che può anche stupire ma in cui intravedo un'anima meccanica. Di certo non avrebbero fatto felici le avanguardie dei surrealisti e dadaisti che erano innamorati dei collage conturbanti, delle citazioni fuori luogo, delle associazioni casuali di parole e figure, e in genere del "nuovo". Probabilmente artisti come Max Ernst e Tristan Tzara si sarebbero molto divertiti a pasticciare con l'intelligenza artificiale, ma forse presto li avrebbe presi la noia: che gusto c'è nel delegare a una macchina il piacere di beffare il mondo?



### Giancarlo Ascari

Giancarlo Ascari (1951), laureato in Architettura, è illustratore e autore di fumetti con lo pseudonimo di Elfo. Ha collaborato con *AlterAlter*, *Linus*, *Corriere dei Piccoli*, *Alfabeta*, *Diario*, *Linea d'Ombra*, *il manifesto*, *Repubblica*, *Corriere della Sera*. Ha pubblicato graphic novel con Coconino, Garzanti, Rizzoli Lizard, Milieu. Ha realizzato almanacchi con Matteo Guarnaccia. Ha scritto e disegnato con Pia Valentinis libri per grandi e piccoli editi in Italia, Francia, Spagna, Regno Unito, Russia, Cina, Corea del Sud.

**TAG:** AI, AI INTELLIGENZA ARTIFICIALE, DALL-E, HUGGING FACE, MIDJOURNEY, OPENART, POSTMODERNO, STABLE DIFFUSION

[Mostra i commenti](#)