

FANTASMI ALGORITMICI. QUALE FENOMENOLOGIA FRA RISURREZIONE DIGITALE E IMMAGINAZIONE AUTOMATIZZATA?

Bruno Surace

Il maelstrom mediale della contemporaneità

Parole, immagini, codice/i, algoritmo/i, intelligenza/e artificiale/i, forse dio (alla fine, cioè all’inizio, se si abbraccia un paradigma *dataista*)¹. Nel mezzo di queste *buzzword* la società contemporanea, liquida e di flusso, si definisce attraverso una progressiva e “spontanea” – cioè, in altri termini, orientata da dominanti culturali non immediatamente trasparenti al senso comune (per esempio: il capitale) – naturalizzazione della novità tecnologica. Quand’anche quest’ultima, e quale che sia, dimostri una propria straordinarietà (non è in fondo straordinario il concetto stesso, per esempio, di “realtà aumentata”?), il vortice del presente disinnesci ogni entusiasmo al rango di *attrazione*. In effetti non c’è grossa differenza in termini fruitivi fra un film del primo cinema negli anni Dieci del Novecento e un TikTok negli anni Venti del Duemila². Si tratta, in termini ricettivi, di un’originaria e rapida *sussunzione*, uno stupore fanciullino forte quanto effimero, forse dovuto all’incapacità di “digerire” diversamente, a una mancanza “enzimatica” cui consegue impossibilità di assimilazione, né tantomeno di ritenzione alcuna. L’*overload* algoritmico postmediale non trova a oggi luogo socioculturale per sedimentarsi, e sublima in una Babele digitale. D’altronde si è passati, nella “spontaneità” di cui sopra, dall’ideologia archivistica del primo web (quello di *eMule*, il “mulo”, e degli hard disk da stipare di intere filmografie) alla dinamica diarroica del social web, in cui le *stories* hanno data di scadenza brevissima e la dematerializzazione del *Cloud* (contraltare retorico di un dispendio energetico in realtà abnorme: ci si domandi se serve più energia per richiamare in massa i server di Netflix o per far girare un DVD in un lettore) corrisponde a una nuova modalità di *knowledge management* meno disfosofica (patologia dell’accaparramento compulsivo), ma pure, forse, in cui la ritenzione gnoseologica va a rilento. Soggiace a tutto ciò una ideologia dell’immaterialità per la quale questa non avrebbe conseguenze sul piano fisico delle cose, quando invece comporta – è materia

1 Il termine è adoperato anzitutto nel 2013 da David Brooks, ma è poi esplorato filosoficamente in Y.N. Harari, *Homo deus: breve storia del futuro*, Bompiani, Milano 2017 [ed. or. *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*, Harvill Secker, London 2016].

2 L’ipotesi è dunque quella che i meccanismi attivati dal cosiddetto “cinema delle attrazioni” (si veda per esempio A. Gaudreault, *Cinema delle origini, o Della cinematografia-attrazione*, Il castoro, Milano 2004) a cavallo fra il 1800 e il 1900 siano ancora alla base della fruizione delle novità tecnologiche, nel campo degli audiovisivi e non solo.

oramai dimostrata e che andrebbe dunque storicizzata – un cospicuo consumo di risorse energetiche³.

Fra lo scibile digitale che scorre fra i polpastrelli dei pollici che *scrollano* autisticamente sui nostri *smartphone* (o ticchettano convulsamente le nostre tastiere) rimane tuttavia preminente il ruolo delle immagini. Immagini vecchie o immagini nuove, interpolate, ridefinite, *mashupate*, *remakate* & *remixate*⁴, oggi anche generate da alcuni di quei nuovi sistemi tecnologici che nel parco applicativi della contemporaneità si confondono fra la folla, annacquati nei milioni di icone del Play o dell'App Store. Lo si è visto con *FaceApp*, che in pochi secondi, in cambio di nulla (salvo che della concessione dei nostri volti a chissà bene quale server), è stata capace di invecchiarci o ringiovanirci in maniera convincente. Operazioni da far tremare le vene ai polsi di quei caricaturisti nelle vie delle città europee più grandi, per non parlare dei ritrattisti fotografici o pittorici; e se queste paiono professioni già destinate al disuso, allora si pensi invece allo stuolo di illustratrici e illustratori, spinti più che mai da un contesto che stimola alla produzione creativa ma da un lato non è capace di assorbire lavorativamente gli artisti che genera, e dall'altro ci pone nella condizione, come si dice, *FoMO* (acronimo per *Fear of missing out*), di dover temere non solo per la concorrenza dell'alterità umana, ma pure di quella digitale. Si configura pertanto una contemporanea forma di malessere derivata dall'ansia per le novità tecnologiche e le attività condotte dalle altre persone, nella morsa fra una costante corsa all'aggiornamento (come iene che spolpano una carcassa prima che marcisca e diventi inservibile) e una permanente sensazione di inadeguatezza, personale e professionale. È nostra ipotesi che l'attuale configurazione sociale e l'ambiente mediale in cui si sviluppa siano cagionatori di questo tipo di sindromi. Nel 2022, per esempio, l'incipiente e repentino *exploit* di applicativi come *Midjourney* o *DALL·E*, che "immaginano" – cioè generano immagini – in brevissimo tempo a partire da più o meno complessi *prompt* di testo, ha implicato una controrisposta umana fatta di artiste e artisti i quali, quasi a difendere la propria professione dallo spettro sempre più materico della trans- o post-umanità, tentano di dimostrare come il lavoro della macchina, pur se stimolante, vada inteso come accessorio o complementare, più che suppletivo o sostitutivo⁵.

Ne consegue che il panorama digitale, e algoritmico⁶, ha anzitutto oggi una viscosità tale per cui è impossibile rimanerne avulsi. Anche i più noti retori dell'eremitaggio tendono ad "affermare" che va bene isolarsi, ma comunque con internet. La rete e le sue meccaniche sono assurte a bisogni primari, e ne deriva come la situazione stia ridefinendo orizzonti al contempo epistemici e, in un certo senso, metafisici. Cosa siamo noi in rapporto a questo

3 Il caso per esempio della criptovaluta Bitcoin, che necessita per essere "minata" di una enorme potenza di calcolo, pone oggi in essere seri problemi in termini di politiche energetiche. Si veda per esempio P. Soldavini, *Bitcoin brucia l'energia di un intero Paese: ecco quanto e perché consuma*, "Il Sole 24 Ore", 17 giugno 2021: <https://lab24.ilsole24ore.com/green-generation/bitcoin-brucia-l-energia-un-intero-paese-ecco-quanto-e-perche-consuma.php>

4 Il riferimento è a N. Dusi e L. Spaziantè (a cura di), *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma 2006.

5 Si veda A. Tandon *et al.* *Fear of missing out (FoMO) among social media users: a systematic literature review, synthesis and framework for future research*, "Internet Research", 31, 2021, pp. 782-821.

6 Avalliamo in questo senso l'impostazione teorica proposta in R. Eugeni, *Capitale algoritmico: cinque dispositivi postmediali (più uno)*, Scholé, Brescia 2021.

profluvio indisciplinato di immagini di tutto/i, noi compresi? Come orientarci in un mondo in cui quei dati certi su cui edificavamo i confini fra vero e falso – si pensi all’idea della fotografia intesa in quanto *indice* –⁷ vengono scardinati lasciandoci senza alcuna bussola semiotica in un impero in macerie? Verso quale direzione volgere il nostro sguardo in un contesto in cui il passato è appiattito sul presente, il futuro è filtrato da una sorta di *urcatastrofe* (climatico-ambientale, bellica, virale, e così via), e i confini fra il *non essere* e l’*essere* sono rimodulati da nuove, complesse, «ontologie regionali» (che si attivano cioè durante le esperienze mediali dando ai fruitori la possibilità di dislocarvisi all’interno)⁸?

Va da sé che rispondere a queste domande è problematico e forse anche sin troppo ambizioso, giacché le storiografie del presente hanno più limiti che virtù; porle però, in maniera articolata e consapevole, è già un punto di partenza utile a trovare una forma di ancoramento in quella che è altrimenti una «onto-cartografia» – specifica dimensione ontologica definita dal rapporto che si instaura fra soggetti e dispositivi macchinici e mediali, nei termini di quella che è intendibile come una “post-human media ecology” –⁹ destinata a travolgerci.

1. Dal Deepfake alla Deep Nostalgia: Rianimare le immagini

Sul *Deepfake* è stato detto molto. Eppure forse è stato detto poco. Altro sintomo di una contemporaneità in cui le tendenze (i *trend* o meglio ancora i *topic trend*) sembrano esaurire ogni argomento nel vortice della viralità momentanea. Parliamo invero di un termine il cui conio sarebbe del 2017, e che quindi compie appena un lustro. Lemma-ombrello che congloba una serie disparata di tecnologie, esso designa una nuova frontiera di manipolazione delle immagini, la cui *intenzionalità* rimane affidata al soggetto umano, ma che passa dal taglia e cuci dell’antico collage a una processazione algoritmica, tramite una gestazione che unisce *deep learning* e cosiddetta *computer vision*. Se anche le macchine non “vedono” così come gli umani, il modo in cui “vedono” oggi è più vicino al vedere umano rispetto a ieri¹⁰. Vedere infatti è per le macchine una *modalità di agire*, e ciò, induttivamente, pone in

7 A partire dalla nozione peirciana di “indice”, che identifica quest’ultimo come segno in rapporto di contiguità fisica con il proprio referente (e dunque segno che presuppone un certo radicamento ontologico con ciò che designa), si rende evidente come le tecnologie di cui stiamo parlando attivino due ordini di problemi: il primo ha a che fare con i presupposti tecnici i quali soggiacciono alla generazione del segno stesso (il passaggio dall’impressione su pellicola alla produzione dell’immagine con l’algoritmo); il secondo invece riguarda la contiguità fisica con un referente che nel migliore dei casi è esistito, ma si trova ora dislocato in un altrove iconico, o che, come per il caso delle immagini interamente generate da intelligenze artificiali, è il risultato di una interpolazione di dati e quindi, di fatto, esiste solo come relazione *ex post*. Sulla presunta indessicalità nello specifico fotografico cfr. J.M. Schaeffer, *L’immagine precaria: sul dispositivo fotografico*, CLUEB, Bologna 2006.

8 La nozione di ontologie regionali è esplorata nei termini di una «simulazione liberata» in V. Gallese e M. Guerra, *Lo schermo empatico: cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano 2015.

9 Il riferimento primario è L. Bryant, *Onto-Cartography: An Ontology of Machines and Media*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2014. La teoria si innesta poi nel recente, più ampio paradigma degli *iperoggetti*; cfr. T. Morton, *Iperoggetti: filosofia ed ecologia dopo la fine del mondo*, Nero, Roma 2018 [ed. or. *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2013].

10 Su questo tema specifico inevitabile il rimando a S. Arcagni, *L’occhio della macchina*, Einaudi, Torino 2018.

essere una sorta di retroazione fenomenologica: siamo oggi più consapevoli che tale *agency* sia anche tipica dei soggetti biologici.

Ora, ciò che è pertinente nel caso delle immagini *Deepfake* è, come si diceva prima, la perdita drastica dell'indessicalità "spontaneamente" relegata all'iconismo fotografico. Questa poggiava anche su assunti medium-specifici. L'antica pellicola, imprimendo la luce, non può che produrre un "calco" di quelle stesse superfici che la retina naturalmente "vede", e ciò è quanto basta(va) a dirci che una fotografia fosse in un certo senso il cristallo di un *vero*. Quel che vi si vede(va) era in effetti ciò che, in un dato tempo, era stato là, dietro l'obiettivo; un'autenticità cedevole, certo, ma radicata su un percepito specifico: quel che ha visto l'obiettivo è quel che è stato visto (o visibile) davanti all'occhio biologico. Il trionfo dell'algoritmo è nella morte dell'*indice* come tipo di *segno* più vicino (lo si spiega, in effetti, come segno "contiguo") al referente. Le conseguenze sono tali da assurgere non più al sociologico, bensì all'antropologico, specie se si abbinano tecnologie del genere a un *modus vivendi* ipericonico, in cui il proliferare di immagini è tale da non produrre spesso altro che rumore. Un rumore conciliante e in un certo senso in linea con un'anestesia generale di cui stranamente l'ultracomunicazione è causa e cura¹¹. Sono, in altri termini, diminuite le immagini di cui "ci si può fidare", e allo stesso tempo l'Io ha abbracciato una nuova forma di crisi fenomenologica: non sempre la nostra immagine coincide con un Io ontologicamente situato in un dato spazio-tempo.

È però una ulteriore certezza pre-digitale a essere stata poi messa in discussione, con l'avvento di una specifica forma di *Deepfake*, che chiameremo *Deep Nostalgia*¹², la quale non si limita al *face replacement* ma che bensì "anima" immagini fotografiche ferme. Parliamo di animazioni più o meno triviali, e oggi a "portata di app" se non addirittura disponibili come specifici filtri Instagram, Snapchat, TikTok e così via. Il risultato va ben oltre il ludico. Il sito *myheritage.it* è in questo senso emblematico nel proporre la novità tecnologica, e con interessanti linee di contatto con più ataviche novità tecniche. Se infatti Edison immaginò il cilindro fonografico anzitutto come collettore sonoro della voce (così da fissarla anche quando chi l'aveva prodotta sarebbe defunto), *myheritage* presenta *Deep Nostalgia* come modo per «animare le foto di famiglia». Nella pagina dedicata infatti compare una foto in bianco e nero, con una giovane coppia in posa. Pur essendo la foto probabilmente prodotta ai giorni nostri, essa simula una immagine vecchia: b/n, abbigliamento, postura, capigliature, sfondo, tutto suggerisce che si tratta di una foto della prima metà del Novecento. E però un suo dettaglio (il volto di lei) ci è presentato più grande, con la possibilità tramite un bottone *play* di "animarlo". Vediamo così questa giovane donna sorridente interpellarci, esibirsi in vari sorrisi, muoversi davanti a noi. È una delle modalità di "resurrezione digitale" che pre-

11 È in questo senso pertinente la teoria di un sovraccarico percettivo, di una dismisura comunicativa che ha prodotto una sorta di diffusa assuefazione sociale, esposta in C. Türcke, *La società eccitata: filosofia della sensazione*, Bollati Boringhieri, Torino 2012 [ed. or. *Erregte Gesellschaft*, C. H. Beck, München 2002].

12 Prelevando la locuzione dal sito di MyHeritage, servizio israeliano di genealogia online, che recita «Benvenuto a Deep Nostalgia™ – un successo travolgente su Internet!»: <https://www.myheritage.it/deep-nostalgia> - Ultima consultazione 4 aprile 2024.

potentemente riconvocano l'idea dell'immagine fotografico-cinematografica come fantasma. Tuttavia è un fantasma fenomenologicamente diverso rispetto a quelli cui eravamo abituati.

Se guardando un film muto dei primi del Novecento siamo consci che le figure che si muovono al suo interno siano oggi decedute, e così scendiamo a patti con l'idea che ciò che si anima di fronte a noi sia il simulacro di una certa luce impressa nel tempo, qui invece questa movimentazione o "animazione" non è il risultato di una registrazione, di una archiviazione di certa luce, bensì di una nuova, automatica, *scrittura*. Di fronte a questa donna che si muove e che ci guarda, ci rendiamo conto che tale movimento ha qualcosa di profondamente perturbante, proprio in forza dell'*Unheimliche* di freudiana memoria: tutto suggerisce percettivamente di trovarci di fronte a qualcosa di (redi)vivo, eppure cognitivamente tali movimenti non sono mai stati compiuti dal soggetto che vi è "animato" (da cui una potenziale *Uncanny Valley* più cognitiva che percettiva)¹³. Sono movimenti generati artificialmente, che non aderiscono a quelli effettivamente operati da nostri ipotetici parenti lontani e ormai deceduti, del tutto inattingibili. E però alcuni fra noi, nel vedere queste immagini ferme, che ci rimandano ad affetti lontani nel tempo, muoversi come d'incanto, provano strani, inquietanti sentimenti, come di fronte a manifestazioni di fantasmi digitali: «La percezione, evidentemente, travalica l'ideologia. C'è, almeno nel caso dei volti, una sorta di gerarchia cognitiva per cui il percepito supera il concetto»¹⁴.

L'algoritmo agisce dunque come una sorta di marionettista, di quello che è un cadavere fotografico, non tanto "animato" ma "rianimato", secondo una metafora clinica in cui il *machine learning* è il defibrillatore. Ecco dunque che dall'epistemico si passa al metafisico, riconfigurando le nuove tecnologie nell'interstizio impossibile che c'è fra il vivo e il morto, e ponendoci nella condizione antropologica di dover ricostruire l'idea dell'immagine di chi non c'è più.

Non è questo l'unico caso in cui fantasmi algoritmici infestano la nostra contemporaneità. Ve ne sono almeno altri due di rilievo. Il primo è per così dire un caso in cui il fantasma indicale manifesta la sua presenza non mediante un algoritmo sull'immagine, ma attraverso la piattaforma stessa. È oramai diffusa una certa idea di mausoleo o lapide digitale, come accade per i profili *social* di persone defunte eppure attivi, e in cui le stesse persone defunte in qualche modo "scrivono" (per mano di cari o altri soggetti) messaggi *post-mortem*. È l'immagine residua, l'impronta digitale che sopravvive alla propria origine biologica. Certo cinema in qualche modo se n'è occupato, come in *Unfriended* (L. Gabriadze 2014), in cui la fantasmaticità è acuita dal fatto che il *poltergeist* è tale in quanto suicida per cyberbullismo (da cui un contrappasso squisito che vede i suoi "aguzzini" morire durante una videocall su Skype), e la tanatologia contemporanea sembra aver capito la fondamentale rilevanza della questione¹⁵. C'è poi invece il caso cinematografico in cui attrici e attori deceduti vengono

13 La tesi di una *Uncanny Valley* che si verifica al di là del solco percettivo, e cioè come fenomeno cognitivo-interpretativo, è sostenuto in B. Surace, *Semiotica dell'Uncanny Valley*, "Lexia", 37-38, 2021, pp. 359-380.

14 Cfr. B. Surace, *I volti dell'infanzia nelle culture audiovisive: cinema, immagini, nuovi media*, Mimesis, Milano-Udine 2022, p. 240.

15 Ci riferiamo per esempio a lavori come D. Sisto, *La morte si fa social: immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino 2018; D. Sisto, *Porcospini digitali: vivere e mai morire online*, Bollati Boringhieri, Torino 2022.

“rianimati” mediante tecniche di *face replacement*¹⁶; è il caso di Peter Cushing che, pur se scomparso nel 1994 “torna” a vestire – in quella che si può definire una «performance postuma» –¹⁷ i panni del Grand Moff Tarkin in *Rogue One: A Star Wars Story* (G. Edwards 2016). Così come rileva Uva questa forma di resurrezione a matrice algoritmica non è inedita nella storia del cinema, eppure presenta una peculiarità:

L'elemento di interesse del revenant di *Rogue One* risiede tuttavia nel fatto che in quest'occasione non si è trattato di fare fronte a un'emergenza determinatasi dall'improvvisa scomparsa dell'interprete durante la lavorazione del film (come nei famosi casi di Brandon Lee ne *Il corvo* o di Paul Walker nel settimo capitolo della serie di *Fast and Furious*)¹⁸.

Dunque si conferma la tendenza antropologica all'utilizzo dei nuovi media (quale che sia l'era di riferimento) come effettiva forma di esplorazione dei limiti della vita, in una sinusoide fra inquietudine e corteggiamento del fantasma. Era così nel precinema, se si pensa al – *nomen omen* – caso della “fantasmagoria”; era così nel cinema, icasticamente definito da Derrida come «l'arte di evocare fantasmi»¹⁹; lo è ancora – evidentemente – in quel complesso di pratiche di produzione e assimilazione audiovisiva che iniziamo a chiamare “post-cinema”²⁰. A riprova del fatto che nonostante le tecnologie mutino la fascinazione per l'oltre e la modalità fruitiva dell'*attrazione* (il cinema attrazionale è in effetti non tanto un modo di descrivere i film, quanto piuttosto i pubblici) rimangano basamenti antropologici trasversali nell'ambito dei mezzi di comunicazione visivi, che assumono una funzione di tipo obitoriale.

2. Algoritmi, fantasmi e il problema dell'immaginare

Se è dunque il *synthespian* – feticcio in cui attorialità e digitalità si incontrano, come nel caso di Cushing – uno dei fenomeni più invasivi della visione algoritmica, è bene muovere un paio di considerazioni di merito. La prima riguarda il necessario riposizionamento fenomenologico dei soggetti umani in un contesto in cui nuove corporeità, sempre meno distinguibili da quelle biologiche, assumono *agency* marcate. Se Cushing, “resuscitato” e riportato in un suo vecchio ruolo, è ancorato a un preciso universo diegetico, e in qualche

16 Cfr. C. Uva, *Il cinema di (ri)animazione*, “Fata Morgana Web”, 10 aprile 2020: <https://www.fatamorganaweb.it/speciale-animazione-2/>

17 A. Sargeant, *The Undeath of Cinema*, “The New Atlantis”, Summer/Fall 2017: <https://www.thenewatlantis.com/publications/the-undeath-of-cinema>

18 C. Uva *Ibid.*

19 Cfr. Il film *Ghost Dance* (McMullen 1983) e J. Derrida, *Il cinema e i fantasmi*, “Aut Aut”, 309, 2002 [ed. or. 2001]. Alla questione, da un punto di vista narrativo, è dedicato anche l'intero cap. 5 di P. Bertetto, *La macchina del cinema*, Laterza, Roma-Bari 2010.

20 Interessante in questo senso l'impostazione da cui viene elaborata una filosofia post-cinematica in A. Capabianca, *La parata dei fantasmi: proposte per una filosofia post-cinema*, Accademia University Press, Torino 2018.

modo pur suscitando una sorta di rigetto sta non in uno schermo qualsiasi, bensì nell'agiato schermo della finzione cinematografica, altrove simili spettri si aggirano e si confondono con noi. Che siano fantasmi o *immagini di fantasmi* smette di essere rilevante nel momento in cui, dall'altro lato, diviene più difficile comprendere quanto noi si sia noi o *immagini di noi*. La zona d'incontro è appunto il limine in via di ridefinizione fra noi (come conglomerato di attributi fisici, giuridici, semiologici) e la nostra immagine, ridiscusso in maniera significativa dall'avvento di manipolazioni automatiche come il *deepfake*.

L'*humus* mediale entro cui si gioca l'esperienza della quotidianità è tale da inspessire quest'ambiguità fenomenologica. Se infatti buona parte della nostra vita è oggi dislocata, almeno in una sua porzione significativa, online, ove il rapporto con l'alterità è mediato dall'icona, non stupisce che un *influencer* virtuale come Lil Miquela vantì oltre 3 milioni di follower su Instagram (non semplici numeri, ma una potenza d'azione comunicativa la cui agentività è oramai indiscutibile). Che la matrice del volto di costei sia carne o, cronenberghianamente, “nuova carne” digitale, cui dunque non corrisponde alcun referente fisico, passa in secondo piano rispetto alla magnificazione “metaversale” dei suoi interessi e delle battaglie di cui si fa baluardo (campeggia nel suo profilo lo slogan “#BlackLivesMatter”, per esempio)²¹.

È ciò una riduzione o un potenziamento della nozione stessa di umanità? Difficile rispondere, se si pensa che oltre al lato visivo vi è altrettanto interesse nel “completare” questi nuovi soggetti con le tecnologie più disparate. Con *GPT-3*, sviluppato da OpenAI a partire dal 2020, è possibile intrattenere conversazioni con intelligenze artificiali che rischiano, per complessità e fluidità, di rendere obsoleto il test di Turing; e il sistema va evolvendosi rapidamente, come dimostra l'avvento dei sistemi di chat *GPT-4* all'inizio del 2023. Sistemi come *Vocaloid*, prima versione del 2004 per opera della Yamaha, possono produrre voci sintetiche altamente realistiche facendole cantare. Se si mescolano idealmente queste e consimili tecnologie allora si possono ipotizzare enti che ibridano dimensioni del fare e del pensare in qualche misura analoghi allo specifico umano, la cui fantasmaticità risiede non più nella presenza *post-mortem*, ma in quella *pre-vita*. Spesso il nucleo attorno a cui si gioca l'attribuzione di una percepita vitalità è proprio nel dare un volto a tali tecnologie, mediante qualche tipo di procedimento algoritmico. Nel caso di *GPT-3* per esempio è possibile trovare online molti video in cui le “conversazioni” con l'intelligenza artificiale sono mediate da avatar digitali – i cosiddetti *A.I. Driven Avatars* – forniti da appositi servizi come quello offerto da *synthesia.io*²². Il risultato in termini di effetti di senso è completamente diverso: fornendo all'intelligenza artificiale una voce e un volto è come se le sue parole si caricassero di uno specifico *pneuma* emotivo, e di un'intenzionalità inscritta nel “soprasegmentale” più difficile da cogliere nella semplice trascrizione degli *script* generati dall'algoritmo.

21 Sul volto digitalizzato e “filtrato” che diviene in qualche modo brand cfr. R. Eugeni, *Augmented Reality Filters and the Faces as Brands: Personal Identities and Marketing Strategies in the Age of Algorithmic Images*, in G. Meiselwitz (a cura di), *Social Computing and Social Media: Applications in Education and Commerce. HCII 2022. Lecture Notes in Computer Science*, vol 13316, Springer, Cham 2022. Il profilo di Lil Miquela <https://www.instagram.com/lilmiquela/> è stato consultato l'ultima volta il 4 aprile 2024.

22 Un esempio: <https://www.youtube.com/watch?v=jz78fSnBG0s>

Un caso di ulteriore rilievo è quello di *Samsung NEON*, “evoluzione” nel contesto dell’assistenza virtuale (iniziata coi *chatbot*, dal sistema *ELIZA* progettato nel 1966 da Joseph Weizenbaum, e proseguita con applicativi domotici à la *Google Home* e *Alexia*, passando per robot umanoidi come la ormai celeberrima Sophia della Hanson Robotics Limited), in cui simulacri iperrealistici di umani in carne e ossa sostanzialmente indistinguibili da persone “vere” sono pensati per interagire con utenza di ogni tipo. Non è peraltro un caso che i pannelli in cui questi soggetti digitali sono mostrati siano a grandezza naturale²³, su alcuni schermi che acquisiscono la veste di “acquari” per avatar, ad acuire percettivamente la loro umanità da un punto di vista scalare. Come è stato sperimentalmente dimostrato, la nostra sensazione di fiducia rispetto a soggetti *altri* è maggiore nel caso in cui questi siano *human like* non solo nei comportamenti, ma anche nelle sembianze. Un po’ come per gli avatar di *GPT-3*, anche qui c’è la prova di come antropologicamente siamo ancorati, ancora, al percettivo più che al cognitivo, e non preparati al salto transumano per cui riconoscere come specie consimile alla nostra qualcosa che non condivida con noi specifiche *features* visive; anche in questo caso, il cinema è forse il più aderente laboratorio in cui sperimentare le nostre angustie, se si pensa al Will Caster di *Transcendence* (W. Pfister 2014), che pur essendo oramai più algoritmo che uomo (redivivo appunto grazie all’A.I.) si presenta ancora con la sua vecchia veste di carne, o alla Ava di *Ex Machina* (A. Garland 2015), che diviene percettivamente *vitale* grazie al suo bellissimo volto sintetico.

Dietro alla pelle algoritmica da cui traiamo nuove forme di umanità (non dimentichi che alla base sussiste spesso un ordine di interessi politici o economici) c’è però un attore più sottile, legato a doppia mandata a questo crocevia di persone, immagini, immagini di persone e persone di immagini. Si tratta dell’intrusione strutturale nel contesto della *creatività* (intesa qui come la possibilità sinora del tutto umana di creare sia cose banali che cose interessanti) di dinamiche procedurali e generative. Se il mercato dell’arte – da sempre attento alla capitalizzazione del nuovo – per esempio ha già colonizzato questo nuovo *modus* semiotico a tal punto da coniare la locuzione *generative art* e da indurre in una speculazione massiva nei confronti di nuove tecnologie come gli NFT e lo *smart contracting*, il sedimento antropologico su cui tutto questo nuovo orizzonte si attaglia deve ancora prendere le mosse rispetto a una tale modifica di *Umwelt*.

3. *Who you gonna call?*

Nel profetico *S1m0ne* (A. Niccol 2002) l’ecclettico regista Viktor Taransky (interpretato da Al Pacino) si serve di un avveniristico software ereditato da un informatico visionario per creare la “attrice perfetta”²⁴. Dal suo nome protocollare *Simulation One* essa viene battezzata

²³ Sulla nozione di “soggetto digitale” si veda A. De Cesaris (a cura di), *Vite digitali: essere umani nella società del XXI secolo*, Franco Angeli, Milano 2021.

²⁴ Il cinema di Niccol è in effetti da sempre attento all’orizzonte filosofico del postumanesimo, inteso come

da Taransky come Simone, in una sequenza in cui il personaggio si atteggia effettivamente a demiurgo, avendo *creato* un avatar su cui vanta il pieno controllo (almeno sin quando la situazione non gli sfugge di mano) che risolleverà le sorti della sua carriera registica ormai in picchiata. Simone è *creata* come una sorta di collage di volti, espressioni e movenze a partire da un gigantesco *data cube*, da cui Taransky seleziona man mano le componenti che gli servono. Il procedimento non è troppo lontano da quelli che compiono oggi le GAN: reti generative avversarie, ovvero sistemi che prevedono una forma di apprendimento generato dal “dialogo” di due reti neurali poste in competizione, capaci attraverso un «gioco a somma zero» (quando una perde l'altra vince e viceversa) di *immaginare* – cioè generare immagini – partendo dal *training* di specifiche basi di dati²⁵.

Ci sono però due differenze sensibili fra la Simone di Taransky e una generica Simone generata da motori come quello soggiacente a *thispersondoesnotexist.com* (che funziona mediante *StyleGAN*, una GAN sviluppata da Nvidia e lanciata nel 2019). La prima è che Simone è effettivamente *immaginata* da un soggetto umano, Taransky, che la compone come sorta di collage tridimensionale, selezionando mano a mano determinate *features*. Dal dominio immaginativo a quello dell'immagine compiuta vi è dunque il controllo diretto del demiurgo, e la tecnologia per quanto complessa rimane un mezzo. Al contrario le GAN odierne riducono la componente creativa umana sopperendovi con procedimenti automatici. Tramite *thispersondoesnotexist.com* si possono generare infiniti volti semplicemente con il *refresh* della pagina; il controllo umano in fase di utilizzo della tecnologia (non dunque di progettazione della suddetta, esattamente come per Taransky che usa uno strumento progettato da altri) è ridotto al clic. Lo spostamento dell'asse creativo è dunque significativo²⁶, così come lo è per tecnologie che richiedono un'interazione maggiore (si vedano i già citati *Midjourney* e *DALL-E*, che *immaginano* a partire da un testo concepito da soggetti umani). Il risultato sono volti fotorealistici per i quali il termine *deepfake* calzerebbe a pennello da un punto di vista semantico (dei *falsi profondi*), e che però dato il significato già in uso dell'espressione andrebbero compresi come qualcosa di diverso: sono in effetti fotografie impossibili, in quanto mai scattate ma plasticamente riconducibili a quello specifico tipo espressivo. Al di là di casi, invero sempre più rari, di *glitch* per i quali questi volti artificiali si deformano in alcune parti, un'immagine prodotta da una GAN è oggi indistinguibile da una fotografia. E così veniamo alla seconda differenza fra l'operazione di Taransky e il modo di *immaginare* odierno da parte delle nuove tecnologie: Simone è artificiale (sebbene, significativamente, sia in realtà interpretata da un'attrice reale, Rachel Roberts), ma è possibile stabilire una filologia che renda conto delle varie componenti di cui è composta. Nel film c'è proprio una scena in cui il regista imposta per lei la vocalità di Lauren Bacall,

momento antropologico di fusione fra umanità e mondo macchinico. Cfr. J. Baldwin, *Posthumanist panic cinema? The films of Andrew Niccol*, “Cinema - Journal of Philosophy and the Moving Image”, 7, 2015, pp. 86-106.

25 Una buona panoramica sul funzionamento delle GAN in Y. Hong *et al.*, *How Generative Adversarial Networks and Their Variants Work: An Overview*, “ACM Computing Surveys”, 52/1, 2019.

26 Sono in effetti in sviluppo i primi studi propriamente umanistici dedicati alla semantica algoritmica. Cfr. per esempio F. Ferrara, *I prodotti dell'IA tra indeterminismo delle condizioni e causalismo interpretativo. Appunti per una semantica degli algoritmi*, “Cultura giuridica e diritto vivente”, 8, 2021, pp. 1-13.

e addirittura seleziona una specifica espressione di Audrey Hepburn in *Colazione da Tiffany* (*Breakfast at Tiffany's*, B. Edwards 1961) e la traspone nel suo volto. La “fotografia” di una GAN invece elude la possibilità di ricostruire le dinamiche interpolative che ne costituiscono la matrice compositiva. È proprio *immaginata* in maniera diversa. Con ciò inizia a intuirsi come anche le immagini prodotte da intelligenze artificiali sussumano e dunque veicolino in qualche modo delle specifiche estetiche.

Siamo dunque di fronte a una varietà fantasmatica in cui si impone prepotentemente un panorama nuovo di costruzione degli spettri, tramite una sorta di *immaginazione generativa*, e più generalmente mediante l’intrusione degli algoritmi nei processi di produzione iconica. Questo tipo di orizzonte implica uno slittamento programmatico dal corpo biologico-meccanico a quello digitale-algoritmico²⁷, e conseguentemente un radicale ripensamento del nostro posizionamento fenomenologico e in un certo senso, come si è detto, metafisico.

Se il binario tecnologico opta dunque per correre a questo tipo di velocità ma soprattutto di latitudine, allo stesso tempo sempre è necessario integrare gli strumenti del pensiero umanistico – avendo premura di non cadere nella trappola retorica di un determinismo algoritmico per il quale, semplicemente, non sussistono gli estremi – non tanto con nuove risposte, ma, come da incipit, con nuove domande²⁸. Quelle esplorate qui non sono che l’inizio, all’interno di uno scenario umano che sembra reiterare in maniera ossessiva la stessa reazione di fronte alle novità: esorcizzare i propri fantasmi producendone sempre di più.

27 Il processo è naturalmente in atto già dalle prime forme di algoritmi capaci di generare immagini, e ha conseguenze estetiche di enorme portata. Su questo si veda R. Diodato, *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005. Una riflessione aggiornata alle più recenti novità tecnologiche invece è in R. Diodato, *Immagine, arte, virtualità: per un'estetica della relazione*, Morcelliana, Brescia 2020.

28 Avalliamo in questo senso la proposta di cui in F. Offert e P. Bell, *Generative Digital Humanities, CHR 2020: Workshop on Computational Humanities Research*, November 18–20, 2020, Amsterdam, pp. 202-212.