DOPPIOZERO

Evidenza

Stefano Bartezzaghi
10 Febbraio 2025

Non ho mai avuto la barba, non ho mai avuto un corno in mezzo alla fronte, non sono mai stato in prigione (a tutt'oggi), non sono mai stato sulla cima dell'Everest: lo so. So inoltre che di tutte e quattro le circostanze, persino di quella anatomicamente piÃ¹ inverosimile, puÃ² essere prodotta una convincente pseudotestimonianza fotografica con strumenti di manipolazione iconica giÃ esistenti da molto tempo â?? dal cosiddetto "fotomontaggio" al piÃ¹ aggiornato Photoshop. So infine che pseudotestimonianze analoghe ora possono essere generate via AI. Le modalitÃ sono differenti non soltanto dal punto di vista produttivo. Non si tratta piÃ¹ dell'intenzione di produrre un'immagine *falsa* di me, per poi farne un uso ostile e fraudolento (come nella contraffazione: "provare" che sono stato in prigione) o al contrario ironico e ludico (come per una caricatura o per un travestimento carnevalesco). Si tratta di conferire al campo delle mie possibili immagini un'estensione di apertura indeterminata: delle mie come di quelle di chiunque e di qualunque altro soggetto; in immagini ferme come nelle fotografie o in movimento come nei video. Sole e irrisorie condizioni produttive: saper immaginare e saper trasmettere a un dispositivo di Intelligenza Artificiale quel che si Ã¨ immaginato in un comando (un prompt).

Nel suo classico *Fantasia* Bruno Munari definisce a modo suo la differenza tra Fantasia e Immaginazione: la Fantasia "Ã¨ libera di pensare qualunque cosa, anche la piÃ¹ assurda, incredibile, impossibile", mentre l'Immaginazione deve invece rendere visibile quello che la Fantasia ha prodotto e non sempre puÃ²: "una motocicletta di vetro si puÃ² pure immaginare" dice Munari ma se si pensa a una motocicletta d'acqua "questa non appare visibile". PuÃ² essere che l'esempio che ha scelto non sia perfetto e che giÃ un illustratore o un animatore di cartoons possano mostrare una moto d'acqua. Sta di fatto che l'immagine si ottiene facilmente con un banale programma per la generazione di immagini che non manca di rispondere neppure al prompt "Disegna un cerchio quadrato". Vuol dire che Ã¨ crollato il confine tra Fantasia e Immaginazione?

Avvertiamo che il passaggio all'AI non si puÃ² ridurre allo scarto dal cinema realistico dei fratelli LumiÃ¨re a quello poetico e illusionista di Georges MÃ©liÃ¨s o all'industria ludica di Walt Disney. No, la novitÃ Ã¨ di quelle che implicano un cambio di dimensione ed Ã¨ necessario disporsi a comprendere cosa questo cambio di dimensione implichi a sua volta.

Quali domande dobbiamo porci di fronte ai cambiamenti piccoli e grandi? Questo Ã¨ stato il tema dell'ultima avventura intellettuale di Marshall McLuhan. Con l'intento di aggiornare il suo classico *Understanding Media* McLuhan scoprÃ¬ (o perlomeno credette di scoprire) quattro leggi immutabili e onnipresenti, per accorgersi in seguito che queste si applicavano a ogni sorta di innovazione. Dall'Abaco allo Zoom, dalla lavorazione neolitica dell'ossidiana all'esplorazione di Marte, dai ritrovati delle telecomunicazioni alle dottrine scientifiche tali leggi sono in vigore per ogni nuovo elemento materiale, tecnico, ideale che l'ingegno umano introduce nel panorama. Di qualsiasi sorta essa sia, la novitÃ non si limita (come normalmente si crede) ad accrescere una facoltÃ umana (prima legge) e a superare una condizione precedente (seconda legge): consente anche il recupero di qualcosa che era caduto nell'oblio (terza legge) e, quando Ã¨ portata all'estremo, produce un proprio ribaltamento (quarta legge). Ã? un principio tetradico che suggerisce di catalogare le innovazioni rispondendo a quattro domande: quale Amplificazione, quale Obsolescenza, quale Recupero e quale Capovolgimento sono comportati da questa novitÃ ?

In due libri usciti postumi, curati e cofirmati dal figlio Erich â?? il grande e grandemente bizzarro massmediologo applica il metodo tetradico a un'intera enciclopedia dello scibile: all'ascensore, al secondo principio della termodinamica, alla forma repubblicana dello stato, alla doccia, all'omosessualitÃ , alla Tv via cavo, alla forchetta, alla fotografia, all'ermeneutica e persino al sogno. La tetrade della bussola Ã¨ un buon esempio: la bussola amplifica le possibilitÃ di navigazione, rende obsoleta la consultazione delle stelle e con ciÃ² recupera la visione poetica dell'astronomia, mentre â?? quando Ã¨ portata all'estremo â?? produce il sistema di navigazione inerziale (in quanto del tutto automatico). Un esempio piÃ¹ sorprendente Ã¨ quello delle droghe, che amplificano la tolleranza del dolore e superano con ciÃ² la pregnanza dei sintomi, recuperano il senso di isolamento protetto della vita fetale e si capovolgono, divenendo da rimedio circostanziale, intero stile di vita.

Il tipo di esposizione, che ricorda piÃ¹ gli haiku o l'I Ching che un trattato sistematico, ci aiuta a non prendere alla lettera le affermazioni che McLuhan presenta in forma aforistica e lapidaria, senza ulteriori argomentazioni. Non manchiamo perÃ² di accogliere la suggestione di questo modo di guardare alle innovazioni.

Universale

Bruno Munari

Fantasia

Non trovo al momento una tetrade sulla bomba nucleare in McLuhan, ma provo a costruirla io. Ha accresciuto la capacitÃ dell'essere umano di distruggere l'ecosistema che ne rende possibile l'esistenza. Ha reso obsolescenti le guerre dirette tra le potenze nucleari nemiche. Ha recuperato la diplomazia e le guerre locali con armi convenzionali. Portata alle estreme conseguenze, si Ã¨ rovesciata nella deterrenza.

Quale sarebbe allora il soggetto principale della tetrade sulla generazione di immagini in AI? La prima coppia, Amplificazione e Obsolescenza, non ha bisogno di molti pensieri e fronzoli: ciÃ² che si amplifica Ã¨ innanzitutto la possibilitÃ di produrre immagini realistiche (sino all'illusionismo) a partire da pensieri di tipo fantastico, mentre ciÃ² che va in obsolescenza sono i metodi tradizionali di manipolazione delle immagini, a partire dal fotomontaggio. Ma a essere interessanti sono la terza e quarta domanda della tetrade: Recupero e Capovolgimento.

Per il mondo antico, l'invisibile non aveva connotazioni di irrealtÃ : il piano di realtÃ degli dei e degli esseri invisibili era distinto da quello umano ma il transito era consentito â?? basti pensare alle unioni feconde fra esseri umani e dÃ¨i â?? e l'invisibilitÃ degli dÃ¨i era piÃ¹ una prova della loro esistenza che la sua confutazione. Dall'invenzione della prospettiva pittorica all'Illuminismo, il primato della vista â?? giÃ implicito nel mito platonico della Caverna e reso poi esplicito da Aristotele â?? acquisÃ¬ una durevole connotazione veridittiva: vedo quel che Ã¨ vero, quel che vedo Ã¨ vero. Dando ora estensione di visibilitÃ e realtÃ a ciÃ² che vero non Ã¨, nÃ© reale, l'AI recupera la coesistenza di mito e realtÃ in un unico universo. Non nel modo antico, in cui cielo e inferi si popolavano di esseri e forze fuori dalla portata visiva umana. Ma in un modo del tutto inedito in cui nulla Ã¨ condannato a rimanere invisibile e tutto (reale o no che sia) puÃ² raggiungere lo stato dell'evidenza. Ma in un modo del tutto inedito in cui nulla Ã¨ condannato a rimanere invisibile e tutto (reale o no che sia) puÃ² raggiungere lo stato dell'evidenza. A qualcuno parrÃ vero, ma anche chi sospetterÃ la mistificazione subirÃ almeno in parte l'effetto dell'immagine, poichÃ© per troppo tempo non abbiamo dubitato della forza veridittiva dell'evidenza. "Negare l'evidenza" Ã¨ sempre stato, del resto, uno stigma contro l'ottusitÃ : quanto tempo ci vorrÃ perchÃ© diventi una forma diffusa di scetticismo sistematico? E nel frattempo a quante mistificazioni l'opinione pubblica avrÃ dato credito?

Poniamo che venga fatta circolare l'immagine di un'autoritÃ di massimo livello in condizione di nuditÃ : il proverbiale "re nudo" incarnato in un capo di stato effigiato senza vestiti. Non si tratterebbe di una rivelazione, poichÃ© la nuditÃ non sarebbe quella reale (e regale). Se il monarca avesse un tatuaggio nascosto nelle zone per il solito coperte dagli abiti la sua immagine non lo riporterebbe. Eppure quel nudo non mancherebbe di turbare lui, e i suoi sudditi, indipendentemente dalla consapevolezza che non si tratta della reale e regale nuditÃ . Non sarebbe piÃ¹ falsificazione ma mistificazione. Non costruzione ma ricostruzione, congetturale, verosimile e priva di marche della soggettivitÃ del produttore. Non manipolazione ma ostensione di una rappresentazione *sintetica* di una possibilitÃ del reale.

Nella precedente puntata di queste rubrica ho parlato del video che mostra un bacio appassionato fra Elon Musk e Giorgia Meloni e concludevo con il dialogo: "Ma sei sicuro che Musk e Meloni si siano baciati?". "SÃ¬, certo: l'ho visto coi miei occhi". Questa articolazione dell'AI, che rende obsolescente il fotomontaggio e amplifica la nostra capacitÃ di produzione di immagini, recupera lo stato epistemico semionirico in cui l'esistente visibile puÃ² convivere con l'inesistente irreale in quanto quest'ultimo Ã¨ stato portato all'evidenza. Nel mondo che si avvia a includere l'evidenza sintetica Musk e Meloni non si sono baciati *e* si sono baciati.

La "Revolution of Common Sense" annunciata solennemente da Donald Trump nel suo discorso di insediamento del gennaio del 2025 non Ã¨ altro che l'attestazione dell'attendibilitÃ ontologica degli "Alternative Facts", a cui credere risulta facilissimo e, appunto, comune. Il senso comune medialmente costruito non distingue fra realtÃ e mitologia, ovvero fra denotazione e connotazione secondo la sempre attuale lezione di Roland Barthes. Senza bisogno di alcuna alterazione tecnologica, le immagini probanti e incontestabili dell'assalto armato a Capitol Hill, della conseguente devastazione e della chiara intenzione di caccia fisica agli avversari politici risultano perfettamente compatibili con la proclamazione di innocenza dei responsabili e con la persecuzione giudiziaria di chi vi si oppose.

Ma se questa paritÃ epistemica di realtÃ e mito Ã¨ l'oggetto del Recupero (terza legge di McLuhan) la tetrade va ora completata: quale Capovolgimento puÃ² comportare l'innovazione mistificante, portata alle sue estreme conseguenze? Se apriamo il Grande Dizionario Italiano dell'Uso di Tullio De Mauro alla voce "Evidente" leggiamo come prima e seconda accezione: "1. che si vede chiaramente, che Ã¨ ben visibile. 2. estens. che non ha bisogno di dimostrazione; certo, indubbio". La voce "Evidenza" attesta inoltre un uso recente, derivato dall'inglese "evidence", che era giÃ un "falso amico" e ora non lo Ã¨ piÃ¹, poichÃ© abbiamo adottato anche in italiano l'uso della parola per significare "Fatto che dimostra con certezza qualcosa, prova". Nel mondo medico, per esempio, si parla di "Evidence-based Medicine": ma con ciÃ² si intende la necessitÃ di individuare cause a finalitÃ esplicativa, per cui quel â??fatto che dimostra con certezza qualcosaâ?• va ricercato. In campo scientifico lâ??evidenza Ã¨ cioÃ¨ un prodotto: non un dato. Va al contrario con le immagini create con prompt AI: lÃ¬ non câ??Ã¨ nulla da cercare, nulla da dimostrare, ci si limita all'ostensione di qualcosa che Ã¨ dato.

La solidarietÃ anche lessicale fra l'evidenza e la prova Ã¨ minata per sempre dalla novitÃ della generazione di immagini in AI, ovvero dall'invenzione di quella che possiamo chiamare "l'evidenza sintetica". Evidenza e apparenza si sono scambiate di ruolo. Ora Ã¨ l'evidenza che inganna, mentre l'apparenza (che ne Ã¨ sempre stata la seconda faccia oscura) a certe condizioni puÃ² essere promossa a veritÃ alternativa.

La sfida che l'AI ci pone Ã¨ quella di arrivare al Capovolgimento epistemico: cessare di credere ai nostri occhi, abdicare al primato illuministico della vista, quando le immagini generate li cattureranno con la blandizie o la mostruositÃ della loro evidenza sintetica.

Riferimenti bibliografici:

Algirdas J. Greimas (1983), "Il sapere e il credere: un solo universo cognitivo", in Id., *Del senso II*, Bompiani, Milano 1985.

Marshall & Eric McLuhan (1988), *Le leggi dei media*, Marshall e Eric McLuhan, Edizoni Lavoro Roma, 1994).

Id. *Le tetradi perdute di McLuhan* (2017) Il Saggiatore (2019).

Bruno Munari, *Fantasia. Invenzione, creativitÃ e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Laterza, 1977.

Prompt, Chi parla? *Voci raccolte da Stefano Bartezzaghi, speciale in collaborazione con MAgIA, Magazine Intelligenza Artificiale. Leggi la rivista qui.*

Leggi anche:
Stefano Bartezzaghi | Falso
Stefano Bartezzaghi | Mistificazione

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio Ã¨ grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO