

Direzione artistica e co-agenzia algoritmica nel cinema post-mediale

Vittoria Mascellaro

Abstract

Il contributo analizza la trasformazione della direzione artistica nel cinema post-mediale attraverso interviste a registi, artisti e produttori che integrano l'IA nei processi creativi. Le testimonianze diventano strumenti teorici per interrogare la crisi di autorialità e controllo. L'IA emerge come co-agente cognitivo, riconfigurando la pratica artistica in senso curatoriale e ridefinendo linguaggi e spettatorialità nel contesto di un cinema ibrido.

The contribution analyzes the transformation of artistic direction in post-media cinema through interviews with directors, artists, and producers who integrate AI into creative processes. These testimonies become theoretical tools to examine the crisis of authorship and control. AI emerges as a cognitive co-agent, reconfiguring artistic practice in a curatorial sense and redefining languages and modes of spectatorship within the context of hybrid cinema.

Cosa accade quando l'infrastruttura che sostiene il nostro quotidiano smette improvvisamente di funzionare? Storicamente, il concetto di *blackout* è stato associato a un trauma: uno spegnimento tecnico che, nel buio, rende visibili le fratture sociali e le tensioni latenti di una collettività. Tuttavia, nel panorama mediale contemporaneo, questa interruzione ha smesso di essere un semplice incidente per farsi dispositivo critico e condizione produttiva.

Il presente contributo si propone di indagare la trasformazione dell'immaginario cinematografico alla luce della rivoluzione algoritmica, utilizzando il *blackout* come lente epistemologica. Se da un lato il sistema del capitale e i dispositivi di *comfort-watching* sembrano condurci verso una saturazione di immagini standardizzate che annulla la distanza critica dello spettatore, dall'altro emerge una nuova avanguardia post-mediale.

Attraverso l'analisi di casi studio pionieristici, come *Sunspring*, *Il diario di Sisifo* e *The Egggregores' Theory*, e il dialogo diretto con i protagonisti di questa rivoluzione, la ricerca esplora la transizione ontologica dell'intelligenza artificiale: da semplice apparato tecnico a co-agente creativo.

L'obiettivo è mappare una trasformazione che non è solo tecnologica, ma profondamente politica e ontologica. In questo spazio di frizione tra il "non più" del cinema novecentesco e l'"ancora indeterminato" della creazione sintetica, il *blackout* si rivela non come la fine della visione, ma come il momento necessario in cui l'immagine torna finalmente a interrogarci.

A partire dal concetto di blackout

Il 13 luglio 1977, alle 20:37, un fulmine colpì una centrale elettrica nella contea di Westchester, innescando uno dei *blackout* più celebri della storia contemporanea. Nelle venticinque ore successive, New York si trasformò nel teatro di una guerriglia urbana spontanea: mille focolai, milleseicento

Keywords

Direzione artistica

Co-agency

Cinema post-mediale

Intelligenza
artificiale

Autorialità

Artistic direction

Co-agency

Post-media cinema

Artificial
intelligence

Authorship

negozi saccheggiati e tremilasettecento arresti. Quella che passò alla storia come “la notte del terrore”¹ non fu, tuttavia, un semplice incidente tecnico; la sospensione dell’infrastruttura luminosa agì come un reagente chimico, rendendo visibile una frattura sociale già profonda e facendo emergere tensioni latenti, precarietà economica e conflittualità urbana.

Proprio a partire da questa deflagrazione del reale, il poeta e scrittore Nanni Balestrini concepisce *Blackout*, un’opera per voce sola originariamente pensata per Demetrio Stratos. L’opera non si configura come una semplice composizione poetica, bensì come un vero e proprio gesto politico performativo. Il progetto, interrotto dalla morte del cantante e dall’esilio dell’autore, venne successivamente rielaborato come un’indagine sulla trasformazione dei rapporti sociali e politici all’indomani del ‘68. In questa nuova formulazione, il *blackout* trascende l’evento urbano per farsi metafora epistemologica: la condizione di una generazione che sperimenta l’impotenza e la perdita di coscienza storica.

Nel poemetto, Balestrini scompone il termine in quattro articolazioni semantiche che dettano il ritmo dell’opera:

1. «**Blackout**
a loss of memory of an event or fact
Trasformazione
(allegro)»²
2. «**Blackout**
the extinguish of all stage lights to end a play or scene
Istigazione
(andante)»³
3. «**Blackout**
suppressioncensorshipconcealment etc.
Persecuzione
(minuetto)»⁴
4. «**Blackout**
a momentarylaps of consciousness or vision
Inibizione
(rondò)»⁵

Attraverso questa partitura, l’espressione smette di designare un singolo evento e si configura come un dispositivo polisemico. I significati si succedono in una progressione clinica e politica: si transita dalla dimensione neutra del fenomeno (la perdita di memoria, lo spegnimento della scena) a quella della coercizione (censura, inibizione). In tal senso, il *blackout* definisce quel blocco temporale che sospende le promesse del passato per aprire un incerto futuro⁶.

Questa genealogia simbolica trova una nuova e necessaria riattivazione a quasi cinquant’anni di distanza nella mostra-libro *Blackout Book* (2021), curata da Marco Scotini e Andris Brinkmanis. Nel contesto della pandemia da COVID-19, il concetto viene risemantizzato: qui il *blackout* non è più un’interruzione materiale, ma una ristrutturazione delle coordinate percettive e relazionali. L’isolamento forzato produce una sospensione del reale che obbliga a interrogare l’archivio e la memoria, integrando istanze femministe, postcoloniali ed ecologiche in nuove pratiche di connessione. L’inquadramento qui delineato dimostra come a ogni interruzione

infrastrutturale corrisponda una rielaborazione culturale capace di trasformare il “vuoto” in dispositivo critico. Se lo spegnimento di New York attivò in Balestrini una militanza capace di disarticolare il tempo storico, e se il *blackout* pandemico ha spinto la curatela a ripensare la distanza come pratica, il filo rosso che unisce queste esperienze è la percezione della soglia. Il *blackout* è il momento in cui l'infrastruttura, sia essa tecnica, simbolica o relazionale, diventa improvvisamente visibile perché smette di funzionare.

In questo solco interpretativo si inserisce la declinazione proposta da Gianpiero Vincenzo nel saggio *BLACKOUT. Capitalismo, cinema, immaginario* (2026). Il sociologo definisce il *blackout* come una “cecità simbolica”: l'incapacità sistemica di riconoscere la natura mitico-religiosa del capitalismo. In questa prospettiva il sistema economico smette di essere considerato come una delle possibili organizzazioni del mondo, ma ne assume il monopolio, divenendo l'orizzonte ontologico e dunque l'unica condizione possibile del reale.

All'interno di questa cornice tutto viene pre-determinato; l'individuo mantiene l'illusione di celebrare la propria esperienza soggettiva, sebbene questa sia circoscritta all'interno di un perimetro strutturale, definito dal sistema stesso.

La struttura della massimizzazione del profitto individuale e dell'accumulazione costante hanno smesso di essere dinamiche puramente economiche per farsi strutture del pensiero, permeando ogni campo dell'industria culturale. Come osserva Vincenzo, «ciò che è pensabile e immaginabile viene predeterminato da algoritmi e logiche di consumo»⁷. L'integrazione di dispositivi algoritmici in questo settore opera, senza soluzione di continuità, una cesura. È proprio in questo contesto che Vincenzo parla di “*blackout* mentale”, definendolo come «una perdita degli strumenti critici e una riduzione dell'immaginazione a forme standardizzate»⁸. Il *blackout* non coincide con un'assenza di immagini – siamo, al contrario, immersi in un'iper-produzione visiva – bensì con una loro omogeneizzazione sistemica. La società continua a funzionare tecnicamente, ma l'immaginario si contrae, proprio perché diviene impossibile concepire ciò che eccede le logiche principali.

Questo perimetro strutturale trova una traduzione distopica e puntuale nel repertorio di Charlie Brooker. Nell'episodio *Joan Is Awful* (2023) di *Black Mirror*, la piattaforma fittizia *Streamberry* rappresenta l'estremizzazione del *blackout* algoritmico: un sistema che non si limita a suggerire contenuti basati su gusti pregressi, ma che genera in tempo reale narrazioni basate sulla vita privata dell'utente.

La protagonista, Joan, scopre che la sua esistenza viene istantaneamente processata da un'IA per produrre una serie TV di cui lei è il soggetto, interpretata da un simulacro digitale di Salma Hayek. Come sottolineato da Colamedici⁹, ci troviamo di fronte a un gioco di “specchi borgesiani”: la realtà non viene più riprodotta dal cinema, ma ne viene letteralmente cannibalizzata. In questo scenario, l'IA diviene, come anticipava Vincenzo, un vettore di annullamento della distanza critica. Se l'individuo è contemporaneamente attore, spettatore e fonte di dati del proprio film, l'esperienza dell'alterità, ovvero la capacità del cinema di portarci “altrove”, collassa definitivamente.

Il rischio di questo cinema su misura risiede in una trasformazione profonda della natura dell'immagine. Da un lato, l'industria utilizza l'intelligenza artificiale per estrarre *pattern* universali di successo attraverso l'analisi dati; dall'altro, assistiamo a una frammentazione della fruizione. Il *blackout*



mentale si manifesta nella nostra incapacità di sostenere il tempo dell'opera. Se il cinema del Novecento educava attraverso la "costrizione", obbligando lo spettatore a confrontarsi con i tempi dilatati di Tarkovskij o l'ermetismo di Lynch, il consumo contemporaneo avviene per sottrazione: velocità accelerate, schermi minuscoli, visione *multitasking*. Il cinema cessa di essere un'esperienza trasformativa nata dal disagio del confronto per diventare un servizio di *comfort-watching* calibrato sui parametri emotivi dell'utente: «Il problema non è che l'IA genererà film diversi per ciascuno di noi, ma che potrebbe renderci incapaci di fruire di qualunque film che non sia già stato calibrato sui nostri gusti»¹⁰.

È precisamente in questo punto di massima contrazione dell'immaginario che si innesta la reazione della nuova avanguardia post-mediale. Se il sistema usa l'IA per eliminare l'imprevisto e rendere tutto "senza cuciture" (*seamless*), una nuova generazione di autori sceglie di abitare l'algoritmo per scopi diametralmente opposti. Questi cineasti non vedono l'IA come uno strumento per emulare il cinema classico o per ottimizzare il profitto, ma come un materiale plastico instabile. In questo senso il *blackout*, da condizione di cecità, si trasforma così in una condizione produttiva.

Genealogia dell'infiltrazione: da soggetto a co-agente

Il cinema ha sempre funzionato come una camera di compensazione per le ansie tecnologiche collettive. Prima ancora di diventare un set di codici sorgente, l'intelligenza artificiale è stata per il Novecento un'ossessione visiva, una rappresentazione per esorcizzare il timore della perdita di controllo umana.

Nel 1927, con *Metropolis*, Fritz Lang, antesignano del cinema di fantascienza, intercetta una tensione strutturale che risuona ancora oggi: la creazione di un *altro* meccanico che possiede le nostre sembianze ma risponde a logiche disumane. Questa eredità langhiana attraversa il secolo, trasformando la tecnologia da oggetto di meraviglia a soggetto di crisi. Se in 2001: *Odissea nello spazio* (1968) HAL 9000 incarna l'autonomia decisionale che si rivolta contro il creatore, in *Solaris* (1972) di Tarkovskij la minaccia si fa più sottile, e l'intelligenza aliena diventa una forza capace di manipolare la realtà indipendentemente dalla volontà dei protagonisti, una sorta di precursore analogico della "cecità simbolica" descritta da Vincenzo.



Tuttavia, tra la fine del secolo scorso e l'inizio del presente, il rapporto tra cinema e macchina subisce uno scivolamento ontologico. I replicanti di *Blade Runner* (1982) e le realtà simulate di *Matrix* (1999) non sono più soltanto proiezioni del futuro, ma iniziano a riflettere una realtà in cui il confine tra rappresentazione e infrastruttura tecnica si fa poroso. In questa nuova fase la tecnologia non è più soltanto il *soggetto della narrazione*, ma diviene *oggetto per la creazione*. Tra gli anni '80 e '90, opere come *Tron* (1982) iniziano a utilizzare sistemi computazionali per generare immagini digitali, che non avrebbero potuto esistere attraverso la sola ottica tradizionale. Non era ancora intelligenza artificiale nel senso moderno, ma era la posa delle fondamenta: il cinema smetteva di essere solo "luce su pellicola" per diventare "dato su processore". Con l'avvento di *Toy Story* (1995), il sistema digitale diventa il cuore pulsante del *workflow*: i *software* iniziano a simulare movimenti e comportamenti fisici in modo autonomo, seppur basandosi su regole rigide e deterministiche. È in questo solco che si inserisce *The Matrix* (1999), dove gli effetti algoritmici vengono spinti all'estremo per gestire sequenze d'azione e simulazioni visive su scala monumentale. In questa fase, l'IA è procedurale: esegue istruzioni complesse, ma non decide ancora nulla. Nel decennio successivo, l'intelligenza artificiale entra silenziosamente nella quotidianità del montaggio. *Software* come *Adobe Premiere Pro* o *DaVinci Resolve* iniziano a incorporare funzioni algoritmiche che automatizzano compiti un tempo faticosamente manuali: suggerimenti di montaggio automatico; correzione del colore (*color matching*); pulizia dell'audio e stabilizzazione dell'immagine. In questi anni (2000-2015), l'IA è invisibile allo spettatore, ma essenziale per l'industria. Serve a gestire la complessità crescente delle grandi produzioni, agendo come uno strumento di ottimizzazione che non altera ancora l'ontologia dell'immagine, ma ne velocizza la rifinitura.

Nel 2015, con l'ascesa del *deep learning*¹¹, assistiamo a un perfezionamento della tecnica che permette di modellare la materia sensibile. Il cinema inizia a riscrivere la realtà biologica dei suoi interpreti: in *The Irishman* (2019), le tecniche di *de-aging* basate su IA trasformano i volti dei protagonisti attingendo alle loro performance passate per ricostruire la loro giovinezza. L'intelligenza artificiale entra anche nel dominio dell'identità sonora: documentari come *Roadrunner* (2021) la utilizzano per ricreare la voce di Anthony Bourdain, mentre *Here* (2024) di Robert Zemeckis spingono la sperimentazione fino a trasformazioni facciali in tempo reale direttamente

sul set. Nel film è stata impiegata la rete neurale sviluppata da Metaphysic per ricostruire digitalmente i volti di Tom Hanks e Robin Wright in diverse epoche della loro vita, rendendo possibile una manipolazione dell'età senza ricorrere esclusivamente alla post-produzione tradizionale. Attraverso l'impiego del *deepfake*, il dispositivo tecnologico non si limita a intervenire sull'immagine, ma produce un vero e proprio collasso delle coordinate cinematografiche di tempo e spazio, consentendo la coesistenza simultanea di temporalità differenti all'interno della stessa performance attoriale.

Eppure, la vera frattura ontologica si consuma nel 2016 con la realizzazione di *Sunspring*, cortometraggio di nove minuti diretto da Oscar Sharp e sviluppato insieme al ricercatore Ross Goodwin, la cui sceneggiatura è stata interamente generata da un'IA, che per la prima volta nel panorama cinematografico, rivendica una propria *agency* creativa. L'algoritmo protagonista, inizialmente denominato Jetson e successivamente ribattezzato Benjamin, è una rete neurale di tipo *Long Short-Term Memory* (LSTM). Si tratta di un'architettura addestrata su un vasto *dataset*, in questo caso di sceneggiature sci-fi, con l'obiettivo di sintetizzare un testo che ne imitasse stilemi e strutture. L'occasione per tale sperimentazione è stata la *Sci-Fi-London 48 Hour Film Challenge*, un festival che dal 2008 impone ai partecipanti l'uso di specifici spunti (*prompt*) per produrre un film in sole quarantotto ore.

Benjamin opera secondo una logica predittiva analoga a quella dei suggeritori testuali degli smartphone o dei motori di ricerca, ovvero tenta di indovinare la parola successiva basandosi sulla ricorrenza statistica delle precedenti. Seguendo tale premessa, si sarebbe potuto ipotizzare che lo script di *Sunspring* si limitasse a una piatta riproposizione dei cliché del genere, enfatizzando le somiglianze con i dati di addestramento. Un risultato, insomma, che avrebbe potuto ricordare quello ottenuto dal collettivo francese Obvious con il dipinto *Edmond de Belamy* (2018). Il ritratto, realizzato attraverso *Generative Adversarial Network* (GAN)¹², ha acquisito notorietà internazionale quando è stata battuta all'asta Christie's per 432.500 dollari, eppure la sua rilevanza estetica appare modesta a causa dell'esito estremamente prevedibile e didascalico¹³. Al contrario, le "scelte" di Benjamin producono uno scarto: invece di normalizzare il genere, ne esaspera i nessi logici fino a spezzarli, restituendo una narrazione che, pur ricalcando la forma del cinema, ne svuota e ne reinventa il senso.

Il corto diventa affascinante proprio per la natura refrattaria della sua sceneggiatura, un testo che si colloca deliberatamente al di fuori della logica umana per farsi: «incoherent, uncanny, surreal, and surprising»¹⁴. Questa mancanza di senso produce situazioni che il cinema tradizionale giudicherebbe errori, ma che qui diventano dei varchi immaginativi. Un esempio emblematico di questa deriva è la gestione dell'identità e del corpo: l'IA assegna lo stesso nome, H, a due personaggi distinti, annullando il principio di individuazione.

È altrettanto significativo notare come il dialogo sia quasi interamente costruito sulla negazione della comunicazione. Le continue iterazioni di frasi come:

«[...]

C

Well, I have to go to the skull. I
don't know.

[...]

H

I don't know. I don't know what

INT. SHIP

We see H pull a book from a shelf, flip through it while speaking, and then put it back.

H

In a future with mass unemployment, I don't want to be honest with you.

H2

You should see the boys and shut up. I want the one who was going to be a hundred years old.

H

I see his skin. The way you were sent to me... that was a big honest idea. I am not a bright light.

C

Well, I have to go to the skull. I don't know.

He picks up a light screen and fights the security force of the particles of a transmission on his face.

H

(continuing)

What do you mean?

C

(smiles)

I don't know anything about any of this.

H

(to Hauk, taking his eyes from his mouth)

Then what?

H2

There's no answer.

C

(frowning)

We're going to see the money.

H

(reading)

"All right, you can't tell me that."

Steps back. Offey is still going through.

C

I was coming to that thing because you were so pretty.

H

I don't know. I don't know what you're talking about.

C

That's right.

H

So what are you doing?

H2

I don't want to be honest with you.

H

You don't have to be a doctor.

H2

I am not sure. I don't know what you're talking about.

H

I want to see you too.

H2

What do you mean?

H

I'm sorry, but I'm sure you wouldn't even touch me.

H2

I don't know what you're talking about.

H

The principle is completely constructed for the same time.

H2

(smiling)

It was all about you to be true.

H

You didn't even see the movie with the rest of the base.

H2

I don't know.

H

I don't care.

H2

I know that it's a consequence. Whatever you want to know about the presence of the story, I'm a little bit of a boy on the floor.

H

I don't know. I just have to ask you to explain to me what you say.

H2

What do you mean?

H

Because I don't know what you're talking about.

H2

That was all the time.

H

I know that.

H2

I don't know.

H

(angry)

It would be a good time. I think I could have been my life.

H2

He starts to shake.

H

(COMPS)

It may never be forgiven, but that is just too bad. I have to leave, but I'm not free of the world.

C

Yes. Perhaps I should take it from here. I'm not going to do something.

H

You can't afford to take this anymore. It's not a dream. But I've got a good time to stay there.

C

Well, I think you can still be back on the table.

H

Mmm. It's a damn thing scared to say. Nothing is going to be a thing but I was the one that got on this rock with a child and then I left the other two.

H

He is standing in the stars and sitting on the floor. He takes a seat on the counter and pulls the camera over to his back. He stares at it. He is on the phone. He cuts the shotgun from the edge of the room and puts it in his mouth. He sees a black hole in the floor leading to the man on the roof.

H

He comes up behind him to protect him. He is still standing next to him.

H2

He looks through the door and the door closes. He looks at the bag from his backpack, and starts to cry.

H

Well, there's the situation with me and the light on the ship. The guy was trying to stop me. He was like a thing and he was gone. I was worried about him. But even if he would have done it all. He couldn't come any more. I didn't mean to be a virgin. I mean, he was great. And I thought I'd change my mind. He was angry to take it out. It was a long time ago. He was a little late. I was going to be a moment. I just wanted to tell you that I was much better than he did. I had to stop him and I couldn't even tell. I didn't want to hurt him. I'm sorry. I know I don't like him. I can go home and be an end and I love him. So I can get him all the way over here and find the square and go to the same with him and she won't show up. Then I'll shoot it out. But I'm going to see him when he gets to me. He looks at me and he throws me out of his eyes. Then he said he'd go to bed with me.

you're talking about.

[...]

H2

I don't want to be honest with you.

He looks at him for a moment, then smiles at him

H

You don't have to be a doctor.

H2

I am not sure. I don't know what

you're talking about.

[...]»¹⁵

rivelano come Benjamin abbia appreso che nella fantascienza drammatica regnano la tensione e il mistero, ma, essendo privo di una coscienza fenomenologica, finisce per trasformare quella tensione in un loop logico di incomprensione.

A questa frammentazione di senso si aggiunge una profonda deformazione del linguaggio corporale. Didascalie e battute come:

«[...]

H

(to Hauk, taking his eyes from his mouth)

Then what?

[...]

T

[...]

he throw me out of his eyes.

[...]»¹⁶

evidenziano un errore categoriale sistemico, l'algoritmo scambia i verbi di movimento con le parti del corpo in modi anatomicamente impossibili.

La macchina, ignorando la consistenza e la biomeccanica del corpo umano, genera immagini che non rispondono più a una necessità drammaturgica, ma emergono come allucinazioni statistiche. L'atto di tossire un bulbo oculare di plastica, violenza biologica che avviene nel più totale disinteresse degli astanti, cristallizza questa condizione: l'immagine cinematografica smette di essere lo specchio della realtà per diventare la manifestazione visiva di una probabilità matematica che ha smarrito il proprio referente organico.

L'eredità sperimentale di *Sunspring* trova un'evoluzione significativa nel panorama italiano con *Il diario di Sisifo* (2023) di Mateusz Miroslaw Lis e

Stefano Pellizzari, il primo lungometraggio al mondo la cui sceneggiatura è stata interamente generata da un'intelligenza artificiale.

Tale operazione è il risultato di un sofisticato percorso di addestramento iniziato due anni prima con il cortometraggio *Frammenti di anime meccaniche* (2021). In questa opera embrionale, la mente meccanica di GPT-2 orchestrò cinque brevi incontri di quotidianità con l'obiettivo dichiarato di «portare fin da subito al limite la comprensione linguistica dell'algoritmo»¹⁷. La vera innovazione rispetto ai precedenti anglosassoni risiede nella natura “umanistica” del *fine-tuning*¹⁸: se l'IA di *Sunspring* era stata nutrita con cliché fantascientifici, Lis e Pellizzari scelgono di istruire la macchina attraverso la sensibilità introspettiva e malinconica di autori non convenzionali come Charlie Kaufman, Spike Jonze e Sofia Coppola. Si tratta di un tentativo radicale di insegnare all'algoritmo non solo la forma del dialogo, ma la profondità dell'alienazione umana.

A rendere il progetto un caso studio unico è stata anche la sua natura di esperimento sociale: durante le riprese dei cortometraggi, cast e troupe sono stati mantenuti all'oscuro della natura “non biologica” dell'autore. Gli attori hanno interpretato quei testi convinti di trovarsi di fronte alla visione di uno sceneggiatore umano, dimostrando quanto l'agency algoritmica possa farsi invisibile e pervasiva. Questa visione di frontiera si è completata con un'infrastruttura economica altrettanto post-mediare, basata su piattaforme *blockchain* e NFT, trasformando il cinema da industria del Novecento a ecosistema di flussi digitali decentralizzati.

Se nella dimensione del cortometraggio l'intelligenza artificiale operava all'interno di una cornice sperimentale di natura fenomenologica, quasi una sorta di test di Turing applicato al set, con *Il diario di Sisifo* l'algoritmo rivendica una piena autonomia autoriale. La transizione verso il lungometraggio segna dunque il passaggio da una fase di simulazione occulta a una collaborazione interspecie manifesta, elevando la relazione tra creatività umana e computazionale verso una nuova soglia di complessità epistemologica.

Nello stesso alveo sperimentale del 2023 si colloca *Cassandra*, diretto da Demetra Birtone: il primo cortometraggio italiano a istituzionalizzare una modalità di lavoro integralmente ibrida. Se nei casi precedenti l'intervento algoritmico era circoscritto alla generazione del testo, qui la creatività umana e quella artificiale si intrecciano in un processo di co-autorialità stratificato. Durante la fase di scrittura, gli sceneggiatori Riccardo Milanesi e Filippo Losito hanno instaurato un dialogo dialettico con ChatGPT per la definizione dei profili caratteriali, mentre i flussi di coscienza dell'entità artificiale protagonista sono stati mediati da Google Bard¹⁹. L'estetica del corto è stata ulteriormente ibridata dall'uso di Midjourney e Runaway per la generazione delle sequenze oniriche, rendendo l'IA, simultaneamente, soggetto della narrazione, strumento tecnico e co-agente critico. La rilevanza di *Cassandra* risiede nella sua natura speculare: il racconto si configura come un esercizio di metacinema in cui la trama, l'addestramento di un'IA predittiva da parte della studentessa Agatha, riflette specularmente il processo produttivo reale svoltosi all'interno dell'*Holden.ai StoryLab*. Questa sovrapposizione tra diegesi e produzione trasforma il film in un dispositivo oracolare; la fiducia che i personaggi Agatha e Alessio ripongono nelle rivelazioni autoavveranti dell'algoritmo ricalca la delega di *agency* che gli autori hanno operato verso la macchina durante la creazione dell'opera. Il progetto trascende i limiti della cornice cinematografica per abbracciare una dimensione transmediale totale. Attraverso l'uso di profili social, *chatbot* interattivi e questionari volti a determinare il “grado di umanità” dell'utente, *Cassandra* incarna

perfettamente la nozione di *ex-tractability*²⁰ proposta da Henry Jenkins: la capacità di un universo narrativo di migrare dal medium alla realtà quotidiana, trasformando lo spettatore in un co-protagonista attivo.

Nel 2024, il dibattito sulla delega creativa raggiunge il suo apice con *The Last Screenwriter* di Peter Luisi attraverso una trasparenza documentale. Di fatto è possibile scaricare tutto il materiale che ha portato alla realizzazione del film, che si configura come un atto di provocazione metalinguistica: la trama stessa racconta di Jack, uno sceneggiatore di successo che entra in crisi quando scopre che un sistema di IA non solo emula il suo stile, ma sembra superarlo in capacità empatica e comprensione dei meccanismi emotivi.

Il regista ha fornito a ChatGPT-4 un unico *prompt* iniziale: «Write a plot for a film where a screenwriter realizes he is less good than artificial intelligence»²¹ e da quel momento ha lasciato che la macchina generasse ogni singolo elemento: personaggi, archi narrativi, sequenze e dialoghi. Luisi non ha chiesto un film intero, ma ha guidato il *software* attraverso una generazione sequenziale per il solo motivo che Chat GPT 4.0 a dicembre 2023, momento in cui è stata realizzata la sceneggiatura, aveva dei limiti tecnici sulla lunghezza dell'*output*, la cosiddetta *context window*²².

Il regista dichiara di non aver apportato modifiche creative, limitandosi a una funzione di montaggio e riduzione testuale per esigenze di messa in scena. A tal proposito, nel documento READ ME si legge:

While our work of shortening and making certain selections clearly involves creative decisions, they are creative decisions which fall within the job of a film director/editor. The creative freedom within the competence of the director was fully applied. As would have been the case in the adaptation of any other screenplay. However, this work does not deserve a screenplay credit. Not by a long shot. Leading writer's unions state that whoever provided the original idea for a movie must have written at least 30% of the script to receive a screenwriting credit. Even if our "selecting and shortening" had an influence on the screenplay and the directors personal taste was applied, this is all not worthy of a screenwriting credit. As mentioned, the entire plot, all the characters, every scene, all the storylines, all the twists, and all the dialog came exclusively from ChatGPT. Not a word in the script was written by anyone else. The correct attribution of ChatGPT as the sole screenwriter of the film should therefore not be under question – even by the toughest critic²³.

In definitiva, Luisi rivendica la direzione creativa dell'opera pur disconoscendone l'*agency* narrativa, che viene attribuita integralmente alla dimensione algoritmica. Poiché la determinazione della trama, dei profili caratteriali e dei dialoghi è scaturita interamente dal *software*, il regista rifiuta il credito di sceneggiatore; il suo intervento, limitato alla selezione e al montaggio testuale, non soddisfa infatti i criteri di originalità stabiliti dai sindacati di categoria (WGA)²⁴, che fissano al 30% la soglia minima di contributo umano per la titolarità dello *script*.

Nonostante il rigore metodologico di Peter Luisi, la ricezione di *The Last Screenwriter* ha generato una frizione senza precedenti tra sperimentazione tecnologica e istituzioni cinematografiche. La *première* internazionale, prevista per il giugno 2024 presso lo storico Prince Charles Cinema di Londra, è stata bruscamente annullata dai vertici della sala a seguito di circa duecento reclami ricevuti in meno di ventiquattr'ore.

Il comunicato ufficiale rilasciato dal cinema inglese cristallizza la tensione etica che attraversa l'industria: «The feedback we received over the last 24hrs once we advertised the film has highlighted the strong concern held by many of our audience on the use of AI in place of a writer which speaks to a wider issue within the industry»²⁵.

Alla chiusura istituzionale di Londra ha risposto, con segno opposto, la prospettiva della critica italiana. Il 29 agosto 2024, la 39^a Settimana Internazionale della Critica (SIC) di Venezia ha scelto di inaugurare la propria selezione proprio con *The Egggregores' Theory* di Andrea Gatopoulos, primo cortometraggio realizzato con immagini generate da IA proiettato a Venezia. Beatrice Fiorentino, delegata generale della SIC, ha motivato questa scelta di rottura rivendicando la necessità di affrontare il mutamento tecnologico non con il boicottaggio, ma attraverso lo strumento della dignità artistica:

Noi lo abbiamo preso [*The Egggregores' Theory*] perché è artisticamente convincente, problematizza la questione ed è veramente un'opera che ha la sua dignità artistica. Non possiamo avere paura di ciò che sarà il nostro immediato futuro, anzi prima impariamo a conoscere quello che ci aspetta e a considerare tutte le conseguenze e prima comprendiamo che sono tutte cose che non sono più procrastinabili²⁶.

In questo contesto, *The Egggregores' Theory* segna lo scarto tecnico e concettuale definitivo rispetto a *The Last Screenwriter*. Mentre nel film di Luisi l'intelligenza artificiale era confinata alla fase della drammaturgia, venendo poi normalizzata dalla presenza di attori biologici, nell'opera di Gatopoulos l'algoritmo esonda dai limiti del testo per farsi materia dell'immagine e non solo, come nel caso di *Cassandra*, di rappresentazioni oniriche. Qui, l'intelligenza artificiale non è più presente solo nella struttura narrativa, bensì ogni inquadratura è generata sinteticamente. Questa scelta radicale sposta la frontiera del visibile: non si tratta più di usare la macchina per scrivere dell'umano, ma di usare la macchina per generare un universo che esprima visivamente il collasso del senso e la nascita dell'Egggregore, quel gigantesco costruito collettivo destinato a cambiare per sempre la percezione della realtà.

Prodotto da un collettivo di realtà indipendenti (Eliofilm, Il Varco, Naffintusi), il corto proietta lo spettatore nella cittadina di Lublich, colpita da una misteriosa epidemia: il linguaggio è diventato letale. Una misteriosa “parola-veleno” inizia ad uccidere chiunque la guardi o la pronunci. La reazione della società è un regresso brutale verso l'afasia: le autorità vietano di leggere e scrivere, le biblioteche vengono arse e gli archivi cinematografici distrutti.

Se la partecipazione a Venezia aveva aperto il dibattito critico, la successiva inclusione del corto in concorso ai David di Donatello 2025 segna una data storica per il cinema italiano. Per la prima volta, l'Accademia del cinema italiano riconosce a un'opera generata integralmente tramite intelligenza artificiale la piena cittadinanza nel sistema dei premi nazionali. Tale accoglienza convalida la tesi centrale del “Manifesto Ciber-realista”²⁷ redatto dallo stesso Gatopoulos: la necessità di smettere di considerare il virtuale come una “simulazione inferiore” per riconoscerlo come un momento integrante della realtà. Se il “presente è indeterminato”, tema scelto per la 39^a della SIC, lo è proprio perché i confini tra analogico e digitale sono diventati porosi, creando una nuova condizione umana che il regista definisce “umanesimo del XXI secolo”.



È evidente come i progetti sopra esposti impongano una revisione radicale degli strumenti analitici della filmologia. L'introduzione dell'IA nel cinema non è semplicemente un progresso tecnico, bensì una ridefinizione radicale del rapporto tra uomo e simulacro, nella misura in cui l'autore non interagisce più con il dato fenomenico, ma con un riflesso autonomo generato dal calcolo. Se nel cinema del Novecento l'entità meccanica è confinata entro i margini dello schermo come proiezione, nella contemporaneità l'algoritmo diviene tessuto ontologico.

L'intelligenza artificiale smette di essere un'ossessione visiva per farsi infrastruttura del reale, un territorio collettivo in cui il *blackout* non rappresenta l'estinzione della coscienza, ma una soglia. La natura di quest'ultima, tuttavia, non può essere compresa esclusivamente sul piano teorico. Essa si manifesta nel momento della pratica, e quindi nei processi attraverso cui autori, registi, artisti rinegoziano quotidianamente le condizioni della creazione. Quindi, si prosegue con una mappatura dei soggetti attivamente coinvolti nell'integrazione dell'IA nei processi audiovisivi. Solo a partire da questa base esperienziale è possibile verificare se il *blackout* si configuri come una nuova forma di standardizzazione o come condizione produttiva.

Mappare il blackout: pratiche e riconfigurazioni della direzione

Se, come abbiamo detto, il *blackout* si configura come soglia, la sua natura deve essere osservata da un punto di vista altro rispetto alla speculazione teorica. La trasformazione dell'infrastruttura simbolica del cinema si manifesta infatti nei processi di produzione e nelle scelte operative. È in questa dimensione situata che il mutamento della direzione artistica diventa osservabile.

Per questa ragione, la ricerca ha previsto una fase di mappatura dei soggetti coinvolti nell'integrazione dell'IA nei processi audiovisivi. Un processo in continua fase di definizione e sempre in aggiornamento, il cui obiettivo è individuare professionisti che, per ruolo e pratica, si trovano direttamente coinvolti nella riconfigurazione dell'autorialità e della direzione artistica nella rivoluzione algoritmica.

Le interviste sono state condotte tra luglio 2025 e febbraio 2026, in un arco temporale che coincide con una fase di accelerazione significativa dei modelli generativi video e multimodali. La mappatura, che assume una funzione analitica, ha coinvolto: registi tradizionali, artisti visivi, curatori e organizzatori di festival. Tale eterogeneità è stata ricercata deliberatamente per osservare come la trasformazione artificiale investa simultaneamente produzione e legittimazione istituzionale.

L'indagine si è basata su un questionario semi-strutturato articolato attorno quattro assi principali: ridefinizione della direzione artistica, trasformazione dell'autorialità e del controllo creativo, relazione con l'errore (*glitch*), mutamento della spettatorialità e dei sistemi di legittimazione. Questa modalità semi-strutturata ha consentito di mantenere una coerenza tematica, lasciando al contempo emergere differenze di posizione.

La mappatura non intende dimostrare una tesi precostituita, bensì verificare empiricamente l'ipotesi teorica avanzata nei capitoli precedenti: che il *blackout* sia una condizione produttiva in questo contesto mediale. Motivo per il quale, queste conversazioni fungono da dispositivo critico e non un apparato illustrativo.

Primo asse: ridefinizione dell'autorialità

Il primo asse dell'indagine riguarda la ridefinizione dell'autorialità. Se nel paradigma novecentesco l'autore coincideva con il centro sovrano dell'intenzionalità e del controllo, l'integrazione dell'IA sposta il baricentro creativo verso una funzione di curatela e filtraggio. Ciò che cambia, dunque, non è la responsabilità esercitata, quanto più il luogo in cui questa intenzionalità si svolge.

Danny Ratcliff, *AI filmmaker* e direttore nelle *creative operations* presso Mirriad, principale piattaforma di *virtual product placement* (VPP) e pubblicità integrata nei contenuti, alla mia domanda «Do you feel that AI challenges traditional ideas of authorship and creative control? Why or why not?»²⁸ risponde:

Yes, but not in the way the conversation is usually framed. The challenge isn't that AI makes authorship disappear — it's that it forces you to be more honest about what authorship always was. Filmmakers have always worked through collaboration, chance, and the resistance of physical materials. AI makes that negotiation more visible. I consider myself the author of my films because I make the creative choices — but the AI is a meaningful part of how those choices get made. It's not unlike the relationship between a director and a cinematographer, except the cinematographer doesn't sleep and has seen everything²⁹.

L'autore, dunque, non scompare, ma si rende evidente. L'intelligenza artificiale, in qualche modo, ci “costringe” ad essere più onesti rispetto a ciò che l'autorialità è sempre stata: un processo fondato sulla collaborazione. Questa transizione verso una concezione meno gerarchica e più relazionale trova un riscontro operativo immediato nell'esperienza di chi ha integrato modelli generativi avanzati nella filiera produttiva italiana. Gabriele Ottino, artista visivo, compositore, regista e fondatore del collettivo Spime.im, ha sperimentato questa nuova dimensione partecipando all'Alpha Artist Program di OpenAI per la realizzazione di *Turnà* (2025) di Liberato, il primo videoclip

italiano creato con Sora. Alla mia domanda su come si sia articolata la sua supervisione artistica e se sia percepito più come regista o curatore, risponde:

Con Sora mi sono trovato a lavorare in un ruolo molto ibrido, più vicino a quello di un “orchestratore” che non a un regista tradizionale. [...] Non si trattava tanto di dirigere, quanto di organizzare un sistema di possibilità, selezionare traiettorie estetiche e farle dialogare con la visione narrativa. Un lavoro molto più curatoriale, ma con una forte componente intuitiva³⁰.

Questa modalità ibrida riflette una mutazione profonda nel modo in cui l'artista e l'autore concepiscono la tecnologia. Lo strumento cessa di essere un oggetto inerte per diventare un'entità reattiva. Katsukokoiso.ai, identità digitale di Eugenio Marongiu, fotografo professionista, Alpha Tester di Sora e partner creativo di piattaforme come Runway e Luma, descrive questo legame come una “simbiosi”, una conversazione che investe tanto nella tecnica quanto l'introspezione personale:

È come un dialogo costante, non solo con la macchina ma anche con sé stessi. È un continuo rimuginare, riflettere, soffrire, testare, sperimentare, sia a livello personale e profondo sia a livello tecnico, poiché le novità sono quasi quotidiane. Credo che, anche se l'idea alla base è sempre più importante, restiamo comunque legati alle potenzialità del mezzo, che ci spingono a sperimentare nuove direzioni. Per riassumere, li definisco strumenti, ma anche co-autori e medium. Anzi, soprattutto nella mia ricerca, sono una parte fondamentale, perché cerco di sfruttarli al 100%, lasciandomi sorprendere dal risultato, che considero ancora la parte più affascinante del processo³¹.

Tuttavia, alcuni sottolineano la necessità di una ri-alfabetizzazione rispetto a questo linguaggio. Tra questi Ratcliff, che considera il vocabolario esistente insufficiente a descrivere questa relazione. Secondo il *filmmaker* americano l'IA non può essere considerata né un mero strumento, concetto che implica passività, né un collaboratore, che, invece, suppone un certo grado di intenzionalità, ma si colloca in uno spazio intermedio: «AI sits in an interesting space between the two»³².

Se l'autorialità diventa una negoziazione con un ambiente generativo, il punto di massima frizione, e dunque di massima espressione, si sposta verso l'imprevisto. Continua Ratcliff nella sua intervista: «It [AI] responds to creative direction, but it also surprises you, resists you, and sometimes offers something better than what you imagined. Working with AI has taught me to stay open to what the process surfaces»³³.

L'errore cessa di essere un difetto tecnico per farsi dispositivo estetico, una condizione che già avevamo attenzionato nel capitolo precedente con l'analisi di *Sunspring* (2016). Gabriele Ottino descrive questa pratica come una ricerca deliberata del fallimento della macchina. Nel processo di supervisione artistica, l'errore diventa una sorta di bussola per orientarsi nel *blackout* delle immagini standardizzate: «Agisco sui prompt in modo volutamente impreciso, provo a far emergere il *glitch*, il fallimento, l'errore. Credo che l'errore abbia un ruolo fondamentale nell'arte, e più in generale nell'evoluzione della specie»³⁴.

Questa “disobbedienza” della macchina è ciò che Marongiu definisce come la parte più affascinante del processo, auspicando che allucinazioni

e anomalie non vengano cancellate dalla volontà delle aziende di creare prodotti che rispondano ad un'estetica iperrealista. Si delinea così un paradosso: mentre l'industria cerca la perfezione mimetica, l'autore cerca il punto di frattura per rivendicare la propria presenza.

Secondo asse: la dimensione post-settoriale

Se, dunque, l'autorialità si ridefinisce, tale mutamento non rimane confinato alla sfera estetica, ma riverbera sulla struttura stessa della produzione cinematografica. La transizione dal controllo totale dell'immagine alla gestione del "flusso" e dell'errore implica, infatti, una necessaria redistribuzione dei ruoli e delle competenze. È in questo passaggio che il cinema abbandona la sua veste novecentesca per farsi pratica post-settoriale.

Il cinema, infatti, non è mai stato un atto puramente individuale, bensì un campo di negoziazione continua tra intenzione e materia. Ora, con l'introduzione di *software* sempre più sofisticati, l'urgenza di mostrare questa collettività sembra quanto più necessaria. L'ipotesi che guida questa ricerca è che la cooperazione uomo-macchina configuri un modello di produzione diverso da quello del XX secolo. Se fino alla soglia del nuovo millennio l'opera cinematografica era il risultato di una sinergia tra maestranze artigianali e tecniche altamente specializzate (direttori della fotografia, scenografi, montatori, tecnici del suono), oggi il campo si espande verso una dimensione post-settoriale. Figure che storicamente occupavano le retrovie tecniche del sistema produttivo, e a cui veniva attribuito un ruolo meramente esecutivo, partecipano ora alla definizione stessa dell'immaginario.

Questa trasformazione implica una redistribuzione simbolica del potere creativo. L'atto autoriale non si gioca più esclusivamente nella relazione tra regista e maestranze artistiche, ma in una rete di più ampie competenze, dove la progettazione dell'interfaccia e la configurazione dei modelli influenzano direttamente la forma dell'opera. La collettività diventa transdisciplinare. Questo non si traduce con una tecnicizzazione obbligatoria della figura del direttore artisti. Come osserva Ottino:

Non credo esistano competenze tecniche imprescindibili in senso assoluto. La cosa più importante, oggi, è avere una visione progettuale forte. [...] Penso che la vera discriminante sia la capacità progettuale, intesa come la facoltà di creare ponti tra le persone e le tecnologie utilizzate per esprimersi³⁵.

La vera competenza, secondo questa prospettiva, è relazionale e sistemica. In questo senso, la trasformazione delle professionalità non implica una gerarchia nuova fondata sulla competenza tecnica, ma una ridefinizione delle priorità.

Ora l'idea e la sua realizzazione nascono sempre più spesso simultaneamente. La possibilità di testare rapidamente un'intuizione riduce la dipendenza da apparati produttivi complessi, favorendo una fase embrionale di esplorazione autonoma. YUBAKU Studio, duo composto da due registe tradizionali, Rebeca Elena Carini e Sara Cardillo, che usano di tool di IA, evidenziano questa questione: «Con l'IA puoi mettere in verifica le tue idee, anche perché non tutte le idee devono davvero nascere»³⁶.

Tale democratizzazione produce tuttavia un effetto ambivalente. Se un lato consente a soggetti privi di grandi capitali di accedere alla produzione

audiovisiva, una condizione che sembra riguardare prevalentemente la filiera produttiva italiana, dall'altro genera una saturazione quantitativa. Come afferma Pietro Lafiandra, dottore di ricerca in Film and Media Studies, analista cinematografico, regista e parte del collettivo HARIEL, il sistema italiano funziona meno rispetto a quello statunitense o francese, rendendo i nostri autori più propensi a guardare all'IA come via d'uscita dal *blackout* dei finanziamenti. Non è infatti un caso che i primi film fatti "interamente" con l'IA siano produzioni nate in questo contesto, come *Miss Polly has a Dolly* (2024) e *The Egggregor's Theory* (2024)³⁷.

Dall'altro lato, la proliferazione dei contenuti solleva una questione che investe direttamente la qualità del visibile. La saturazione dell'immaginario operata dai modelli generativi rischia infatti di produrre ciò che Flavio Pizzorno, ex hacker etico, regista, *AI artist* specializzato in algoritmi *text to video* (TTV) e parte del collettivo HARIEL, definisce una "degradazione dello sguardo"³⁸. Il rischio non risiede tanto nel limite tecnico dell'intelligenza artificiale, quanto nella progressiva assuefazione dello spettatore a standard estetici inferiori.

Terzo asse: spettatorialità tra disgusto del simulacro e urgenza politica

L'ipotesi della degradazione dello sguardo non si è ancora cristallizzata in una norma condivisa; ci troviamo al contrario, in una fase di frizione violenta dove lo sguardo dello spettatore, ancora ancorato ai canoni del realismo analogico rifiuta il simulacro. Il presente è segnato da un rigetto che scavalca il piano estetico per approdare a quello morale.

L'esperienza del collettivo HARIEL con il corto *The Pornographer* (2025) alla 40° Settimana Internazionale della Critica (SIC) rappresenta, in questo senso, un caso studio fondamentale per comprendere un profondo scollamento percettivo tra le nuove sperimentazioni algoritmiche e la sensibilità del pubblico tradizionale. Il corto è un esperimento generativo volutamente disturbante, che si struttura come una videocchiamata asincrona, un dialogo, che, in realtà, è un soliloquio tra i soggetti e ciò che stanno guardando. Le istantanee sovraimpressioni incarnano ibridi fisici-sessuali disturbanti, capaci di immergere lo spettatore in una dimensione di nichilismo terrificanti.

Lafiandra riferisce di aver subito un'accoglienza segnata da una forte ostilità, culminata in attacchi verbali diretti. Tale reazione testimonia come il rigetto non fosse indirizzato alla qualità formale dell'opera, quanto alla sua stessa legittimità di esistere all'interno dello spazio istituzionale. Sorge dunque un interrogativo ineludibile: il pubblico e le istituzioni sono realmente pronti a questo mutamento di paradigma?

Se le grandi istituzioni – dalla Biennale di Venezia all'Accademia del Cinema Italiano (David di Donatello) – scelgono di integrare queste opere nel panorama ufficiale, esse assumono una precisa responsabilità pedagogica. Non è sufficiente "ospitare" il nuovo; è necessario alfabetizzare lo sguardo, fornendo allo spettatore i codici necessari per decodificare immagini che non rispondono più alla legge del referente biologico.

In questa prospettiva, la mia ipotesi conclusiva sostiene che la gestione di tali opere debba basarsi sulla distinzione del ruolo dell'IA nel processo creativo, da due differenti punti di vista: integrazione tecnica, qualora l'IA operi come mero strumento di ottimizzazione e l'opera permanga nel solco della tradizione tecnica novecentesca, non rendendo necessaria una distinzione categoriale; *agency* creativa, qualora l'IA venga investita di un'agenzia autonoma nella generazione dell'immaginario e delle sue morfologie (come

nel caso di *The Pornographer*), con la creazione di categorie *ad hoc* che diventa un atto di necessaria trasparenza intellettuale. L'istituzione di sezioni dedicate non deve essere intesa come una forma di marginalizzazione, bensì come la fornitura di una “mappa critica” indispensabile. Solo attraverso tale legittimazione formale il “disgusto del simulacro” può evolvere in una nuova consapevolezza, permettendo al cinema di accogliere un'immagine che, pur essendo sintetica, rivendica la propria urgenza politica contro l'egemonia tecnologica delle grandi corporazioni globali.

Conclusione

L'indagine condotta attraverso le genealogie del *blackout* e le pratiche della cinematografia algoritmica ci consegna l'immagine di un cinema che non è affatto scomparso, ma che ha mutato radicalmente il proprio stato fisico e ontologico. Se la “cecità simbolica” descritta da Vincenzo rappresenta il rischio immanente di una società saturata da immagini senza referente, la reazione della nuova avanguardia post-mediare dimostra che il *blackout* può essere abitato come un dispositivo di resistenza.

Attraverso la mappatura delle testimonianze raccolte emerge con chiarezza che la vera sfida del XXI secolo non risiede nella potenza del calcolo, ma nella capacità progettuale dell'autore. L'intelligenza artificiale, in questo senso, ha agito come un reagente: ha reso visibile l'illusione del controllo totale novecentesco, costringendoci ad accettare una creatività che è, per sua natura, una negoziazione continua tra intenzione umana e imprevedibilità della macchina.

In questa prospettiva, la nostra responsabilità, come autori, critici e spettatori, non è quella di temere lo spegnimento della luce, ma di imparare a guardare ciò che emerge nell'oscurità. Il *blackout* non è dunque la fine del cinema, ma il preludio necessario a una nuova ecologia della visione, dove l'umano e l'artificiale non si annullano a vicenda, ma co-esistono nella costruzione di un immaginario finalmente libero da perimetri predeterminati.

- ¹ <https://www.nationalgeographic.it/la-storia-del-blackout-che-ha-quasi-distrutto-new-york-e-del-celebre-logo-che-l-ha-salvato>.
- ² N. Balestrini, *Blackout* (1980), via <https://archive.org/details/nanni-balestrini-blackout/page/n1/mode/2up>.
- ³ Ivi., p.12.
- ⁴ Ivi., p.25.
- ⁵ Ivi., p.36.
- ⁶ A. Davić, “Blackout Book #1. La mostra di NABA su Artribune”, in “Artribune” <https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2021/05/blackout-book-1-mostra-naba/>.
- ⁷ G. Vincenzo, *Blackout* in “BLACKOUT. Capitalismo, cinema, immaginario” (2026), p. 94, in attesa di pubblicazione.
- ⁸ Ivi., p. 93.
- ⁹ A. Colamedici, *La fine della parentesi Lumière? Cinema, IA e il futuro dell'esperienza visiva*, in “ES Journal”, Anno IV, n. 6 (2025), p.12.
- ¹⁰ Ivi., p. 13.
- ¹¹ Il *deep learning* è una tecnica di apprendimento automatico che sfrutta architetture multilivello di reti neurali artificiali per riconoscere *pattern* anche in dati non strutturati (M. Mitchell, *Artificial Intelligence. A guide for thinking humans*, Pelican Books, Gretna 2020, p. 72). Il *deep learning* utilizza le reti neurali per insegnare ai computer ciò che all'essere umano viene naturale: imparare da un esempio. È un sottoinsieme del *machine learning*, ossia la branca dell'intelligenza artificiale dedicata allo sviluppo degli algoritmi capaci di apprendere dall'esperienza fornita tramite esempi specifici (K. Warwick, *Intelligenza artificiale. Le basi*, Dario Flaccovio Editore, Palermo 2015, pp. 95-96).
- ¹² Le *Generative Adversarial Networks* (GANs) sono state introdotte da Ian Goodfellow nel 2014. Si tratta di architetture composte da due reti neurali contrapposte, un generatore e un discriminatore, che si sfidano in un processo iterativo (I. Goodfellow et al., *Generative Adversarial Nets*, in “arXiv:1406.2661v1 [stat.ML]”, (2014), p.1.)
- ¹³ Il collettivo, composto da Hugo Casselles-Dupré, Pierre Fautrel e Gauthier Vernier, ha raccolto oltre 15mila ritratti realizzati tra il XIV e il XX secolo. Dopo un lento processo di rielaborazione, l'algoritmo realizzato da Obvious, ha prodotto l'immagine *Edmond de Belamy*, che poi è stata stampata, incorniciata e venduta dalla Christie's nel 2018. L'opera ritrae un uomo dai tratti indistinti e sfocati e appartiene alla serie di undici immagini generative intitolate *La Famille de Belamy*, concepito come una sorta di albero genealogico fittizio.
- ¹⁴ J. Cohn, “The Scientist of the Holy Ghost”: *Sunspring and Reading Nonsense*, in “JCMS 60”, n. 5 (2020-2021), p. 2.
- ¹⁵ <https://www.docdroid.net/ICZ2fPA/sunspring-final-pdf>.
- ¹⁶ *Ibidem*.
- ¹⁷ F. Bo, “Il diario di Sisifo”, il primo film scritto da un'intelligenza artificiale. Ed è italiano, 2023, <https://www.federicobo.eu/il-diario-di-sisifo-il-primo-film-scritto-da-unintelligenza-artificiale-ed-e-italiano/>.
- ¹⁸ Per *fine-tuning* si intende la modifica dei parametri di un modello pre-addestrato per una specifica attività o uno specifico set di dati.
- ¹⁹ A partire da febbraio 2024 Google Bard diventa Gemini. Bard è nato per esplorare le potenzialità dell'IA per creare testi, generare immagini, lavorare a codice di programmazione, migliorare e velocizzare la produttività e l'efficienza dei compiti quotidiani.
- ²⁰ H. Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.
- ²¹ In *The Last Screenwriter – Screenplay documentation – READ ME*, 2024. Tr. it.: *Scrivi la trama di un film in cui uno sceneggiatore si rende conto di essere meno bravo dell'intelligenza artificiale*.
- ²² Per *context window* si intende una quantità di testo, in *token*, che il modello può considerare o “ricordare” in qualsiasi momento. Può essere considerata come l'equivalente della sua memoria di lavoro. Oltre a determinare la lunghezza della conversazione, determina anche la dimensione massima dei documenti o dei campioni di codice che può elaborare contemporaneamente. <https://www.ibm.com/it-it/think/topics/context-window>.

- ²³ In *The Last Screenwriter – Screenplay documentation – READ ME*, 2024. Tr. it.: Sebbene il nostro lavoro di revisione e di selezione di determinate parti comporti chiaramente delle decisioni creative, si tratta di decisioni che rientrano nel compito di un regista o di un montatore cinematografico. La libertà creativa di competenza del regista è stata applicata appieno, come sarebbe avvenuto nell'adattamento di qualsiasi altra sceneggiatura. Tuttavia, questo lavoro non merita un credito come sceneggiatore. Assolutamente no. I principali sindacati degli scrittori affermano che chiunque fornisca l'idea originale per un film deve aver scritto almeno il 30% della sceneggiatura per ricevere un credito di sceneggiatura. Anche se il nostro lavoro di "selezione e taglio" ha influenzato la sceneggiatura ed è stato applicato il gusto personale del regista, questo non è comunque degno di un credito di sceneggiatura. Come menzionato, l'intera trama, tutti i personaggi, ogni scena, tutte le linee narrative, tutti i colpi di scena e tutti i dialoghi provengono esclusivamente da ChatGPT. Non una parola nella sceneggiatura è stata scritta da nessun altro. La corretta attribuzione di ChatGPT come unico sceneggiatore del film non dovrebbe quindi essere messa in discussione, nemmeno dal critico più severo.
- ²⁴ La Writers Guild of America (WGA), originariamente nota come Screen Writers Guild, dal 1941 è l'autorità finale nella determinazione di chi riceve il credito per la scrittura di un'opera cinematografica destinata al cinema, alla televisione o ai nuovi media realizzata sotto la sua giurisdizione. Fin dalla sua istituzione, per ottenere il credito uno sceneggiatore deve aver contribuito per almeno il 33% alla sceneggiatura finale, e solo un numero limitato di autori può essere accreditato.
- ²⁵ Tr. it.: Il feedback che abbiamo ricevuto nelle ultime 24 ore, dopo aver promosso il film, ha evidenziato la forte preoccupazione di una parte significativa del nostro pubblico rispetto all'uso dell'AI in sostituzione di uno sceneggiatore, un timore che riflette una questione più ampia all'interno dell'industria (A. Pulver, London premiere of movie with AI-generated script cancelled after backlash, In "The Guardian", 20 giugno 2024, <https://www.theguardian.com/film/article/2024/jun/20/premiere-movie-ai-generated-script-cancelled-backlash-the-last-screenwriter-prince-charles-cinema>).
- ²⁶ V. Ranocchi, Beatrice Fiorentino: intervista con la delegata generale SIC, in "Taxi Drivers", 27 luglio 2024, <https://www.taxidriverr.it/388912/interviews/beatrice-fiorentino-intervista-con-la-delegata-generale-sic.html>.
- ²⁷ <https://www.nouvellebug.com/manifesto-ita/>.
- ²⁸ Intervista dell'autrice a Danny Ratcliff, realizzata il 12.02.2026 in modalità remota. Tr. it.: Ritieni che l'intelligenza artificiale metta in discussione le idee tradizionali di autorialità e controllo creativo? Perché sì o perché no?
- ²⁹ *Ibidem*. Tr. it.: Sì, ma non nel modo in cui la conversazione viene solitamente impostata. La sfida non è che l'AI faccia scomparire l'autorialità – è che ti costringe a essere più onesto riguardo a ciò che l'autorialità è sempre stata. I registi hanno sempre lavorato attraverso collaborazione, caso e resistenza dei materiali fisici. L'AI rende questa negoziazione più visibile. Mi considero l'autore dei miei film perché sono io a compiere le scelte creative – ma l'AI è una parte significativa del modo in cui quelle scelte prendono forma. Non è così diverso dal rapporto tra un regista e un direttore della fotografia, con la differenza che il direttore della fotografia non dorme mai e ha visto tutto.
- ³⁰ Intervista dell'autrice a Gabriele Ottino realizzata il 18.07.2025 in modalità remota.
- ³¹ Intervista dell'autrice a Eugenio Marongiu realizzata il 28.02.2026 in modalità remota.
- ³² Intervista dell'autrice a Danny Ratcliff realizzata il 12.02.2026 in modalità remota. Tr. it.: L'IA si colloca in uno spazio interessante tra i due concetti.
- ³³ *Ibidem*. Tr. it.: Risponde alla direzione creativa, ma allo stesso tempo ti sorprende, ti oppone resistenza e talvolta offre qualcosa di migliore rispetto a ciò che avevi immaginato. Lavorare con l'AI mi ha insegnato a restare aperto a ciò che il processo fa emergere.
- ³⁴ Intervista dell'autrice a Gabriele Ottino realizzata il 18.07.2025 in modalità remota.
- ³⁵ Intervista dell'autrice a Gabriele Ottino realizzata il 18.07.2025 in modalità remota.

- ³⁶ Intervista dell'autrice a YUBAKU Studio realizzata il 27.11.2025 in modalità remota.
- ³⁷ Intervista dell'autrice al collettivo HARIEL (Pietro Lafiandra, Flavio Pizzorno e Andrea Rossini) realizzata il 29.12.2025 in modalità remota.
- ³⁸ *Ibidem.*