

Autore
Alessandro
Costanzo

Reg-I.A. postumana

Il cinema verso l'autarchia e la co-autorialità reticolare

Keywords

AI Director

Co-autorialità
reticolare

Cinema post-mediale

Spazio latente

Necromanzia digitale

AI Director

Reticular
co-authorship

Post-media cinema

Latent space

Digital necromancy

Abstract

L'avvento dei modelli generativi impone un ripensamento del paradigma "fare film", segnando in questa terza rivoluzione digitale l'avvio del processo di chiusura della "parentesi Lumière". Il contributo indaga le tensioni e le negoziazioni tra controllo autarchico creativo e co-autorialità algoritmica, esplorando anche attraverso casi di studio reali le possibilità estetiche post-mediali deflagrate dal confronto dialogico ibrido, dove la mimesi del reale cede il passo alle allucinazioni dello spazio latente.

The advent of generative models demands a rethinking of the paradigm of "filmmaking," marking, within this third digital revolution, the onset of the closure of the "Lumière parenthesis". This contribution investigates the tensions and negotiations between autarchic creative control and algorithmic co-authorship, also exploring, through real case studies, the post-medial aesthetic possibilities unleashed by hybrid dialogic confrontation, in which the mimesis of reality gives way to the hallucinations of latent space.

La terza rivoluzione digitale e la chiusura della "Parentesi Lumière"

Cos'è l'Intelligenza Artificiale Generativa applicata all'arte cinematografica? Dipende a chi lo si chiede. Se si pone la domanda a un illustratore, probabilmente risponderà che è la fine dell'arte, un meccanismo di plagio statistico che svuota di senso il gesto creativo; se invece lo si chiede a un filmmaker millennial indipendente senza budget, è plausibile che dirà che è la più grande democratizzazione del mezzo dai tempi della Canon 5D Mark II. È proprio in questa frattura dicotomica, tra il rifiuto e l'entusiasmo, che nasce l'AI Director (Regista dell'IA), una nuova figura che non sceglie tra le due visioni, ma abita il conflitto, accettando come prerequisito fondamentale l'avanzamento del progresso tecnologico come un processo inarrestabile ed ineluttabile.

La rivoluzione del digitale nel cinema viene descritta come la terza rivoluzione nell'ambito del rapporto tra arte, comunicazione e tecnica: la prima fu quella della riproducibilità tecnica analizzata da Benjamin negli anni Trenta¹, la seconda quella della trasmissione a distanza studiata da McLuhan negli anni Sessanta². Oggi, con l'avvento dell'intelligenza artificiale generativa, assistiamo a una svolta ancora più radicale e ascrivibile alla chiusura della "Parentesi Lumière"³, ovvero quel periodo centenario in cui il cinema si è fondato sulla registrazione indicale del reale attraverso dispositivi ottici e fotochimici.

Se i fratelli Lumière inaugurarono un'epoca basata sulla registrazione della realtà fenomenica, dopo la parentesi digitale della CGI, l'AI generativa stabilisce il passaggio definitivo verso la sintetizzazione delle immagini, per mezzo della quale la mimesi del reale cede il passo alle allucinazioni dello spazio latente. Non si tratta più di riprodurre il mondo, ma di generarlo *ex novo* attraverso modelli probabilistici addestrati su vastissimi *dataset* visivi.

Questo nuovo salto non è solo tecnologico: ridefinisce ontologicamente cosa significhi “fare cinema”.

Questo *paper* non prende posizione nel dibattito ideologico tra apocalittici e integrati, ma assume il conflitto stesso come oggetto di studio analitico. Le tensioni tra controllo autarchico creativo e co-autorialità algoritmica non sono semplici polemiche professionali: rappresentano nodi epistemologici attraverso cui ripensare categorie fondamentali come autorialità, intenzionalità, originalità e diritto d'autore.

Trasformazioni della catena del valore e della filiera

Se da un lato le nuove possibilità offerte dall'intelligenza artificiale stanno alimentando inediti slanci creativi che prediligono un'autorialità solitaria ed autarchica, dall'altro si osserva una prima compressione della catena del valore nella filiera audiovisiva. Le *pipeline* operative del cinema AI integrano pre-produzione e post-produzione in una filiera digitale unificata, dove concetti come sceneggiatura, scenografia, fotografia e montaggio vengono ripensati all'interno di ambienti virtuali completamente sintetici.

In tale scenario diventa essenziale comprendere e governare questi strumenti, che di fatto tendono a spostare il carico di lavoro dalla manualità tecnico-operativa, verso pratiche di curatela e controllo semantico; ma a che livello può essere minacciata la filiera dell'audiovisivo? Maestranze come macchinisti, elettricisti e figure artigianali di alto profilo possono essere messe in crisi dall'intelligenza artificiale generativa?

La risposta breve, nei primi mesi del 2026, è certamente no, se limitiamo la riflessione a una loro sostituzione diretta nello svolgimento concreto della mansione sul set. Il problema emerge però su un altro piano: non perché l'AI prenda in mano cavi, luci o carrelli, ma perché può incidere a monte, riducendo o interrompendo l'intero arco produttivo tradizionale.

Se il costo marginale di un contenuto tende a zero, o al tanto abusato *low budget* delle produzioni *indie*, ciò che potrebbe risultare di scarso valore o messo a repentaglio, non è più la capacità produttiva, ma la capacità autoriale tipicamente frutto di un'operosità multipla di artisti che danno il proprio contributo alla creazione di un'opera filmica; non solo nella fattualità operativa, ma anche e soprattutto nella sfera intellettuale e filosofica. Il cinema si sposta così da un'economia dell'eccezione a un'economia dell'abbondanza, in cui la sfida principale non è realizzare un film, ma decidere quali fra i mille potenziali progetti meritino di essere sviluppati e diffusi.

Se la produzione che prima avrebbe generato lavoro per queste professionalità sceglie di recidere il modello classico a favore di sviluppo e generazione sintetica, allora la minaccia diventa reale: non è una sostituzione del singolo ruolo, ma una compressione strutturale della filiera, che rischia di sottrarre opportunità prima ancora che il set venga avviato.

Autorialità: dal “regista-autore” alla co-autorialità reticolare

Per comprendere in modo non impressionistico il nucleo delle criticità e delle possibilità introdotte dall'AI generativa in rapporto alle diverse figure autoriali del cinema, appare metodologicamente necessario ricondurre la discussione alla genealogia teorica che, nel secondo dopoguerra, ha contribuito a istituzionalizzare e normativizzare il concetto di autore in ambito

filmico. In tale prospettiva, la *politique des auteurs* sviluppata nel contesto dei *Cahiers du cinéma* non va intesa come mera rivendicazione romantica del genio individuale, bensì come dispositivo critico volto a individuare all'interno di un'arte intrinsecamente collettiva e industrialmente mediata, il principio di coerenza formale e di continuità stilistico-tematica che consente di attribuire a un soggetto determinato una responsabilità estetica riconoscibile.

È precisamente in questa cornice che si colloca l'intervento di François Truffaut in *Une certaine tendance du cinéma français*⁴, dove l'autore opera una distinzione netta tra *metteurs en scène*, registi intesi come esecutori funzionali di sceneggiature e convenzioni produttive, e *auteurs*, ossia cineasti in grado di imprimere alla totalità dell'opera una visione personale, traducibile in una forma stilistica riconoscibile. L'autorialità, in questa accezione, non coincide con la titolarità esclusiva dell'ideazione, bensì si manifesta come traccia: ricorrenza di motivi iconografici, persistenza di ossessioni narrative, preferenze compositive e regimi della messa in scena che attraversano la filmografia, configurano una sorta di firma, leggibile retrospettivamente come principio organizzatore dell'insieme.

La riflessione di André Bazin, pur assumendo una postura meno prescrittiva, contribuisce a consolidare il nucleo concettuale di tale impostazione, infatti in *De la politique des auteurs*⁵ Bazin non si occupa di assolutizzare l'autore, quanto ne delimita la portata, chiarendo che l'autorialità cinematografica si costituisce precisamente nel confronto con i vincoli del sistema produttivo: l'autore è colui che trasforma le determinazioni industriali, economiche e collaborative del film in occasioni di invenzione, preservando un controllo effettivo sulle principali articolazioni della costruzione filmica (messa in scena, direzione degli attori, montaggio, gestione dello spazio e del tempo, dispositivi di visione).

Ne deriva che l'autorialità non può essere ridotta a un attributo personale o a un gesto originario, ma va compresa come intenzionalità unificante: una funzione di orchestrazione che integra elementi eterogenei, tecnici, performativi, narrativi, visivi, entro un orizzonte di senso coerente, rendendo il film identificabile come esito di una coscienza creativa che, pur operando in un campo di forze collettivo, riesce a stabilire un regime di unità formale. È precisamente questa concezione "forte" dell'autore, insieme critica, storicamente situata e teoricamente operativa, che costituisce un passaggio imprescindibile per interrogare come, e a quali condizioni, l'AI generativa possa ridefinire (o destabilizzare) le coordinate tradizionali dell'attribuzione autoriale nel cinema contemporaneo.

Quando uno sceneggiatore-regista utilizza ChatGPT per l'elaborazione dei dialoghi, Midjourney per la generazione di concept visivi o Kling per la produzione di sequenze video, l'intenzionalità autoriale non si configura più come emanazione lineare di una visione individuale, bensì come esito emergente di una negoziazione continua tra agency umana e processualità algoritmica. In termini *latouriani*, l'atto creativo trova espressione nel suo concetto di *natura dell'azione* che si distribuisce tra attanti umani e non-umani, influenzati vicendevolmente, all'interno di una configurazione reticolare in cui l'agency non è una capacità individuale, bensì un risultato di associazioni dinamiche che facilitano o costringono⁶. L'output algoritmico non rappresenta un semplice strumento esecutivo, ma un operatore di trasformazione che riorganizza lo spazio delle possibilità espressive attraverso architetture neurali fondate su miliardi di parametri interconnessi e strutturati secondo logiche probabilistiche.

La creazione assume così una configurazione reticolare e intrinsecamente

co-autoriale: ogni decisione, dalla formulazione del *prompt* alla selezione e valutazione dell'*output*, attiva catene di elaborazione che attraversano molteplici livelli della rete neurale, addestrata su *dataset* eterogenei. Da tale attraversamento emergono inattese biforcazioni semantiche e visive che retroagiscono sull'idea originaria, inducendo un processo di riformulazione e di progressivo *tuning* dell'intenzione creativa.

Questa forma di autorialità semi-delegata o distribuita non coincide con la tradizionale natura collaborativa del cinema, in cui sceneggiatore, direttore della fotografia o montatore contribuiscono all'opera sotto l'egida di una regia unificante. Nel caso dei sistemi generativi, la collaborazione si istituisce con dispositivi computazionali privi di intenzionalità in senso fenomenologico, almeno fino all'eventuale sviluppo di forme di AGI (*Artificial General Intelligence*), ma capaci di incidere in modo strutturale sull'esito estetico attraverso le proprie architetture probabilistiche e i vincoli inscritti nei dati di addestramento.

Il paradosso è evidente: se Truffaut difendeva la figura dell'autore contro la frammentazione del cinema di qualità francese, dove sceneggiatori e produttori limitavano l'autonomia registica, oggi la frammentazione assume una natura differente e diffusa.

In tale prospettiva, l'AI non si limita a estendere le capacità strumentali del regista, ma ristrutturata l'ecologia stessa della produzione culturale, inscrivendosi in quella che può essere letta come una forma di *intelligenza collettiva*, formalizzata e ricombinata computazionalmente sotto la guida dell'intenzionalità umana⁷.

Il paradosso contemporaneo consiste dunque in una nuova frammentazione dell'autorialità: non più conflitto tra ruoli umani all'interno dell'apparato industriale, ma dispersione dell'atto creativo in una rete ibrida di intenzionalità umane e processualità algoritmiche. L'autore si riconfigura come orchestratore di sistemi generativi e come mediatore tra imprevedibilità macchinica e coerenza poetica, assumendo una funzione di meta-regia che seleziona, filtra e integra soluzioni talvolta "allucinatorie", prodotte da modelli statistici addestrati su archivi culturali eterogenei non esenti quindi da *bias derivati*.

L'ontologia del set, la "tirannia del prompt" e le immagini discorrelate

La transizione dall'immagine indicale all'immagine generata, impone una profonda ricalibratura filosofica, introducendo sfide estetiche che minano le fondamenta stesse della percezione cinematografica. Al centro di questo dilemma si colloca quella che può essere definita la "tirannia del *prompt*". L'illusione contemporanea risiede nella convinzione che il linguaggio verbale possa mappare e tradurre esaustivamente la densità dell'esperienza visiva, tuttavia, un *prompt* di testo, per quanto iper-dettagliato non riuscirà mai a codificare il *caos turbinante* della realtà materica.

Un eloquente esempio a cui si può accostare questo concetto, è certamente il primo piano di Lady Lyndon nel capolavoro di Stanley Kubrick *Barry Lyndon* (Id., 1975): l'espressione dell'attrice racchiude una complessità emotiva e una stratificazione di vissuto che una lista di aggettivi (malinconica, enigmatica, trattenuta) può solo sfiorare superficialmente. Allo stesso modo in cui nessuna enumerazione verbale può codificare la capacità di un attore di tradurre un'emozione umana nata dal vissuto profondo dell'esperienza, così nel *prompting* il testo e l'immagine si traducono l'un l'altro solo in modo epidermico. A livello ancora più basilare, una semplice fotografia



di una mano umana poggiata su un tavolo contiene una quantità inesauribile di storia fisica; le pieghe del palmo raccontano i mesi dello sviluppo fetale, le variazioni del tono della pelle sono il registro fedele di decenni di esposizione solare, i calli testimoniano anni di lavoro manuale o di scrittura, persino il legno del tavolo sullo sfondo porta con sé la traccia dei modelli meteorologici regionali che ne hanno determinato le venature, e, per estensione, la storia del territorio da cui proviene. In ogni frammento di realtà autentica, parafrasando William Blake, è come se si accedesse ad «un mondo in un granello di sabbia» in cui vi è una densità storica e accidentale che l'intelligenza artificiale, priva di un'esperienza pregressa nel mondo fisico, non può generare organicamente.

Questa perdita di densità storica conduce al concetto dei *metadati invisibili*. Quando lo spettatore assiste alla celebre sequenza di *Mission: Impossible – Rogue Nation* (Id., McQuarrie, 2015), in cui Tom Cruise è letteralmente appeso all'esterno di un aereo in decollo, l'impatto emotivo travolgente non deriva dalla mera estetica dell'inquadratura, o comunque in parte, in quanto visivamente l'immagine potrebbe essere replicata con relativa facilità tramite effetti in CGI o intelligenza artificiale; tuttavia l'eccitazione scaturisce fondamentalmente da un "metadato" esterno all'immagine stessa: la consapevolezza fattuale che un essere umano, per di più l'attore stesso senza l'ausilio di stuntman, ha realmente affrontato quel rischio nello spazio fisico.

Storicamente, il cinema ha sempre risposto a un'etica della verità materiale: come argomentato da Bazin nell'*Ontologie de l'image photographique*⁸; l'arte cinematografica non è solo produzione di immagini esteticamente appaganti, ma un'esplorazione incarnata della condizione umana; l'intelligenza artificiale, al contrario, produce simulazioni. Di conseguenza, per quanto un video generato sinteticamente possa risultare iper-realistico e percettivamente ineccepibile, esso rimane ontologicamente privo di quell'ancoraggio alla realtà fisica, la cosiddetta natura indessicale della fotografia, che rende l'arte profondamente risonante. Per capovolgere un celebre aforisma di Oscar Wilde, la simulazione algoritmica è, in questo contesto, una «bugia ben raccontata» a cui manca il peso materico del reale.

Questa frattura ontologica trova una rigorosa sistemazione teorica nelle riflessioni di Lev Manovich e Shane Denson. Analizzando l'estetica post-mediale, Manovich evidenzia come il software abbia eroso i confini tradizionali dei media, facendo convergere fotografia, ripresa dal vivo e animazione in un unico «meta-medium»⁹ computazionale, pertanto nel paradigma digitale, il cinema perde la sua natura esclusiva di registrazione indicale della realtà per diventare, di fatto, una sottocategoria della pittura e dell'animazione¹⁰.

Denson compie un ulteriore passo in avanti teorizzando il concetto di «immagini discorrelate»¹¹ (*discorrelated images*) per descrivere l'attuale orizzonte post-cinematografico. Nell'era computazionale e dell'AI, l'immagine si sgancia definitivamente dalla percezione e dalla temporalità umana, i processi di generazione, compressione e distribuzione avvengono in intervalli micro-temporali, gestiti autonomamente da algoritmi e *codec* che operano al di sotto della soglia della nostra coscienza. Si genera così quello che Denson definisce un «orrore della discorrelazione»: un ecosistema visivo in cui i soggetti sono esposti a flussi di dati che eccedono le facoltà cognitive umane, recidendo irrimediabilmente quella connessione organica e fenomenologica che legava lo spettatore alla natura tattile e spaziale del cinema tradizionale. Tuttavia, è essenziale problematizzare tale frattura ontologica alla luce dello statuto epistemologico dello spettatore. L'efficacia di questo ancoraggio al reale, e la conseguente risonanza emotiva, dipendono infatti in modo stringente dal grado di consapevolezza di chi fruisce l'esperienza visiva. Qualora l'osservatore fosse mantenuto all'oscuro della matrice sintetica dell'immagine, l'intero paradigma percettivo subirebbe un radicale ribaltamento; se nella mente del pubblico persiste invariato il "metadato" extra-diegetico, ovvero la consolidata credenza pregressa che Tom Cruise esegua personalmente le proprie acrobazie sfidando concretamente la morte, una generazione algoritmica dotata di un fotorealismo assoluto e di una rigorosa mimesi registica finirebbe per eludere persino lo scrutinio critico più avveduto.

In questo scenario di perfetta simulazione, il patto fiduciario tra schermo e spettatore viene "hackerato" alla radice: l'emozione travolgente, l'adrenalina e la tensione scaturirebbero intatte, dimostrando come, nell'era post-mediale, l'affetto e il brivido non risiedano più necessariamente nell'impronta fisica della luce sulla pellicola (la pura indessicalità), ma si fondino sul costrutto cognitivo e sull'orizzonte d'attesa di chi guarda. Di conseguenza, la «bugia ben raccontata» dall'algoritmo, se sorretta dall'ignoranza circa la sua reale natura artificiale, finisce paradossalmente per produrre i medesimi effetti somatici e psicologici della verità materica. Il rischio mortale dell'attore, pur eliminato dal piano fisico, sopravvive come una *figura spettrale*¹² che insiste nell'orizzonte percettivo dello spettatore: una presenza-assenza che opera secondo la logica della *hauntology*. In tal modo, la simulazione algoritmica non cancella il reale, ma ne produce un effetto, configurandosi come simulacro capace di generare conseguenze affettive autentiche¹³, mentre l'ancoraggio al referente si trasforma in un effetto di discorso e di credenza¹⁴.

Nuove condizioni simulacrali, la migrazione dell'aura e la necromanzia digitale

A fronte di questa sopravvivenza del gesto umano sotto forma di fantasma informatico o figura spettrale, sorge spontaneo un interrogativo di natura squisitamente estetica: è ancora legittimo, in un ecosistema dominato dalla sintesi algoritmica, parlare di aura nell'accezione introdotta da Walter Benjamin? Nel suo fondamentale saggio sull'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, il filosofo tedesco legava indissolubilmente l'aura all'*hic et nunc*, ovvero all'esistenza irripetibile, storica e materiale dell'originale. In questa prospettiva ortodossa, il simulacro dell'attore, sganciato dalla gravità del set, privo di respiro e generato nel *non-luogo Augéano*¹⁵ del calcolo computazionale, dovrebbe risultare un guscio vuoto, la negazione stessa dell'autenticità.

Tuttavia, la persistenza di un forte impatto empatico nello spettatore suggerisce un paradigma diverso, che trova una rigorosa formulazione teorica nel saggio *La migrazione dell'aura, ovvero come esplorare l'originale attraverso le sue copie*¹⁶, firmato da Bruno Latour e Adam Lowe. In questo testo, gli autori decostruiscono l'assunto malinconico secondo cui la riproduzione sviscerava inesorabilmente l'essenza dell'opera. Al contrario, essi teorizzano che l'aura non sia un attributo statico, fragile e destinato a dissolversi con la copia, ma piuttosto una proprietà dinamica e performativa, capace di "migrare" all'interno di facsimili o riproduzioni tecnologicamente ed esteticamente dense. Applicando questa lente all'orizzonte post-cinematografico, il corpo digitale di Tom Cruise cessa di essere una mera contraffazione algoritmica per configurarsi come un inedito facsimile computazionale. Il metadato della sua audacia fisica agisce come un vettore: esso permette all'aura della sua identità materica di transitare dal corpo in carne ed ossa al suo doppio sintetico. In questo processo, l'intelligenza artificiale non annienta l'originale, ma ne diviene il nuovo supporto ospitante. L'aura del rischio, del sudore e della mortalità umana migra all'interno delle maglie invisibili dei codec e dei modelli generativi. Questa figura spettrale si eleva così a simulacro denso, in cui la perdita dell'impronta fotografica viene compensata da una rilocalizzazione dell'aura, permettendo all'immagine discorrelata di pulsare con la stessa vibrante tensione di una presenza tangibile.

Se l'aura dunque si emancipa dal feticcio dell'originale per transitare dinamicamente all'interno del facsimile computazionale, è il sostrato biologico dell'attore a subire l'urto ontologico più severo di questa transizione. Di fronte all'irruzione del "doppio sintetico", la profilmia, storicamente fondata sulla fisicità ineludibile del performer, subisce una radicale destrutturazione polarizzando l'establishment hollywoodiano tra l'angoscia della totale obsolescenza e le lusinghe di un'immortalità algoritmica.

In questa delicata fase transitiva della materia (in tutti i sensi), si assiste ad una strenua difesa del patto umanistico: autori come James Cameron tracciano un confine invalicabile tra la *performance capture*¹⁷, concepita per tracciare e preservare la sacralità muscolare e spirituale del momento attore-regista, e l'AI generativa pura, percepita come una deriva aberrante che rimuove alla radice il fattore umano. Una postura condivisa in termini più pragmatici è quella di Ben Affleck il quale, in un recente e discusso intervento al podcast *The Joe Rogan Experience*¹⁸ nel gennaio del 2026 insieme con Matt Damon, ha derubricato l'algoritmo a mero "artigiano" o strumento elettrico; per i due attori, l'AI attuale rimane costituzionalmente priva di quel gusto estetico, di quell'ironia e di quelle micro-fratture emotive necessarie per elevare un costrutto sintattico o visivo a vera opera d'arte.

Tuttavia, queste prese di posizione resistono a fatica di fronte a una prassi industriale che sta già metabolizzando un paradigma di ibridazione totale, in cui l'ontologia fisica e quella sintetica collassano in tempo reale, proponendo un potenziamento *trans-umano* del corpo scenico.

Se questa ibridazione aveva trovato un costoso prologo nel ringiovanimento post-prodotto di Harrison Ford in *Indiana Jones e il quadrante del destino* (*Indiana Jones and the Dial of Destiny*, Mangold, 2023), essa si è radicalizzata nel film di Robert Zemeckis *Here* (Id., 2024); qui il software generativo *Metaphysic Live* ha agito come una "maschera digitale" simultanea, applicando il *face-swapping* congiuntamente al *de-aging* direttamente sui monitor del set, permettendo al regista di dirigere la performance di Tom Hanks alterata in presa diretta e annullando così la frammentazione temporale tra ripresa e post-produzione.



Una simile mimesi chirurgica ha investito anche l'ecosistema sonoro: in *The Brutalist* (Id., Corbet, 2024), per garantire a un misurato Adrien Brody l'assoluta autenticità di un complesso accento ungherese, la produzione non ha delegato l'interpretazione a un generatore vocale autonomo, ma si è affidata alla società Respeecher per operare una conversione vocale. Il software ha mappato la pronuncia dei madrelingua sulla recitazione originale, alterando specifiche consonanti ma preservando intatto il bagaglio emotivo dell'attore e dimostrando come l'algoritmo possa fungere da innesto protesico piuttosto che da mero sostituto. Questa specifica ingerenza tecnologica ha peraltro innescato una veemente controversia in seno all'Academy alla vigilia degli Oscar 2025: l'accusa, mossa da frange puriste della critica, paventava che l'uso dell'intelligenza artificiale avesse di fatto generato e compromesso l'autenticità dell'interpretazione, mettendone a rischio la candidabilità¹⁹. La bufera mediatica (*backlash*) si è placata solo quando la produzione e il team tecnico hanno dimostrato inequivocabilmente come il processo fosse assimilabile a una complessa iper-correzione artigianale (una sorta di CGI fonetica) atta a preservare la matrice organica dell'attore, dissipando così lo stigma della clonazione sintetica e legittimando, in ultima istanza, la vittoria dell'Oscar come Miglior attore protagonista da parte di Brody.

Il paradosso istituzionale non è però una novità del presente. Quarant'anni prima, alla cinquantacinquesima cerimonia degli Academy Awards (Premi Oscar) del 1983, si consumò un episodio speculare e per certi versi ancora più clamoroso: *Tron* (Id., Lisberger, 1982), il film con la CGI più avanzata di quell'anno, fu squalificato dalla categoria Miglior effetti visivi dall'Academy, che ne giudicò l'uso della computer grafica una forma di imbroglio²⁰.

Questo inesorabile scivolamento verso la simulacralità sintetica culmina, infine, nell'esplicita mercificazione del soggetto sintetico, spalancando un controverso confine etico e commerciale.

L'estrema frontiera di questo collasso ontologico e della conseguente mercificazione del simulacro si spinge, tuttavia, ben oltre la classe attoriale vivente, addentrandosi nell'incerto e inesplorato territorio della "necromananza digitale". Il corpo e il volto dell'attore defunto, trasmutati in archivi di dati infinitamente plasmabili, divengono proprietà intellettuali sfruttabili ben oltre i limiti biologici dell'esistenza. Nel panorama del blockbuster contemporaneo, questa prassi ha innescato un profondo disorientamento estetico. Anche se non direttamente riconducibile all'uso di AI generativa, ne è un esempio emblematico *The Flash* (Id., Muschietti, 2023), pellicola in



cui la sequenza del “collasso dei multiversi” funge da vero e proprio mausoleo digitale: icone del passato come *Superman* (Id., Donner, 1978) con Christopher Reeve o il *Batman* (*Batman: The Movie*, Martinson, 1966) con Adam West vengono esumate sotto forma di ectoplasmi in CGI. L'impatto fenomenologico, tuttavia, scivola drammaticamente nella cosiddetta *uncanny valley* (la zona perturbante)²¹, riducendo l'aura storica dell'attore a un mero *fan-service* algoritmico, svuotato di peso materico.

Ancor più vertiginoso, per i suoi cortocircuiti meta-testuali, è il caso di *Alien: Romulus* (Id., 2024), dove il regista Fede Álvarez ha riportato in vita le fattezze e la voce del compianto Ian Holm per fargli interpretare l'ufficiale medico Rook. Ci si trova qui di fronte a un paradosso ontologico assoluto: un essere umano defunto viene ri-generato sinteticamente dal *machine learning* per interpretare, a sua volta, una creatura sintetica (un androide). Questa operazione, pur essendo stata avallata legalmente dagli eredi, ha sollevato un vespaio di polemiche critiche circa la legittimità del *necro-acting*, interrogando il fragile confine tra l'omaggio nostalgico e la profanazione dell'agentività artistica originaria del performer²².

Ma è nel campo pubblicitario che la riallocazione dell'aura tocca il suo apice di puro e cinico sfruttamento capitalistico. Emblematica, in tal senso, è la campagna promozionale lanciata nel dicembre 2024 da Dr. Dre e Snoop Dogg per il loro marchio di liquori Still G.I.N. dove attraverso modelli generativi iper-realistici curati dalla società Metaphysic (la medesima del già citato *Here*), lo spot ha “resuscitato” Frank Sinatra e Sammy Davis Jr. calandoli in un lussuoso nightclub contemporaneo per brindare e avallare commercialmente il gin dei due rapper. In questo scenario, le figure spettrali vengono denudate di qualsiasi finalità esplorativa o artistica per essere ridotte a testimonial perpetui, e la loro identità, carisma e sostrato culturale, vengono sradicati dal contesto storico in cui hanno vissuto, venendo riassemblati come docili manichini corporativi.

Questa prassi sancisce la definitiva trasformazione del volto umano in un database commerciale, una condizione che rende sempre più urgenti gli sforzi legislativi, come le recenti e pionieristiche leggi emanate dallo Stato di New York (2025) a tutela del *post-mortem Right of Publicity*²³, per arginare l'inesorabile scivolamento dell'eredità artistica verso un vero e proprio necro-capitalismo dell'immagine.

Tuttavia oggi è la classe attoriale vivente a cedere alla seduzione della monetizzazione algoritmica, trovandosi di fronte alla probabile quanto dura

possibilità di dover competere, non solo con una lista di affermati colleghi viventi, ma anche con un vastissimo catalogo di volti e voci che hanno segnato la storia del cinema e della televisione.

In questo scenario, sono ormai numerosi i casi di forte risonanza e peso mediatico, un esempio è certamente quello dell'icona novantaduenne Michael Caine che, affidandosi a piattaforme miliardarie come ElevenLabs, ha inserito il proprio timbro vocale in un *marketplace* digitale per la narrazione perpetua di audiolibri, giustificando la mossa come una celebrazione tecnologica dell'umanità. Ancor più emblematico è stato il recente confronto tra Matthew McConaughey e Timothée Chalamet durante il CNN & Variety Town Hall Event²⁴, dove McConaughey ha difeso la cessione dei propri diritti vocali (sempre ad Elevenlabs) per tradurre automaticamente le sue newsletter in spagnolo, rivendicando l'efficienza di un'espansione globale priva di sforzo fisico, sollevando però i timori delle nuove generazioni di attori circa un mercato saturato da “fantasmi” illustri.

Il nervo scoperto di questo ecosistema rimane, inesorabilmente, la vulnerabilità del consenso: la celebre vertenza del 2024 tra Scarlett Johansson e il CEO di OpenAI, Sam Altman, accusato di aver clonato subdolamente la voce dell'attrice per l'assistente vocale Sky (evocando inquietantemente le dinamiche del film *Lei, Her, Jonze*, 2013), ha certificato il definitivo collasso del paradigma classico. Il volto e la voce umana, un tempo garanti indicali e inalienabili della verità cinematografica, sono oggi ridotti a *dataset* espropriabili, rendendo drammaticamente urgente una ricalibrazione dell'impalcatura legislativa globale a tutela del diritto di immagine nell'era della sua infinita riproducibilità generativa.

Dalla generazione all'editabilità: il paradosso della “scatola nera” e i nuovi pirati

Mentre i teorici dei media interrogano la perdita di verità dell'immagine sintetica, la prassi produttiva evidenzia una drastica erosione dell'effettivo controllo autoriale sulla *mise-en-scène*. Nikola Todorovic, innovatore nel campo degli effetti visivi e pioniere dell'integrazione tra intelligenza artificiale e CGI (Wonder Dynamics), ha brillantemente delineato il limite strutturale dell'AI generativa contemporanea, individuandolo nell'insanabile conflitto tra generazione ed editabilità.

Attualmente, i generatori *text-to-video* di punta (come Kling 3.0, Runway Gen-4.5, Sora o Ray 3.14) funzionano a tutti gli effetti come “scatole nere” (*black boxes*)²⁵: il creatore inserisce un *prompt* testuale e la rete neurale restituisce un output video bidimensionale finito. Tuttavia, la regia cinematografica è storicamente un'arte fondata sulla precisione chirurgica dell'intenzione, del controllo spaziale e dell'iterazione col mondo esperibile; in questo senso se un AI Director ottiene un'inquadratura sintetica visivamente straordinaria ma desidera apportarvi una correzione infinitesimale, ad esempio, sollevare il braccio di un personaggio del dieci per cento o spostare un riflesso di luce, si scontra con un muro invalicabile, in quanto modificare il *prompt* per aggiustare quel singolo dettaglio porta, quasi invariabilmente, l'algoritmo a rigenerare l'intera sequenza da zero. Questo avviene perché il modello probabilistico non possiede alcuna reale comprensione semantica o tridimensionale dello spazio scenico; esso si limita a calcolare stocasticamente *pattern* di pixel. Di conseguenza, il nuovo output altererà casualmente anche quegli elementi compositivi, illuminotecnici, scenogra-

fici, fisici o recitativi che nella generazione precedente risultavano perfetti, intrappolando l'autore in un circolo vizioso di tentativi ciechi.

Perché la figura del regista possa emanciparsi da questa costrizione passiva, che abbiamo definito come la “tirannia del *prompt*”, Todorovic avverte che l'industria deve necessariamente compiere un balzo verso una multimodalità tridimensionale²⁶. Il futuro della produzione sintetica non risiederà nel video piatto generato in blocco, ma nella scomposizione algoritmica dell'*output* in asset 3D gaussiano (come sta sperimentando World Labs) e nativamente editabili: la *mesh* del personaggio, i set di luci virtuali e il tracciamento della macchina da presa devono essere editabili. Solo nel momento in cui il creatore potrà “entrare” virtualmente nello *spazio latente* e manipolare la singola stringa geometrica (come riposizionare manualmente un arto mantenendo inalterato il resto della scena), la responsabilità autoriale verrà ripristinata. Si passerà così da una generazione d'immagini prettamente *slot-machine* a una vera e propria direzione artistica.

Questo braccio di ferro per il controllo dei mezzi di produzione assume connotati ancor più profondi se inquadrato nella prospettiva storica suggerita dallo stesso Todorovic, il quale traccia un affascinante parallelo tra l'avvento dell'AI e la genesi di Hollywood. Agli albori del ventesimo secolo, la nascente industria cinematografica statunitense, concentrata nel New Jersey, era stritolata dal monopolio della Motion Picture Patents Company (MPPC) fondata da Thomas Edison. Attraverso un consorzio spietato, Edison controllava i brevetti di tutte le tecnologie fondamentali: pellicole, macchine da presa e proiettori, pertanto i cineasti indipendenti erano totalmente assoggettati a questo *gatekeeper* tecnologico.

L'esodo verso la California meridionale non fu dettato solo dal clima favorevole alle riprese in esterni, ma fu in sostanza, un sistematico atto di pirateria: i produttori fuggirono verso ovest perché la giurisdizione californiana era, all'epoca, notevolmente più indulgente (o inefficace) nel perseguire l'infrazione dei brevetti della East Coast. Hollywood è nata anche, storicamente, da una ribellione legale volta a democratizzare l'accesso ai mezzi di produzione.

Oggi, l'intelligenza artificiale generativa incarna una nuova, dirompente ondata di pirateria sistemica. L'ostilità massiccia di una parte cospicua dell'establishment hollywoodiano verso questi strumenti, culminata nei durissimi scioperi della Writers Guild e della SAG-AFTRA del 2023, nonché nelle innumerevoli class action per violazione del copyright intentate contro colossi come Midjourney e OpenAI, non scaturisce esclusivamente da pur legittime apprensioni etiche. Essa affonda le radici nel terrore industriale di perdere un secolare monopolio produttivo, dove l'AI, bypassando le macchinose e costosissime filiere tradizionali degli effetti visivi, disintegra il *gatekeeping* economico, consentendo potenzialmente a un autore indipendente di sintetizzare architetture visive da blockbuster dal proprio computer. Esattamente come avvenne con la fuga dal cartello di Edison, l'algoritmo minaccia di ribaltare in modo asimmetrico i rapporti di forza che da oltre un secolo governano l'accesso al capitale creativo.

Il caso Seedance 2.0

L'incarnazione più recente e dirompente di questa complessa ricerca di agenzialità all'interno dello spazio latente, e della conseguente deflagrazione della pirateria algoritmica, è perfettamente sintetizzata dal caso Seedance 2.0.



Rilasciato nel febbraio del 2026 da ByteDance, questo modello generativo si propone programmaticamente di superare (o forse diametralmente di esasperare) la passività stocastica delle “scatole nere” di prima generazione. Dal punto di vista tecnico, Seedance 2.0 introduce un paradigma di controllo registico avanzato e di narrazione *multi-shot* nativa, integrando peraltro la sintesi simultanea e nativa di audio e video. Tuttavia, è stata proprio l'incredibile efficienza mimetica di questa infrastruttura a innescare un cortocircuito percettivo e legale senza precedenti. L'apice di questa crisi si è materializzato a poche ore dal lancio, quando il regista irlandese Ruairí Robinson ha diffuso in rete una sequenza autoconclusiva di quindici secondi in cui i simulacri iper-realistici di Tom Cruise e Brad Pitt si affrontano in un brutale e coreografico corpo a corpo su un tetto²⁷, senza alcuna incertezza di *morphing* o di goffi movimenti “antigravitazionali” facenti parte di quella famiglia di tipici e imprevedibili problemi allucinogeni, soprattutto in ambito coreografico.

Generata attraverso un basilare *prompt* testuale di sole due righe, l'inquadratura esibiva una perizia tecnica e una resa fotografica (comprendente movimentazione macchina, coerenza della luce, sincronia e timbrica labiale oltre che espressiva) tali da scuotere le fondamenta dell'establishment hollywoodiano. L'impatto fenomenologico della clip ha suscitato reazioni di autentico sgomento all'interno della categoria autoriale, culminate nel tanto discusso intervento su un post X di Rhett Reese, celebre sceneggiatore del franchise di *Deadpool*, dove condividendo il video, ha lapidariamente sentenziato: «Odio dirlo. Probabilmente per noi è finita» («I hate to say it. It's likely over for us»)²⁸. Ribattendo agli scettici, lo sceneggiatore ha chiarito come il vero terrore non derivasse dalla mera clip in sé, ma dalla constatazione empirica che, in un orizzonte ormai imminente, un singolo individuo dalla propria postazione domestica sarà in grado di sintetizzare opere audiovisive in tutto e per tutto indistinguibili dalle titaniche produzioni degli *studios*.

Questo mutamento dalla teoria alla prassi ha funto da innesco per una colossale vertenza istituzionale, concretizzando l'incubo della pirateria mediale: non si sono fatti attendere Major e conglomerati dell'intrattenimento come The Walt Disney Company, Paramount e Netflix che hanno immediatamente notificato a ByteDance durissime diffide legali (*cease-and-desist*), accusando l'azienda di una violazione sistematica e su vasta scala del diritto d'autore. Il modello si è infatti dimostrato capace di aggirare i deboli presidi di sicurezza per generare, senza alcun filtro, riproduzioni e crossover non autorizzati di franchise fieramente protetti, da *Squid Game* fino agli asset dell'universo Marvel e DC, mentre la Motion Picture Association (MPA) e il

sindacato SAG-AFTRA sono scesi in campo per condannarne la spregiudicata clonazione di volti e identità attoriali senza consenso.

Il caso Seedance 2.0, sublimato dallo scontro sintetico tra Cruise e Pitt, cristallizza così il paradosso definitivo dell'era post-mediale: nel momento stesso in cui la tecnologia affina i propri strumenti per concedere all'autore un controllo formale sull'immagine generata, essa dissolve irrimediabilmente l'inviolabilità della proprietà intellettuale, fagocitando l'intera eredità pop-culturale per tramutarla in uno sconfinato, e altamente conteso, *dataset* a disposizione della creatività collettiva.

Conclusioni: l'orizzonte della reg(i)(a) postumana e il cinema latente

In ultima analisi, la definitiva chiusura della “Parentesi Lumière” non decreta l'estinzione del medium cinematografico, bensì la sua irreversibile trasmutazione ontologica. Come evidenziato nell'attraversamento di queste tensioni industriali ed estetiche, il cinema cessa di essere una pratica estrattiva, fondata sulla registrazione indicale e fotochimica di un reale preesistente, per farsi pratica generativa ed esplorativa all'interno dello spazio latente. In questo ecosistema post-mediale, l'autorialità abbandona l'ideale romantico del creatore solitario e il tradizionale conflitto con l'apparato industriale, per abbracciare una condizione di co-autorialità reticolare: un orizzonte in cui l'intenzionalità umana e l'imprevedibilità stocastica dell'algoritmo negoziano continuamente la messa in scena.

Il corpo dell'attore, un tempo ancoraggio ineludibile di verità materica, sopravvive come figura spettrale e simulacro, costringendoci a ripensare l'aura benjaminiana non più come fragile emanazione dell'*hic et nunc*, ma come un flusso dinamico capace di migrare nel doppio sintetico. Parallelamente, le turbolenze legali e industriali sollevate da paradigmi iper-mimetici come Seedance 2.0 dimostrano che l'infrastruttura giuridica ed economica ereditata dal Novecento, è strutturalmente inadeguata a contenere la nuova pirateria computazionale. Il crollo del *gatekeeping* produttivo sta trasformando l'intera eredità pop-culturale in uno sconfinato *dataset* a disposizione di una creatività collettiva, innescando cortocircuiti sul diritto d'autore che ridefiniranno le regole dell'industria.

La “reg(i)(a) postumana” che emerge da questo scenario non chiede dunque di scegliere tra la disperazione luddista per il plagio statistico e l'entusiasmo acritico per la democratizzazione del mezzo, richiede piuttosto, la maturazione di una nuova postura epistemologica.

Il regista del futuro, l'*AI Director*, non sarà un estrattore di realtà fisica, ma un meta-regista curatoriale: un navigatore capace di domare l'allucinazione macchinica e di guidare l'intelligenza collettiva della rete neurale. In questo nuovo paradigma, lo schermo smette definitivamente di essere una finestra sul mondo fenomenico, per diventare lo specchio riflettente e malleabile del nostro inconscio culturale computazionale.

- ¹ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, edizione critica a cura di F. Valagussa, Einaudi, Torino 2012.
- ² M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967.
- ³ Il concetto di "Parentesi Lumière" è proposto da Andrea Colamedici in *La fine della parentesi Lumière? Cinema, IA e il futuro dell'esperienza visiva e simboleggia la chiusura del periodo ottico/filmico*, parafrasando il concetto di "Parentesi Gutenberg" di Joshua Rothman.
- ⁴ F. Truffaut, *Une certaine tendance du cinema français*, "Cahiers du Cinéma", n. 31, gennaio 1954.
- ⁵ A. Bazin, *De la politique des auteurs*, "Cahiers du Cinéma", n. 70, aprile 1957.
- ⁶ B. Latour, *Riassemblare il sociale. Introduzione alla teoria dell'attore-rete*, tr. it., Meltemi, Milano 2022, pp. 60-80.
- ⁷ P. Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, tr. it., Feltrinelli, Milano 1996, cap. 1-2.
- ⁸ A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, tr. it., Garzanti, Milano 1973, pp. 4-10.
- ⁹ L. Manovich, *Software Culture*, tr. it. di M. Tarantino, Edizioni Olivares, Milano 2010, pp. 30-45.
- ¹⁰ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it. di B. Tarocco, Edizioni Olivares, Milano 2011, pp. 379-385.
- ¹¹ S. Denson, *Discorrelated Images*, Duke University Press, Durham/London 2020, pp. 1-25.
- ¹² J. Derrida, *Spettri di Marx. Stato del debito, lavoro del lutto e nuova Internazionale*, tr. it., Raffaello Cortina, Milano 1994, pp. 21-24.
- ¹³ J. Baudrillard, *Simulacri e simulazione*, tr. it., Cappelli, Bologna 1981, pp. 9-17.
- ¹⁴ R. Barthes, *L'effetto di reale*, in Id., *Il brusio della lingua*, tr. it., Einaudi, Torino 1988, pp. 151-156.
- ¹⁵ M. Augé, *Disneyland e altri nonluoghi*, tr. it., Bollati Boringhieri, Torino 1999, pp. 24-25.
- ¹⁶ B. Latour, A. Lowe, *La migrazione dell'aura ovvero come esplorare l'originale attraverso le sue copie*, tr. it. di Eduardo Ralickas, in "Intermedialités / Intermediality", n. 17 (primavera 2011), pp. 173-205.
- ¹⁷ J. Cameron, Intervista a cura di CTV News, 18 luglio 2023.
- ¹⁸ B. Affleck, M. Damon, Intervista di Joe Rogan, The JoeRogan Experience, YouTube, Gennaio 2026.
- ¹⁹ Zack Sharf, "The Brutalist' Director Brady Corbet Says Adrien Brody and Felicity Jones' Performances Are Completely Their Own Amid AI Dialogue Backlash", *Variety*, 21 Gennaio 2025.
- ²⁰ R. Newby, *How Tron Changed Movies Forever, and Why It Didn't Win an Oscar*, "IndieWire", 9 ottobre 2025.
- ²¹ R. Newby, *The Flash and the Uncanny Valley of Dead Actors*, "The Hollywood Reporter", Giugno 2023.
- ²² F. Álvarez, Interviste promozionali per *Alien: Romulus*, "Los Angeles Times", Agosto 2024.
- ²³ State of New York, *Posthumous Right of Publicity and AI Transparency Laws* (S. 8391/A. 8882), 2025.
- ²⁴ M. McConaughey, T. Chalamet, A CNN & Variety Town Hall Event: Timothée Chalamet and Matthew McConaughey. University of Texas at Austin. Trasmesso su CNN; disponibile su "Variety"/YouTube, febbraio 2026.
- ²⁵ L. Manovich, *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design*, 2023.
- ²⁶ N. Todorovic, *The Revolution Happening in Filmmaking and VFX with Nikola. Bad Decisions* Podcast, ep. 75. Bad Decision Studios, YouTube, 27 novembre 2025.
- ²⁷ Military.com / Syndicated Tech News, *Tom Cruise vs Brad Pitt Deepfake Sparks Copyright Fight With TikTok*, 15 febbraio 2026.
- ²⁸ Rhett Reese (Febbraio 2026). Social media personale X.