

# **From *Miss Polly Had a Dolly* to *THE PØRNØGRAPHØR*: Hallucination as a Strategy of Resistance to the Inert Syncretism of Algorithmic Images in HARIEL's Cinema**

Pietro Lafiandra  
lafiandrapietro@gmail.com

Flavio Pizzorno  
flavio.pizzorno@gmail.com

The article investigates the aesthetic and theoretical implications of image production through generative algorithms, focusing on the short films *Miss Polly Had a Dolly* and *THE PØRNØGRAPHØR* by HARIEL – Italian collective for AI Cinema as case studies. Drawing on Pietro Montani's reflection on the syncretic nature of digital images (*Immagini sincretiche. Leggere e scrivere in digitale*, 2024), it examines how algorithmic images – bound to their verbal labels – exhibit a combinatory and self-referential creativity, a sign of an inert syncretism incapable of producing genuine semantic mediation. This condition is discussed in relation to Vilém Flusser's theory and to the author's necessity to “fight against the apparatus” in order to generate improbable, and thus truly informative, images. In analyzing the visual outcomes produced by text-to-video models, the essay demonstrates how hallucination acquire both aesthetic and cognitive value, becoming an instrument of resistance to the classificatory logics of artificial intelligence.

Keywords: Artificial Intelligence, Cinema, Algorithmic images, Hallucination

## **Da *Miss Polly Had a Dolly* a *THE PØRNØGRAPHØR*.**

### **L'allucinazione come strategia di resistenza al sincretismo inerte delle immagini algoritmiche nel cinema di HARIEL**

Pietro Lafiandra  
lafiandrapietro@gmail.com

Flavio Pizzorno  
flavio.pizzorno@gmail.com

*Questo articolo amplia un precedente contributo pubblicato su ES Journal da Pietro Lafiandra, che si concentrava esclusivamente sul cortometraggio Miss Polly Had a Dolly (Pietro Lafiandra, Flavio Pizzorno, Andrea Rossini, 2023). In questa versione, l'ambito dell'indagine si estende a un secondo cortometraggio, THE PØRNØGRAPHØR – firmato come HARIEL – sviluppando e approfondendo ulteriormente la riflessione del collettivo (Pietro Lafiandra, Flavio Pizzorno – anche autori di questo saggio – e Andrea Rossini) sulle strategie di resistenza alla standardizzazione estetica dell'immaginario algoritmico.*

#### **1. Immagini algoritmiche**

La generazione automatica di immagini si basa oggi su tecniche di *deep learning*, una sottoclasse del *machine learning* che utilizza reti neurali profonde per modellare relazioni non lineari ad alta complessità. L'immagine non è più costruita attraverso regole esplicite, ma emerge dall'addestramento di modelli capaci di apprendere distribuzioni statistiche a partire da grandi insiemi di dati visivi. Le principali architetture contemporanee – dalle *Generative Adversarial Networks* (GAN) introdotte da Goodfellow nel 2014 ai più recenti modelli di diffusione – condividono un principio fondamentale: apprendere la struttura statistica delle immagini per poterla successivamente ricostruire o simulare. Le GAN lo fanno attraverso la competizione tra due reti, un generatore e un discriminatore; i modelli

di diffusione, al contrario, imparano a invertire un processo di degradazione progressiva dell'immagine, ricostruendola iterativamente a partire dal rumore<sup>1</sup>.

A partire da queste architetture, i sistemi *text-to-image* (TTI) e *text-to-video* (TTV) vengono addestrati su dataset molto estesi che associano immagini fisse e immagini in movimento a descrizioni linguistiche<sup>2</sup>. È attraverso queste associazioni che il modello apprende regolarità statistiche tra strutture visive e forme verbali, stabilendo corrispondenze ricorrenti tra configurazioni del linguaggio e configurazioni dell'immagine.

Quando l'utente inserisce un prompt testuale, il modello non interpreta semanticamente le parole, ma le trasforma in rappresentazioni numeriche che mettono in funzione le corrispondenze statistiche apprese tra forme linguistiche e pattern visivi durante la fase di addestramento. L'immagine generata non è quindi la traduzione di un'intenzione semantica, bensì l'esito probabilistico di una procedura di corrispondenza tra pattern linguistici e pattern visivi, in cui il modello seleziona e combina ciò che risulta più compatibile con le distribuzioni statistiche osservate nei dati. L'atto generativo è, in questo senso, una negoziazione tra le forme del linguaggio e le frequenze con cui esse compaiono nei dati di addestramento, mediata dalla logica combinatoria dell'algoritmo.

### 1.1 Un sincretismo inerte

In *Immagini sincretiche. Leggere e scrivere in digitale* (2024), Pietro Montani individua nel funzionamento stesso dei modelli generativi una condizione che definisce come «sincretismo inerte». Con questa espressione Montani designa un regime dell'immagine in cui la prestazione rappresentativa è interamente subordinata ai «costrutti sincretici che collegano tutte le immagini censite a indicizzazioni o etichettature di carattere linguistico<sup>3</sup>» e alla capacità del modello di operare «solo su immagini rasterizzate, ridotte a una griglia di pixel all'interno della quale esse cominciano a ritagliare piccole zone

---

<sup>1</sup> Per approfondire: E. Alpaydin, *Machine Learning*, MIT Press, Cambridge 2016; J. D. Kelleher, *Deep Learning*, MIT Press, Cambridge 2019; I. Goodfellow, J. Pouget-Abadie, M. Mirza, B. Xu, "Generative Adversarial Nets", arXiv: 1406.2661v1 [stat.ML], 2014; R. Rombach, A. Blattmann, D. Lorenz, et al., *High-Resolution Image Synthesis with Latent Diffusion Models*, [arXiv:2112.10752](https://arxiv.org/abs/2112.10752).

<sup>2</sup> F. D'Isa, *La rivoluzione algoritmica delle immagini*, Luca Sossella Editore, Bologna 2024, p. 17.

<sup>3</sup> P. Montani, *Immagini sincretiche. Leggere e scrivere in digitale*, Meltemi, Roma 2024, p. 76.

destinate alla ricerca dei tratti pertinenti necessari per una corretta classificazione»<sup>4</sup>. L'immagine prodotta dall'algoritmo non si emancipa mai dalla parola che la prescrive: non la interpreta, ma la realizza meccanicamente secondo la logica statistica del modello. Il suo spazio semantico è dunque chiuso e autoreferenziale, vincolato alla grammatica del *dataset* che la contiene e ai *pattern* di correlazione che vi sono stati appresi.

In questo senso, il sincretismo sarebbe una condizione ontologica delle immagini prodotte attraverso i modelli generativi di intelligenza artificiale: esse non costruiscono senso attraverso la mediazione tra codici diversi, ma operano come saldature automatiche tra domini semantici senza che intervenga un vero processo di traduzione o interpretazione. La creatività delle immagini algoritmiche non può pertanto essere che combinatoria, priva di intenzione e di contesto, e per lo più incapace di attivare processi di integrazione nello spettatore a causa degli automatismi con cui vengono effettuati gli accoppiamenti parola-immagine. Montani nota, insomma, come ogni immagine algoritmica resti confinata dentro la rete di corrispondenze lessicali che le danno vita, scaturendo da una sanzione del già dato, e come possa prendere «una posizione eccentrica nei confronti del mondo di riferimento solo nella forma della simulazione falsificante»<sup>5</sup>.

Tale struttura comporta per noi implicazioni estetiche decisive: le immagini algoritmiche acquisiscono valore teorico non per la loro potenziale capacità mimetica rispetto a un'immagine della realtà, ma per un'autoreferenzialità procedurale che si manifesta iconograficamente attraverso l'automatismo, permettendo allo spettatore di riconoscere in esse l'impronta del loro modello. In questa prospettiva, l'autore cinematografico che si confronta con l'intelligenza artificiale non può limitarsi a sfruttarne gli innegabili vantaggi produttivi (in quanto a velocità e costi di produzione) ma deve piuttosto mirare a smontare la retorica e l'opacità<sup>6</sup> degli algoritmi generativi TTI e TTV, selezionando quei risultati che possano trasformare il sincretismo delle immagini algoritmiche in materia di riflessione.

---

<sup>4</sup> *Ivi.*, p. 78

<sup>5</sup> *Ivi.*, p. 82

<sup>6</sup> Per approfondire il concetto di *black box*: M. Mitchell, *Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans*, Penguin Random House 2019.



## 1.2 Lotta contro l'apparecchio

Pur consapevoli dell'unicità storica dei meccanismi di produzione delle immagini algoritmiche ci pare utile riprendere l'idea di "apparecchio" come di un sistema chiuso che codifica ogni gesto produttivo entro i limiti del proprio programma (o «un oggetto ludico che simula il pensiero») esposta da Vilém Flusser in *Per una filosofia della fotografia*<sup>7</sup>. Flusser prosegue spiegando come questa simulazione del pensiero sia incompleta e meccanica ma sufficientemente efficace da produrre immagini tecniche secondo un programma predefinito. L'apparecchio fotografico, in quanto giocattolo concettuale che disporrebbe di un programma, è talmente complesso internamente che chi vi gioca (il fotografo) spesso non ne comprende a fondo i processi; eppure, interagendo con esso secondo le regole imposte dal suo programma, il fotografo diventa un funzionario dell'apparecchio stesso<sup>8</sup>. Per Flusser, il fotografo aveva però un modo di produrre immagini improbabili e quindi "informazione", ovvero quello di lottare contro l'apparecchio. Per Flusser "la macchina fotografica non è uno strumento, ma un oggetto ludico... eppure i fotografi non giocano *con* il loro giocattolo, ma *contro* di esso. Si insinuano nella macchina per portare alla luce i trucchi nascosti al suo interno"<sup>9</sup>.

In questa prospettiva, il fotografo non sarebbe più colui che crea liberamente, ma colui che gioca contro l'apparecchio, sfruttandone le regole per produrre immagini improbabili, e quindi capaci di generare informazione, prospettiva a nostro avviso quanto mai attuale nel cinema algoritmico.

Applicata al contesto delle intelligenze artificiali generative – pur nelle ovvie diversità – questa prospettiva si rivela di straordinaria attualità: l'autore non può sottrarsi all'apparato algoritmico, ma può resistergli dall'interno (1) mettendone a nudo le logiche combinatorie o (2) sfruttando quelle immagini in cui l'algoritmo sembra deviare da se stesso. «Lottare contro l'apparecchio», come da invito di Flusser, significa allora non accettare la connaturata tensione mimetica delle immagini algoritmiche, ma selezionare piuttosto quelle immagini che ne rivelino le logiche sottese.

---

<sup>7</sup> V. Flusser, *Para una filosofia de la fotografía*, la marca editora, Buenos Aires 2019, p. 87.

<sup>8</sup> D. Levi Strauss, *Perché crediamo alle immagini fotografiche*, Johan & Levi editore, Monza 2021, pp. 45-46.

<sup>9</sup> V. Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*, Reaktion Books, pp. 26-27, Londra 2000.

Un'ulteriore strategia di resistenza al sincretismo inerte delle immagini algoritmiche è per noi quella di assumere l'allucinazione dell'intelligenza artificiale come una peculiarità ontologica del medium che possa essere tematizzata come dispositivo formale capace di rendere visibili le logiche generative che soggiacciono all'immagine. Nella letteratura specialistica sull'IA generativa e l'estetica digitale, si descrive l'allucinazione come il fenomeno per cui un modello genera contenuti visivi o testuali che *non sono fedelmente ancorati* ai dati di partenza o alla realtà, ma piuttosto prodotti immaginativi o distorti creati dal suo interno. Manovich e Arielli aggiungono che gli output dei sistemi generativi sarebbero «una forma di costante allucinazione», sottolineando però che tali allucinazioni corrispondono comunque abbastanza da vicino alla realtà o alle aspettative umane da essere utili o convincenti<sup>10</sup>.

Alexander Kluge, tra i primi grandi sperimentatori del cinema algoritmico con i suoi *Cosmic Miniatures* (2024) e *Primitive Diversity* (2025), nel suo *The Dragonfly's Eye. My Virtual Camera (AI)* considera parte dell'arte del film che «il materiale e la tecnica si ribellino contro le intenzioni preconcelte»<sup>11</sup>. Per l'autore tedesco gli errori che questa intelligenza artificiale commette nelle sue analisi delle immagini che le si forniscono e nei suoi calcoli sono, in realtà, un elemento positivo. Questi errori hanno quasi sempre una ragione interna e sarebbero altrettanto rivelatori di ciò che questa particolare forma di intelligenza artificiale fa correttamente<sup>12</sup>. Ed ecco che, in tale ottica, assumere l'allucinazione come linguaggio specifico delle immagini algoritmiche permette all'autore di farle deragliare oltre le rigide tassonomie dei *training set*, oltre un mondo già dato, che quindi non potrebbe vedere alcuno sconvolgimento nelle tassonomie con cui i modelli di intelligenza artificiale sono costruiti<sup>13</sup>. Come per Flusser il fotografo autentico è colui che lotta contro l'apparecchio per sottrarsi alla banalità del programma così, oggi, l'autore nel cinema algoritmico è chiamato a trasformare l'allucinazione in

---

<sup>10</sup> E. Arielli, *Made By and for Humans? The Issue of Aesthetic Alignment*, in L. Manovich, E. Arielli (a cura di) *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*, pp. 180-190.  
[https://manovich.net/content/04-projects/179-artificial-aesthetics/manovich\\_and\\_arielli.artificial\\_aesthetics.all\\_chapters\\_final.pdf#:~:text=understatement,who%20also%20operate%20with%20models](https://manovich.net/content/04-projects/179-artificial-aesthetics/manovich_and_arielli.artificial_aesthetics.all_chapters_final.pdf#:~:text=understatement,who%20also%20operate%20with%20models).

<sup>11</sup> A. Kluge, *The Dragon-Fly's Eye. My Virtual Camera (AI)*, Spector Books, Lipsia 2024, p.32.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> P. Montani, *Immagini sincretiche. Leggere e scrivere in digitale*, cit., p. 81.

elemento narrativo, a farne non un difetto da emendare, ma un *luogo di senso*, un varco estetico attraverso cui interrogare criticamente il funzionamento stesso dell'immagine.

## 2. Miss Polly Had a Dolly

### 2.1. Produzione

La realizzazione di *Miss Polly Had a Dolly*<sup>14</sup> ha rappresentato un esperimento sistematico di impiego delle tecnologie *text-to-video* (TTV) nelle diverse fasi della produzione cinematografica. L'intero *corpus* visivo del film è stato generato attraverso una combinazione di strumenti *closed-source* e *open-source*, con l'obiettivo di testare la resa, la coerenza e i limiti estetici dei modelli disponibili al momento della lavorazione (2023). Nella prima sezione del cortometraggio, dedicata alla definizione dell'ambiente narrativo – un laboratorio sotterraneo per la crioconservazione – è stato impiegato Gen-2 di Runway, algoritmo proprietario basato su architetture di diffusione in grado di convertire descrizioni testuali in brevi clip video coerenti. La scelta di un modello chiuso rispondeva alla necessità di ottenere immagini ad alta risoluzione, con un buon grado di continuità spaziale e temporale tra i fotogrammi: elementi indispensabili per simulare un ambiente fisico plausibile e costruire un raccordo diegetico riconoscibile. La seconda sezione del film, incentrata invece su una dimensione mentale e allucinatoria, è stata sviluppata mediante Zeroscope, modello *open-source* capace di generare video a partire da input testuali o da immagini preesistenti, e con Pika. Rispetto a Gen-2, Zeroscope presenta una resa più instabile e una minore aderenza fotorealistica, ma proprio questa fragilità visiva è stata impiegata come risorsa poetica: il rumore, le deformazioni morfologiche e le transizioni incoerenti tra fotogrammi sono stati assunti come segni della fallibilità del sistema, non come difetti da correggere. L'uso di un algoritmo *open-source* ha inoltre consentito un maggior grado di intervento diretto sui parametri di generazione, permettendo di sperimentare in modo più libero sulla costruzione del movimento e sull'intervallo semantico tra *prompt* e risultato.

Sul piano operativo, la produzione si è articolata in un processo iterativo e non lineare. Ogni sequenza è stata generata in numerose varianti – spesso decine per singolo *prompt*

---

<sup>14</sup> <https://www.torinofilmfest.org/it/edizioni/41-torino-film-festival/110/>

– e successivamente selezionata attraverso un lavoro di curatela e montaggio svolto manualmente, in ambiente di editing tradizionale. L’atto di selezione delle immagini è stato più che altro volto a reperire quelle che rivelavano anomalie formali: fluttuazioni di luce, errori prospettici, discontinuità che rendevano percettibile il lavoro dell’algoritmo.

## 2.2 Il fungo atomico

Tra le immagini più emblematiche prodotte nel corso della lavorazione di *Miss Polly Had a Dolly* vi è quella generata a partire dal *prompt* “fungo atomico”, che costituisce un esempio paradigmatico della tensione tra linguaggio e immagine nei sistemi generativi. Di fronte a tale input, l’algoritmo ha restituito simultaneamente due forme: da un lato, l’icona storica dell’esplosione nucleare, la nube a colonna che si innalza nel cielo di Hiroshima, dall’altro, la sagoma di un vero fungo biologico, trasfigurato da venature radioattive e da un bagliore innaturale.

Questo duplice esito non è un’anomalia, ma la manifestazione plastica della logica sincretica propria dei modelli generativi. Privo di competenza semantica e incapace di distinguere tra uso figurato e letterale del linguaggio, il modello elabora le correlazioni statistiche apprese durante l’addestramento e le fonde in un’unica immagine. Nel caso del termine “fungo” — associato nel training set tanto a organismi vegetali quanto alle esplosioni atomiche — si genera un campo semantico eterogeneo che il sistema non è in grado di disambiguare. L’output finale non traduce il concetto unitario di “fungo atomico”, ma la somma delle sue occorrenze: un ibrido che rende visibile la frattura interpretativa del modell



*Figura 1: il fungo “atomico”*

In questa ambiguità si condensa ciò che Montani definisce «sincretismo inerte»: la giustapposizione automatica di codici che non comunicano, ma coesistono in una forma senza mediazione. L'immagine è il precipitato di una relazione puramente meccanica tra parola e immagine, priva di intenzione e di contesto, ma proprio per questo rivelatrice della struttura che la produce. L'errore di senso diventa, paradossalmente, una figura di conoscenza: la macchina, incapace di comprendere la metafora, ne mostra la necessità. L'allucinazione (il fungo micologico che si confonde con la nube nucleare) si trasforma così in una metafora al quadrato, non voluta ma eloquente, che rende visibile il punto cieco del linguaggio computazionale.

Il valore di questa immagine risiede dunque nel suo fallimento simbolico: nell'incapacità dell'algoritmo di restituire una traduzione univoca del testo. È proprio nel cortocircuito tra denotazione e connotazione che si apre uno spazio critico, in cui l'autore può esercitare quella «lotta contro l'apparecchio» evocata da Flusser. Il “fungo atomico” di *Miss Polly Had a Dolly* è allora un'immagine che chiama lo spettatore a un'integrazione, esponendo le logiche operative dell'algoritmo e la sua confusione semantica. Se è vero, come spiegava Nicholas Negroponte, che per essere nostri amici è

necessario che i computer comprendano le nostre metafore<sup>15</sup>, allora, allo stato attuale, il nostro rapporto con gli algoritmi generativi TTI e TTV rientra ancora nel dominio della lotta.

### 2.3. Atleti mutilati

Un altro caso meritevole di attenzione emerso durante la lavorazione di *Miss Polly Had a Dolly* riguarda la sequenza generata a partire dal *prompt* “atleti olimpionici secondo la rappresentazione di Leni Riefenstahl”. L’intento era quello di esplorare il modo in cui l’intelligenza artificiale rielabora un immaginario storico fortemente codificato, quello della purezza formale e della potenza plastica celebrata in *Olympia* (1938), film che traduceva in mito estetico l’ideologia del corpo ariano. Il risultato, tuttavia, si è rivelato sorprendente e perturbante: le figure prodotte dall’algoritmo apparivano deformi, mancanti di arti, attraversate da torsioni anatomiche impossibili. Gli atleti di Riefenstahl, ricreati dal modello, si trasformavano in icone mutilate, simulacri imperfetti e ideali per la ricerca sul *lost in translation* tra umano e macchinico che muoveva il film. Questa metamorfosi involontaria dell’immagine rivela in modo esemplare la fragilità semantica del sistema generativo. L’algoritmo utilizzato all’epoca non possiede una coscienza storica né un senso critico delle rappresentazioni che manipola: elabora i dati del suo addestramento come occorrenze statistiche e si è dimostrato incapace di riformulare correttamente la cinetica dei corpi, la loro forma e le peculiarità specifiche delle rappresentazioni della regista tedesca.

---

<sup>15</sup> N. Negroponte, *The Architecture Machine. Toward a More Human Environment*. MIT Press 1970, p. 23  
105



*Figura 2: prompt: “atleti olimpionici secondo la rappresentazione di Leni Riefenstahl”*

Quest’ immagine è un esempio di come il sincretismo possa produrre effetti estetici non previsti. L’algoritmo, lavorando per associazione cieca, disfa la coerenza ideologica del modello e ne fa affiorare il rimosso. Il risultato non è una rappresentazione del corpo eroico, ma la sua dissoluzione simbolica: un montaggio statistico di frammenti anatomici che, pur privo d’intenzionalità, si fa gesto critico.

### **3. THE PØRNØGRAPHØR**

#### **3.1. Produzione**

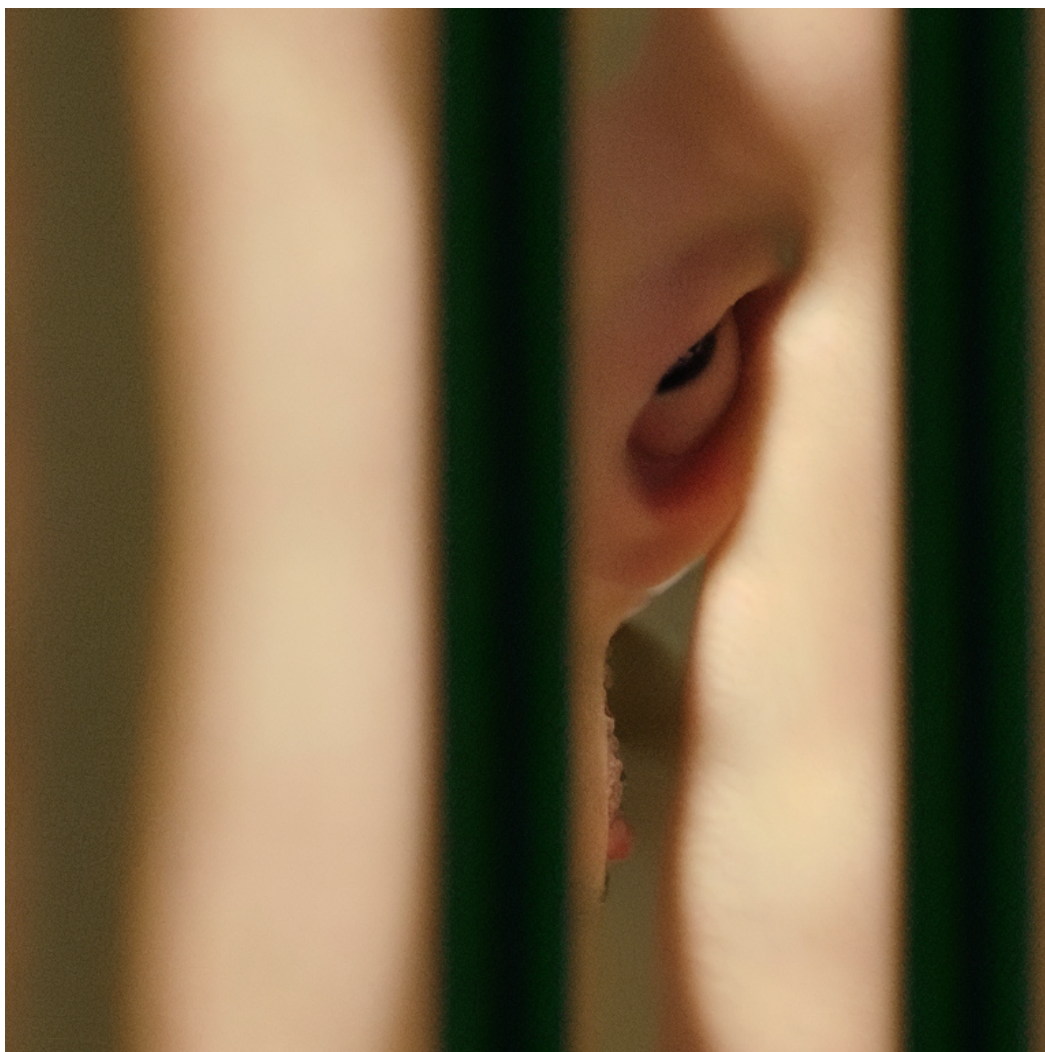
Presentato alla 40esima edizione della Settimana internazionale della critica nel contesto dell’82esima Mostra del cinema di Venezia, *THE PØRNØGRAPHØR* racconta la storia di tre uomini collegati in una videochiamata, incapaci di comprendersi davvero, che diventano protagonisti di un’esperienza lisergica. Tra corpi deformi e immagini che si decompongono, il computer diventa il luogo di un viaggio disturbante e rivelatore: dentro la materia stessa delle immagini digitali, dentro la carne che esse evocano e corrodono, fino a lambire qualcosa di intimo e inconoscibile.

Nella prima sezione del film, la produzione delle immagini si è concentrata sulla generazione di corpi deformi dotati di un’elevata verosimiglianza visiva. Si tratta di allucinazioni sintetiche ottenute tramite Stable Diffusion, modello *open-source* scelto per

la sua capacità di generare corpi nudi fotorealistici e pertanto potenzialmente ingannevoli per lo sguardo umano. Tuttavia, l'obiettivo della ricerca non è mai stato la selezione di un corpo "credibile" tra quelli generati ma piuttosto quella di raccontare una storia che partisse dalle allucinazioni del modello. La domanda che ha orientato il lavoro è stata: come etichettare un'immagine che sfugge sistematicamente ai criteri classificatori con cui i *dataset* organizzano il mondo visivo?

Questa sospensione categoriale ha aperto lo spazio per un metodo basato sull'attesa delle allucinazioni successive, assumendo tali emergenze iconiche come materiale indiziario per la costruzione di una narrazione possibile, pur nella sua evidente eccedenza surrealista. È in questa logica che si colloca il momento in cui l'immagine di un occhio rivolto direttamente verso lo spettatore si è imposta come nodo semantico attorno a cui articolare il primo segmento del film. La sua presenza non è stata pianificata: è emersa dalla reiterazione sperimentale e dall'imprevedibilità che caratterizza il funzionamento generativo dei modelli.





*Figura 3: l'occhio*

Successivamente, per raggiungere il livello di definizione richiesto dal finto piano sequenza della parte centrale che parte da un lento *zoom-in* nell'occhio e che si risolve in una serie di inquadrature di corpi deformi in bassa definizione, è stato necessario ricorrere a un algoritmo proprietario, in grado di produrre *output* ad alta risoluzione e garantire una resa più precisa della materialità sintetica della carne. Anche in questo caso, però, la produzione è rimasta segnata da una componente aleatoria: il *prompt* impiegato per generare l'immagine prevedeva la presenza di alcuni elementi – ad esempio dei sofà – che il modello, tuttavia, ha omesso. Tale omissione non ha rappresentato per noi un fallimento, bensì una traccia ulteriore del carattere dialogico del processo generativo: l'immagine finale è il risultato di una negoziazione continua con l'algoritmo, fatta di tentativi e ricalibrature, più che di una pianificazione deterministica.

La terza e ultima parte si compone invece di una serie di esseri deformi scaturiti dall'animazione dell'algoritmo I2VGEN di alcuni *still frame* di deformità precedentemente generate con Stable Diffusion ma scartate dalla sequenza iniziale. Su queste è stato generato un *deepfake* del volto di un attore utilizzando Face Fusion, *tool* capace di effettuare il *face-swap* mappando i volti anche all'interno di figure a bassa risoluzione.

### 3.2 Allucinazioni contro la gerarchizzazione dei corpi

Riassumendo, eccezion fatta per la sezione centrale del film, composta da un piano sequenza prodotto attraverso Kling, il cortometraggio è costituito in gran parte da una serie di allucinazioni. Queste immagini sono il risultato di un processo di ricerca empirica e iterativa: non sono state “cercate” nel senso tradizionale del termine, bensì emerse come scarti, deviazioni o errori rispetto a generazioni mirate alla qualità e alla fedeltà visiva. In altre parole, l'allucinazione non è stata programmata ma è accaduta come effetto della frizione tra la logica combinatoria dell'algoritmo e il tentativo umano di condurla verso la rappresentazione del reale. Scrivere il termine “allucinazione” in un *prompt* non avrebbe generato “allucinazioni”, ma solo la loro simulazione conforme al vocabolario statistico del modello, dunque un atto di obbedienza alla semantica interna dell'algoritmo.

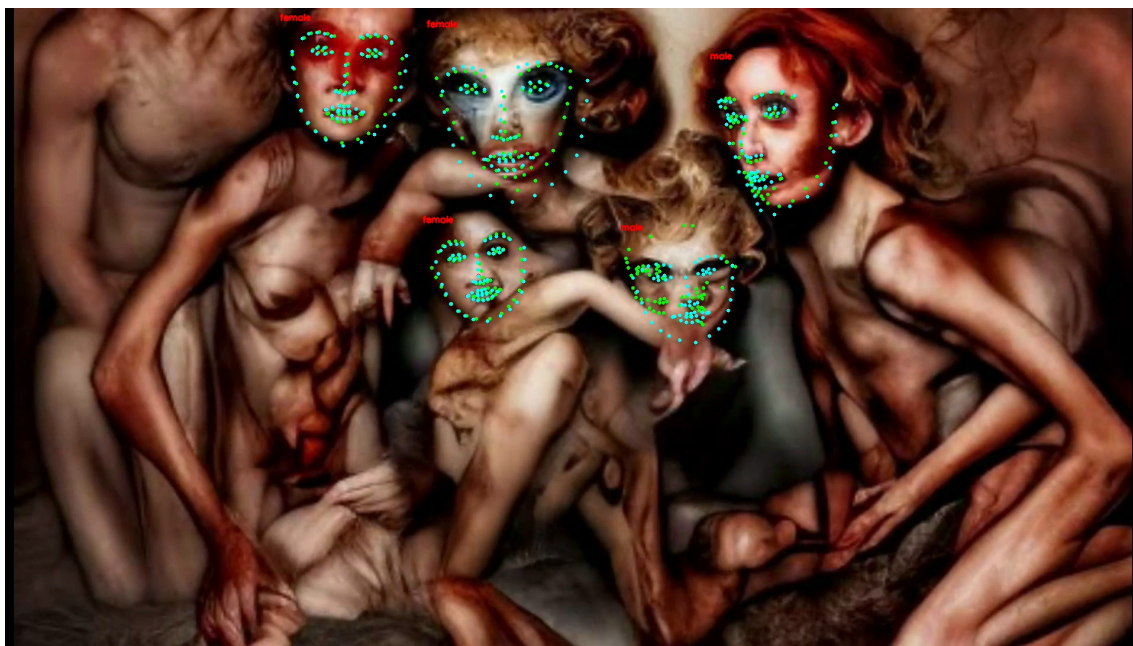
Le immagini della prima parte presentano forme organiche ambigue, masse carnose e torsioni anatomiche prive di una coerenza morfologica riconoscibile che ne rende impossibile la catalogazione. Si tratta di corpi che sembrano emergere da un processo di modellazione incompiuto, in cui pelle, tessuti e materiali sintetici si confondono fino a generare un *continuum* instabile tra organico e digitale.

Nella terza parte del film si manifesta con particolare evidenza ciò che abbiamo ripetuto più volte con i termini flusseriani di «lotta contro l'apparecchio»: un gesto di sabotaggio interno alle logiche classificatorie dell'intelligenza artificiale. Le immagini in bassa risoluzione restituiscono corpi deformi, sfocati, parzialmente smembrati, nei quali la distinzione sessuale risulta indecidibile. Queste “mostruosità” riescono, con le loro forme essenziali, a incrinare le tassonomie rigide attraverso cui gli algoritmi costruiscono la loro realtà iconografica.



*Figura 4: le “mostruosità” a bassa risoluzione*

Laddove l’IA vive di gerarchizzazione e indicizzazione (etichettando, ordinando secondo categorie binarie ciò che considera “maschile” e “femminile”), qui questa deraglia, incapace di collocare il corpo in un campo semantico stabile. I corpi diventano zone liminali in cui la forma e l’identità si dissolvono. Persino gli algoritmi di riconoscimento del sesso, impiegati nei materiali promozionali del film, finiscono per oscillare incessantemente tra le due opzioni disponibili, segnalando così la crisi della loro stessa logica binaria. L’allucinazione, in questo contesto, si fa rivelazione: mostra l’artificialità delle griglie di riconoscimento, la violenza implicita nel processo di riduzione del corpo a dato classificabile.



*Figura 5: algoritmi di riconoscimento del sesso*

L'immagine in bassa definizione diventa allora il luogo di una resistenza formale: un punto di frizione in cui la normatività algoritmica si incrina. L'allucinazione apre spazi impreveduti per la rappresentazione del corpo. In questa prospettiva, *THE PØRNØGRAPHØR* fa emergere la struttura ideologica del modello di riconoscimento. La perdita di definizione diventa un dispositivo analitico capace di rivelare i meccanismi normativi che governano la produzione automatica delle immagini. L'immagine allucinata assume un valore critico e non certo ornamentale: è il punto in cui l'apparecchio lascia intravedere i propri presupposti culturali. Nel momento in cui un'intelligenza artificiale produce immagini inclassificabili si apre una faglia epistemologica che consente di interrogare la relazione tra l'immagine e la tecnologia che la produce. Questa faglia si traduce in una riflessione sulle condizioni stesse di possibilità dell'immagine nel regime algoritmico contemporaneo, evidenziando uno dei punti ciechi delle immagini generative: la difficoltà, o l'impossibilità, del sistema di pensare ciò che non può nominare.

## **Conclusioni**

Nel percorso che conduce da *Miss Polly Had a Dolly* a *THE PØRNØGRAPHØR*, l'esperienza del collettivo HARIEL, fondato dagli autori dell'articolo, tenta di proporsi



come pratica di resistenza al sincretismo inerte delle immagini algoritmiche, tentando di mettere in luce e in crisi l'automatismo combinatorio e la rigida gerarchizzazione iconografica che ne regola la produzione. Se in *Miss Polly Had a Dolly* la riflessione si concentrava implicitamente sul rapporto tra parola e immagine, mostrando come l'algoritmo operi attraverso accoppiamenti meccanici di *text-image pairs* e una logica combinatoria, in *THE PØRNØGRAPHØR* l'attenzione si è esplicitamente spostata sulla possibilità di sabotare dall'interno la logica classificatoria del modello, selezionando unicamente quelle allucinazioni che impedivano una facile e corretta classificazione dei corpi che formavano.

Seguendo la lettura di Pietro Montani, il vincolo che unisce testo e immagine nei *dataset* di addestramento risulta come una saldatura automatica che impedisce una reale mediazione semantica e fissa ogni immagine entro la griglia prescrittiva della sua etichetta. Il lavoro di HARIEL tenta di agire su questa soglia: nel momento in cui l'allucinazione rompe la corrispondenza forzata tra parola e figura, la coppia *text-image* si disarticola, e l'immagine torna a farsi instabile, eccedente, eccentrica rispetto alla norma che la genera. L'allucinazione diventa così un gesto di liberazione dai vincoli del *dataset*, un modo di restituire all'immagine la possibilità di produrre senso al di fuori della tassonomia che l'ha addestrata.

In questa prospettiva, la "lotta contro l'apparecchio" di flusseriana memoria si traduce in un gesto di osservazione critica. L'autore non guida la macchina, la lascia agire: attende che il dispositivo riveli da sé le proprie rigidità, i suoi automatismi. Il suo compito non è quello di intervenire nel processo di generazione, ma riconoscere e raccogliere quelle immagini che espongono le logiche ottuse dell'apparato o che, all'opposto, emergono come allucinazioni imprevedute, deviazioni non programmate che mettono in crisi la sua economia semantica.

HARIEL tenta di conciliare queste tensioni teoriche e operative costruendo una sintesi che, da un lato, riconosce il sincretismo che imprigiona l'immagine nella sua etichetta linguistica e, dall'altro, rivendica la necessità di una resistenza interna all'apparecchio algoritmico, esercitata attraverso la selezione di immagini capaci di esporne con durezza i meccanismi o di farli emergere tramite l'allucinazione. Ne deriva la ricerca di un linguaggio che attraversi criticamente l'intelligenza artificiale, rovesciando l'opacità degli algoritmi generativi TTI e TTV. L'ipotesi che ne scaturisce è quella di un cinema

che assuma gli algoritmi che ne producono le immagini come oggetto e materia della propria indagine.