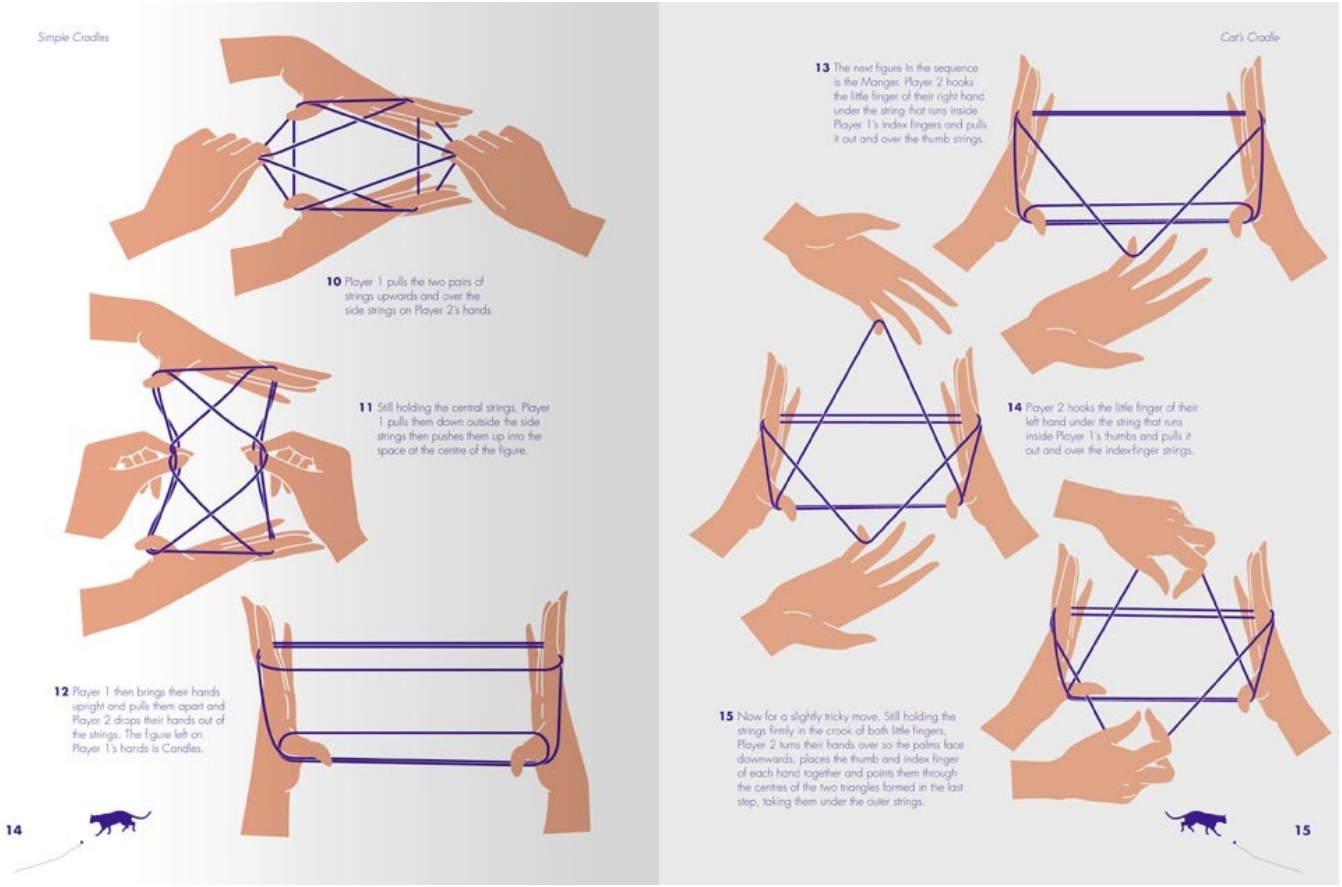
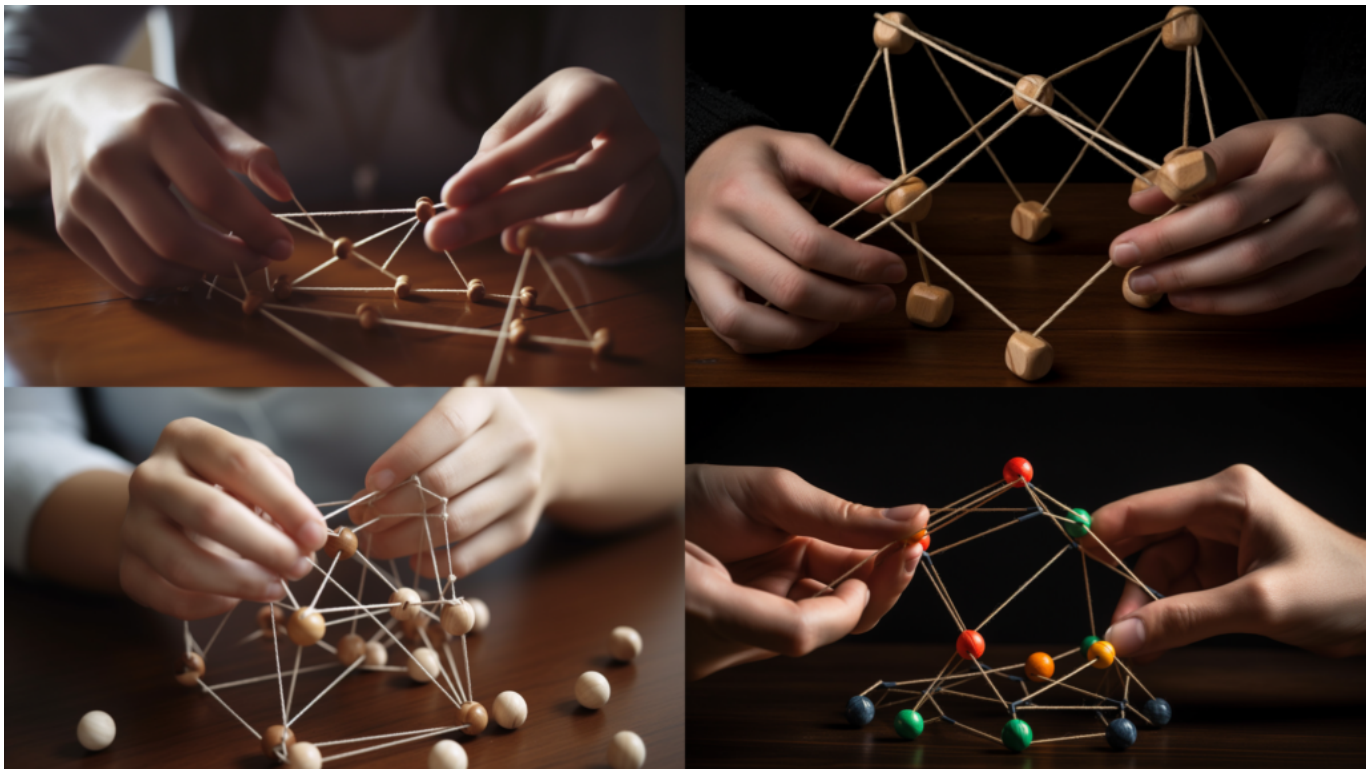
Le AI e il gioco del Ripiglino

scritto da Gilberto Pierazzuoli



Il gioco del ripiglino o della matassa è (era) uno dei giochi più praticato nel mondo, con nomi diversi sia per il gioco sia per le configurazioni che con esso si possono e si potevano ottenere. Donna Haraway ci fa riferimento spesso e trova nelle performance delle vecchie donne navajos, fonte di ispirazione e di ricordo. Il cordino, dopo soltanto pochi passaggi, era, nelle loro mani, già una rete del letto, una passerella/ponte tra un posto e l'altro sia nel senso fisico che psichico. Giocare: una corda, una palla, poco altro. I nodi in una rete ne disegnano la capacità di esplodere in una superfice e anche il loro possibile deflagrare nella terza dimensione: la rete è allora una retina per pescare i pesci, per trasportarli. Il nodo è allora potenza, non restrizione. La forma e l'evoluzione del gioco dipendono dalle riprese (ripigliare) e quindi dalle interazioni che facciamo. Ogni ripresa apre a una nuova con-figurazione, a un nuovo possibile racconto: si va da immagine a immagine, da racconto a racconto, da evento a evento. Qui le moltiplicazioni possibili sono direttamente proporzionali agli incontri possibili.



Ho chiesto a Midjourney, uno tra i programmi di generazione di immagini più famoso, di produrre un'immagine del ripiglino, il risultato è stato un po' strano. Cosa hanno di diverso la prima immagine e quella prodotta da Midjourney? La figura costruibile con lo spago in un caso è mestabile e si adatta al lavoro, alla agency dei diversi giocatori. Nel secondo, la AI non capisce, non ha statisticamente un gran numero di immagini di riferimento di fenomeni di questo tipo, per cui i nodi sono stabili. È una configurazione stabile, non flessibile, non è elastica. Ho allora dato a Midjourney un riferimento specifico ai Navajos che secondo Donna Haraway hanno una buona frequentazione del gioco ma il risultato non è stato migliore.

Siamo di fronte allo scontro tra due culture, quella occidentale e un’altra dove, per esempio, il sol dell’avvenire non tramonta. Nel mondo delle AI noi non giochiamo con le corde. Nel mondo delle AI ci annodiamo. Il nodo è allora restrizione. L’automazione non consiste soltanto nel proliferare delle macchine, ma anche nel fatto che noi stessi diverremo macchine.