



Le applicazioni AI nelle arti visive

*L'AI ACT e l'importanza della tutela
delle opere, delle professioni e dell'identità culturale
europea.*

Gennaio 2023

L'Intelligenza Artificiale applicata alle arti visive

Le applicazioni di intelligenza artificiale consentono di progettare sistemi hardware e software atti a fornire all'elaboratore elettronico prestazioni, come ad esempio l'apprendimento continuo, per riprodurre o emulare alcune capacità umane. Queste applicazioni comportano significative implicazioni su tutti gli aspetti della vita culturale, lavorativa e sociale degli esseri umani, con conseguenze etiche e pratiche su cui è tempo di interrogarsi.

Il settore delle arti figurative è direttamente interessato da questo fenomeno. Le "AI TTI Text To Image" si propongono, infatti, sul mercato dell'arte come prodotti in grado di offrire un servizio sostitutivo del lavoro di artisti visuali, producendo immagini comparabili alle opere di un essere umano in termini di qualità. Il "risultato artistico" viene ottenuto con l'inserimento, da parte dell'utente, di un semplice brief testuale dal quale vengono elaborate delle immagini/disegni. Le AI TTI sono dunque in grado di interpretare un linguaggio di testo e utilizzarlo per generare immagini. Il risultato finale si basa esclusivamente su un processo di elaborazione di un insieme di dati/opere precedentemente raccolte. La qualità del prodotto finale (immagine o un disegno) dipende essenzialmente dai dati/opere raccolti nel tempo. Più è alta la qualità dei dati/opere, migliore è l'immagine elaborata e la sua conseguente competitività sul mercato. Se viceversa vengono inseriti dati scadenti il prodotto elaborato sarà di bassa qualità. Di conseguenza, sono le opere (immagini, disegni, bozzetti ecc) a determinare il valore di un'applicazione AI TTI. Ad esempio, un'applicazione che lavora sul dataset di un singolo stile visivo, sarà esclusivamente in grado di riprodurre immagini in quello specifico stile. È dunque grazie al contenuto dei dataset, le opere degli artisti in questo caso, che l'AI riesce a esprimersi producendo risultati anche di notevole qualità e varietà.

L'escamotage dell'uso per ricerca e il furto di opere sul web.

Nel corso degli ultimi anni, attraverso l'escamotage dell'eccezione per uso di ricerca (fair use statunitense) molte start-up che operano nell'intelligenza artificiale hanno potuto rastrellare sul web miliardi di dati/opere, la gran parte delle quali sono state ottenute senza il consenso dei titolari aventi diritto. Titolari che, nella stragrande maggioranza dei casi, erano del tutto ignari che le opere presenti sul web potessero essere utilizzate e manipolate liberamente per essere strumento di training per i software AI. Nel lasso di pochi anni, si è assistito allo spin-off di queste società per creare aziende che invece hanno un manifesto e pubblico intento commerciale. Sono aziende che hanno potuto offrire dei servizi agli utenti esclusivamente grazie all'utilizzo e allo sfruttamento delle opere di migliaia di disegnatori, fumettisti, illustratori di tutto il mondo. Queste società, alcune quotate in borsa o partecipate da Fondi di investimento - si stanno arricchendo sfruttando il lavoro, il talento e la creatività di professionisti senza aver mai corrisposto loro alcun compenso.

Il vuoto normativo

Il Parlamento europeo sta lavorando a una Proposta di Regolamento (COM (2021) 2026) che si pone l'obiettivo di armonizzare in ambito europeo le normative nazionali in materia di AI, lasciando agli Stati membri alcuni compiti sussidiari e relativi alla vigilanza e alle sanzioni (Governance a livello nazionale). Al momento, non è prevista una normativa nazionale in Italia né in nessuno degli Stati membri. Lo spirito di fondo del Regolamento è di incentivare l'utilizzo e lo sviluppo di sistemi di AI in alcuni ambiti, fermo restando il rispetto di alcuni diritti fondamentali dell'Unione Europea: dignità umana, vita privata, non discriminazione ecc. La proposta della Commissione Europea si concentra sui sistemi di AI cd. ad alto rischio, ma secondariamente regola anche altre applicazioni di AI (Titolo IV).

Per ciò che attiene l'applicazione dei sistemi di AI su opere creative e la tutela delle professioni creative il Regolamento è del tutto lacunoso. Si limita a pochi cenni, relativamente alla manipolazione di immagini o contenuti audio e video. Non vi è alcun riferimento alla tutela dell'autore e/o al suo preventivo consenso. L'unico obbligo previsto è un generico obbligo di trasparenza.

Nel testo proposto dalla Commissione Europea, se da un lato alla lettera c) dell'art.1 (oggetto) si fa subito esplicito riferimento al fatto che le regole previste nel Regolamento si applicano "anche ai sistemi di AI utilizzati per generare o manipolare immagini o contenuti audio o video", dall'altro - nei successivi articoli - vi è un unico vago riferimento a questo tipo di applicazioni.

Parimenti non vi è alcun riferimento alla tutela delle opere creative neppure con generici rimandi alle norme in materia di violazione della tutela della proprietà intellettuale. Prova evidente è che nell'Allegato II del Regolamento sono richiamate una serie di direttive che dovranno poi essere armonizzate ma tra queste non ci pare vi siano quelle relative, ad esempio, al copyright.

Alcuni rilievi sull'importanza della tutela della proprietà intellettuale nei sistemi AI sono stati sollevati nei pareri delle Commissioni CULT e JURI del Parlamento europeo. Si tratta tuttavia di generici rimandi senza che vi siano delle previsioni specifiche.

Proposte per la tutela delle opere creative dallo sfruttamento delle applicazioni AI

A nostro avviso, nel testo dell'AI ACT dovrebbe essere introdotta una specifica sezione dedicata all'uso delle AI TTI nell'ambito delle arti creative e alla tutela delle opere e dei dati degli artisti. In particolare, dovrebbero essere introdotte norme che siano coerenti con i principi di tutela della proprietà intellettuale e della protezione dei dati personali, armonizzando l'AI ACT con le cornici normative in tema di copyright e di GDPR. È necessario sin da subito scongiurare il costante e continuo furto sul web di opere e dati che avviene da tempo senza alcun controllo da parte delle Autorità europee e nazionali.



Non è infatti realistico pensare che un'artista possa intentare cause legali internazionali contro società multimilionarie che operano indisturbate in altri continenti, conoscendo la lentezza, i costi e gli esiti imprevedibili di tali azioni legali. Per tali ragioni riteniamo che l'attuale proposta di regolamento europeo AI ACT debba essere significativamente modificata:

Introduzione del Training Right

- Tutti i dati relativi a persone o opere, in qualsivoglia forma, siano essi già digitalizzati come file di testo, audio, video o di immagine o catturati dalla realtà attraverso videocamere, microfoni o qualsiasi mezzo di registrazione, non devono poter essere utilizzati per il training di modelli di AI senza l'esplicito consenso informato dei legittimi titolari. Ogni singolo dato/opera di terzi che viene inserito nei modelli di training deve essere curato e autorizzato dai legittimi proprietari e quindi inserito in maniera volontaria e informata dai singoli autori. Le aziende di AI possono produrre internamente materiali originali per il training o licenziare contenuti di terzi secondo termini e condizioni contrattuali precedentemente stabiliti con gli autori interessati. Salvo diverso accordo fra le Parti, l'utilizzo di opere altrui da parte di società di AI deve essere soggetto ad una adeguata e proporzionata remunerazione, anche tramite accordi di licenza con il titolare avente diritto.

Meccanismi di informazione ed inibizione all'utente

- Le applicazioni di AI che consentono di inserire un "prompt" testuale o vocale per richiedere la generazione di un'immagine, di video, testo o suono devono prevedere meccanismi che inibiscono l'utilizzo di nomi di persone, nomi d'arte o opere che non sia regolato da una licenza di sfruttamento per il training di AI.
- Le applicazioni di AI che consentono di inserire contenuti per richiedere la generazione di un'immagine, di video, testo o suono devono prevedere meccanismi che inibiscano l'utilizzo di video, immagini, suoni e testi che non sia coperto da una licenza di sfruttamento per il training di AI.

Meccanismi di intervento, controllo e sanzioni

- Occorre prevedere un meccanismo di intervento su segnalazione alle Autorità nazionali del titolare avente diritto per intimare alla società proprietarie di applicazioni AI di non utilizzare dati e opere senza il consenso dei titolari aventi diritto e una conseguente procedura sanzionatoria in caso di inottemperanza. Una procedura mutabile dalla direttiva europea in tema di commercio elettronico.
- Per le società proprietarie di applicazioni AI che già operano in violazione delle normative europee in vigore (es. Copyright o GDPR), deve essere prevista una completa disclosure dei rispettivi data-set con le quali hanno raccolto opere e dati senza alcun consenso. Tali informazioni devono essere comunicate dalle aziende ai rispettivi titolari aventi diritto per ottenere il consenso all'utilizzo o la richiesta di rimozione dai propri sistemi di training. In alternativa devono prevedere dei sistemi di ampia diffusione delle informazioni sulle opere utilizzate verso le categorie interessate affinché i titolari aventi diritto possano, in un arco di tempo adeguato, chiedere la rimozione delle proprie opere, anche tramite le organizzazioni di rappresentanza professionale.
- Introdurre la sanzione dell'algorithmic disgorgement, già utilizzata negli USA dalla Federal Trade Commission, nei casi in cui non sia possibile effettuare la disclosure dei data-set.
- Prevedere che le autorità nazionali effettuino dei controlli periodici a campione sui data-set delle applicazioni a maggior diffusione circa l'effettiva rimozione di opere non autorizzate per le società che hanno già immesso i prodotti di AI TTI sul mercato.



Chi Siamo

MeFu www.Mefu.it Mestieri del Fumetto è un'associazione senza scopo di lucro che opera per il riconoscimento, la valorizzazione e la tutela dell'attività professionale di autori, soggettisti, sceneggiatori, disegnatori, inchiostriatori, coloristi e letteristi e li rappresenta e assiste nei rapporti con le controparti, nelle pubbliche relazioni nazionali e internazionali, nei rapporti con i pubblici poteri e nelle relazioni con altri organismi di settore. Tra gli impegni dell'associazione rientrano numerose attività di divulgazione e educazione rivolte a chi crea fumetti in Italia, l'erogazione di servizi fiscali e legali ai propri associati e la stipula di accordi e convenzioni con sindacati, assicurazioni e altre associazioni che vadano a beneficio della comunità dei fumettisti italiani.

Il consiglio direttivo di MeFu è formato da Francesco Archidiacono, Samuel Daveti, Claudia Palescandolo ed Emanuele Rosso. Inoltre, è stato coinvolto un gruppo di affermate figure professionali che potesse rappresentare al meglio il fumetto italiano nella sua diversità e complessità, in termini di ruoli, di mercati e di percorsi artistici. Questo gruppo è composto da: Simone "Sio" Albrigi, Francesco Artibani, Paola Barbato, Elena Casagrande, Manuele Fior, Ariel Vittori e LRNZ.

Verso un'alleanza europea

Le preoccupazioni per le applicazioni delle AI TTI in campo artistico hanno smosso la comunità artistica globale e portato diversi soggetti a interessarsene. È il caso della Concept Artists Association (CAA), che sta portando avanti un movimento per la regolamentazione delle società di AI generative negli Stati Uniti. Grazie al supporto della CAA, MeFu è entrata in contatto con numerosi stakeholder europei – illustratori, creativi, agenzie, case editrici e gallerie – ed è al momento al lavoro per formalizzare un'alleanza europea che raccolga tutte queste entità e che presenti unitamente alle Istituzioni Europee le istanze della comunità creativa.

Per qualsiasi ulteriore informazione:

Relazioni Istituzionali

Francesco.schlitzer@verastudio.it

Gaia.Frascella@verastudio.it

Relazioni con i Media

Veronica.reda@verastudio.it