



CIRCe  
Centro  
Interdipartimentale  
di Ricerca  
sulla Comunicazione

ILEXIA  
Rivista di semiotica  
Journal of Semiotics 37-38

# VOLTI ARTIFICIALI

ARTIFICIAL FACES

*a cura di*  
Massimo Leone



LEXIA. RIVISTA DI SEMIOTICA

LEXIA. JOURNAL OF SEMIOTICS

37-38

# Lexia

Rivista di semiotica

*Direzione / Direction*

Ugo Volli

*Comitato di consulenza scientifica /*

Scientific committee

Fernando ANDACHT

Kristian BANKOV

Pierre-Marie BEAUDE

Denis BERTRAND

Omar CALABRESE †

Marcel DANESI

Raúl DORRA †

Ruggero EUGENI

Guido FERRARO

José Enrique FINOL

Bernard JACKSON

Eric LANDOWSKI

Giovanni MANETTI

Diego MARCONI

Gianfranco MARRONE

Isabella PEZZINI

Roland POSNER †

Marina SBISÀ

Michael SILVERSTEIN †

Darcilia SIMÕES

Frederik STJERNFELT

Peeter TOROP

Eero TARASTI

Patrizia VIOLI

*Redazione / Editor*

Massimo Leone

*Editori associati di questo numero /*

Associated editors of this issue

Antonio Allegra, Kristian Bankov, Silvia Barbotto, Patrizia Calefato, Felice Cimatti, Lucia Corrain, Massimiliano Coviello, Cristina De Maria, Victoria Dos Santos, Francesco Galofaro, Laura Gherlone, Vincenzo Idone Cassone, Ruggero Eugeni, Riccardo Fassone, Remo Gramigna, Gianmarco Giuliana, Tarcisio Lancioni, Dario Mangano, Gabriele Marino, Angela Mengoni, Valentina Pisanty, Francesca Polacci, Piero Polidoro, Jenny Ponso, Maria Pia

Pozzato, Alessandro Prato, Nathalie Roelens, Antonio Santangelo, Franciscu Sedda, Marcello Serra, Elsa Soro, Lucio Spaziante, Bruno Surace, Mattia Thibault, Federica Turco, Andrea Valle, Patrizia Violi, Cristina Voto

*Sede legale / Registered Office*

CIRCE “Centro Interdipartimentale di Ricerche sulla Comunicazione”

con sede amministrativa presso

l’Università di Torino

Dipartimento di Filosofia

via Sant’Ottavio, 20 - 10124 Torino

Info: massimo.leone@unito.it

Registrazione presso il Tribunale di Torino  
n. 4 del 26 febbraio 2009

*Amministrazione e abbonamenti /*

Administration and subscriptions

Gioacchino Onorati editore S.r.l.

via Vittorio Veneto, 20

00020 Canterano (RM)

info@aracneeditrice.it

Skype Name: aracneeditrice

www.aracneeditrice.it

*La rivista può essere acquistata nella sezione acquisti del sito www.aracneeditrice.it*

*È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata compresa la fotocopia, anche a uso interno o didattico, non autorizzata*

I edizione: febbraio 2021

ISBN 978-88-255-3853-3

ISSN 1720-5298-20

Stampato per conto della Gioacchino Onorati editore S.r.l. nel mese di novembre 2020 presso la tipografia «The Factory S.r.l.» 00156 Roma – via Tiburtina, 912

«Lexia» adotta un sistema di doppio referaggio anonimo ed è indicizzata in SCOPUS-SCIVERSE

**Lexia. Rivista di semiotica, 37–38**  
**Volti Artificiali**

Lexia. Journal of Semiotics, 37-38  
Artificial Faces

*a cura di*

*edited by*

**Massimo Leone**

*Contributi di*

<b>Silvia Barbotto</b>	<b>Inna Merkoulouva</b>
<b>Federico Biggio</b>	<b>Ana Peraica</b>
<b>Oğuz ‘Oz’ Buruk</b>	<b>Gabriella Rava</b>
<b>Eleonora Chiais</b>	<b>Everardo Reyes</b>
<b>Gianluca Cuozzo</b>	<b>Nathalie Roelens</b>
<b>Enzo D’Armenio</b>	<b>Lorena Rojas Parma</b>
<b>Alessandro De Cesaris</b>	<b>Antonio Santangelo</b>
<b>Dario Dellino</b>	<b>Elsa Soro</b>
<b>Alfonso Di Prospero</b>	<b>Simona Stano</b>
<b>Maria Giulia Dondero</b>	<b>Bruno Surace</b>
<b>Victoria Dos Santos</b>	<b>Mattia Thibault</b>
<b>José Enrique Finol</b>	<b>Humberto Valdívieso</b>
<b>Gianmarco Thierry Giuliana</b>	<b>Marco Viola</b>
<b>Remo Gramigna</b>	<b>Gabriele Vissio</b>
<b>Marilia Jardim</b>	<b>Ugo Volli</b>
<b>Massimo Leone</b>	<b>Cristina Voto</b>

«Lexia» is a double-blind peer-reviewed journal,  
indexed in SCOPUS-SCIVERSE

This publication results from a project that has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (grant agreement No 819649 - FACETS).

The final edition of the volume benefited from a Senior Fellowship at the Freiburg Institute for Advanced Studies (FRIAS), Universi-

ty of Freiburg, Germany (European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No 754340).



Aracne editrice

[www.aracneeditrice.it](http://www.aracneeditrice.it)  
[info@aracneeditrice.it](mailto:info@aracneeditrice.it)

Copyright © MMXXI  
Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

[www.gioacchinoonoratieditore.it](http://www.gioacchinoonoratieditore.it)  
[info@gioacchinoonoratieditore.it](mailto:info@gioacchinoonoratieditore.it)

via Vittorio Veneto, 20  
00020 Canterano (RM)  
(06) 4551463

ISBN 978-88-255-3939-4

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,  
di riproduzione e di adattamento anche parziale,  
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie  
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: marzo 2021

# Indice / Table of Contents

- 9 Prefazione / Preface  
*Massimo Leone*

Parte I  
**L'istituzione del volto**

Part I  
**The Institution of the Face**

- 29 Animal Faces: The Question of the Gaze  
*Nathalie Roelens*
- 51 Le espressioni facciali e i confini della semiotica  
*Marco Viola*
- 69 Senso, strutture e contesto: L'espressione del volto e il punto di vista  
in prima persona  
*Alfonso Di Prospero*
- 93 Rappresentazione ed espressione: Note storico-critiche sull'estetica  
del volto digitale  
*Alessandro De Cesaris e Gabriele Vissio*

Parte II  
**Maschere**

Part II  
**Masks**

- 121 Le forme della maschera: Aspetti semiotici della manipolazione del  
volto e della plasticità dell'apparenza  
*Remo Gramigna*

- 141 Elusive Masks: A Semiotic Approach of Contemporary Acts of Masking  
*Federico Biggio and Victoria Dos Santos*
- 165 On Niqabs and Surgical Masks: A Trajectory of Covered Faces  
*Marilia Jardim*
- 179 Transhuman Faces in the Transurban City: Facial Recognition, Identity, Resistance  
*Mattia Thibault and Oğuz “Oz” Buruk*
- 197 Il ghigno di Aphex e altre maschere: Volti del transumano in musica  
*Gabriele Marino*

Parte III  
**Artifacce**

Part III  
**Artifaces**

- 219 Le visage transhumain en littérature d’un point de vue sémiotique  
*Inna Merkoulova*
- 231 Il volto come “palinsesto alla rovescia” da Annibale Carracci a Sherlock Holmes  
*Gianluca Cuzzo*
- 261 Artificial Face and Transhumanism in Contemporary Art  
*Silvia Barbotto*
- 285 Opacizzare il volto artificiale attraverso le arti digitali: Errori, deformità, materia, intersoggettività  
*Cristina Voto*

Parte IV  
**Simulacri**

Part IV  
**Simulacra**

- 305 La gestione digitale del sé: Immagini e prestazioni identitarie sui social network  
*Enzo D’Armenio*

- 325 Tinder is *Facebook*: Unravelling Facial (Dia)Logic Seduction Strategies in Online Dating Sites  
*Elsa Soro*
- 341 Make Up, Make Sense: Appunti sul trucco tra ieri e oggi  
*Eleonora Chiais*

Parte V  
**Avatar**

Part V  
**Avatars**

- 359 Semiotica dell'*Uncanny Valley*  
*Bruno Surace*
- 381 Il volto nei giochi digitali: Funzioni e valori  
*Gianmarco Thierry Giuliana*
- 421 Poética del avatar: Realidad e ilusión en la cultura digital  
*Lorena Rojas Parma y Humberto Valdivieso*

Parte VI  
**Volti computazionali**

Part VI  
**Computational Faces**

- 439 Composition and Decomposition in Artistic Portraits, Scientific Photography, and Deep Fake Videos  
*Maria Giulia Dondero*
- 455 Stolen Faces: Remarks on Agency and Personal Identity in Computation Photography  
*Ana Peraica*
- 467 Face Value: Analyzing and Visualizing Facial Data  
*Everardo Reyes*



Parte VII  
**Volti iconici**

Part VII  
**Iconic Faces**

- 487 Facing Food: Pareidolia, Iconism, and Meaning  
*Simona Stano*
- 503 Volti simbolici: Per una teoria sociosemiotica del volto  
*Antonio Santangelo*
- 521 Il viso e la sua ambivalenza segnica: Tra idolo e icona  
*Dario Dellino*
- 541 Il volto della memoria e la memoria del volto: Il caso Bobby Sands  
*Gabriella Rava*

Parte VIII  
**Teofanie**

Part VIII  
**Theophanies**

- 557 Invisibile, espressivo e necessario: Metafore del volto divino nella Bibbia ebraica  
*Ugo Volli*
- 585 La Corposfera divina: La Trinidad trifacial y tricorporal. Contribución a una TeoSemiótica  
*José Enrique Finol, Massimo Leone*

- 625 Biografie degli autori / Authors' Biographies

## Il ghigno di Aphex e altre maschere: Volti del transumano in musica<sup>I</sup>

GABRIELE MARINO\*

**ABSTRACT:** Starting off with Aphex Twin’s evil grin sonically encoded in his track *Equation* (1999), the paper addresses the presence in popular music discourse (e.g., performance features and artworks) of iconic marks of transhumanism, meant as a proper form of life — i.e., “embodied narrative” — rooted in the enhancement of human condition granted by technology. By considering the visage as the place where the musician’s identity surfaces, the paper outlines a brief, provisional overview of notable cases of “trashuman masks” — cyborg, mutant, glitch — worn or elaborated by electronic artists musically thematizing the hybridization with technology (Kraftwerk, Detroit techno, Daft Punk, Breyer P–Orridge, Arca, Holly Herndon). Finally, the paper questions whether and to which extent does transhumanism would consistently be pursued not only as concerns its representation or remediation, but also the very musical matter; thus leading to a “transmusic” capable of stepping into the uncharted territory of the “trans–sonic”.

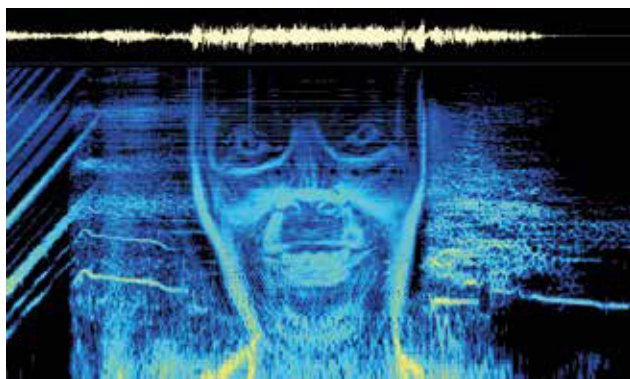
**KEYWORDS:** Form of life; Electronic music; Mask; Prosthesis; Transhumanism

\* Università di Torino.

I. This project has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union’s Horizon 2020 research and innovation program (grant agreement No 819649 - FACETS).

## 1. Sentire il volto: dare un volto al suono

Mettere in riproduzione il brano di Aphex Twin intitolato  $\Delta M_i^{-1} = -\alpha \sum_{n=i}^N D_i[n] [\sum_{j \in C[i]} F_{ji}[n-1] + Fext_i[n^{-1}]]$ , comunemente noto come *Equation* o *Formula*, seconda traccia del 12 pollici *Windowlicker* pubblicato nel 1999 da Warp Records, significa immergersi in un esempio da manuale della cosiddetta drill'n'bass (lett. “trapano e basso”), un sottogenere elettronico brevettato dal musicista inglese, alias Richard D. James (n. 1971), e da alcuni suoi colleghi-amici (Plug/Wagon Christ, alias Luke Vibert, e Squarepusher, alias Tom Jenkinson): quello che ascoltiamo è una versione parossisticamente ipercinetica e glitch (termine con cui si identifica l'errore di codifica digitale) dei ritmi spezzati e irregolari (breakbeat) della musica jungle e, per questo, generalmente giudicata “imballabile”. Verso la fine del pezzo, al minuto 05:30 circa, si sente l'ennesimo dei tanti ronzii che innervano la traccia; una sorta di “ronzio laser”, che dura circa nove secondi. Nel 2001, ricavando lo spettrogramma del brano, ossia visualizzando l'andamento dell'intensità dell'onda sonora, il produttore elettronico Chaos Machine ha scoperto che a questo strano rumore corrisponde visivamente qualcosa definito come il “volto di un demone”. L'ingegnere del suono Jarmo Niinisalo ha rielaborato l'immagine con procedimenti logaritmici capaci di migliorarne la morfologia, scoprendo che si tratta, in realtà, di un volto umano ghignante: quello dello stesso musicista (Fig. 1).



**Figura 1.** La “Aphex Face” visualizzabile, in forma di spettrogramma, al minuto 05:30 c.ca della seconda traccia del disco *Windowlicker* (Warp, 1999) di Aphex Twin, nota come *Equation* o *Formula*. Elaborazione grafica di Jarmo Niinisalo, 2002. Fonte: [bit.ly/2ZnAmKc](http://bit.ly/2ZnAmKc), [bit.ly/3g6olQc](http://bit.ly/3g6olQc); per gentile concessione dell'autore.

James è considerato uno dei musicisti elettronici di estrazione extracolta più importanti e influenti di sempre, *enfant prodige* al centro della cosiddetta prima ondata IDM (Intelligent Dance Music), dell'ambient-techno e della musica rave affermatesi negli anni Novanta; generi che ha sviluppato, ampliato e spinto fino al limite della loro implementabilità tecnica. Per quanto eclettico (e iperproduttivo, pubblicando non solo con il suo eteronimo più celebre, ma anche con moltissimi altri), James ha codificato uno stile personale, fatto di tratti — stilemi — che sono la sua firma sonora, e non ha rinunciato a rendere doppiamente riconoscibile la propria produzione ricorrendo a una firma seconda, stavolta iconica: il proprio volto trasformato in maschera grottesca. La faccia di James si trova, così, manipolata o ricreata digitalmente, sulle copertine dei suoi dischi (*I Care Because You Do*, 1995; *Donkey Rhubarb*, 1995; *Richard D. James*, 1996). Si trova innestata su corpi femminili o di bambini e mostruosamente deformata, protagonista dei videoclip dai connotati orrorifici realizzati per i brani *Come to Daddy* (1997) e *Windowlicker* (1999), diretti da Chris Cunningham, maestro della *body modification* digitale e analogico-prostetica (es. maschere in lattice). Da un punto di vista squisitamente sonoro, in *Windowlicker* il dato classicamente ascritto alla musica techno — di norma prodotta con suoni di sintesi, “artificiali” — viene integrato con un altro dato che è, invece, umano per antonomasia: si tratta, infatti, di uno dei brani in cui l’inserimento di campionamenti vocali (la voce è dello stesso musicista), finemente rimodellati, appare più strutturalmente decisivo e virtuosistico all’interno della sua produzione. *Windowlicker*, ibrido di tecnologia elettronica e vocalità soul, è considerato uno dei capolavori di Aphex Twin, nonché uno dei suoi maggiori successi: sedicesimo nella classifica dei singoli inglesi, ha venduto circa 300 mila copie. Il solito spettrogramma rivela, in questo caso, l’audiocodifica di una spirale, inserita in chiusura del brano.

James lavora con e sul proprio volto, ma non soltanto. La videoinstallazione *Monkey Drummer*, commissionata dal gallerista Anthony d’Offay e presentata alla Biennale di Venezia del 2001, sempre per la regia di Cunningham, mostra una sorta di grottesco, distopico cyborg impegnato a suonare la batteria, accompagnando visivamente la riproduzione di *Mt Saint Michel + Saint Michaels Mount* (decima traccia del disco di Aphex Twin *Drukqs*, 2001): quello che vediamo agitarsi è un fantoccesco incrocio tra una macchina (il corpo/asse centrale e la bacchetta/pene), un essere

umano (le due gambe e le sei braccia) e uno scimpanzé (la testa)<sup>2</sup>. Nei suoi spettacoli dal vivo James impiega da anni *visuals* — proiezioni, luci, laser, ologrammi — particolarmente sofisticati; il 3 novembre 2018, al Lingotto di Torino, in occasione dell'esibizione al festival Club to Club, il videoartista Weirdcore, suo collaboratore di fiducia dall'inizio degli anni Duemiladieci, ha proiettato immagini di personaggi iconici della cultura italiana e torinese il cui volto è stato passato allo stesso trattamento “taglia e cuci” riservato a quello del musicista sulla copertina del disco *Syro* (2014), e ha rielaborato in tempo reale i volti di alcuni membri del pubblico, su modello del classico ghigno aphextwiniano<sup>3</sup>.

Per quanto pure nelle modalità *tra* e *sopra* le righe che hanno fatto definire Aphex Twin un depistatore seriale, un vero e proprio troll<sup>4</sup>, il volto ascoltabile e il suono visualizzabile (e “visificato”) di *Equation* mettono in scena il reciproco rincorrersi di due diversi regimi di senso: una musica che non vuole essere soltanto suono e un'immagine che non si accontenta di essere soltanto visiva. Si tratta certamente di un caso-limite, nonché di quello più celebre e sofisticato (così didatticamente didascalico nella sua programmaticità; James ha tradotto il dato da visivo a sonoro grazie a MetaSynth, un programma per computer Mac), ma non è certamente l'unico esempio di una musica che voglia superare i propri confini materiali, modali e mediali e che, nel farlo, prova a inscrivere — in questo caso, alla lettera — nel proprio suono l'immagine, peculiare, del musicista che l'ha prodotta. Non è, cioè, l'unico esempio di un'immagine, peculiare, che intende essere doppiata dal suono della musica di cui si propone come visualizzazione.

## 2. Volto come segno

### 2.1. Volto e forma di vita

La storia della musica è anche la storia del volto dei musicisti che l'hanno composta e suonata. Ciò è particolarmente evidente per la musica popu-

2. Per un'analisi semiotica, Del Marco (2009).

3. clubtoclub.it, Weirdcore.

4. Matos (2016).

lar e, più in generale, per la musica extracolta: una musica da vedere e toccare, da guardare attraverso le copertine dei dischi e ballare ai concerti; un immaginario dominato dalla presenza, a un tempo ingombrante e sfuggente, di figure iconiche e mitiche, le pop e rock star, e dei loro corpi. Assieme al nome e alla voce, il volto del musicista ne rappresenta la principale marca identitaria; è da esso che passa, incarnato, il regime enunciativo — e conseguentemente performativo — attraverso cui egli si propone, offrendo un volto che può essere “in chiaro”, può essere denegato (mascherato o occultato del tutto) o comunque modificato (truccato, decorato, fornito di accessori). Se il volto coagula in un dispositivo visivo e aptico l'identità del soggetto cui appartiene, è in esso che possiamo ricercare gli indizi della forma di vita cui il soggetto più o meno inconsciamente, più o meno programmaticamente intende ricollegarsi: la storia delle grandi estetiche musicali popular degli ultimi quarant'anni almeno sembra dire, così, che non è del tutto vero che “l'abito non fa il monaco” e che, anzi, il volto sicuramente lo fa.

Pensiamo al punk o al glam; che nella cosmesi facciale — piercing, tatuaggi, taglio di capelli, make-up, applicazioni sulla pelle (es. glitter) — hanno inscritto a chiare lettere uno stile che non è mai solo né musicale, né vestimentario o comportamentale. Chi usi la cosmesi, la manifestazione più esteriore del punk o del glam, senza *essere* punk o glam — il che include ascoltare o fare musica punk o glam — o chi, al contrario, ascolti o suoni musica punk o glam, senza essere punk o glam — il che include aderire a uno stile di vita che prevede un qualche tipo di intervento sul corpo — non a caso è giudicato inautentico ed etichettato come *poser*, simulatore, superficiale impersonatore. Si può aderire al punk o al glam come *genere* in senso pieno, con tutte le implicazioni socioculturali del caso, e si può solo prenderne in prestito alcuni *tratti stilistici*, musicali o comportamentali che siano.

La forma di vita è precisamente questo in termini semiotici; una sorta di metalivello che garantisce la tenuta discorsiva di un sistema (laddove discorso va tecnicamente inteso come dimensione del piano del contenuto indifferente alla sostanza di manifestazione), una sorta di principio valoriale o, se si vuole, ideologia *incarnata*: “una deformazione coerente che investe la totalità dei livelli del percorso generativo di un discorso o di un universo semiotici qualsiasi: si va dagli schemi sensoriali e percettivi,

sino alle strutture narrative, morali e assiologiche”<sup>5</sup>. Stiamo alludendo alla possibilità di “transmutare” o “transdurre”<sup>6</sup>, ossia tradurre da un sistema semiotico, una materia, una modalità, un medium, all’altro; ma, ancora più radicalmente, stiamo alludendo al fatto che se una forma di vita è effettivamente tale (se si tratta di una deformazione coerente dell’intero percorso generativo), allora, la sua articolazione a ogni livello, e la sua manifestazione in ogni sostanza, deve poter essere garantita da una sincresi, una intersemioticità fondativa. A tale proposito va sottolineato il ruolo centrale del livello figurale, dimensione cruciale eppure ancora sottoinvestigata della semiotica strutturale–generativa; il dispositivo figurale è il collettore delle semantiche delle diverse semiotiche–oggetto convocate e rappresenta, quindi, la condizione di possibilità della dimensione discorsiva intesa come processo di conversione a partire dalle forme, intese in senso glossematico<sup>7</sup>.

## 2.2. *Volto e transumano*

Il transumanesimo (o transumanismo) è un movimento culturale fondato sulla valorizzazione positiva — e mitica (utopica o esistenziale), perché basata su una funzione costruttiva, nei termini della semantica logica del quadrato semiotico — del rapporto uomo/tecnologia; dove quest’ultima è intesa come strumento di miglioramento, perché potenziamento, della natura umana oltre la sua dimensione puramente, deterministicamente biologica. Fino a lambire asintoticamente l’eliminazione dell’orizzonte ultimo della morte (limite invalicabile che, fin dalla *Genesi* biblica, sancisce recisamente l’unica, residua distinzione tra uomo e Dio)<sup>8</sup> o, quantomeno, a “porre fine all’invecchiamento”<sup>9</sup>. Coloro che si impegnano in tale

5. Fontanille (2004, p. 409).

6. Jakobson (1959) parla di *transmutation*; numerosi autori di ambito letterario e mediologico di *transduction*. In ambito semiotico, ha molto usato tale termine — transduzione o trasduzione — Paolo Fabbri (Dusi e Fabbri 2000).

7. Greimas e Courtés (1979, pp. 123-4).

8. *Genesi* 3:22.

9. Cfr De Grey e Rae (2007); la letteratura del e sul transumanesimo è vastissima (Ross 2020). In questa sede ci basti specificare che il neologismo *transhumanism* fu coniato da Julian Huxley (1957), biologo eugenista (nonché fratello maggiore dello scrittore Aldous), con riferimento specifico al ruolo positivamente trasformativo delle componenti sociali e culturali della vita umana, ma che ben presto il termine venne assunto per sottolineare il ruolo–guida della tecnologia materiale.

sistema semiotico, che abbracciano tale forma di vita, non dovrebbero semplicemente credere che l'umanità non abbia ancora terminato il proprio percorso evolutivo (e che possa portarlo a compimento integrandosi sempre più strutturalmente con la tecnologia), ma dovrebbero agire di conseguenza, partecipando a tale processo.

Molta musica, particolarmente in ambito popular ed elettronico extra-colto, sembra da tempo dare grande rilievo alla tematizzazione del rapporto uomo/tecnologia, problematizzandolo; cosicché, una certa estetica visiva o, se si preferisce, una certa retorica figurativa sembra fungere da marca iconica, più o meno inconsapevole, più o meno programmatica, della presenza del discorso transumano in seno a quello musicale. Se, come detto, riteniamo il volto una prominente marca identitaria, dobbiamo supporre che, per veicolare una concezione nuova o semplicemente "altra" di identità (perché di umanità; i transumanisti parlano di *enhanced humanity* e *humanity plus*), questo volto subirà una qualche trasformazione percepibile; dandosi come palinsesto per diverse possibili figure che tale identità manifestino: un volto modificato, potenziato, "aumentato". Si pensi, a cavallo tra fantascienza scritta, disegnata e filmata, all'iconografia classica del volto cyborg, ibrido uomo/macchina.

A partire dalle evidenze offerte da materiali paramusicali di vario tipo (maschere e costumi scenici, artwork dei dischi, dichiarazioni dei musicisti, metatesti come la critica e la storiografia musicale), possiamo provare a individuare casi di musicisti che tematizzino il discorso transumano e possiamo provare a comprendere se, quanto e come ciò si rifletta sulla loro musica, a confermare o meno la tenuta di questo discorso in quanto forma di vita propriamente detta. Se il transumano si fonda sull'idea di miglioramento della condizione dell'uomo — del suo affrancamento dalla mera condizione di natura — grazie alla tecnologia, un possibile dispositivo figurale che informi di sé l'intero universo semiotico transumano (ivi incluso il dominio musicale-sonoro), capace di condensare la centralità dell'idea di ibridazione, innesto tecnologico, potrebbe essere la *protesi*: percettiva, cognitiva, fisiologica, socioculturale. Un "apparecchio" non però "sostitutivo di un organo mancante o asportato" (come recitano le definizioni dizionariali di questo lessema), ma potenziativo, rafforzativo, accrescitivo o, addirittura, prolettico: una protesi per un organo, una funzione che ancora *non ci sono*, che non denuncia, quindi, una facoltà ferita o mutilata (come le protesi che conosciamo), ma che ne annuncia una di là



da venire. Se è nel volto che iconicamente si incarna un'identità, per investigare un'identità "altra", come quella del transumano, dovremo ricercare volti "altri": modificati, potenziati, "aumentati". Sotto questo profilo, se la musica popular è una sfilata di volti che, come detto, sono a vario titolo maschere, vi ritroviamo pure una teoria di maschere transumane, volti prostetici: cyborg, mutanti, ibridi di genere, frutto di un incontro/scontro con la tecnologia.

### 3. Figure del volto transumano

#### 3.1. *Cyborg*

La band tedesca Kraftwerk, fondata nel 1970 da Ralf Hütter e Florian Schneider, epicentro della scena cosiddetta Krautrock, è considerata una delle più innovative e influenti nella storia della musica del Novecento e, in particolare, di tutta l'elettronica. Nel corso del tempo la band è andata dettagliando un'estetica dell'artificiale che ha fatto scuola; fino al gesto, inaugurato durante il tour mondiale *Computer World*, del 1981, di suonare il brano-manifesto *The Robots* (contenuto nell'album *The Man Machine*, del 1978) nascosti dietro le quinte, lasciando il palco — piedistallo che è il luogo per eccellenza deputato all'autenticazione dell'artista attraverso la performance — a dei manichini che replicano le fattezze dei musicisti (Fig. 2). Se gli artwork dei dischi pubblicati dalla band negli anni Settanta non tematizzano esplicitamente l'idea di "roboticità" (se non, talora, nel ricorso a pose plastiche particolarmente irrigidite), quelli di alcune opere successive mettono in scena computer (*Computer World*, 1981), cyborg (*The Mix*, 1991), avatar digitali 2D (*The Catalogue*, 2009) e 3D (*Electric Café*, 1986). I Kraftwerk hanno iniettato all'interno della forma-canzone i suoni sintetici dell'elettronica colta (modificando anche la voce, con il vocoder) e le strutture iterative del minimalismo (aprendo la strada all'electro e alla techno), proponendo un'avanguardia pop dai suoni algidi e dai ritmi squadri, che andrebbe correttamente situata al crocevia tra transumanesimo e postumanesimo; ossia in un progressivo slittamento dall'idea di fusione tra uomo e macchina verso una *sostituzione* dell'uomo con la macchina.

La musica dei Kraftwerk rappresenta, come detto, una delle basi evolutive della techno, la musica elettronica sviluppatasi a Detroit alla fine degli



**Figura 2.** Esibizione dei Kraftwerk — dei loro manichini — presso la centrale elettrica VW di Wolfsburg, Germania, 26 aprile 2009; Wikimedia Commons.

anni Ottanta grazie al lavoro dei produttori Derrick May, Juan Atkins e Kevin Saunderson. La techno è profondamente influenzata dall'immaginario tecnologico e in particolare dalle macchine industriali e postindustriali, sulla scia delle teorizzazioni del futurologo Alvin Toffler e del suo saggio-manifesto *The Third Wave* (1980). Una delle immagini più iconiche della prima ondata techno si ritrova nella copertina dell'antologia di brani di Atkins (n. 1962) pubblicati a nome Model 500 e intitolata *Classics* (1993); un robot umanoide (o un cyborg dall'armatura luccicante, visivamente del tutto simile al Robocop protagonista dell'omonimo film del 1987), colto di profilo, si staglia contro un fondo spaziale dominato dai toni di rosso (lasciando immaginare che si tratti di Marte) e dalla presenza di un'enorme antenna parabolica da cui fuoriesce un flusso d'energia (Fig. 3). Come icasticamente sintetizzato in una frase attribuita a May ("La techno è come George Clinton e i Kraftwerk bloccati in ascensore, con solamente un sequencer a far loro compagnia")<sup>10</sup>, la musica di Atkins, che

10. Clinton è una delle figure-simbolo della musica funk, fondatore e frontman delle band Parliament e Funkadelic.

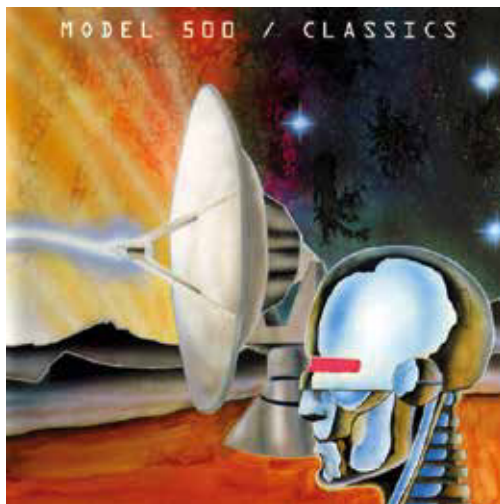


Figura 3. Copertina del disco antologico *Classics* di Model 500 (R&S, 1993); Wikimedia Commons.

ha attraversato diverse fasi stilistiche nel corso degli anni, propone qui una perfetta ibridazione tra i suoni sintetici dell'elettronica tedesca e il beat organico e muscolare del funk americano; si senta la vera e propria palpazione cardiaca su cui si sviluppa il brano che dà il nome all'intero genere, *Techno Music*, originariamente pubblicato nel 1988.

Dal 9 settembre 1999 la *public persona* del duo elettronico francese Daft Punk (Guy-Manuel de Homem-Christo e Thomas Bangalter) è quella di due androidi (Fig. 4); robot antropoidi sì, ma "in fondo umani", come recita il titolo del loro terzultimo album in studio (*Human After All*, 2005). Come i Kraftwerk e la techno detroitiana, anche i Daft Punk propongono programmaticamente una ibridazione uomo/macchina, tema che puntella la loro produzione a livello delle liriche dei brani cantati (in cui la voce è sempre alterata — robotizzata — dal vocoder), dei suoni e degli apparati visivi e scenici impiegati. L'ibridazione agisce su più livelli linguistici nel dato musicale: avviene tra suoni di sintesi e suoni concreti (campionati da altri dischi), tra musica suonata "live" e musica prodotta, tra musica house e techno. Se l'ibridazione è data, se è, cioè, qualcosa di oggettivamente rilevabile nella musica, nell'immaginario e nella narrazione che la band ha costruito nel corso degli anni, orientamento e valorizzazione di tale ibridazione non sono scontati e hanno, anzi, subito una profonda rimodu-

lazione. Se un brano decisamente euforico come *Technologic* (contenuto nell'album citato) sembra proporre una sorta di parodia mimetica dell'entusiasmo "integrato" dei transumanisti nei confronti del mondo tecnologico, il malinconico film *Electroma* (2007) e l'ultimo album *Random Access Memories* (2013), "retromaniacamente"<sup>11</sup> suonato con strumenti rigorosamente analogici, sembrano sancire definitivamente un ribaltamento: non è l'uomo a doversi servire della tecnologia (per migliorare la propria condizione), ma è quest'ultima a "dovere imparare" dall'umanità<sup>12</sup>.



Figura 4. Cosplay a tema Daft Punk presso il London Comic Con, 25 ottobre 2014; Wikimedia Commons.

### 3.2. Mutante

Fortemente influenzato dall'immaginario afrofuturista che almeno dall'eterodosso jazzista Sun Ra in avanti innerva la musica afroamericana (giungendo fino alle ultime propaggini della black music contemporanea), il

11. Reynolds (2011).

12. Per un'analisi della "identità sociosemiotica" dei Daft Punk, Spaziante (2014). Per una discussione approfondita della valorizzazione da loro assegnata alla tecnologia, Parkhill (2009).

collettivo elettronico Drexciya, inquadrabile nella cosiddetta seconda ondata della techno di Detroit, ha costruito una vera e propria mitologia entro cui inquadrare la propria musica; un'epopea affidata alle note contenute nei libretti degli album, a brevi intermezzi parlati nei dischi e alle dichiarazioni pubbliche di James Stinson (1969-2002), il maggiore responsabile del progetto. Diversamente da quella di Sun Ra, completamente calata in una dimensione spaziale (al motto di "Space is the Place"), l'escatologia diasporica e aliena di Drexciya è subacquea: il nome sarebbe quello della civiltà anfibia — sorta di Atlantide distopica — creata dai figli mai nati delle donne africane gettate in mare durante le tratte degli schiavi. Se, in vita, Stinson non ha mai rivelato la propria identità, celandosi dietro una bandana, il logo del suo progetto musicale (Fig. 5) mostra un guerriero marino, completamente inguantato dalla testa (a disegnare una specie di casco/maschera tribale) ai piedi (palmati) in quella che non si capisce se sia una tuta da sub o una pelle anfibia (come sembrerebbero suggerire gli artwork di alcuni dischi, tra cui *Neptune's Liar*, 1999). Nel 2020 gli autori Abdul Qadim Haqq e Dai Satō hanno pubblicato una graphic novel, *The Book of Drexciya vol. 1*, illustrata da diversi autori, che immagina le origini di questa saga, mostrando per la prima volta i drexciyani — immersi tanto nell'acqua, quanto in un'avanzatissima tecnologia — a volto scoperto. Se i titoli dei brani di Drexciya sono attraversati da una insistita isotopia acquatica<sup>13</sup>, i loro suoni, sempre caratterizzati da una timbrica scura e brillante, provano a tradurre questo immaginario ricorrendo alle associazioni sensoriali — specialmente aptiche — che generalmente colleghiamo alla dimensione acquatica; in altri termini, l'electro/techno di Drexciya prova a farsi quanto più spesso possibile liquida e fluida, mentre altre volte appare più densa e amniotica.

Genesis P-Orridge (pseudonimo di Neil Andrew Megson, 1950-2020) è una delle figure fondamentali della musica industrial e, più in generale, di quella che è stata definita controcultura. Per quello che interessa in questa sede, si tratta di un artista che si è imbarcato in una performance *in progress* che coincide con un intero progetto di vita e che, quasi certamente, non ha eguali; il suo transumanesimo non è ibridazione funzionale con la tecnologia, ma integrazione esistenziale con l'"altro" resa possibile dalla tec-

13. I brani di *Deep Sea Dweller* (1992), primo EP pubblicato da Drexciya, si intitolano: *Sea Quake*, *Nautilus 12*, *Depressurization*, *Sea Snake*.



Figura 5. Logo di Drexciya; Wikimedia Commons.

nologia. A partire dal 1993 P-Orridge ha inseguito l'idea della pandroginia (neologismo di suo conio): unione spirituale e carnale con un'anima che si vuole, anche fisicamente, gemella. P-Orridge e la seconda moglie Jacqueline Mary Breyer (musicista con il nome di Lady Jaye) si sono sottoposti a una serie di interventi allo scopo di somigliarsi a vicenda: mastoplastica e plastica facciale, terapia ormonale, tatuaggi. È nata, così, l'entità unica, il pandrogino cut-up di genere neutro Breyer P-Orridge, di cui Genesis e Lady sono solo le due componenti; prova provata che il corpo è solo carne e la carne non è altro che una "valigia a buon mercato", nelle parole del musicista (Fig. 6). Lady Jaye è morta nel 2007 per le complicazioni di un cancro allo stomaco, lasciando P-Orridge, letteralmente, senza la sua metà. La sua musica, particolarmente quella della band Throbbing Gristle (a partire dal trittico fondativo dell'estetica industrial, *The Second Annual Report*, 1977, *D.o.A: The Third and Final Report*, 1978 e *20 Jazz Funk Greats*,



**Figura 6.** Breyer P-Orridge: Genesis e Lady Jaye. Fotogramma dal documentario *The Ballad of Genesis and Lady Jaye*, di Marie Losier (2011); UbuWeb.

1979), rappresenta il tentativo programmatico di mettere in suono le contraddizioni della società industriale e postindustriale.

Arca, alias Alejandra Gherzi, classe 1989 (nata Alejandro; Gherzi, che un tempo si definiva non-binario, adesso si categorizza come donna trans), è considerata una delle produttrici e più in generale delle musiciste (Gherzi è anche cantante e performer) più interessanti e originali della scena elettronica contemporanea. Tutto l'apparato visivo — e molti peritesti come i titoli di album o brani (si pensi al paradigmatico *Mutant*, 2015) — da sempre legato al nome Arca racconta di un corpo manipolato e proteiforme: si veda l'uso delle barocche sculture organiche, bitorzolute, proliferanti di Jesse Kanda (sorta di versione arcigna dello stile rotondo di Niki de Saint Phalle). I videoclip dei brani *Nonbinary*, *Time* e *Mequetrefe* inclusi nel disco *KiCk i* (2020) rappresentano un'estremizzazione di questa tendenza: nel primo video Gherzi è inerme sotto i ferri di una équipe di robot-chirurghi che deve farla partorire; nel secondo la vediamo nei panni di Xen, entità già al centro del primo omonimo album pubblicato a nome Arca (2014), complice di una notte di avventure picaresche assieme a un demone dal-

le fattezze non troppo dissimili da quelle delle creature protagoniste del ciclo *Cremaster* (1996–2002) di Matthew Barney (per lungo tempo compagno di Björk, musicista con cui Arca ha collaborato come produttore); il terzo, mostrando una serie indefinita di più o meno grotteschi morphing del corpo di Arca (sullo sfondo sonoro di un breakbeat dalle cadenze reggaeton), sembra un'illustrazione quasi didascalica dell'idea di volto transumano (Fig. 7). Parimenti, la copertina dell'album *KiCk i* potrebbe essere assunta a manifesto di un transumanesimo a cavallo tra fantasy e fetish: Arca vi veste i panni di un moderno centauro prostetico da combattimento, la cui armatura/esoscheletro presenta finimenti e accessori in pelle che richiamano il mondo BDSM (Bondage, Discipline, Sadism and Masochism). Il transumanesimo di Arca vede nella tecnologia un mezzo per raggiungere uno scopo preciso: potere ridefinire a piacimento la propria identità; la sua musica traduce questa idea e questo immaginario accostando e fondendo assieme generi (ambient, hip hop, techno, industrial, canzone, glitch), lingue (Arca canta in inglese e spagnolo) e media (suono, video, performance) con estrema libertà e altrettanta coerenza stilistica.



Figura 7. Schermata di anteprima del video di Arca *Mequetrefe*, caricato su YouTube il 25 giugno 2020.



### 3.4. *Glitch*

Come molti musicisti elettronici della sua generazione, Holly Herndon (n. 1980) ha dedicato i suoi lavori più recenti alla riflessione sulle tecnologie digitali e Internet. Il suo album del 2015 si intitola *Platform* e vede il fondamentale contributo, per la parte visiva, del collettivo di designer accelerazionisti Metahaven (guidati da Vinca Kruk e Daniel van der Velden); il brano *Lonely at the Top* è il primo specificamente progettato per stimolare una “risposta sensoriale apicale autonoma” (ASMR), sensazione di formicolio e rilassamento associata a certi stimoli visivi e sonori che è diventata un vero e proprio genere online (“i video rilassanti”). *Proto*, del 2019, nasce dalla volontà di pensare una tecnologia “meno deumanizzata”<sup>14</sup>; il disco è stato realizzato utilizzando un programma di intelligenza artificiale battezzato *Spawn*, creato da Herndon e dal filosofo e artista digitale Mat Dryhurst (suo compagno), fatto girare su una console per videogiochi modificata. L’algoritmo del software è stato allenato dalle performance dei cantanti coinvolti nelle registrazioni — come alcune opere storiche di Luciano Berio (*Thema*, 1958; *Visage*, 1961), questa musica elettronica è quasi interamente basata sul suono acustico della voce umana — e i loro volti, assieme a quello di Herndon, si trovano sovrapposti sulla copertina dell’album in un’unica immagine, allo scopo di rendere visivamente quell’agente collettivo che ha creato la musica. Quello che vediamo è un ibrido a uno stesso tempo “stranamente familiare e decisamente alieno”<sup>15</sup>, indecidibile tra primitivo e futuribile; ulteriormente “glitchato”, peraltro, dal trompe-l’œil in stampa 3D che, a mo’ di blister in plastica o “tubo al neon”<sup>16</sup>, comunica all’ascoltatore il titolo del disco (Fig. 8).

## 4. Dal transumano al trans-sonico

Se si dà un transumano “facciale” (“faccialmente” segnalato) in musica, dobbiamo chiederci pure: si darà, coerentemente, anche un transumano

14. Renshaw (2019). Su stili e generi “alieni”, “nuovi tipi” e “nuovi modi” di fare musica, Harper (2011).

15. Foster (2019).

16. Ibid.



**Figura 8.** Copertina dell'album di Holly Herndon *Proto* (4AD, 2019). Grafica di Michael Oswell (già nel collettivo Metahaven); Wikimedia Commons.

musicale? La brevissima, assolutamente parziale e provvisoria rassegna di casi appena abbozzata sembra suggerirlo, tensivamente. Quelle dei musicisti che abbiamo preso in considerazione si propongono come musiche che aspirano a *superarsi*, integrando immaginari, media, generi, suoni diversi, ibridando umano e tecnologico e tematizzando, musicalmente, tale ibridazione; sembrano alludere, provare a far pre-sentire una musica che *potrebbe essere*, se non la musica che *sarà*. In alcuni casi, questo è quanto è precisamente accaduto; nell'immaginare una musica del futuro, fusione in suono di uomo e macchina, band come Kraftwerk o produttori come May e Atkins hanno *fatto* la musica del futuro: accelerando il presente, hanno creato la musica dei tempi a venire.

Assodato che un'estetica transumana è penetrata — e tutt'altro che soltanto "cosmeticamente" — nel discorso musicale, resta da capire quanto coerentemente in là possa spingersi una definizione di musica propria-

mente intesa come transumanista; ossia, quanto rigorosamente possa essere applicata la logica protesica al centro del transumanesimo, conducendo non tanto e non solo alla sua rappresentazione o rimediazione, ma a una concezione nuova o comunque alternativa che superi l'idea di musica per come la concepiamo comunemente, investendo direttamente la dimensione sonora. Fino allo scavalco di quest'ultima in quanto tale, in quanto materia; fino a delineare, cioè, qualcosa come una "transmusica" che riesca a prescindere da quel dato sonoro che assumiamo come consustanziale alla musica. Resta da capire, cioè, se una "musica più" (potenziata, "aumentata") rappresenti l'accesso privilegiato a un dominio — nel quale è certamente possibile *sentire*, ma senza necessariamente *ascoltare* — che potremmo chiamare "trans-sonico"<sup>17</sup>.

La storia delle ideologie musicali, almeno a partire dalla fine del Romanticismo, non è, in fondo, che un continuo tentativo di superare le concezioni estetiche attestate e consolidate, e le epistemologie e supposte ontologie su cui queste si sono fondate: sappiamo bene, per esempio, che già con il Modernismo novecentesco "l'espansione del materiale sonoro è arrivata al limite estremo"<sup>18</sup>, passando "dall'atonalità al rumore, al silenzio assoluto"<sup>19</sup>. È diventata, così, musica — non necessariamente da *ascoltare*, certamente ancora da *sentire* — qualcosa che prima non era possibile concepire come tale.

In un saggio pubblicato nel 1917 sulla rivista d'avanguardia "391", fondata e diretta dal surrealista Francis Picabia, Edgard Varèse, campione del modernismo musicale, affermava che:

Il nostro alfabeto musicale è povero e illogico. La musica, che dovrebbe pulsare all'unisono con la vita, ha bisogno di nuovi mezzi espressivi e solo la scienza può infonderle tale vigore giovanile. [...] Sogno strumenti che obbediscano al mio pensiero e che, provvedendo a un mondo completamente nuovo di suoni inaspettati, si presteranno finalmente alle esigenze del mio ritmo interiore<sup>20</sup>.

Nello stesso anno, il compositore franco-americano fondava la International Composers' Guild, un'associazione votata alla promozione di

17. Un riferimento fondamentale per un programma di ricerca di questo tipo è Trippett (2018).

18. Adorno (1956, p. 164).

19. Eco (1983, p. 529).

20. Varèse (1966, p. 11).

quella che veniva allora definita, tra il dispregiativo e il celebrativo (come tipico per le avanguardie dall'impressionismo in poi), "nuova musica"; il suo manifesto si apriva con un motto, poi ripreso anche da Frank Zappa: "I compositori di oggi si rifiutano di morire" (*The present day composers refuse to die*). Una involontaria e straordinaria anticipazione, di cui forse solo la musica a volte è capace, del transumanesimo<sup>21</sup>.

## Riferimenti bibliografici

- ADORNO T.W. (1956) *Dissonanzen. Musik in der verwalteten Welt*, Vandenhoeck & Ruprecht, Gottinga (trad. it. G. Manzoni, *Dissonanze*, Feltrinelli, Milano 1959).
- ATTALI J. (1977) *Bruits : Essai sur l'économie politique de la musique*, PUF, Parigi.
- DE GREY A. e M. Rae (2007) *Ending Aging*, St. Martin's Press, New York, NY (trad. it. D. De Biasi e A. Mazzocato, *La fine dell'invecchiamento*, D, Roma 2016).
- DEL MARCO V. (2009) "Figure del ritmo in Chris Cunningham: Monkey Drummer", in M.P. Pozzato e L. Spaziantè (a cura di), *Parole nell'aria. Sincretisimi fra musica e altri linguaggi*, ETS, Pisa, 337-42.
- DUSI N. e P. FABBRI (2000) *Due parole sul trasporre: Intervista [a Paolo Fabbri] a cura di Nicola Dusi*, "Versus" 85-7: 271-84.
- ECO U. (1983), *Postille a Il nome della rosa*, "Alfabeta" 49: 507-33.
- FONTANILLE J. (2004) *Figure del corpo: Per una semiotica dell'impronta*, trad. it. P. Basso, Meltemi, Roma.
- FOSTER J. (2019) *Holly Herndon's PROTO Artwork Bends Technology to Human Design*, "thevinylfactory.com", 10 giugno (ultimo accesso il 15 settembre 2020).
- GREIMAS A.J. e J. COURTÉS (a cura di) (1979) *Sémiotique : Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Parigi (trad. it. P. Basso et al., *Semiotica: Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, a cura di P. Fabbri, Bruno Mondadori, Milano 2007).
- HARPER A. (2011) *Infinite Music: Imagining the Next Millennium of Human Music-Making*, Zero, Londra.

21. Sulla capacità "profetica" della musica, Attali (1977).

- JAKOBSON R. (1959) "On Linguistic Aspects of Translation", in R.A. Brower (a cura di), *On Translation*, Harvard University Press, Cambridge, MA, 232-39.
- MATOS M. (2016) *Breve storia dei trollaggi di Aphex Twin ai danni dei suoi fan*, "vice.com/it", 22 luglio (ultimo accesso il 15 settembre 2020).
- PARKHILL C. (2009) *Humanism After All? Daft Punk's Existentialist Critique Of Transhumanism*, "Parrhesia" 8, Nov.: 76-88.
- REENSHAW D. (2019) *Holly Herndon Announces New Album PROTO*, "thafader.com", 5 aprile (ultimo accesso il 15 settembre 2020).
- REYNOLDS S. (2011) *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*, Faber & Faber, Londra.
- ROSS B. (2020) *The Philosophy of Transhumanism: A Critical Analysis*, Emerald, Bingley UK.
- SPAZIANTE L. (2014) *Ma i Daft Punk sognano pecore elettriche? Cortocircuiti del pop tra passato, segreto e realtà*, "Philomusica on-line" 13, 2: 43-54.
- TRIPPETT D. (2018) *Music and the Transhuman Ear: Ultrasonics, Material Bodies, and the Limits of Sensation*, "The Musical Quarterly" 10, 2, Summer 2017: 199-261.
- VARÈSE E. (1966) *The Liberation of Sound*, "Perspectives of New Music" V, 1: 11-19.

## Volti artificiali

Artificial Faces

L'enigma dei volti artificiali è che non esistono volti completamente naturali, eppure non esiste volto che non sia anche naturale. I simulacri di volti, indipendentemente da come vengano creati — disegno, pittura, scultura, fino alle creazioni algoritmiche delle reti neurali — in fondo devono sempre basarsi su volti biologici preesistenti in qualche tempo, in qualche spazio e in qualche modo. Al contempo, ognuna di queste facce biologiche presenta un fenotipo che è influenzato dal linguaggio, dalla cultura e dalla moda, a inclusione della stessa moda dei simulacri facciali. I nostri ritratti rimandano a volti naturali, ma questi si atteggiano spesso prendendo quelli a modello. Lo studio semiotico del volto non può però limitarsi a proclamare questo enigma. Deve anche sviscerarlo. Deve, per ogni categoria e caso di volto significativo, delineare la soglia tra natura e cultura, trasmissione genetica e linguaggio.

Contributi di / Contributions by Silvia Barbotto, Federico Biggio, Oğuz 'Oz' Buruk, Eleonora Chiais, Gianluca Cuzzo, Enzo D'Armenio, Alessandro De Cesaris, Dario Dellino, Alfonso Di Prospero, Maria Giulia Dondero, Victoria Vanessa Dos Santos Bustamante, José Enrique Finol, Gianmarco Thierry Giuliana, Remo Gramigna, Marilia Jardim, Massimo Leone, Inna Merkoulouva, Ana Peraica, Gabriella Rava, Everardo Reyes, Nathalie Roelens, Lorena Rojas Parma, Antonio Santangelo, Elsa Soro, Simona Stano, Bruno Surace, Mattia Thibault, Humberto Valdivieso, Marco Viola, Gabriele Vissio, Ugo Volli, Cristina Voto.

In copertina

Johnson Tsang. 2018. *Lucid Dream II: Here and There*.  
Reproduction courtesy of the artist.

ISSN 1720-5298

euro xx,00

ISBN 978-88-255-3939-4



9 788825 539394