

# Opacizzare il volto artificiale attraverso le arti digitali: Errori, deformità, materia, intersoggettività<sup>I</sup>

CRISTINA VOTO\*

ENGLISH TITLE: *Mattifying the Artificial Visage through Digital Arts: Errors, Deformity, Matter, Intersubjectivity*

ABSTRACT: The aim of this article is to unmask certain areas of meaning related to a semiotics of the artificial face in digital arts. Art is considered as a privileged field of reflection since it is able to analyze and reproduce a model of the present where the machine vision is pervasive. Contemporary facial society confronts us with the continuous accumulation of faces generated by Artificial Intelligence. Today, an omnipresent and all-significant faciality develops across media, urban planning, surveillance systems, and health care. In this context, digital art shows a series of productive gestures capable of mattifying the transparent promise of artificial visages. These gestures are able to devolve the aesthetic and biopolitical density to longtime social practices such as individuation and typification. Thanks to the analysis of a corpus of digital artworks the article recognizes a strategy that, through the use of errors, deformities, material translations, and intersubjective operations, opens the way to a transhuman ethic of the visage.

KEYWORDS: Digital Art; Artificial Visage; Visual Culture; Artificial Intelligence; Opacity

\* Università di Torino, Universidad Nacional de Tres de Febrero.

I. This article results from a project that 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. Il volto artificiale nelle arti digitali: Una prima ricognizione

L'obiettivo di questo articolo è smascherare certe zone di senso legate a una semiotica del volto artificiale nel campo delle arti digitali. Inquadrare il problema del volto attraverso i linguaggi artistici che utilizzano tecnologie informatiche ed elettroniche richiede, anzitutto, la messa a fuoco di una serie di premesse epistemiche necessarie alla costruzione dell'oggetto in analisi. Il volto è qui studiato come un dispositivo dinamico che oscilla tra mondo naturale e universo culturale: in questo suo fluttuare, innerva una rete di relazioni somatiche, espressive e comunicative capaci di inquadrare l'immagine per antonomasia dell'essere umano (Belting 2013). È un'immagine complessa, allo stesso tempo mediazione somatica tra interiorità ed esteriorità, nonché interfaccia tra la singolarità dell'individuo e la pluralità della società.

La complessità che caratterizza il volto è rintracciabile nella semantica della lingua italiana, in cui i tre lessemi 'volto', 'viso' e 'faccia' marcano una serie di rinvii e di differenze di significazione che ne sottolineano le pertinenze contestuali d'uso. Proviamo a fornirne una ricognizione (Magli 1995): il volto è la *super-facies*, la *facies* esterna, la faccia in quanto aspetto continuamente esposto all'esperienza percettiva. Ma il volto è anche vista e visione, è il viso che si mostra alla società, il mio proprio viso e il viso dell'altro che trascende la rappresentazione (Lévinas 1961). Infine il volto è un palcoscenico del e per l'identità, una maschera che abitiamo e che ci abita, una piattaforma di comunicazione sempre materialmente mediata. A partire da questa mappa semantica, le pagine di quest'articolo propongono un'intersezione analitica con la semiotica di Charles S. Peirce (1931-5): la faccia è perciò intesa come un aspetto iconico del segno, un possibilizzante percettivo; il viso come un aspetto indicale, una singolarità; e il volto come un aspetto simbolico, un'interpretazione culturalmente mediata<sup>2</sup>.

L'intermedialità del volto si addensa quando declinata nel campo delle arti digitali, un ambito che apre a tutta una serie di problematiche relative alla digitalizzazione della cultura visiva, alla diffusione delle tecnologie di

2. Per la presente articolazione tra la proposta semiotica di Charles Sanders Peirce e lo studio sul volto compiuto da Patrizia Magli (1985) ringrazio Gabriele Marino. Questa articolazione è, inoltre, debitrice della rilettura su base diagrammatica della semiotica di Peirce ad opera di Claudio Guerri conosciuta come *Nonagono Semiotico*.

comunicazione e d'informazione e alle ricerche sempre più attente alla riproduzione cognitiva mediante l'uso di hardware e software. Effetti di continuità visiva come il *morphing*, strumenti di sorveglianza di reminiscenza panottica come i software di riconoscimento facciale e modelli di programmazione ad apprendimento automatico come il *machine-Learning* sono solo alcune delle tecnologie impiegate con frequenza sempre maggiore nel campo della sperimentazione artistica digitale<sup>3</sup>. In questo senso, se accettiamo come valida l'ipotesi che la società moderna occidentale sia una società facciale, così come suggerito da Thomas Macho già alla fine del secolo scorso (1996), non dovrebbe risultare difficile riconoscere nell'attuale pervasività di volti prodotti attraverso le tecnologie digitali una faccialità che ci interpella con nuove domande sulle dinamiche di riconoscimento della singolarità e, *por ende*, dell'alterità.

Definire il volto come un dispositivo implica, inoltre, riconoscere una performatività dei modelli facciali che circolano in una determinata cultura. Vanno in questa direzione la proposta di Joan Riviere di definire la femminilità come una maschera (1929), l'analisi di Roland Barthes sul viso-oggetto di Greta Garbo (1957) e le riflessioni di Laura Mulvey sulla scopofilia feticista del primo piano nel cinema classico hollywoodiano (1975). I tre esempi, qui solo accennati, rendono conto degli effetti di un'agentività che modifica la super-facies, trasforma i visi e riproduce volti. Ma cosa succede quando le condizioni ontologiche di quest'agentività sono artificiali?

Dal primo studio sul riconoscimento di modelli facciali da parte di un'intelligenza artificiale — *A Proposal for a Study to Determine the Feasibility of a Simplified Face Recognition Machine* — una ricerca di Woody Bledsoe<sup>4</sup> pubbli-

3. Il progetto fotografico *Fictitious Portrait* (1993) di Keith Cottingham, l'installazione *Deisis* (2004) di Konstantin Khudyakov, l'opera multimediale *3x3x6* di Shu Lea Cheang e gli studi sperimentali di Kate Crawford e Joy Buolamwini disegnano una prima mappa dell'intersezione tra digitalità, volto e arte. Continuando con le mappe e le intersezioni è impossibile non citare il mitico network internazionale *Faces*, una mailing-list entrata in funzione nel 1997 come risposta alle esigenze di interscambio di esperienze di un gruppo di donne che lavoravano nell'industria dei media. Oggi *Faces* è una online community di respiro internazionale di artiste, programmatrici, teoriche, curatrici, attiviste e djs che organizza eventi di arte digitale di spicco come *Ars Electronica*, *Transmediale* e *ISEA*, *l'International Symposium on Electronic Art*.

4. Woodrow Wilson "Woody" Bledsoe (1921-95) è stato un matematico e informatico statunitense tra i primi scienziati a studiare le relazioni tra intelligenza artificiale e riconoscimento di immagini per conto della Central Intelligence Agency. Nel 1960 fondò il Panoramic Research Inc., sovvenzionata in un primo momento dal Ministero della difesa degli Stati Uniti e dalle agenzie di intelligenza, condusse i primi esperimenti di riconoscimento facciale, la maggior parte dei quali fallirono.

cata nel 1963, è in corso una capillare diffusione di faccialità artificiali: dall'industria manifatturiera ai settori delle assicurazioni, dall'assistenza sanitaria alla finanza, dai social media allo sviluppo delle città intelligenti, dalla sorveglianza negli aeroporti e nei centri commerciali alla pratica artistica. Un profluvio di faccialità che riconfigura aspetti estetici e dinamiche biopolitiche del volto. Durante il corso degli ultimi quarant'anni, del resto, abbiamo assistito a un'accelerata digitalizzazione della cultura, un processo di trasformazione tecnologico che ha portato alla ricostruzione della realtà sulla base di una standardizzazione binaria (Magnet 2011) e una smaterializzazione del significante (Leone 2016). In questo contesto, grazie allo sviluppo della visione artificiale — altrimenti conosciuta come *Computer Vision* — e all'implementazione di algoritmi capaci di automatizzare la costruzione di modelli percettivi, i sistemi di intelligenza artificiale sono ormai in grado non solo di rilevare volti e riconoscere faccialità, ma anche di produrre viseità artificialmente, attraverso procedure e inferenze automatizzate. A bene vedere, tutti questi fenomeni si verificano in un'iconosfera in cui gran parte delle immagini sono prodotte e consumate dagli stessi algoritmi che regolano intelligenza e visione artificiale. Paul Virilio definisce queste tecnologie come "macchine che vedono" (1988) mentre Trevor Paglen (2016) parla di "immagini invisibili" per definire il flusso di immagini prodotte dalle macchine e per le macchine. Si apre così un territorio di ibridazione tra intelligenza naturale e artificiale che ha urgente bisogno di essere compreso e analizzato.

Nel breve ma visionario saggio del 1957 intitolato *In New Bottles for New Wine* Julian Huxley profetizzava che la capacità umana di riprodurre in maniera efficiente i processi del mondo naturale avrebbe condotto a una significativa alterazione della nostra condizione sul pianeta. Il saggio, forse il primo testo che riflette sul concetto di transumanesimo, riconosce nelle potenzialità della scienza e della tecnologia due vettori fondamentali per l'aumento e l'incremento delle capacità fisiche e cognitive umane. È il famoso paradigma H+ che successivamente avrebbe caratterizzato il transumanesimo, un movimento culturale che dagli anni sessanta arriva diritto fino ai giorni nostri. L'argomento fondamentale che caratterizza lo scritto di Huxley è una tesi a favore della responsabilità etica in un'epoca in cui l'umanità stava per assumere un controllo sempre maggiore dei processi produttivi e riproduttivi. Ripensare la proposta di Huxley di una filosofia transumana può, allora, fornire un'occasione per riflettere sulla nostra contingenza tecnico-scientifica e aprire il passo verso un'etica del volto artificiale.

## 2. Riconoscere e analizzare un volto, pratiche di commensurabilità intersemiotica

Riflettere sulla produzione di volti artificiali nelle arti digitali ci inserisce all'interno di un territorio di visualizzazioni intersemiotiche, una cartografia di livelli di commensurabilità tra intelligenza naturale e intelligenza artificiale. Questo territorio è da immaginare come uno spazio per il pensiero, un *Denkraum*<sup>5</sup>, dove poter rintracciare quei volti appartenenti all'iconosfera digitale la cui faccialità è considerata come prodotto di un'agentività artificiale. Nel *Trattato di semiotica generale* Umberto Eco afferma che: "i segni iconici non hanno le 'stesse' proprietà fisiche dell'oggetto, ma stimolano una struttura percettiva 'simile' a quella che sarebbe stimolata dall'oggetto imitato" (2002 [1975], p. 258). Recuperare lezione di Eco e applicarla a questo territorio intersemiotico implica poter tracciare dei livelli di similarità tra il riconoscimento di una faccialità prodotta da un'agentività umana e una prodotta da un'agentività artificiale. Alla luce di questi livelli sarà possibile: 1. individuare cosa stimolino queste similarità; 2. analizzare come questi stimoli fanno cose.

L'attuale diffusione di volti artificiali digitali risemantizza alcune pratiche che caratterizzano la nostra società da tempi immemori, come il riconoscimento e l'analisi di un volto. Queste antiche pratiche sono qui interrogate sulla base di due aspetti specifici e a partire da un corpus di opere d'arte digitale. Gli aspetti in questione sono l'individuazione e la tipizzazione, ovvero il collegamento dell'immagine di un volto a un'individualità e la lettura dell'immagine di un volto sulla base di tipi sociali. Il corpus d'analisi si trasforma, così, nel banco di prova dove poter sperimentare la seguente domanda: come inquadrare i fenomeni di individuazione e tipizzazione quando sono l'effetto di un'agentività artificiale?

Partiamo dagli studi sul volto di Massimo Leone (2019) dove si segnalano due tradizioni di lunga durata e in dialogo sulle immagini acheropite,

5. Nella proposta estetico-filosofica dello storico e critico d'arte Aby Warburg (1866-1929) il *Denkraum* è lo spazio del pensiero creato dalla consapevolezza di una distanza con il mondo esterno. Questo spazio per il pensiero non rappresenta la conquista di uno spazio razionale ma la consapevolezza, sempre provvisoria e flessibile, di una distanza nello spazio tra sé e mondo circostante dove poter proiettare il pensiero. Il concetto è presentato, per la prima volta, nel 1920 nel testo *Divinazione antica pagana in testi ed immagini dell'età di Lutero*, successivamente nella celebre conferenza *Rituale del serpente* del 1923 e, infine, nell'*Atlas Mnemosyne* (1929).

immagini facciali prodotte da un'agentività non umana, che attraversano le culture visive da oriente a occidente e da nord a sud. L'accesso alla rappresentazione del volto è storicamente, e ancor oggi in una gran parte delle culture, riservato a precise condizioni estetiche e biopolitiche. Non deve allora sorprendere che, anche nelle immagini facciali acheropite, si riconosca un'aura speciale capace di attribuire poteri straordinari, immagini dotate di un'assoluta autenticità che ne determina un'interpretazione non mediata:

Since the face is so central in human behavior, facial images that are considered as produced by a non-human agency receive a special aura throughout history and cultures, as if they were endowed with extraordinary powers. Furthermore, since in many societies the face is read as the most important manifestation of interiority, 'non man-made' images of faces are attributed a status of authenticity and earnestness, as if they were the most sincere expression of some otherwise invisible agencies.

(Leone 2019, p. 35)

Queste due tradizioni continuano a generare senso grazie a un particolare processo di legittimizzazione a cui è stata sottoposta l'intelligenza artificiale: l'artificazione. L'espressione, coniata nel 2012 dalle sociologhe Natalie Heinrich e Roberta Shapiro, designa quel processo socioculturale che consolida una pratica non artistica, come per esempio l'informatica, in una disciplina artistica istituzionalizzata, come la ritrattistica. C'è un, poi, un altro aspetto che viene a sommarsi a quella che Èric Sandin definisce come la ragione artificiale (2019), un processo *aletheico* che garantisce:

lo svelamento, la manifestazione della realtà dei fenomeni al di là della loro apparenza. Esso [il digitale inteso come tecnologia alla base dell'intelligenza artificiale] si vuole organo abilitato a valutare il reale in modo più affidabile di noi e a rivelarci dimensioni rimaste fin qui celate alla nostra coscienza. In questo prende la forma di una *technè logos*, un dispositivo "artefattuale" dotato del potere di dire, con sempre maggiore precisione e immediatezza, lo stato teoricamente esatto delle cose.

(Sandin 2019, p. 11)

La combinazione di una tecnologia che è allo stesso tempo artificata e *aletheica*, aggiorna la dimensione auratica delle due tradizioni descritte

da Leone. Oggi le immagini di volti artificiali sembrano essere dotate non solo dello straordinario potere di mettere a confronto intelligenza naturale e intelligenza artificiale, ma anche di attribuire uno statuto di autenticità alle immagini sulla base di un'inferenza automatizzata (Parisi 2013) che quantifica l'identità.

Prendiamo una prima occorrenza artistica. L'artista messicano-canadese Rafael Lozano-Hemmer<sup>6</sup> costruisce nel 2015 un progetto interattivo, dal titolo *Nivel de Confianza*, per commemorare la strage di Ayotzinapa dell'anno precedente. Durante il tragico episodio 43 studenti furono rapiti e sequestrati da parte della polizia e risultano oggi ancora dispersi. L'opera è un contro-archivio segnaletico, un dispositivo che mette in crisi la commensurabilità tra i dati interni e i dati esterni al sistema. L'installazione funziona grazie a uno schermo e a un software di riconoscimento facciale calibrato sui dati biometrici estratti dalle fototessere degli studenti dispersi. È la messa in funzione di un esercizio di riconoscimento: quando ci si trova davanti alla telecamera un algoritmo confronta i dati biometrici degli studenti con quelli di chi sta di fronte all'installazione. L'opera, purtroppo, non troverà mai una similarità tra i volti archiviati e i volti archiviabili; eppure la mancata commensurabilità tra queste immagini mette in moto una riflessione sull'efficacia dell'analisi e del riconoscimento da parte di un'intelligenza artificiale. Una volta messi a confronto i dati, l'opera sovrappone all'immagine del volto di chi è presente davanti all'installazione un diagramma facciale risultato del calcolo statistico e biometrico (Fig. 1). Sovrapporre all'immagine del volto vivo il diagramma delle similarità del volto disperso manda in cortocircuito la validità del processo di riconoscimento e segna amaramente il destino dell'individuazione.

6. Rafael Lozano-Hemmer è nato a Città del Messico nel 1967. Artista multimedia lavora nell'intersezione tra architettura, intelligenza artificiale e performance art. È stato il primo artista a rappresentare il Messico alla Biennale di Venezia nel 2007 e ha esposto alle Biennali di Cuenca, L'Avana, Istanbul, Kochi, Liverpool, Melbourne, Mosca, New Orleans, New York, Seoul, Siviglia, Shanghai, Singapore, Sydney e Wuzhen. Le sue opere sono esibite al MoMA e al Guggenheim di New York, alla Tate Modern di Londra, al MAC e al MBAM di Montreal, al Jumex e al MUAC di Città del Messico, al DAROS di Zurigo, al ZKM di Karlsruhe e al SAM di Singapore. Ha ricevuto due BAFTA British Academy Awards nella categoria "Interactive Art", un Golden Nica al Prix "Ars Electronica" in Austria, il Rave Award "Artist of the year" della rivista Wired Magazine. Nel 2019 la sua installazione interattiva "Border Tuner", installata sul muro che separa Stati Uniti e Messico, ha utilizzando ponti di luce interattivi controllati dalle voci dei partecipanti a Ciudad Juárez, Chihuahua e El Paso, Texas.



**Figura 1.** Il momento della rivelazione facciale automatizzata e il confronto tra i dati biometrici nell'opera *Nivel de confianza* di Rafael Lozano-Hemmer; immagine riprodotta per gentile concessione dell'artista. Screenshot del video dell'opera d'arte, video di Antimodular Research.

Il fracasso progettato dall'installazione di Lozano-Hemmer performa il *livello di fiducia* — così come ricordato dal titolo dell'opera — che investiamo nei sistemi di riconoscimento artificiali, una fiducia auratica verso una tecnologia che si presenta come disciplinarmente legittimata e capace di svelare lo stato teoricamente esatto del mondo. A ben vedere questo fracasso ci ricorda che la produzione segnica, quando passa attraverso livelli di similarità, non si dà esclusivamente all'insegna della congruenza (Eco 1975). Cosa succede, infatti, quando si riconoscono incongruenze o, meglio ancora, quando si riconoscono processi di individuazione che piuttosto che svelare una singolarità opacizzano la modellizzazione automatizzata?

Opacizzare significa sottrarre, addensare la natura diafana della rappresentazione per inquadrarla, catturarla e offrirla alla vista. Nelle parole di Louis Marin:

Opacità: presenza di una materia, di una carne, di un corpo di pittura nel puro movimento di significatività dell'immagine del visibile che è il quadro di pittura, lo scheletro del suo telaio, la pelle della sua tela, rugosa o liscia, con la sua taglia o il suo formato, i pigmenti colorati, le paste, le patine, le vernici; tracce lasciate nella pennellata attraverso il gesto del pittore; accenti, spaziatore, disposizioni, dissimulazioni e occultazioni, esplosioni, vortici, flussi e reflussi, untuosità, viscosità, grumi, gocce e colori, graffiature, incisioni, schizzi: opacità.

(1994 [2001], p. 70)



Pensare l'intelligenza artificiale in termini di opacità comporta, perciò, spostare l'attenzione dal piano della rappresentazione ai problemi pragmatici che la caratterizzano: il bianco del luminoso, la trasparenza del piano, il vuoto del supporto. Nei prossimi due capitoli l'analisi del corpus di opere sarà attraversata da questa ricerca opacizzante, uno sguardo con cui addensare la trasparenza auratica della tecnologia digitale per restituire un'agentività all'intelligenza artificiale.

### 3. L'individuazione opaca: errori e deformità

Si definisce come pareidolia quel fenomeno percettivo “per cui si trovano figure dotate di senso in configurazioni plastiche ove tale senso non è stato introdotto da intenzionalità umana alcuna bensì dal caso, dalla natura, o da altre agentività non umane” (Leone 2020, p. 14). Da un punto di vista scientifico, la pareidolia è il risultato di un lungo processo cognitivo legato alla sopravvivenza della specie umana. Ma cosa succede quando è un software l'agentività interpellata per il ritrovamento di figure dotate di senso lì dove non ve ne sono? *Cloud Face* (2012), un'opera del duo Shinseungback Kimyonghun<sup>7</sup>, parte esattamente da questa proposta: mandare in cortocircuito il riconoscimento di forme da parte di un agente artificiale con un'operazione che richiama le estetiche delle avanguardie di inizio secolo XX: l'errore. Shinseungback Kimyonghun opacizza gli errori di un sistema di riconoscimento facciale e sottopone un software all'individuazione di volti nel cielo diurno attraversato dalle nuvole (Fig. 2). In un'opera successiva, del 2018, l'installazione *Nonfacial Portrait*, il duo continua a proporre strategie di individuazione opache e densamente mediatizzate. L'opera parte da un esercizio di stile, la commissione del ritratto di una

7. Shinseungback Kimyonghun è un duo artistico di Seoul composto dall'ingegnere Shin Seung Back e dall'artista Kim Yong Hun. La loro pratica collaborativa esplora l'impatto della tecnologia e, in particolar modo, dell'intelligenza artificiale sulle nostre vite. Shin Seung Back ha studiato Informatica all'Università di Yonsei e Kim Yong Hun ha completato un Bachelor of Visual Arts al Sydney College of the Arts. Si sono incontrati mentre studiavano alla Graduate School of Culture Technology nel Korea Advanced Institute of Science & Technology e, dopo aver completato il Master in Scienze e Ingegneria, hanno iniziato a lavorare come Shinseungback Kimyonghun nel 2012. Le loro opere sono state presentate in festival e biennali internazionali come la Vienna Biennale, il ZKM di Karlsruhe, il Museo Nazionale di Arte Moderna e Contemporanea della Corea del Sud e il festival Ars Electronica in Austria, dove vincono un premio nel 2012 con il progetto *Cloud Faces*.

stessa persona a dieci pittori e pittrici. Gli artisti devono, però, seguire un'unica regola: il ritratto non deve essere riconosciuto come una faccialità da parte di tre diversi algoritmi di riconoscimento facciale che, per mezzo di tre telecamere, sorvegliano costantemente la pratica pittorica. Ma il risultato deve essere formalmente riconoscibile all'interno del genere artistico del ritratto. Un aspetto interessante di quest'opera che mette a confronto intelligenza artificiale e naturale è, ancora una volta, l'errore. Il monitoraggio da parte del software di riconoscimento facciale agisce direttamente sulla pratica pittorica dei dieci artisti e quello che la visione artificiale individua come faccialità stimola l'errore o, forse, sarebbe il caso di dire l'errare della rappresentazione (Fig. 3).

Un altro gesto che permette opacizzare la promessa di individuazione trasparente e auratica del volto artificiale può essere quello della deformità automatizzata, come nel caso di *Memories of Passersby I* di Mario Klingemann<sup>8</sup> (2019). Prima di passare all'analisi, però, è necessaria una premessa: la deformità automatizzata dell'opera di Klingemann non è perturbante ma, piuttosto, fuori posto. Come afferma Mark Fisher nel suo libro *The Weird and the Eerie* (2017), il perturbante — l'*Unheimlich*, l'*uncanny* — riguarda lo strano all'interno del familiare, lo stranamente familiare, il familiare come strano. Il *weird*, invece, è un'attrazione per l'esterno, per ciò che è fuori posto e risulta strano. La forma artistica più appropriata al *weird*, continua Fisher, è il montaggio, ovvero la combinazione di più elementi che non appartengono allo stesso luogo. *Memories of Passersby I*, difatti, mette in dialogo, in un unico spazio installativo, la storia della ritrattistica compresa tra il XVII e il XIX secolo con l'esperienza più tradizionale di fruizione domestica dei media e la produzione di volti per mezzo di un tipo particolare di reti di neuroni artificiali. Le reti neurali generative antagoniste — conosciute come GAN acronimo di *generative adversarial network* — sono metodi di apprendimento automatico che simulano l'apprendimento umano, attraverso logiche avversariali, grazie, cioè, all'interazione di livelli gerarchici di intelligenza che rendono più

8. Mario Klingemann è un artista tedesco la cui pratica è interrogata dal connubio tra esperienza artistica e dell'intelligenza artificiale, dall'arte generativa ed evolutiva alle installazioni robotiche. Recentemente ha fatto notizia nel mondo dell'arte istituzionale con la vendita ad una casa d'aste della sua opera *Memories of Passersby I*, la prime opere d'arte prodotte da un'agentività artificiale acquistate da Sotheby's. Nel 2015 ha vinto il Creative Award della British Library, attualmente è tra gli artisti parte dell'Istituto Culturale Google di Parigi. Ha co-fondato il FabLab di Monaco di Baviera.



**Figura 2.** L'errore della macchina in *Cloud Face* di Shinseungback Kimyonghun; immagine riprodotta per gentile concessione dell'artista.



**Figura 3.** L'errare umano in *Nonfacial Portrait* di Shinseungback Kimyonghun; immagine riprodotta per gentile concessione dell'artista.

efficaci la loro prestazione. Le reti neurali funzionano accoppiando due reti che sono state modellate<sup>9</sup> su un ampio set di immagini: una rete — la generatrice — emette un'immagine modellata sugli esempi di *training* dell'intelligenza; l'altra rete — la discriminatrice — valuta quanto l'immagine in uscita assomigli ai dati di addestramento. L'opera, quindi, non è un archivio che attraverso strategie enunciative particolari risemantizza il senso del volto — come nel caso di *Nivel di confianza* — e non è nemmeno un *database* composto di dati da elaborare (Fig. 4).

*Memories of Passersby I* è un sistema di intelligenza artificiale che crea ritratti artificiali, deformi, inediti pixel per pixel e senza interruzione; è una manifestazione dell'agentività dell'intelligenza artificiale nell'epoca della riproducibilità algoritmica. Gli output visualizzati sugli schermi non sono combinazioni programmate di immagini di ritratti esistenti, ma volti generati *ex-novo* dall'intelligenza artificiale e deformati attraverso le inferenze automatizzate che caratterizzano le GAN. Ci spostiamo, dunque, dalla produzione di immagini di volti attraverso estetiche di similarità a flussi

9. Nel lessico informatico si parla di *training* algoritmico.



**Figura 4.** Lo spazio installativo di *Memories of Passersby I* di Mario Klingemann; immagine riprodotta per gentile concessione di Onkaos.

di immagini risultato di un'inferenza artificiale. *Memories of Passersby I* è, a tutti gli effetti, un agente creativo autonomo che impara e agisce in autonomia le proprie preferenze estetiche deformanti. Queste deformazioni artificiali e automatizzate non solo opacizzano l'incidenza dell'agentività artificiale nei processi di individuazione ma gettano le basi per immaginare una prospettiva *in nuce* sulla memoria artificiale, una riflessione che sicuramente troverà applicazioni sempre più diffuse nel processo di artificazione dell'intelligenza artificiale.

#### 4. La tipizzazione opaca: materia e intersoggettività

Dicevamo esistere una seconda tradizione che assegna alle immagini di volti artificiali una lettura spontanea, autentica, non mediata. Questa seconda linea analitica inaugurata dalla fisiognomica aristotelica, si estende fino al giorno d'oggi passando per antecedenti come gli studi di Giovanni Battista della Porta (1535-1615), Johann Kaspar Lavater (1741-1801) e Cesare Lombroso (1835-1909). Si delinea così un campo di tensioni tra visibilità, riconoscimento e tipizzazione sociale. Un'intersezione che è al centro della riflessione artistica e accademica di Zach Blas<sup>10</sup>.

10. Zach Blas è un artista, regista e professore presso il Dipartimento di Culture Visive della Goldsmith, University of London. I suoi lavori osservano scrupolosamente le fantasie dell'intelligenza artificiale, le sfere di cristallo della Silicon Valley, i viaggi nel tempo e i dildo. Ha esposto e tenuto conferenze in svariate sedi eventi internazionali, tra cui la TATE Modern di Londra, il Walker Art Center di Minneapolis, la Biennale di Gwangju, il Festival Internazionale del Cinema di

Il progetto *Face Cage* di Blas (2013-2016) opacizza la prassi analitica che soggiace alla tecnologia di riconoscimento facciale attraverso una svolta materiale, *material turn*<sup>11</sup>, del processo di tipizzazione. Se il successo dell'industria biometrica risiede nella promessa di riconoscere e analizzare trasparentemente la singolarità, Blas opacizza questa promessa e ne materializza le conseguenze. Shoshana A. Magnet, autrice del testo *When Biometrics Fail: Gender, Race, and the Technology of Identity* (2011), ha descritto l'impresa biometrica come una gabbia di informazioni, un diagramma di sorveglianza e violenza strutturale che è al centro dell'interesse del progetto di Blas. Come già analizzato nell'opera di Lozano-Hemmer, il motivo visivo del riconoscimento facciale è rappresentato da una serie di diagrammi facciali che estrarrebbero dai volti i dati necessari al riconoscimento. Questi diagrammi restituiscono una visualizzazione standardizzata di dati sotto forma di linee spezzate, incongrue, dove la similarità tra volto e faccialità, tra volto e gabbia di informazioni, risulta dura, pesante. *Face Cages* è, in questo senso, una messa in pratica del processo di costruzione dei diagrammi biometrici, un'opera che inizia con la loro trasformazione materiale e che successivamente si espande sul volto. Il diagramma biometrico computazionale, risultato della misurazione, visualizzazione e contabilizzazione facciale, una volta materializzato come artefatto oggettuale, si trasforma in una maschera metallica dolorosa da indossare. *Face Cage* si conclude, quindi, con una video performance nella quale un gruppo di artisti si presta ad assoggettare il proprio viso, per il maggior tempo possibile, alla maschera-gabbia della propria faccialità biometrica. Una drammatizzazione che opacizza l'inconciliabilità tra il tipo biometrico e l'occorrenza materiale del viso e rende manifesta la violenza sofferta dal volto quando costretto alla tipificazione (Fig. 5).

Berlino, il Los Angeles County Museum of Art, e l'Institute of Contemporary Arts Singapore. La sua ricerca accademica è stata finanziata dal premio "Creative Capital in Emerging Fields" dell'Arts Council England e dalla Edith-Russ-Haus für Medienkunst. Ha pubblicato in *You Are Here: Art After the Internet*, *Documentary Across Disciplines*, *Queer: Documents of Contemporary Art*, nonché *e-flux journal* e vari cataloghi di mostre. Ha pubblicato curatele e monografie per la Duke University Press e per la Sternberg Press.

11. Con il sintagma svolta materiale, *material turn*, si intende la svolta post-strutturalista, promossa soprattutto negli ambiti di riflessione marxista e femminista, attenta ai supporti materiali discorsivi. La bibliografia sull'argomento è vasta e piuttosto frammentata, di seguito si segnalano solo alcuni testi: Baudrillard (1968), Delphy (1982) Appadurai (1986), Haraway (1997), Braidotti (2002), Latour (2007, 2014), Hicks e Beaudry (2010), Butler (2011), Barad (2015), Braudel (2015), Gerritsen e Riello (2016).



**Figura 5.** La gabbia di informazioni biometriche materializzata da Zach Blas nel suo progetto *Face Cage*; immagine riprodotta per gentile concessione dell'artista.

Anche la *Facial Weaponization Suite* (2011-14), un altro progetto di Blas di poco anteriore al precedente, funziona grazie a una performance che opacizza il processo di tipificazione a cui sono soggetti i volti artificiali. A partire da un nuovo gesto opacizzante nei confronti delle tecnologie biometriche e le disuguaglianze che queste tecnologie propagano, Blas crea delle maschere intersoggettive modellate sui dati facciali di soggetti le cui identità sono tipizzate, discriminate e razializzate. Queste maschere amorfiche, deformi e incongruenti rispetto alle riconoscibilità facciali, non possono essere rilevate come volti dalle *macchine che vedono* (Virilio 1988). Le maschere intersoggettive sono, difatti, utilizzate durante interventi pubblici per diventare strumenti, armi come suggerito dal titolo del progetto. Per esempio, la *Fag Face Mask*, una delle maschere parte del progetto, è generata a partire dai dati biometrici facciali di singolarità omosessuali ed è una risposta agli studi sulle reti neurali artificiali che pretendono di individuare

e suggellare la determinazione dell'orientamento sessuale attraverso tecnologie di riconoscimento facciale (Kosinski e Wang 2018). Una maschera intersoggettiva che opacizza l'idealità del volto come supporto vuoto e trasparente per l'estrapolazione di informazioni (figg. 6 e 7).



**Figura 6.** Il set completo di maschere proposte dalla *Facial Weaponization Suite* di Zach Blas. Ogni maschera è costruita dalla sommatoria di dati biometrici di singolarità la cui identità è stata tipizzata per orientamento sessuale, la maschera fuxia; questioni politiche, la maschera blu; appartenenza etnica, la maschera nera; ragioni religiose, la maschera bianca.



**Figura 7.** Un evento pubblico di raccolta dati per la realizzazione delle *Fag Face Mask*; immagine riprodotta per gentile concessione dell'artista.

## 5. Conclusioni e linee di fuga

Negli anni Settanta il filosofo e poeta Édouard Glissant reclamava il diritto all'opacità come modalità relazionale dell'esistenza contro la logica trasparente coloniale, illuminista e universalizzante, che trasformava la

soggettività in un sistema pienamente interpretabile (Glissant 1990). L'opacità, scriveva Glissant, è ciò che protegge il diverso. Sia che si tratti di processi di assoggettamento coloniale, come quelli sofferti da Glissant in Martinica, sia che si tratti di processi di quantificazione del sé, come quelli che soffriamo nella società digitale contemporanea, assistiamo a una progressiva riconfigurazione dell'identità. Recuperare la lezione di Glissant oggi significa, allora, non solo reclamare il diritto a un'opacità ontologica ma, soprattutto, il diritto a un'opacità informatica (Blas 2018) con cui ripensare i meccanismi di individuazione e tipizzazione con cui ci osservano le macchine.

Con la diffusione dell'intelligenza artificiale stiamo assistendo al passaggio da un meccanismo biopolitico di disciplinamento che si focalizza sull'individuo (Foucault 1975), e perciò sulla diade individualità della soggettività / pluralità della società, a un meccanismo di biopolitico di scomposizione dell'individuo in dati e di ricomposizione della società in metadati (Pasquinelli 2015). Discipline come la biometria o la genomica, sistemi di geolocalizzazione come il GPS, tecnologie di identificazione a radiofrequenza, algoritmi di estrazione e analisi dati, tutti funzionano grazie a protocolli globali che mirano a risolvere l'individuazione come *data body* e la tipizzazione come *data mining*. Tuttavia, come già analizzato da Donna Haraway (1991) agli albori di questa impresa digitale, gli animali umani e non-umani non sono affatto entità trasparenti ma materialità opache, dense. Opacizzare la materia, qualsiasi essa sia dalla carne al bit, diventa allora un'operazione con cui rompere l'idealità teorica della rappresentazione trasparente. Un gesto che organizza l'intenzionalità comunicativa e propone un'etica transumana del volto, una strategia per la costruzione di interrelazioni con il non-umano non sulla base di un primato onto-epistemologico ma attraverso interconnessioni simbiotiche (Haraway 2008) tra intelligenza naturale e artificiale che sottolineano i termini ibridi e opachi dell'esistenza.

### Riferimenti bibliografici

- BARTHES R. (1957) *Mythologies*, Editions du Seuil, Parigi (trad. it. L. Lonzi, *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino, 2016).
- BELTING H. (2013) *Faces: Eine Geschichte des Gesichts*, C.H. Beck, Monaco



- di Baviera (trad. it. C. Baldacci e P. Conte, *Facce: Una storia del volto*, Carocci, Roma, 2018).
- BLAS Z. (2018) "Informatic Opacity", in R. Braidotti e M. Hlavajova (a cura di), *Posthuman Glossary*, Bloomsbury Academic, Londra: 198-9.
- ECO U. (2002) *Trattato di semiotica generale* (1975), Bompiani, Milano.
- FISHER M. (2017) *The Weird and the Eerie*, Repeater, Londra (trad. it. V. Perina, *The Weird and the Eerie: Lo strano e l'inquietante nel mondo contemporaneo*, Minimum Fax, Roma, 2018).
- FOUCAULT M. (1975) *Surveiller et punir : Naissance de la prison*, Gallimard, Parigi (trad. it. A. Tarchetti, *Sorvegliare e punire: Nascita della prigione*, Einaudi, Torino, 2014).
- GATES K. (2011) *Our Biometrics Futures*, New York University Press, New York, NY.
- GLISSANT É. (1990) *Poétique de la relation*, Gallimard, Parigi (trad. it. E. Restori, *Poetica della relazione*, Quodlibet, Macerata, 2007).
- HARAWAY D. (1991) *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York.
- \_\_\_\_\_. (2008) *When Species Meet*, University of Minnesota Press, Minneapolis, MT.
- HEINICH N. e R. SHAPIRO (a cura di) (2012) *De l'artification : Enquêtes sur le passage à l'art*, École des Hautes Études en Sciences Sociales, Parigi.
- HUXLEY J. (1957) "Transhumanism", in Id., *New Bottles for New Wine*, Chatto & Windus, Londra, 13-17.
- KOSINSKI M. e Y. WANG (2018) *Deep Neural Networks Are More Accurate Than Humans at Detecting Sexual Orientation from Facial Images*, "Journal of Personality and Social Psychology", 114, 2: 246-57.
- LEONE M. (2016) *Nature and Culture in Visual Communication: Japanese Variations on Ludus Naturae*, "Semiotica", 213: 213-45.
- \_\_\_\_\_. (2019) *The Singular Countenance: The Visage as Landscape, the Landscape as Visage*, "Language and Semiotic Studies", 5, 4: 28-46.
- \_\_\_\_\_. (2020) *Scevà: Parasemiotiche*, Aracne, Roma.
- LÉVINAS E. (1961) *Totalité et infini : Essai sur l'extériorité*, M. Nijhoff, L'Aia (trad. it. A. Dall'Asta, *Totalità e infinito: Saggio sull'esteriorità*, Jaca Book, Milano, 2018).
- MACHO T. (1996) "Vision und Visage: Überlegungen zur Faszinationsgeschichte der Medien", in W. Müller-Funk e H. Ulrich Reck (a cura di),

- Inszenierte Imagination: Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien*, Springer-Verlag, Vienna/New York, 87-108.
- MAGLI P. (1995) *Il volto e l'anima: Fisiognomica e passioni*, Mondadori, Milano.
- MARIN L. (1994) *De la représentation*, Seuil, Parigi (trad. it. L. Corrain, *Della rappresentazione*, Meltemi, Roma, 2001).
- MAGNET S.A. (2011). *When Biometrics Fail: Gender, Race, and the Technology of Identity*, Duke University Press, Durham, NC.
- MULVEY L. (1975) *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, "Screen", 16, 3: 6-18
- PAGLEN T. (2016) *Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)*, "The New Inquiry", 8 Dec 2016; disponibile presso il sito web <https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/> (ultimo accesso il 16 settembre 2020).
- PARISI L. (2013) *Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space*, MIT Press, Cambridge, MA.
- PASQUINELLI M. (2015) *Italian Operaismo and the Information Machine*, "Theory, Culture & Society", 32: 49-68.
- PEIRCE C.S. (1931-5). *Collected Papers*, 8 vols, Harvard University Press, Cambridge, MA.
- RIVIÈRE J. (1929). (1929) *Womanliness as a Masquerade*, *International Journal of Psycho-Analysis*, 9: 303-13.
- SADIN È. (2018) *L'Intelligence artificielle ou l'enjeu du siècle : Anatomie d'un antihumanisme radical*, L'échappée, Parigi (trad. it. F. Bononi, *Critica della ragione artificiale: Una difesa dell'umanità*, LUISS University Press, Roma, 2019).
- STEYERL H. (2017) *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*, Verso, New York (trad. it. N. Poo, *Duty Free Art: L'arte nell'epoca della guerra civile planetaria*, Johan & Levi, Milano, 2018).
- VIRILIO P. (1988) *La machine de vision*, Galilée, Parigi (trad. it. G. Pavanello, *La macchina che vede: L'automazione della percezione*, SugarCo, Milano, 1989).