



Metavolti, volti a metà e volti-meta:

Il destino del viso nella realtà immersiva

Massimo Leone

Introduzione: Fascino e inquietudine

Il metaverso affascina, il metaverso inquieta. Da un lato, risuscita e rivifica antichi sogni, come quello di una trasmutazione completa del corpo in sostanza duttile, eterea, volatile, proteiforme, infinitamente cangiante e trasformabile a piacimento. Le idee di trascendenza del corpo, che i miti e le religioni proiettavano sulle divinità, assumono una cifra digitale: io mi libererò da questo fardello, mi teletrasporterò nello spazio virtuale, mi libererò in volo, mi smaterializzerò e mi rimaterializzerò con un click. Dall'altro lato, è impossibile non collegare questa utopia al suo rovescio: la distopia di un'atmosfera divenuta irrespirabile a causa dell'inquinamento, dei virus, delle radiazioni nucleari. Nel giro di due o tre anni, la crisi climatica, la pandemia, e il conflitto in Ucraina hanno attribuito sfumature di tenebra al sogno di un iperspazio ultradigitalizzato dove muovere l'avatar del proprio corpo, agire, pensare, sentire, incontrare gli avatar degli altri. Assumendo il carattere della necessità e della fuga, il metaverso assomiglia sempre più al nero orizzonte di finzioni fantascientifiche remote, che sembravano prevedere un futuro lontanissimo e invece — scopriamo — parlano del nostro presente.

L'aspetto forse più inquietante del metaverso, tuttavia, non risiede nella sua attuabilità immediata, quanto nei suoi deficit: se, braccato dalle nubi nucleari o dagli sciami di virus o dalle pestilenze biochimiche del pianeta, mi rifugerò in questa sofisticata caverna, chi mi assicurerà del suo funzionamento? Davvero si può affidare il futuro della sopravvivenza della specie a una dimensione che molto ricorda un videogioco infantile e il suo illusorio sentimento di separazione? Cosa ne sarà dei sensi non digitalizzabili, della mia propriocezione, di tutto ciò che il digitale non catturerà perché troppo marginale, come un vecchio articolo accademico in una polverosa rivista; e chi mi assicurerà, poi, che qualcuno o qualco-

sa non venga a un certo punto a spegnere l'interruttore di questo sogno immateriale, lasciandomi nel buio e nell'isolamento?

Riflettere sul metaverso significa prolungare un filone di pensiero critico che da sempre caratterizza la semiotica, dall'effetto di realtà di Barthes ai simulacri di Baudrillard, però vuol dire farlo in un contesto di operatività tecnologica la cui rapidità non ha eguali nel passato; i grandi maestri della semiologia degli anni Sessanta paventavano il distacco del senso dal reale, mentre i loro nipoti contemporanei lo sperimentano sulla loro pelle, inseguendo una chimera digitale che si fa sempre più complessa e mostruosa. Questioni tradizionali, come il rapporto tra arbitrarietà e motivazione nel cammino dei segni, diventano intrattabili man mano che l'orizzonte ontologico della comunicazione si allontana dietro una cortina sempre più spessa di cifrature numeriche. È in questo senso che lo studio del volto nel metaverso attuale o futuribile prende il carattere dell'urgenza, giacché è proprio questa superficie di carne e senso da cui riceviamo il mondo e lo costruiamo nel rapporto con gli altri a essere l'ultimo baluardo della resistenza analogica. La valle del perturbante ne è la misura sempre più esigua, giacché sempre più dai media ci giungono immagini di volti totalmente artefatti eppure sottilmente credibili. Se fino a non poco tempo fa il mio volto mi permetteva di situarmi nel mondo e di controllare l'esistenza di altri membri della specie, adesso la realtà virtuale comincia a spostare la proiezione visiva del mio io — il mio viso — in un altrove poco definibile, dove io agisco come avatar con tale frequenza e intensità da cominciare a perdere il senso del distacco tra me e il mio simulacro, fra il mio invisibile volto di carne e il mio onnipresente volto elettrico; dove il volto altrui, incontrato in un caleidoscopio facciale che pare illimitato, comincia ad assumere contorni sfocati, psichedelici, pieni d'incertezza.

Entusiasmi digitali

L'entusiasmo per la costruzione di un paradiso digitale parallelo non manca. <https://doi.org/10.1016/j.ceh.2022.02.001>, “Expert Consensus on the Metaverse in Medicine”, per esempio, assicura che

through interactions between virtual and real cloud experts and terminal doctors, we will be able to carry out medical education, science popularization, consultation, graded diagnosis and treatment, clinical research, and even comprehensive healthcare in the metaverse.

La telemedicina è certamente una risorsa, ma se si pensa agli ospedali attuali, quelli dell'Italia contemporanea, quelli di una piccola città del meridione, per esempio, il prospetto di costruirne una meta-versione trasmette il sentimento di un caos digitalmente moltiplicato e rifratto, in cui il lemma “terminal”, che l'articolo già citato usa per evocare l'utopia di una perfetta medicina a distanza, torna invece a definire la condizione del malato senza speranza, lontano sia dalle cure virtuali che da quelle reali.

È chiaro che quello che si sta profilando è un nuovo tipo di scrittura, o di design integrato del senso, e che le emozioni vi giocheranno un ruolo centrale, a partire da quella della sorpresa, traducibile nell'esclamazione “guarda dove sono!”. Gli scribi di questa nuova scrittura avranno molto potere, e chi metterà a punto l'illusione migliore avrà presa su una molteplicità di mercati e leve sociali. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2022.102791>, “A Design Methodology for Affective Virtual Reality”, promette una nuova efficace metodologia:

We considered different emotional theories in order to implement design elements that allowed a differentiation in the emotional states elicited. The design elements identified following our methodology, which also included the integration of contents from validated affective databases, was then tested on the three dimensions of valence, arousal and dominance.

In effetti il laboratorio per la creazione del metaverso perfetto è appena stato inaugurato, si arricchisce di provette e alambicchi sempre nuovi, ma l'impressione è comunque che le cavie principali siamo noi stessi, e che la riduzione della nostra complessità sia inevitabile affinché questa nuova ruota digitale funzioni.

Nell'attesa che questo mondo virtuale si faccia e venga abitato, il suo mercato viene però già predisposto e ne definisce di fatto i criteri, innanzitutto attraverso l'azione pionieristica di Meta, ma poi anche con l'entusiastico appello alla "reality revolution in marketing", come titola <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.12.084>, "What is Augmented Reality Marketing? Its Definition, Complexity, and Future". Il mercato predispone l'esistente virtuale ma nel contempo lo plasma, dal momento che adesso è l'idea stessa della simulazione a essere venduta, più che un qualsivoglia oggetto simulato. Non è la merce digitale a essere al centro del marketing del metaverso, ma il digitale come merce. Indispensabile per questa operazione è il controllo biotecnologico sul volto, giacché senza faccia digitalizzata, parametrata, virtualmente codificata, il metaverso è una scatola vuota. Esso invece si regge sulla possibilità di costruire volti virtuali emotivamente credibili, come dimostra la recentissima letteratura al riguardo.

"No meta-face, no meta-party", si potrebbe parafrasare, e infatti https://doi.org/10.1007/978-3-030-96068-1_6, "SimuMan: A Simultaneous Real-Time Method for Representing Motions and Emotions of Virtual Human in Metaverse" costruisce il curioso neologismo del

“SimuMan”, che ricorda denominazione latine dell’uomo-scimmia ed è invece un uomo simulato a partire dal volto, con sei facce emozionali ampiamente combinabili per dare vigore e credibilità al mercato del mondo digitale parallelo:

Unlike other studies which usually focus on the representation of either face expressions or body motions, this paper presents SimuMan, a simultaneous real-time method for representing motions and emotions of virtual humans in metaverse.

SimuMan sarà forse migliore e più altruista dei suoi alter-ego non-digitali? Mostrerà più empatia nel volto, e ne raccoglierà di più dal volto degli altri? Per adesso, le voci critiche non concernono ancora aspetti etici, che sfuggono alla quasi totalità degli specialisti, ma falle nella stessa tenuta economico-aziendale del metaverso. https://doi.org/10.1007/978-3-030-96282-1_8, “Demystifying Metaverse as a New Paradigm of Enterprise Digitization”, le reassume bene:

There are some risks and disadvantages posed by metaverse in businesses digital transformation process. For instance, the increase in the number of unemployed; high dependency on the leading platform in the metaverse, and potential costs in transferring and protecting their corporate data in a virtual world.

Giochi infiniti

In effetti, se si eliminano tutti quegli operatori che consentivano alla macchina analogica del lavoro di funzionare, cosa faranno tutti questi esseri umani? E come sarà possibile proteggersi dalla loro accidia? Sembra

profilarsi un orizzonte virtuale in cui pochi ingegneri programmeranno, vi saranno remote zone di produzione delle materie prime e dei derivati — fortemente automatizzate — mentre gran parte della popolazione mondiale sarà in preda a un’inerzia digitale da cui si potrà uscire solo attraverso il gioco o il teppismo. Si ha come l’impressione che la metafora del criceto nella ruota non sia più tale, ma si attagli a perfezione alle nuove tendenze del mercato metaversatile: se prima la gamification cercava di trasformare l’azione sociale in gioco, adesso non si tratta più di gamificare ma di accettare il gioco, quello basato su esperienze videoludiche, come nuovo paradigma della produzione di senso e di valore su scala generalizzata. Educare nel metaverso, per esempio, come suggerisce <https://doi.org/10.3390/su14031361>, implica essenzialmente le modalità più note del videogioco virtuale e aumentato, vero nuovo canone dell’economia meta-versatile: “Survival World; Maze World; Multi-choice World; Racing/Jump World; Escape Room World”; nel meta-capitalismo digitale, forse davvero *Squid Games* sorgeranno ovunque per creare nuove forme di coordinamento sociale, basate su giochi virtuali con effetti reali. Il visore della realtà virtuale condurrà il volto del giocatore dallo spazio virtuale ludico a quello sociale senza una percettibile soluzione di continuità.

In questo ambito non è allora difficile imbattersi in letteratura accademica anche di alto profilo in cui il mondo al di fuori del metaverso sembra assumere il ruolo del genitore che, fastidiosamente, ci chiede di smettere di giocare con i suoi insistenti e noiosi appelli dal di fuori della cornice ludica; l’unica soluzione per evitare questo irritante richiamo alla realtà esterna al metaverso sembra dunque quello di creare una connessione fisica fra il corpo sensoriale e la macchina, come propongono saggi accademici di tutto rispetto, per esempio <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>, “A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges”:

the continuous development of brain-computer-interface and Neuralink can develop into a form that gives an experience that is difficult to distinguish from reality in the Metaverse (e.g., the method of connecting to the spine from the matrix).

L'innesto della fibra digitale in quella animale è prospettata come soluzione al fastidioso divario fra la simulazione e il mondo, fra il gioco e la realtà, senza alcuna titubanza rispetto all'invasione somatica e semiotica che ciò potrebbe comportare. D'altra parte, se il nuovo paradigma della produzione digitale di valore è il gioco, perché mai non abbracciare con entusiasmo tutte quelle neurochirurgie digitali che ci garantirebbero di non smettere mai di giocare? Negli immaginari neuroludici il volto perde autonomia e diventa pura interfaccia della macchina, non elemento da simulare bensì elemento simulativo, membrana espressiva in cui tradurre in termini visibili e comprensibili le nuove profondità dell'intelligenza artificiale.

In questo quadro, risulta ancora difficile capire se il volto del metaverso riuscirà mai a uscire dalla sua cornice di connotazione fortemente ludica o se, al contrario, sarà questa stessa cornice a inglobare ogni altro meta-volto. Così sembrano suggerire, sia pure indirettamente, studi come <https://doi.org/10.1080/14794713.2021.2024398>, "From Video Streaming to Virtual Reality Worlds: An Academic, Reflective, and Creative Study on Live Theatre and Performance in the Metaverse", in cui si sottolinea come il teatro virtuale e aumentato, incoraggiato dalla triste chiusura delle sale durante la pandemia, continui a connotarsi come essenzialmente ludico, con una forte riduzione antropologica e di genere del teatro quale esperienza artistica ed emotiva; insomma, si ha come l'impressione che qualsiasi volto, transitando nel metaverso, si configuri come volto per un videogioco, indipendentemente da quale ne siano l'origine o la finalità iniziali:

Drawing from the main features previously mentioned, and as an attempt to converge them in an all-encompassing notion, one might define VR theatre as an eminently ludic and participatory as it combines the immediate impact it generates on audiences of a strong gaming alike feeling with the predominance of interactivity as a major feature of this emergent artform.

È lo stesso mercato del metaverso a fornire segnali sempre più evidenti delle nuove continuità e ibridazioni che si generano nel metaverso fra dimensione ludica e ogni altra linea dell'agire umano, a partire da quella economica: è noto che numerose piattaforme videoludiche nel metaverso abbiano il loro sistema di NFT e di tokens, e che questi elementi di proprietà e di valuta virtuali e aumentati non siano isolati ma trasferibili e soprattutto convertibili, in misura tale che molti, come <https://doi.org/10.1016/j.frl.2022.102742>, “The New Crypto Niche: NFTs, Play-to-Earn, and Metaverse Tokens”, vi scorgono un’opportunità per diversificare il portafoglio dei cripto-investimenti:

Traders could diversify their cryptocurrency portfolio with these tokens, and (ii) blockchain companies could consider new blockchain gaming projects to diversify their product portfolios.

Volti non fungibili

Le ricerche di FACETS hanno ripetutamente indicato, con accumulo di prove e dettagli, che la crescente digitalizzazione del volto — un volto viepiù misurato, parametrato, accoppiato con correlati a esso esterni e di solito alieni — ne mette progressivamente a repentaglio la singolarità, che è un dato biologico della specie, probabilmente adattivo, ma che è

altresì divenuto pilastro di moltissime culture sociali del volto, predominanti nella storia e fra i gruppi umani. Mostrare un volto dotato di singolarità e vederla riconosciuta come tale dagli altri pare indispensabile per costituire questa parte del corpo così sensoriale e sensibile quale perno dell'interazione fra membri della specie, un'interazione in cui l'altro non è assimilato a *token* di un *type* ma appercepito e apprezzato nella sua peculiarità, con un gesto cognitivo, emotivo, e pragmatico che non sfozia meramente in curiosità bensì ha la funzione essenziale di scoraggiare l'appropriazione, la reificazione brutale, la violenza. Io ti conosco come viso, e non come faccia, e per questo ti rispetto.

Sempre all'interno delle discussioni del gruppo FACETS si è molto posto l'accento, inoltre, sul fatto che vi siano al contrario tendenze culturali di lunghissimo periodo, si potrebbe dire perfino pancroniche, che si manifestano nelle comunità ogni qual volta gli assetti ideologici portano a escludere determinate categorie di volti dal consesso umano. Quando ciò accade, nel soggiogamento delle altre specie, nei genocidi, nel razzismo, nel machismo, praticamente in ogni pratica sistematica di esclusione e sottomissione, il volto altrui è giustappunto *catturato* come categoria, e le trappole con cui questa presa avviene sono tagliole attorno al volto, reti che lo misurano, lo standardizzano, lo cingono in tipi dell'esclusione, lo trasformano in *token*.

Il rischio di una *civitas digitalis* avanzata, in cui le situazioni e i comportamenti sociali che conosciamo si riversino massicciamente in un modo simulacrale, con corpi e visi ricostruiti digitalmente e in grado di interagire efficacemente fra loro, con connessioni stabili e veloci non al corpo sociale bensì alle sue mere funzioni vitali – un riversamento favorito ma anche retoricamente giustificato dalla pericolosità del mondo esterno e dalla difficoltà crescente di controllarvi il corpo incarnato – potrebbe dar luogo a un progressivo e inesorabile diluirsi della singolarità

del volto, la cui versione disincarnata e arbitrariamente collegata ai sensi e al corpo non avrebbe più ragion d'essere se non appunto come simulacro disincantato, sostituibile o addirittura eliminabile a piacimento, e comunque soggetto a una parametrizzazione totale e continua, senza scarti che possano introdurre un ostacolo alla vendita del volto proprio, all'acquisto del volto altrui, o peggio alla trasformazione del viso dell'altro in faccia-gettone, *face-token* da utilizzare a piacimento senza limiti etici all'imposizione del desiderio proprio sul corpo altrui.

Esisterà allora soltanto una via d'uscita tecnica a questa inflazione della singolarità e alla conseguente svalutazione del volto come moneta per tesaurizzarla, e consisterà nell'adozione massiccia e generalizzata del meccanismo dei NFT, dei gettoni non fungibili, al fine di proteggere e valorizzare i volti esattamente come lo si fa già adesso con le opere d'arte digitale, o con i beni digitali di cui si costruisce e si difende l'esclusività nella rete. Avere un volto significherà allora presentarlo come elemento digitale non intercambiabile, e per ciò stesso circconfuso di un'aura digitale.

Conclusione: Dal meta-volto al volto-meta

Emergeranno tuttavia alcuni inconvenienti. In primo luogo, questa singolarità digitale, o per meglio dire la sua garanzia, sarà essa stessa oggetto di mercato; si comprerà e si venderà a miglior prezzo, con le inevitabili logiche di discriminazione di classe che ne seguiranno; solo ai più scaltri e abili sarà dato di giocare nel Metaverso con un volto proprio e inimitabile, mentre agli altri verrà attribuita una faccia canonica, appropriabile. Vero è che anche nel *cisverso*, ovvero nel mondo dei volti incarnati e incantati, quest'incanto non è gratuito ma si costruisce attraverso tattiche e strategie di distinzione e prestigio, molte delle quali accessibili solo a élite di ogni risma (a cominciare da quella genetica del "bel vol-

to”). Nel mondo infra-digitale del cisverso, tuttavia, il volto è singolare anche perché incontrollabile: per quanto esso possa essere predisposto e predeterminato da sforzi di presentazione e comunicazione, rimane un volto intrinsecamente parte di una testa e di un corpo, soggetto innanzitutto a quell’impellente memento della sua umana condizione che è il decadimento. Il volto non fungibile, invece, non è soltanto un volto la cui singolarità è comunque messa all’asta ma è anche un sembiante che non invecchia, ritratto di Dorian Gray il cui corrispettivo decrepito sarà invece nascosto allo sguardo e al giudizio altrui, imbalsamato nelle piramidi transumane del futuro.

Soprattutto, questo volto non fungibile dovrà la sua libertà alla tecnica, al numero, a un’estrazione digitale d’individualità che sarà poco sostenibile dal punto di vista energetico ma anche poco appagante dal punto di vista semiotico; il volto così contraddistinto sarà unico come un numero primo, solo come un numero primo, cerchiato da un’impenetrabile cortina di cifre, non trasferibile come un assegno, circondato di un alone inscalfibile, sì, ma comunque burocratico, una specie di formula individuale del volto che a nessuno sarà rivelata ma che ciononostante avrà il sapore di una bibita globale e zuccherata.

Di fronte a questo scenario distopico ma spacciato per soffusamente ludico, o peggio come rimedio inevitabile a un’atmosfera asfittica, vi sarà una sola forma di resistenza possibile, e consisterà nell’affermare senza indugi il volto motivato, il volto incontrollabile, quello che insieme fragile e incantato popola le strade le piazze e i caffè, il volto che appare davanti agli occhi non nella simulazione bensì nell’incarnazione, persona fatta a immagine e somiglianza di noi stessi, eppure sempre diversa e impenetrabile, non perché dietro una barricata di numeri, ma perché dietro una membrana di pelle e sensi, screzi e baci, battiti di palpebre e giochi d’attore, non metavolto e quindi volto a metà ma volto-meta, finalità ul-

tima dell'umano, volto da ammirare e proteggere in sé, avendolo non come strumento dell'accesso al corpo altrui per soddisfare senza limiti il desiderio proprio, ma come fine senza scopo ulteriore, volto amico.