



## 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 atteggiavano 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 Cuozzo, 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 Merkoulova, 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

Volti artificiali / Artificial Faces

ARACNE

# 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 Ponzio, 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 Cuzzo</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 Valdivieso</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

## Prefazione / Preface<sup>1</sup>

MASSIMO LEONE<sup>\*</sup>

### 1. A cultural semiotics of facial technologies

The conundrum of artificial faces is that there are no natural faces, yet there is no face that is not also natural. Simulacra of faces, no matter how they are created — drawing, painting, sculpting, up to the algorithmic creations of neural networks — deep down must always rely on biological faces existing somewhere, somewhen, and somehow. At the same time, each one of these biological faces presents a phenotype that is inflected by language, culture, and fashion, including the fashion of facial simulacra. Our portraits point back to natural faces, yet the latter point forward to the former. Face scholarship cannot be bound, however, to proclaim this conundrum. It must also dissect it. It must, for each case and category of facial items, outline the threshold between nature and culture, genetic transmission and language. This operation is indispensable to the semiotic approach, for which, it should not be forgotten, “reality” and “artificiality”, “naturalness” and “simulacrum” are not absolute values but, on the

<sup>\*</sup> University of Turin / Shanghai University.

1. 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); several of the articles in the collection stem from the symposium “Transhuman Visages: Artificial Faces in Arts, Science, and Society”, which was held in Warsaw at IAST, the Polish Institute of Advanced Studies, on January 28, 2020; I thank IAST, its Director, Prof. Przemysław Urbańczyk, the Secretary, Ms Marta Chrostowska-Walenta, and all the participants for cooperating to the organization of such meeting; time and concentration for editing the final stage of the volume was found thanks to a senior fellowship of the Freiburg Institute for Advanced Studies (FRIAS), University of Freiburg, Germany (European Union’s Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No 754340); I thank the Institute and its Director, Prof. Dr. Bernd Kortmann.

contrary, contrastive results: photoreal portraits of non-existing biological faces generated by neural networks look as extremely realistic to the early 2020<sup>s</sup> viewer, but will they still do so ten or twenty years from now? The answer depends on the history of facial communication, which includes the history of facial technology, that is, the series of devices and technics through which faces are ‘made’, from genetic engineering to make up, from plastic surgery to digital filters.

On the one hand, obsolete ‘facial technologies’ can be superseded by new devices, whose outputs somehow convey an accrued feeling of realism. That usually entails a de-naturalization of the former and a naturalization of the latter. Up to the end of modernity, Renaissance portraits probably were the highest human achievement in terms of visual realism in facial representation, yet they were downgraded to mere ‘art’ by the invention of photography. The point of semiotics is that it looks at the meaning-making conditions that give rise to this difference. Photography eliminates the painter’s semiotic mediation, it automatizes it, and enshrines it into a mechanic process. A increase in indexicality results from it. Reality looks closer in a photograph than in a painting, although mediation has not actually disappeared in the former but has been displaced to the machine and its inventors. At the same time, as Walter Benjamin first pointed out in philosophical terms, that bestows new artistic value to the previous technology: since painting can be no longer valued for its ‘objective realism’, it is praised more and more for its ‘subjective idealism’. Benjamin’s followers often neglect this truth: photography diminished the aura of paintings but increased that of painting. Indeed, if a new facial technology promises more indexicality than the previous one, that usually retroacts, emphasizing the symbolic value of the latter: after photography, in painting we do not praise technique anymore but style, and inventive capriciousness. This can give rise to the paradoxical effect that, after the invention of photography, a painted portrait can be judged as closer to the ‘truth of the face’ than a photograph of it, since the latter is the product of a mechanic process, whereas the former entails a subjective capacity for introspection.

That is to say that, if the naturalness or the artificiality of a face is a semiotic effect, linked to the history of facial technology, this history is neither linear nor evolutionary, but characterized by intricate paradoxes. The way in which a culture constructs the nature of a face, as well as the way in which nature underpins the cultures of the face, must be investigated with

sophisticated tools, attentive to the communicative predicament of the visage. Indeed, if the first truth about the face is that it is always together both natural and cultural, the second truth is that it is intrinsically invisible to the subject, exactly at the same time as it is offered to intersubjectivity. Nobody sees one's face ever. The invention and perfection of the mirror introduced the possibility of reflection, yet our face in the mirror is not our face; it is inverted, it is flattened, it is given a glassy appearance; not to speak of the quality of the mirror itself, opaquing, distorting, slanting the reflected image. The invisibility of the face is a consequence of its natural anatomy: natural evolution has situated the organs of vision, the eyes, exactly in the middle of the face, together with the organs of smell and taste; the ears, enabling our hearing, are not far, at the left and right side of the face. A lot of what we can perceive of the world comes from this small area of our body, from the plexus of eyes, nose, and mouth with adjacent ears, yet that is also what determines its imperceptibility, especially as concerns the vision: we can taste our own lips, and smell our own nose, yet we cannot see our own eyes, although we can close them and observe the optical spectacle of our interior darkness. The face, therefore, is the invisible place from which the world surrounding us acquires its visibility. That turns it into the source of subjectivity per excellence, the inscrutable point from which we see the reality around. That is why, in many cultures and languages, the face is not only a sur-face but also and above all an inter-face, a surface that we offer to the world and through which we receive it visually. It is a visage, etymologically connected to the idea of seeing and being seen, being visually present to the world and receiving its visual presence.

The face, hence, emerges from a double dialectics: not only that between nature and culture, but also that between giving and taking, presenting and beholding, offering and receiving. The face that we have, the face that we are, is always a mixture of biology and language, but it is also a mixture of us and the others, of how we intend to present ourselves and how we are actually interpreted. The whole ethnomethodology of the face, from Erving Goffman on, stems from this assumption. Our face is, indeed, not only a surface, and not only an interface, but also a text. It is a proposition of meaning. Such textual nature is evident in simulacra: a portrait will be perceived, read, and valued as the result of a very complex interaction between the painter's intention, the materiality of the painting, and the disposition of its viewers. Yet the face too, and not only the repre-

sented one but also the presented one, is a text, for like a text we arrange it for the world, through a mixture of intentions and spontaneity; like a text, our face is material, presenting itself as bodily surface but also as support for dentistry, cosmetics, hairdressing, piercing, tattoos, etc.; like a text, finally, this face is written (by nature, by ourselves, by society) as well as it is read, and misread in certain circumstances: whence the ancient and still extant dream of developing infallible techniques for the reading and decoding of faces, from physiognomy on.

If the face is a text at the threshold of nature and culture, subjectivity and intersubjectivity, we and the others, then the supposed ‘naturalness’ or ‘artificiality’ of it must not be gauged in absolute terms, but as resulting from an encounter of conditions and strategies, signification and communication. Faces always signify, meaning that their sense does never purely stem from intentionality, yet they also frequently communicate, and are actually the most common support for human interpersonal interaction. Hence, a semiotic study of ‘artificial visages’, which is also inextricably a study of ‘natural faces’, must essentially give rise to a reasoned typology of “modes of facial production”, parallel to that typology of “modes of sign production” included by Umberto Eco as final section of its monumental “treatise of semiotics” (*Trattato di semiotica generale*, 1975).

Given this conceptual framework, the ‘artificiality’ of a face is, therefore, not a characteristic but a relational condition, the product of a conjunction of variables and their values. The first variable is the ‘biological dependance’ of a face. A face that appears as connected to a living head, and a living body, will certainly emanate a compelling sense of ‘naturalness’. Yet that does not rule out that such a face might be also judged as ‘artificial’, for instance if it appears as transformed by thick layers of conspicuous make-up, or if it is distorted in the grimaces of an actor. And that does not rule out either that an intense reality effect might emanate from faces that are independent from living heads and bodies, as it is the case in photoreal portraits produced by neural networks. In such case, though, the disquietude induced by the facial representation will exactly result from this contrast: it does not certainly live, yet it looks alive (“uncanny valley”). The feeling of uncanny is even more intense when not only the face but also its representation is disconnected from human life: a face appears in the visual field, yet it is not related to a living body, and it is not made by a human hand either. That is the case of all those facial im-

ages that seem to emerge independently from any intentionality: “achei-ropeita” icons of deities or saints, but also pareidolic visages in trunks and clouds and, more recently, selfies accidentally taken by non-human animals. These faces emerging in clouds, in trunks, in paintings, as well as from electronic devices left in nature, amuse because they challenge the basic idea that a face must be attached to a body, and that a facial representation must be connected to an intentionality. The amusement is, however, accompanied by puzzlement: who actually ‘created’ such faces? Chance? Transcendence? Transcendence through chance? Or algorithms that turn chance into the principle of their functioning and, as a consequence, seem to acquire a sort of transcendent ‘aura’?

Now we know that, in many cases, it is the mind that ‘sees’ faces where they are not; it is the brain that is compelled by its natural evolution to recognize faces in the environment. Yet this recent neurophysiological explanation does not eliminate the sense of wonder that artificial faces produce. It is the awe surrounding the parallel between, on the one hand, what nature creates — biological faces of individuals through the genetic reproduction of the species — and what is apparently created by nature beyond such reproduction, or by humans through the devising of simulacra. Nature seems to have emphasized the value of singularity in the biological production of human faces, with the only disquieting exception of identical twins, yet how much of that singularity can be insuflated in the facial representations that other agencies produce? How individual can artificial faces be in comparison to the apparent singularity of ‘natural’ faces? And what is the cultural impact of more and more rapid advances in facial recognition technology, which seems to increasingly turn the singularity of faces into a matter for measurability, computability, and classification? Even more relevantly, as artificial intelligence is progressing in the simulation of facial singularity, will ‘natural’ faces too, like artworks after the invention of photography, lose their aura? Shall we be living in the uncertain epoch of a ‘mechanical reproduction’ of the face?

In a sense, we already are. Deep fakes and other trolling facial technologies muddy the water of facial recognition, increasingly blurring the difference between a ‘natural’ visage and an ‘artificial’ one, between the face and its simulacra. It is an uncertainty that gives rise, then, to a whole series of interesting phenomena of de- and re-naturalization. In many traditional societies and cultures, the mask was the epitome of the artificial

face, since it would be superposed to the ‘real’ visage and, therefore, ipso facto ‘naturalize’ it by its sheer existence: a mask covers a face, yet it always somehow discovers it too. It points at the visibility of what is hidden, somehow through concealing the fact that, as it was stressed earlier, nobody can see one’s face and one’s face must always be seen through an alien gaze, as the mask that we both intentionally and unintentionally present to it. The mass production of digital masks is adding extra intensity to ancestral human worries: what is my ‘real’ face? And what is the ‘real’ face of the others? Can I trust what I see on other peoples’ faces? And will they trust mine? Is there any truth in facial simulacra, or are they always unreliable shadows of an essence that cannot be grasped? Is the face still central in human mutual understanding, or is it, and perhaps it has always been, a splendid trick of nature, the illusion that we can see the others, distinguish them, recognize them, and, most importantly, penetrate through their visible faces into their invisible minds?

## 2. Varieties of artificial faces

Although, as it was pointed out in the previous section, the meaning of a face is always to a certain extent unintentional (for the communicative effect of a biological face cannot be completely controlled; for the representation of a face always depends on a certain ‘facial technology’), reflection on the naturality / artificiality of the face is particularly interesting in those cases in which not only the meaning of the face but also the face itself with its somatic and visual features seems to take shape without a human intentionality and beyond the domain of natural genetic reproduction. In these cases too, as it shall be seen, a pure artificiality is to be excluded, for an indexical footprint always somehow relates the face to nature, or the face to human intentionality. Yet, the human imagination of a ‘pure artificial face’ is a central case study, since it leads to important insights about the essence of the face in human interactions and cultures.

The idea of facial images<sup>2</sup> brought about by a non-human agency<sup>3</sup> and

2. By “facial images” here is meant, in general, all visual configurations able to evoke, in a beholder’s perception, the idea of a face.

3. In this case, the definition of an agency as such, and its qualification as “non-human”, is

unrelated to mere procreation is old<sup>4</sup>. On the one hand, as regards the visual reception (or, rather, the “invention”) of such faces, human beings seem to be neurophysiologically inclined to pareidolia, that is, the tendency to recognize facelike structures in visual patterns that actually do not intentionally represent faces, like natural visual configurations (the cortex of tree-trunks or the water vapor of clouds)<sup>5</sup>. Such biological inclination is also linked to some cultural traces and trends: ancient sources in several cultural traditions narrate of images of faces prodigiously appearing in stones, gems, landscapes, etc<sup>6</sup>. They also underline the role of chance, or analogous agents, in the artistic creation of facial images. That has been emphasized even more in modern art.<sup>7</sup> In religions too, deities are often thought to manifest themselves through miraculous facial images, called “*acheiropoieta*”<sup>8</sup>, without the intervention of any human agency.

not unproblematic. The determination whether human beings are free or compelled to give rise to images is a philosophical conundrum, as it is the singling out of a specifically human agency as opposed to a non-human one. For instance, in pareidolic recognitions of facial images, it is not uncomplicated to distribute the agency that creates them between, on the one hand, the material configuration that results in the visual pattern of pareidolia and, on the other hand, the human interpretation of these arranged visual stimuli in the form of a face.

4. Literature on the topic denominates them as “chance” or “natural images”, depending on whether they are thought as created by accidents involving at least to a certain extent the agency of human beings or by natural processes unaffected by human action. Both denominations are, however, far from being immune from philosophical questioning, involving the thorny issue of the definition of “chance” and the equally complex question of defining “nature”. The series of problems listed in these first footnotes prove, however, the philosophical relevance of facial images that are not brought about by human agency. Perhaps, the most neutral way of calling them is “unintentional facial images”, that is, images of faces that do not result from an explicit human project of representing a face. Nevertheless, as it shall be seen in the volume, this denomination too is complicated by the fact that purely intentional facial images do not probably exist, given that also natural face images, that is, the human perception of biological faces, often leads to the attribution of unintentional meaning to them. Essential literature on “chance” and “natural” images, including the facial ones, includes Ladendorf (1960), Janson (1973), Guthrie (1993), and Elkins (1999); see also Brilliant (2000) and (2007).

5. Abundant literature on the topic include Iaria *et al.* (2010); Takahashi and Watanabe (2013); Liu *et al.* (2014); Kato and Mugitani (2015); and, more recently, Palmer and Clifford (2020).

6. For a summary of the literature on the topic and further semiotic considerations on it, see Leone (2016); see also Zagoury (2019) on the Renaissance concept of “fantasia” as mental capacity for forming images from abstract visual patterns.

7. See Malone (2009) (on chance aesthetics); Eversen (2010); Molderings (2010) (on Duchamps); and Lejeune (2012); on chance in photography, see Kelsey (2015); in algorithmic art, with a semiotic perspective, see Poltronieri (2018); on the relation between chance in art and chance in biology, see Adelman (2020).

8. Medieval Greek: “ἀχειροποίητα”, “made without hand”; singular “acheiropoieton”; lit-



The present volume surveys this multifarious field and extends its research to current trends in the creation of ‘artificial visages’: in technology, through generative adversarial networks and in robotics; in medicine, through aesthetic surgery and face transplantation; in the arts, with special attention to the provocative creation of masks as ‘artificial faces’ (and vice versa) by contemporary digital artists like Leonardo Selvaggio and others. Neurophysiology and cognitive psychology, visual history and digital art, artificial intelligence and plastic surgery constitute the daring cross-disciplinary perimeter of the present volume, which results from the first year of work in a major research agenda, awarded an ERC Consolidator Grant in 2018 (FACETS: Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies, 1 June 2019 – 1 December 2024). Within this perimeter, a specific issue is investigated: the relation between agency and facial images.

As a vast literature indicates, the face is the most versatile interface of human interaction: most known societies simply could not function without faces. Through them, human beings manifest and perceive cognitions, emotions, and actions, being able, thus, to coordinate with each other. The centrality of the face is such that it is often attributed to non-human entities too, like animals, plants, objects, or even food<sup>9</sup>, landscapes, and, in certain circumstances, countries and cultural heritage. Symmetrically, defacing people literally means denying their faces, debasing their humanity. Such centrality of the face is the outcome of biological evolution, as well as the product of cultural post-speciation and social contextualization. On the one hand, as Darwin already showed in a seminal essay, the facial expression of some emotions, like shame, cannot be faked; on the other hand, countless cultural devices can alter faces, from makeup to tattoo, from hairdressing to aesthetic surgery.

The social centrality of the face manifests itself also in the omnipresence of its representations. The human brain is hardwired to detect face-shaped visual patterns in the environment, as the phenomenon of pareidolia or the syndrome of Charles Bonnet indicate; at the same time, most human cultures have extensively represented the human face in multifarious contexts, with several materials, and through different tech-

erature on the relation between (face) visual recognition and (transcendent) agency attribution includes Guthrie (1993) and Kelemen (1999, 2004); see also Slingerland (2008: 395).

9. See Leone (Forthcoming) *On the Face*, and Stano (2020) in the present volume.

niques, from the funerary masks of ancient Egypt until the hyper-realistic portraits of present-day digital art. Depicting the face, moreover, plays a primary role in religions, with Christianity setting the long-term influential tradition of a deity that shows itself through a human face whereas other traditions, like Judaism or Islam, strictly regulate the representation of the human countenance so as to avoid blasphemy.

Within this complex trans-historical and trans-cultural framework, the abovementioned project (FACETS, Year 01) has essentially revolved around a straightforward hypothesis: 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 sincerest expression of some otherwise invisible agencies. So as to test this hypothesis, the project has cross-fertilized several methodologies.

First, it has focused on the phenomenon of face cognition known as "pareidolia": the cognitive capacity to detect faces in a confused visual environment has been selected as adaptive by natural evolution (individuals endowed with such ability could, for instance, perceive faces or muzzles of predators hiding behind a bush); hence, such capacity is now part of the visual cognition of all human beings and is activated in particular psychological and contextual circumstances: seeing faces in trunks or in clouds is a common phenomenon, which precisely derives from such evolution. Further neurophysiological evidence, then, such as that provided by patients suffering from the so-called "Bonnet syndrome", points at the existence of a specific brain module for the detection of faces in the environment: individuals that are visually deprived (because of senile blindness, for instance), start to spontaneously create visual stimuli within their minds, often in the shape of abnormal faces. The project has sought to relate such neurophysiological evidence with the socio-cultural issue of 'non man-made' facial images: since human beings seem to be inclined to 'see faces in nature', what is the status that they attribute to such 'spontaneous facial images'? Do they consider them as stemming from a sort of intentionality?

A second facet of the project has related this question to the cross-cultural tradition of 'natural images'. In many visual traditions, ancient sour-

es report episodes of facial images that prodigiously appear in nature, and not only in trunks and clouds, like in pareidolia, but also in stones and gems. Pliny the Elder relates several such episodes in his *Natural History*, thus initiating a reflection that will then involve, in the following centuries, several scholars, mostly theologians and philosophers, but also artists and literati: is nature, or a mysterious force called “chance”, able to create images, and specifically artistic images of faces? In this domain too, what was at stake was to understand in what way spontaneity in the creation of facial images is associated to a specific aura, to an authenticity that man-made facial images lack.

The epitome of this anthropological trend is represented by the tradition of “acheiropoietai” images, as Christianity denominates those images of the face of Jesus that are considered as miraculous qua created not by artists but by a transcendent agency. The third facet of the project has enquired about them. Some, such as the Veil of Veronica or the Shroud of Turin, are thought of as facial prints of the real face of Jesus and, therefore, worshipped as relics; others, like the mandylion of Edessa, stem from a legend that attributes to Jesus himself the initiative of creating his own miraculous self-portrait, for example by simply wiping his visage with a towel. Similar episodes are present in other religious traditions (e.g., in Shia Islam, referring to the bleeding face of Husain, or in Buddhism): they all witness to a cultural trend that bestows a particular aura, and special powers, to facial images that emanate directly from transcendence: on the one hand, the mandylion is believed across the centuries to exert a magical power (detering enemies, for instance); on the other hand, non-man-made facial images emerge as portraits of human beings as well, so as to mark their divine or semi-divine nature (as in the narratives of the miraculously made portraits of some Christian saints, such as Ignatius of Loyola).

The most daring aspect of the project has revolved around the hypothesis that this anthropological connection between the communicative centrality of the face and the special status of non-man-made facial images does not cease with the advent of modern science and secularization but is somehow transferred to other domains. In present-day societies too, indeed, self-emerging facial images also exist, in several contexts. They continue to play an important role in sacred pareidolia, with the proliferation of stories (especially in social networks) of people who claim to

have seen the face of Jesus (or, alternatively, that of Satan), prodigiously emerging in a cloud, or from a rock, or even on top of a burned toast.

The connection between non-human agency and facial representation, however, unexpectedly surfaces also in non-strictly religious domains. One of them is quite bizarre but deserves farther investigation mainly because of its implications in terms of social psychology: the web is peppered with ‘selfies’ that were supposedly taken by non-human animals; although in most circumstances these images are circulated out of merriment, and imputed to fortuitous circumstances, they are often received as if they were really the product of a non-human intentionality attributed to such or such animal species.

A fourth facet, then, has allowed the project to prolong the traditional philosophical reflection on both the supposed figurative agency of nature and the relation between animals and machines. Indeed, nowadays the spontaneous creation of images is attributed not only to animals, as in the case of ‘casual selfies’, but also to devices. Whereas the ability to cognitively deal with images is often used as shibboleth to distinguish between humans and algorithms (for instance, in the “captcha test”), this distinction is more and more challenged by advancements in artificial intelligence. Since 2018, generative adversarial networks have been given the task of creating from scratch facial images that do not correspond to any ontologically present faces. The realism of these ‘artificial faces’ is quite impressive, and often induces human observers to adopt a rhetoric of awe: machines too are attributed the uncanny ability to create images of faces, with such a level of realism that seems to match that of nature itself. Recent experiments with the animation of these ‘artificial portraits’ add a further level of complexity to the issue of their social reception.

Digital technology, however, is not the only one to aim at the creation of ‘artificial faces’. In the domain of plastic surgery too, the face has been the object of constant inquiry about the possibility to recreate (re-constructive surgery) or create (aesthetic surgery) parts of it that are damaged or undesired, up to the first experiments with face transplantation. In the extremely controversial domain of genetic engineering, moreover, the ‘face’ of animals has already been artificially reproduced, and there is at least the theoretical possibility (thus far unexplored for ethical and legal reasons) to genetically ‘copy’ the human face.

That is exactly what some present-day artists seek to achieve, although

with the completely opposite purpose of criticizing trends in the current bio-politics of the face. Italian artist Leonardo Selvaggio, for instance, creates masks reproducing his own countenance, which can be worn so as to throw off attempts at automatically ‘read’ someone’s face. It has to be underlined, indeed, that the long-term tradition that imagines facial images non made by human hand is paralleled by a symmetric tradition seeking to bring about an equally non-mediated interpretation of the human face. This tradition, that starts with Aristotle’s physiognomy, passes through Lombroso’s criminal face typology, and continues nowadays with reductionist approaches to the face as well as with the large-scale introduction of face recognition software, does not dream of a face that spontaneously emerges from nature but rather of a face that spontaneously returns to nature, giving up its meaning without any hermeneutic philter or ambiguity.

### **3. The present volume.**

The present volume contains articles that stem, first, from research of FACETS team members; second, from the kick-off meeting of the ERC project at the Polish Institute of Advanced Studies, Warsaw, on January 28, 2020, with the participation of members of FACETS’ Advisory Board; and third, from articles received by the journal in response to an open call for papers. All articles included in the collection have been selected and edited through a rigorous process of double-blind peer reviewing.

The volume comprises eight sections. The first one, entitled “The Institution of the Face”, interrogates the general philosophical issues concerning the genesis of the face as crucial plexus of human existence and identity. Nathalie Roelens (*Animal Faces: The Question of the Gaze*) tackles this fundamental question from the point of view of the multiple relations between head, face, eyes, and gaze, as well as within the thorny dialectic between the human face and the animal ‘non-face’; Marco Viola (*Le espressioni facciali e i confini della semiotica*) takes as a point of departure the state of the art of the cognitive science of the facial expressions of emotions but enters a fruitful dialogue with semiotics and Eco’s determination of its ‘inferior frontier’ with biology, the threshold of biosemiotics; Alfonso Di Prospero (*Senso, strutture e contesto: L’espressione del volto e il punto di vista in prima persona*) combines the approach of Gestalt theory to facial ex-

pressions of emotions with the philosophical insights offered by Levinas' *Totalité et infini* ("Totality and Infinity"); Alessandro De Cesaris and Gabriele Vissio (*Rappresentazione ed espressione: Note storico-critiche sull'estetica del volto digitale*) cast a historical and critical gaze on the passage of the face from being an object of aesthetic canonization in the arts to being a target of statistic normativity in the new digital technologies of the face.

The second section, entitled "Masks", investigates from different angles the device that, in many human cultures, is considered as the artificial face per antonomasia, that is, the mask, the facial image that covers and simultaneously discovers the image of the face underneath. Remo Gramigna (*Le forme della maschera: Aspetti semiotici della manipolazione del volto e della plasticità dell'apparenza*) offers a general introduction to the semiotics of the mask in relation to crucial themes in the study of signification, such as the dialectic between appearance and lie, simulation and dissimulation; Federico Biggio and Victoria Dos Santos (*Elusive Masks: A Semiotic Approach of Contemporary Acts of Masking*) focus on how this ancestral device is acquiring new meaning and functions in the controversial confrontation with the possibility of a digital, automatic, and often repressive reading of the face; Marilia Jardim (*On Niqabs and Surgical Masks: A Trajectory of Covered Faces*) concentrates on the semiotic issue of the masking of the face through a thought-provoking and timely comparison between two controversial devices of 'facial technology', the Niqab as garment of the dressing code of an ethno-religious minority in the west and the medical face mask as increasingly debated item of the COVID-19 new 'normality'; Mattia Thibault and Oğuz "Oz" Buruk (*Transhuman Faces in the Transurban City: Facial Recognition, Identity, Resistance*) adopt a hybrid approach, between semiotics and design, to observe how the contradictory status of the masked face develops through new paths in the paradoxical structure of the contemporary city; Gabriele Marino (*Il ghigno di Aphex e altre maschere: Volti del transumano in musica*) delves into the multimodal and multisensorial transformations of the mask, with particular emphasis on its aesthetic and semiotic status in the visual, acoustic, and synesthetic experiments of present-day music.

The third section, entitled with a pun "Artifaces", explores the transition from the mask to the arts, through the attribution of a specific aesthetic value to facial constructions; Inna Merkoulouva (*Le visage transhumain en littérature d'un point de vue sémiotique*) adopts a semiotic frame of

reading to study the emergence of transhuman faces in literary texts of the world literature; Gianluca Cuzzo (*Il volto come “palinsesto alla rovescia” da Annibale Carracci a Sherlock Holmes*) dissects the complex historical and philosophical nexus of the face conceived as palimpsest, as surface to be decoded so as to grasp, through the theories of physiognomy or the techniques of painting, its inner mystery; Silvia Barbotto (*Artificial Face and Transhumanism in Contemporary Art*) meanders through the multifarious paths of contemporary art, where the ancient myth of the autopoietic face emerges with new energy and through novel techniques; Cristina Voto (*Opacizzare il volto artificiale attraverso le arti digitali: Errori, deformità, materia, intersoggettività*) reflects on the normativity of facial representations in the new problematic context of digital representation and art, where the technical error and the idea of deviance acquire a new status and intertwine in unprecedented ways.

The fourth section, entitled “Simulacra” covers the thematic areas of facial technologies at play in the area of ambiguity between presentation and representation, face and mask, nudity and identity; Enzo D’Armenio (*La gestione digitale del sé: Immagini e prestazioni identitarie sui social network*) semiotically studies some of the most crucial simulacra of the face of the present time, those used to build up digital identities in social networks; Elsa Soro (*Tinder is Facebook: Unravelling Facial (Dia)Logic Seduction Strategies in Online Dating Sites*) disentangles the semiotics of simulacra in their seductive predicament, within those fundamental digital arenas of the contemporary face that are the apps and networks of dating; Eleonora Chiais (*Make Up, Make Sense: Appunti sul trucco tra ieri e oggi*) investigates make-up both as a central semiotic concept in the history of ‘face-making’, and as a practice that, stretching back to antiquity, is currently revolutionized by the increasing digitalization of the face.

The fifth section, “Avatars”, comprises articles in which artificial faces do not only cover or hide the supposedly biological visage, and not simply represent it with a reality effect, but aim at replacing it in specific communicative contexts; in the section, Bruno Surace (*Semiotica dell’Uncanny Valley*) dissects — from a semiotic point of view and through a multitude of examples from present-day visual culture — the key notion of “uncanny valley”; Gianmarco Giuliana (*Il volto nei giochi digitali: Funzioni e valori*) investigates the new meanings of the face in the avatars of digital gaming, a central semiotic arena of contemporary face-making; Lorena Rojas Par-

ma and Humberto Valdivieso (*Poética del avatar: Realidad e ilusión en la cultura digital*) widen the horizon of the reflection on the subject, imagining a poetics of the avatar in the digital culture.

The sixth section, “Computational Faces”, contains articles that focus on the new status that facial images are acquiring in the world of digital big data, where faces are composed and decomposed through binary digits in enormous bundles of information; in the section, Maria Giulia Dondero (*Composition and Decomposition in Artistic Portraits, Scientific Photography, and Deep Fake Videos*) carries out an ambitious semiotic comparison of various (pre- and post-digital) genres of face representation, reaching important conclusions about the formal language of present-day digital face-making; Ana Peraica (*Stolen Faces: Remarks on Agency and Personal Identity in Computation Photography*) explores the worries of face digitalization through the lenses of horror dystopias imagining a ‘theft of the face’; Everardo Reyes (*Face Value: Analyzing and Visualizing Facial Data*) provides a rigorous semiotic introduction to devices and techniques for the computational study of the face.

The seventh section, “Iconic Faces”, is centered on trends that, in society, lead to the construction of facial value, often through the attribution of it to objects, characters, or even landscapes that are therefore bestowed a specific aura, emerging from the visual context and imposing themselves as key items of social attention; Simona Stano (*Facing Food: Pareidolia, Iconism, and Meaning*) explores the ways in which the neurophysiological and cognitive phenomenon of pareidolia plays a role in the construction of ‘iconic faces’ out of apparently insignificant visual settings (the famous “face of Jesus on a toast”); Antonio Santangelo (*Volti simbolici: Per una teoria sociosemiotica del volto*) takes as a point of departure the semiotic analysis of some particularly charismatic faces in present-day cinema so as to propose a general socio-semiotic theory of face valorization; Dario Dellino (*Il viso e la sua ambivalenza segnica: Tra idolo e icona*) proposes to investigate the balance between indexical and iconic functioning of the face through the dialectics between idol and icon, traditionally crucial in contexts of religious face-making and valorization; Gabriella Rava (*Il volto della memoria e la memoria del volto: Il caso Bobby Sands*) deals with iconic faces in the field of conflict, trauma, and construction of memory through the monumental display of faces in the urban landscape.

The eight section, “Theophanies”, concludes the volume with two



contributions on the mechanisms of face determination in the religious sphere, where many of the most crucial anthropological mechanisms of face construction and deconstruction, composition and decomposition, representation and effacement have been experimented long before the digital age; two extremes are explored; on the one hand, Ugo Volli (*Invisibile, espressivo e necessario: Metafore del volto divino nella Bibbia ebraica*) deals with the lexicon, the semantics, and the metaphor of the face in the Hebrew Bible; on the other hand, José Enrique Finol and Massimo Leone (*La Corposfera divina: La Trinidad trifacial y tricorporal. Contribución a una TeoSemiótica*) dwell on the paradoxical multiplication and merging of faces in pictorial representations of the Christian Trinity.

### Riferimenti bibliografici

- ADELMAN C. (2020) *Chance in Art and Biology*, “Leonardo”, 53, 1: 117-19.
- BRILLIANT R. (2000) *The Metonymous Face*, “Social Research”, 67, 1: 25-46.
- \_\_\_\_\_. (2007) *Faces Demanding Attention*, “Gesta”, 46, 2 (special issue on “Contemporary Approaches to the Medieval Face”): 91-9.
- ELKINS J. (1999) *Why Are Our Pictures Puzzles? On the Modern Origins of Pictorial Complexity*, Routledge, New York, NY.
- GUTHRIE S. (1993) *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*, Oxford University Press, Oxford, UK.
- IARIA G. et al. (2010) *A Case of Persistent Visual Hallucinations of Faces Following LSD Abuse: A Functional Magnetic Resonance Imaging Study*, “Neurocase” 16, 2: 106-18.
- IVERSEN M. (ed.) (2010) *Chance*, Whitechapel Gallery, London; MIT Press, Cambridge, MA.
- JANSON H.W. (1973) “Chance Images”, in P. Wiener (ed.), *Dictionary of the History of Ideas: Studies of Selected Pivotal Ideas*, 5 vols, vol. 1 (“Abstraction in the Formulation of Concepts” to “Design Argument”), Scribner, New York, 340-53.
- KATO M. and R. MUGITANI (2015) *Pareidolia in Infants*, “PLoS ONE”, 10, 2: e0118539.
- KELEMEN D. (1999) *Function, Goals, and Intention: Children’s Teleological Reasoning about Objects*, “Trends in Cognitive Sciences” 3: 461-8.

- \_\_\_\_\_. (2004) *Are Children “Intuitive Theists”? Reasoning and Purpose and Design in Nature*, “Psychological Science” 15: 295-301.
- Kelsey R. (2015) *Photography and the Art of Chance*, Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Körte M. and J.E. Weiss (eds) (2017) *Randgänge des Gesichts: Kritische Perspektiven auf Sichtbarkeit und Entzug*, Wilhelm Fink, Paderborn.
- Ladendorf H. (1960) “Zur Frage der künstlerischen Phantasie”, in H. Ladendorf and H. Vey (eds), *Mouseion: Studien aus Kunst und Geschichte für Otto Förster*, M. DuMont Schanberg, Cologne, 21-35.
- Lejeune D. (2012) *The Radical Use of Chance in 20<sup>th</sup> Century Art*, Rodopi, Amsterdam.
- Leone M. (2016) “Nature and Culture in Visual Communication: Japanese Variations on *Ludus Naturae*”, *Semiotica*, 213: 213-45.
- \_\_\_\_\_. (Forthcoming) “On the Face of Food”, forthcoming in S. Stano and A. Bentley (eds), *Food for Thought: Nourishment, Culture, Meaning*, Springer, Dordrecht, the Netherland.
- Liu J. et al. (2014) *Seeing Jesus in Toast: Neural and Behavioral Correlates of Face Pareidolia*, “Cortex” 53: 60-77.
- Malone M., et al. (2009) *Chance Aesthetics*, Mildred Lane Kemper Art Museum, Washington University in St. Louis; distributed by the University of Chicago Press, Chicago, IL.
- Molderings H. (2010) *Duchamp and the Aesthetics of Chance*, Columbia University Press, New York, NY.
- Palmer C.J. and C.W. Clifford (2020) *Face Pareidolia Recruits Mechanisms for Detecting Human Social Attention*, “Psychological Science”, 31, 8: 1001-12.
- Poltronieri F.A. (2018) *The Visual Theogonies: Chance, Control, Automation, and Algorithmic Art*, “Journal of Gaming & Virtual Worlds”, 10, 3: 287-93.
- Takahashi K. and K. Watanabe (2013) *Gaze Cueing by Pareidolia Faces*, “i-Perception”, 4: 490-2.
- Zagoury D. (2019) “The Autonomous Maker within: ‘Fantasia’ in Sixteenth-Century Italian Art Theory (1501-1568)”, Dissertation, Queens College, Cambridge University.



PARTE I

L'ISTITUZIONE DEL VOLTO

PART I

THE INSTITUTION OF THE FACE



# Animal Faces: The Question of the Gaze

NATHALIE ROELENS\*

TITOLO IN ITALIANO: Volti animali: La questione dello sguardo

**ABSTRACT:** After a few semiotic distinctions between face/head, eyes/gaze, and their possible combinations, the question of the animal gaze requires further preliminary developments. Eyes and gaze are often considered as mutually exclusive: the eyes are a pure organ of vision, whereas the gaze turns out to be a distortion of its physiological use. In Rilke's "Archaic Torso of Apollo" the gaze is powerful although not anchored in any part of the body. Being looked at seems the only evidence of the presence of a gaze (Sartre), the origin of all ethics (Levinas), a disturbing experience of otherness (Derrida). A gaze implies motion and is thus a revealer of humanity. Indeed, fixed eyes always convey something spectral. Hence, the question of the animal gaze is more an issue of adequacy between the environment and genetic factors than a result of an ontological cleavage between the human and the animal. The challenge is to try to understand animal gazes from a human point of view, transcending the subject/object relation, which is inherent to modernity. If the gaze seems to humanize the animal, the human must project himself in numerous natural contexts to recognize the need to be equipped with frontal/lateral/numerous eyes but also to gape, to stare, or to glare at.

**KEYWORDS:** Eyes; Gaze; Being Looked At; Becoming-Animal

## 1. Introduction: From face to gaze

In the foreword of the collective work *Visages. Histoires, représentations, créations*, Jean-Jacques Courtine rightly points out that «what character-

\* University of Luxembourg.

izes a face is that it could be called a ‘total’ object, according to the way Marcel Mauss designated some social facts, signifying that elements of the human reality in its totality — be they physical, psychical, social or political — are involved, risking a loss of meaning if you separate them» (Courtine 2017, p. XIII). This theoretical conglomerate will be the key thread of following reflections.

Since Antiquity, the eyes are constitutive of the face. In Empedocles’ *Peri Physeos (On Nature)* (5<sup>th</sup> century BC), the philosopher of Acragas (Agrigente) assigns the diversity of species to a fortuitous joining of random members, “many heads grew up without necks, and arms were wandering about naked, bereft of shoulders, and eyes roamed about alone with no foreheads” (Empedocles). However, we tend immediately to focus on the eyes as a proto-face. When the body is dismembered and the face carved up, the eyes seem to be the most salient part of the anatomy precisely because they bare a potential gaze. In other words, due to their primacy inside the organicity of the face, the eyes play a decisive role in recognizing a face or the absence of it, a gaze or the absence of it. For example, till the eyes are visible, we consider the Cheshire Cat fading away in Arthur Conan Doyle’s *Alice in wonderland*, 1865 (or in Tenniel’s engravings and Walt Disney’s animated cartoon) as a face; as soon as they vanish, the laughing mouth loses its face-dimension.

Gilles Deleuze and Félix Guattari already emphasized the eyes within their abstract and despotic facing-machine (*machine de visagéité*) that they define as a “white wall – black hole system”, a set of “significance” and “subjectivity” (Deleuze and Guattari 1980, p. 207) which “overcodes” the head and governs the “visageification” (*ibidem*, p. 219) of the whole body. Hence, the elementary face is a normative one, white and Western: “White face with large cheeks, chalk face drilled by the eyes as a black hole. Clown head, white clown, *pierrrot lunaire*, dead angel, holy shroud.” (*ibid.* p. 205) Moreover: “The face, is the Christ. The face, is the random European” (*ibid.* p. 219). This way of considering the face as a scheme or a frame beyond any ontological determination (either depicted, fake or real) allows us to get better insight in the face as a semiotic object.

Yet, Deleuze’s “subjectivity” is not enough to determine a gaze. Other distinctions might be useful. The eye has a *function*: to see but the gaze has a *valency*: to express an affect. The function is introverted, since the eye is a complex optical system which collects light from the surrounding environ-

ment; the valency is extraverted, since the gaze can be seen as a steady, intent look. Both can coexist in the same frame without coinciding. In Stanley Kubrick's *A Clockwork Orange* (1971) (<https://nitratecinema.wordpress.com/2016/11/01/a-clockwork-orange/>), Alex (Malcolm Mc Dowell), forced to watch film of sex and violence, as part of an experimental aversion therapy for rehabilitating criminals, is shown with clamped open eyes and a frightened gaze, the former being technically intrusive, the latter psychologically disruptive. Paul Valéry already disconnected eyes and gaze: "The eyes are the organ of vision; the gaze in an act of forecasting, commanded by what should be seen, is intended to be seen, and the corresponding negations. These verbs are the psychological future. The variation of the gaze in direction, speed, duration, depends on what catches the eye, or on memories or expectations." (Valéry 1968, p. 51) Indeed, the gaze can be declined in a *gape*, which suggests an open-mouthed, often stupid, wonder; a *stare*, which suggests a wide-eyed, often curious, rude, or vacant, gaze; and a *glare*, which suggests fierce or angry staring.

Our hypothesis is therefore that the gaze could be interpreted as a perversion of the physiological use of the eyes, of its *final cause* in Aristotle's terms. The eyes have the purpose to see (final cause, *telos*, goal), but as an *efficient cause* to look, to shed a gaze on something (be it stupid, curious or angry). This agency is energy, motion ("*kinoun*") (Aristotle), as a painter who is the efficient cause of his painting.

## 2. Semiotic distinctions

Our initial scheme is likely to be articulated in several subcases.

### 2.1. Head without face

Francis Bacon, in his triptych *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion* (1944), depicts figures with beastlike snouts and screaming open mouths, part of his aesthetics: "Bacon is a painter of heads and not of faces. He advocates to undo the face, to extract the head beneath the face" (Deleuze 1981, p. 19). In other Bacon's paintings, thanks to the "bougé" technique, we can see the deforming forces at work seizing the figure or heads shaking their face away.



In fashion, faces are sometimes covered with cowls or penitent hoods. Amongst others, Maison Martin Margiela uses faceless models either to put the emphasis entirely on the clothes, either to allude to the culture of the veil or even, as has been said, to anonymous terrorist silhouettes. Recent stylists use the protective mask against the coronavirus pandemic as an ornamental tool or as a banner warning against the depersonalisation of our society.

## 2.2. *Head with gaze*

A gaze can be dissociated from the face. In the context of his search for the sublime inside the grotesque, Victor Hugo stages his “condemned to death” (1829) having a theological meditation about the location of the soul (in the body or in the head?) but also imagining his head cut by the executioner rolling amongst other heads, still staring around:

When, turning round and round, my eyes look up, all they will see is a shadowy sky whose heavy clouds weigh down on them, and in the deepest depths great archways filled with smoke darker than darkness. And they will see tiny red sparks fluttering in the night, which as they get closer turn into firebirds. This is how it will be for all eternity.

(Hugo 2011, p. 42)

Similarly, in the terrible close combat and face-to-face with the octopus, the protagonist fisherman of the *Toilers of the sea* (1869) recognizes the giant squid through the eyes gazing at him and not by means of the tentacles progressively strangulating him:

Suddenly a large, round, flat, slimy mass emerged from the lower part of the crevice. It was the centre; the five thongs were attached to it like spokes to a hub; on the opposite side of this foul disk could be distinguished the beginnings of three other tentacles, which remained under the slope of the rock. In the middle of this sliminess there were two eyes gazing.

The eyes were fixed on Gilliatt.

Gilliatt recognized the octopus.

(Hugo 1917, s.p.)

Moreover, the stylistic chiasm of the last two sentences reflects the chiasm of vision.

### 2.3. *Eyes without gaze*

Pupils without gaze are mostly disturbing, since fake eyes or depicted eyes by nature can be seen as a simulacrum of multiple gazes looking at the viewer. Deleuze and Guattari notice the absence of a significant and subjective semiotics in primitive tribes, since the body is not over-coded by a face but itself polyvoque, full of paintings, tattoos, marks and masks which covers the face, bodies in connection not with the faceness (*visag  t  *), but with animal spirits, according to Deleuze's concept of *devenir-animal*. Besides, "the eyes painted on the body make that they have no faces and do not need it" (Deleuze and Guattari 1980, p. 216).

In the famous "battle of the ice" of Sergei Eisenstein's historical drama *Alexander Nevsky* (1938), the visors of the enemies' helmets (the Teutons) are pierced with eyelike holes, much more threatening than if they were abstract. This means once again that eyes potentially bare a gaze, which explains seemingly the ritual practice common in many cultures of forcing eyelids closed immediately after death, sometimes using coins to lock the eyelids closed until *rigor mortis* intervenes, not only to offer the deceased peacefulness, but to avoid the persistence of the gaze in it.

That the eyelid is inherent to our Western conception of the gaze, to its thoughtfulness and expressivity, Roland Barthes notices it by default in the Japanese face: "crossed out, removed of its circle by a rectilinear and flat eyelid, not presenting any rings under the eye (the eye ring: occidental expressive value: tiredness, softness, eroticism), the eye leads immediately to the face, as the black and empty background of writing." (Barthes 1970, p. 125, our translation). Since "the sloe is not dramatized through the orbit, as occurs in western morphology" (*ibidem*, p. 142), we are confronted with an opacity.

Jacques Derrida had an analogous experience after a facial paralysis of viral origin that disfigured him for two weeks in summer 1989 and deprived him of his left eye twinkle, precisely when he was preparing his essay *Memory of blinds*. His cyclopean condition was undoubtedly the reason of his fascination with Henri Fantin-Latour's *Selfportrait* (1871), where one eye is obliterated by a band of dark charcoal. Derrida infers from this

peculiarity that blindness is at the origin of vision, “withdrawal” at the origin of “drawing” (*retrait dans le trait*) (Derrida 1990, p. 38). There is always a blind spot: seeing and drawing are mutually exclusive because one cannot together draw and look at himself. This makes also that a face can never see itself in a mirror, a shadow effect (shame or fear) denying a simple vision. The same happens with the current practice of the “selfie” pictures since the gaze is not strait but slightly decentred due to the lateralisation of the lens, creating a cognitive dissonance: is it myself or someone else?

Other objects in nature are called “eyes”. The spectacular display of eyespots, *ocelli*, on the peacock’s feather, which serve as decoy or means of intimidation to attract females (as the real eyes of the paradise bird whose courtship dance consists in hypnotizing the females), puzzled scientists for centuries. Charles Darwin in *The Origin of Species* (1859) was struck by this natural astuteness: “The sight of a feather makes me sick” (Darwin 1860), because in contradiction with the Victorian thinking claiming that beauty is God-given, a divine creation. For Darwin new species react in response of their environment and the aesthetic sense in animals explain what natural selection cannot, i.e. the empowerment of peahens to choose their males. Recently, study of peacocks’ behaviour has proven that peahens pay no attention to the eyespots of the extravagant plumage and that there is no correlation between the number of eyespots and reproductive success. The loud piercing voice is apparently more determinant.

The word “eye” is often used metaphorically to indicate the sacred. In the game of Go: an “eye” or better two “eyes”, also called “liberties”, is an invincible territory formed by a group of stones, surrounding in a “chain” two internal vacant points, unassailable because both eyes cannot be filled at the same time.

What we thus notice is that the gaze is always postulated even if the eyeballs are unconventional or only suggested.

#### 2.4. *Gaze without head*

Rainer Maria Rilke’s poem, “Archaic Torso of Apollo”, is a perfect description of a gaze non anchored in any part of the body, since it details the remaining beauty and power of a damaged sculpture missing its head and legs. That the poem could have been inspired by Auguste Rodin, which Ril-

ke deeply admired, and who leagued him the idea of the sublimation capacity of art on inert material, is less important than the way the torso is presented in the four stanzas, progressively urging the viewer to responsibility:

We cannot know his legendary head  
with eyes like ripening fruit. And yet his torso  
is still suffused with brilliance from inside,  
like a lamp, in which his gaze, now turned to low,

gleams in all its power. Otherwise  
the curved breast could not dazzle you so, nor could  
a smile run through the placid hips and thighs  
to that dark center where procreation flared.

Otherwise this stone would seem defaced  
beneath the translucent cascade of the shoulders  
and would not glisten like a wild beast's fur:

would not, from all the borders of itself,  
burst like a star: for here there is no place  
that does not see you. You must change your life.

(Rilke 1995)

Striking is the fact that the facial features and head are unknowable, although probably majestic and brilliant as the sculpture still radiates a light from inside. The poet is inferring, from the beauty of the remaining parts, that the “gaze, now turned to low” would have gleamed “in all its power”. The third stanza adds “Otherwise this stone would seem defaced”. The poem concludes precisely with a gaze which judges the beholder’s life. The power of Apollo, and his statue, still vital despite the head is missing, both beautiful and dreadful, is clearly linked to the way we feel looked at.



Figure 1. L. Spilliaert (1929) *Dolls*, private collection.

Being looked at prioritizes indeed the gaze upon the organ of the eyes. Both Sigmund Freud and Jean-Paul Sartre built a theory on being looked at, the first as an experience of the uncanny, the latter as an existential ordeal of vulnerability, whereas Emmanuel Levinas reads in the face-to-face (but, for us, due to the presence of the gaze) an ethical imperative.

Freud drew back to the Ernst Jentsch's concept of the uncanny (1906) understood as intellectual uncertainty especially in front of dolls and waxworks, perceived as unsettling and eerie, such as the lifelike automaton *Olympia* in E.T.A Hoffmann's story *The Sandman*. Nonetheless, in his essay *Das Unheimliche* (1919), Freud criticizes Jentsch's belief that *Olympia* is the central uncanny element in the story, putting forward instead a wholly different element, namely Nathanael's terror of being robbed of his eyes as the more striking instance of uncanniness in the tale, further, a substitute for the dread of being castrated. Other uncanny effects are repetitions of the same thing (e.g. *déjà vu* phenomena), or what is hidden from the eye or sight, considered to be a threat or an abomination – especially if the concealed item (*Heim* means also hidden, secret, kept out of sight) is sexual in nature.

In the “Wolf-Man” (1918) (a wealthy young Russian suffering of wolf phobia), Freud had to cope with another gaze-phenomenon. As a young child, this patient had a dream of white wolves perched in a tree, staring at him as he observed through an open window. This wolf phobia (an intense fear of wolves specifically the fear of being eaten by them) provided

him a feeling of guilt. His older sister, aware of his disease, tormented him by periodically surprising him with pictures of wolves. Freud could hence develop the concept of “infantile neurosis” (before the age of 5).

Jean-Paul Sartre in his phenomenological essay *Being and Nothingness* devotes a whole chapter to the “gaze” (“*regard*”) insisting on the mutually exclusiveness between eyes and gaze. Eyes are at a distance; the gaze is nearby. If I am looked at, I cannot say if the eyes are nice or ugly. Besides, to be looked at starts already with rustling of leaves.

What most often manifests a look [*un regard*], is the convergence of two ocular globes in my direction. But the look will be given just as well on occasion such as a rustling of branches, or a sound of a footstep followed by silence, or the slight opening of a shutter, or a light movement of a curtain. [...] Though, the bush, the farm are not the gaze. They represent only the eye, since the eye is not taken as a sensible organ of vision but as a support of the gaze [...] On the other hand, the gaze is not a quality amongst others of the object which functions as an eye, nor the total form of this object, nor a ‘wordly’ relation established between this object and myself. On the contrary, far from perceiving the gaze on the objects which manifests it, if I apprehend a gaze turned towards me, it appears against the backdrop of the destruction of the eyes looking at me : if I grasp the gaze, I stop perceiving the eyes [*si j’appréhende le regard, je cesse de percevoir les yeux*].

(Sartre 1958, p. 257)

Sartre states clearly that the eyes manifest the gaze only when the subject is conscious that he is looked at, when he discovers himself as vulnerable, that he has a body which can be hurt, that this gaze reifies him and gives him a feeling of shame.

Emmanuel Levinas, although referring to the face-to-face relation, considers this being looked at as transcendent, at the origin of all ethics. All social life can be related to an initial “ethical” encounter with the face of the “widow, orphan, or stranger”. While these are biblical figures, he argues that we encounter them concretely even before transcribing them into religious allegories. “Insofar as infinity denotes what is non-limited, circumscribable, it refers to the unpredictable quality of a face’s expression” (Levinas 1969, p. 5). For Levinas, it is the face of the other that addresses us and begs for our responsibility, prior to our considering the face’s empirical qualities (sex, ethnicity, etc.).

### 2.5. *Face without gaze*

Conversely, as soon as the gaze is absent, spectrality lurks, the face becomes a mask: “A mask is an addition of lines, the face is principally a thematic relation between them” (Barthes 1957, p. 66). When movement is lacking, the inertia threatens the vital dimension of the face.

In the Jivaros tribe, the *Tsantsa* or shrinking of the enemies’ heads is meant to avoid this neutralization, this loss of any trace of a specific physiognomy in the inert face after death. In opposition to the ordinary Amazonian trophy head, the *tsantsa* ritual tries to perpetuate the unique representation of a face, extracting the skull, desiccating the tissues, and modeling the features so as to obtain a resemblance of the victim. The scope is to strip the dead person of his original identity in order to transfer that identity to the murderers’ local group in the context of Philippe Descola and Eduardo Viveiro de Castro’s idea of generalized predation, intertribal exchange or cannibalism as incorporation and sharing. Consequently, the enemies who were beheaded had to be neither too close nor too distant if they were to provide an identity that was culturally usable and at the same time perceived as different. An important detail are the sewed eyelids as to avoid the gaze would escape from it.

Jumping several centuries forward, face recognition brings us through effigies to biopolitics, if not necropolitics, since no attention is paid to the gaze. That face recognition ignores the gaze, some contemporary artists such as Akira Gomi or Micha Klein have shown through morphing techniques that artificial beauty or average faces do not lead to a densification of beauty but at the contrary to a loss of charm. (cfr Roelens 2017, p. 72-3) Deliberately or not these artists deconstruct the whole Christian idea of beauty as conformity with the divine, till Thomas of Aquino’s precepts of proportion, integrity and clarity, since their morphing techniques deliver dead faces without anima, in-animate, lifeless, reminding the proto-eugenic methods of Francis Galton’s *Composite Portraits of Criminal Types* (1877) who, by crossing portraits of convicts, aimed to determine whether specific facial features could be associated with criminality. His average criminal was paradoxically smooth and nice instead of ugly and devilish.

Face recognition produces an Identikit, an e-fit picture which we can analyse through the concept of “the uncanny valley” by roboticist Masahiro Mori (Mori 2012), who hypothesises a relationship between the degree

of the object's resemblance to a human being and the emotional response to it. Humanoid inanimate objects (such as puppets, mannequins, and android robots, seeming "almost human") provoke in the observer an affinity or empathy for the replica, increasing with its human likeness, until it reaches a point beyond which the response quickly becomes strong revulsion and uncanny feelings rise (the "uncanny valley" of negative emotional response). The fixity of the eyes, the absence of gaze seems to be at stake here. One could object that eye tracking techniques overcome what was missing in face recognition. However, fiction has shown the limits of it. Steven Spielberg's *Minority Report* of 2002, a cyberpunk action and science-fiction thriller dealing with preventive politics, a specialized police department called PreCrime, apprehends criminals based on foreknowledge provided by psychics called "precogs" (mutated humans). Anderton (Tom Cruise), accused of a not committed crime, needs to undergo a risky eye transplant, so as to avoid the citywide optical recognition system of the eye scan. The wink to Saul Bass' opening credits of Hitchcock's *Vertigo* (1958) (<https://www.youtube.com/watch?v=-DUoIVmBgsQ>), framing a huge eye with a digital drawing of vortex spiralling inside the pupil, is a way to denounce the discrepancy between an artistic prowess and a police surveillance tool.

Fixity of the scan loses a crucial feature of the gaze, i.e. titillation or mobility, detailed in the sideway glance of Marcel Proust's character Legrandin, which requires a sophisticated semiology:

Il passa contre nous, ne s'interrompit pas de parler à sa voisine, et nous fit du coin de son œil bleu un petit signe en quelque sorte intérieur aux paupières et qui, n'intéressant pas les muscles de son visage, put passer parfaitement inaperçu de son interlocutrice ; mais, cherchant à compenser par l'intensité du sentiment le champ un peu étroit où il en circonscrivait l'expression, dans ce coin d'azur qui nous était affecté il fait pétiller tout l'entrain de la bonne grâce qui dépassa l'enjouement, frisa la malice ; [...], illuminant alors pour nous seuls, d'une langueur secrète et invisible à la châtelaine, une prunelle énamourée dans un visage de glace.

(Proust 1987, p. 172)

Legrandin expresses both his love to Marcel and his indifference to the chatelaine through the "kinetic sign" of his pupil (cfr Bolens 2017, p. 160).



### 3. The gaze as a revealer of humanity

#### 3.1. *The gaze transcending the body flaws*

The gaze provides the eye with a radiancy and thus normalizes, neutralizes the handicap or the bodily deficiencies. The intense penetrating gaze of Théo Curin, multi-amputated swimming champion, of Thomas Quasthoff, a German bass-baritone, born with severe birth defects, and all gazes behind the burqas or protective masks, tend to redeem the deviancy or the liquidation of the body.

Far more salient, the gaze of George Floyd, the 46-year-old black man pinned to the ground with a knee on his neck for 8 minutes 46 seconds by a police officer Derek Chauvin of Minneapolis until he died from asphyxiation (and manslaughter), on May 25, 2020. His face on the videos is a semiotic challenge since he belongs to all categories listed above: the constriction of the neck dissociates his face from his body; this face without body has an imploring gaze, in correlation with the mouth pleading “I can’t breathe”. Not only his imploring gaze (pointing to our inaugural responsibility) is visible on the video but also what Barthes called the “*air*”, the mood or aspect, desperate in his case. “The mood is an intractable supplement of identity” (Barthes 1980, p. 168). Without moving images (videos), such an evidence of barbarism would not have been at the charge of the police, since simple face recognition denies, and misses the human aura of a person, the judging gaze and the infinite ethical appeal in the face of the other. Hence, it is not surprising that thousands of people protested across the United States and in major world cities as outrage over police brutality, parading and brandishing his picture *in effigie*, as if they could make him move again.

#### 3.2. *“A bit too human”*

A non-human endowed with a gaze switches to human. The restoration of the damaged and covered with layers *Polyptic of the Lamb* 1432, Gent’s altarpiece by Jan & Hubert Van Eyck, has uncovered, and discovered, the original frontal, almost human gaze of the Lamb (belonging to the central panel *The Adoration of the Mystic Lamb*): “With its forward-facing eyes and its smaller nose, the new version of the lamb, though truer to van

Eyck's original, was criticized for its peculiarly humanoid features" (Baumann 2020).



**Figure 2.** J. and H. Van Eyck (1432) "The Adoration of the Mystic Lamb", Polyptic of the Lamb, (detail) and restoration (Bauman 2020, p. 1, after drawing by Sandrine Borgniet, daughter of the author).

The symbol of the Christ seems to be staring back at and judging the viewer. The restoration work carried out by the University of Ghent and numerous other institutions beginning in 2012 have removed five centuries' layers of paints and met "a lamb with a disarmingly human gaze", "a bit too human" (*ibid.*), a shock for the Church and for all the scholars, which makes that they do not yet agree on the motivations for van Eyck's unorthodox depiction of this anthropomorphic lamb.

#### 4. Animal gazes

We just saw that the more the face of an animal bares the eyes frontal, the more the gaze is considered human. Zoologically talking, animals have no faces but a rostrum, borrowed from the Latin *rostrum* ("beak, snout"), projected forward which makes that the eyes are sometimes looking peripheral (*cfr infra*).

What about their gaze? Jacques Derrida stages the disquieting experi-

ence of meeting animals, feeling discomfort in presence of his cat when he exits his bathroom naked. This inscrutable feline is “the absolute ‘other’” (Derrida 2006, p. 28). He infers that this disturbing experience of otherness urges us to question our status of human being. Zones of knowledge are opaque to human intelligence: “Like all bottomless gazes, like the eyes of the other, this so-called ‘animal’ gaze lets me see the abyssal limit of the human.” (*ibidem*, 30) Derrida deconstructs our assertion that the natural world is knowable, through predefined scenarios.

Before him, Charles Baudelaire in “The Cats” (another allegory of the poet) was already subjugated by the feline gaze, especially in the last two stanzas. The cat becomes a sphinx, which urges us to inversed hermeneutics, since it asks question to the human which are summoned to answer.

Ils prennent en songeant les nobles attitudes  
Des grands sphinx allongés au fond des solitudes,  
Qui semblent s’endormir dans un rêve sans fin ;

Leurs reins féconds sont pleins d’étincelles magiques  
Et des parcelles d’or, ainsi qu’un sable fin,  
Etoilent vaguement leurs prunelles mystiques.  
(Baudelaire 1847)

And the writer journalist Sylvain Tesson, accompanying his friend wildlife photographer Vincent Munier in search of the snow panther in Tibet, has the same almost mystic experience:

Munier gave me the most potent binocular. I scrutinized the beast till my eye dried out in the cold. The features of the face converged toward the muzzle in force line. She turned her head, full face. The eyes stared at me. It were two crystals of contempt, burning, icy.  
(Tesson 2019, p. 108)

Nevertheless, from a semiotic point of view, there is no ontological difference between animal and human, between a feline gaze and any other ominous stare, the most famous is the one is commonly referred to as the “Kubrick’s Gaze”: an actor has his head tilted down and looks up beneath his eyebrows, staring directly into the camera. Didn’t Deleuze



**Figura 3.** H. Füssli (1781) *The Nightmare*, oil on canvas, 101,6 × 127 cm, Detroit Institute of Arts, Detroit, MI.

already made the equation between face, affect and close-up, (cfr Deleuze 1983, p. 125) since expressive micro-movements replace the huge bodily sensori-motricity of action and reaction, didn't the pedagogue François Delsarte (1861) already elaborated a grammar of expressions linking specific physiognomic features to specific passions? What is then so specific to the animal gaze? There are two traditions belonging to two epistemologies. The first is a teleologic one. According to Aristotle, a species does something in order to achieve survival (endogen factor). For Heidegger, "the stone is wordless, the animal is poor in world, man is world forming" (1995, p. 186) or, in the terms of ethologist Jakob von Uexküll, each animal colours (*Tönung*) differently his environment according to its "trajection" (needs) (Uexküll 1995): the tick, the dog, the human being all inhabit a distinct milieu (*Umwelt*) despite the same environment (*Umgebung*). The second filiation is an empiricist, functionalist one drawing back to Darwin:



**Figure 4.** H. Lemmen and R. Ballen (2016) *Couple with Birds*, 32 x 41 cm, from the author's private collection.

mutation in behaviour patterns arise by chance, by adaptation (exogen factor). Michel Imbert (1984) raises the question of the field dependence in the development of the visual system, using findings on the response habits to ecological factors in the visual environment, such as experiences on “selective deprivation” (Hubel and Wiesel 1963), revisited by the concept of “selective stabilization” (Changeux and Canchin 1976). According to Hubel & Wiesel, if newborn kittens are trained in controlled environments, where the visual features have been eliminated, these features will also fail to appear in the corresponding levels of neuro-physiological organisation, and the kittens will suffer of profound visual defects (cortical deficit). The experiment consists in stitching one eyelid together for days measuring cerebral cortex impact. Both traditions are often combined to measure the plasticity of the visual system: genetic program and environmental (or even cultural) exposure, endogen and exogen factors.

Recently the famous doctor Michel Cymes popularized knowledge on the five senses of animals, which go in the same ecumenic direction. The scallop has two hundred eyes fringing the edge of its shell, which function like a telescope and concave mirrors at the back of his eyes. It detects moving objects (Cymes and Kesri 2019). Eye shape and visual acuity in various animals show adaptation to their requirements and lifestyle. The predators have a binocular vision, due to the need of scrutinizing the depth or of horizon scanning, whereas preys have a peripheral vision to escape from predators. As a very mobile insect, the fly needs to have a vision very sensitive to motion, a wide-field vision and to distinguish colors. Its faceted eye is indeed able to capture two hundred images per second (each facet is a photosensible lens). A fused image from all the eyes is produced in the brain, providing high-resolution images. Each animal is then endowed with a peculiar gaze on the world and the frontal eyes on his erected body of the human being are only a fortuitous combination of his genes and environmental exposure.

## 5. Hybrid gazes

Artists have combined animal and human gazes precisely to delegitimize the cultural gap between human and animal. Henry Füssli stages a dreaming woman together with the content of her nightmare: a *mare* (female horse) with bold eyes (as a visual pun on the word *nightmare*), and a demonic apelike incubus crouched on her chest, who peers out at the viewer, the whole consisting in an erotic anticipating of Jungian ideas about the unconscious. Füssli used the chiaroscuro effect as Francisco Goya already did in *The Sleep of Reason Produces Monsters*, where he depicts himself asleep amidst his drawing tools, his reason bedeviled by creatures that prowl in the dark.

Contemporary art is also very engaged in exploring the boundaries between human and animal faces and gazes. The respective gazes are interchangeable in the hybrid work by Hans Lemmen (drawing) and Roger Ballen (photography). Rebecca Horn, in her *Berlin Exercises in Nine Pieces: Exercise 2: Twinkling* uses a shot/reverse shot montage technique, in order to stage a dialogue between herself and a cockatoo. She imitates the bird's expression, posture and voice till the cockatoo's eyes blink.



**Figure 5.** B. Luini (1525) *Gesù Bambino con agnello*, 28 x 25 cm, tempera e olio su tavola, Ambrosiana, Milan.

## 6. Conclusions

The gaze is an indiscernibility, a shared element between human and animal. Against man's exceptionalism, the animal forces us to discover our common engagement with the world. We all belong to the animal reign. Leonardo da Vinci stated already "Take your examples in nature. Our culture is there." If not guilt, the animal gazes should inspire us *respect*, in the etymologic meaning of *re-spicere*: look twice.

Accepting animals to have an almost human gaze would promote our *devenir-animal* which is not not imitating an animal but "a proximity, an indiscernibility" that extracts a shared element from the animal "far more effectively than any domestication, utilization, or imitation could" (Deleuze and Guattari 1980, p. 307) an "alliance" or "symbiosis" (*ibidem*, p. 291). This becoming-animal could help us to adopt an "animist" approach, in the terms of the anthropologist Philippe Descola, one of his four basic ontologies as matrixes of collective life, subjectivity, and social relations, "the assumption that many human and non-human beings have

similar interiorities to one another, but are made up of differently” (Descola 2012, p. 122). In “animist” cultures beastly mask are beyond the duality of human and beast. The animal point of view was already adopted in primitive cinogenic art (to obtain a better insight of the behaviour of a prey to chase him), but also in literature when captain Achab enters in a “becoming-wale”, “a monstrous alliance with the Unique, with Leviathan, Moby Dick” (Deleuze and Guattari 1980, p. 298) or in the “becoming-horse of little Hans” (*ibidem*, p. 317), what Deleuze calls “*plicature*” (folding) which has nothing to do with organs but, drawing back to the zoologic principles of Geoffroy Saint-Hilaire, who asserts “a unique abstract Animal” for the “cephalopod” or the “vertebrate”, since they belong to the same “immanent level” but are diversely *folded*.

A better respect for the otherness/sameness of animals, and an animist approach could avoid new *zoonoses* (diseases caused by a pathogen that has jumped from an animal to a human) as soon as we will be more aware of the biotope we have to share with them.

## Bibliographic references

- BARTHES R. (1957) *Mythologies*, Seuil, Paris.  
 \_\_\_\_\_. (1970) *L'Empire des signes*, Seuil, Paris.  
 \_\_\_\_\_. (1970) *La Chambre claire*, Seuil, Paris.
- BAUMANN B. (2020) *Newly Restored Ghent Altarpiece Reveals Humanoid “Mystic Lamb”*, in “DW”, 21 / 1 / 2020; available at the website <https://www.dw.com/en/newly-restored-ghent-altarpiece-reveals-humanoid-mystic-lamb/a-52163409> (last accessed 14 September 2020).
- BOLENS G. (2017) “Une prunelle énamourée dans un visage de glace : Marcel Proust et la reconnaissance des visages”, in L. Guido *et al.* (eds), *Visages : Histoires, représentations, créations*, BHMS, Lausanne, 155-67.
- CHANGEUX J.-P. and A. CANCHIN (1976) *Selective Stabilization of Developing Synapses as a Mechanism for Specification of Neuronal Networks*, “Nature”, 264: 705-12.
- COURTINE J.-J. (2017) Foreword to L. Guido *et al.* (eds) *Visages : Histoires, représentations, créations*, BHMS, Lausanne, XI-XXI.
- DARWIN C. (1860) *The Origin of Species by Means of Natural Selection* (1859), John Murray, London.



- CYMES M. and F. KESRI (2019) *Même pas bêtes ! Les 5 sens*, Glénat Jeunesse, Paris.
- DELEUZE G. (1981) *Francis Bacon : Logique de la sensation*, La Différence, Paris.
- \_\_\_\_\_. (1983) *L'image-mouvement*, Minuit, Paris.
- DELEUZE G. and F. GUATTARI (1980) *Mille plateaux*, Minuit, Paris.
- DERRIDA J. (1990) *L'animal donc que je suis*, Galilée, Paris.
- \_\_\_\_\_. (1990) *Mémoires d'aveugle : L'autoportrait et autres ruines*, RMN, Paris
- DESCOLA P. (2015) *Par-delà nature et culture* (2005), Gallimard, Paris (Engl. trans. J. Lloyd, *Beyond Nature and Culture*, University of Chicago Press, Chicago 2013).
- FREUD S. (1918) *Der Wolfsmann* (Engl. trans. *From the History of an Infantile Neurosis*, Abhedanda Press 2014).
- \_\_\_\_\_. (1919) *Das Unheimliche* (Engl. trans. *The Uncanny*, Penguin Classics 2003).
- HEIDEGGER M., (1929) *Was ist Metaphysik?* (Engl. trans. *The Fundamental Concepts of Metaphysics: World, Finitude, Solitude*, Indiana University Press; Bloomington, IN 1995).
- HUGO V. (1829) *Le dernier jour d'un condamné* (Engl. trans. *The Last Day of a Condemned Man*, Alma Classics 2011).
- \_\_\_\_\_. (1866) *Les travailleurs de la mer* (Engl. trans. *The Toilers of the Sea*, in *The Library of the World's Best Literature. An Anthology in Thirty Volumes*, 1917; available at the website <https://www.bartleby.com/library/prose/2749.html> (last accessed 27 September 2020).
- IMBERT M. (1984) *Le système visuel et l'environnement culturel*, paper presented on the occasion of the McLuhan Conference in 1984.
- LEVINAS E., (1961) *Totalité et infini*, Martinus Nijhoff (Engl. trans. A. Lingis, *Totality and Infinity: An Essay on Exteriority*, Duquesne University Press, Pittsburgh 1969).
- MORI M. (1970) *Bukimi no tani Genshō* [不気味の谷現象], "Energy", 7: 33-5 (Engl. trans. K.F. MacDorman, K. F. and N. Kageki "The Uncanny Valley", 2012).
- PROUST M. (1987) *Du côté de chez Swann*, "Pléiade", Gallimard, Paris.
- RILKE R. M. von (1908) "Archaischer Torso Apollos", Engl. trans. S. Mitchell, "Archaic Torso of Apollo", in *Ahead of All Parting: Selected Poetry and Prose of Rainer Maria Rilke*, "Modern Library" (Robotics and Automation), 19, 2: 98-100.

- ROELENS N. (2017) “La hantise du visage chez Roland Barthes et Gilles Deleuze”, in L. Guido *et al.* (eds) *Visages : Histoires, représentations, créations*, BHMS, Lausanne, 71-88.
- SARTRE J.-P. (1943) *L'Être et le Néant* (Engl. trans. *Being and Nothingness*, Methuen, London 1958).
- TESSON S. (2019) *La Panthère des neiges*, Gallimard, Paris.
- VALÉRY P. (1968) “Regard”, in Id., *Suite, Oeuvres complètes* “Pléiade”, vol. 3, Gallimard, Paris.
- VON UEXKÜLL, J. (2010) *Milieu animal et milieu humain* (1956), Payot et Rivages, Paris.



# Le espressioni facciali e i confini della semiotica<sup>1</sup>

MARCO VIOLA<sup>\*2</sup>

ENGLISH TITLE: *Facial Expressions and the Boundaries of Semiotics*

ABSTRACT: According to the influential psychologist Paul Ekman, emotions have a distinctive and universal facial expression, whose functioning is essentially grounded in biology, and is only marginally influenced by culture. But then, as I will discuss in the present essay, if we accept Eco's construal of the boundaries of semiotics, (natural) facial expressions of emotions so as described by Ekman would fall below the proper domain of semiotics. Two non-mutually exclusive theoretical alternatives can be adopted to resist this aporia. The first move consists in lowering the lower threshold of semiotics, thus enlarging the scope of the discipline beyond the sole domain of culture. The second move consists in taking into account alternative psychological accounts of facial expressions according to which either they express an emotional state that is both biologically- and culturally-rooted, or they are best interpreted as strategic communicative actions rather than as emotion.

KEYWORDS: Psychology; Emotion; Lower Threshold of Semiotics; Facial Expression of Emotion

\* Università di Torino.

1. 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).

2. La stesura di questo testo ha beneficiato delle discussioni con i miei colleghi del progetto FACETS, di alcuni spunti bibliografici offerti da Claudio Paolucci e dei commenti puntuali di Irene Papa e Bruno Surace: a tutti loro va dunque la mia gratitudine.

## 1. Geometrie di un sodalizio

Nel redigere una mappa dei “peregrinaggi semantici” del volto e delle sue rappresentazioni nella Via Francigena della tecnologia, il progetto Face Aesthetics in Contemporary e Technological Societies (FACETS) coordinato da Leone convoglia le suggestioni di svariate discipline umanistiche e sociali, tra cui le discipline della mente e del cervello. Così, ad esempio la *paraeidolia facciale* (l’illusione di vedere volti laddove non ci sono) assurge a indizio di come il nostro cervello sia ‘cablato’ (*hardwired*) per percepire volti. Ma poiché le possibilità di significazione della faccia offerte dal nostro sistema cognitivo vengano rifratte nel caleidoscopio dei fenomeni culturali, nel proliferare delle nostre rappresentazioni delle (e sulle) facce<sup>3</sup> possiamo scorgere il riverberarsi delle nostre disposizioni cognitive. L’evoluzione culturale fa uso dei tratti forgiati dall’evoluzione biologica, ed eredita da quest’ultima l’abitudine di riutilizzarli per nuovi scopi<sup>4</sup>: così, non stupisce la constatazione che la stessa area cerebrale che svolge un ruolo di primo piano nel riconoscimento di facce sia parimenti implicata nella visione di *emoticons* come “:-]” (Kim *et al.* 2016).

In alcuni casi, il dialogo tra scienze della mente e scienze della cultura si configura in modo relativamente semplice e intuitivo: per esempio, come una divisione del lavoro cognitivo (la psicologia investiga la *paraeidolia*, mentre la semiotica il significato delle rappresentazioni di facce nella natura – cfr Leone 2016, 2019); o al più come un fertile interscambio transdisciplinare (come nel succitato caso dei correlati neurali delle *emoticons*, che potrebbero confortare il semiotico che le volesse trattare come icone rassomiglianti espressioni facciali). In questo articolo discuterò tuttavia di un caso più problematico: le espressioni facciali delle emozioni. Come un feudo medievale conteso tra due casate, la titolarità esplicativa delle espressioni facciali delle emozioni è stata ed è tuttora aspramente contesa tra studiosi della mente di ispirazione biologicista e studiosi della

3. In questo articolo tratterò le espressioni “volto” e “faccia” come sinonimi.

4. Si fa qui riferimento al fenomeno dell’*exaptation*, tradotto talvolta come preadattamento, per cui una struttura biologica selezionata evolutivamente per uno scopo viene poi asservita ad una diversa funzione: ad esempio, le piume degli uccelli, sviluppate inizialmente per la termoregolazione, diventano in seguito condizione abilitante per il volo (Gould e Vrba 1982). Recentemente, si è evidenziato come un fenomeno analogo sia pervasivo anche nel cervello umano, dove è chiamato *riuso neurale* (Anderson 2010).

della cultura. In particolare, se assurta a norma cartografica, la teoria di Ekman (dominante sul finire del Novecento e tuttora molto radicata in psicologia) sembra porre le espressioni facciali delle emozioni quasi integralmente sotto l'egida dei fenomeni naturali. Così intese, le espressioni facciali non ricadrebbero entro i confini della semiotica che Eco pone nel *Trattato di Semiotica Generale*, in quanto la loro interpretazione sembrerebbe inferenziale senza essere significativa (Eco 1975), cap. 0.6; e in quanto si collocano sotto i limiti inferiori della semiotica (Eco 1975), cap. 0.7. Tuttavia, come discuterò, prima di abbandonare ogni rivendicazione sulle espressioni facciali, la semiotica dispone di due opzioni non mutualmente esclusive per affermare la propria legittimità esplicativa (e configurare la giusta angolatura) su di esse: espandere il proprio dominio di indagine rispetto a quello proposto da Eco nel Trattato adottando una definizione disciplinare che travalichi il regime del culturale, abbassando la soglia inferiore fino ad includere fenomeni biologici; e profittare delle dispute interne alla stessa psicologia, dove alcune teorie propongono confini diversi e più cesellati tra natura e cultura per quanto riguarda le espressioni facciali delle emozioni. Queste considerazioni saranno svolte perseguendo un duplice auspicio: primo, impostare un dialogo proficuo tra psicologia e semiotica; secondo, articolare, una riflessione sul dominio e sull'epistemologia della semiotica.

Procedendo con ordine, prima di svolgere queste considerazioni sarà però opportuno discutere, nel prossimo paragrafo, qualche rudimento di psicologia della percezione facciale.

## 2. L'indipendenza tra identità ed espressione

Nello studiare la faccia, psicologi e neuroscienziati ricalcano l'antica dicotomia tra lo studio dei caratteri statici e mobili del volto, già presente e variamente discussa dai fisionomi dell'età moderna (Gurisatti 2006). La distinzione viene sancita dal modello di Bruce e Young (1986), che postula una distinzione tra due sistemi psicologici che lavorerebbero in parallelo: l'uno deputato al processamento parallelo dell'identità (sulla base delle proprietà stabili del volto); l'altro dell'espressione (sulla base dei movimenti della muscolatura facciale). Il modello di Bruce e Young caratterizza questa dissociazione in termini puramente funzionali, restando cioè agnostico

rispetto alla loro implementazione neurale. Tuttavia, nel modello di Haxby e colleghi (2000) questa dissociazione prende sostanza grazie a specifiche ipotesi di localizzazione cerebrale. Tacendo per semplicità delle interazioni con altri sistemi cognitivi limitrofi, il cuore del modello si comporrebbe essenzialmente di tre regioni: dopo un primo processamento comune nella corteccia infero-occipitale, l'informazione visiva sui volti si biforcerebbe in due vie neurali, che svolgono in parallelo diversi compiti. La prima, la *via ventrale*, proietta dal lobo occipitale al temporale, nel giro laterale fusiforme, e processerebbe le proprietà statiche delle facce per determinare l'identità. La seconda, la *via dorsale*, approda invece al solco temporale superiore, ed interpreta le proprietà variabili della faccia — la sua espressione — per estrarne informazioni sociali come lo stato emotivo<sup>5</sup>.

Questo modello ha subito ovviamente alcune critiche e proposte di revisioni. Ad esempio, O'Toole e colleghi (2002) hanno suggerito che anche la via dorsale potesse riconoscere i volti (sebbene solo i volti con cui siamo familiari), sulla base dei loro movimenti (ad esempio, chi conoscesse i miei tic facciali potrebbe pertanto riconoscermi anche se subissi un trapianto di volto). Calder e Young (2005) contempleranno che la bipartizione tra processamento dell'informazione statica e dinamica potrebbe non dipendere da una separazione così nitida delle due vie, ma da una diversa distribuzione, all'interno del percelto facciale, dell'informazione relativa alle proprietà statiche e dinamiche del volto. Una letteratura più recente enfatizza come, oltre all'identità, certe proprietà statiche del volto sono anche usate per attribuire presunte qualità caratteriali a certi individui — qualità che correlano in fitte reti di corrispondenze. Ad esempio, una maggiore larghezza della faccia, misurata da zigomo a zigomo, sembra essere un indice per attribuire ai soggetti maschili una maggiore dominanza, e a partire da questa una maggiore attrattività (Mileva *et al.* 2014). Tuttavia, è verosimile che queste attribuzioni sulla base di tratti fissi — che per certi versi ricordano una sorta di attitudine fisiognomica implicita e connaturata, e come questa meritano di essere messi in dubbio (Todorov *et al.* 2015) — siano in un certo senso pa-

5. Le espressioni “via ventrale” e “via dorsale” non figurano nelle presentazioni iniziali del modello da parte di Haxby e colleghi, ma diventano moneta corrente nella letteratura successiva, in quanto rievocano la ben nota dissociazione tra via dorsale e via ventrale della visione postulata da Goodale e Milner (1982): la prima (semplificando) renderebbe l'informazione visiva disponibile al processamento motorio, mentre la seconda alla conoscenza semantica. Per una trattazione aggiornata, si rimanda a (Ferretti e Zipoli Caiani 2018).

rassitarie rispetto ai tratti mobili a cui queste assomiglierebbero: in altre parole, una persona le cui labbra piegano maggiormente verso l'alto sarebbe interpretata come relativamente più estroversa in quanto la sua espressione neutrale assomiglierebbe a un sorriso (Zebrowitz e Montepare 2008).

Ciò detto, benché sia costantemente *ridefinita*, la distinzione non è stata rigettata in toto, e si riflette sovente nell'organizzazione del lavoro degli psicologi: chi si occupa di riconoscimento facciale difficilmente lavora anche sul riconoscimento delle emozioni, e viceversa (con rare eccezioni). Nel prosieguo di questo saggio tralascieremo la pur interessante tematica del riconoscimento facciale sulla base dei tratti fissi per concentrarci su quella del riconoscimento delle emozioni sulla base dei movimenti dei muscoli facciali.

### 3. La teoria neuroculturale di Ekman

Spesso ci accorgiamo delle cose soprattutto quando notiamo la loro assenza. È così anche per molti (neuro)psicologi: essi infatti con una certa convinzione inferiscono l'esistenza di un meccanismo cognitivo dedicato a un certo compito (e la sua indipendenza da altri meccanismi deputati ad altri compiti) quando, a seguito di lesioni cerebrali focali (ad esempio in seguito ad infarti cerebrali), questo meccanismo si guasta e dunque i pazienti neurologici non riescono più a svolgere quel determinato compito (o non lo fanno altrettanto bene), pur riuscendo a svolgerne altri<sup>6</sup>. Dunque, l'esistenza di soggetti affetti da *prosopagnosia*, sindrome che rende incapaci di riconoscere l'identità delle facce, costituisce una delle prove ritenute più cogenti dell'esistenza di un meccanismo cognitivo (relativamente) indipendente dedicato al riconoscimento dell'identità dei volti (Riddoch *et al.* 2008). E tuttavia, anche chi soffre di prosopagnosia — ed è condannato a vedere tutte le facce come sconosciute — riesce comunque a dare una certa interpretazione dei movimenti di queste facce sconosciute. Non solo: riconosciamo — ma è più prudente dire: attribuiamo — emozioni anche a partire dai movimenti del volto di primati, emoticons, alieni, robot. Questa capacità pervasiva, su cui facciamo largo affidamento nella vita quotidiana, da decenni interessa gli psicologi — e non solo.

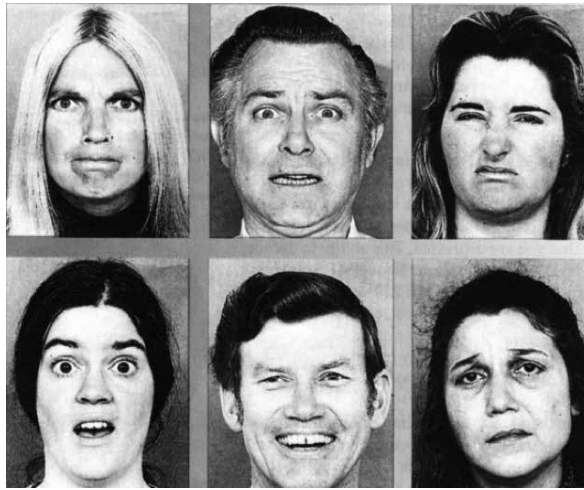
6. Quest'inferenza ha il nome di *dissociazione* (Shallice 1988).



Per mezzo secolo lo studio dei movimenti facciali è stato egemonizzato dall'ingombrante eredità teorica di Paul Ekman. Sul finire del Novecento, Ekman sarà il curatore della terza edizione del celebre libro *L'espressione delle emozioni nell'uomo e negli altri animali* di Charles Darwin (1872/1998). Una curatela particolarmente invadente, piena di suoi commenti personali e di giudizi retrospettivi elargiti prendendo la propria teoria come sfondo. Dal punto di vista retorico, con questa curatela (che mira a rendere obsoleta la seconda edizione, curata dall'antropologa Margaret Mead) Ekman si autoproclama legittimo erede del celebre naturalista, e suggella quella che rivendica come la sua più grande vittoria: aver spostato il dominio delle emozioni, un tempo appannaggio esclusivo della cultura, a quello del mondo naturale e biologico, in una sorta di tiro alla fune ontologico tra antropologia e psicologia (vedi Plamper 2018; Caruana e Viola 2020).

In estrema sintesi, la teoria delle emozioni di base di Ekman (1992) prevede che ci siano solo poche categorie di emozioni, dette di base. Tipicamente le seguenti sei: paura, rabbia, gioia, tristezza, disgusto, sorpresa — benché in alcuni scritti contempra di aggiungerne o toglierne. Queste emozioni sarebbero state forgiate dall'evoluzione per condizionare (e financo “sequestrare”) i comportamenti degli esseri umani in modo grezzo e stereotipato in presenza di stimoli che le elicitino: ad esempio, un serpente, potenziale pericolo, eliciterebbe la paura, e quindi fuga. Tra le caratteristiche distintive che attribuisce alle emozioni di base, quella su cui Ekman fonda tutta la sua ricerca è una caratteristica espressione facciale (Fig. 1). Quest'associazione biologicamente determinista tra stimolo emotigeno e risposta facciale è stemperata da due concessioni alla variabilità culturale — tanto che Ekman (1972), con un ecumenismo tanto ostentato da sembrare retorico, intitola la sua dottrina *teoria neuroculturale*.

Dal lato dell'input, la cultura può condizionare il valore emotivo che attribuiamo agli stimoli. D'altro canto, anche se una volta innestata un'emozione produrrà *necessariamente* certi movimenti, ivi inclusi quelli facciali, dal lato dell'output un agente può tentare di reprimere la propria espressione o distorcerla in un'altra per dissimulare la propria emozione. Tuttavia, mai del tutto: un osservatore esperto potrà sempre riconoscere l'accento delle espressioni abortite (ribattezzate micro-espressioni), magari rivedendole al rallentatore.



**Figura 1.** Le espressioni facciali delle sei emozioni di base secondo Ekman. In alto (da sinistra a destra) rabbia, paura, disgusto. In basso sorpresa, gioia, tristezza.

È interessante accennare a come questa teoria sia divenuta egemonica. Nella prima conferma sperimentale di questa teoria, Ekman, Sorenson e Friesen (1969) mostrarono a diversi soggetti delle fotografie di espressioni facciali (come quelle della Fig. 1) che chiesero di associare a un'emozione da un insieme prestabilito. I giudizi dei soggetti intervistati negli Stati Uniti, in Brasile e in Giappone erano piuttosto concordi — anche se la felicità veniva distinta più facilmente dalle altre emozioni, mentre paura e sorpresa venivano talvolta confuse. Tuttavia, Ekman e colleghi contemplarono la possibilità che «similarities in the recognition of emotion among literate cultures might be attributed to learning their own or each other's facial affect cues from a shared visual source (television, movies, or magazines)» (p. 87). Per fugare quest'obiezione (e così catalizzare l'esproprio delle emozioni dal dominio dell'antropologia a quello di una psicologia universalistica), intervistarono diverse persone nel Borneo e nella Nuova Guinea. I risultati dimostrarono di nuovo una certa convergenza nell'attribuzione di determinate emozioni a determinate facce (anche se un po' più bassa che nei paesi industrializzati).

Ma ancora non era abbastanza. Le persone intervistate in Borneo e Nuova Guinea erano persone che avevano avuto un qualche contatto con gli occidentali. Per parlare di universalità delle emozioni, serviva replicare

i risultati con soggetti che non ne avevano avuti. Pertanto, Ekman e colleghi si recarono presso i Fore della Nuova Guinea per intervistare soggetti pressoché “vergini” da qualsiasi contatto con gli occidentali (Ekman e Friesen 1971). Anche in questo caso, le stesse facce venivano (spesso) associate alle stesse emozioni.

Dunque, sulla scorta di questi esperimenti ed altri che li seguiranno, per inferenza alla miglior spiegazione Ekman asserisce che la produzione di espressioni facciali associate ad ogni emozione dipenderebbe da meccanismi biologici innati<sup>7</sup>. A supporto di questa tesi, invoca anche una certa similitudine tra le espressioni facciali umane e quelle dei primati<sup>8</sup>.

Questi esperimenti spianeranno il campo ad analoghi studi sull’universalità del riconoscimento delle emozioni – alcuni a partire dalla voce o da fotografie di parti del corpo, ma la maggior parte aventi a partire da fotografie di espressioni facciali, il più delle volte ritraenti attori in posa anziché spontanee. Elfenbein e Ambady (2002) ne contano 97, per un totale di 22.418 partecipanti. La loro meta-analisi (una sintesi statistica formale di molti studi precedenti) sembra grossomodo confermare l’universalità del riconoscimento delle emozioni. Ci sono però alcuni *caveat*: ad esempio, il riconoscimento di emozioni, sia pure molto alto anche tra membri di culture diverse, è ancora più alto tra membri della stessa cultura. Come a indicare (proporranno Elfenbein e Ambady) che su una base di universalità ogni cultura innesta i propri *dialetti* emotivi.

Fermiamoci un attimo: tacendo per ora delle critiche che Ekman aveva già affrontato sul finire del Novecento, e che nel nuovo millennio sarebbero andate ad accentuarsi, è ragionevole pensare che a cavallo tra i due secoli la teoria di Ekman fosse, se non egemonica, per lo meno la teoria delle emozioni largamente maggioritaria presso gli psicologi. Se Ekman avesse ragione, chiediamoci ora, come si può configurare e fin dove si può spingere un’indagine semiotica sulle espressioni facciali delle emozioni?

7. Darwin (1872) ipotizzava che le espressioni facciali delle emozioni sono vestigia di movimenti un tempo funzionali: ad esempio, il digrignare i denti della rabbia sarebbe ereditato dalla predisposizione a mordere di quelle specie di mammiferi da cui discendiamo. Ripercorrendo quest’intuizione, alcuni ricercatori contemporanei hanno proposto che le espressioni facciali di disgusto e paura, costanti rispettivamente nella chiusura o nella chiusura di bocca, narici e palpebre, possano avere la funzione di ridurre l’esposizione a potenziali patogeni (disgusto) o di aumentare il campo sensoriale (paura) (Anderson e Lee 2017).

8. Ma vedi Viola (2019).

#### 4. Il campo semiotico secondo Eco

Leggenda vuole che l'allora re della Libia concesse alla fenicia Didone tanta terra quanta lei fosse riuscita a delimitarne con una pelle di bue; e che ella, tagliata astutamente la pelle in sottili striscioline, riuscì a rivendicare l'ampia penisola che sarebbe diventata Cartagine. Per certi versi analoga è l'impresa in cui si cimenta Eco nel capitolo o del suo *Trattato di semiotica generale*: dopo aver opportunamente sminuzzato la sua "pelle di bue", ovvero la nozione della *significazione*, la impiega per definire il perimetro proprio della semiotica in quanto "teoria generale della cultura" (Eco 1975, p. 8). Per quanto vasto, questo dominio ha dei confini; esaminiamo di seguito i due più pertinenti per la seguente trattazione.

Innanzitutto, Eco distingue la semiosi dalla mera inferenza, precisando che non tutte le inferenze implicano processi di significazione: per essere tali, questi ultimi devono prevedere una qualche convenzione culturale (Eco 1975, cap. 0.6). Inoltre, Eco invita a distinguere i segni (la cui decodifica è mediata da un qualche tipo di codice) dai meri stimoli (le cui conseguenze sono spiegabili in termini di semplici catene di causa-effetto), relegando questi ultimi al di sotto della soglia inferiore della semiotica (Eco 1975, cap. 0.7).

Come si è visto, nella teoria di Ekman le emozioni — e le espressioni facciali che ne conseguono — scaturiscono in modo piuttosto deterministico da certe classi di stimoli. Per quanto quest'innatismo nella produzione non implichi necessariamente un innatismo nella decodifica, un siffatto apprendimento avrebbe ben poco di culturale. Tanto più se è vero che i processi di riconoscimento emotivo sono mediati da meccanismi di rispecchiamento per la quale l'espressione facciale altrui produrrebbe in un'osservatrice una traccia neurale degli stessi movimenti (Caruana e Viola 2018, cap. 6).

Prendere sul serio la teoria di Ekman, insomma, pone una seria *aporia* ad una semiotica di stampo echiano. Questa semiotica potrebbe certamente parlare di tutti i fenomeni culturali derivati dalle espressioni facciali delle emozioni, come ad esempio le riproduzioni iconiche di queste espressioni. Potrebbe altresì parlare delle imitazioni e delle limitazioni (*display rules*) delle espressioni atte a ingannare l'osservatore: dopotutto, la semiotica è per Eco teoria di tutto ciò che può essere usato per mentire, o meglio (come preciserà più tardi) per ingannare (Eco 1975, p. 26). Infine,

potrebbe forse avventurarsi ad esplorare l'interpretazione subconscia di determinati stimoli come degni di una certa risposta emotiva (ad esempio perché il sangue sarebbe ritenuto più disgustoso in certe culture piuttosto che in altre). Tuttavia, la teoria neuroculturale pretende di ridurre la semiotica — e più in generale tutte le discipline umanistiche — al silenzio rispetto al fenomeno centrale di tutta questa faccenda, ovvero la produzione di una certa espressione facciale e la sua decodifica in quanto segno di una certa emozione presso un osservatore. Questa interpretazione sembra sottoscritta dallo stesso Eco:

At the level of human nonverbal communication, Eco (1973, p. 39) gives the example of spontaneous, noncodified expressions of emotions produced without any communicative intention to illustrate nonverbal phenomena below the semiotic threshold and argues that the same phenomena become codified and thus semiotic as soon as they exhibit cultural variation or are simulated or imitated in a histrionic context.

(Nöth 2000, p. 54)

Quest'angolatura potrebbe presentare dei vantaggi: ad esempio, sembra offrire una divisione del lavoro piuttosto ordinata tra psicologia e semiotica, indirizzando l'interesse di quest'ultima in fenomeni *marcatamente* culturali risparmiandole così la fatica di districarsi tra vincoli naturali (biologici) e modificazioni culturali. Lo studioso di semiotica *può* dunque adottarla, in virtù di questi vantaggi o di altre ragioni teoriche. Tuttavia, nelle prossime sezioni di questo saggio cercherò di mostrare che egli non è *costretto* a farlo. Se è vero che la teoria di Ekman sbarra la strada delle espressioni facciali delle emozioni all'epistemologia della semiotica così come la intende Eco, esiste pur sempre la possibilità di "rinnegare" Ekman e/o Eco. Vediamo brevemente in che senso.

## 5. Rinnegare Eco?

Come si è detto, nella ricetta epistemologica echiana di una semiotica intesa come teoria generale della *cultura* non vi è spazio per le espressioni facciali di emozioni così come le concepisce Ekman — ovvero come una sorta di "pacchetto omaggio" dell'evoluzione, la cui produzione avverreb-

be in modo automatico e la cui interpretazione non sarebbe appresa, ma emergerebbe quasi come ‘per anamnesi’. Tuttavia, altre tradizioni di ispirazione peirceana si propongono di far esondare la semiotica dai confini echiani del culturale, di ammorbidire la dicotomia tra natura e cultura, di abbassare la soglia inferiore della semiotica fino a ricomprendervi fenomeni che Eco avrebbe derubricato a mera trasmissione di segnali (anziché di segni), quali ad esempio la comunicazione cellulare (Nöth 2000; Rodríguez Higuera e Kull 2017; Paolucci *in stampa*)<sup>9</sup>.

Ad ogni modo, dato il particolare tipo di comunicazione *innata* che si troverebbero a mediare, le espressioni facciali *à la* Ekman restano costrutti teorici elusivi; per ricomprenderli non sarà sufficiente *allargare* il campo della semiotica; occorrerà anche *ristrutturarlo*. Ragionando sullo sfondo della tripartizione peirceana dei segni come icone, indici o simboli, Glazer (2017) si è domandato a quale categoria si potessero ascrivere le espressioni delle emozioni, ivi incluse quelle facciali (che egli concepisce grossomodo alla stregua della teoria ekmaniana, al netto di qualche caveat). Egli sostiene che “emotional expressions [...] refer to emotions neither by resemblance [come nelle icone], nor by a physical connection [come negli indici], nor by habit or convention [come nei simboli]. Instead, they refer to emotions by manifesting — or by enabling the perception of — them” (Glazer 2017), p. 190. Ne concluderà che le espressioni di emozioni non sembrano dunque sussumibili sotto le tre categorie di segno così come definiti tradizionalmente. Per far loro posto, Glazer propone così di ampliare la categoria dei simboli, tipicamente fatta coincidere unicamente con quei segni il cui potere referenziale deriva da un elemento di arbitrarietà e convenzione, per fare spazio ad «another subclass of symbols, which are fit to be signs independently of habit or convention» (Glazer 2017, p. 209)<sup>10</sup>.

Senza addentrarci in ulteriori dettagli, per i fini di questa trattazione basti rilevare come questa opzione, per quanto percorribile, non è scevra di costi teorici. Non è affatto detto che valga la pena di barattare la ricetta

9. Come nota Paolucci (*in corso di stampa*), lo stesso Eco, nei decenni successivi al *Trattato*, sembrerà muovere qualche passo in direzione peirceana, riammettendo la semioticità di sensazioni non mediate tramite la nozione di iconismo primario (Eco 2007; cfr Paolucci 2015).

10. Una siffatta interpretazione allargata della nozione di simboli pare emergere talvolta da certi passi peirceani: ad es. “A symbol is a sign which would lose the character which renders it a sign if there were no interpretant. Such is any utterance of speech which signifies what it does only by virtue of its being understood to have that interpretation” (CP 2.304 1903, citato in Glazer 2017).

epistemologica relativamente compatta di Eco per una ricetta di ispirazione biosemiotica, che ridimensioni il ruolo semantico delle convenzioni. In quanto più ambiziosa e imperialistica nel definire i propri confini ontologici, quest'ultima rischia proprio per questo di divenire più lasca e meno focalizzata. Più promettente sembra invece l'altra soluzione: guardare ai progressi degli ultimi vent'anni nel campo della psicologia delle espressioni facciali, che propone di indebolire o addirittura abbandonare le ricette di Ekman.

## 6. Rinnegare (o aggiornare?) Ekman

Come accennato, laddove la teoria di Ekman risultava maggioritaria sul finire del secolo scorso, negli anni seguenti la sua seducente semplicità vacillerà sotto le critiche che gli sono mosse da più parti. Non è possibile rendere conto in questa sede di tutti i dettagli di un dibattito di tale portata (per un bilancio recente e severo, si veda Barrett *et al.* 2019). Mi limiterò a presentare per sommi capi tre alternative teoriche che si propongono di riformarla o soppiantarla, partendo dalla più riformista fino alla più rivoluzionaria.

Prima di tutto vanno menzionati quegli studiosi che, pur salvando i “muri portanti” dell'edificio teorico di Ekman (quale l'esistenza di categorie di emozioni distinte e almeno in parte condivise da tutta la specie umana), si propongono per così dire di “riarredarlo”. Le modifiche da loro proposte comprendono (i) una maggiore attenzione alle espressioni non facciali delle emozioni, che ha così permesso di notare (ii) un numero maggiore di categorie emotive, riconoscendo al contempo più di quanto non facesse Ekman la (iii) variabilità interna delle espressioni di ogni emozione (Keltner e Cordaro 2017; Anger Elfenbein 2017). Ad esempio, in un esperimento comparativo su soggetti statunitensi e asiatici, Jack e colleghi (2016) individuano quattro configurazioni di movimenti facciali “archetipiche”, di derivazione biologica (in luogo delle sei di Ekman), che si manifesterebbero soprattutto nei primi momenti dell'espressione, a cui tuttavia seguirebbero, in un secondo momento, degli aggiustamenti dei movimenti idiosincratici (che Anger Elfenbein chiama “accenti” o “dialetti” emotivi) per ogni cultura. Da qui scaturirebbero anche certe differenze nella decodifica del significato emotivo di determinate espressioni: ad

esempio, Jack e colleghi (2009) notano come, nel decodificare le emozioni dai volti, noi occidentali prediligiamo la bocca, laddove gli asiatici gli occhi – come rivelerebbero le emoticons (O.O) e (^.^) per indicare rispettivamente sorpresa e felicità.

La seconda alternativa è rappresentata dalla famiglia di teorie costruzioniste delle emozioni (Barrett e Russell 2014). Per i costruzionisti, l'unica costante universale della vita emotiva di *sapiens* (e di altri animali)<sup>11</sup> sarebbe uno stato neurofisiologico chiamato *core affect*, potenzialmente accessibile a (ma non sempre al centro de) la coscienza. Il *core affect* varia secondo due dimensioni, spesso considerate indipendenti<sup>12</sup>: la valenza edonica — da positivo a negativo — e l'attivazione o *arousal* — da inattivo a eccitato. In questo quadro teorico, quella che chiamiamo un'emozione altro non sarebbe che un *pattern* culturalmente codificato (tramite concetti e linguaggio) di interpretazione di certi stati del *core affect* alla luce di una certa situazione esterna, tale da produrre certi tipi di comportamenti, espressioni facciali incluse. L'unica predizione è che le facce che esprimono valenze edoniche positive e negative saranno distinguibili anche a prescindere dalla cultura. Per i costruzionisti, insomma, le emozioni sono “copioni” (*scripts*). La loro teorie troverebbero supporto già nei succitati primi studi di Ekman, giacché le emozioni negative (rabbia, paura, tristezza) erano confuse tra loro più spesso della felicità; negli studi su neonati e bambini, che dappprincipio distinguerebbero unicamente tra emozioni positive e negative, e solo dopo imparerebbero a riconoscere categorie specifiche (Widen 2017); o sui pazienti che, affetti da una demenza semantica che ne inibisce la conoscenza concettuale, perderebbero la capacità di distinguere tra facce spaventate e facce arrabbiate, ma non tra facce felici e facce espressioni emozioni negative (Lindquist *et al.* 2014).

Ancor più di rottura è la proposta di Alan Fridlund, secondo cui la stessa idea che la faccia sia una sorta di “specchio dell'anima” sarebbe da rigettare. Piuttosto, il volto sarebbe un canale preferenziale della comunicazione non verbale, e i suoi movimenti assolverebbero a funzioni strategiche nelle interazioni sociali. In quest'ottica, Fridlund può reinterpretare quella che Ekman avrebbe chiamato espressione di rabbia come manifestazione di disponibilità ad attaccare; una faccia sorridente come invito a giocare o

11. Ma cfr Viola (2017).

12. Ma cfr Petrolini e Viola (2020).



ad affiliarsi; e via dicendo (Crivelli e Fridlund 2018). In quest'ottica, i movimenti della faccia seguono traiettorie intenzionali — ancorché talvolta in modo subconscio.

Tutte e tre queste famiglie di teorie prevedono che la decodifica di una data espressione facciale sia mediata da un qualche elemento convenzionale specifico di una cultura. Questo elemento si iscriverà su vincoli biologici preesistenti quali la configurazione dei muscoli del volto e magari alcuni “istinti motori” funzionali (Darwin 1872; Anderson e Lee 2017). Tuttavia, la psicologia odierna è percorsa da ripensamenti di molti studi che — come è verosimile abbia fatto Ekman — muovono troppo precipitosamente da campioni di soggetti ristretti ed omogenei a conclusioni con pretesa di universalità, naturalizzando etnocentricamente come “mente umana” quella che tutt'al più potrebbe essere la “mente degli occidentali istruiti” (Henrich, Heine e Norenzayan 2010).

In questo momento di scismi e sismi tra paradigmi, dovrebbe la semiotica attendere pazientemente che gli psicologi sbrogolino i loro litigi e approdino a qualche certezza prima di interfacciarsi con loro? Non necessariamente. C'è un'altra strada, che in alcuni casi può rivelarsi interessante: lavorare *come se* certe teorie psicologiche fossero vere, sviluppando un'analisi a partire da quelle premesse, e verificarne la tenuta. Questo comporta il rischio teorico di assumere come vere delle teorie incerte. Tuttavia, questo rischio è l'unica alternativa al silenzio; e poiché le certezze sono merce rara nella scienza, tanto vale costruire sulle incertezze rendendo trasparente la fragilità di certe assunzioni.

## Riferimenti bibliografici

- ANDERSON M.L. (2010) *Neural Reuse: A Fundamental Organizational Principle of the Brain*, “Behavioral and brain sciences”, 33, 4: 245-266.
- ANGER ELFENBEIN H. (2017) “Emotional Dialects in the Language of Emotion”, in J. M. Fernández-Dols e J. A. Russell (a cura di), *The Science of Facial Expression*, Oxford University Press, New York, NY, 479-96.
- \_\_\_\_\_. e N. Ambady (2002) *On the Universality and Cultural Specificity of Emotion Recognition: A Meta-Analysis*, “Psychological Bulletin”, 128, 2: 203-35.
- BARRETT L.F. e J.A. RUSSELL (a cura di) (2014) *The Psychological Construction of Emotion*, Guilford Publications, New York, NY.

- \_\_\_\_\_. et al. (2019) *Emotional Expressions Reconsidered: Challenges to Inferring Emotion from Human Facial Movements*, "Psychological Science in the Public Interest", 20, 1: 1-68.
- BRUCE V. e A. YOUNG (1986) *Understanding Face Recognition*, "British Journal of Psychology", 77, 3: 305-27.
- CALDER A.J. e A. W. YOUNG (2005) *Understanding the Recognition of Facial Identity and Facial Expression*, "Nature Reviews Neuroscience", 6, 8: 641-51.
- CARUANA F. e M. VIOLA (2020) "Ritorno al futuro: Traiettorie contemporanee in psicologia, filosofia e neuroscienze", in G. Baggio et al. (a cura di), *Emozioni: Da Darwin al pragmatismo*, Rosenberg e Sellier, Torino, 197-202.
- CRIVELLI C. e A.J. FRIDLUND (2018) *Facial Displays Are Tools for Social Influence*, "Trends in Cognitive Sciences", 22, 5: 388-99.
- DARWIN C. (1998) *The Expression of the Emotions in Man and Animals* (1872); terza ed. a cura di P. Ekman, Oxford University Press, New York.
- ECO U. (1975) *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.
- \_\_\_\_\_. (2007) "La soglia e l'infinito", in C. Paolucci (a cura di) *Studi di semiotica interpretativa*, Bompiani, Milano, 145-76.
- EKMAN P. (1972) "Universal and Cultural Differences in Facial Expressions of Emotions", in J.K. Cole (a cura di), *Nebraska Symposium on Motivation*, 197, University of Nebraska Press, Lincoln, NA, 207-83.
- \_\_\_\_\_. (1992) *An Argument for Basic Emotions*, "Cognition and Emotion", 6, 3-4: 169-200.
- \_\_\_\_\_. E.R. SORENSON e W.V. FRIESEN (1969) *Pan-Cultural Elements in Facial Displays of Emotion*, "Science", 164, 3875: 86-8.
- \_\_\_\_\_. e W.V. FRIESEN (1971) *Constants across Cultures in the Face and Emotion*, "Journal of Personality and Social Psychology", 17, 2: 124.
- FERRETTI G. e S. ZIPOLI CAIANI (2018) *Vedere e agire: come occhio e cervello costruiscono il mondo*, il Mulino, Bologna.
- GLAZER T. (2017) *The Semiotics of Emotional Expression*, "Transaction of the Charles S. Peirce Society", 53, 2: 189-215.
- GOODALE M.A. e A.D. MILNER (1992) *Separate Visual Pathways for Perception and Action*, "Trends in Neurosciences", 15, 1: 20-5.
- GOULD S.J. e E.S. VRBA (1982) *Exaptation: A Missing Term in the Science of Form*, "Paleobiology", 8, 1: 4-15.

- GURISATTI G. (2006) *Dizionario fisiognomico: Il volto, le forme, l'espressione*, Quodlibet, Macerata.
- HAXBY J.V., E.A. HOFFMAN e M.I. GOBBINI (2000) *The Distributed Human Neural System for Face Perception*, "Trends in Cognitive Sciences", 4, 6: 223-33.
- HENRICH J., S.J. HEINE e A. NORENZAYAN (2010) *The Weirdest People in the World?*, "Behavioral and Brain Sciences", 33, 2-3: 61-83.
- JACK R.E. et al. (2009) *Cultural Confusions Show That Facial Expressions Are Not Universal*, "Current Biology", 19, 18: 1543-8.
- \_\_\_\_\_. (2016) *Four not six: Revealing culturally common facial expressions of emotion*, *Journal of Experimental Psychology: General*, 145(6): 708-730.
- KELTNER D. e D. CORDARO (2017) "Understanding Multimodal Emotional Expressions: Recent Advances in Basic Emotion Theory", in J.M. Fernández-Dols e J. A. Russell (a cura di), *The Science of Facial Expression*, Oxford University Press, New York, NY, 57-76.
- KIM K.W., S.W. LEE, J. CHOI, T.M. KIM e B. JEONG (2016) *Neural Correlates of Text-Based Emoticons: A Preliminary fMRI Study*, "Brain and Behavior", 6, 8: e00500.
- LEE D.H. e A.K. ANDERSON (2017) "Form and Function of Facial Expressive Origins", in J.M. Fernández-Dols e J.A. Russell (a cura di), *The Science of Facial Expression*, Oxford University Press, New York, 173-94.
- 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.
- LINDQUIST K.A., M. GENDRON, L.F. BARRETT e B.C. DICKERSON (2014) *Emotion Perception, but Not Affect Perception, Is Impaired with Semantic Memory Loss*, "Emotion", 14, 2: 375-87.
- MILEVA V. et al. (2014) *In the Face of Dominance: Self-Perceived and Other-Perceived Dominance Are Positively Associated with Facial-Width-to-Height Ratio in Men*, "Personality and Individual Differences", 69: 115-18.
- NÖTH W. (2000) *Umberto Eco's Semiotic Threshold*, "Σημειωτική-Sign Systems Studies", 28, 1: 49-61.
- O'TOOLE A.J., D.A. ROARK, e H. ABDI (2002) *Recognizing Moving Faces: A Psychological and Neural Synthesis*, "Trends in Cognitive Sciences", 6, 6: 261-6.
- PAOLUCCI C. (2015) *Iconismo primario e gnoseologia semiotica*, "Versus: Quaderni di studi semiotici", 120: 135-50.

- \_\_\_\_\_. (In stampa) *Che cos'è una semiotica cognitiva?*, "Sistemi Intelligenti", in stampa.
- PETROLINI V. e M. VIOLA (2020) *Core Affect Dynamics: Arousal as a Modulator of Valence*, "Review of Philosophy and Psychology", 1-19.
- PLAMPER J. (2018) *Storia delle emozioni*, il Mulino, Bologna.
- RIDDOCH M.J. et al. (2008) *Are Faces Special? A Case of Pure Prosopagnosia*, "Cognitive Neuropsychology", 25, 1: 3-26.
- RODRIGUEZ HIGUERA C.J. e K. KULL (2017) *The Biosemiotic Glossary Project: The Semiotic Threshold*, "Biosemiotics", 10, 1: 109-26.
- SHALLICE T. (1988) *From Neuropsychology to Mental Structure*, Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- TARR M.J. e I. GAUTHIER (2000) *FFA: A Flexible Fusiform Area for Subordinate-Level Visual Processing Automatized by Expertise*, "Nature Neuroscience", 3, 8: 764-9.
- TODOROV A. et al. (2015) *Social Attributions from Faces: Determinants, Consequences, Accuracy, and Functional Significance*, "Annual Review of Psychology", 66: 519-45.
- VIOLA M. (2017) *Commentary: Constructing Nonhuman Animal Emotion*, "Frontiers in Psychology", 8: 2070.
- \_\_\_\_\_. (2019) *Le emozioni tra umani e altri animali: problemi epistemologici nella generalizzazione dei concetti*, "Sistemi intelligenti", 31, 1: 33-50.
- WIDEN S.C. (2017) "The Development of Emotion Recognition", in J.M. Fernández-Dols e J.A. Russell (a cura di), *The Science of Facial Expression*, Oxford University Press, New York, NY, 297-312.
- XU Y. (2005) Revisiting the role of the fusiform face area in visual expertise, *Cerebral Cortex*, 15(8): 1234-1242.
- ZEBROWITZ L.A. e J.M. MONTEPARE (2008) Social psychological face perception: Why appearance matters. *Social and personality psychology compass*, 2(3): 1497-1517.



# Senso, strutture e contesto: l'espressione del volto e il punto di vista in prima persona<sup>1</sup>

ALFONSO DI PROSPERO\*

ENGLISH TITLE: *Meaning, Structures, and Context: Facial Expressions and the Subjective Point of View.*

ABSTRACT: The representation of the human face can be more stylized and abstract or more realistic. Nevertheless, the expressivity of emotions is not correlated to the more or less realistic appearance of it. The insights of structuralism and contextualism are relevant about this issue. The attempt of this paper is tackle the question through approaches derived from formal logic (induction and non-monotonic reasoning) and from Gestalt-Psychologie. Levinas' *Totalité et infini* (*Totality and Infinity*) offers a fundamental resource in this perspective.

KEYWORDS: Emotion; Gestalt; Structure; Topic-Comment; Induction

## 1. Premessa: Cinema e dimensioni del senso

Un'opera cinematografica che cerca di confrontarsi con il dominio di un'altra arte, deve aprirsi a problemi che sta soprattutto alla versatilità e creatività del regista cercare di risolvere. Il tipo di difficoltà che si crea può essere esemplificato con il film di Julian Schnabel, *Sulla soglia dell'eternità*, dove il soggetto prescelto, la vita e l'opera di Vincent Van Gogh, è quasi un luogo per mettere alla prova la potenza dell'immagine cinematogra-

\* Università "Gabriele d'Annunzio" di Chieti.

1. Desidero ringraziare sentitamente i revisori di *Lexia* per le osservazioni ricevute, tutte estremamente stimolanti.

fica (il direttore della fotografia è Benoit Delhomme), che proprio nella dimensione visiva entra quasi in competizione con i risultati di quelle che sono le risorse espressive che l'artista olandese ha saputo genialmente inventare in pittura. Il fatto che il modulo visivo sia essenziale nel cinema, rende relativamente più semplice il compito. Nel caso di un altro film, *Il colore del melograno*, opera fondamentale di Sergej Paradžanov e, a detta di giudici autorevoli (facciamo solo il nome di Michelangelo Antonioni), di tutta la storia del cinema, il confronto che si istituisce è quello (a nostro avviso molto più elusivo) con il significato della poesia. Il tema del film è la vita di un grande poeta *ashug* armeno del '700, Sayat-Nova, ma l'intenzione — resa esplicita dalla didascalia iniziale — è quella di una biografia *interiore* del poeta. La sfida è quindi difficilissima, e l'analisi degli strumenti impiegati può per questo promettere di essere interessante.

Il riferimento a *Il colore del melograno* può fare da occasione per considerare la relazione tra espressività del volto e rapporti differenziali interni al flusso dell'immagine, secondo un'ottica che vorrebbe servire ad indagare la funzione delle *strutture* semantiche e del *contesto* nella costituzione del senso attribuibile all'espressività del volto umano. Il fatto che il concetto stesso di struttura faccia da tramite per mettere in connessione il contenuto del senso con la trama circostante dei rapporti intessuta *socialmente*, come in De Mauro (1968), permette di collegare il tipo di ipotesi che proporremo con una lettura particolare della categoria del trans-umano in quanto applicata all'espressività del volto umano. La re-interpretazione che avizzeremo del legame tra la struttura e le parti in connessione, porterà ad una parallela re-interpretazione del significato da attribuire alle possibilità di trasformazione dell'espressività umana. Per ragioni di spazio, non potremo dilungarci adeguatamente su molti aspetti della questione.

*Il colore del melograno* è stato interpretato come il frutto di una cinematografia "differenziale", basata sullo scompaginamento dei criteri di identità, condotto attraverso ripetizioni sistematiche e contemporaneamente variazioni nella presentazione degli elementi ripetuti, in Efirid (2018), riprendendo Oeler (2006) oltre che Lotman (1989), con un utilizzo sempre di grande pregnanza delle ricorrenze isotopiche, che si presentano con una forma che in musica sarebbe quella del tema con variazioni (anche se in realtà narrativamente il senso della continuità è ridotto pressoché al minimo, in modo da far apparire molte scene e molti elementi in una condizione di irreale sospensione), invitando al confronto con le idee che

Lévi-Strauss (1964) esprime soffermandosi sul rapporto tra musica e mito.

Quello che noi vorremmo osservare è che l'apparente astrattezza di questa metodica porta a risultati particolarmente sorprendenti — e che potrebbero essere giudicati, per così dire, contro-intuitivi — proprio sul piano della potenza dell'espressione dell'emozione. Può essere fatto un utile confronto con un film molto diverso, *Diario di un curato di campagna* (come noto, tratto da un romanzo di Bernanos citato da Greimas [1966], pp. 204-5 e cap. 12), di Robert Bresson, in cui una recitazione che cerca continuamente di *dire* l'emozione, ricorrendo a formulazioni relativamente prevedibili — l'esatto opposto dell'aura di mistero che pervade ogni scena del film di Paradžanov — è esposta, a nostro avviso, al rischio di voler *troppo* dire. Il nostro punto di vista non è solo di taglio cinematografico. Ci sono temi — l'esperienza dell'ispirazione di un poeta, il tormento spirituale di un sacerdote che fa fatica a trovare il modo per orientarsi nella propria fede — che sono *troppo* densi per poter essere fatti oggetto *linearmente* di una presa in carico da parte del linguaggio. Si tratta di esperienze il cui contenuto è — vorremmo dire — irriducibilmente individuale, e la loro comunicazione è esposta al rischio di un sovraccarico nel compito che si vede assegnare, con il rischio — soprattutto — di far apparire come ingenua o di banalizzare realtà che a tali accuse assolutamente non devono sottomettersi. Si può osservare anche che, in riferimento alle filosofie del trans-umanesimo, si può apprezzare la rilevanza di questo tema in quanto direttamente associabile a quelli che sono i processi di individualizzazione discussi per esempio da Anthony Giddens (1990).

Il fatto che sia il linguaggio, in quanto struttura per la comunicazione, a cadere in forme di ingenuità espressiva o di banalizzazione del contenuto, non può finire per trasmettere un'analogia opacità anche alle realtà che, in se stesse, hanno costituito il vissuto della persona. La grandezza e l'originalità di Paradžanov stanno nel fatto che ottiene il risultato della massima efficacia espressiva, nel caso — difficilissimo — della traduzione in immagini del vissuto emotivo di un poeta alle prese con la potenza del suo *sentire* (è proprio questo il tratto della personalità di Sayat-Nova che ci sembra venga maggiormente esaltato ne *Il colore del melograno*), attraverso (i) un'accurata *preparazione* preliminare, che viene fatta con strumenti che — semiologicamente — possono essere classificati come di impostazione strutturalista, ma poi (ii), al momento in cui *serve*, la tensione lirica viene espressa *non* per mezzo della sua *affermazione* nel modulo visivo del cinema (il rischio sarebbe



quello di una sovrabbondanza di pretese comunicative, con la possibilità di esiti facilmente biasimabili come retorici), ma piuttosto con la sua *negazione* (secondo una logica tutto sommato affine a quella della teologia negativa)<sup>2</sup>.

La domanda è: se le strutture in quanto tali sono destinate ad attraversare e “tagliare” i contenuti dell’individualità, che per se stessa sarebbe contenitore di *qualia* inafferrabili, senza tenerne conto, o tenendone conto solo al fine di ridurne il senso a quanto le strutture stesse nella loro astrattezza e generalità possono veicolare, è contro-intuitivo che la massima potenza dell’espressione emotiva individuale sia trovata per mezzo di moduli di carattere strutturalista? Peraltro dovendo procedere con l’ulteriore paradosso per cui immagini che — visivamente e fenomenologicamente — sono in alcuni momenti quasi *ironiche* di fronte al compito di esprimere l’emozione, quasi a voler riconoscere che *quelle* emozioni non *possono* essere espresse nel linguaggio (e che semmai il poeta, nella sua lingua, è l’unico che, con i suoi versi, può darne il modello), sono proprio quelle che — in forza di un meccanismo che, attraverso l’ironia, è formalmente *negante* — riesce però ugualmente ad *affermare*. (Il termine *ironia* forse qui non è del tutto appropriato, ma un meccanismo di distanziamento — anche attraverso la forte stilizzazione — è comunque presente. Sarebbe poi da valutare il ruolo che i rischi della censura hanno avuto nello sviluppo di un linguaggio così fortemente criptico).

È in gioco il confronto tra paradigmi di pensiero nomotetici (come lo strutturalismo) e idiografici (in questo lavoro, faremo riferimento al pensiero di Emmanuel Lévinas, in particolare a *Totalità e infinito*), avendo come punto di riferimento la questione dell’esprimibilità della bellezza e dell’emozione. Il tipo di intuizione che abbiamo in mente può essere espressa con i termini teorici di Niklas Luhmann, che parla, in Belardinelli-Luhmann (1993, p. 133), del suo approccio funzional-strutturalista come destinato a *proteggere* l’individualità, proprio attraverso una sorta di suo occultamento. È nostra intenzione però proiettare questa strategia verso un tipo di concettualizzazione estremamente diversa da quella luhmanniana.

2. La questione può essere messa in relazione con il problema generale della *neutralizzazione* degli esiti espressivi che vengono potenzialmente aperti dalle condizioni in cui si svolge un rapporto tra persone, discusso da Francesco Marsciani (1988) in relazione a Greimas e al “quadrato semiotico” da un lato e a Husserl dall’altro (vedi *infra*).

## 2. Relazioni e significato

Possiamo utilizzare, anche se sempre da un'angolazione molto critica, l'impostazione seguita da Moritz Schlick, che distingue tra "forma" e "contenuto", cioè tra i sistemi di relazioni e gli elementi messi in relazione dall'attività della mente. "[C]olui che ha fame di contenuto ha fame di qualcosa che è totalmente diverso dalla conoscenza" (1987 (1932), p. 106). "L'intuizione, l'identificazione della mente con un oggetto, non è conoscenza dell'oggetto né contribuisce ad essa, poiché non soddisfa allo scopo dal quale la conoscenza è definita: trovare la nostra strada attraverso gli oggetti [...] L'identificazione con una cosa non ci aiuta a trovarne l'ordine, ma ci impedisce di farlo. L'intuizione è godimento, il godimento è vita, non conoscenza. E se voi dite che essa è infinitamente più importante della conoscenza, io non vi contraddirò, ma in ciò sta forse una ragione in più per non confonderla con la conoscenza" (1932, trad. it. 1987, p. 93).

È quindi la *relazione* tra termini l'unico tramite possibile per la comunicazione, per l'espressione del significato e per il sapere? Adottando questo punto di vista, le pretese classiche dello strutturalismo in semiologia diventano evidentemente molto plausibili (in realtà lo stesso Luhmann dedica molte pagine proprio al tentativo di stabilire un primato ontologico radicale della *relazione* e della *struttura*). Dobbiamo però osservare che sono possibili alcuni rilievi che vanno in direzione opposta.

Nei termini di Greimas (nel contesto in cui parla della "prima" definizione di struttura),

Noi cogliamo delle differenze e, grazie a tale percezione, il mondo 'prende forma' davanti a noi e per noi [...]

1. Percepire differenze significa cogliere almeno due termini-oggetto come simultaneamente presenti.

2. Percepire differenze significa cogliere la relazione tra i termini, collegarli in un modo o in un altro [...]

Un solo termine-oggetto non comporta significazione.

(Greimas, trad. it. 2000, p. 38)

Se si guarda al modo in cui Piaget (che in seguito richiameremo più dettagliatamente) descrive il sincretismo iniziale del bambino e il successivo comparire di una logica delle relazioni (che presuppone materialmente

una *mobilità* — e quindi l'avvicinarsi — dei quadri percettivi), si deve ammettere che c'è (prima) un singolo quadro percettivo (statico e in sé unitario), considerando il quale (*da solo*) il bambino neppure potrebbe capire che cosa significa (per esempio) lo “stare sotto/sopra” (intesa come “relazione”: proprio perché sta osservando solo una delle possibilità previste), mentre solo in seguito, vedendo che una stessa sezione del quadro percettivo (un certo oggetto) può stare in un momento sopra e in un altro momento sotto (per esempio) un tavolo, e rimanere lo stesso contenuto percettivo, arriverà a padroneggiare sempre meglio una logica delle relazioni. Nei termini del dibattito provocato a fine Ottocento dall'opera di Francis Herbert Bradley, le “relazioni” per il bambino inizialmente potrebbero essere solo *interne*. In questo modo, ci sembra di poter ottenere di caratterizzare almeno in prima approssimazione il concetto di contenuti che “sono presenti” alla mente (in senso statico e non differenziale). Anche per il bambino, entro un unico quadro percettivo, si danno “differenze” (tra il verde dello stelo e il rosso dei petali di un fiore, per esempio), ma nel singolo istante in cui avviene la percezione, queste non sono ancora veicolo di significazione in un senso che possa coinvolgere qualcosa di non immediatamente dato.

Inoltre, e qui arriviamo ai passaggi più importanti del nostro ragionamento, chi comunica con un messaggio M, si rivolge ad un interlocutore che (i) deve capire M, (ii) deve poter considerare come *nuova* l'informazione ricevuta attraverso M. Se M fosse un messaggio semplice (composto da un solo elemento<sup>3</sup>), il ricevente o (i) capisce M, ma allora M non può essere nuovo, perché per capirlo deve sapere per che cosa M sta, e dato che M è semplice, non può essersi trasformato tra i momenti precedenti, in cui il ricevente ha acquisito la padronanza del significato di M, e il momento attuale della ricezione di M: se M si fosse trasformato, dato che è semplice, sarebbe diventato semplicemente un *altro* termine. Oppure (ii) il ricevente non capisce M, quindi la comunicazione è impossibile. Quindi, sotto le condizioni dette (in particolare che la comunicazione trasmetta

3. Probabilmente qui la nozione da usarsi è quella greimasiana di *sema*, ma il quadro teorico entro cui arriveremo a muoverci obbliga a molta prudenza nella valutazione di questo confronto. Notiamo peraltro l'interesse che potrebbe avere un'indagine tesa a sviluppare il collegamento tra queste idee di Greimas e la ricerca di “oggetti” semplici come base del significato nel *Tractatus logico-philosophicus* di Ludwig Wittgenstein (tema da noi discusso in Di Prospero 2020c), anche se entrambi gli autori, significativamente, hanno abbandonato nel proprio percorso successivo questa prospettiva.

informazione *nuova* per il ricevente) abbiamo che la comunicazione deve avvenire in effetti attraverso strutture non semplici, ma composte, quindi *relazionali*<sup>4</sup>. Pensiamo qui in particolare all'universale linguistico della forma tema-commento (o più esattamente il suo corrispondente logico-cognitivo), e alla facilità con cui esso può essere visto come il corrispondente linguistico di un'ontologia basata sulle nozioni di individuo (un sostrato di proprietà) e qualità (che a quel sostrato ineriscono). Si noti inoltre che anche i costrutti logici che la tradizione filosofica definisce "universali" si inseriscono in modo coerente entro questo quadro. Se infatti in un messaggio della forma tema-commento non vi fosse un termine "universale" (applicabile a due o più individui, quindi anche all'esterno del messaggio di partenza) il messaggio — apparentemente composto — sarebbe in realtà una sorta di monolite, e quindi — funzionalmente — semplice, ripetendosi così la situazione appena discussa<sup>5</sup>.

In base alla nostra argomentazione è il contenuto d'informazione trasmissibile da un parlante ad un altro che — per soddisfare l'esigenza di poter essere nuovo, essere cioè informativo — deve essere strutturato come relazione tra (almeno) due elementi, essere cioè della forma tema-commento<sup>6</sup>. Ci sembra che sia proprio questa condizione a creare le premesse per una sorta di effetto "a cascata": la comunicazione, la condivisione sociale del significato e dell'informazione, la generalizzabilità dei contenuti propria delle metodologie di pensiero nomotetiche, sono tutte costitutivamente in debito con la forma tema-commento (Bogdan scrive che è solo grazie a questa che la mente del bambino può accedere alle conquiste della cultura, convergendo così con Ferraro [2019]). Ma questo — osserviamo — non significa che sia contraddittorio o paradossale un contenuto di pensiero che sia *non* relazionale e *non* differenziale, né è necessario in generale che il senso debba essere concepito come sempre orientato e da cogliersi narrativamente e dinamicamente. Semplicemente esso dovrà rimanere un contenuto di senso per l'individuo che lo possiede, mentre è la sua eventuale *condivisione* (ammesso che così possa essere definita) che è

4. Che la comunicazione *possa* avvenire, è un punto che — a rigore — andrebbe dimostrato a parte (cfr Di Prospero 2020a).

5. Le implicazioni di questo punto per l'epistemologia e l'ontologia sono state da noi discusse in modo più dettagliato in Di Prospero (2020b).

6. Gli autori che qui sono da richiamare sono (almeno): Bogdan (2009), Bradley (1893<sup>2</sup>), oltre che Benveniste (1966), Heidegger (1950) e, per esempio, tra i molti altri possibili, Slobin (1987).

condizionata ad una sorta di deformazione che esso deve subire per essere sottoposto ad un regime logico — quello della forma tema-commento — che ad esso imprime una torsione, facendogli in effetti violenza. L'idea è quindi che le “strutture”, messe al centro della scena dallo strutturalismo, debbano essere intese — a rigore, e soprattutto sul piano dell'ontologia — come dispositivi per la trasmissione dei contenuti di informazione da un parlante ad un altro, ma non come una condizione intrinseca per il possesso dei contenuti da parte dell'individuo. Vorremmo sostenere che è per questo che l'individuo — in quanto tale, cioè in quanto sottratto analiticamente alla trama delle relazioni sociali — può conservare un *termine per il confronto* per valutare la densità espressiva ottenibile attraverso le strutture predisposte dal linguaggio per la comunicazione intersoggettiva, secondo un tipo di idea che sarebbe interessante confrontare con Godman (1968<sup>2</sup>). È inteso però che una certa misura di indeterminazione del significato rimane necessariamente ineludibile (come è intuitivo comunque che debba ammettersi) e che *ogni* codice sia gravato nei fatti da ciò che Eco chiama “ipocodifica” (1975, p. 204-5). Il riconoscimento di un tale vincolo può forse essere utile da mettere in relazione con i punti prima indicati discussi da Marsciani: senza l'accettazione di una misura di indeterminatezza come “regola” preliminare dello scambio comunicativo, le significazioni emergenti — anche oltre ogni intenzionalità — nel corso della relazione sarebbero presumibilmente del tutto resistenti a rigore ad ogni tentativo di neutralizzazione.

Il modello teorico entro cui ci muoviamo può essere fatto derivare dall'epistemologia genetica di Jean Piaget (1937): il neonato, secondo le classiche ricerche di questo studioso, non dispone delle nozioni di spazio e tempo, di sostanza semi-permanente, del principio di conservazione e della distinzione tra soggetto (io) e mondo oggettivo. È impossibile in questo quadro ammettere che il bambino comprenda il senso delle “relazioni”. Tutte queste nozioni sono costruite gradualmente nei primi anni di vita. Il mondo del neonato è radicalmente sincretico (oltre che continuamente e del tutto fluttuante): l'assenza di una logica delle relazioni porta a vedere i contenuti di ogni quadro percettivo dato in un certo momento come formato da contenuti tra loro intrinsecamente associati. La possibilità della dissociazione tra questi contenuti viene appresa per esperienza, osservando che alcuni di essi scompaiono anche se altri permangono, e imparando che nel variare dei contesti alcuni contenuti sono isolabili però come gli

“stessi”. In generale, si tratta di una logica induttiva, il cui fondamento psicologico sta verosimilmente proprio nel fatto che il bambino non può uscire da un così radicale sincretismo. Nelson Goodman (1983<sup>2</sup>, trad. it. 1985, pp. 80-1), parla dell'induzione come di un prendere l'insieme dei dati osservati per una immagine *completa* del mondo. In questo senso, l'induttivismo del bambino (e nei termini di Piaget, il suo egocentrismo) è così radicale che in *ciascun* nuovo istante, essendo diversa l'evidenza immediata, è diverso anche il campo generale delle “induzioni” effettuate, che consistono in realtà nello scambiare il dato-ora (*tutto* ciò che è dato-ora) per *il* mondo. In termini intuitivi, è una lunga serie di generalizzazioni induttive ciò che fonda e costituisce l'immagine del mondo che man mano viene elaborata. Data però la forte dipendenza di questo modello dalla psicologia, è facilmente intuibile che l'induzione, entro questo quadro, sarà caratterizzata soprattutto come forma di inferenza non-monotona.

Parlare qui di sincretismo è una mossa che ci invita ad applicare la nozione di *Gestalt*, con un esito che è immediatamente in controtendenza con gli indirizzi di pensiero della psicologia del '900: essendo l'induzione una forma di pensiero non-monotona, ogni nuovo elemento acquisito come dato crea un diverso *effetto di campo* nell'insieme delle induzioni effettuate. Per questa via, il tipo di induttivismo che difendiamo è collegabile molto più alla *Gestalt Psychologie* che non, per esempio, al comportamentismo. Rudolf Arnheim critica l'associazionismo empirista perché per produrre una generalizzazione sarebbe necessario sapere già preliminarmente su quali proprietà generalizzare (1969). È essenziale però osservare che l'induttivismo qui difeso — per quanto si possa inscrivere ancora nel quadro dell'empirismo — si sottrae decisamente alle critiche di Arnheim. Gli *items* presenti ogni volta all'attenzione, riuniti in *Gestalten*, danno luogo implicitamente a quella che l'adulto interpreta come una “generalizzazione”, ma ontologicamente rimangono un singolo contenuto figurativo.

Il richiamo prima fatto a Schlick può portare a chiedersi in che modo, in base al nostro approccio, debbano giudicarsi le classiche posizioni di Louis Hjelmslev (1961) sulla doppia opposizione tra *espressione* e *contenuto*, e tra *forma* e *sostanza*. L'argomentazione che ora abbiamo portato dà una traccia per rispondere. La nostra ipotesi è che l'adulto accetti come autoevidente l'intuizione metafisica che si diano individui-con-proprietà (sostanze e accidenti, richiamandoci al più illustre filosofo che espone questa concezione, Aristotele), sulla base di un condizionamento operato dai

processi di comunicazione entro cui è immerso, dato che questi sistematicamente avvengono mediante la forma tema-commento — anche se solo per le ragioni di carattere funzionale appena indicate: se non si ricorresse ad una forma espressiva di tipo (almeno) diadico, non potrebbe esservi, per principio, comunicazione di contenuti nuovi. Il bambino molto piccolo, non ancora esposto all'influenza dei processi di comunicazione (per semplicità, qui ci riferiamo solo a quelli di natura linguistica), è ancora sottoposto a questo condizionamento, ed è portato quindi in modo spontaneo ad usare più liberamente l'inferenza induttiva nelle sue forme più elementari e primitive, che consistono in un semplice sincretismo che percepisce come inestricabilmente associate delle unità di esperienza (dei dati) che solo le esperienze successive gli insegneranno che possono presentarsi come dissociate tra loro. In questo quadro, l'obiettivo di Hjelmslev di una "linguistica immanente", autonoma rispetto ad altri campi del sapere, perde a nostro avviso di mordente (e da questa opinione deriva anche la piena legittimazione che ci sembra di poter dare allo studio della "materia" e della "sostanza" dell'espressione come del contenuto, ai fini di una corretta impostazione nello studio del significato e della lingua). Nei termini di Frederick Strawson, quella cui noi ci rifacciamo è una metafisica "correttiva", non "descrittiva", e questo rende molto più improbabile che il linguista, riferendosi ai fenomeni che *spontaneamente* si giudicherebbero come afferenti alla linguistica, *centri* davvero il suo bersaglio. Il rischio è quello di ritagliare l'oggetto della linguistica isolandolo da uno sfondo di altri fenomeni che in realtà sono di estrema utilità per comprendere anche ciò che — nello sguardo stesso di chi si limiti alle evidenze più dirette — della linguistica è più proprio. Al tempo stesso, Hjelmslev, distinguendo tra una forma e una sostanza sia per il piano dell'espressione, sia per quello del contenuto, arriva a conclusioni che indirettamente agevolano in qualche modo il nostro lavoro, allestendo uno spazio concettuale entro cui una "sostanza" si manifesta in una "forma", che dà così alla prima il potere di vincere il caos della "materia" e "della 'massa del pensiero' amorfa" (1961, trad. it. 1968<sup>2</sup>, pp. 56-7): noi da parte nostra aggiungiamo il riferimento ad un processo ontogenetico che dovrebbe portare a scandire il processo di costituzione nel tempo di questi rapporti in modi anche relativamente diversi da quelli che può aspettarsi invece l'adulto che si basi sulle sole sue intuizioni immediate. Per Hjelmslev (1961, trad. it. 1968<sup>2</sup>, p. 26), "gli 'oggetti' del realismo ingenuo non sono [...] che intersezioni di fasci" di

dipendenze e rapporti (“funzioni”). Questa posizione, a nostro avviso, ha proprio l’effetto in generale di rendere più plausibile l’idea di *costruzione* (nel tempo) che è alla base dell’epistemologia genetica, dato che vengono smobilitate impalcature ontologiche metafisicamente più impegnative, che la mente dell’adulto tende a prendere implicitamente per ovvie, senza che in effetti lo siano (anche se certamente sappiamo di muoverci in questo modo molto oltre le intenzioni dello stesso Hjelmslev). Al tempo stesso, dato che il nostro contesto metodologico è quello di una “naturalizzazione” dell’epistemologia (da farsi valere necessariamente anche per la linguistica), gli stessi contributi di autori come René Thom (2006) e Jean Petitot (1985), oltre che per esempio di Ruth Millikan o Thomas Sebeok, possono essere citati con interesse, anche se per ognuno dovrebbe profilarsi l’impegnativo compito di stabilire in modo più preciso se e in che cosa possano venirsi a trovare in frizione con parti della nostra impostazione.

Come esempio di applicazione di queste idee, possiamo portare l’importante volume di Guido Ferraro (2019), che discute in modo assai stimolante il significato della forma *topic-comment*, da lui chiamata *topic/focus*. Per un verso, consideriamo la tesi dell’autore che la coppia *topic/focus* possa “farsi riconoscere come forse la più fondamentale delle strutture semiotiche” (2019, p. 19), insieme a quella per cui essa “non si situa, propriamente, a livello linguistico” e che si tratti piuttosto di un “universale di ordine logico-cognitivo” (2019, p. 63). Entrambe sono affermazioni nelle quali ci riconosciamo con forza. È da osservarsi che l’autore è interessato a trattare come *topic* e *focus* unità che nelle opere artistiche da cui sono prese, occupano uno spazio ampio e sono molto lontane dall’essere le unità elementari cui qui ci riferiamo. Al di là di quest’aspetto, però, la dialettica tra *nuovo* e *già noto*, molto discussa nella letteratura sul tema e ripresa ampiamente dall’autore, viene da noi identificata come esigenza di livello logico-formale e viene inoltre “distribuita” per così dire tra le parti componenti, senza distinguerne una che sarebbe portatrice del “nuovo”: il *nuovo*, nella comunicazione, emerge in connessione a *ogni* unità di senso, perché parlanti diversi, partendo da esperienze diverse, danno significati almeno leggermente diversi ai termini, creando con ciò stesso una componente di novità nel messaggio (rispetto al ricevente). È interessante inoltre come l’autore critichi una troppo “miope visione funzionalista” che mal si presta a “ragionare intorno al significato di un testo letterario, di un dipinto, di una composizione musicale” (2019, p. 227). Il nostro punto di vista è



che una corretta semiotica delle creazioni dell'arte — per essere adeguatamente ricca — deve essere (anche) semiotica di contenuti, non delle sole forme generali (strutturali o funzionali che siano): in questo modo forse riusciamo a cogliere almeno una parte delle posizioni di Ferraro. Il nostro approccio però (nell'analisi semantica delle unità *elementari* cui ci siamo riferiti nelle nostre argomentazioni, quindi senza poter fare estrapolazioni applicabili a testi complessi) si serve in effetti di un modello funzionalista (Bühler, Jakobson): un funzionalismo che però interviene nella comunicazione piuttosto *confondendo* la mente dei parlanti. In questo senso, ci sembra che la stessa analisi da noi condotta de *Il colore del melograno*, mostri il potenziale ermeneutico che (almeno in alcuni casi) può avere questa specie di *funzionalismo rovesciato*, interessato più alle disfunzioni create dal linguaggio (come in Wittgenstein) che non al potere ad esso associabile. Vorremmo quindi almeno esprimere l'opinione che una parte della tensione psichica creata dall'arte — tensione bella, produttiva e vivificante — sia l'effetto del maggiore contatto che essa ci permette di coltivare nel rapporto con le parti più antiche della nostra anima, quelle dove le forti astrazioni e scissioni prodotte dal linguaggio e dalle sue "strutture" cercano di (o comunque, come forze impersonali, tendono a) imporsi, senza però potervi mai riuscire. Basandoci su Ferraro, possiamo sostenere che un funzionalismo che non voglia essere miope, dovrebbe confrontarsi costantemente con il lato oscuro delle situazioni comunicative, quello in cui il linguaggio dimostra di *non* funzionare (a monte, si situano la filosofia di Bergson, spesso richiamato proprio da Schlick, oltre che alcune idee della *Teoria estetica* di Adorno, ma anche, in ambito psicoanalitico, teorie come quelle di Wilma Bucci).

In merito alla tematica del volto, su cui qui intendiamo soffermarci, l'idea è che (i) l'unità sintetica percepita nel volto umano sia interpretabile come pur sempre derivata dalle caratteristiche dell'induzione; (ii) in certo qual modo, le strutture "impersonali" dello strutturalismo sono esse stesse poggianti su degli *a priori* (a rigore soggettivi e di ordine psicologico, ma comunque vincolanti l'attività del pensiero), che *diventano* tali, degli *a priori*, nel momento stesso in cui i dati offerti all'attenzione sono acquisiti, (iii) il *contrasto* tra unità percettiva irriducibile del volto e la variabilità storica e sociale dei *patterns* di interpretazione delle sue valenze e della sua espressività, può essere giudicato *apparente*, nella misura in cui i paradigmi di pensiero con cui ci si orienta (empirismo, innatismo, gestaltismo, struttu-

ralismo, come più abitualmente intesi) potrebbero richiedere essi stessi di dover essere rimodulati, come effetto di una diversa considerazione del significato e delle implicazioni ontologiche (e in particolare di ontologia della mente) dell'induzione (Di Prospero 2020a). Per questo, si può continuare a pensare che — anche in presenza di forme di espressività sensibili alle esigenze poste da una filosofia trans-umanista — si diano margini importanti per un *apprendimento* delle nuove valenze che l'espressività verrebbe ad assumere, senza cadere in una negazione del valore irriducibile dell'individualità e della persona, così come consegnato all'immagine del suo volto, come si dà “in carne e ossa”. Le trasformazioni in questione — nella nostra prospettiva — andrebbero proposte e interpretate come momenti e fasi di un processo di auto-organizzazione che le individualità fanno di se stesse, della propria identità e dei propri reciproci rapporti, ricorrendo a risorse che sono pur sempre espressione delle individualità stesse, e non imposte attraverso un determinismo tecnologico incombente e oppressivo. In realtà, il rapporto tra le individualità e le strutture che le inglobano (per prima quella del linguaggio e della comunicazione) in base alla nostra precedente argomentazione, può essere visto come *sempre* più o meno *vessatorio* nella percezione che le individualità hanno dei suoi effetti su se medesime (pensiamo qui ad alcune possibilità di concettualizzazione del processo primario nella psicoanalisi). Le strutture della comunicazione, quelle — più nello specifico — dell'espressione artistica, quelle — più in generale — del vivere sociale, sorgono da meccanismi *invisibili* al linguaggio, ma non per questo meno operanti e meno incisivi. Secondo la nostra argomentazione, l'insieme delle unità datuali che mi si danno ad un certo istante, non è *comunicabile* a chi *già* non le conosca (così come esse esattamente sono). Ma questo in generale non significa affatto che esse abbiano minore consistenza ontologica o non siano un contenuto di senso. Questo patrimonio di conoscenze individuali, nella terminologia di Wittgenstein, si “mostra”, anche se per ragioni intrinseche e strutturali non può per principio essere “detto”. Il forte bisogno dell'essere umano di venire incluso in una comunità, può portarlo presumibilmente a dimenticare l'esistenza di questo scarto, prendendo l'universo della comunicazione (connotato in *ogni* sua manifestazione dalle torsioni imposte dalla forma tema-commento) per una immagine *esatta* del mondo (*anche* dei contenuti di senso esperiti dalla propria individualità in quanto tale) e interiorizzando così le ragioni di un dominio che su di esso viene esercitato (pensiamo naturalmente a Foucault [per es.

1969]). Una cultura trans-umanista, per queste ragioni, per il fatto di essere tale, non deve muoversi necessariamente secondo una logica radicalmente eterogenea rispetto al passato, né deve portare a crisi o disfunzioni peggiori di quelle che storicamente hanno avuto una pluralità fin troppo ampia di origini e di ragioni, purché venga sviluppata con i tempi relativamente lenti e gradualmente che l'esercizio libero della propria individualità richiede, in opposizione sia ad un eventuale dirigismo guidato da forze politiche, sia alle pressioni di una "immagine" pubblica del sé che, nelle dinamiche delle apparenze sociali, può diventare ancora più vessatoria.

### 3. Tecnologia, significato e individualità

Le riflessioni sul rapporto tra umanità e diffusione delle nuove tecnologie aprono da sempre a scenari e congetture ambivalenti e radicali. Il volto umano, come presenza fisica e materiale che più di ogni altra cosa che appartiene allo stesso dominio riesce a mantenere vivo il contatto tra il piano della materia — su cui la tecnologia più direttamente opera — e il piano dell'interiorità e dello psichico, si presta a rendere ancora più plastiche le paure e le speranze che le trasformazioni in questo ambito suscitano.

L'espressione delle emozioni è mediata dal volto nella sua fisicità. La comprensione che gli altri hanno delle nostre emozioni, a sua volta, è una condizione essenziale per spiegare i modi del divenire dei nostri rapporti con gli altri. In quest'ottica, la comparsa e la diffusione di nuove tecnologie per la comunicazione si intersecano con questioni che sono centrali nell'autocomprensione della modernità: la difesa dell'individualità, il valore della libertà, e al tempo stesso il timore che una insufficiente capacità delle persone di farsi reciproco rimando nelle loro esperienze di vita possa portare all'exasperazione di questi pur legittimi principi e infine al caos.

Sherry Turkle (1995) paragona le pluralità delle identità (virtuali) gestibili nel WEB a forme di personalità multipla, valutandone le possibili valenze.

Rivoltella (2010), secondo una diversa direzione, riconosce come una tendenza fondamentale sia — riferendosi al caso di Facebook — verso l'aderenza alla propria realtà quotidiana.

Scrivo per esempio Federico Casalegno (2007, p. 24), che «La separazione tra la tecnica asettica e il calore dello stare insieme non mi pare

ineluttabile. Al contrario, accettando il vitalismo socializzante nascente, vorrei mettere in evidenza come il sentimento, l'immaginario, le passioni, nel senso più ampio, riconfermino la propria importanza nella struttura sociale e nel cyberspazio».

Il punto di vista dei più pessimisti viene spesso messo a confronto — con lo scopo di screditarlo — con quanto accaduto in precedenti situazioni storiche, in cui paure inverosimili venivano espresse (per fare solo un esempio) persino contro il *walk-man*, come riporta danah boyd (2014, p. 14).

È tipico al riguardo il richiamo che si fa della sfiducia espressa da Platone verso la scrittura nel *Fedro* o nella *Settima Lettera*. Più che difendere nel merito le opinioni di Platone al riguardo (e limitandoci qui alle tesi del filosofo sul rapporto tra oralità e scrittura), pensiamo di poterci qui richiamare ad una corrente — in senso profondamente *dinamico* — di pensiero, che può tornare sulle tracce del percorso di Platone — tipicamente *aperto* — per rinnovarne il significato.

Scriva Platone nella *Lettera VII* che la ricerca della verità deve essere condotta tra persone fidate, «in confronti sereni e [...] in discussioni fatte senza invidia» (344, b-c).

Questa idea, in realtà, se andiamo in qualche modo oltre le intenzioni di Platone, è aperta a due letture: nell'epoca in cui Platone scrive, la vicinanza fisica con l'interlocutore era *sia* il tramite privilegiato per avere *più informazioni* sul significato da dare al suo discorso, con una valorizzazione delle dinamiche proprie del piano cognitivo che nella concezione di Platone è indiscutibile, *sia* il momento di un incontro più intimo ed emozionale, che nel pensiero del filosofo prende la forma di un riferimento assai importante e frequente alla figura di Eros. Questa situazione rimanda alla dialettica tra piano cognitivo e piano affettivo nell'esperienza delle emozioni, analizzata in Platone da Laura Candiotti (2012), e al ruolo delle conoscenze nell'elicitazione delle emozioni, con l'importante avvertimento che — però — la maggiore flessibilità tipica dei procedimenti di acquisizione delle informazioni da parte del pensiero più strettamente razionale può ripercuotersi in modo sistematico e strutturale sulla regolazione dei *patterns* riconoscibili come validi per la modulazione delle risposte emotive, retroagendo così sui meccanismi tendenti alla contestualizzazione dell'espressione emotiva cui ci riferiremo in seguito richiamando Stueber (2006).

In quest'ordine di idee si inserisce bene l'ampio risalto che Patrizia Magli dà alla componente sociosemiotica nella percezione del volto: «Tutta la

nostra esperienza percettiva è culturale», quindi anche «Il corpo, il volto, sembrano dunque colti e valutati attraverso schemi di classificazione sociale» (1991, p. 85). «Il volto, dunque, è totalmente investito dalle categorie sociosemantiche dell'universo simbolico in cui viene effettuata la sua descrizione» (1991, p. 95).

Nei termini di Leone (2019, pp. 34-5), abbiamo una tensione tra la dimensione idealista e quella realista che — insieme — sperimentiamo nel rapportarci al volto di un essere umano.

Abbiamo già accennato al fatto che non si può pensare di poter demolire il punto di vista di Platone in modo troppo sbrigativo. La ragione — a nostro avviso — sta nel carattere fondamentale *contestuale* di ogni processo di significazione, che è da collegarsi all'esigenza di guardare alla semantica dei linguaggi naturali come profondamente pervasa dalle proprietà che le derivano dall'essere costruita dai parlanti in modo empirico e per induzione: Platone parlava e scriveva in un contesto storico e sociale, che era ciò che *dava* — in concreto e quindi nel modo più rigoroso: quello cui *in generale* ci si dovrebbe riferire — il senso del suo discorso. Lo stesso discorso (più esattamente: ciò che rimane oggi di quel discorso) deve essere ri-espresso con i riferimenti che *oggi* ad esso possono darsi. Ciò che si conserva tra le due situazioni semantiche è una trama di relazioni. Una *parte* del significato rimarrà così attuale — o ri-attualizzabile, nella misura in cui anche noi oggi possiamo riscontrarne — in autonomia — il valore, ma è nella logica della maieutica che questo debba essere messo in conto.

Un'altra parte del significato si trasformerà e modellerà secondo le esigenze che i nuovi riferimenti implicano — senza che, sia chiaro, *a priori* sia epistemologicamente corretto dire che la posizione di Platone *deve* essere conservata.

#### 4. Il volto di Altri e il punto di vista dell'epistemologia

Possiamo così introdurre il nostro punto di vista ricorrendo al pensiero di Emmanuel Lévinas, che proprio a Platone spesso di richiama, accettando con entusiasmo il valore da lui dato all'oralità (1971, trad. it. 1990<sup>2</sup>, p. 96). «Esiste una tirannia dell'universale e dell'impersonale, ordine inumano benché distinto dal brutale. Contro di essa, l'uomo si afferma come singolarità irriducibile, esterna alla totalità in cui entra» (*ibidem*, p. 248). Per Lévi-

inas: «L'accoglienza del volto [...] è sin dal primo istante pacifico in quanto risponde al desiderio inestinguibile dell'Infinito» (*ibidem*, p. 153). Ma: «La congiuntura del faccia a faccia non presuppone affatto l'esistenza di verità universali in cui la soggettività possa assorbirsi e che sarebbe sufficiente contemplare perché l'Io e l'Altro entrino in un rapporto di comunione» (*ibidem*, p. 257). «Il pluralismo, nella filosofia occidentale, si manifesta solo come pluralità dei soggetti che esistono. Non è mai apparso nell'esistere di questi esistenti» (*ibidem*, p. 283).

Invece: «Il pluralismo presuppone un'alterità radicale dell'altro che non *concepisco* semplicemente in relazione a me, ma che *affronto* a partire dal mio egoismo» (*ibidem*, p. 121).

Ciò che Lévinas scrive può essere da noi essenzialmente accolto.

Il nostro tentativo però vorrebbe essere quello di inserire in questa discussione il confronto con quelli che sono stati i risultati di un modello di pensiero estremamente diverso. È proprio nell'ambito degli studi di logica formale, che si è ormai consolidato un indirizzo di ricerca dedicato al ragionamento non-monotono, iniziato con McCarthy (1980) e che ha portato a parlare di una *Nonmonotonic turn* in Gabbay-Woods (2007), nascendo proprio per l'esigenza di realizzare programmi che consentano al computer di rispondere in modo adeguato agli *inputs* forniti dall'utente umano, che tipicamente (specie se in confronto ad un computer) ragiona in forma non-monotona.

Muovendoci entro questo diverso contesto teorico, le posizioni di Lévinas acquistano un senso differente ma ugualmente interessante. Le pagine di questo autore sono di una densità estrema, e sarebbe opportuno procedere in analisi puntuali delle conseguenze concettuali che l'adozione dei nostri diversi presupposti gnoseologici comporterebbe su ciascun passaggio della sua riflessione. Le intuizioni di fondo sono però conservate.

È interessante osservare che un'epistemologia in forte debito verso gli strumenti della logica formale potrebbe a questo punto mostrare di potersi *integrare* — in modo niente affatto meccanico o forzato, anche se dovendo passare attraverso il filtro di operazioni concettuali molto impegnative — con una tradizione di pensiero abitualmente vista in decisa opposizione con essa.

L'obiezione che Lévinas solleva contro le pretese del sapere nomologico è a nostro avviso di estremo interesse:

se la parzialità dell'individuo, intesa appunto come il principio della sua individuazione, è un principio di incoerenza, in base a quale magia la semplice somma di incoerenze produrrebbe un discorso coerente impersonale e non un vociare disordinato di folla? La mia individualità è quindi una cosa completamente diversa da questa parzialità cui verrebbe ad aggiungersi una ragione, nata dalla contraddizione in cui si oppongono le spinte ostili delle particolarità animali.  
(Lévinas 1990 (1971), p. 259)

Nei nostri termini, il punto è che la filosofia della scienza mette al centro del proprio interesse il concetto di prova, declinato come dispositivo di tipo sperimentale e quindi empirico, i cui risultati sono quindi da cogliersi in ultima istanza da parte di soggetti singoli (ma esigenze corrispondenti compaiono anche nella fenomenologia di Husserl, da cui, come è ben noto, Lévinas prende molto). Al tempo stesso, un dispositivo sperimentale scientificamente validabile deve essere intersoggettivamente riproducibile, ma in realtà — nel senso più ovvio — una “prova” generale del fatto che ogni ipotesi interessante possa essere in linea di principio dimostrata o corroborata con dispositivi sperimentali riproducibili socialmente, non è affatto disponibile, né i contenuti “empirici” che direttamente sottopongo ad ispezione sono essi stessi socialmente condivisibili nel loro contenuto specifico. Quindi il sapere (intersoggettivo) prodotto dalla “comunità” scientifica riposa logicamente sulla conoscenza di contenuti empirici che sono rigorosamente individuali. Individualità diverse, anche se di osservatori bene istruiti al sapere e ai metodi della ricerca scientifica, sono portatrici di esperienze diverse, quindi è proprio dal punto di vista di un empirismo rigoroso (e di un'applicazione congruente dell'induzione) che il giudizio espresso da Lévinas acquista un particolare interesse.

Il confronto tra questi due diversi percorsi di pensiero — paradigma del pensiero non-monotono e metafisica del volto, all'interno di una prospettiva derivata dall'epistemologia genetica — si presta per formulare interessanti proposte teoriche.

Con riguardo più direttamente al pensiero di Lévinas, possiamo suggerire le seguenti chiavi di lettura. Parlare da una parte di *infinito* e dall'altro di un essere che è *totalmente altro* è una scelta estremamente efficace per esprimere intuizioni che anche il modello del pensiero non-monotono cerca di cogliere. Il volto di Altri è — fisicamente — una realtà che mi si offre percettivamente, rimandando però — nella nostra formulazione — a

quella che *implicitamente* è una diversa *pretesa di totalità*, che proprio per questo non può che essere tematizzata se non come *invisibile e irriducibile* alla mia propria *pretesa di totalità*. L'egoismo e la separazione, la distanza infinita tra le diverse egoità, trovano nel modello dell'induttivismo non-monotono nozioni che permettono di darne una formulazione non oppositiva verso le metodologie della ricerca scientifica. Se — induttivamente — il mio campo di riferimenti possibili è determinato, e quello di Altri, è *altrimenti* determinato, e se i diversi campi formano (come vedremo meglio tra breve) ciascuno un'unità sincretica che vale come una *Gestalt* (perché l'inserimento di un qualunque nuovo *item* — atomisticamente inteso — produce di fatto riverberi nel tutto olisticamente determinati, che rendono a rigore incommensurabili tra loro le valenze che il singolo *item*, se potesse essere atomisticamente inteso, acquisterebbe nei diversi campi), ne segue che la distanza tra i diversi campi è infinita.

Nel rapporto tra il Medesimo e l'Altro, il linguaggio opera in modo che i due “termini non sono limitrofi [...] l'Altro, malgrado il rapporto con il Medesimo, resta trascendente al medesimo” (*ibidem*, p. 37).

Al tempo stesso, ci sembra del tutto corretto parlare di una “deformazione” (*ibidem*, p. 299), o di una “curvatura dello spazio intersoggettivo” (*ibidem*): individualità diverse guardano una “stessa” realtà (uno “stesso” lampadario, per esempio, nella “stessa” stanza), ma da prospettive diverse. Il contenuto percettivo — e le rispettive estrapolazioni induttive — è diverso, ma pure ciascuno di noi capisce che con Altri condivide il riferimento ad uno stesso mondo.

Gli studi sulla psicologia e sulle funzioni cognitive del bambino naturalmente hanno largamente dibattuto la questione del rapporto del bambino con il volto degli altri esseri umani (si ricordino qui i lavori di Andrew Meltzoff). Deve pensarsi al riguardo a conoscenze o attitudini che sono innate oppure sono apprese? In base al nostro approccio, questa distinzione in qualche modo sfuma. Un contenuto che compare nell'attenzione più facilmente per ragioni geneticamente determinate, è comunque un contenuto dell'attenzione, soggetto quindi alle leggi del sincretismo e dell'induttivismo così come da noi inteso — sincretismo e induttivismo che sono meccanismi logici di carattere essenzialmente sincronico e *non* diacronico. È essenziale però che — anche nella prospettiva, al riguardo non innatista, di Piaget — nella nostra interpretazione possiamo prevedere un primato ontologico ed assiologico fondamentale del volto umano,



così come in Lévinas, nella misura in cui il volto umano, in quanto centro di interesse dell'attenzione del neonato, costituisce presumibilmente nell'ordine temporale una delle prime *Gestalten* riconosciute come significative dal bambino, che farà quindi da base e piattaforma sulla quale edificare le conoscenze successive. Inoltre — e soprattutto — nel modello di ontogenesi delineato da Piaget, è la stessa struttura che attribuiamo al mondo *fisico* (il suo essere analizzabile come una pluralità coordinata di punti di vista, secondo dimensioni spazio-temporali che tengono conto a monte di una massa di informazioni ottenuta di fatto anche attraverso il rapporto con gli altri) che fa sì che l'altro essere umano ci si presenti come portatore di uno sguardo sulle cose che è geneticamente imbricato con il nostro stesso sguardo. Per non riconoscere la legittimità dello sguardo degli altri sulla vita e sul mondo, se consideriamo i risultati dell'epistemologia genetica, dovremmo negare psicologicamente a noi stessi l'accesso ad un'informazione, quella del *suo* punto di vista, che fa *sistema* logicamente e strutturalmente con quella che ci è essenziale per vivere (per una collocazione dell'opera di Piaget nel contesto storico della cultura filosofica di lingua francese, Perri [1996]).

## 5. Conclusioni

Questa questione naturalmente è molto complessa. L'egoismo spontaneo del sé, «la mia gloriosa spontaneità di essere vivente», Lévinas (1971, trad. it. 1990<sup>2</sup>, p. 83), è quasi una proiezione etica di un egocentrismo epistemologico che l'induttivismo rende formalmente inevitabile — anche se la *riflessione su* come opera l'induttivismo può rendere meno pericolose le sue conseguenze.

In quest'ordine di questioni, Lévinas si pone un problema importante: «Il linguaggio, come presenza del volto, non invita alla complicità con l'essere preferito, all'io-tu' auto-sufficiente e dimentico dell'universo [...] Il terzo mi guarda negli occhi d'altri – il linguaggio è giustizia» (*ibidem*, p. 218). La «presenza del terzo» è quella «di tutta l'umanità che ci guarda» (*ibidem*).

Il nostro approccio ci porta a considerare forse come più delicato questo punto. Il problema dell'Altro che mi appare in un volto, è anche il problema dell'empatia (Boella 2006), ma ci sono — in generale — buone

ragioni per considerare l'empatia come legata a condizioni contestuali, per le quali ciò che suscita o richiede empatia per alcuni, non ha lo stesso effetto per altri (Stueber 2006). Lo stesso Lévinas (1990<sup>2</sup>[1971], p. 272), riconosce implicitamente la possibilità di questo tipo di ambiguità.

Ma più in generale, il problema di fondo — così come vorremmo qui formularlo — è che l'empatia verso *un* volto, verso *una* persona, o porta a quella che Lévinas chiama “bontà” verso la persona oppure è lettera morta. Ma se la bontà è verso *quella* persona, che poi ha però certi interessi e non altri, che possono essere in conflitto con quelli di altri, può essere allora molto difficile trovare il giusto equilibrio tra l'istinto di bontà che sorge verso gli uni e quello che sorge verso gli altri. In questo, si vedano anche i problemi posti da una società sempre più policentrica, che nelle risorse tecnologiche e concettuali discusse dalle filosofie del trans-umanesimo dovrebbe cercare strumenti per armonizzare tra loro le diverse e contrastanti operazioni di definizione di un “centro” da far valere di volta in volta come punto di riferimento nei rapporti tra le persone. Una filosofia del pensiero non-monotono, aperta sia alla riflessione sulle emozioni (oltre che con Lévinas, anche, per esempio, con Gregory Bateson) sia alla forza della razionalità più astratta, è — a nostro avviso — una possibilità da far valere proprio in questa prospettiva.

Sotto questo profilo, in generale, sono le strutture del vivere sociale che producono la maggior parte degli effetti osservabili, nel bene come nel male, anche se sono le individualità in quanto tali a dare il terreno e il seme — invisibili al linguaggio — che nella comunicazione offriranno in modo visibile il proprio frutto.

Sappiamo che per Lévinas, «il pensiero consiste nel parlare» (*ibidem*, p. 38). «L'esplicitazione di un pensiero è possibile solo se si è in due» (*ibidem*, p. 99).

In parte, questo punto di vista è in contrasto con il senso della nostra argomentazione sulla forma tema-commento, in parte, però, la priorità *empirica* del volto degli adulti per il bambino, in base a tutti i suoi interessi, ci sembra che possa fondare psicologicamente anche nella nostra prospettiva l'affermazione fatta da Lévinas.

È infine di estremo interesse che per Lévinas: «La presentazione del volto non è vera, poiché il vero si riferisce al non-vero, suo eterno corrispettivo [...] La presentazione dell'essere nel volto non lascia alcuno spazio logico alla sua contraddittoria» (*ibidem*, p. 206).

In questo senso, il volto di Altri è una presenza figurale, portatrice in modo immediato di un discorso e di un contenuto di senso, ma che conserva ancora in sé il carattere di unità sincretica immune dalla possibilità stessa di negazione, trasgredendo così la logica del quadrato semiotico, oltre che del dispositivo logico della forma tema-commento, situandosi cioè a monte di essa, su di un piano che è ancora quello di un senso non-predicativamente articolato.

### Riferimenti bibliografici

- ARNHEIM R. (1969) *Visual Thinking*, California U.P., Berkeley-Los Angeles
- BELARDINELLI S. e N. LUHMANN (1993), “Discussione con Niklas Luhmann”, in S. Belardinelli (a cura di), *Una sociologia senza qualità: Saggi su Luhmann*, Angeli, Milano, 123-42.
- BENVENISTE É. (1966) “Catégories de pensée et catégories de langue”, in Id. *Problèmes de linguistique générale*, Gallimard, Paris, 63-74 (trad. it. M.V. Giuliani, “Categorie di pensiero e categorie di lingua”, in *Problemi di linguistica generale*, Saggiatore, Milano 1971, 79-92).
- BOGDAN R. (2009) *Predicative Minds: The Social Ontogeny of Propositional Thinking*, MIT Press, Cambridge, MA and London, UK.
- BOELLA L. (2006) *Sentire l'altro*, Cortina, Milano.
- BOYD D. (2014) *It's Complicated*, Yale UP, New Haven, CT.
- BRADLEY F.H. (1893<sup>2</sup>) *Appearance and Reality*, Sonnenschein, London.
- CANDIOTTO L. (2012), *Le vie della confutazione*, Mimesis, Milano-Udine.
- CASALEGNO F. (2007) *Le cybersocialità*, Saggiatore, Milano.
- DE MAURO T. (1968) “Introduzione” a F. de Saussure, *Corso di linguistica generale*, Laterza, Roma-Bari, V-XXXIV.
- DI PROSPERO A. (2020a) *Sense-data, Gestalten e ordine della natura*, “Quaderni di Inschibboleth”, 13: 103-20.
- \_\_\_\_\_. (2020b) *Linguaggio e ordine del mondo*, Il Sileno, Rende (CS).
- \_\_\_\_\_. (2020c) *La forma del significato: Saggio sui costituenti del pensiero*, Aracne, Roma.
- EPIRD R. (2018) *Sergei Parajanov's Differential Cinema*, “Film-Philosophy”, 22: 465-83.
- FERRARO G. (2019) *Semiotica 3.0: 50 idee chiave per un rilancio della scienza della significazione*, Aracne, Roma.

- FOUCAULT M. (1969) *L'archéologie du savoir*, Gallimard, Parigi (trad. it. G. Bogliolo, *L'archeologia del sapere*, RCS, Milano 1997<sup>3</sup>).
- GIDDENS A. (1990) *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge, UK (trad. it. M. Guani, *Le conseguenze della modernità*, Mulino, Bologna 1994).
- GOODMAN N. (1983<sup>2</sup>) *Fact, Fiction and Forecast*, Harvard UP, Cambridge, MA (trad. it. C. Marletti, *Fatti, ipotesi, previsioni*, Laterza, Roma-Bari 1985).
- \_\_\_\_\_. (1976<sup>2</sup>) *The Languages of Art*, Hackett, Indianapolis, IN.
- GREIMAS A.J. (1966) *Sémantique structurale*, Larousse, Parigi (trad. it. I. Sordi, *Semantica strutturale*, Meltemi, Roma 2000).
- HEIDEGGER M. (1950) "Der Ursprung des Kunstwerkes", *Holzwege*, Frankfurt am Main, 7-68 (trad. it. P. Chiodi, "La natura dell'opera d'arte", *Sentieri interrotti*, Nuova Italia, Firenze, 1968, 3-69).
- HJELMSLEV L.T. (1961) *Prolegomena to a Theory of Language*, ed. inglese rielaborata da F. Whitfield (trad. it. G.C. Lepschy, *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Einaudi, Torino 1968<sup>2</sup>).
- LEONE M. (2019) "The Semiotics of the Face in Digital Dating: A Research Direction", *Digital Age in Semiotics & Communication*, 2: 17-40.
- LÉVINAS E. (1971) *Totalité et infini*, Martinus Nijhoff, L'Aia (trad. it. A. Dell'Asta, *Totalità e infinito*, Jaca Book, Roma 1990<sup>2</sup>).
- LÉVI-STRAUSS C. (1958) *Anthropologie structurale*, Plon, Parigi.
- \_\_\_\_\_. (1962) *La pensée sauvage*, Plon, Parigi.
- \_\_\_\_\_. (1964) *Le cru et le cuit*, Plon, Parigi (trad. it. A. Bonomi, *Il crudo e il cotto*, il Saggiatore/Net, Milano, 2004).
- LOTMAN J. (1989) "La novità della leggenda", *Rassegna sovietica*, 40: 57-63
- MAGLI P. (1991) *Le assiologie profonde nella percezione somatica del volto*, "Carte semiotiche", 83-97.
- MARSCIANI F. (1988) "Il neutro e la neutralizzazione in Husserl", in M. Herzfeld e L. Melazzo (a cura di), *Semiotic Theory and Practice*, Mouton de Gruyter, Amsterdam, 721-8.
- MCCARTHY J. (1980) *Circumscription: A Form of Non-Monotonic Reasoning*, "Artificial Intelligence", 13: 27-39.
- GABBAY D. e J. WOODS (a cura di) (2007) *The Many Valued and Nonmonotonic Turn in Logic*, North-Holland, Amsterdam.
- OELER L. (2006) *A Collective Interior Monologue: Sergei Parajanov and Eisenstein's Joyice-Inspired Visions of Cinema*, "Modern Language Review", 101: 472-87.

- PERRI G. (1996) *Crescita della conoscenza e complessità*, ESI, Napoli.
- PETITOT J. (1985) *Morphogenèse du sens*, Puf, Parigi (trad. it. M. Castellana, M. Jaquetmet, e F. Marsciani, *Morfogenesi del senso*, Bompiani, Milano 1990).
- PIAGET J. (1937) *La construction du réel chez l'enfant*, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel.
- PLATONE (2000) "Lettera VII", in Id, *Tutti gli scritti*, a cura di G. Reale, Bompiani, Milano, 1806-29.
- RIVOLTELLA P.C. (2010) "Il volto sociale di Facebook: Rappresenazione e costruzione identitaria nella società estroflessa", in D. Vinci (a cura di), *Il volto nel pensiero contemporaneo*, Il Pozzo di Giacobbe, Trapani, 504-18.
- SCHLICK M. (1932) "Form and Content", in Id., *Gesammelte Aufsätze 1926-1936*, a cura di F. Waismann, Gerold, Vienna, 1938, 151-249 (trad. it. P. Parrini, *Forma e contenuto*, Boringhieri, Torino 1987).
- SLOBIN D. (1987) "Thinking for Speaking", in J. Aske et al. (a cura di), *Proceedings of the Thirteenth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, 435-45.
- STUEBER K. (2006) *Rediscovering Empathy*, MIT Press, Cambridge, MA.
- THOM R. (2006) *Morfologia del semiotico*, a cura di P. Fabbri, Meltemi, Roma.
- TURKLE S. (1995) *Life on the Screen*, Simon & Schuster, New York, NY.

## Filmografia

- BRESSON R. (1951) *Journal d'un curé de campagne* (trad. it. *Diario di un curato di campagna*), Union General Cinematographique, France.
- PARADŽANOV S. (1968) *Tsvet granata* (trad. it. *Il colore del melograno*), Armenfilm Studios, URSS.
- SCHNABEL J. (2018) *At Eternity's Gate* (trad. it. *Van Gogh: Sulle soglie dell'eternità*), Iconoclast, Riverstone Pictures, SPK Pictures, Switzerland.

# Rappresentazione ed espressione: note storico-critiche sull'estetica del volto digitale

ALESSANDRO DE CESARIS e GABRIELE VISSIO<sup>\*1</sup>

ENGLISH TITLE: *Representation and Expression: Historical-Critical Notes on the Aesthetics of the Digital Face*

ABSTRACT: The paper aims at offering a theoretical framework for investigating the normative paradigms used in present-day digital technologies of face detection and face recognition. In order to do so, the paper starts with a critical analysis of the relation between the notions of “ideal” and “normal” in the history of art and medicine. The aim is to show the progressive passage from a “canonical” to a “statistical” notion of “normal”. In order to grasp this conceptual switch, the paper highlights the theoretical significance of two paradigms, representationalism and expressivism. Far from being alternative, these two models are constantly intertwined: the history of face aesthetics is the history of the constant tension between a representation and an expressivist approach to the body. Two case studies are presented to investigate this research hypothesis: the current status of face recognition technologies, with particular emphasis on face expression recognition software, and the world of digital animation, with particular reference to Pixar’s movie *Inside Out*.

KEYWORDS: Face Recognition; Animation; Representation; Normal; Expression

\* Università di Torino.

1. Il presente saggio, nella sua interezza, è frutto di un lavoro condiviso da parte degli autori. La stesura definitiva delle sezioni 1, 2.1, 3, 3.1, 4, 4.1 è di Alessandro De Cesaris, mentre la stesura definitiva delle sezioni 2.2, 2.3, 3.2, 4.2 e 5 è di Gabriele Vissio. Il lavoro di Alessandro De Cesaris è stato svolto nel contesto del progetto di eccellenza del Dipartimento di Filosofia e Scienze dell’Educazione dell’Università di Torino, all’interno della convenzione con il Dipartimento di “Humanisme numérique” del Collège des Bernardins di Parigi. Il lavoro di Gabriele Vissio è stato svolto nel contesto del progetto SALINTER, “La salute come immaginario sociale e religioso”, realizzato grazie al contributo di Fondazione CRC e di Fondazione CRT.

## 1. Introduzione

L'obiettivo di questo saggio è indagare i paradigmi normativi impiegati nelle tecnologie digitali di identificazione e riproduzione dei volti. In altri termini, ci interessa ricostruire i criteri sulla base dei quali i volti sono riconosciuti, ricostruiti, prodotti e valutati all'interno dei nuovi ambienti digitalizzati. Il problema è composito: non si tratta solo di indagare il principio di demarcazione che permette a una macchina di stabilire cosa è un volto e cosa non lo è (*face detection*)<sup>2</sup>, ma anche il criterio che consente allo sguardo macchinico di riconoscere lo stesso volto in materiali audiovisivi differenti (*face recognition*). Inoltre, alla dimensione più direttamente descrittiva se ne aggiunge una più strettamente valutativa: se, da un lato, il campo della *computer vision* ha elaborato tecniche di valutazione estetica dei volti, dall'altro il problema non si riduce all'analisi di volti esistenti, ma si estende anche ai criteri con cui viene regolamentata la produzione di volti nel campo delle *digital arts*.

Procederemo ad analizzare il problema con uno sguardo storico-critico, facendo particolare riferimento ad alcuni momenti essenziali della storia dell'arte e della storia dello sguardo medico. La tesi centrale del saggio è che in entrambi questi campi si intrecciano strettamente due diversi paradigmi estetici: un paradigma rappresentativo, che rimanda all'idea di un "canone" al quale commisurarsi, e un paradigma espressivo, che assegna al volto una normatività estetica autonoma. Non si tratta di due paradigmi che si susseguono cronologicamente, bensì di due modelli normativi distinti ma costantemente intrecciati nella storia delle idee estetiche e scientifiche. Come vedremo, la differenza tra i due paradigmi potrà essere indagata attraverso l'analisi del rapporto tra i concetti di "ideale" e "normale", tenendo anche conto del loro sviluppo in alcuni momenti-chiave della storia della cultura<sup>3</sup>.

2. Non a caso, uno dei principali problemi tecnici legati al campo della *face detection* è legato ai cosiddetti "falsi positivi" e "falsi negativi", ovvero, rispettivamente, ai casi in cui il software riconosce come volto qualcosa che non lo è, e ai casi in cui invece esso non riconosce un volto come tale all'interno di un'immagine. Per una discussione tecnica del "Face-non Face Problem" si rimanda a Yang *et al.* (2016).

3. Il binomio concettuale normale-ideale è, naturalmente, oggetto di un dibattito molto ampio, sviluppato su più fronti e in un contesto multidisciplinare, spesso con obiettivi teorici e presupposti molto differenti. Il presente saggio non intende provare a offrire un'immagine esaustiva di questo dibattito, né ricostruire in modo soddisfacente la storia di questi concetti, ma solo mettere

Il saggio sarà dunque strutturato come segue. La prima parte offrirà una presentazione sintetica, di carattere più strettamente storico-concettuale, dei due paradigmi che compongono il modello teorico di riferimento. Esporremo i tratti fondamentali del paradigma rappresentativo ed espressivo, facendo particolare riferimento al modo in cui la storia della medicina ha riformulato la propria concezione del corpo. Nella seconda parte metteremo a tema il rapporto tra idea e norma, mostrando in che modo questi due paradigmi fondano due diverse forme di normatività estetica. Nella terza ed ultima parte mostreremo come queste due forme siano ancora compresenti, e strettamente intrecciate, nel contesto digitale. A questo scopo, indirizzeremo l'analisi su due casi di studio: le tecnologie di riconoscimento facciale, e le tecnologie di *capturing* dell'espressione facciale nel campo dell'animazione digitale. L'obiettivo dell'analisi dei due casi di studio non sarà rimarcare la distinzione tra i due paradigmi, quanto piuttosto mettere in luce la loro costante tensione anche nel contesto digitale.

## 2. Due paradigmi

### 2.1. *Rappresentazione ed espressione*

Il rapporto tra rappresentazione ed espressione non riguarda esclusivamente il campo dell'estetica, ma si riferisce più generalmente a due modelli distinti con cui comprendere il senso della razionalità. Nel dibattito contemporaneo, in particolare, è Robert Brandom ad aver esposto nel modo più radicale le differenze tra i due modelli (Brandom 1994, p. 67-77; Brandom 2000, p. 7), ma la sua analisi è debitrice di una lunga tradizione di studi che affonda le proprie radici nella filosofia classica tedesca, e la cui sintesi più matura è dovuta all'opera di Charles Taylor (1977, p. 82; 2016).

Nei suoi tratti più immediati, la differenza tra questi due paradigmi concerne la natura del linguaggio. Secondo il modello rappresentativo, il linguaggio funziona grazie a un doppio sistema di riferimento: la parola

in luce, all'interno di questa storia, alcuni aspetti-chiave che sono di particolare utilità per l'analisi proposta. Al fine di chiarire i punti di riferimento del dibattito, tuttavia, è opportuno segnalare che gli autori fanno particolare riferimento al modo in cui il rapporto ideale-normale è analizzato nel pensiero di Georges Canguilhem e nel dibattito relativo al neo-pragmatismo americano.



si riferisce a una rappresentazione (un'immagine mentale), la quale a propria volta si riferisce a un oggetto — tipicamente un oggetto del mondo esterno, ma anche un'idea, un sentimento o altro. In questo modello, dunque, il criterio normativo che permette di stabilire la maggiore o minore correttezza del dire è di carattere semantico. Ciò ha due conseguenze: la prima è il carattere eteronormativo del paradigma rappresentazionale. In altri termini, una rappresentazione è più o meno valida nella misura in cui corrisponde a un modello esterno, ed è questo modello a costituirne il punto di riferimento assiologico. La seconda conseguenza è che il paradigma rappresentazionale si fonda su un modello normativo statico, nel quale — tendenzialmente — la norma è un dato che non viene in alcun modo influenzato o modificato dall'esistenza della rappresentazione.

Il modello espressivo è strutturato in modo completamente diverso. Secondo questo paradigma, infatti, la razionalità del linguaggio non consiste nella sua capacità di rappresentare correttamente un certo numero di immagini mentali secondo regole già date, bensì nell'espressione di impegni e titoli di carattere normativo. Se il criterio del modello rappresentativo è *semantico* — basato cioè sulla corrispondenza di un segno a un riferimento — il modello espressivo è *pragmatico*: la pratica stessa del parlare determina le norme che costituiscono l'essenza della razionalità.

Rispetto al paradigma rappresentativo, dunque, il paradigma espressivo si fonda su due elementi di carattere opposto. Innanzitutto, l'espressione linguistica è autonoma nei confronti della realtà esterna (sia essa la realtà materiale degli oggetti o quella ideale dei concetti): essa non si fonda sul fatto di "commisurarsi" a un oggetto altro da sé, ma coincide con la propria fonte. Di conseguenza, il modello espressivo pone una normatività dinamica, in cui non c'è mai un'origine "data", bensì un criterio normativo che pone e modifica se stesso costantemente, nell'atto stesso di esprimersi.

Mayer Abrams (1971) ha reso con estrema vividezza la contrapposizione tra questi due modelli, riferendola a due metafore diverse: il modello rappresentazionista intende la razionalità come uno specchio, e si traduce, dal punto di vista estetico, in un ideale mimetico dell'arte. Il modello espressivista, al contrario, intende la razionalità come una lampada. L'efficacia di queste due metafore risiede nel fatto che esse esprimono molto bene la differente relazione tra interno ed esterno messa in atto nei due paradigmi: nel caso della rappresentazione, l'esterno (ad esempio la parola o l'immagine dipinta) rappresenta più o meno fedelmente qualcosa

di estraneo, un interno la cui regola non appartiene al soggetto. Interno ed esterno, in questo caso, sono reciprocamente esteriori, indipendenti. Nel caso dell'espressione, al contrario, l'esterno è un'emanazione diretta dell'interno, un suo prolungamento (Abrams 1971, p. 22). Il rapporto tra espressione e contenuto espresso è un rapporto diretto, al punto da poter dire che i due termini sono reciprocamente dipendenti: la luce emanata dalla lampada è la stessa luce che si trova nella fonte luminosa, e senza quella luce la fonte stessa non sarebbe se stessa<sup>4</sup>.

Quella tra interno ed esterno è un'opposizione metaforica dalla storia molto lunga nel pensiero occidentale. Come ha notato Gaston Bachelard, «la più profonda metafisica si è radicata in una geometria implicita, una geometria che — lo si voglia o meno — spazializza il pensiero» (Bachelard 1957, p. 191). Questa dialettica, questo “primo mito” (Hyppolite 1956, p. 35), determina non solo il modo con cui la cultura occidentale ha pensato il linguaggio, ma incrocia anche il modo in cui ha pensato il soggetto e, in particolare, il modo in cui quest'ultimo si colloca nei confronti del mondo.

## 2.2. *Dal corpo oggettivo al corpo espressivo*

In questo incrocio tra la teoria del linguaggio e quella del soggetto si viene a collocare il corpo, inteso come segno, un messaggio da decifrare. Come vedremo, infatti, proprio il paradigma rappresentativo e quello espressivo giocano un ruolo centrale nel modo in cui, almeno nel corso degli ultimi due secoli, il corpo è stato pensato e concepito, nel quadro di una mutata concezione della soggettività, che trova attestazione, da un lato, nella storia delle scienze e, in particolare, della medicina e, dall'altro, nella storia dell'arte e, più in generale, della cultura “umanistica”. Nel corso di questa analisi, tuttavia, sarà opportuno notare come quella che viene sempre più presentata come un'alternativa è in realtà una tensione tra due aspetti di fatto sempre compresenti, pur se diversamente valorizzati nelle diverse teorizzazioni che prenderemo in esame.

In primo luogo, infatti, l'emergere, tra la fine del XVIII sec. e l'inizio del XIX, di quello che Michel Foucault ha chiamato lo sguardo medico e, come suo correlato, del “corpo oggettivo” (Foucault 1963), costituisce un

4. Brandom esprime questa differenza presentando la distinzione tra interno ed esterno come la differenza tra implicito ed esplicito (Brandom 2000, p. 8).

momento centrale nella storia del paradigma rappresentativo nel campo della corporeità medica. Questo corpo oggettivo, che François Dagognet ha identificato con il “corpo in sé” (Dagognet 1992, p. 10), è il frutto di una doppia operazione di esclusione della soggettività, dallo sguardo medico e dal corpo del malato, che si attua attraverso due distinti processi.

Innanzitutto, l’emergere dello sguardo medico si inquadra in una più ampia storia dell’oggettività, sulla quale hanno particolarmente insistito Lorraine Daston e Peter Galison, che vede il passaggio, nel corso del XIX sec., dal paradigma dell’oggettività come fedeltà alla natura [*truth-to-nature*] a quello dell’oggettività meccanica, nel cui ambito la rappresentazione della natura viene prodotta attraverso una pratica simile all’*ascesi*, nella quale il soggetto conoscente — l’osservatore della natura — ha il compito di escludere sistematicamente, nella rappresentazione della “realtà esterna”, tutti gli elementi riconducibili alla propria soggettività (Daston e Galison 2007, p. 35-7). Secondo questa ricostruzione, il secolo XIX è ossessionato dal tentativo di eliminare, dallo sguardo dello scienziato, ogni condizionamento soggettivo e, in particolare, ideologico, allo scopo di garantire l’emergere di un’immagine, una rappresentazione, della natura che possa essere detta “oggettiva”.

D’altro canto, il corpo oggettivo è tale poiché riconduce a fenomeni non-soggettivi le manifestazioni soggettive dell’esperienza corporea e, in particolare, di quella patologica. Infatti, la trasformazione fondamentale in ambito nosologico e fisiologico è data dalla scomparsa della concezione ontologica della malattia (quella, cioè, che intendeva la patologia come qualcosa che “entra” nel corpo dall’esterno), a favore della nuova concezione del fatto patologico come “un certo movimento complesso dei tessuti che reagiscono ad una causa irritante” (Foucault 1963, p. 203). Non solo il fatto patologico in sé, ma anche tutta la dimensione sintomatica e soggettiva, come l’espressione del dolore, viene così, progressivamente, ricondotta al fatto fisiologico e ridotta a manifestazione, rappresentazione, di un dato corporeo osservabile e, pertanto, riconducibile al piano non-soggettivo della nuova oggettività<sup>5</sup>.

Tuttavia, l’affermarsi del corpo oggettivo nel corso del XIX sec. e, più in generale, di una concezione dell’oggettività come sottrazione dell’elemento soggettivo nell’ambito del paradigma rappresentativo, non com-

5. Così, per esempio, nel lavoro di René Leriche (1931).

porta l'assenza o l'annullamento della dimensione espressiva della corporeità, quanto piuttosto un suo spostamento. Infatti, "la soggettività che gli scienziati del diciannovesimo secolo tentavano di negare, in altri contesti era coltivata e celebrata" (Daston e Galison 2007, p. 37): nel campo artistico, in particolare, gli autori sono incentivati, a partire da quest'epoca, "a esprimere, persino esibire, le loro soggettività" (Daston e Galison 2007, p. 37) e non è un caso che, proprio in questo periodo, il genere biografico assuma un ruolo inedito e che gli artisti siano spinti a integrare la propria storia personale in un progetto estetico nel quale essa si confonde con il frutto della loro arte (Bourdieu 2002, p. 53). Se la verità della natura e del mondo esterno diventa prerogativa dello sguardo scientifico, il solo capace di cogliere il profilo oggettivo della realtà, l'artista è chiamato a fare della propria arte un atto di veridizione rivolto su stesso, un'epifania della propria soggettività. Così, è a partire dal XIX sec., potremmo dire, che l'arte comincia a farsi sempre più esplicitamente — e sempre più consapevolmente — "espressione" di quello che possiamo chiamare il corpo vissuto [*corps vécu*], ossia il "corpo per sé" (Dagognet 1992, p. 11).

Come vedremo, tuttavia, l'affermazione di una vera e propria dicotomia tra due campi, l'uno — rappresentativo — costituito dallo sguardo oggettivo del medico e l'altro — espressivo — costituito dalla soggettività dell'artista, non tiene conto di un vero e proprio rivolgimento concettuale, che riguarda l'uso stesso del termine "normale" all'interno del discorso medico. Alla luce di questa trasformazione, il rapporto tra i due paradigmi risulterà ben più stretto, e incentrato sul passaggio da una normatività "canonica" a una normatività "statistica".

### 2.3. Tra il normale canonico e il normale statistico

Se la malattia scompare come realtà essenziale autonoma rispetto alla salute, i fenomeni patologici non possono essere descritti se non come "variazioni" dello stato di salute fisiologica, ossia di uno stato "normale". Sulle ambiguità di questo termine si è particolarmente soffermato il lavoro di Georges Canguilhem (1966), che ha messo in luce come l'idea di variazione rimandi al carattere quantitativo della nuova medicina ottocentesca, mentre la nozione di normale, con il suo, più o meno implicito, riferimento a una dimensione assiologica, si colloca sul piano qualitativo (Canguilhem 1966, p. 50). Certo, lo stato patologico può essere descritto come una variazione,

in eccesso o in difetto, di una funzione fisiologica normale o dei suoi effetti, ma a definire o meno una determinata variazione quantitativa come patologica è un giudizio di valore, che traduce quel “*pathos*, sentimento diretto e concreto di sofferenza e di impotenza, sentimento di vita impedita” (Canguilhem 1966, p. 106) che è la condizione del malato. In altre parole, un certo dato quantitativo assume il significato di fenomeno patologico perché ad esso viene accordato, dal paziente o dal clinico, un valore negativo.

Se si esclude dunque il senso geometrico di “retta perpendicolare”, due sono i significati di “normale” che, come già notava André Lalande nel suo *Vocabulaire*, pur distinti concettualmente spesso si confondono e si sovrappongono nell’uso: ciò “che è così come dev’essere” [*qui est tel qu’il doit être*] (e in tal senso il termine può essere inteso come sinonimo di “buono” e “giusto”) e “ciò che s’incontra nella maggior parte dei casi di una determinata specie o ciò che costituisce sia la media sia il modulo di un aspetto misurabile” (Lalande 1926)<sup>6</sup>. È tale sovrapposizione del senso assiologico/qualitativo e di quello quantitativo/statistico che soggiace, nel corso del XIX sec., all’emergere di progetti come quello dell’antropometria di Adolphe Quételet e, soprattutto, alla fisiognomica, nei quali la *mésure de l’homme*, misura del corpo oggettivo, del corpo medio, finisce per costituire il modello normativo, ideale, dell’uomo normale.

La coincidenza di “normale” e “canonico” sarà il carattere centrale di un paradigma estetico che troverà la propria piena attuazione nel contesto digitalizzato. In questo caso, infatti, i modelli statistici associano chiaramente la *averageness* di un tratto facciale con la sua attrattività (Trujillo *et al.* 2014). In questo senso, il volto ideale non è il volto “dell’uomo medio”, ma quel rarissimo volto in cui tutti i tratti individuali appaiono perfettamente nella norma. Alla luce di questo cambiamento paradigmatico, il distacco tra modello rappresentazionalista e modello espressivista si riduce notevolmente: da un lato, infatti, la rappresentazione non si commisura eteronormativamente a un “canone” esterno, bensì a una media generabile a partire dal dominio stesso della rappresentazione. Allo stesso modo, l’espressività non costituisce più un’alternativa radicale al modello rappresentativo, bensì la scelta di operare su valori “estremi” su quella stessa scala usata per determinare la norma statistica.

6. Sull’irriducibilità dei concetti di norma e media si veda, ancora una volta Canguilhem (1966, p. 119-45).

### 3. Ideale e normale

L'alternativa logica tra i due paradigmi presi in considerazione, così come il complesso e variegato equilibrio tra le nozioni di "normale" e di "ideale", si riflette pienamente nella storia delle idee estetiche lungo l'intero corso della modernità. In questa seconda parte vorremmo mostrare in che modo il modello teorico proposto si applica pienamente alla storia culturale del volto, e per farlo prenderemo in considerazione due esempi concreti di applicazione dei due paradigmi appena analizzati.

L'obiettivo, in particolare, sarà mostrare in che modo il passaggio dal normale "canonico" al normale "statistico", e dunque il conseguente riavvicinamento tra rappresentazione ed espressione, si rifletta nell'evoluzione dei paradigmi estetici in campo artistico.

#### 3.1. *L'ideale come norma: il paradigma rappresentazionalista della bellezza e il suo superamento*

Il pensiero estetico rinascimentale ha sviluppato un complesso dibattito relativo alla bellezza del volto femminile. Come vedremo, questo dibattito aderisce almeno in prima battuta al modello rappresentazionalista della normatività: per il pensiero rinascimentale il bel volto è quello che si confà a un criterio dato, ovvero a un modello ideale. Al tempo stesso, tuttavia, il dibattito relativo alla bellezza del volto ha proposto una certa varietà di criteri estetici, molti dei quali si ritroveranno pressoché immutati nella discussione della *computer vision* e delle tecnologie digitali di valutazione estetica dei volti, e che in alcuni casi eccedono i confini del paradigma rappresentazionalista.

Oltre all'opera celebre di Giorgio Vasari (1550), i principali punti di riferimento per l'analisi della bellezza femminile sono i trattati di Agnolo Firenzuola (*Delle bellezze delle donne*, 1548) e di Federigo Luigini (*Libro della bella donna*, 1554). In queste opere, che si concentrano per lo più sulla pittura (e in particolare sulla ritrattistica), sono compresenti diversi modelli di bellezza, che sarà utile analizzare brevemente.

Il primo, e più diffuso, rivela la forte ascendenza platonica della cultura rinascimentale italiana. La bellezza femminile consiste innanzitutto nell'adesione a un criterio "spirituale", quasi-geometrico, che si rispecchia nella proporzione e nella simmetria. Il bel volto consiste dunque in un

certo rapporto simmetrico tra le sue parti, rapporto capace di evocare la perfezione del soprasensibile. Si tratta di un criterio formale, che consente di “modellizzare” la bellezza senza fare necessariamente riferimento ad alcun volto individuale (Firenzuola 2013, p. 697).

Il secondo metodo usato per descrivere la bellezza, particolarmente caro al Firenzuola, consiste nel descrivere con precisione ogni singola parte del corpo, al fine di dire qual è la sua configurazione esteticamente migliore: il miglior colore degli occhi e dei capelli, la forma del piede e così via. Al contrario del primo caso, si tratta di un criterio “materiale” e non formale, e che tuttavia rimanda ancora esplicitamente a un “modello” che va imitato e riprodotto.

Il terzo metodo è più complesso, e si iscrive nella progressiva generazione di una vera e propria “grammatica delle immagini” nella cultura visuale moderna. La bellezza femminile va rappresentata attraverso il ricorso a un sistema di simboli, oggetti e pose, riferimenti ed espressioni che codificano il corpo — e il volto — all’interno di un sistema semantico. Anche qui, il riferimento è essenzialmente platonico: la bellezza non è pura sensibilità materiale, ma rimanda a una serie di virtù (la castità, la dolcezza, il decoro) che la significano e la rafforzano.

Infine, diversi studi (Rogers 1988; Cropper 1976; Cheney 1998) sottolineano che nelle descrizioni rinascimentali della bellezza femminile si fa spesso riferimento a delle qualità più eteree, meno direttamente definibili sulla base di uno schema preciso. La *leggiadria*, la *gentilezza* e la *grazia* sono gli esempi più diffusi di tali qualità. Ciò che ci interessa, in questo caso, è che la trattazione di questo aspetto della bellezza femminile sembra sospesa tra due posizioni diverse. Nel primo caso, queste qualità ampiamente astratte sono affidate a dei dettagli — l’espressione del volto, l’atteggiamento delle membra, l’armonia della composizione. Facendo così, questo quarto modello viene interamente riassorbito nei primi tre, e continua a obbedire pienamente alla logica rappresentazionalista.

Tuttavia, è stato notato che talvolta queste qualità sono associate a qualcosa di diverso, una “inesprimibilità”, un *non so che* impossibile da descrivere (Cropper 1976, p. 380). Vorremmo suggerire che questa inesprimibilità è dovuta al fatto che questi effetti sfuggono al paradigma binario della rappresentazione: non esiste una “regola” fissa alla quale commisurarsi per donare leggiadria a un volto. Con questi aggettivi, in altri termini, si

passa da un paradigma rappresentazionalista a un paradigma espressivo<sup>7</sup>. Una prova di ciò risiede nel fatto che, discutendo di questi elementi, si passa dalla descrizione dell'oggetto del dipinto al dipinto stesso, alla materialità del medium artistico: si parla del tratto, del colore, delle dimensioni. Un esempio è il modo in cui Firenzuola discute della *morbidezza*: essa non consiste nell'imitare le membra morbide, ma nell'esprimere la sensazione stessa, farla provare col tratto pittorico allo spettatore (Cropper 1976, p. 384). Secondo Elizabeth Cropper, è la *Madonna dal collo lungo* del Parmigianino il dipinto che esemplifica nel modo migliore i criteri stabiliti dal Firenzuola (Fig. 1; Cropper 1976, p. 376).

Con questa breve analisi intendiamo evidenziare un punto specifico: il tema rinascimentale della bellezza del volto femminile permette di rintracciare due elementi. Da un lato, l'adesione generica a un modello rappresentazionalista della normatività estetica; dall'altro, delle analisi che eccedono esplicitamente questo modello, e che pongono il dominio della rappresentazione in tensione diretta con la dimensione espressiva.

### 3.2. *L'ideale fuori norma: il paradigma espressivo della bellezza*

Con la sovrapposizione ottocentesca delle nozioni di normale come ideale (buono, giusto) e come media statistica, si assiste all'emergere di tutta una serie di pratiche e di discorsi che costituiscono quello che è stato chiamato "potere di normalizzazione" (Foucault 1999, p. 33). La norma, infatti, «porta con sé, al tempo stesso, un principio di designazione e un principio di correzione» (Foucault 1999, p. 53), essa serve, da un lato, a identificare e isolare ciò che è anormale e, dall'altro, a indirizzare quest'ultimo verso un modello.

In tal senso, dunque, appare chiaro come progetti quali l'antropometria di Quételet, volta a fornire una definizione quantitativa dell'*homme moyen* (Quételet 1871), allo scopo di «mostrare quanto l'uomo sia sottomesso a propria insaputa a leggi divine e con quale regolarità egli le com-

7. L'opera di Georges Didi-Hubermann ha insistito molto su questo aspetto dell'immagine pittorica, in particolare facendo riferimento alla dimensione "tattile" e "carnale" della pittura. Si rimanda, ad esempio a Didi-Hubermann 2008, p. 20-5. Vorremmo ringraziare i revisori anonimi per averci segnalato questo riferimento durante il processo di blind-review, oltre che per tutti gli altri preziosi consigli.





**Figura 1.** Parmigianino (1534-5) *Madonna dal collo lungo*, olio su tela, 216x132 cm, Galleria degli Uffizi, Firenze.

pia” (Quêtelet 1871, p. 21), e la fisiognomica e l’antropologia criminale di Cesare Lombroso, volte ad associare i caratteri morfologici alle disposizioni morali e alle passioni interiori<sup>8</sup>, siano di fatto espressioni distinte di un medesimo quadro epistemico. D’altronde, il fatto che a una data configurazione di fenomeni venga attribuito il valore di norma o di ideale presuppone che vi possano essere, e che anzi di fatto vi siano, numerosi casi di trasgressione, di eccezione, di infrazione.

L’opposizione tra la soggettività scientifica e quella artistica, che trova nel XIX secolo le proprie radici, fa sì che sempre più il paradigma espressivo si affermi in campo artistico come infrazione della norma, disarmonia,

8. Sulla relazione tra la fisiognomica e la teoria delle passioni si veda Delaporte (2003).

eccessività. Se l'immagine oggettiva implica una soggettività (auto)controllata, media, normale, la soggettività si esprimerà nel campo artistico come la fuoriuscita da quella normalità. Così Antonin Artaud può riconoscere una connessione tra la follia di van Gogh e il suo genio artistico nel suo eccedere alla norma sociale e alla razionalità che vi soggiace (Artaud 1947, p. 34):

C'est que van Gogh en était arrivé à ce stade de l'illuminisme, où la pensée en désordre reflue devant les décharges envahissantes  
Et où, penser, n'est plus s'user,  
et n'est plus, et où il ne reste que de ramasser corps, je veux dire  
ENTASSER DES CORPS.

È in questa concezione dell'arte come espressione della soggettività, contrapposta a una scienza intesa come rappresentazione (dunque privata di ogni fine trasformativo) del reale, che la vita artistica può presentarsi come dissoluzione e critica della norma sociale, tanto più se essa presenta una finale tragico. E d'altronde, se è vero che già con il Romanticismo si assiste a ciò che Umberto Eco ha chiamato "il riscatto del brutto" (Eco 2007, p. 271), è con le avanguardie artistiche che la decostruzione e con la decostruzione degli aspetti formali e dei canoni classici che tutto ciò che è abietto, anormale, grottesco, ma anche kitsch, *camp*, eccentrico, assume un valore estetico proprio per la sua capacità di rendersi superare, in termini espressivi, i limiti imposti dalla norma rappresentativa. Il corpo e, in particolare, il volto divengono in tale contesto l'oggetto privilegiato della soggettività, che trova nell'anatomia distorta (Fig. 2), della malattia e della devianza morale e sociale (Fig. 3) la propria modalità espressiva. L'espressione del corpo per sé (il corpo vissuto) e il corpo per altri (il corpo sociale) è così segno di quella soggettività che non trova posto nel corpo oggettivo e normale della rappresentazione scientifica.

D'altro lato tuttavia, come abbiamo già segnalato, dietro la contrapposizione esplicita di rappresentazione "normale" ed espressione "eccentrica" si nasconde l'adesione a uno stesso modello fondamentale, che individua nella "media statistica" il criterio cui aderire o distanziarsi.



**Figura 2.** Francis Bacon (1979) *Three Studies for a Self-Portrait*, olio su tela, 37,5 x 31,8 cm, Metropolitan Art Museum, New York.



**Figura 3.** Egon Schiele (1911) *Selbstbildnis als Halbakt in schwarzer Jacke*, gouache, acquerello e matita su carta, 48 x 32,1 cm, Graphische Sammlung Albertina, Vienna.

#### 4. Volti normativi. Due casi di studio

Una volta chiarito il quadro concettuale di fondo, e dopo aver mostrato come questo stesso quadro permette di rilevare alcune tensioni teoriche nel contesto della storia dei parametri normativi legati al volto, vorremmo mostrare attraverso due brevi esempi come questa tensione si riproponga in termini molto simili nel nostro tempo, soprattutto in riferimento al mondo digitale. Il primo esempio ha carattere più rigidamente tecnico, e riguarda gli sviluppi della cosiddetta *machine vision* in riferimento al riconoscimento facciale. Il secondo esempio, invece, si concentra più sulla dimensione propriamente estetico-assiologica, prendendo in considerazione un caso in cui l'animazione digitale del volto appare chiaramente sospesa tra i due principi paradigmatici esposti.

Come vedremo, in entrambi i casi l'apparente adesione a un modello univoco — in un caso la rappresentazione, nell'altro l'espressione — si rivela insufficiente, mostrando la necessaria compresenza tensionale dei due modelli.

##### 4.1. *Rappresentazione e riconoscimento. Il caso del volto nell'ambito della machine vision*

La *machine vision* è uno dei campi più interessanti e promettenti all'interno delle ricerche sullo sviluppo delle tecnologie digitali. Si tratta di un campo legato a diversi impieghi, dal mondo della fotografia e dell'animazione all'analisi dei dati, dai sistemi di sicurezza ai famigerati software di controllo sociale.

Al suo interno, un ruolo di primaria importanza è ricoperto dagli algoritmi che permettono di individuare, riconoscere e valutare i volti. È importante tenere presente che si tratta di tre livelli distinti: il campo della *face detection* sviluppa algoritmi capaci di riconoscere volti all'interno di foto e video, mentre la *face recognition* ha una funzione più complessa, occupandosi di identificare lo stesso volto all'interno di materiali audiovisivi differenti. Infine, software come EyeEm<sup>9</sup> hanno avviato l'impresa pionieristica di sviluppare, nei processi macchinici, l'abilità di assegnare un valore estetico alle fotografie, così come al loro contenuto.

9. <https://www.eyem.com/>; su questa si veda anche Manovich (2018).

Essendo attivo ormai da decenni, il campo della *machine vision* ha ormai una sua storia. È interessante notare che le diverse tecniche messe in atto per ottenere risultati nell'identificazione e nel riconoscimento dei volti implementano criteri spesso associabili ai criteri estetici che abbiamo analizzato nel caso dell'estetica del volto nella pittura rinascimentale.

Come è noto, ormai i sistemi di riconoscimento facciale si basano su processi di *machine learning* di seconda generazione, capaci di sviluppare autonomamente l'algoritmo di selezione. Tuttavia, questi processi si fondono pur sempre su delle indicazioni metodologiche di base, che possono essere ridotte essenzialmente a tre tipologie.

Una prima tipologia sembra corrispondere al metodo prediletto da Finzenzola: il software viene "addestrato" a riconoscere determinate caratteristiche essenziali del volto (gli occhi, la bocca ecc.). Questa metodologia, chiamata *feature-based approach*, ha il difetto di essere piuttosto aleatoria, e di generare numerosi falsi positivi (in altri termini, il software riconosce come volti anche elementi dello sfondo) (Datta et al. 2016, p. 21).

Una seconda tipologia è il *template-based approach*, che individua — e riconosce — il volto individuale a partire dalla produzione di un "modello normale" soggiacente ai singoli casi (la cosiddetta "Eigenface"; Datta, Datta e Banerjee 2016, p. 29). Questo metodo corrisponde, da un lato, all'ideale platonico di un "modello" originario al quale ricondurre le singole istanze di un volto, ma dall'altro coincide perfettamente con la "normalizzazione statistica" dell'estetica che abbiamo ricostruito.

Infine, la terza tipologia è basata sull'applicazione di una griglia tridimensionale al volto (Datta et al. 2016, p. 35), e sul riconoscimento di alcuni parametri facciali fissi in base a regole e proporzioni date. Questo metodo, attualmente molto usato soprattutto nel caso dei dispositivi portatili, sembra coincidere con il criterio estetico basato sulla geometria e la proporzione delle fattezze.

Ognuno dei tre metodi ha i suoi punti deboli, ma ciò che ci interessa in questo caso è chiederci se la tensione tra modello rappresentazionista ed espressivista possa essere uno strumento metodologico utile a comprendere le premesse teoriche delle strategie utilizzate. A un primo sguardo, come ha mostrato l'immediata corrispondenza messa in luce tra i modelli e i criteri estetici già esposti per valutare la bellezza del volto femminile, alla base di tutti e tre gli approcci si troverebbe un paradigma di carattere chiaramente rappresentazionista. In ogni caso, infatti, si tratta di riuscire

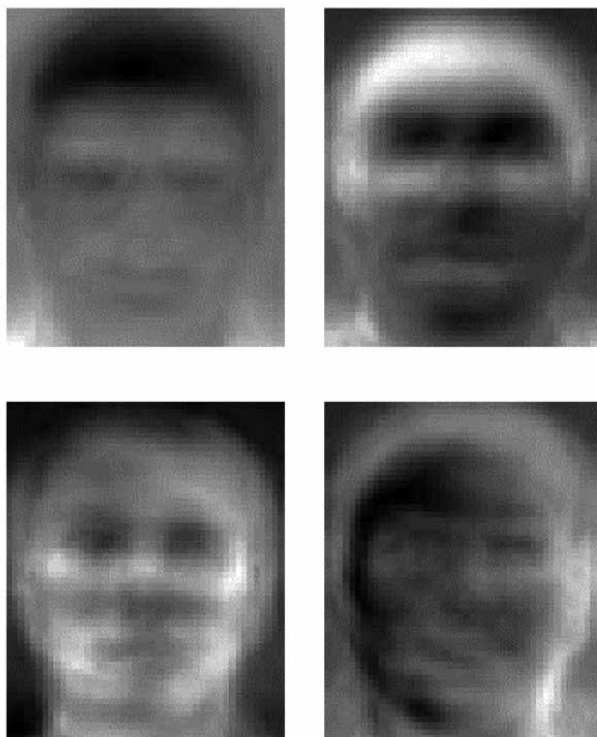
a tracciare una corrispondenza tra l'immagine e un "modello" esteriore rispetto a essa. Ciò che cambia è la precisione del modello, la sua plasticità e le modalità della sua generazione.

Nel momento in cui il criterio di riferimento è esteriore rispetto all'oggetto stesso da identificare e valutare, la possibilità dell'errore diventa strutturale. Questo soprattutto perché è estremamente difficile produrre criteri quantitativi di riconoscimento facciale che rispecchino con precisione la nostra conoscenza intuitiva di cosa costituisce un volto. Proprio per via di questa difficoltà, gli episodi di *misrecognition*<sup>10</sup> o di *false negative*<sup>11</sup> (Austin 2019) a sfondo razziale siano diventati un vero e proprio genere letterario del giornalismo tecnologico degli ultimi anni: dai telefonini che non riconoscono utenti di colore a software per l'archiviazione di immagini che identificano degli individui afroamericani come gorilla (Zhang 2015; Simonite 2018), fino alle perturbanti statistiche riguardanti le diverse performance dei software di *facial recognition* quando messi di fronte a volti appartenenti a etnie diverse (Grother *et al.* 2019). Al tempo stesso, tuttavia, questi casi sono destinati a diventare sempre più rari. La ragione non risiede semplicemente nell'aggiornamento delle tecniche o nel potenziamento delle tecnologie, ma nella natura stessa del *machine learning*, che pur facendo riferimento a modelli, li aggiorna plasticamente e continuamente sulla base del feedback degli utenti. Riprendendo l'analisi appena compiuta, ciò che appare come un modello strettamente rappresentazionalista — e dunque eteronomo — è invece un modello in cui la dimensione normativa di tipo canonico ha già lasciato posto a una normatività di carattere statistico, all'interno della quale — come già rilevato — la differenza tra rappresentazione ed espressione è molto più sfumata, e può essere ricondotta a diversi modi di interpretare e utilizzare la distribuzione di un certo numero di parametri.

Per questa stessa ragione, ad esempio, è possibile ricondurre i software di *face expression recognition* (FEM) allo stesso modello: ciò che cambia è solo il modo in cui l'algoritmo interpreta l'oscillazione di determinati parametri all'interno di modelli statistici in continuo aggiornamento (Huang *et al.* 2019).

10. Si parla di "misrecognition" quando un volto viene identificato, ma associato a un altro volto che non appartiene allo stesso individuo.

11. Un falso negativo è un caso in cui un dispositivo non riconosce un volto, pur avendone uno davanti.



**Figura 4.** Un esempio di Eigenface (Credit: AT&T Laboratories Cambridge).

#### 4.2. *Espressione e rappresentazione nel volto animato. Il caso Inside Out*

Se nel caso dei fenomeni connessi al riconoscimento facciale il problema che si pone è quello di una definizione eteronormativa del volto che ne consenta, per l'appunto, il riconoscimento, nel caso dell'animazione (e a maggior ragione dell'animazione digitale) la questione del volto si pone da sempre in relazione alla rappresentabilità di soggetti non umani. Il mondo dell'animazione, infatti, è luogo di particolare interesse per lo studio dei fenomeni di antropizzazione di oggetti inanimati, animali e persino concetti. Il caso del film Disney Pixar *Inside Out* (2015) offre, da questo punto di vista, un esempio particolarmente interessante nel suo essere un tentativo di sistematica traduzione in termini narrativi della vita della mente, con particolare riferimento alla dimensione emotiva. Joy, Sadness, Anger, Fear and Disgust costituiscono un esempio particolarmente interessante di



**Figura 5.** Edvard Munch (1893-1910) *Skrik*, olio, tempera e pastello su cartone, 91 x 73,5 cm, Nasjonalgalleriet, Oslo.

come il paradigma rappresentativo e quello espressivo si sovrappongono, all'interno di un prodotto culturale che tenta di rappresentare ed esprimere, per l'appunto, un tema tipicamente filosofico quale la vita della mente.

Analizzando i personaggi, una prima considerazione che emerge concerne l'anatomia del volto. In tutti i personaggi, come d'altronde avviene tipicamente in molti casi di prodotti d'animazione, gli elementi del volto sono stereotipati in maniera eccessiva e anormale. Tali elementi, che di per sé appartenerebbero al paradigma rappresentativo, nella misura in cui tentano di personificare (e dunque rappresentare in forma umana) concetti astratti come le emozioni, assumono tuttavia anche una funzione espressiva, proprio in virtù della distorsione delle forme anatomiche. In modo non dissimile a quanto riscontrato in certe forme di arte contem-





Figura 6. Pixar Studios, Bozzetto per il personaggio di Fear nel film *Inside Out* (2015).

poranea (Fig. 5), la distorsione delle componenti facciali è finalizzata all'espressione dell'emozione in questione (Fig. 6), che non vuole essere semplicemente rappresentata, ma "incarnata" in nella figura di una persona. Non si tratta di rappresentare, per esempio, la paura o la tristezza, ma di esprimerne i tratti costitutivi ed essenziali.

D'altro canto, il carattere espressivo è testimoniato anche dall'utilizzo di quelle che, con la fenomenologia sperimentale di Paolo Bozzi, si potrebbero chiamare "qualità terziarie" (Bozzi 1990). Riprendendo la classica distinzione filosofica tra qualità primarie (relative alla quantità) e qualità secondarie (relative alla qualità), Bozzi introduce l'idea, in realtà ripresa dall'opera di John Locke, che vi siano specifiche qualità terziarie (relative all'espressione, per l'appunto) colte dalla nostra percezione del mondo esterno<sup>12</sup>. Tali qualità determinerebbero, per esempio, il fatto che un certo accordo musicale possa essere definito "lugubre" anziché "gioioso", oppure che un dato colore possa essere considerato dall'osservatore come "allegro" o "triste". Tali qualità, naturalmente, sono particolarmente instabili, poiché possono dipendere, anche in maniera considerevole, da elementi di natura sociale e

12. Per una discussione sul tema delle qualità terziarie si veda Forlè (2017).



Figura 7. Pixar Studios, I personaggi di *Inside Out* in una scena del film.

culturale, per quanto i soggetti di volta in volta coinvolti facciano riferimento ad esse come a elementi costitutivi dell'oggetto percepito. La personificazione delle emozioni in *Inside Out*, in tal senso, si associa a una strategia espressiva che gioca precisamente sulle qualità terziarie che i colori giallo (Joy), blu (Sadness), rosso (Anger), viola (Fear) e verde (Disgust) possiedono nella cultura del "lettore modello" (Eco 1985) del film, sebbene con alcune eccezioni. L'emozione "protagonista" Joy, infatti, appare particolarmente "colorata" e ricca di dettagli cromatici rispetto alle sue controparti, dal momento che, per esempio, è l'unica a presentare un colore dei capelli e degli occhi che non è semplicemente un tono più scuro del colore dell'incarnato, oltre che a un abito di colore verde, anch'esso diverso da quello della pelle.

Anche sul piano della rappresentazione, inoltre, Joy sembra differenziarsi dagli altri personaggi, quantomeno per le dimensioni, che la rendono particolarmente adatta ad occupare lo spazio centrale (corrispondente alla sua funzione di leader del gruppo) all'interno delle composizioni. La sua figura anatomica è, in tal senso, rappresentazione simbolica del suo ruolo all'interno delle dinamiche mentali vissute dalla protagonista del lungometraggio e, d'altronde, il suo viso, il colore del suo incarnato, la sua corporatura e la sua identità di genere suggeriscono una più immediata identifi-

cazione con la stessa protagonista, Riley. Non è un caso che lo scopo di Joy sia, letteralmente, quello di rendere felice Riley, ossia di arrivare il più vicino possibile a una piena identificazione con la protagonista, mentre, al contrario, lo scopo degli altri personaggi/emozioni non è lo stesso. Lo scopo di Fear, per esempio, non è quello di rendere paurosa Riley, ma di preservare lei (e la sua felicità) dai possibili pericoli del mondo, mentre il personaggio di Sadness (l'opposto di Joy) non sembra avere uno scopo ben preciso (anche a detta degli altri personaggi) e appare spesso intenzionata a collaborare per la felicità di Riley. I diversi personaggi, dunque, sono espressione di una certa emozione, ma sono anche rappresentazione nella loro funzione di personaggi a tutti gli effetti, che agiscono e si muovono sulla scena.

Anche nel caso di questo film di animazione, il paradigma rappresentativo e quello espressivo non si escludono vicendevolmente, ma tendono a sovrapporsi in una struttura dinamica e dialettica, nella quale, ancora una volta, la differenza tra espressione e rappresentazione tende a sfumare. Veri e propri volti transumani, nel loro tentativo di cogliere attraverso la corporeità umana il mondo interiore delle emozioni, i personaggi di *Inside Out* impiegano sì strategie espressive come l'utilizzo delle qualità terziarie, ma non rinunciano fino in fondo alla rappresentazione, optando per una sovrapposizione di linguaggi diversi, che si coordinano nella struttura narrativa del film.

## 5. Conclusioni

La distinzione concettuale tra un paradigma rappresentationalista e un paradigma espressivista ha consentito di rilevare alcune tensioni di carattere descrittivo e assiologico nel discorso normativo relativo al volto. Grazie a un breve inquadramento storico, abbiamo mostrato come queste tensioni abbiamo trovato espressione in determinati passaggi della storia delle idee estetiche e scientifiche, e come siano state elaborate e sviluppate secondo modalità che si riflettono ancora oggi nell'evoluzione delle nuove tecnologie e nelle tendenze della cultura di massa. I due esempi scelti come casi empirici, infatti, hanno confermato la piena applicabilità di questo modello tensivo alle attuali strategie con cui il volto viene fatto oggetto di analisi e rielaborazione tecnica.

L'obiettivo principale di questo studio era quello di porre le basi teori-

che per una ricerca di carattere storico, che permetta di delineare i tratti fondamentali di una genealogia dei paradigmi normativi relativi all'estetica del volto. Allo stesso tempo, il modello teorico proposto potrebbe costituire un valido punto di partenza per tracciare l'evoluzione della *machine vision*, individuando potenzialità e limiti del cosiddetto "occhio della macchina" (Arcagni 2019).

## Riferimenti bibliografici

- ARTAUD A. (1974) *Van Gogh: Le suicide de la société* (1947), in ID., *Œuvres Complètes*, vol. XIII, Gallimard, Paris, 9-64.
- ARCAGNI S. (2018) *L'occhio della macchina*, Einaudi, Torino.
- AUSTIN A. (2019) *My Phone's Facial Recognition Technology Doesn't See Me, a Black Man. But It Gets Worse*, "USA today", 17.12.2019, disponibile presso il sito <https://eu.usatoday.com/story/opinion/voices/2019/12/17/artificial-intelligence-facial-recognition-technology-black-african-american-column/2664575001/> (ultimo accesso il 15 settembre 2020).
- BOURDIEU P. (2002) "Campo intellettuale, campo del potere e *habitus* di classe", in ID., *Campo del potere e campo intellettuale*, Manifestolibri, Roma, 51-82.
- BOZZI P. (1990) *Fisica ingenua: Oscillazioni, piani inclinati e altre storie: Studi di psicologia della percezione*, Garzanti, Milano.
- BRANDOM R. (2000) *Articulating Reasons: An Introduction to Inferentialism*, Harvard University Press, Cambridge (MA).
- \_\_\_\_\_. (1994) *Making It Explicit: Reason, Representing and Discursive Commitment*, Harvard University Press, Cambridge (MA).
- CANGUILHEM G. (1966), *Le normal et le pathologique*, Presses Universitaires de France, Parigi (trad. it. di D. Buzzolan, *Il normale e il patologico*, Einaudi, Torino 1998).
- CROPPER E. (1976) *On Beautiful Women, Parmigianino, Petrarchismo and the Vernacular Style*, "Art Bulletin", 58/3: 374-94.
- DAGOGNET F. (1992) *Le corps multiple et un*, Les Empêcheurs de penser en rond, Parigi (nuova ed. identica all'originale *Le corps*, Presses Universitaires de France, Parigi 2008).
- DASTON L. e P. GALISON (2007) *Objectivity*, Zone Books, MIT Press, New York, NY.
- DATTA A.K., DATTA M., e BANERJEE P.K. (2016) *Face Detection and Recogni-*

- tion: *Theory and Practice*, CRC Press, Boca Raton, FL.
- DE GIROLAMI CHENEY L. (1998) "Vasari's Interpretation of Female Beauty", in F. Ames-Lewis e M. Rogers (a cura di), *Concepts of beauty in Renaissance Art*, Aldershot and Brookfield, 179-90.
- DELAPORTE F. (2003) *Anatomie des passions : La physionomie en mouvement*, Presses Universitaires de France, Parigi (2<sup>a</sup> ed. Hermann, Parigi 2016).
- ECO U. (1985) *Lector in Fabula*, Bompiani, Milano.
- \_\_\_\_\_. *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano.
- FIRENZUOLA A. (2013) *Opere*, a cura di D. Maestri, UTET, Torino.
- FORLÈ F. (2017) *Qualità terziarie: Saggio sulla fenomenologia sperimentale*, Franco Angeli, Milano.
- FOUCAULT M. (1963) *Naissance de la clinique : Une archéologie du regard médical*, Presses Universitaires de France, Parigi (trad. it. di A. Fontana *Nascita della clinica*, Einaudi, Torino 1998).
- \_\_\_\_\_. (1966) *Message ou bruit ?* (1966), in Id., *Dits et écrits*, Gallimard, Parigi, Vol. I, pp. 557-60 (trad. it. di G. Costa *Messaggio o rumore*, in Id., *Follia e discorso. Archivio Foucault 1: Interventi, colloqui, interviste 1961-1970*, Feltrinelli, Milano 2014, 133-6).
- \_\_\_\_\_. (1999) *Les anormaux: Cours au Collège de France (1974-1975)*, Gallimard, Parigi (trad. it. *Gli anormali: Corso al Collège de France (1974-1975)*, Feltrinelli, Milano 2000).
- GROTHER P., M. NGAN, e K. HANAOKA (2019) *Face Recognition Vendor Test, Part 3: Demographic Effects*, National Institute of Standards and Technology, US Department of Commerce, disponibile presso il sito web <https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/ir/2019/NIST.IR.8280.pdf> (ultimo accesso il 15 settembre 2020).
- HUANG Y. et al. (2019) *Facial Expression Recognition: A Survey*, "Symmetry", 11, 10: 1189.
- LALANDE A. (1926) Voce "Normal", in Id., *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, Presses Universitaires de France, Parigi.
- LERICHE R. (1931) *Recherches et réflexions critiques sur la douleur*, "La Presses Médicale", 3 gennaio 1931.
- MANOVICH L. (2018) *AI Aesthetics*, Strelka Press, Moscow.
- QUÊTELET A. (1871) *Anthropométrie ou mesure des différentes facultés de l'homme*, Muquardt, Bruxelles.
- ROGERS M. (1988) *The Decorum of Women's Beauty: Trissino*, Firenzuola, Lu-

igini and the Representation of Women in Sixteenth-Century Painting, "Renaissance Studies", 2/1: 47-88.

SIMONITE T. (2018) *When It Comes to Gorillas, Google Photos Remains Blind*, "Wired", 01.11.2018; disponibile presso il sito web <https://www.wired.com/story/when-it-comes-to-gorillas-google-photos-remains-blind/> (ultimo accesso il 15 settembre 2020).

TAYLOR C. (1977) *Hegel*, Cambridge University Press, Cambridge, UK.

\_\_\_\_\_. (2016) *The Language Animal: The Full Shape of Human Linguistic Capacity*, Harvard University Press, Cambridge, MA.

TRUJILLO L.D., JANKOWITSCH J., e LANGLOIS J.H. (2014) *Beauty is in the Ease of the Beholding: A Neurophysiological Test of the Averageness Theory of Facial Attractiveness*, "Cognitive, Affective & Behavioral Science", 14: 1061-76.

YANG S., WILHEM A., e LOVELL B.C. (2016), *To Face or Not to Face: Towards Reducing False Positive on Face Detection*, "2016 International Conference on Image and Vision Computing New Zealand (IVCNZ)", Palmerston North, pp. 1-6.

ZHANG M. (2015) *Google Photos Tags Two African-Americans as Gorillas through Facial Recognition Software*, "Forbes", 1.07.2015, disponibile presso il sito web <https://www.forbes.com/sites/mzhang/2015/07/01/google-photos-tags-two-african-americans-as-gorillas-through-facial-recognition-software/#7447d3c6713d> (ultimo accesso il 15 settembre 2020).

## Filmografia

DOCTER P. e R. DEL CARMEN (2015) *Inside Out*, Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, USA.



PARTE II

MASCHERE

PART II

MASKS





# Le forme della maschera: Aspetti semiotici della manipolazione del volto e della plasticità dell'apparenza<sup>1</sup>

REMO GRAMIGNA<sup>★</sup>

ENGLISH TITLE: *The Forms of the Mask: Semiotic Aspects of the Manipulation of the Face and of the Plasticity of Appearance.*

ABSTRACT: The present study explores the place of manipulation within the management of human appearance. It focuses on the theme of the mask thought of as an artificial face and on masking understood as communicative and semiotic phenomenon. Whilst the face is the most important part of the human body where the display of masks occurs, from the semiotic perspective masking takes on a broader meaning, which encompasses a wide and heterogenous range of phenomena, transcending the covering of the human face. What are the functions and types of masks? How does a mask operate and what is its inner mechanism? What is the role of masking in the management of appearance and how does it affect the subject? These are all relevant questions in debating the place of masking in human relations.

KEYWORDS: Artificial Face; Mask; Face Manipulation; Disguise; Deceit

## 1. Introduzione

Oggetto teorico del presente studio è la maschera, intesa come fenomeno comunicativo e semiotico avente ad oggetto la manipolazione dell'appa-

<sup>★</sup> Università di Torino.

1. 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).

renza.<sup>2</sup> Oltre che attuale, il tema del mascheramento è un problema antico che ha radici filosofiche profonde, tanto da essere considerato sia dalle scienze umane che da altre branche del sapere spesso intrecciandosi in modo concordante o discordante. L'interesse per la maschera, dunque, attraversa trasversalmente l'intera storia dell'umanità attirando a sé biasimi e lodi in un dibattito tanto affascinante quanto complesso. Lo studio della maschera non costituisce certamente una novità. E tuttavia studi puntuali, per oggetto, materia e significato, non hanno ancora dato una visione organica e sistematica di questo affascinante ed enigmatico fenomeno (Anati 2012; Casarin, Fornari 2010; Gell 1975; Lévi-Strauss 1975; Marin 1993; Migliore 2008; Proschan 1983; Tonkin 1979).

Tracciare una fenomenologia della maschera è compito di non poca difficoltà perché significa interrogarsi su un concetto polisemico e sviscerare un fenomeno complesso e dai confini incerti. Un tema così carico di connotati magico-rituali non poteva che trovare un posto privilegiato tra le discipline storiche (Belting 2013), etnologiche e antropologiche che ad esso hanno dedicato numerosi studi comparativi e ricerche sul campo. Questo è un fatto significativo in quanto evidenzia una certa disomogeneità tra antropologia culturale e semiotica, non soltanto nei programmi di ricerca e nelle prospettive teoriche, ma anche per quanto riguarda i dati raccolti empiricamente, evidenziando una asimmetria quantitativa tra le due discipline. Rispetto all'antropologia culturale, la semiotica ha dedicato alla maschera un numero molto più esiguo di ricerche, lacuna che non è passata inosservata a chi, all'inizio degli anni ottanta, ha effettuato una prima ricognizione della semiotica della maschera (Proschan 1983, p. 4).

Non si sa bene quale sia l'origine di questo artefatto, ma quel che è certo è che la maschera ha avuto una diffusione capillare in diverse epoche storiche tanto da essere considerata una matrice che accomuna società e culture diverse. Come ha evidenziato Roger Caillois (1981 [1958], p. 21), "È un fatto che tutta l'umanità porta o ha portato la maschera. Questo accessorio enigmatico e senza una destinazione utile è più diffuso che la leva, l'arco, l'arpione o l'aratro. Intere popolazioni hanno ignorato gli utensili

2. Una prima versione di questo saggio è stata presentata nell'ambito della serie degli "Incontri sul senso 2019/2020" organizzati dall'Università di Torino e dedicati al tema *Volti Artificiali nelle Arti, nella Scienza, nella Società*.

più umili e più preziosi, ma conoscevano la maschera”<sup>3</sup>. Una delle prime rappresentazioni della maschera è rintracciabile nell’arte rupestre del paleolitico. Sears A. Eldredge (1996, p. 4), riprendendo le intuizioni di Mircea Eliade, ricorda che in una caverna paleolitica nel sud della Francia è stata ritrovata una pittura rupestre, conosciuta come “Lo Stregone”, considerata come un precursore del mascheramento. Secondo altri studiosi, invece, come per esempio John Brophy (1945, p. 185-6), l’origine di questo oggetto risale all’uso della maschera funebre, ottenuta attraverso l’impressione di argilla o di altro materiale malleabile sulla faccia del defunto subito dopo la morte. Le maschere funebri coprivano il volto intero, venivano preservate nel tempo e a volte erano usate per la creazione di busti.

È evidente, dunque, che vi è una attinenza semantica fra maschera e morte e, fra morte e somiglianza, come ha ben sottolineato lo storico francese Philippe Aries (1980 [1977], p. 296-7)<sup>4</sup>. È proprio l’uso della maschera mortuaria, il cui obiettivo era quello di preservare il viso del defunto dall’inevitabilità della morte, a conferire alla maschera quel carattere di “fissità” o “rigidità” che la contraddistingue. Il processo di “concrezione” e irrigidimento del corpo che consegue alla morte (Grimes 1975, p. 509) rende il volto a-mimico. Questi cenni di carattere storico sono di aiuto per la focalizzazione tematica del presente lavoro. Una delle accezioni di maschera, utile ai fini del nostro studio, chiarisce il nesso maschera-inganno. Maschera, dall’originario significato etimologico del termine *larva*, cioè, viene intesa come “vuoto pseudoreale”, “impronta insostanziale lasciata

3. Una tale affermazione deve trovare ancora una base scientifica supportata dall’analisi dei dati raccolti da etnologi e antropologi culturali. Lo storico delle religioni, Henry Pernet, autore del libro *Mirages du Masque* (1988), invita alla cautela: nonostante sia un oggetto molto diffuso, la maschera non rappresenta però un fenomeno universale.

4. La preservazione del viso del defunto è soltanto una delle funzioni della maschera funebre, le cui origini e la cui storia sono molto più antiche e andrebbero rintracciate nei riti funebri dell’antichità e nelle credenze magiche associate al volto e alla vita nell’aldilà. Per una soddisfacente panoramica di questi usi e costumi si legga Russel Emerson 1891. Nella parte del *Trattato di semiotica generale* (Eco 1975), dedicata ai “modi di produzione segnica” troviamo un breve cenno alla maschera mortuaria come fenomeno semiotico. Eco annovera questo tipo di maschere tra gli esempi tipici delle congruenze o calchi, che definisce come segue: “Punti nello spazio fisico dell’espressione che corrispondono a ciascun punto dello spazio fisico di un oggetto reale” (Eco 1975, p. 321). Per Eco le maschere mortuarie sono congruenze non assolute (in quanto lasciano cadere come non pertinenti molti tratti del volto), sono “eteromateriali” (la maschera mortuaria è formata con una materia che non ha nulla a che vedere con il volto di un uomo) e possono essere falsificate (Eco 1975, p. 321). Rientrano dunque a pieno titolo nel *genus* del segno.

dal morto”, “guscio vuoto” (Florenskij 1977, p. 26), forma fantasmagorica, pura finzione, inganno<sup>5</sup>:

La maschera, o *larva*, è qualcosa che ha una certa somiglianza col volto, che si presenta come volto, che si spaccia per volto, ed è preso per tale, ma che dentro è vuoto, sia nel senso materiale, fisico, sia quanto a sostanza metafisica. (...) Nell'uso della parola (maschera) non dobbiamo badare per niente all'antica destinazione sacra delle maschere e all'accezione corrispondente della parola stessa - *larva, persona, πρόσωπον* ecc., perché allora le maschere non erano tali quali noi le concepiamo, bensì un genere di icone. Quando la sacralità si esaurì e decompose e il sacerdozio addetto al culto si estinse, allora da questo sacrilegio dell'antica religione nacque la maschera nel senso odierno, cioè come inganno intorno a ciò che di fatto non è, mistica superchieria, che perfino nelle circostanze più frivole ha un certo sapore di terribilità.

(Florenskij 1977, p. 26-7).

Dire tutto sulla maschera è un'impresa ardua ed esula dallo scopo di questa ricerca. Personaggi illustri si sono occupati di questo tema, da Freud a Oscar Wilde<sup>6</sup>, da Schopenhauer a Nietzsche<sup>7</sup>. Limiterò, dunque, l'estensione della mia ricerca all'aspetto semiotico della maschera, che è quello che più mi preme<sup>8</sup>. Il titolo di questo intervento evoca il concetto di plasticità dell'apparenza per rendere conto della capacità del volto umano di essere modellato, modificato e trasformato al fine di raggiungere scopi di varia natura<sup>9</sup>. A questo proposito tratterò dei processi di modifica e alterazione dell'apparenza che avvengono come effetto di una manipolazione intenzionale del volto. Boris L. Ogibenin (1975, p. 3-4) ha evidenziato che la maschera include sempre un elemento di deformazione intenzionale dell'apparenza naturale dell'uomo. La natura artificiale della maschera, in quanto artefatto o oggetto prodotto dall'uomo e dalla sua tecnica, inter-

5. Per un approfondimento su questo tema, si rinvia a Schmitt (1984).

6. Le riflessioni di Wilde su questo tema sono molto illuminanti; si legga Wilde 1969.

7. Per una trattazione del tema della maschera in Schopenhauer a Nietzsche, si legga Guriatti 2006, p. 205-32.

8. Sulla stessa linea cfr anche Strauss 1969; Gombrich 1972; Ogibenin 1975; Pollock 1995; Volli 2013.

9. Su ciò si veda anche il concetto di *plastische Kraft*, la forza plastica dell'uomo moderno di cui parlava Nietzsche che, in termini fisionomici, si traduce nella capacità dell'interno di plasmare l'esterno (il volto).

ferisce sul carattere naturale delle cose al fine di modificarne l'apparenza. Come vedremo, la "distorsione della rappresentazione" (Fabbri 2010, p. 8) è uno dei cardini di questo fenomeno.

Come ha scritto Damisch (1982, p. 787), "la maschera, come il volto, non ha niente di 'naturale'. Intesa in senso proprio, partecipa già dell'operazione istitutiva del segno, perché nasconde, in quanto cosa, un'altra cosa. Ogni segno è, poco o tanto, una maschera". L'analogia tra segno e maschera è illuminante. Secondo Louis Marin (1993, p. 2), dal punto di vista teorico, maschera e segno presentano una struttura analoga, essendo entrambi caratterizzati dal duplice tratto della "separabilità" (principio di non identità del segno con sé stesso) e della "ripetibilità". La struttura significante del segno basata su separabilità e ripetibilità si traduce nella maschera come "problematica dell'identità e dell'alterità, del medesimo e dell'altro, e più precisamente di identificazione e differenza, nei loro vari investimenti modali, verità-menzogna, essere-finzione, esibito-nascosto, permesso-proibito, ecc. Da questo punto di vista, la maschera ci appare come l'operatore (o uno degli operatori) di spostamento tra identità e alterità" (Marin 1993, p. 2-3).

## **2. La dialettica maschera-volto**

Il viso è il fulcro visibile della personalità dell'individuo. Fin dai trattati di fisiognomica antica, il volto e il corpo umano sono considerati segni delle caratteristiche dell'anima e del temperamento della persona, per cui si ipotizza che il corpo rifletta alcune caratteristiche psicologiche dell'individuo. Diversi studi empirici hanno dimostrato che il volto gioca un ruolo di rilievo nelle interazioni faccia a faccia. In una conversazione tra due o più interlocutori buona parte dell'attenzione si concentra sul volto dell'altro e l'apparenza gioca un ruolo non secondario nella definizione delle aspettative reciproche che emergono nelle relazioni interpersonali. Escludendo alcune società Orientali dove ancora oggi è in uso il sistema del velo, il viso e le mani sono le uniche due parti del corpo a non essere completamente ricoperte da indumenti<sup>10</sup>. Identità, sesso, età, pigmentazione della pelle,

10. Naturalmente una tale affermazione non deve essere intesa in termini assoluti. Basti considerare l'introduzione delle mascherine chirurgiche, il cui uso è diventato ormai la norma, dopo la diffusione del Covid-19.

stato di salute, emozioni e molte altre informazioni sono riconducibili al volto umano e possono essere inferite da chi lo osserva (Ekman 1978). Non a caso, Jurgen Ruesch (1959, p. 171) definisce il volto come il significante per eccellenza. Vista la centralità che il volto assume nelle relazioni interpersonali, non stupisce che esso sia il *locus* privilegiato della maschera.

La maschera rende il volto irricognoscibile in quanto inibisce il processo di riconoscimento (Gombrich 1972, p. 9) offuscando gli indici informativi del viso. Studiosi di comunicazione e psicologi si sono concentrati sul concetto di informazione come punto di riferimento per lo studio dell'inganno. L'informazione facilita il controllo e la conoscenza conferisce supremazia. La gestione delle informazioni è un fenomeno complesso governato da una logica di occultamento e rivelazione. Mentre la conoscenza reciproca è una precondizione per le interazioni umane (Simmel 1906, p. 441), la condivisione della conoscenza è sempre parziale perché la distribuzione e l'accesso alle informazioni sono disuguali. In presenza di processi ostili, i cui scopi sono in conflitto con obiettivi amichevoli, le informazioni possono essere alterate e offuscate allo scopo di ottenere vantaggi personali, mantenere la supremazia o promuovere altri obiettivi distruttivi. Come notano M. Knapp e M. Comadena (1979, p. 271), l'inganno è pensato come "l'alterazione intenzionale delle informazioni che una persona ritiene essere vere al fine di cambiare in modo significativo le percezioni di un altro da ciò che l'ingannatore pensava che sarebbero state senza l'alterazione". Allo stesso modo, K. Scheibe concepisce gli specchi, le maschere, le bugie e i segreti come "tecniche per la manipolazione delle informazioni" e li considera "i principali dispositivi dell'armamentario strategico" (Scheibe 1979, p. 52). Tali dispositivi operano secondo la logica binaria di rilevamento / occultamento delle informazioni e svolgono diverse funzioni, protettive e/o intrusive.

Nell'immaginario collettivo occidentale, la maschera incarna la presentazione del sé come altro. Essa rappresenta la negazione del volto, l'anti-volto per antonomasia e si identifica con l'artificio, la finzione e la doppiezza: la maschera indica una "seconda faccia" (Grimes 1975, p. 509). Si rivolge all'esterno, è pura esteriorità. Il suo rovescio è il volto che la maschera dissimula, rende ambiguo e confonde. La maschera è fissità, ombra, imperscrutabilità. Da qui il topos teatrale del "levarsi la maschera" per rivelare l'identità nascosta.

Sebbene il volto sia il *locus* privilegiato della maschera, questo primato non va inteso in senso esclusivo. Infatti, non solo si possono contraffare

le fattezze di un viso, ma anche la scrittura, la voce, i sentimenti, o il proprio nome. Perciò, il campo semantico del verbo mascherare abbraccia uno spettro più ampio di fenomeni. Esiste, perciò, una nozione “allargata” di maschera, che va oltre il concetto del volto mascherato e include la globalità della persona e i suoi attributi. Come scrive Grimes (1975, p. 508), “by masking I mean to include what we ordinarily think of as masks, but I also intend to encompass any mode of facial stylization, including make-up and even the expressions we wear”. In questa definizione, andrebbero inclusi non solo i vari tipi di maschere facciali, ma anche altre tecniche di gestione e modifica dell’apparenza del soggetto: cosmetica, trucco e maquillage; abbigliamento e costumi; posture; andatura, attitudine, accenti, intonazione e i modi di esprimersi, le parrucche, la foggia dei capelli e la barba negli uomini così come la chirurgia plastica. Alcune manipolazioni hanno carattere di temporaneità, come appunto la maschera, altre sono permanenti: scarificazioni, tatuaggi, chirurgia plastica (Magli 2013, p. 10)<sup>11</sup>.

La maschera viene usata per vari scopi: magico o rituale (per esempio per raffigurare con efficacia antropomorfa l’essenza divina o demoniaca), bellico (per incutere terrore al nemico), scenico o estetico (per sottolineare con materiale evidenza il carattere e la funzione del personaggio), a scopo di divertimento (come quelli per lo più grotteschi e spesso molto semplificati che si usano per il carnevale) o di travestimento e di inganno. Secondo il dizionario della lingua italiana Devoto-Oli, la *maschera* è “un apparecchio che, applicato sul viso, si presta ad ottenere una contraffazione o semplicemente a renderne impossibile il riconoscimento”, mentre il verbo *mascherare* significa “travestire totalmente o parzialmente con artifici (maschere o costume)”. In questa definizione, il carattere artificiale del mascherare è evidente<sup>12</sup>. Una tale operazione, infatti, presuppone l’utilizzo di mezzi artificiali per travestire in modo totale o parziale il corpo o parti di esso.

Dalla centralità del volto nelle relazioni umane derivano due funzioni strategiche della maschera: (i) la funziona protettiva e quella (ii) invasiva. Secondo lo psicologo Karl E. Scheibe (1979, p. 67), esse si riferiscono ai

11. Per uno sviluppo di questa tematica si legga Le Breton 2010, p. 67-83.

12. Ci si potrebbe chiedere, allora, in che senso la *Haka* è una maschera e che cosa vi sia di “artificiale” nell’impostare la mimica facciale in un certo modo. Se si considera, invece, la qualità di artificialità come una alterazione del volto allo scopo di suscitare un certo effetto nel soggetto che la osserva, allora si può considerare la *Haka* come una maschera.



due campi dell'intelligenza strategica: lo spionaggio e il contro-spionaggio. Per Scheibe (1979, p. 67), l'esempio tipico di maschera come dispositivo di protezione è rappresentato dall'armatura. Sono altrettanti esempi di questo tipo le maschere facciali usate in alcuni sport, le maschere antigas, le maschere d'ossigeno e quelle chirurgiche, così come la maschera che usa il bandito per nascondersi il volto. La maschera ha inoltre la funzione di dispositivo finalizzato a penetrare le difese altrui per avere accesso a nuove informazioni (Scheibe 1979, p. 68). Il cavallo di Troia e il caso dei cattolici che si fingevano Priscillianisti per infiltrarsi nella setta, di cui parla Agostino nel *Contra mendacium*, sono validi esempi illustrativi.

### 3. Travestimento, inganno e semiotica della simulazione

Dal punto di vista di una teoria semiotica generale, Umberto Eco, in un articolo raramente citato, tratta della maschera nell'ambito di una più vasta tipologia dei casi in cui si dice il contrario di ciò che è il caso. Vi sono diversi modi in cui si può dire ciò che non è il caso. Eco (1997, p. 36-9) individua tre categorie che spiegano questo fenomeno:

- Sbagliarsi;
- Ingannare;
- Far finta.

Lo sbagliarsi raggruppa due fenomeni: 1) *misinterpretare*, che ha a che fare con il contenuto, e 2) *confondere una cosa con un'altra*, che invece implica l'espressione. Classico esempio di errore di percezione è quello del bastone che immerso nell'acqua sembra rotto.

La seconda categoria, *ingannare*, comprende, a sua volta, due tipi:

- 2.1. *Mentire*, che è un fenomeno prettamente linguistico ed ha a che vedere con il referente;
- 2.2. *Falsificare*.

È opportuno precisare che Eco include nella categoria dell'inganno anche la *simulazione*. Egli si chiede: «Qual è la differenza tra la maschera di Diabolik (che permette al bandito di simulare di essere un altro) e la

maschera di Pantaleone (che l'attore indossa per gioco e senza pretesa di ingannarci, ma solo per 'far finta' – e far finta di essere qualcuno non è la stessa cosa che fingere di essere qualcuno)?» (Eco 1997, p. 35). Da quanto riportato, si evince chiaramente che esistono due distinte funzioni della maschera. Quella di Diabolik è una forma di inganno che appartiene alla categoria della simulazione in quanto permette al bandito di simulare di essere un altro. La simulazione, infatti, è forma non-verbale di inganno che si attua attraverso il comportamento ed il travestimento. La maschera di Diabolik non ha solo valenza semantica, ma ha anche effetti pratici del segno sul destinatario e, dunque, valore pragmatico.

Diverso è, invece, il caso della maschera teatrale. Essa non è usata per ingannare, ma per *far finta* di essere un altro. Secondo Eco la finzione fonda su una convenzione; il *far finta* non è una vera e propria forma di inganno, ma è un para-inganno. Quindi, il *far finta* non intende ingannare e pertanto non ha la dimensione pragmatica dell'inganno. Il *far finta* include fenomeni vari, dalle maschere teatrali alla finzione narrativa, dai controfattuali, alle simulazioni modellistiche e alle simulazioni pro-tensive (Eco 1997, p. 137).

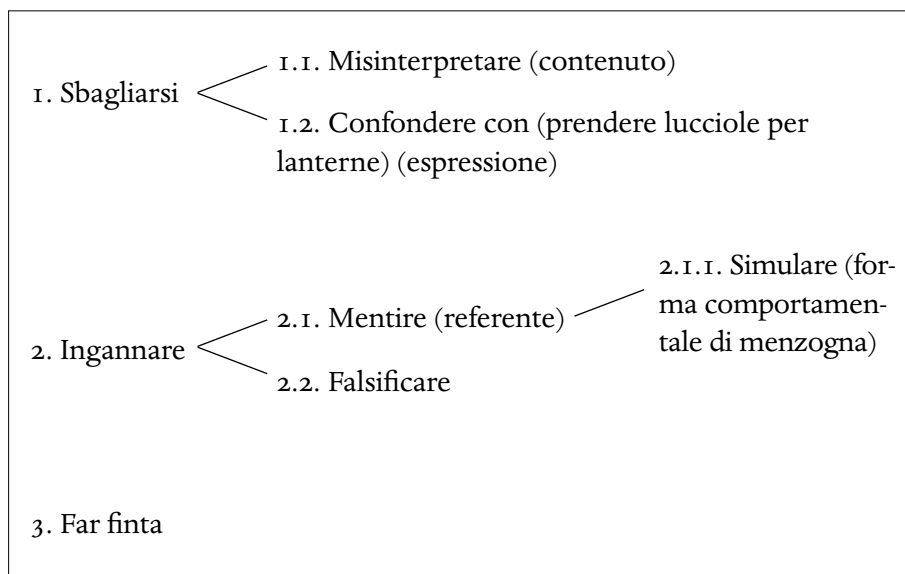


Tabella 1. Tipologia dei casi in cui si dice ciò che non è il caso (adattata da Eco 1997, p. 34).

La distinzione tra “simulazione” e “dissimulazione” è un denominatore comune nella trattazione dell’inganno. Questa macro-distinzione è servita come base per discernere due grandi modalità di ingannare, una orientata alla logica della segretezza e l’altra alla rivelazione. Il significato del termine latino *simulatio* è complesso e la sua lunga e ricca storia semantica richiederebbe maggiore spazio di approfondimento. Simulare deriva da *similis* (“simile”) e significa rendere qualcosa di simile, “fingere” cioè che non è, “pretendere”. Dissimulare, al contrario, deriva da simulare con l’aggiunta del prefisso e indica un significato contrario e negativo. Dissimulare, infatti, significa “rendere qualcosa irriconoscibile”, “nascondere”, “occultare”. Il termine latino *simulatore* richiama la parola greca *hypocrita*. Nonostante esista una corrispondenza semantica tra queste due parole, la loro connotazione è diversa. Mentre il significato del greco *hypocrita* significava “attore” e aveva una connotazione alquanto neutra, i termini latini *simulo/simulatio/simulatore* hanno progressivamente assunto una connotazione negativa e un significato morale all’interno della tradizione biblica e cristiana. Un *simulatore* è una persona che finge ostentatamente di avere virtù che in realtà non possiede (Portalupi 2004, p. 448). Nella *Summa Theologiae*, Tommaso d’Aquino discute il problema della dissimulazione e spiega il significato di *hypocrita* citando sia Isidoro che Agostino. L’ipocrisia, per l’Aquinata, consiste nell’apparire diverso da quello che si è, cioè, nell’agire in modo da «sembrare ciò che non si è». Tommaso d’Aquino definisce l’ipocrisia come «una sorta di dissimulazione con cui un uomo simula un carattere che non è il suo» (D. III, A. 3, c.). Si tratterà allora di smascherare vizi travestiti da virtù.

Torquato Accetto nel suo *Della dissimulazione onesta*, definisce la “simulazione” come apparire ciò che non si è e la “dissimulazione” come non apparire ciò che si è: “La dissimulazione è un’industria di non far vedere le cose come sono. Si simula quello che non si è, si dissimula quello ch’è”. Analogamente, Francis Bacon ha indicato la simulazione e la dissimulazione fra le strategie del nascondersi e svelarsi:

There be three degrees of this hiding and veiling of a man’s self. The first, closeness, reservation, and secrecy; when a man leaveth himself without observation, or without hold to be taken, what he is. The second, dissimulation, in the negative; when a man lets fall signs and arguments, that he is not that he is. And

the third, simulation in the affirmative; when a man industriously and expressly feigns and pretends to be that he is not.

(Bacon 1838, p. 387)

Se l'inganno si basa sulla dicotomia nascondere / mostrare, la simulazione e la dissimulazione possono essere rispettivamente pensate come le due facce dell'inganno. Mentre la dissimulazione è segreta, tende ad occultare il reale, e "il suo compito è nascondere o almeno oscurare la verità", la simulazione è manifesta, tende a mostrare il falso, e "il suo compito è di prendere, rappresentare, professare una menzogna" (Whaley 1982, p.183)<sup>13</sup>. Ciò che è importante sottolineare è che la simulazione e la dissimulazione spesso avvengono in sincronia e che entrambe operano attraverso una pletera di dispositivi e operazioni. Whaley individua tre modi per dissimulare e tre per simulare, uno essendo la controparte dell'altro. Si può nascondere il reale "rendendolo invisibile" (*mascherare*), "camuffando" (*riconfezionare*), "confondendo" (*abbagliare*). Mostrare il falso può essere fatto "imitando una cosa con un'altra" (*imitare*), "mostrando un'altra realtà" (*inventare*), "distogliendo l'attenzione" (*ingannare*) (Whaley 1982, p.185).

Il binomio simulazione / dissimulazione può essere spiegato anche interpretando queste due strategie in base alla loro qualità additiva o sottrattiva. Guillaume L. Duprat (1903) è molto esplicito a questo proposito. Egli designa l'inganno come un suggerimento di errore perché mira alla "produzione in un altro di una rappresentazione senza valore oggettivo o di un giudizio che non potrebbe essere confermato dall'esperienza" (Duprat 1903, p. 16). Secondo Duprat (*ibidem*, p. 23) la simulazione funziona per addizione, mentre la dissimulazione funziona per sottrazione. Egli definisce queste due modalità di inganno o suggestione di errore «suggestione positiva» (simulazione) e «suggestione negativa» (dissimulazione). La simulazione aggiunge elementi alla rappresentazione accurata della realtà in una varietà di modi, per invenzione, per esagerazione o inventando completamente le cose. È possibile aggiungere attributi a persone, fatti, eventi e situazioni. Secondo Duprat (*ibidem*, p. 16) i modi in cui opera la simulazione sono raggruppati in quattro sottocategorie: 1) "attribuzione illegittima"; 2) "addizione"; 3) "ricombinazione"; 4) "pura finzione". La dissimulazione, invece, comprende il rifiuto, la soppressio-

13. "Its task is to pretend, portray, profess an intended lie"; tutte le traduzioni in italiano sono mie.

ne, l'attenuazione, la negazione, e la falsa testimonianza. In sintesi, la simulazione aggiunge elementi alla vera descrizione della realtà, mentre la dissimulazione sopprime elementi che dovrebbero essere inclusi nella vera rappresentazione di essa.

#### 4. Il volto-maschera: la smorfia dei Maori neozelandesi e la danza *Haka*

A questo punto, vorrei richiamare la distinzione tra senso proprio e senso figurato della maschera, per poi, infine, soffermarmi su un esempio. A tale proposito, rimando a César Du Marsais, che nel suo *Des Tropes* distingue due sensi della parola "maschera":

Maschera in senso proprio significa una specie di copertura di tela cerata o di qualche altro materiale che ci si mette sulla faccia per travestirsi o per difendersi dalle intemperie. Non è in questo senso proprio che Malherbe prendeva il termine maschera quando diceva che a Corte ci sono più maschere che visi: maschere ha qui un senso figurato e sta per persone nascoste, per coloro che celano i loro veri sentimenti, che si manipolano, per così dire, la faccia e assumono espressioni a indicare uno stato dell'animo e del cuore tutto diverso da quello in cui si trovano realmente.

(Du Marsais 1730 [1775], p. 27-8).

Una simile scomposizione e ricomposizione del volto è il principio che è alla base dell'arte del cortigiano come di quella dell'attore. È ad opera di Georg Christoph Lichtenberg, professore di fisica all'università di Gottinga, che la trasformabilità cameleontica del volto viene messa in primo piano. Contestando la precedente tesi di Lavater, secondo cui era meglio attenersi allo studio dei tratti fissi del volto, Lichtenberg esalta i tratti mobili. Così scrive nel testo *Sulla fisiognomica. Contro i fisionomi* (1991 [1778]): "A mio avviso vanno invece ampiamente privilegiati i tratti mobili del volto, che indicano e annoverano non soltanto i movimenti patognomici, involontari, ma anche i movimenti volontari della simulazione" (Lichtenberg 1991, p. 130). Il volto, dunque, si fa veicolo di un agire strategico e dissimulatorio<sup>14</sup>.

14. Questo punto meriterebbe uno studio a parte. Per un approfondimento sull'argomento, si rimanda a Gurisatti 2014, p. 205-19.

In alcune occasioni, il volto può diventare esso stesso maschera assumendo un effetto maschera attraverso le alterazioni intenzionali della mimica facciale. Volendo approfondire il concetto del *volto-maschera*, che trovo interessante, per semplificare farò l'esempio della smorfia dei Maori neozelandesi e della danza *Haka*. Essa illustra bene anche la funzione deterrente della maschera. Il record di vittorie degli *All Blacks* è, infatti, degno di nota.

Prima di ogni incontro internazionale, i giocatori della nazionale neozelandese, noti al pubblico come gli *All Blacks*, eseguono una danza rituale di gruppo, denominata *Haka*. La danza *Haka* è tipica della cultura Maori, una cultura forte e pulsante. *Haka* è una danza molto potente e un canto di forza. Tradotto letteralmente, il termine *haka* significa “respiro di fuoco”. Tradizionalmente questa danza veniva usata per incanalare l'energia di gruppo nel momento in cui si verificava un conflitto fra tribù. La danza dimostrava la forza e il potere di una tribù e la prontezza a combattere qualora il nemico decidesse di attaccare. Essa, dunque, aveva una funzione deterrente contro il nemico. La tribù che eseguiva la danza nel modo più potente avrebbe sconfitto l'avversario che abbandonava il campo di battaglia prima di combattere, evitando così lo scontro fisico<sup>15</sup>. Oggi questa danza ha assunto una nuova connotazione migrando da un contesto all'altro — da un contesto tradizionale a quello sportivo — ed è diventata il biglietto da visita degli *All Blacks* che l'hanno resa famosa in tutto il mondo.

Tra gli elementi caratterizzanti la danza *Haka* come rito preparatorio che viene eseguito prima di ogni partita di rugby, oltre ai movimenti sincronizzati del corpo, alla musica, al canto e alle parole pronunciate, senz'altro appaiono prevalenti i gesti e, in modo particolare, i movimenti del volto (Fig. 1).

Caratteristiche distintive di questa performance sono, infatti, due espressioni facciali: la dilatazione degli occhi (detta *Pu'kana*), e la “linguaccia” (detta *Whetero*), cioè, la presentazione all'avversario della sporgenza della lingua (Fig. 2). Queste due espressioni si combinano contemporaneamente sulla faccia dei giocatori dando vita ad un volto-maschera, la smorfia tipica degli *All Blacks*. Lo sporgere della lingua ha un antico significato simbolico che indica assoluta mancanza di paura e dimostra la mentalità guerriera

15. Per uno studio del significato della danza *Haka* nella cultura Maori, si legga Kāretu 1993. Il tema della funzione sociale della rabbia come simulazione degli effetti di uno scontro ricorre nella psicologia evoluzionistica, che l'attribuisce in primis agli animali non-umani.



Figura 1. Il volto-maschera. Alcune espressioni facciali tipiche degli All Blacks durante la danza Haka.

dei Maori (Fig. 3). Anche la dilatazione delle pupille e l'alzare le sopracciglia sono indici molto significativi. Secondo Charles Les Brun, autore delle celebri *Conférences sur l'expression*, i movimenti delle sopracciglia sono un importante indicatore delle emozioni e delle passioni umane.

L'esempio in questione è particolarmente saliente in quanto mostra come il volto stesso del soggetto produce un effetto maschera attraverso la cosciente alterazione di alcune espressioni facciali. È opportuno sottolineare che gli *All Blacks* ostentano la loro smorfia agli avversari, destinatari di una comunicazione non-verbale di non facile decifrazione soprattutto se estranei alla cultura Maori. Possiamo considerare la smorfia esibita nella danza *Haka* un vero e proprio "emblema facciale" (Johnson, Ekman, Friesen 1975; Ekman 1978), cioè un veicolo segnico facciale il cui processo di significazione è conscio e intenzionale. Sebbene le alterazioni del volto avvengono ogni qualvolta si mangia, si beve, si parla o si sbadiglia, soltanto le distorsioni del volto associate a forti emozioni di rabbia, gioia, paura, e dolore si possono considerare distorsioni facciali in senso proprio (Brophy 1962, p. 132). Sin dagli studi di C. Darwin e Wallas, più recentemente ripresi da P. Ekman, è evidente che vi è uno stretto legame tra espressioni facciali ed emozioni.

A differenza delle espressioni delle emozioni che hanno carattere spon-



**Figura 2.** La tipica dilatazione degli occhi e la “linguaccia” di uno dei giocatori degli All Blacks.

taneo, nella fattispecie della danza *Haka* degli *All Blacks* si tratta di distorsioni facciali espresse intenzionalmente, si potrebbe dire, simulate, allo scopo di suscitare un effetto deterrente sull'avversario. Come ha evidenziato Paolo Fabbri (2010, p.8), quando si parla di maschere all'interno del più vasto fenomeno del camouflaging, è bene porsi la questione dei modi di produzione segnica, che, accanto alla dimensione della rappresentazione, è uno dei fattori chiave della manipolazione dell'apparenza. Riprendendo la distinzione elaborata da R. Jakobson tra segni “organici” e segni “strumentali”, possiamo considerare la smorfia *Haka* come segno organico vivo, in quanto si tratta di “segni prodotti ad hoc da alcune parti del corpo umano sia direttamente che per mezzo di appositi strumenti” (Jakobson 1971[1968], p. 702)<sup>16</sup>.

Tuttavia, la vera chiave interpretativa per svelare il raffinato meccanismo di questo tipo di maschera consiste, a mio parere, nel considerare la smorfia *Haka* come una ipertrofia intenzionale dei tratti mimici del volto. La dilatazione delle narici, la smisurata apertura della bocca, l'amplificare la dimensione del corpo in modo smisurato attraverso i gesti sono chiari

16. “The signs ad hoc produced by some part of the human body either directly or through the medium of special instruments” (Jakobson 1971[1968]: 702).



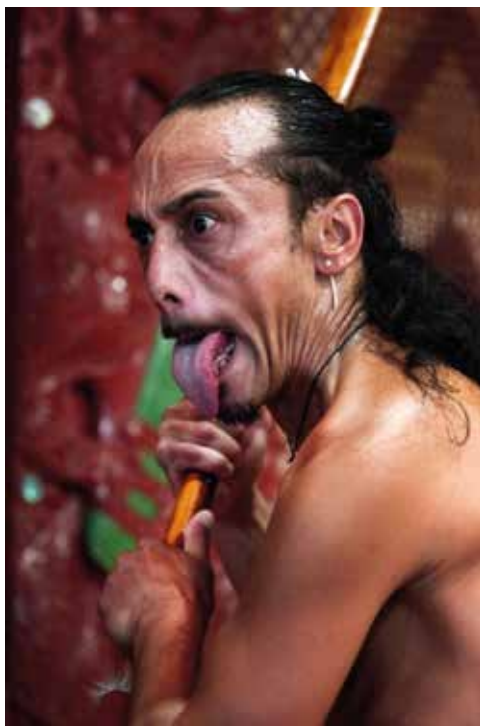


Figura 3. La presentazione all'avversario della sporgenza della lingua.

indici della intensificazione dei tratti somatici. La smorfia *Haka* è in realtà una caricatura del volto. Questo è un aspetto fondamentale in quanto illumina il meccanismo che sta alla base della maschera in generale, come ha ben evidenziato Ogibenin: «È importante che la maschera come strumento di isolamento e alienazione si basi, nella maggior parte delle culture conosciute in cui viene utilizzata, sulla modalità generale dell'ipertrofia delle costanti fisiche del volto umano, e non su quella della sua modifica, in cui l'elemento reale del corpo umano sarebbe simbolicamente diminuito o ridotto. Piuttosto, l'intensificazione dell'aspetto e degli elementi del corpo umano si verifica nelle maschere»<sup>17</sup>. L'intensificazione e l'esagera-

17. "It is important that the mask as an instrument of isolation and alienation is based, in the majority of known cultures in which it is used, on the general mode of the hypertrophying of the physical constants of the human face, and not on that of its modification, in which the actual element of the human body would be symbolically diminished or reduced. Rather, intensification of the appearance and elements of the human body occurs in masks".

zione dei tratti del volto accomuna la maschera al clown, figura spesso relegata alla periferia della semiosfera. Come ha notato con perspicacia M. Bakhtin (1968, p. 40), “parodie, caricature, smorfie, posture eccentriche e gesti comici derivano dalla maschera”.

## 5. Conclusioni

Nel presente studio, più che trattare della maschera come artefatto, oggetto o concetto, si è fatto riferimento alla fenomenologia del mascheramento come categoria generale, ossia un insieme di fenomeni eterogenei con un denominatore comune: la manipolazione dell'apparenza. Abbiamo visto che la maschera altera, cancella, accentua o sopprime i tratti del viso. Si è trattato, dunque, di pensare la maschera oltre la maschera, cioè di superare i confini di un concetto troppo spesso appiattito nella sua dimensione materiale e formale della maschera come artefatto. Ci siamo soffermati, invece, sui presupposti e i meccanismi raffinatissimi del suo funzionamento — il *fare* della maschera — prescindendo dalle caratteristiche e varietà formali, materiali e culturali dell'artefatto, senz'altro utili per studi di carattere antropologico-comparativo.

La prospettiva di ricerca qui assunta, ci ha portato a riformulare la nozione di maschera come dispositivo (nel senso Foucaultiano del termine) di copertura del volto, verso uno sviluppo teorico che tende a superare la dialettica volto-maschera per abbracciare una definizione più ampia. Molto esplicito a questo riguardo è Hubert Damish (1979, p. 783) che ha scritto: «il termine ‘maschera’ assume allora la funzione non più solo di un concetto, relativo ad una classe di oggetti, ma di una vera categoria critica». Come ha evidenziato la discussione sulla smorfia nella danza Maori, il viso stesso può, attraverso l'uso strumentale dei tratti mimici del volto — l'ipertrofia e l'intensificazione dei tratti somatici del viso — incarnare una maschera.

La ricerca ha delineato due forme della maschera, *la maschera-volto*, intesa come simulazione e inganno e il *volto-maschera*, cioè la capacità del volto umano di farsi esso stesso maschera<sup>18</sup>.

18. Le idee che ho esposto in merito alla fenomenologia della maschera non avrebbero potuto nascere senza gli stimoli ricevuti durante le conversazioni e i seminari tenutesi con il prof. M. Leone.

## Riferimenti bibliografici

- ACCETTO T. (1641 [1997]) *Della dissimulazione onesta*, Einaudi, Torino.
- ANATI E. (2012) *Maschere*, Atelier, Capo di Ponte.
- AQUINAS ST. THOMAS (1971). *Summa Theologiae*, Cambridge University Press, Cambridge.
- ARIES P. (1977) *L'homme devant la mort*, Editions du Seuil, Parigi (trad. it. M. Garin, *L'uomo e la morte dal Medioevo a oggi*, Laterza, Roma-Bari, 1980).
- BACON F. (1838) *The Works of Francis Bacon*, vol. VI, a cura di J. Spedding. Londra, Longman.
- BAKHTIN M. (1968) *Rebelais and his World*, MIT Press, Cambridge, MA.
- BELTING H. (2013) *Faces: Eine Geschichte des Gesichts*, C.H. Beck, Monaco di Baviera.
- BROPHY J. (1945) *The Human Face*, Londra, George G. Harrap & Co.
- CAILLOIS R. (1958) *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Gallimard, Parigi (trad. it. L. Guarino, *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981).
- CASARIN C. E FORNARI D. (2010) *Eстетiche del camouflage*, et al. Edizioni, Milano.
- DAMISCH H. (1979) "La maschera", in *Enciclopedia Einaudi*, vol. 8, 776-94.
- DU MARSAIS C. (1775) *Des tropes, ou des diférences sens dans lequeles on peut prendre un même mot dans une même langue* (1730), Brocas, Parigi.
- DUPRAT G.-L. (1903) *Mensonge: Étude de psycho-sociologie pathologique et normale*, Felix Alcan, Parigi.
- DURANDIN G. (1972) *Les fondements du mensonge*, Flammarion, Parigi.
- ECO U. (1975) *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.
- \_\_\_\_\_. (1997) "Dire il contrario", in M.A. Bonfantini (a cura di), *Menzogna e Simulazione*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 33-43.
- ELDRIDGE S.A. (1996) *Mask Improvisation for Actor Training & Performance: The Compelling Image*, Northwestern University Press, Evanston, IL.
- EMERSON E. RUSSEL (1891) *Masks, Heads, and Faces*, Boston e New York, Houghton Mifflin & Co.
- EKMAN P. (1978) "Facial Signs: Facts, Fantasies, and Possibilities", in T.A. Sebeok (a cura di), *Sight, Sound, and Sense*, Indiana University Press, Bloomington, IN, 124-56.
- FABRI P. (2010) "Strategie del camouflage", in C. Casarin e D. Fornari (a cura di), *Eстетiche del camouflage*, et al. Edizioni, Milano, 8-20.
- FLORENSKIJ P. (1977) *Le porte regali: Saggio sull'icona*, Adelphi, Milano.

- GELL A. (1975) *Metamorphosis of the Cassowaries*, Humanities Press, Atlantic Highlands, NJ.
- GOMBRICH E.H. (1972) "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and Art", in Id., J. Hochberg, e M. Black (a cura di ) *Art, Perception, and Reality*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, MD 1-46.
- GRIMES R.L. (1975) *Masking: Toward a Phenomenology of Exteriorization*, "Journal of the American Academy of Religion", 43, 3: 508-516.
- GURISATTI G. (2006) *Dizionario fisiognomico: Il volto, le forme, l'espressione*, Quodlibet, Macereta.
- JAKOBSON R. (1971) "Language in Relation to Other Communication Systems" (1968), in Id., *Selected Writings*, Volume 2: *Word and Language*, Mouton, L'Aia e Parigi, 697-708.
- JOHNSON G.H., P. EKMAN e W.V. FRIESEN (1975) *Communicative Body Movements: American Emblems*, "Semiotica" 15, 4: 335-53.
- KĀRETU T.S. (1993) *Haka! The Dance of a Noble People. The Thou o Te Whenua Rangatira*, Reed, Wellington, NZ.
- KNAPP M. e N. COMADENA (1979) *Telling Like It Isn't: A Review of Theory and Research on Deceptive Communications*, "Human Communication Research", 5, 3: 270-85.
- LAVATER J.C. e G.C. LICHTENBERG (1991) *Lo specchio dell'anima: Pro e contro la fisiognomica; un dibattito settecentesco*, a cura di G. Gurisatti, Il poligrafo, Padova.
- LE BRETON D. (2010) "Antropologia del volto: frammenti", in D. Vinci (a cura di), *Il volto nel pensiero contemporaneo*, Il Pozzo di Giacobbe, Trapani, 2010, 67-83.
- LÉVI-STRAUSS C. (1975) *La Voi des masques*, Edition d'Art Albert Skira, Ginevra.
- LICHTENBERG G.C. (1991) *Contro la fisiognomica*, trad. it. G. Gurisatti, in J.C. Lavater e G.C. Lichtenberg, *Lo specchio dell'anima: Pro e contro la fisiognomica; un dibattito settecentesco*, a cura di G. Gurisatti, Il poligrafo, Padova, 179-88.
- MAGLI P. (2013) *Pitturare il volto: Il trucco, l'arte, la moda*, Marsilio, Venezia
- MARIN L. (1993) *Masque et portrait*, Documents de Travail et pré-publications, 136-137, Università di Urbino, Urbino.
- MIGLIORE T. (2008) "L'efficacia del segreto: Strategie del mimetismo tra natura, guerra e arti", in Id. (a cura di), *Argomentare il visibile: Esercizi di retorica dell'immagine*, Esculapio, Bologna, 223-31.

- OGIBENIN, B.L. (1975) *Mask in the Light of Semiotics: A Functional Approach*, "Semiotica", 13, 1: 1-10.
- PERNET H. (1988) *Mirages du Masque*, Labor et Fides, Ginevra.
- POLLOCK D. (1995) *Masks and The Semiotics of Identity*, "The Journal of the Royal Anthropological Institute", 1, 3: 581-97.
- PORTALUPI E. (2004) *L'ipocrisia secondo Tommaso d'Aquino: Analisi dei lemmi hypocrisis e hypocrita*, "Sacris Erudiri", 43: 427-508.
- PROSCHAN F. (1983) *The Semiotic Study of Puppets, Masks, and Performing Objects*, "Semiotica", 47, 1-4: 3-44.
- RUESCH J. e W. KEES (1959) *Nonverbal Communication: Notes on the Visual Perception of Human Relations*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, CA.
- SCHEIBE K.E. (1979) *Mirrors, Masks, Lies, and Secrets: The Limits of Human Predictability*, Praeger, New York, NY.
- SCHMITT J-C. (1984) *Les masques, le diable, les morts dans l'Occident medieval*, Documents de Travail et pré-publications, 136-37, Università di Urbino, Urbino.
- SIMMEL G. (1906) *The Sociology of Secrecy and Secret Societies*, "American Journal of Sociology" 11, 441-98.
- STRAUSS A.L. (1969) *Mirrors and Masks. The Search for Identity*, Robertson, Londra.
- TONKIN E. (1979) *Masks and Powers*, "Man" 14, 237-48.
- URBAN G., J.W. HENDRICKS (1983) *Signal Functions of Masking in Amerindian Brazil*, "Semiotica", 43, 1-4: 181-216.
- VOLLI U. (2013) *Riflessione e trascendenza di una maschera*, in M. LEONE e I. PEZZINI (a cura di), *Semiotica delle Soggettività – Per Omar*, ["I saggi di Lexia", 11], Aracne, Roma, 265-78.
- WHALEY B. (1982) *Toward a Theory of Deception*, "Journal of Strategic Studies", 5, 1: 178-92.
- WILDE O. (1969) "The Truth of Masks" in R. Ellmann (a cura di), *The Artist as Critic: Critical Writings of Oscar Wilde*, Random House, New York, NY.

# Elusive Masks: A Semiotic Approach of Contemporary Acts of Masking<sup>1</sup>

FEDERICO BIGGIO and VICTORIA DOS SANTOS<sup>\*2</sup>

TITOLO IN ITALIANO: *Maschere elusive: Un approccio semiotico ai mascheramenti contemporanei.*

ABSTRACT: Elusive masks made by artists, designers, and creative citizens are more and more worn during urban protests in order to elude facial recognition software used for mass surveillance programs. The present article discusses some of the semiotic functioning of elusive masks, starting from an exploration of the concept of 'mask' and its ritualistic collective functions maintained in contemporaneity. This will allow to analyse some cases studies according to the first Peircean trichotomy, that of the sign in itself, with the aim of understanding how masks respond to facial recognition systems in urban contexts. The correlation between the natural and the artificial face is also considered, paying particular attention to the transformations originated by these masks, as an expression of resistance tactics against such computational surveillance tactics.

KEYWORDS: Mask; Anti-Surveillance; Facial Recognition; Elusion; Ritual

\* University of Turin.

1. This article is the product of an investigation carried on in the framework of the initiative "Doctoral Scholarships" of the Excellence Department, Philosophy and Educational Sciences, University of Turin, Italy, 2019-20.

2. Chapters 2 and 5 were written by Victoria Dos Santos; chapters 3, 4, and 6 were written by Federico Biggio. Introduction and conclusions were written by both authors.

## 1. Introduction

Facial recognition technologies are becoming more and more common, not only in preventing strangers from unlocking personal devices or acquiring users' private information — as in the technologies developed by companies such as Apple and Amazon<sup>3</sup> — but also in monitoring citizens, as commonly done by corporations and governmental agencies.

In the contemporary scenario, facial recognition is an emerging sharpening tool where a vast number of strategies are deployed by authorities against dissidents, protesters, terrorists or other possible threats to power maintenance. It works by capturing the images of people's faces, focusing on the formal traits characterizing them. Artificial intelligence algorithms then analyse such faces, combining biometric information with existing databases. In this context, where thousands of cameras are watching people and sending their data to be analysed and remitted, it is hard to underestimate both the power of such technologies and the complex systems of representation emerging from digital advances and from the incessant current sign production.

The massive use of these automated technologies led to the birth of anti-surveillance actions against authorities' strategies. In Hong Kong, for example, protests have arisen against the use of surveillance technologies by the central government. This and other similar scenarios coincide with the popularization of biometric art, allowing activists to perform and rewrite the act of recognition, in order to make visible such policies of control and “critically reflect upon the most advanced science and technology about the face today” (Schiller 2020).

In different cases, the work of such artists generates facial masks to be used during protests and which are able to *elude* surveillance software. For this reason, the analysis proposed by this contribution is focused on the description of the semiotic functioning of contemporary devices working as masks, which, instead of simply hiding the wearer's face, emphasize the act of concealment by making a political statement about governmental and corporate surveillance in public spaces.

These elusive masks, based on artistic writings of the natural face, are designed by simply adding objects or other elaborate mechanisms to the

3. Specifically iPhone Face ID and Amazon Rekognition.

face, in order to prevent the identification by facial recognition software. Citizens who chose to wear them aim at transmitting a group idea: that of remaining unknown, but only to the surveilling computational interlocutor. Therefore, these masks allow subjects to protect themselves from “not being identified” rather than from “being seen” from other citizens.

In the first section of this paper, a brief analysis of the idea of ceremonial or theatrical masks — those holding a ritualistic scope — will be carried out. The goal is to offer a wider look of why, in contemporaneity, these objects still possess a ritual nature: that of transforming the wearer’s face, as a common and collective act within a particular group of people. In a general way, a mask can be understood as a versatile cultural device, intimately connected to performances of artistic, theatrical and ritualistic natures (Turner 1982). Depending on the scope, a mask can have one or these three functions at once, possessing religious and social significances. Examples can be found in funerals, rituals of initiation, the invocation of a deity or the worship of an ancestor.

Masks in contemporary performances of elusion do not follow traditional cultural or religious aims. Instead, the ritual function of anti-surveillance protests is linked to the exhibition itself, which is close to the mask’s theatrical background. We can refer to a ritualistic use of the mask, when it carries out aesthetical and symbolic contents in performative acts, and conceive it as an object whose make-believe nature becomes a means of transgressing boundaries (Napier 1986). Nowadays, however, the purpose of such artifacts is more correlated to remote viewing rather than for the benefits of subjective and transformational experiences (Merrill 2004).

In the second section of the paper, the scope is towards the understanding of the dialogic function of masks worn by protesters. In our view, masks are not only to be considered as functional devices, responding to the wearers’ need of not being recognized. They are rather communication artifacts through which it becomes possible to establish a polemical dialogue with the authorities. The third and fourth section will focus in the analysis of the semiotic functioning of elusive tactics, according with De Certeau’s philosophy and, secondly, to analyze masks as dialogical devices able to establish a communicative space between wearers, and thus citizens, and the artificial interlocutor, the surveillance camera.

In the fifth section, some of the most outstanding anti-surveillance masks are analysed and categorized into three groups, proposed in the



frame of this article: masks that deform, masks that confuse and masks that invoke. This review is carried out through the semiotic categories of Charles Sanders Peirce, belonging to the first trichotomy of the sign in itself: Qualisign, Sinsign and Legisign and to the various ways in which masks can respond to surveillance technologies. The last part of the article will allow to visualise, by the use of Greimas' semiotic square, the opposition between human wearers and artificial cameras and also to draw, into a coherent structure, the elusive *tactics*. We can therefore understand the ways in which the natural face of the wearer is manipulated, concealed and artificialized, with the scope of hiding the identity through three ways: camouflage, protection and facial denial.

## 2. Contemporary masks

The mask, — in greek *pròsopon*<sup>4</sup>, meaning in front of the other's eyes — can be understood as “a quintessential example of the psychological expression of the human being”<sup>5</sup> (Martin 2011, p. 722), serving several important purposes in ancient and mother societies, but with different meanings across cultures (Mack 2013). Donald Pollock suggests that the mask, as a powerful semiotic tool, is a technique “for transforming identity, either through the modification of the representation of identity, or through the temporary — and representational — extinction of identity” (Pollock 1995, p. 584). The mask works, according to Pollock, by concealing or modifying the conventionalized signs of the self, in order to present other values that would represent the “transformed” subject or a completely different entity.

Similar considerations are proposed by Anthony Sheppard, for whom masks are “double in function, signification, and experience, serving simultaneity as tools for disguise and as markers of identity” (Sheppard 2001, p. 25). Patrizia Magli (Magli 2013) argues that masks tend to delete the

4. Etymologically, the word “*pròsopon*”, for ancient Greeks, referred to “in front of the eyes” understanding the other's eyes. The word assigns a character, something that is to be seemed, that it is exposed (Magli 2013).

5. A quotation from the Italian version of *The Book of Symbols (Il Libro dei Simboli)*, from Tachen editorial. Original quote: “(...) è un esempio quintessenziale dell'espressione psicologica dell'uomo”. The translation was made by the authors.

face, erasing the individuality and proposing instead a social character, a membership, a ritualistic religious function. This shape-shift process operated through the act of masking is not only reduced to a ludic or strategic desire of hiding, but it can also allow, almost as a proxy agent, the entering into an alternative dynamic or enabling an outside presence to come.

Masks, then, produce an effect on people by operating on the face, transforming or simply avoiding to show the identity of the wearer by remaining hidden, so “whoever wears the mask can transform into the archetypal image that it evokes”<sup>6</sup> (Martin 2011, p. 722). In Sri Lanka, for example, grotesque demon masks were worn as a way to protect against diseases. In China, Africa, Oceania and North America, masks have been used to admonish, by presenting aggressive spirits of demonic nature<sup>7</sup>.

According to the aforementioned statements, in those acts of covering the wearer’s natural face and adopting a public or symbolic one (Kak 2004), the role of masks and rituals performances are intimately related. There, the scope is often related in manifesting and apprehending a mythical or sacred character, or in placing a specific moment into the domain of magic and mystery, or eventually in representing the Ethos of a culture (Turner 1982; Sheppard 2001; Belting 2017). In traditional celebrations, “the mask makes the disengagement from ordinary time and the connection to the ancient and repetitive, which is the heart of ritual” (Kak 2004, p. 1)<sup>8</sup>.

However, since nowadays, since the act of masking has been readapted to an environment increasingly mediated by digital technologies, masks are not necessarily connected to rituals belonging to specific cultures or geographies. They are instead always related to the constitution of a sort of “ritual space”<sup>9</sup>.

6. Same as the previous note. Original quote, in Italian: “[...] colui che indossa la maschera può trasformarsi nell’immagine archetipica che essa evoca.”

7. This information was taken from Encyclopedia Britannica. Article’s name: “The Functions and Forms of Masks” (retrieved from: [www.britannica.com/art/mask-face-covering/The-functions-and-forms-of-masks](http://www.britannica.com/art/mask-face-covering/The-functions-and-forms-of-masks), accessed on 15 June 2020).

8. Ritual is, in its most typical cross-cultural expressions, a synchronization of many performative genres, and is often ordered by dramatic structure, a plot, frequently involving an act of sacrifice or self-sacrifice, which energizes and gives emotional coloring to the interdependent communicative codes which express in manifold ways the meaning inherent in the dramatic leitmotiv.” (Turner 2003, p. 126).

9. If masks were popular, for example, in rites of passage, mediating structures or welcoming a supreme entity, in the present they could still be affirming its performance as ritualistic in, for example, a group performance of confrontation through evasion and collectively moved by the same motiva-

In this context, ritualistic masks do not communicate with a divine figure or an ancestor but, instead, they lead to the emersion of other meanings, by aesthetically rewriting the face through, for example, Instagram-like apps, selfie filters and self-design avatars. A fictionalization of the self occurs in some occasions, especially when adding fantasy or popular culture elements. This can be seen when protesters — as well as people involved in illegal acts — wear super hero or villain masks in order to transmit ideals of connotative order.

Such conjunction between human body and technology has therefore allowed to highlight the performative aspects of collective spaces, since the practices of camouflaging, face swapping, digital transformation, among others, have become a constant of everyday relationship with digital technologies and social media platforms.

### 2.1 *The Ritual function of contemporary masks*

In the digital hyperconnected scenario, since many urban environments are submitted to computational strategies of surveillance, elusive acts of masking still keep some of the mask's original function<sup>10</sup>. Elusive masks configure a particular covering act: they do not hide the identity of the wearer to other human subjects; their objective is instead to elude and confuse facial recognition software installed in surveillance cameras. The elusive performance of masking by protesters also deals with conventional means linked to cultural narratives, allowing masks to generate other messages that can be efficiently received by a certain community.

Therefore, in nowadays' rituals of masking, the wearers continue to acquire something, while concealing their identities. When using or invoking other textual objects by providing resistance in not showing up, the functions of these elusive masks rely on not-random strategies to specifically perturb the surveillance system.

Artists, designers and resourceful citizens have been taking advantage

tion. Visions as Giorgio Cipolletta's, nevertheless, could contrast with this premise. According to him: "The ritual power of masks is therefore lost. They no longer represent a synthesis of the self, but they bear the social functions, they are worn to turn oneself into something else" (Cipolletta 2020, p. 94).

10. However, as deepened later in the article, though these masks are not related to the transcendental or to a symbolical-continuous, they do not necessary enable a fictionalization of the wearer identity.

of social media and software programming as ways of acting and proceeding: they program, edit and design objects and masks with contestation objectives. This aspect highlights the function of entertaining of masks, which in many traditional culture was, indeed, indivisible from ritual performances (Napier 1986).

It is not a surprise that the human face (together with its set of expressions) is fundamentally important in the work of contemporary artists and designers. It is not only used to engage in constructing everyday objects with a human look — as for the anthropomorphism in industrial design — but also to achieve the contrary, that is to say, to disrupt the human look and, by means of technologies, to cancel its perception from surveillance devices rather than from other humans.

Which is, then, the connection between this “face hacking” through elusive masks and ritual masks? Considering the premise that “any alteration of the face can be understood as masking in the most general or metaphorical sense” (Sheppard 2001, p. 26) what differentiates an ordinary act of masking from the ritualistic one is that the latter generates a metaphor of transformation (Merrill 2004), creating a “privileged space of common belief and understanding” (*ibidem*, p. 16).

Elusive acts of masking can even be perceived as a ritual in and of itself. Merrill (2004) clearly exposes this matter when saying: “One’s preoccupation with the superficial decorative features of a mask overlooks the mask maker’s intention in choosing certain materials with which to construct not only the mask’s aesthetic image but, more importantly, to properly align the medium of wood, leather, shell, etc.” (2004, p. 18). This situation occurs as well in the current scenario, even if, as later shown in some cases, the software is providing the specific functions to the masks rather than physical and touchable materials.

The ritual of contemporary elusive mask becomes an answering-back since, instead of suppressing, covering or cancelling the identity of the wearer, these semiotic operations are focused on how to create confusion and how to manage the technologies crossing our spaces, highlighting the whole system. This has opened the possibilities for citizens to elude social recognition by working on the face which in a visual culture has been the synthesizer of the body (Cipolletta 2020).

What we are observing, then, is a sort of performative battle for the face, where the objective is the *agnition* — the recognition or discovery

of identity — by fighting technology with technology. That is because artists, activists or resourceful citizens are creating and proposing different alternatives to manipulate our faces and be able to disappear from the “machine’s” recognition.

Consequently, within this producing faces nonstop (Cipolletta 2020), masks and faces are both confused when they are melted by the biometric systems of surveillance. “Faces are omnipresent, they are everywhere and they constantly produce new masks either of anonymous masses or dictators” (Cipolletta 2020, p. 98). In this scenario, other manifestations and uses of masks have been depicted, not only in the type of devices that can be found, but also in the motivations regarding the act of masking.

### 3. Elusive masks tactics

The main peculiarity of elusive masks is their ability to elude facial recognition software of surveillance cameras. This section will cover the analysis of the semiotic functioning of the elusive process carried out by elusive masks wearers.

In the seminal essay *The Practices of Everyday Life* (1980), Michel De Certeau deals with the concept of “resistance tactics”, describing the set of actions — circumvention ones — and creative uses of *strategies* provided by an institutional entity with governmental purposes. Through these tactics, common subjects do not only reinvent their own reality and the space in which they live, but they rather free themselves from the process of individuation which reduce them to a mere computable element of the whole system in a creative and not-prescribed way. By referring to facial recognition, this process of individuation coincides with the ekphrastic description of the person’s face — carried out by the biometrical analysis — that is being reduced to mathematical coordinates and information.

A history of ekphrastic techniques used by authorities to describe and reduce the natural body of the common subject — of which digital facial recognition technologies represent the latest form — can be identified starting from the long tradition of studies of physiognomy. Throughout the centuries, the best epistemological system for translating the natural face (or other body parts, as fingertips) into biometric data has been done by exercising a form of control on masses (Bertillon 1890; Galton 1892).

It is clear that these epistemological knowledges, elaborated within a semiosphere, have always been, in some way, determined and characterized by cultural bias. However, on the other hand, it is only through this semiotic translation that a face or a body can be referred to a subject and thus to an specific identity, by conferring ontological and social identity. The ekphrastic recognition of the subjects' faces is thus necessary to confer them a social existence.

What is, then, the reason driving elusive masks wearers to disguise themselves, and to deny their own identity to surveillance cameras? What is the object of the anti-surveillance discourse advocated through these urban performances?

As aforementioned, on one hand, we have the natural face, biologically constituted, and, on the other, the biometric one, artificially constructed, where the positioning of an in-between *interface* (the elusive mask) has the goal to hide the natural face of the wearer. This process can be defined as a visual interruption of the surveillance action which sabotage the biometric writing of the citizen's natural face.

The elusive act can be configured in different ways and it can has different motivations, like for instance the denouncement of racial or gender prejudices in facial recognition software, or the claim for privacy rights. In this way, during the protests, citizens deny their own identities by covering their faces and refusing to submit themselves to a surveillance system which reduces them to a set of mathematical coordinates but, at the same time, they declare their own belonging to another ideology, by advocating to a specific counter-discourse.

However, according to De Certeau, the act of resistance is not connoted by violence and repulsion, and does not have the destruction of devices (such as the physical infrastructures of video surveillance) as the target. Instead, the act of resistance is a circumvention one, through which the subjects learn to creatively *use* such devices in order to satisfy their own purposes: "although they remain dependent upon the possibilities offered by circumstances, these transverse tactics do not obey the law of the place, for they are not defined or identified by it" (De Certeau 1980, p. 29).

Through the production of elusive masks, these tactics become explicit and express themselves in protests. It is exactly in this perspective that it is possible to conceive elusive masks as dialogical interfaces and communicative tools, which do not aim to erase the controversial situation, but

to *stay within the system*. This, by “speaking” and supporting a counter-discourse with the objective to adjust the social condition of citizens which, in democratic societies, is usually defined in a collective way.

#### 4. The mask as a dialogical entity

It may be useful to recall the difference between *face* and *interface* proposed by Branden Hookway (2014) in order to understand in which way elusive masks work as devices for concealing the identity and entering in a space of dialog and protest with the surveillance cameras.

Firstly, he defines the interface as an entity “between the faces”, through which a user carries out an activity within a circumscribed field, such as the screen of a device. Secondly, the term interface is referred to as an act of “interfacing with”. This would suggest that the interface constitutes both a boundary and a place of encounter that actively extends between social subjects, by separating them from what lies beyond the interface: “the interface is both an interiority confined by its bounding entities and a means of accessing, confronting, or projecting into an exteriority” (Hookway 2014, p. 9). The same shared definition of digital interface is the communication device that allows the polemical dialog between the human user and the computational and artificial machine.

Conceiving elusive masks as *dialogical interfaces* means therefore highlighting their agentive nature, the communicative intentionality that is implied in their production as well as in their wearing act during an urban protest. From a semiotic standpoint, it is precisely this agency, as it is expressed in the production and wearing of the mask, which produces sense.

For instance, it is clear that wearing a mask representing the face of Guy Fawkes during a protest is radically different — and not only from an ideological point of view — from the use of make-up techniques able to confuse facial recognition software. Whereas the former inherits the symbolic universe of the hacker’s imaginary which has been established from the cinematographic text, the latter is an act of original production and an artistic political action.

Understanding these masks as dialogical entities could also mean to lead the facial recognition to enunciate itself, according to subversive objectives. For instance, the Data-Masks series by Sterling Crispin, analysed

in the next section, are essentially based on the inverse re-enunciation of the facial detection process; it is an artistic research which has led to the printing of a series of masks which reproduce the detected forms in a face by facial recognition software.

Finally, it is interesting to observe that, from an etymological point of view, a synonymous of the verb “to report” is “to denunciate”, which is composed by the negative particle “de” and by the verb “enunciate”: the most interesting artistic texts in this field are, in fact, the ones that lead the facial recognition software to *enunciate* itself, in a negative sense, by making this operation the central object of the artistic discourse.

## 5. A Peircean approximation: Cases Studies of Anti-surveillance Masks

Following the abovementioned a deeper analysis about how such devices develop their functions — semiotically speaking — is considered mandatory. Starting from the classification of signs proposed by Charles Sanders Peirce, it is possible to examine the case studies exposed as follows, in order to understand the mask as a sign and its relation with itself. According to Peirce’s theory, all signs are organized into three trichotomies:

First, according as the sign in itself is a mere quality, is an actual existent, or is a general law; secondly, according as the relation of the sign to its object consists in the sign’s having some character in itself, or in some existential relation to that object, or in its relation to an interpretant; thirdly, according as its Interpretant represents it as a sign of possibility or as a sign of fact or a sign of reason.

(Peirce 1998, p. 291)

For the purposes of this article, the focus will be on the first trichotomy, that of sign in itself as a quality, an actual existence or a general law, in order to offer a first approximation of the reasons why these contemporary masks, understood as signs, are motivated. The sign as a quality, what Peirce called a *Qualisign*, “is a quality which is a sign” (1998, p. 291). The *Qualisign* answers to the global situation of things as qualities, what is as it is without considering any other thing, simply the quality that it embodies. It is a feeling, a sensation, the first impression. For example, the color yellow.

Next, comes the sign as an actual existent, the *Sinsign*: a thing or event



that does not consider any law. It implies two things acting on one another, in the here and now, and for that reason it possesses the syllable “sin” meant to mean “existing only once” (idem). A *Sinsign* also possesses several *Qualisigns*. It is the reaction of one thing against another, independently of any reason. For example, a yellow fallen leaf.

Finally, the general law, that Peirce defined as *Legisign*, is a “law that is a sign [...] usually established by men” (idem) so according to this, all conventional signs are a *Legisign*. This category requires *Sinsigns*, that is to say, every “*Legisign* signifies through an instance of its application, which may be termed a Replica of it” (idem). It could be said that this typology of sign is a regular and a universal. For example, many yellow fallen leaves in the ground can be a sign of a specific season, Autumn.

In order to carry out such an analysis, this contribution proposes three categories of masks: masks that deform, correlated to *Qualisigns*, masks that confuse, correlated to *Sinsigns*, and masks that invoke, correlated to *Legisigns*. It is important to clarify that these categories do not intend to analyse the direct action that these masks have on the users’ faces, but rather the *effects* that they generate on the surveillance mechanisms, for which they are targeted.

### 5.1. Masks that deform (*Qualisign*)

They are basically a set of forms and reliefs that do not follow any significant patron, but only pictorial sensations. The masks entering into this group act as *Qualisigns* because they do not give any other information besides what can be perceived in the moment: a shape or a colour. Any device portraying an abstract or unidentifiable object to the recognition system will enter into this category.

This can be appreciated in The Surveillance Exclusion Mask (Fig. 1) designed by Jip van Leeuwenstein, “a lens-shaped mask”, similar to a helmet, that eludes the algorithmic recognition while still allowing humans to read facial expressions and to identify the wearer. The dispositions of random objects blur any biometric result, offering to the camera a non-coherent image, unable to transmit anything since any potential face is portrayed.



**Figure 1.** J. van Leeuwenstein (2016) *The Surveillance Exclusion Mask*.



**Figure 2.** A. Harvey (2010) *CV Dazzle*.

A similar case is given by the London-based artists CV Dazzle<sup>11</sup> (Fig. 2), a facial make-up technique firstly pioneered by Adam Harvey, involving the design of irregular geometric shapes and of strong aesthetic impact, able to blind the facial recognition software but leaving the face visible to the human eyes. The combination of hair extensions, accessories and gems, disrupts people's faces, creating fake contours and obscuring its features. The artist and activist's motivation is not to make the process of recognition difficult for another individual, but rather to sabotage the biometric analysis carried out by facial recognition software.

In another case, Isao Echizen, a professor at the National Institute of In-

11. [www.cvdazzle.com](http://www.cvdazzle.com) (accessed on 15 June 2020).

formative in Tokyo, created the Privacy Visor<sup>12</sup> (Fig. 3), a safeguard against security cameras capturing someone's face without permission. Here, LED lights act as a shield in the procedures of detection. Once again, faces could be easily recognised by other humans. The evasion is achieved “by the photographed subject wearing a wearable device — a privacy visor — equipped with a near-infrared LED that appends noise to photographed images without affecting human visibility” (Echizen 2012, p. 2).

Similar functions can be found in the Reflectacles Privacy Eyewear. This device blinds CCTV security cameras that rely on infrared for the night vision. The glasses block the biometrical software by reflecting a full-light and unrecognizable shape, which is not even a face, whereas a human wouldn't have any problem in recognizing the wearer.



Figure 3. I. Echizen (2013) *Privacy Visor*.

### 5.2. *Masks that confuse (Sinsign)*

In order to avoid facial recognition, these masks show a face which is not the right one. The category of *Sinsign* is perceived since a range of shapes allow the software to perceive a face. It is a real, effective fact, associated with the experience of seeing all the elements and relating them, all together. The cumulus of qualities, then, reveals a face, but it does not have any legal record and it cannot be tracked, since that face is randomly placed as a device to distract the surveillance software.

12. <http://research.nii.ac.jp/~iechizen/official/research-e.html> (accessed on 15 June 2020).

The Wearable Face Projector<sup>13</sup> (Fig. 4), presented by the designer Jing-cai Liu, is part of a research project called *Dystopian Future*, where she and other students created different prototypes about privacy and identity. The aim was to propose different products, offering the possibility of staying anonymous in a fictional and futuristic world where facial recognition is something to be serious about. This mask works providing a completely new appearance, shifting “rapidly between faces being projected”<sup>14</sup>. The result is that there is no law: the face does not correspond to the civil identity of the person, making detection practically impossible.



**Figure 4.** Jing-cai Liu (2017) *Wearable Face Projector* mask.

These types of masks are not only found in expositions rooms. URME (Fig. 5), by Leo Selvaggio, has been a very innovative resource already used and reproduced — within similar projects — by many people. This 3D scan mask replicates Selvaggio’s face, eluding any attempt of facial recognition by making the camera system track only one face — himself — worn, simultaneously, by other people in many places. As he clearly explains, this prosthetic device attributes every single action made by whomever is wearing this mask, to him:

13. <http://jingcailiu.com/wearable-face-projector/> (accessed on 15 June 2020).

14. Retrieved from Jing-cai Liu’s personal webpage.

With facial recognition technology being widely used nowadays, rather than try to hide or obscure one's face from the camera, these devices allow you to present a different, alternative identity to the camera, my own. When you wear these devices the cameras will track me instead of you and your actions in public space will be attributed as mine because it will be me the cameras see.

(Selvaggio, 2014)<sup>15</sup>



Figure 5. L. Selvaggio (2014) URME mask.

### 5.3. Masks that invoke (*Legisign*)

We can finally refer to this category of masks when the strategy to elude surveillance comes from a cultural recognizable object or by something that can be categorized. In this case, Lévi-Strauss' perspective (1975) resonates, when assuring that masks play a central role in creating myths because they illustrate narratives.

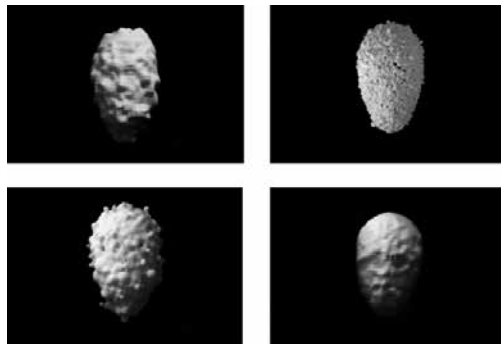
Such devices respond to *Legisigns* because the association made between the mask and an object represents a law. That is to say, after carefully examining the mask, the interpretant of that sign links it to a specific *figure*, an operation or some cultural narrative. Here, then, the observer gives it a character of law, even if by doing so the mask acquires new meanings, losing part of the initial content.

This can be seen with one of the most characteristic protest devices in contemporaneity: The Guy Fawkes' mask. It became a global mainstream

15. This quotation comes directly from Indiegogo, where Leo Selvaggio describes his product: [www.indiegogo.com/projects/urme-surveillance-developing-devices-to-protect-the-public#/](http://www.indiegogo.com/projects/urme-surveillance-developing-devices-to-protect-the-public#/) (accessed on 15 June 2020).

in 1988 — almost 400 years after the real Fawkes died — when Anonymous used it as a personal mask because of the Epic Fail Guy meme. Its popularity was also due to Alan Moore and David Lloyd’s movie “V for Vendetta” (2005). However, this mask has become a cultural artefact because it generally communicates a social cause or an act of rebellion. Therefore, besides hiding an identity, an implicit message unfolds. Similar cases can be found in the Joker’s and Money Heist masks.

The Data-Masks series<sup>16</sup> (Fig. 6), created by Sterling Crispin, possesses an innovative strategy: it brings transparency to surveillance and biometric techniques used today. These masks, although abstracts, are not random forms. On the contrary, there are complex reasoning and operations in them. The Data Masks have a message inscribed, as the result of a biometrical analysis already carried out on people’s faces. The way these masks work is by confusing facial recognition with its own language. Although unreadable to the human eye, they represent a recognition already developed.



**Figure 6.** S. Crispin (2015) *Data-Masks series*.

The last example provided, the Facial Weaponization Suite designed by Zach Blas<sup>17</sup>, denounces biometric facial recognition by making “collective masks”, modelled from the aggregated facial data of diverse participants, resulting in amorphous devices that, as the Data Mask, cannot be detected as human faces by biometric facial recognition technologies.

16. [www.sterlingcrispin.com/data-masks.html](http://www.sterlingcrispin.com/data-masks.html) (accessed on 15 June 2020).

17. <https://zachblas.info/works/facial-weaponization-suite/> (accessed on 15 June 2020).

They also put into evidence the inequalities and cultural bias these technologies contain. For example, the pink one, called the Fag Face Mask, is generated from the biometric facial data of many queer men's faces. As well, the black mask manifests the inability of biometric technologies to detect dark skin.

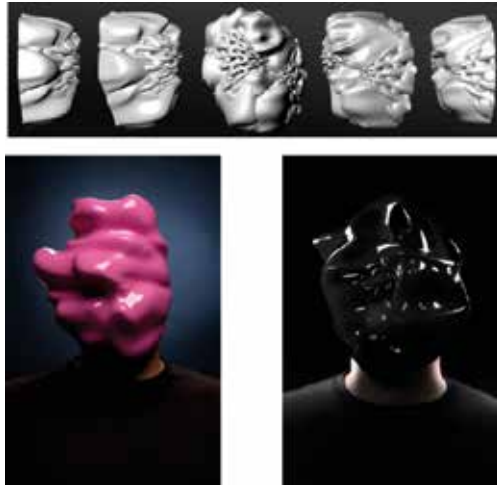
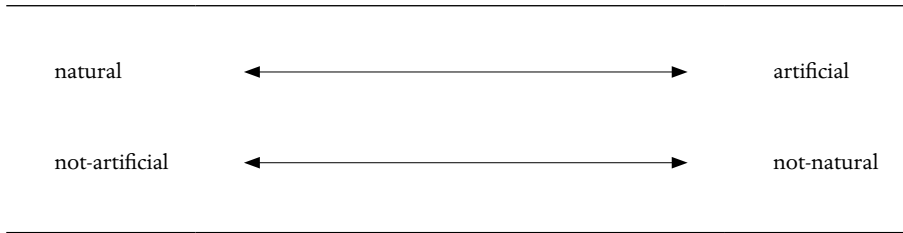


Figure 7. Z. Blas (2012) *Facial Weaponization Suite*.

## 6. Socio-semiotic trajectories of elusive tactics

In order to map the socio-semiotic trajectories that are articulated in tactics of elusion, in practices of masks' production and in their collective and performative uses, the construction of a semiotic square will help us to focus on the semantic opposition between the natural face and the artificial one, produced through biometric analysis. Through such processes, the wearer's agency is expressed on a formal level through the manipulation of the natural face.

On one hand, the subject who perceives to be watched claims for the irreducibility of the natural face and he does so by denying his own face and rejecting the ekphrastic description carried out by facial recognition software. However, each elusive tactic configures different formal manipulations of the face, by establishing different polemical relations with the authoritative entity.



The semiotic square to trace the manipulation tactics of the natural face.

A silicone mask like the one used by Clauvino da Silva — the Brazilian criminal who in 2019 tried to escape from Rio de Janeiro’s prison, wearing a mask of his sister’s face — can be associated with a practice of circumvention, configured as a *camouflage*, to the extent that the natural face has been hidden and replaced by another one, which has been *produced*. In this case, the elusion marks a transition from a *natural* face to an *artificial* one.

The masks created by Leo Selvaggio as part of the URME project can also be referred to as the same idea. Likewise, it is the *artificial* face of the artist, transformed into a mask, the one that replaces and camouflages the citizen identity.

A second elusive practice may be constituted by the one that is configured as a manipulation of the natural face with the intent of claiming its irreducibility to the biometric description: for this reason we have chosen to conceive it as a production of a *not-artificial* face.

Unlike the type of previous practice, in CV Dazzle the face is not denied or hidden, instead it remains visible and recognizable by the human subject as a manipulated face. That is to say, it is not a camouflage practice. Rather, the irregular geometric shapes which constitute formal traits of the mask are significant insofar as it identifies with a sort of idiolect, and therefore it is addressed to a specific interlocutor: the video-surveillance camera. The face is *protected* from the gaze of the machine but, at the same time, it is enhanced, declared, exalted for the human gaze.

The group of artists who designed the make-up technique has also promoted, a series of site-specific and silent walk performances (defined in such terms by associating the sonic dimension, or rather the silence, to the visual one, in order to indicate the people invisibility in front of the facial recognition systems).

It is clear that, in the light of these facts, the manipulative acts of the



face cannot be reduced to a mere practice of camouflage and elusion, but they are inscribed in a more complex and articulated semiotic process, in which collective and urban participation is associated with an ideology of artistic resistance against a governmental system.

Finally, a third type of elusive practice can be constituted from all the set of urban protests, violent or peaceful ones, in which the natural face of the protester is covered and *denied*, but not replaced with another one.

For instance, when the members of the activist group Fight For Future<sup>18</sup> were protesting in front of the United States Capitol in Washington against the massive adoption of facial recognition technologies, they wore wearing white overalls, sunglasses and headgears. The essential point here is that the protester's natural face is not recognizable because it has been denied and covered.

The same is true for the protesters who chose to cover their face with scarves or ski masks: the face, in these cases, is not reinvented, recreated or artistically produced. It is denied and the dialog is interrupted, since this practice shatters the Western cultural rule where the face must be shown in public places.

In this sense, this type of manipulation takes the form of a transition from the *natural* face to a *not-natural* face. Referring to De Certeau, unlike previous typologies, this is the only one that is not configured as a tactic of resistance; rather it is a mere compliant one, to the extent that it constituted a rejection and a negation of the face itself, and therefore of the system of biometric writing represented by facial recognition technologies.

## 7. Conclusions

The categories of masks analysed in the present article provide a different point of view on the entire spectrum of surveillance systems. They have been conceived as activators of collective urban rituals, able to lead citizens and protesters to show their masked faces in order to elude facial recognition software. These masks still work as meaningful devices allowing the wearer to reach other levels of experience by means of the dialogical relation experienced with the mask itself. However, such elusions do not

18. [www.banfacialrecognition.com](http://www.banfacialrecognition.com) (accessed on 15 June 2020).

simply occur by suppressing, covering or cancelling the wearer's identity: the semiotic operations are rather concerned in understanding and managing the ubiquitous technological artefacts.

Although the present article does not consider the socio-cultural context in which the phenomena related to the use of these masks occur, it would however be important to take into account the relationship between these masks with the work of artists and conceptual researchers.

Art and design are the privileged fields of experimentation of this type of masks; however, in these cases, such practices are not strictly oriented to the fictionalization of the self, or to the creation of another identity, as in the case of traditional ritual or theatrical masks. They are rather oriented to the spectacularizing of the denunciation act, which is enriched with aesthetic qualities and performative values, and to the enunciation, understood as a visible feedback to an invisible communicative process — that of the surveillance — which, through the artistic act, becomes visible and therefore aware and questionable.

Underlining the subversive potential of masking, this article aimed at inquiring about the current processes in which shape-shifting is no longer an act reserved to extraordinary events but a strategy based in aesthetical, performative and ritualistic operations, in order to preserve one identity while projecting symbolical cultural artifacts. This, however, opens a variety of questions: could this represent a shift from Macho's facial society into a mask(ed) society? Or is the fate of the face, in the age of hypermedia, irremediably connected to masks?

In critical reflections regarding the massive adoption of artificial intelligence and facial recognition for governmental purposes, the social actors mostly involved in elaborating a response to these phenomena are conceptual artists, academics and activists. Through their own creations, they do not only make the social and technological processes of mass surveillance explicit, but they also enable effective responses to the governmental strategies.

McLuhan's suggestion indicates that "the ability of the artist to sidestep the bully blow of new technology of any age, and to parry such violence with full awareness, is age-old [...] The artist can correct the sense ratios before the blow of new technology has numbed conscious procedures. He can correct them before numbness and subliminal groping and reaction begin" (McLuhan 1964, p. 66).

Several artists — as in the case of Jing Cai Liu, the creator of the Wear-

able Face Projector — started from the assumption that facial recognition software is fallible. For her, it is up to art to examine the technical and social functioning of these technologies and to make them visible for society<sup>19</sup>. As seen in other case studies, clothing can “dazzle” the software with misleading shapes that stop the AI from knowing what it is looking at. At the same time, they support a demystifying discourse, aimed at making citizens and digital media users aware of the role of surveillance in contemporary societies.

The combination between these devices and the conceptual artistic sphere is however particular, considering that what used by governments or corporations is the artist’s own expressive instrument to face technology with technology itself.

Such a motivation is very important when referring to the ritual aspect of the contemporary elusive acts of masking. There, art and ritual should not be considered as separated since artists’ work is an “attempted expression of transformation” (Merril 2004, p. 18) and “there is the hope that the symbolism and meaning it conveys will generate a sustained alteration of consciousness in which the realization of some higher meaning will make itself known” (*ibidem*).

## Bibliographic references

- BELTING H. (2017) *Face and Masks*, Princeton University Press, Princeton, NJ.
- BERTILLON A. (1890) *La photographie judiciaire : Avec un appendice sur la classification et l'identification anthropométriques*. Bibliothèque photographique, Gauthier-Villars, Paris.
- CIPOLLETTA G. (2020) “Ubiquitous Self: From Self-Portrait to Selfie”, in G. Guazzaroni and A. Pillai (eds), *Virtual and Augmented Reality in Education, Art, and Museums*, IGI Global, Hershey, PA, 93-115.
- DE CERTEAU M. (1980) *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley, CA.
- ECHIZEN I. (2012) *Privacy Protection Techniques Using Differences in Human and Device Sensitivity: Protecting Photographed Subjects against Invasion of Privacy Caused by Unintentional Capture in Camera Images*, NII Press Release,

19. Jing Cai Liu’s comments were part of an interview developed by the authors of this article.

- National Institute of Informatics; available at the website [https://www.nii.ac.jp/userimg/press\\_20121212e.pdf](https://www.nii.ac.jp/userimg/press_20121212e.pdf) (last accessed 15 June 2020).
- GALTON F. (1892) *Finger Prints*, Macmillan & Co, London.
- HÉBERT L. (2019) *An Introduction to Applied Semiotics: Tools for Text and Image Analysis*, Routledge, London and New York, NY.
- HOOKEYWAY B. (2014) *Interface*, MIT Press, Cambridge, MA.
- HOLMES A. (2020) *These Clothes Use Outlandish Designs to Trick Facial Recognition Software into Thinking You're Not Human*, "Business Insider"; available at the website <https://www.businessinsider.com/clothes-accessories-that-outsmart-facial-recognition-tech-2019-10?IR=T> (last accessed 15 June 2020).
- KAK S. (2004) *Ritual, Masks, and Sacrifice*, "Studies in Humanities and Social Sciences", 11: 29-44.
- MAGLI P. (2013) *Pitturare il volto: Il Trucco, l'Arte, la Moda*, Marsilio Editori, Venice.
- MANOVICH L. (2013) *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, New York, NY.
- MARTIN E. (2011) *Il Libro dei Simboli*, Taschen, Köln.
- MCLUHAN M. (1964) *Understanding Media*, MIT Press, Cambridge, MA.
- MERRILL M. (2004) *Masks, Metaphor and Transformation: The Communication of Belief in Ritual Performance*, "Journal of Ritual Studies", 18, 1: 16-33.
- NAPIER D. (1986) *Masks, Transformation, and Paradox*, University of California Press, Berkeley, CA and London.
- PINOTTI A. (2019) "Procuratori del Sé: Dall'avatar all'avatarizzazione", in T. Gatti and D. Maini (eds), *Visual Studies: L'avvento di Nuovi Paradigmi*. Mimesis, Milan.
- POLLOCK D. (1995) *Masks and the Semiotics of Identity*, "The Journal of the Royal Anthropological Institute", 1, 3: 581-97.
- PONZIO A. (2016) *A Mente: Processi cognitivi e formazione linguistica*, Guerra Edizione, Perugia.
- SAVIN-BADEN M. and D. BURDEN (2019) *Digital Immortality and Virtual Humans*, "Postdigital Science and Education", 1: 87-103.
- SCHILLER D. (2020) *On the Basis of Face: Biometric Art as Critical Practice, its History and Politics*, Network Cultures, Institute of Network Cultures; available at the website <https://networkcultures.org/long-form/2020/06/22/on-the-basis-of-face-biometric-art-as-critical-practice-its-history-and-politics> (last accessed 15 September 2020).

- ŞENGÜN S. (2014) *A Semiotic Reading of Digital Avatars and Their Role of Uncertainty Reduction in Digital Communication*, "Journal of Media Critiques", 1(3): 149-62.
- SHEPPARD S. (2001) *Revealing Masks: Exotic Influences and Ritualized Performance in Modernist Music Theater*, University of California Press, Berkeley, CA and London.
- THE PEIRCE EDITION PROJECT (ed.) (1998) *The Essential Peirce, Volume 2: Selected Philosophical Writings (1893-1913)*, Indiana University Press, Bloomington, IN.
- TURNER V. (2003) "Social Dramas and Stories About Them", in P. Auslander (ed.) *Performance: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, vol. 3, Routledge, New York and London, 108-3.

## On Niqabs and Surgical Masks: a Trajectory of Covered Faces

MARILIA JARDIM\*

TITOLO ITALIANO: Di niqab e mascherine: Un percorso tra volti coperti

**ABSTRACT:** The face is pivotal in our cultural practices and language, as well as a central topic of debate in the realm of society: the early 2010s were marked by a diatribe around Islamic facial covering, both in Arabo-Persian countries and in the West and, today, the outbreak of COVID-19 pandemics all over the globe brought another facial supplement to the discussion — the surgical mask. Niqabs and surgical masks have more in common than their function of covering the face: they are united by their image of Otherness, related to Middle- and Far-Asian countries, but also to a project of transcendence of our natural condition. Saniotis (2012) analyses the matter of Transhumanism and Islam as problems of body techniques which, like the two systems, meet at their roots: our analysis adds to his investigation by examining face veiling and facial covering as transhuman praxes, both concerning the discursive and narrative levels of the Greimasian theory reaching beyond their cultural meanings, while also debating the matters of Otherness and Alterity emerging from those supplements, utilising the socio-semiotic works of Oliveira and Landowski as our framework of analysis. The article reflects on the manners in which both objects, the niqab and the surgical mask, operate through similar enunciative mechanisms and construct similar narrative utterances; nevertheless, culture invests polemic contracts in these objects, creating a ‘false binary’ system around them, which is largely emerging from their plastic configuration. Through our analysis, a series of ‘false binaries’ — such as religion and technology — are explored with the goal of reflecting on the

\* University of Westminster/University for the Creative Arts.

assimilation and rejection of cultural customs and the manners in which the many goals of transcendence, divine or scientific, are centred around the control of the bodies and the emergence of authoritative orders that fix subjects in thematic roles.

KEYWORDS: Niqab; Surgical Mask; Identity vs Alterity; Socio-Semiotics; Enunciation

## 1. Introduction

The face — or the *being able to see* it — is a central theme in the 21st-century media landscape and academia, notably the Islamic face veil, and its banning in European countries. A vivid example of the matter, Žižek's (2011) account of the *niqab* as what suspends empathy with another is grave, radically distant from Barthes' (2009) almost poetic examination of the mythical face of Greta Garbo. The range of considerations is proportional to our obsession with facial features: their visibility and *recognition* can be associated with identity and our roles in social contexts but, ultimately, with what makes us human to the eyes of Another — for Levinas (1961), the face-to-face, the original event of signification, is the primal content of expression itself: a point of openness to anOther.

When considering the matter of racialisation of face covers — the *niqab* an undisputable “face of Islam”, a readily recognisable sign of Islamic faith; whereas the respiratory diseases claimed to have originated in Asia contributed to the construction of surgical masks as a “Sino-sign” (Phu 2011) which inscribes markers of race beyond the body — the dichotomy visibility of the face versus its disguising can be homologated to a binary West versus the Orient. Similarly, the divide between the alleged freedom enjoyed by women who go uncovered is often presented as a marker of “Westernness” against the Islamic practices of female veiling, but that is not the only manifestation of this contrast: the images of masked crowds in Japan, Hong Kong and China during the SARS epidemic constructed the surgical mask as a far-Asian, not Western, visage. In both cases, the customs and rituals associated with facial covering are constructed as something located elsewhere. However, despite the stories about the new coronavirus outbreak insisting on narratives of Chinese origins, the global dimensions of the pandemic forced the practice of face-covering into Europe and America, causing not only compliance with the custom but

public pressure for officialising mask-wearing that came from bottom-up, even among its fiercest opposers.

What *niqabs* and surgical masks *are*, in essence, is very similar: the central matter is the manner in which one and the other are represented. The operation of covering the face (for public health, as well as religious reasons) can be understood as originating from a place of transhuman aspirations: as a philosophy, the core claim of Transhumanism is that future humans will be radically different from ourselves, as a result of utilising technologies to prolong our livelihood. Saniotis examines the extent to which the varying notions of the body appearing in Abrahamic religions, particularly Islam, are comparable to the transhumanist utopia, especially when it comes to the themes of *transcendence* and *self-improvement* (Saniotis 2012). As such, techniques of cleansing, restricting, consuming mental enhancers and, finally, the use of *supplements* over the body are some of the areas in which religion and technology meet: facial covering is an important part of both, creating faces that are, if not “transhuman”, at least something quite other than human.

Human, post-human, transhuman: where those lines are drawn intersect matters of religion and technology, while centring debates around *citizenship*, both in a socio-economic way, our “place in a country”, and the problem of race and alterity. As our almost unrestrained movement and large-scale immigration seem to reinforce binaries, widening gaps between cultural practices more than ever, occasions such as public health crises seem to promote a temporary suspension of the established symbolic orders, facilitating a type of “reverse assimilation”, in which it is no longer the Other who naturalises the customs of the constructed “Us”. Face-covering is an example of this forced union with practices we reject, the conventions we associate with Others but equally, the welcoming of transhuman implements we might otherwise repudiate—such as the diatribe around contact trackers, or the dystopia of lives lived almost entirely online. Within that framework, the article presents an initial reflection on the problem of *niqabs* and surgical masks, aiming at a comparative of the religious and the public health face cover in their existence as discursive praxes, chromatic manifestations, and the narrative utterances emerging from and through them. The address of both practices from a Greimasian perspective proposes an account of their respective rejection and acceptance today, as objects communicating predicaments stemming from transhumanist goals.



## 2. The discursive level

The two words forming this issue's title — *visage* and *face* — possess meanings that reach beyond the idea of the human face as an ensemble of features. *Visage*, in the dictionary, signifies “the manifestation, image, or aspect of something” (Stevenson 2010, p. 1984), whereas *face*, as a noun, equally relates to *surface*, which can be the face of anything — of a building, a solid, or the plate of a clock — possessing, in English, the use as a verb likewise: *to face* is to be positioned towards, as well as to confront or accept and, finally, *to cover a surface with a different material* (Stevenson 2010, p. 624-5, our emphasis). In that sense, the theme of improvement predicted in Transhumanism is somehow professed in the linguistic meaning of *face*, when it can mean both the human, “natural” face, or the face as a surface, covered with a different substance to change its attributes. While Barthes states that a face, more than a material object, can be an “idea” or even an “event” (Barthes 2009, p. 63), the covered visages — whether they are masked or veiled — become a manifestation which replaces the most evident markers of identity. This replacement of the face with something else is, perhaps, at the core of Western culture's repulse towards covered faces, or its perception of masking as a type of disfigurement (Phu 2011): the interruption of direct (visual) communication, *tête-à-tête*, which becomes mediated with a supplement acting over the body wearing it as much as over the bodies who gaze.

Both cases of face covering, although invested with plastic differences, produce the same (contradictory) enunciative mechanisms: at the same, covered-faces install a distance between the interacting subjects [*débrayage*], while also constructing a radical effect of presence, shifting in the markers of enunciation [*embrayage*] (Greimas & Courtés 1993, p. 79-82, 119-21). In my analysis of the Tuareg veil (Jardim 2019), the covering of the face among those men is invested with a dual function: at the same time interdict and facilitate social contact. The covered face suspends the “reading” of facial expressions which can give away one's feelings and intentions (Murphy 1964); contradictorily, that is the mechanism that facilitates one's presence in the social space — not as an individual, but as a *social role* (Jardim 2019). The installing of a role takes place through discursive interactions which, for Oliveira, can be understood as acts of *positioning* — or, to recover the dictionary, of *facing* — causing the complex

subject of enunciation, the enunciator and the enunciatee, to embody a “here” and “now” (Oliveira 2013, p. 242). Beyond cultural meanings inscribed in the objects (or their misconstructions), every facial covering can be understood in the same manner: the covering of the face is the rawest form of denying individual subjectivity and installing a (collective) *role* which, on its turn, is constructed around specific positions in the situation of communication. In the case of the *niqab*, it is a marked, feminine role that responds to one single narrative programme (Greimas 1983, p. 64) which also presupposes enunciative positions which are fixed. The surgical mask is not different: the covering of the face performs a similar enunciative operation which competentialises the surgeon with their role, also sacralising their figure; as for the masked civilian in a pandemic scenario, the mask installs the role of *cooperator* with the maintenance of social order and collective health: the masked subject no longer an individual, but part of a collective narrative programme of obedience, compliance, and partaking in the effort of containing a virus.

The veil, the mask, and other forms of face-coverage possess the same objective: to protect a surface (the face) from something, while simultaneously protecting something from that surface. More than a *mediator*, it is a kind of two-way barrier: a *disruptor* or *interrupter* that affects the (at least) two subjects involved in a visual communication situation. Although the debate around covered faces emphasises what is “kept away from the gaze”, every form of covering suspends both ends of the communication: while who is on the outside is not able to receive what is inside, the one who remains inside is also not able to “emit” that which must remain guarded. The “agent” that needs to be kept in/out varies, as well as the motivations invested in the act of blocking the face: if surgical masks aim at containing invisible particles or secretions that can carry contaminants, in the *niqab* the visual attributes of the face, both its beauty and its expressions, must be shielded so that it can both be guarded and guard others against its sight. Both projects share a common premise: Nature appears as the enemy of man, with its varied delegates portrayed as acting against the goals of transcendence. The use of supplements, *culturalised objects* — sacred or technological — permits the human body to attain transcendence from its natural condition, either through techniques that teach us to control our urges, becoming more like our Heavenly Father (Saniotis 2012) or through techniques that prolong our livelihood by repelling agents that can kill us.

Nonetheless, even the manners in which masks and veils are installed as enunciative praxis seem to possess ambiguous motivations which blur the lines between Technology and Religion. Burgess and Hori (2012) for example, remark that, although a “scientific” object, the surgical mask presence in Japan and other far-Asian countries possesses a marked ritual function in channelling the anxiety of disease, while Ahmed will emphasise the strategic revelation of the Surah about veiling, enabling the Prophet to accomplish personal interests (Ahmed 1986). The impossibility of absolute verifiability in both areas — the sacred and science — invests both supplements with dual functions: to channel, simultaneously, the repetition of “tested and approved” methods, and to respond to miasmatic understandings that stem from faith, in religion or in science.

### 3. The chromatic formant

Transhumanism, as a field of study or a praxis, merges together three aspects of human life: philosophy, technology, and religion. However, the recent debate relating to technological enhancements seems to return to the matter of social problems emerging from such technologies coming true and invading the mainstream, namely the widening of the gap between the rich and the poor. Equally, the problem with the supplements we already have exists in correspondence with ideas of national identity and race, which are necessarily attached to the problem of religion and technology surrounding our object. Beyond the problem of efficacy of veils and masks, supported by divine or scientific sources, the matters of identity and subjectivity are pivotal to a discussion about covered faces. When discussing the 16th-century veil worn by Venetian and Paduan women, Riedmatten debates the possibility of a unilateral subjectivity: to see without being seen as a form of “total subjectivity”, in which one is unable to become an object for the other’s gaze (Riedmatten 2016). Although the statement considers only the facial features, and not the plastic ensemble of a veiled figure which can, as a totality, be seen and turned into an object, the notion is interesting to the contradictions of two manifestations of covered-faces and the double standards they produce: it is more than the binary Religion versus Science that supports the use of surgical masks and rejects the use of the niqab, but a problem of to *whom* do we grant such privilege — to echo Levinas (1961):

it is only God who sees the invisible, and does so without being seen.

Accepting that covering the face possesses similar (and contradictory) effects, the simple decision about which type of face covering is acceptable—in a social setting in which seeing the face is the ideal—marks which types of *transcendence* we welcome. In the prevalent discourses about face-covering, to transcend our biological constraints (one of the key objectives of transhumanists) through medical knowledge appears as a preferable practice when compared to the transcendence through altered states of consciousness and rigorous regimes of ablutions and prayer. Within this context, the most emblematic chromatism of facial supplements invites the discussion of an important distinction: *black* and *white*.

Greimas' proposition of Figurative Semiotics as a "semiology of images" considers colour, a formant producing "undistinguished plates", as one of the significant dimensions of flat images (Greimas 1984). In the operation of covering the face partially or completely, the chromatism of the face is radically transformed, replacing the distinguishable eidetic features of the physiognomy with a continuum that dis-figures the original figurativity of the visage, disrupting its original reading orientation. Hence, the colour applied over the face becomes largely determinant to the resulting interactions with (or reactions to) it.

The semantic binary Black/White as a motivated, hyperbolic reading of skin colours is central to Dyer's (1997) work: by widening the gap between the two "races", binary values associated with both words as linguistic signs are invested in skins and their subjects. Black is the colour of darkness, terror, dirt, difficulty, tragedy and despair; whereas White, its opposite, is the colour of light, transparency, and refinement (Stevenson 2010, p. 172-3, 2023). Not by chance, the *black* veil of Muslim women is more resisted than the *white* surgical masks — or light blue and green, natural colours equally bonded to the idea of cleanliness and purity, hence echoing the semantism of *white*. The opposition also contrasts the dark ages of religion, and the enlightenment of science: while the dark veil covers the face of "superstition", the light covering of the face comes from "reason"; the dichotomy of niqabs and surgical masks returns to the problem of who are the subjects allowed to transcend but, likewise, what vehicles of transcendence a given culture privileges. It is tempting to draw an opposition of "divine" versus "man-made" transcendence — ignoring that religion too is a human construct — or "faith" versus "fact" — leaving

out the important issue of imagination and quasi-fictional character of innovation in science, particularly the highly speculative field of Futurology, the main face of an “applied Transhumanism.”

Nonetheless, beyond the symbolic matters of purity and pollution at the core of both sacred and secular societies which can manifest as the terms Black and White, our perception of the different facial supplements, *niqabs* and surgical masks, are often read as a binary “(religious) backwardness versus (transhuman) progress”, since the forms of transcendence intended with the covering of the face are distinct and, in a Western cultural logic, opposed. As emblems of Others, each type of facial covering is culturally anchored, but also attempting at transcending through different means: by repelling the environment through the use of technology, or by controlling the body through ritual. If the (black) religious transcendence of Islam is feared, associated both with repelling conditions of life in third world countries, and with the power of oil Princes and their harems — both, to recover Žižek (2011), producing barbaric treatments of their women — the (white) technological transcendence of the surgical mask is admired, associated with technologies, industries and economies stronger than our own, but also plagued by super populations, “excentric” cultural practices... and pandemics.

#### 4. The narrative level

While our perception of facial coverings is often associated with the superficial level of objects as visual communication, the ways we react to masks or veils are grounded in the apprehension of narrative programmes and utterances which are manifested through those plastic-visual objects, and the discursive mechanisms they champion. For the analysis of the narrative level of facial covering, the matters of *citizenship* and *integration* within social practices are pivotal, particularly in Europe, where assimilation is prevalent to the predominant discourse about immigration. It is not news that Western media consistently tried to portray Islamic practices, particularly face veiling, as “anti-social” whereas, today, the using of face masks — whether by health professionals or by the complying public — became an act of heroic proportions: to collaborate with government guidelines, to save lives, to be a patriotic citizen.

Hence, as much as the superficial level of facial supplements can expose their approximation as discursive praxis or create plastic divisions, the semio-narrative structures can equally unmask convergences and divergences, linked to the problem of function versus constructed binarisms. Cultural rivalries on the side, both supplements appear connected to the construction of thematic roles linked to projects of transcendence, stemming from the imposition, by an addresser or operator, of a certain discipline which authorises the realisation of a single figurative trajectory by the presupposed competent agent (Greimas 1983, p. 63-4). On the one hand, a citizen complying with their duty of stopping the spread is not only utilising an enhancing object to preserve their own health and livelihood: the narrative utterance constructed to and through that object promotes the preservation of the totality, the collective social organism of a Nation. The face-covering utilised in religion responds to an identical programme: the preservation of a social organism — however, it is not a Nation, but the Ummah one wishes to protect. In both cases, the realisation of the programme depends on the compliance of subjects which are interdicted of responding to any other figurative trajectory.

When the objects are regarded as isolated manifestations, both supplements are linked to the construction of equivalent thematic roles. However, the examination of the objects in relation to one another and in their relations with the West exposes the construction of a *polemic contract*: an utterance formed by the confrontation of a subject and an anti-subject which, in popular literature (and in media stories undoubtedly) is often dressed with a binary of “good and evil” (Greimas 1983, p. 52). Although both forms of face covering belong to a narrative of Otherness (Middle-eastern or far-Asian) against the Western ideal of “showing the face,” the appropriation of those body techniques (and the forms of transcendence they champion) can be split into the “identification” with different social roles — of “cooperators” or “opposers” of the established cultural norms — both of which are, nevertheless, thematic roles which are not chosen but imposed by an operator, addresser of the corresponding social orders. In the present case, where the contemporary West constructs itself as the norm, the scientific form of transcendence appears as preferred, closer to the Whiteness Dyer discusses, which extends the subject/anti-subject dynamic to the other binaries presented previously: White and Black, but equally Reason and Superstition, Science and Religion, and

thus forth, all of which are connected to the binary West versus Orient.

Beyond the narratives stemming from 21st-century political tensions, or the matters of race, culture, religion, and different degrees of citizenship, masks and veils return to the syntax of junction from the standard theory — the virus's role as a “negative object of value” (Landowski 2004, p. 115), a notion that could be extended to the Islamic theme of female beauty, an equally negative object of value, when shared at the wrong time and place, instigator of *fitna* (Shirazi 2003), a word that can mean any form of chaos, from unrestrained sinful urges to civil war, which can equally have an epidemic character. Facial coverings, religious or technological, are part of disjunctive utterances (Greimas 1983) in which a positive subject renounces a negative object of value, a disjunction appearing as euphoric to the subject, since the conjunction with negative values — a lethal virus or sinful urges — would reverberate a disjunction with the positive value aspired by the subjects: their path towards transcendence, divine or technological. From that perspective, even when subjects step out of a programme in search of “free will”, the value invested in the objects motivating the use of supplements is sufficient to return the subjects to their roles, facilitating “obedience” as an almost involuntary trajectory.

## 5. Conclusions

The layering of three aspects examined — two of them belonging to the discursive level, the enunciative mechanisms of face-covering and the emblematic chromatism of each supplement; and one belonging to the narrative level, the construction of thematic programmes and their articulation in polemic contracts, paired with the disjunction with negative values promoted by facial coverings — permit us to draw a series of fundamental categories: White vs Black (as semantic values, not as colours); Science vs Religion; Citizens vs Dissidents, all of which seem to fit the eternal “West versus Orient” binary that followed my recent work (Jardim 2019, 2020). The present article continues a recurrent theme in my research, the problem of oppositions constructed around practices that are, in essence, stemming from similar operations producing similar discursive and narrative mechanisms, which I would name “false binaries”.

The recent euphorisation of facial covering — with surgical masks,

not *niqabs* — seems to widen a cultural gap that ostracises religious facial supplements (and the ritual practices they communicate), presenting surgical masks as a type of accepted exception. The analysis showed, however, that both supplements operate from similar enunciative and narrative mechanisms, producing similar thematic roles — the “complying citizen” or the “believer” — which respond to equivalent goals of preservation of social order. The only difference seems to be the addresser one fears: the Government or God.

Yet, the assimilation of surgical masks raises another crucial question: the problem of a return to authoritative States in the West, and the (perhaps Foucaultian) theme of control over the bodies. The matter is central to the goal of transcendence, in which both futurologist supplements and sacred rituals of cultivating the body entangle their roots and practices, as observed by Saniotis: to transcend our natural condition is necessarily done through discipline, control and authority. Religion and Technology as practices repeat the problem of response to one unique “possible” narrative programme, which is unilaterally communicated by an addresser-operator. In Socio-semiotic terms, such fixity of roles doesn’t provide the space for interactions to take place, trapping the actants into coincidences that are operated (Landowski 2005) or into closed situations in which things don’t “make” but “have sense” (Oliveira 2013).

While the use of surgical masks in far-Asia imparts ritual and etiquette over science, constructing emblems of discipline and compliance (Burgess & Horii 2012; Phu 2011; Tomes 2010), veils can also shift from pure Sacred to reinforcers of a social order (Ahmed 1986; Murphy 1964; Shirazi 2003), exposing the problem of reducing such practices to one realm — science *or* religion. The possibility of hybrid motivations of facial supplements echoes the hybrid root of Transhumanism as a philosophy, practice, and field of study: a point of dissolution of the binary reason versus faith, Transhuman studies and practices respond to a historical moment in which religion and science seem to be moving from a dogmatic, scripture-based system, to exercises grounded on experience and intuition (Pinchbeck and Rokhlin 2019). The insights from the present investigation substantiate a regard of cultural, scientific, and religious practices that dissolves oppositions standing in the way of the progress and transcendence we seem to universally pursue, even if through different means.

As reality becomes more unreal than fiction, the adoption of practices



belonging to the Other grows to be an expected outcome of the *zeitgeist*. While the hope is spread worldwide that 2020 will occasion the emergence of a utopian world order, a more urgent question is presented by this article. Amidst the oppositions we construct between cultural practices and the body techniques they produce, the differences we create often don't stand the test of semiotic analysis, dissolving whenever we look below the surface. As the constant exposés of our social constructions continue at multiple fronts, reflecting on the double standards practised (by traditional media and the public likewise) when it comes to facial covering is another step on a long road: a trajectory leading from irreconcilable binaries to intersubjective practices.

### Bibliographic references

- AHMED L. (1986) *Women and the advent of Islam*, "Signs", 11, 4: 665-91
- BARTHES R. (2009) *Mythologies*, Vintage, London.
- BURGESS A. and M. HORII (2012) *Risk, Ritual and Health Responsibilisation: Japan's 'Safety Blanket' of Surgical Face-Mask-Wearing*, "Sociology of Health and Illness", 34, 8: 1184-98.
- DE RIEDMATTEN H. (2016) "Le lever du voile", in M. Leone, H. De Riedmatten, and V.I. Stoichita (eds), *Il sistema del velo / Le système du voile* ["I saggi di Lexia", 19], Aracne, Rome, 155-94.
- DYER R. (1997) *White*, Routledge, London.
- GREIMAS A.-J. (1983) *Du Sens II*, Seuil, Paris.
- \_\_\_\_\_. 1984. *Sémiotique figurative et sémiotique plastique*, "Actes Sémiotiques" VI, 60: 3-24.
- \_\_\_\_\_. and J. Courtés (1993) *Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris.
- JARDIM M. (2019) *The Corset and the Veil as Disruptive Manifestations of Clothing: The Tightlaced and the Tuareg*, "dObra[s]", 12, 25: 53-74.
- \_\_\_\_\_. (2020) *The Corset and the Hijab: Absence and Presence in the 19<sup>th</sup>- and 20<sup>th</sup>-century Fashion System*, "Actes Sémiotiques", 123.
- LANDOWSKI E. (2004) *Passions sans nom*, PUF, Paris.
- \_\_\_\_\_. (2005) *Les interactions risquées*, PULIM, Limoges.
- LÉVINAS E. (1961) *Totalité et Infini*, M. Nijhoff, Leiden.

- MURPHY R.F. (1964) *Social Distance and the Veil*, "American Anthropologist" 66, 6, Part 1: 1257-74.
- OLIVEIRA A.C. de (2013) "As Interações Discursivas", in Id. (ed.), *As Interações Sensíveis*, Estação das Letras e Cores, São Paulo, 235-49.
- PINCHBECK D. and S. ROKHLIN (2019) *When Plants Dream*, Watkins, London
- PHU T. (2011) *Producing Model Citizens: Civility in Asian American Visual Culture*, Temple University Press, Philadelphia.
- SANIOTIS A. (2012) "Attaining Transcendence: Transhumanism, The Body, and The Abrahamic Religions" in D. Cave and R.S. Norris (eds), *Religion and the Body: Modern Science and the Construction of Religious Meaning*, Leiden, Brill, 155-68.
- SHIRAZI F. (2003) *The Veil Unveiled*, University Press of Florida, Gainesville, FL.
- TOMES N. (2010) "Destroyer and Teacher": *Managing the Masses During the 1918-1919 Influenza Pandemic*, "Public Health Reports", 3, 125: 48-62.
- ŽIŽEK S. (2011) *Living in the End Times*, Verso, New York.



# Transhuman Faces in the Transurban City: Facial Recognition, Identity, Resistance

MATTIA THIBAUT and OĞUZ “OZ” BURUK<sup>\*1</sup>

TITOLO IN ITALIANO: *Facce transumane nella città transurbana: Riconoscimento facciale, identità, resistenza*

ABSTRACT: Images of Hong Kong protestors tearing down facial recognition towers to avoid being identified by the authorities started circulating online in September 2019, quickly becoming a symbol of the technological dimension of contemporary struggles against power. While, on the one hand, devices aiming at dissimulating faces from facial recognition systems are multiplying, on the other the COVID-19 pandemic has transformed surgical masks into some mainstream garment. Within the framework of *transurbanism*, the present paper aims at exploring the complex relations between faces, technology, and urban spaces with transhuman technologies and smart cities. Such relations highlight several key junctions: issues of identity and self-expression, problems of surveillance and strategies of resistance, semiospheric changes, and new frontiers for the writing and creation of the face.

KEYWORDS: Semiotics; Design; Cyborg; Machine-Readable; Wearables

\* University of Tampere. This publication has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreements No. 793835, ReClaim and No 833731, WEARTUAL.

1. Please consider the sections 1, 2 and 5 as written by Mattia Thibault and sections 3, 4 and conclusions as written by Oğuz “Oz” Buruk.

## 1. Urban Visages: Faces and Facades

The aim of the paper is to explore the tensions that arise between self-expression and surveillance due to the growingly pervasive presence of facial recognition systems. In particular, we will focus on the strategies of face-writing that are realised by activists, artists, and citizens to hinder face-recognition.

The face itself is a biological fact, and the ability to recognise faces is, in a way, “presemiotic”, an innate ability that precedes and forms language. Nevertheless, the visage is at the centre of many cultural and textual constructions, it is invested by many practices and becomes a highly collateralised object of meaning.

The semiotics of the face, which studies the meaning of the face and around the face, has a long history, including Barthes analysis of the visage of Greta Garbo (1957) and the explorations of faces and communication by Patrizia Magli (1996 and 2013).

Some of the most important works dedicated to the face are those by Emmanuel Levinas (1961), who describes the visage as the fundamental feature that we use to communicate our humanity — and to receive the humanity of others. Deleuze and Guattari (1980) criticize this perspective, claiming that it describes only a reality of Western cultures and not a human universal. The *visageité*, they explain, determines a normative perception of what the faces are and what is their role in culture and communication.

Levinas, nevertheless, proposes several useful theoretical tools to understand the semiotics of the face, among which the difference between “face” and “façade”. The façade is the front of a building: it is something that is constructed and completely under control, there is no necessary correspondence between the insides of the building and its façade. The face, on the other hand, is never completely under control. We can indeed lie with the face (which proves that it is, after all, a semiotic object), but at the same time it often communicates something against our will. Like children that cannot avoid laughing, giving away their innocent attempt to prank their parents, metacommunicating, unconsciously, their playful intentions (Bateson 1955) — unless until they will learn to put up a *poker face*. But despite all the training, the face escapes its owner: sometimes it betrays them, it reveals something that they would rather keep secret and,

by doing so, it makes them *lose their face* (Magli 2013). The face, after all, is our primary public interface (Parret 1990) and “losing” it means losing one’s credibility.

If we look at the faces present in that amazingly sophisticated semiotic device that is the city (Bathes 1967; De Certeau 1980; Volli 2008), it is easy to notice that the urban spaces are filled with them. We have faces represented on statues, peeking out from graffiti, sculpted in the fonts of old buildings, smiling at us from advertisements and electoral posters and so on and so forth. Between these represented faces, circulate the faces of the citizens, so many that they almost erase each other, each one of them being simply a “face in the crowd”, censored by accumulation.

But this overabundant hub of faces is also the space in which we encounter the other, in which we recognise one face among many, and in which we are often compelled to show our own, at least in the West. Because the (bio)politics of the face vary greatly according to different cultures. In many countries wearing a mask, be it for religious reason or as a protection from pollution, is a quite ordinary thing. In the West, however, the face has often been perceived as a boundary of the semiosphere. Covering it and wearing a mask has been a practice reserved to people that live on the boundaries: of thieves, bandits and superheroes that live outside of the law, of immigrants that are perceived as outside the hegemonic culture, and of other groups acting at the peripheries of culture.

This complex interrelation, however, is now quickly evolving while our cities are becoming increasingly “smart” and able to observe, individuate, recognise, and record human faces. These tools of surveillance are already eliciting, however, responses and resistance, often making use of technological augmentations of the faces. This paper, therefore, will put into place a multidisciplinary approach, that draws from semiotics, HCI and design, to investigate the current developments in countering facial recognition as well as the additional disruption provoked by the widespread used of surgical masks due to the COVID-19 pandemic.

## **2. Transurbanism and facial recognition**

Transurbanism is a framework that combines the perspectives of the smart city and those of transhumanism to reflect upon the possible re-

relationships between technologies capable of augmenting human beings and the urban spaces, wondering how such technologies will affect the lives of citizens and the development of cities (Thibault *et al.* 2020).

Transhumanism itself, is based on the idea that humans have some limits, have some specific ability or competences, and envisions a future in which these abilities are extended in ways that we can barely imagine right now. Transhuman technologies, in a nutshell, can be defined as technologies which are embedded into our bodies for enhancing the physical, sensory, cognitive, and emotional skills of human beings (Bostrom 2005).

Body improvements are probably the most commonly represented. They could allow humans, for example, to live much longer than currently possible (Bostrom 2014). Transhumanism imagines that, maybe, the human life span could be expanded of centuries or even to reach immortality. Other examples drawn from transhumanist literature deal with the implementation of new technologies that will enhance human sensory modalities. Future humans might see farther, hear better or sense the environment through their skin in a more sophisticated way than we do now. Transhumans could be sensibly stronger, maybe have additional robotic limbs and start carrying impossible weights. They could walk or run at a high pace without feeling any fatigue.

The cognitive enhancements are generally imagined increasing the intellectual capacity of human brains when embedded with electronic chips (Vita-More 2016). They envision an improved “processing power”, a limitless and flawless memory, or even the ability to connect minds to internet and create an “Internet of Humans”.

The emotional enhancements envisioned by transhumanists are meant to improve moods and self-control. Humans could always be in a desirable emotional state and never feel distress. Or they could alter their emotional state according to different kind of situations and triggers. Or even feel emotions and experiences that cannot even be imagined today (Schneider 2008).

These theories are quite clearly rooted in ideologies of eternal growth and on an approach to technology that we could define as very enthusiastic. Their understanding of the human being is also a reductionist one, that put forwards the physical morphology of the human body and tend to dismiss — or at least ignore — the cultural constructions that guide our cognition, emotions, and sense of self. Nevertheless, the integration

of technology in the human body it is something that has already started with all the wearable or medical technologies already being integrated into our bodies.

Despite all this legitimate criticism, we still believe this framework as something to offer, at least to academic inquiry. In particular, it offers us a lens to look at some of the possible effects that technology might have on several aspects of human life, society and culture. While this technocentric view might not be the one coming into being, future technologies will probably have a huge anthropological impact — as it always happened in the past. The aim of *transurbanism* then, is to foster a discussion on what consequences these changes will have on future cities, as well as a lens to study the changes that are already underway. The aim of the framework is not to attempt doing some *future studies*, but on the contrary to use a poetic and creative distancing from reality (Dunne 1999) in order to gain insights on the relationship between cities and technology and on the new cultural spaces it affords.

In practice, the transurban framework joins together some of the main facets of smart cities, such as design, management, and their semiotic, cultural and social aspects, and imagine how they might interact with the new abilities of transhumans in terms of physical, cognitive, and emotional enhancements (Thibault *et al.* 2020). Transurbanism, in that sense, is a framework which tries to understand how cities will develop, be planned and managed when the inhabitants of the city are transhumans. The Transurban framework tries to reveal the opportunities and challenges when the enhanced physical, cognitive and emotional abilities of transhumanism meet with the managerial, societal and managerial aspects of the city (*ibidem*).

To do this requires acknowledging the fact that the city is a very complex semiotic device. It is an engine of meaning-making, and it is a living intersection of many practices, textualities and signs that converge, co-exist, and become the context of one another, generally increasing each other's meaningfulness (Volli 2008). Cities are — and have always been — very rich ensembles of semiotic activities and interpretation and practices.

Today's cities, however, are acquiring a new dimension, that was unknown to the traditional city. The cities are becoming "smart", following a global strategy that aims to make them more efficient, to increase the control of the municipalities over the spaces they manage and to trans-



form the citizens’ action into data. While they might not be yet properly transurban, today’s cities are being filled with all sorts of sensors capable of measuring air or water quality, tracking traffic levels, issuing speed tickets, filming the streets and recognising citizens by their faces. This entails that the city is increasingly acquiring a *sensory dimension*.

If we look at the sensory relationship between citizens and cities, in the traditional urban spaces people used to be the *actants observers*. They used to be the ones that, moving around the city, would look at it, would interpret it, would make sense of what they saw. The smart city partly changed this. While citizens still look at the city, now the city *looks back*. It uses all its sensors to “look” at its citizens all the time, to track what they are doing, where they are going and who they are. It becomes a panopticon city. Facial recognition is rapidly becoming an important part of these tools of mass surveillance. Citizens, then, stopped being only actants observers and become *actants observed*. Still actants — as everything they do, even their mere presence in the city, is (and is interpreted as) an action. Being recorded and identified by smart city technologies while being in a certain place, in a certain neighbourhood or at a certain event (e.g., a protest) or with certain people are all considered as actions and can have consequences.

Citizens have always been observed in the city — by passers-by, shopkeepers, law enforcement etc. — but they are for the first time being observed by the city. However, the panopticon city that we are building, is not always welcomed with enthusiasm by the citizens. Not all citizens are willing to let the smart city tracking them and several strategies of disruption are emerging around the globe. Images of Hong Kong protesters tearing down facial recognition towers to avoid being identified by the authorities started circulating online in September 2019, quickly becoming a symbol of the technological dimension of contemporary struggles against power. Technologies capable of recognizing citizens by “looking” at their face are now becoming part of the urban fabric but citizens do not always accept it without putting up a fight.

If we look at the strategies that citizens are putting in place to attempt to escape these forms of surveillance, we will see that the destruction of sensors and facial recognition devices is only one among many. An other strategy entails the use of devices and technologies to alter their bodies — and, in particular, their faces — to make themselves undetectable. In a

way, as a response to the smart city becoming a panopticon city, they step up in the technological struggle and they start moving in the direction of transhumans.

### **3. Enclothed Cognition and the Writings of the Face**

Technologically altering the visage, “writing” it and on it, is not a consequenceless endeavour. As we mentioned above, the face is our interface with others, our primary social image. Altering the face, moreover, changes the perception that we have of ourselves and can influence our identity and behaviour.

Enclothed cognition is term derived from psychology indicate in what terms clothes affect our perception about ourselves. In a rather famous study (Adam and Galinsky 2012) an experiment was put in place to investigate these effects. The set up involved three different groups of participants who all received a white lab coat. The first group was told that the coat was a “doctor’s coat” and that they should wear it. The second group, instead, was told that the same lab coat was in fact an “artist’s coat” and they were too invited to wear it. The third group was also told that the coat was a doctor’s, but that they should not wear it but just put it on the tray and look at it. Once all the groups were set up, the researchers made them undergo several tests to understand their attention span, finding that the participants who thought they were wearing doctors’ coats showed heightened attention to the tasks that were given to them. This experiment (and a few similar ones, cfr Van Stockum and DeCaro 2014) showed that what we wear — and most importantly, what we think we are wearing — can indeed influence our identity and behaviour. The appears to be an element of *mimicry*, in which people feel like they are impersonating a scientist and end up behaving accordingly.

A similar element of mimicry emerges sometimes in face-writing. Despite the biological, pre-semiotic elements behind our ability to see and interpret faces, the latter are not something “natural”. Faces are something that we create that we craft, with our control (albeit limited) over what they express, that we support and contextualise with clothing and that we can quite literally draw upon. Using make-up is an extremely old practice across many cultures. It involves the colouring, painting, and redrawing

of facial features to achieve a culturally determined aesthetic effect — related to seduction and/or to the expression of a group identity (let’s think of punk or goth subcultures). Make up can also indicate what kind of social situation one is in (a funeral, a job interview, an evening out) as well as one’s profession (being a sex-worker or an actor, for example).

Similarly, wearing and shaping hair, beards and moustaches can have similar effects. Haircuts can indicate one’s gender, apparent age, religion — even political beliefs (for example hippies’ long hairs). Beards according to how they are cut can represent manliness or one’s sexual orientation, they can identify someone as a hipster or as practicing a specific religion, and so on.

What we draw on our faces, how we prepare them and “make them up” has a big role in the construction of our identity, both intimate and public.

There are however other forms of face writing that are very common without being somewhat exceptional: those related to playfulness. Caillois (1967), after all, indicated in mimicry and in masks one of the major forms of play. We have then people painting their faces in the colours of their team or nation at sporting events. People painting rainbows on their cheeks during pride parades and other moments of playful-but-serious political protest. We have, of course, carnival and Halloween as well as *cosplay*: in all these cases people draw on their faces in temporary but extensive ways.

Extensive face writing that last longer do exists — such as face tattoos — but they still encounter, some stigma, at least in Western culture. Face tattoos, most often then not, are seen as identifying the owner as someone that is likely to be a criminal or a thug — and makes quite difficult for them to find jobs (Antonellis and Silsbee 2018).

Any strategy that aims to avoid facial recognition technologies by covering and modifying the face, then, as to be read in this context. Re-writing the face, at least in some measure, reshapes the identity of the individual, their own perception of the self as well as the image they cast of themselves.

#### 4. Structures and Strategies of Resistance

In order to systematise a short collection of strategies that resists facial recognition, let’s first outline a simple schema of the elements involved in this bi-planar system, we have:

- A sensor that perceives the presence of faces in the public spaces and records them.
- The actual faces physically present in the urban spaces. These work as the plan of the expression.
- A series of pre-recorded patterns that automated systems will use to identify a face (in a context in which everything else that is not a face is considered noise) and then to recognise it (determine to which single individual that face belongs). These patterns are created by algorithms and by previous captures and stored in the system. This works as the plan of the content.

We have, therefore, three key elements that can be disrupted to avoid being recognised: a perception, a presence and a pattern. According to these three elements we can articulate three possible strategies of face writing that hinder facial recognition:

- Wearing *Dazzlers*: i.e. devices that hinder the perceptivity of the sensors.
- Wearing *Side trackers*: i.e. devices that exploit the pattern to trick the facial recognition system.
- Using *Camouflage*: i.e. devices or techniques that hide the presence of a face in the urban environment or make it indistinguishable.

#### 4.1. *Dazzlers*

Dazzlers are devices that focus on temporarily disabling the ability of the smart city sensors to perceive their surroundings. In a way, they are a non-destructive equivalent of tearing down facial recognition towers and cameras. As they do not require action on the devices themselves, but are forms of face writing, they generally take advantage of the fact that facial recognition technologies make use of infrared light, which humans cannot see — and therefore are not bothered by.

Some dazzlers are wearable objects that project infrared light, so that sensors would be blinded by the wearers' faces. The *Privacy Visor* by Isao Echizen, some sort of glasses with several projectors around the eyes, works exactly in this way (Fig. 1).



Figures 1. and 2. Echizen (2013), *Privacy Visor* (top); *Reflectacles* (2019) *Ghost*.

Simpler dazzlers are made of materials that reflect infrared light, to achieve a similar effect. *Ghost* by Reflectacles, for example, look like more or less normal sunglasses, while at the same time being able to blind facial recognition sensors (Fig. 2). These first examples highlight an interesting duality in the way facial devices against facial recognition communicate themselves. Some of them politically display their purpose: they are objects that are clearly made to avoid facial recognition and to tell everybody about it. Other devices, instead, are made in the attempt of making these objects more fashionable: something that looks less like a statement against facial recognition and more like an everyday object — which also hinders facial recognition.

#### 4.2. *Side trackers*

As the patterns memorised by the facial recognition systems are inaccessible and difficult to disrupt, some devices focus on tricking the ability of the machine to recognise these patterns by side-tracking them. These *side*



Figures 3. and 4. S. Weekers (2017) *Anonymous* (top); A. Harvey (2017) *Hyperface Clothing* (bottom).

*trackers* do not cover the faces, but they create noise around them, the censor them by accumulation.

In practical terms they are objects that replicate many times the patterns that the facial recognition systems are looking for, so to confound them. This can be made in more or less sophisticated ways. In some cases it presents realistic depictions of faces or facial elements, like in *Anonymous* by Sanne Weekers (Fig. 3), a scarf or hood that covers the head with multiple printed human faces so to make it difficult for machines to understand which one is the one of the wearer. In other cases, the print can be much more abstract, based on a reverse-engineering of the patterns contained in the machine. It is the case of the *Hyperface clothing* by Adam Harvey (Fig. 4). Also, in this case, the facial recognition system will not be able to discern between the real face and the side-tracker.

Both dazzlers and side trackers attempt to hide the faces from the machines, while keeping them ways to recognise for humans. The same rationale is also employed in most forms of camouflage, despite them being, by definition, opaquer.

### 4.3. Camouflage

Camouflage is a simple and old technique, working equally well on human observers and on Smart cities’ sensors. Some devices do not differentiate and hide completely the face of the wearer, often making a statement about privacy and identity at the same time. It is the case of *Pixelhead* by Martin Backes, a balaclava whose print looks like a pixelated pace, that poetically imitates a digital anonymisation technique. The *Wearable face projector* by Jing-cai Liu, on the other hand, makes use digital technologies to their own advantage, projecting several moving visages onto one’s own (Fig. 5).

However, wearing continuously facial camouflage can cause several problems, both for one’s social life and in face of the law — in many countries it is illegal to cover one’s face. For this reason, many activists and designers have come up with several different devices that allow to be more or less recognizable by other humans, while camouflaging the face from the machines, like the semi-transparent *Surveillance exclusion* by Jip van Leeuwenstein (Fig. 6).



**Figures 5.** and **6.** J.-C. Liu (2017) *Wearable Face Projector* (top); J. Van Leeuwenstein (2017) *Surveillance Exclusion* (bottom).



Figures 7. and 8. A. Harvey (2010) *CV Dazzle* (top); E. Nowak (2013) *Incognito* (bottom).

Other projects attempt to create devices that, besides not rendering the face unrecognisable to other humans, look also fashionable and beautifying. The haircut and makeup by Adam Harvey (*CV Dazzle*) (Fig. 7) and the jewellery by Ewa Nowak (Fig. 8) propose a way to trick facial recognition without forfeiting a nice and glamorous appearance.

These examples are clear indicators that, when it comes to human faces, the variety of applications is great, because faces are highly visible canvases that express our identity. Although some solutions favour hiding or replacing the face completely, many others modify it, or even go beyond identity protection and add to the self-expression of their owners with their jewellery-like design.

## 5. From the Panopticon to the Pandemic

The beginning of 2020 added a new layer to the tension between masks and facial recognition. One of the consequences of the COVID-19 pandemic was to greatly increase the use of surgical or sanitary masks around



the world. These devices, whose use was already quite common in Eastern countries, entered peremptorily the Western semiosphere. While covering one face was a peripheral practice — as we mentioned, something that was typical of marginal or marginalised groups — the fact that the use of surgical masks became mandatory in many cities moved it toward the centre of the semiosphere.

It is too early, at the moment of our writing, to know if this change will only be temporary, but we can nevertheless claim that, as these devices are usually worn in public spaces, they do affect how the wearers are perceived in the city spaces and how these spaces themselves are perceived. These wearable technologies, therefore, become part of the urban landscape and participate in the meaning making processes that inhabit it.

As for the devices created and used to resist facial recognition, also surgical masks offer a new surface to inscribe, available for self-expression. Soon after these masks became widespread, the market was flooded with new masks, that looked more fashionable, funny, or just socially acceptable. If, on the one hand, hiding part of the visage endangers the sense of identity, hiding our primary social interface, on the other it allows new ways of presenting and decorating bodies, of enunciating oneself.

Fashionable masks have been produced by several firms, proposing enticing patterns and colours, displaying labels and so on. The masks made by Japanese lingerie label Atsumi Fashion, created with surplus materials from their line of bras, were quickly sold out<sup>2</sup>. The appearance of these masks, inspired by the traditional aesthetics of lingerie, creates some interesting parallelisms with the nakedness of the face, and its sensuous and seductive potential.

During the beginning of the pandemic, it was quite common to see improvised face masks — difficult to say if their playful appearance was on purpose. Due to the shortage of masks arising from the high demand, several inventive ways of trying to protect one faces started to emerge — and often to be captured and shared online. There has been people using water tanks as face shields, bras and sanitary pads as masks, inflatable dinosaur costumes as protection suits. The last example also highlights the aspect of mimicry, intended as a form of play (Caillois 1967), that emerges from the use of masks. The wide spread of the practice of us-

2. <https://bit.ly/TransUrbFace1> (last accessed 20 June 2020).

ing masks triggered parodistic uses: people using Darth Vader costumes, Plague Doctor masks, or making their own masks using vegetables and so on. The playful use of masks reflects the so-called ludicisation of culture (Bonenfant and Genvo 2014), and it participates in the creation and expression of identities that are oriented towards playful practices (as nerd, geek, and gamer cultures).

While none of these masks are created with the purpose of contrasting facial recognition systems, the fact that — at least for a period of time — covering one own's visage becomes the norm participates in the struggle against the panopticon city. Many of the several anti-facial recognition devices we have seen above are not very socially acceptable. They are weird garments. But the widespread use of facial masks, offering new spaces for inscribing and expressing oneself, also affords a space to “go weird”, to expand and experiment. As there is not yet a stable norm for what a face mask should look like, there is a huge design space waiting to be explored — possibly with a strategic attention to facial recognition.

Interestingly, however, most people could choose on their own to wear masks that identify them. Despite the creative enthusiasm that met surgical masks, and their potential to become tools of resistance, we must note that there are also attempts to find ways of wearing masks without wearing masks. One of the most interesting cases are the Face ID Masks<sup>3</sup>: personalised masks created to look like the wearers' faces, to allow you to “Unlock your devices with a surgical mask that looks just like you”. These sorts of projects underline how being “machine-readable” can be considered by some as a desirable feature. When an increasing number of devices uses facial recognition to allow user access, not being able to be recognised by machines can become a disadvantage.

## Conclusions

The facial augmentations that citizens are starting to use, be it for defying facial recognition or to hinder the spread of COVID-19, are just a first step in an escalation game. Cities will try to adapt to these devices, and find new ways of tracking them, following them, and perceiving them.

3. <https://bit.ly/TransUrbFace2> (last accessed 20 June 2020).

Measures to ensure the face-readability of people wearing masks are already being taken: algorithms capable of recognising masked faces could be already on the way<sup>4</sup>.

The attempts to become “transhuman” by wearing facial technologies, therefore, leads the Smart City to become a Transurban City. And considering bodily augmentations are not only about enhancement of functional qualities, we can only imagine what our faces will turn into, what new expressions they will encompass and what the resulting outcome will be in the continuous conflict between the transurban city and the transhuman face.

### Bibliographic references

- ADAM H. and A.D. GALINSKY (2012) *Enclothed Cognition*, “Journal of Experimental Social Psychology”, 48, 4: 918-25.
- ANTONELLIS P. and R. SILSBEE (2018) *Employment Interview Screening: Time to Face the Ink*, “Journal of Business and Economic Policy”, 5, 4: 44-53
- BARTHES, R. (1957) *Mythologies*, Seuil, Paris.
- \_\_\_\_\_. (1967) “Sémiologie et urbanisme”, in Id. (1985) *L’aventure sémiologique*, Seuil, Paris.
- BATESON G. (1955) *A Theory of Play and Fantasy*, “Psychiatric Research Reports”, 2: 39-51.
- BONENFANT M. and S. GENVO (2014) *Une approche située et critique du concept de gamification*, “Sciences du jeu”, 2; available at the website <https://journals.openedition.org/sdj/286> (last accessed 27 September 2020)
- BOSTROM N. (2005) *Transhumanist Values*, “Journal of Philosophical Research”, 30 (Supplement): 3-14.
- \_\_\_\_\_. (2014) “Introduction: The Transhumanist FAQ: A General Introduction”, in Id., *Transhumanism and the Body*, Palgrave Macmillan, New York, NY, 1-17.
- CAILLOIS R. (1967) *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, Paris.
- DE CERTEAU M. (1980) *L’invention du quotidien: 1. Arts de faire*, Union générale d’éditions, Paris.

4. <https://bit.ly/TransUrbFace3> Last accessed 20 June 2020

- DELEUZE G. and F. GUATTARI (1980) *Mille plateaux*, Minuit, Paris.
- DUNNE A. (1999) *Hertzian Tales*, MIT Press, Cambridge, MA.
- LEVINAS E. (1961) *Totalité et infini*, Nijhoff, La Haye.
- MAGLI P. (1996) *Il volto e l'anima: Fisiognomica e passioni*, Bompiani, Milan
- \_\_\_\_\_. (2013) *Pitturare il volto: Il trucco, l'arte, la moda*, Marsilio, Padua.
- PARRET H. (1990) "La rationalité stratégique", in A. Berrendonner and H. Parret (eds), *L'interaction communicative*, Lang, Bern, 47-70.
- SCHNEIDER S. (2008) *Future Minds: Transhumanism, Cognitive Enhancement and the Nature of Persons*, "Neuroethics Publications", 37: 1-16.
- THIBAUT M., et al. (2020) *Transurbanism: Smart Cities for Transhumans*, "DIS '20": Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference, 1915-28.
- VAN STOCKUM C.A. and M.S. DECARO (2014) *Encloded Cognition and Controlled Attention during Insight Problem-Solving*, "The Journal of Problem Solving", 7, 1: 73-83.
- VITA-MORE N. (2016) "Transhumanism: The growing worldview", in N. Lee (ed.) *Google It*, Springer, New York, 475-87.
- VOLLI U. (2008) "Il testo della città: Problemi metodologici e teorici", in M. Leone (a cura di) *La Città come Testo: Scritture e Riscritture Urbane*, monographic issue of *Lexia*, 1, Aracne, Rome, 9-22.



## 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”.

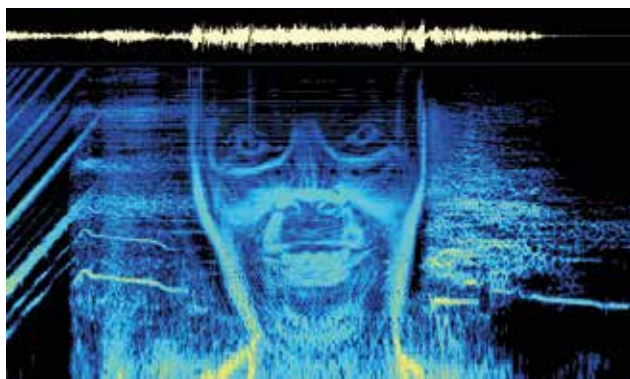
**KEYWORDS:** Form of life; Electronic music; Mask; Prosthesis; Transhumanism

\* 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 dettando 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.

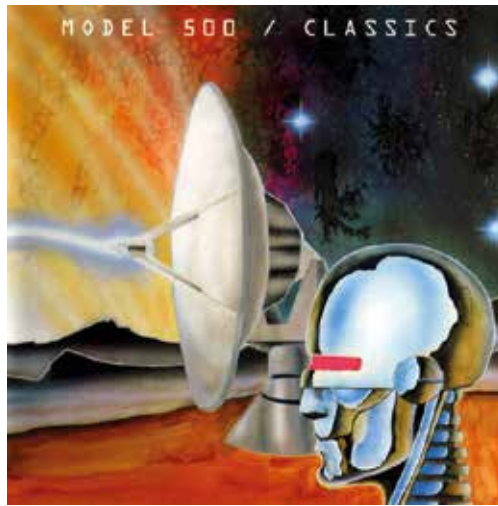


Figura 3. Copertina del disco antologico *Classics* di Model 500 (R&S, 1993); Wikimedia Commons.

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 palpitazione 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. Spaziante (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.

PARTE III

ARTIFACCE

PART III

ARTIFACES



# Le visage transhumain en littérature d'un point de vue sémiotique<sup>I</sup>

INNA MERKOULOVA<sup>\*</sup>

ENGLISH TITLE: *The Transhuman Face in Literature from a Semiotic Point of View*

TITOLO IN ITALIANO: *Il volto transumano in letteratura da un punto di vista semiotico*

ENGLISH ABSTRACT: In the article, we present a semiotic analysis of transhuman collectives, as a specific form of collective action in the face of human society. Do transhuman beings or clones created with artificial intelligence methods have the same faces as we do? How do we feel about this new form of life and these new faces that are emerging: curiosity, fear, disgust? We rely on semiotic proposals taking into account UNESCO's reflections on the subject. The body of analysis is made up of literary examples from Kazuo Ishiguro's anti-utopian novel, *Never Let Me Go* (2005).

ENGLISH KEYWORDS: Transhumanism; Collective Actant; Artificial Intelligence; Semiosphere; Semiotics of Cultures

## 1. Introduction

Nous présentons ici une analyse sémiotique des collectifs transhumains, comme une forme spécifique de l'actant collectif face à la société des humains. Les êtres transhumains ou les clones créés avec des méthodes de l'intelligence artificielle, ont-ils les mêmes visages que nous ? Quels senti-

<sup>\*</sup> Université Académique d'État des Sciences Humaines - GAUGN, Moscou.

<sup>I</sup>. This article was prepared with financial support within the framework of the State Assignment of GAUGN on the topic "Modern information society and digital science: cognitive, economic, political and legal aspects" (FZNF-2020-0014).

ments avons-nous face à cette nouvelle forme de vie et ces nouveaux visages qui émergent : la curiosité, la peur, le dégoût ? Nous nous appuyons sur des propositions sémiotiques et nous tenons compte des réflexions de l'UNESCO sur le sujet. Le corpus d'analyse est composé d'exemples littéraires, tirés du roman anti-utopique de Kazuo Ishiguro, *Never Let Me Go* (2005). Nous proposons de commencer notre réflexion par quelques citations. La première appartient au poète russe Ossip Mandelstam qui aborde le thème du corps humain en 1913, avec un poème intitulé *Un corps m'est échu...*

Un corps m'est échu : qu'en ferai-je enfin,  
 Tellement unique et tellement mien ?  
 La douce joie de vivre et respirer,  
 D'où me vient-elle, et qui en remercier ?  
 Étant fleur et jardinier à la fois,  
 Je ne suis seul dans la geôle ici-bas.  
 Et sur la vitre de l'éternité  
 Ma chaude haleine a pu se déposer.  
 Ses empreintes, comme des ornements,  
 Déjà se déchiffrent malaisément.  
 Que l'instant s'envole avec la buée !  
 Mon cher dessin, rien ne peut l'effacer.  
 (Mandelstam 1913, p. 3)

La deuxième citation est prise de l'exposé de Jacques Fontanille au Séminaire sémiotique SaISie à Paris, intitulé « La constitution de l'actant collectif comme préalable anthroposémiotique » : « tout commence avec la manière dont le collectif est composé, y compris pour les modèles dominants, et même quand ils ne s'expliquent pas » (Fontanille 2018, p. 19). La troisième citation appartient à Audrey Azoulay, directrice générale de l'UNESCO : « L'intelligence artificielle peut être une chance formidable pour accélérer la réalisation des objectifs de développement durable. Mais toute révolution technologique entraîne de nouveaux déséquilibres qu'il faut essayer d'anticiper » (Azouley 2018, p. 36). En effet, l'UNESCO s'intéresse de plus en plus à l'intelligence artificielle et à son impact sur la société: il suffit de voir les titres des réunions et des tables rondes des

derniers mois: *Débats sur l'éthique de l'intelligence artificielle et l'édition du génome* (septembre 2018), *Forum sur l'intelligence artificielle en Afrique* (décembre 2018), *Débat sur l'éthique des nouvelles technologies et de l'intelligence artificielle* « *L'avenir High Tech pour l'Homme: Espoir ou Peur?* » (janvier 2019). Un numéro spécial du *Courrier de l'UNESCO* est également consacré à *Intelligence artificielle : promesses et menaces* (juillet-septembre 2018).

Pour analyser cette forme spécifique de l'actant collectif, le *collectif transhumain*, nous nous adressons aux exemples littéraires. La raison ? La littérature, avec un nombre considérable de romans anti-utopies, tente de nous « prévenir » des dangers du progrès et du High Tech pour les humains. Quant à la perspective sémiotique, comme il a été dit par Jacques Fontanille dans *Sémiotique et littérature* :

L'approche sémiotique donne alors toute sa mesure : d'un côté, sans prétendre se substituer à l'approche littéraire, elle apparaît comme un complément méthodologique, qui aide à poser les problèmes, parfois à les résoudre ; de l'autre, en faisant communiquer des approches d'origines diverses (l'anthropologie, la phénoménologie, la rhétorique, la linguistique, la stylistique), elle déplace les perspectives, et augmente ainsi notre compréhension des textes.

(Fontanille 1999, p. 264)

## 2. Le visage collectif des clones selon Ishiguro

*Never Let Me Go* (version originale en anglais, 2005), *Ne otpuskai menia* (traduction russe, 2018) ou *Auprès de moi toujours* (traduction française, 2006) du prix Nobel de littérature Kazuo Ishiguro est un roman qui, selon le *Time magazine*, fait partie des cent meilleurs romans anglais publiés depuis 1923. Il existe aussi une adaptation cinématographique, de 2010, sous le titre « *Never let me go* » (Fig. 1).

Le résumé du livre nous parle de la « nostalgie de l'enfance » : Kath, Ruth et Tommy ont été élèves à Hailsham, une école idyllique, nichée dans la campagne anglaise, où les enfants étaient protégés du monde extérieur et élevés dans l'idée qu'ils étaient des êtres à part, que leur bien-être personnel était essentiel, non seulement pour eux-mêmes, mais pour la société dans laquelle ils entreraient un jour. Mais pour quelles raisons les avait-on réunis là? Étaient-ils, comme dans le poème de Mandelstam,



Figura 1. Cadre du film *Never Let Me Go* (dir. Mark Romanek, 2011).

fleurs et jardiniers à la fois de leurs corps et de leurs visages qui respiraient « sur la vitre de l'éternité » ?

À première vue, il s'agit d'une histoire assez triviale : un collectif (école anglaise idyllique, avec les gardiens (les tuteurs) et les élèves (les pupilles), un groupe d'élèves (le triangle amoureux de Kath, Ruth et Tommy), un cadre temporel (l'enfance apparemment heureuse), avec la seule particularité : ils sont élevés dans l'idée d'être *spéciaux* et *des êtres à part*, dont le bien-être personnel est essentiel pour la société qui les entoure.

Miss Lucy, sembla peser chaque mot avec soin: « Ce n'est pas bien que j'aie fumé. Ce n'était pas bon pour moi, alors j'ai arrêté. Mais ce que vous devez comprendre, c'est que pour vous, pour vous tous, fumer est beaucoup, beaucoup plus grave que ça l'a jamais été pour moi. »

(Ishiguro 2018, p. 112)

Et en précisant cette distinction que la tutrice fait entre les élèves (le petit collectif de l'école) et tous les autres (la société), elle ajoute :

On vous en a parlé. Vous êtes des élèves. Vous êtes... spéciaux. Alors vous maintenir en très bonne santé physique, c'est beaucoup plus important pour chacun de vous que pour moi.

(Ishiguro 2018, p. 113)

Pourtant, l'explication s'arrête là : la tutrice attend que les élèves lui posent la question « Pourquoi est-ce que c'est beaucoup plus grave pour

nous ? » mais personne ne la pose. La narratrice demande: « Pourquoi avons-nous gardé le silence ce jour-là? » Les élèves étaient assez grands (neuf ou dix ans) pour se méfier de marcher sur « ce territoire interdit ». Un paradoxe, apparemment : des élèves spéciaux, des êtres à part qui doivent prendre soin d'eux pour servir ensuite à la société qui est un territoire interdit, hostile, et qui les trouble. Les gardiens s'embrouillent chaque fois que les élèves s'approchent de ce territoire et puis un jour l'explication arrive :

Le problème, d'après ce que je vois, c'est qu'on vous a informés sans vous informer. Si vous voulez mener une vie décente, alors vous devez être mis au courant, et comme il faut. Aucun de vous n'ira en Amérique, aucun de vous ne sera star de cinéma. [...] Et aucun de vous ne travaillera dans des supermarchés. Vos vies sont toutes tracées. Vous allez devenir adultes, et avant de devenir vieux, avant même d'atteindre un âge moyen, vous allez commencer à donner vos organes vitaux. C'est pour cela que chacun de vous a été créé.

Il n'est pas si éloigné, le jour où vous vous préparerez à vos premiers dons. Il faut que vous vous en souveniez.

(Ishiguro 2018, p. 131)

Nous comprenons donc que l'école en question est *un collectif de transhumains*<sup>2</sup>: des clones, des êtres créés *in vitro*, avec des méthodes de l'intelligence artificielle, et avec le seul but de servir à la médecine et à la société d'avenir. Dans les termes de Greimas et Courtés (1979, p. 43), c'est un *actant collectif syntagmatique*, « celui où les unités-acteurs se relaient — par substitution — dans l'exécution d'un seul programme [...] ». Les membres du collectif se différencient uniquement en raison de leur fonction, et de la position qu'ils occupent dans le processus ». Nous apprendrons dans les chapitres suivants du roman que les élèves se diviseront en deux groupes : les donneurs au sens propre du terme, et les accompagnants (les aides-soignants) qui vont les aider après les opérations, et qui deviendront donneurs par la suite:

Je m'appelle Kathy H. J'ai trente et un ans, et je suis accompagnante depuis maintenant plus de onze ans. Je sais que cela paraît assez long, pourtant ils me demandent

2. Nous reformulons ici quelques éléments d'analyse présentés pour la première fois lors de notre communication orale au Séminaire sémiotique SalSie à Paris (06.02.2019).



de continuer huit mois encore, jusqu'à la fin de l'année. Cela fera alors presque douze ans. Je sais qu'ils ont été satisfaits de mon travail, et dans l'ensemble, je le suis aussi. Mes donneurs ont toujours eu tendance à récupérer bien mieux que prévu. Presque aucun d'entre eux n'a été classé « agité », même avant le quatrième don. (Ishiguro 2018, p. 131)

Ainsi, nous avons des actants collectifs composés de « mêmes » et d'« autres », de donneurs et d'accompagnants : c'est un groupe homogène d'un point de vue externe et hétérogène d'un point de vue interne. Pour la société extérieure, pour nous autres les lecteurs, ces clones sont tous pareils. Ils ont tous le même visage des êtres « spéciaux », exécutant le même programme et ne nous ressemblant qu'en apparence. En revanche, à l'intérieur du collectif transhumain l'interaction est plus complexe. Les donneurs peuvent être « agités », surtout à la notification du quatrième don signifiant la fin du programme et la mort, et alors les cris et les sanglots déforment leurs visages (« Tommy, déchaîné, hurlant, brandissant les poings »). Quant aux accompagnants, ils vont toujours « sourire » et « serrer la main » aux donneurs, tout en restant calmes, sans laisser apparaître la moindre émotion. Les donneurs acceptent donc l'aide des accompagnants mais pensent que ces derniers ne peuvent pas les comprendre avant de devenir eux-mêmes donneurs. La discussion entre Tommy, donneur, et Kath, son accompagnante, nous donne la clé pour interpréter le titre du roman, *Never let me go* :

Tu ne saisis pas parce que tu n'es pas un donneur. Je veux dire, tu n'en as pas assez d'être accompagnante ? Nous autres, on est devenus des donneurs depuis un temps fou. Tu n'as pas envie quelquefois, Kath, qu'ils se dépêchent de t'envoyer ta notification ? Je pense toujours à cette rivière quelque part, avec cette eau qui coule vraiment vite. Et tous ces gens dans l'eau, qui essaient de se raccrocher les uns aux autres, qui crient « Never let me go », mais à la fin c'est trop difficile. Je pense que c'est ce qui nous arrive à nous. (Ishiguro 2018, p. 433)

Il y a aussi un trait particulier du visage de ces êtres « spéciaux » : la tristesse. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, ce n'est pas la tristesse à cause de leur destinée en tant que donneurs. C'est une émotion qui s'explique par leur passé : la société qui avait conçu « ces pauvres créatures » avec les meilleures

avancées de l'intelligence artificielle avait pris pour modèles « la racaille » : les drogués, les prostituées, les poivrots, les clochards, les prisonniers. « Ils ne servent jamais des gens ordinaires », fait remarquer Kath, et c'est la raison pour laquelle elle cherche son « possible » modèle sur les pages des revues pornos. « Tu faisais pas ça pour prendre ton pied », commente Tommy. « Je le voyais bien. C'est ton visage, Kath. Tu avais une drôle d'expression. Tu avais l'air triste, peut-être. Et un peu effrayée » (Ishiguro 2018, p. 213).

### 3. La soumission comme forme de vie des transhumains

Le roman d'Ishiguro présente un collectif de transhumains mais aussi *un collectif transhumain*, avec un comportement particulier: le régime de *la soumission extrême*, ressemblant aux comportements dans des sectes religieuses. Les donneurs ne peuvent en aucune manière « se révolter », ils sont « agités » ou « calmes », et les accompagnants ne font qu'exécuter les ordres de la société, représentée par les tuteurs (ce qui est linguistiquement marqué par la troisième personne du pluriel dans le texte : *ils me demandent, ils ont été satisfaits de mon travail*). Selon Greimas et Courtés, il s'agit d'un *actant collectif paradigmatique* qui constitue une totalité intermédiaire entre une collection d'unités et la totalité qui la transcende. À noter aussi que les élèves et les tuteurs (la société) habitent dans le même espace clos (école de Hailsham), et que même après leur départ les élèves restent attachés à cet espace, en exécutant ses ordres.

Selon Fontanille (2018, p. 7), « les organisations sont des configurations sémiotiques complexes, qui produisent, qui créent, qui gèrent, qui décident, et qui expérimentent de nouvelles *formes de vie* ».

En quoi la forme de vie des transhumains dans le roman est-elle différente de la nôtre, en quoi est-elle familière, en quoi, au contraire, *dangereuse* pour nous ? Dangereuse, car la directrice de l'école, « Madame », ne peut pas dissimuler son sentiment hostile :

La porte était presque à moitié ouverte. Madame se tenait en retrait du seuil. Et le plus bizarre, c'était qu'elle pleurait. Elle restait là à sangloter, me fixant depuis le seuil avec dans les yeux l'expression qu'elle avait toujours quand elle nous regardait, comme si ce qu'elle voyait lui donnait la chair de poule.

(Ishiguro 2018, p. 117)

Nous constatons que les visages des représentants de la société (les gardiens) et des transhumains (les élèves) puissent exprimer la même émotion : la tristesse, les sanglots. Mais du côté de la société la ressemblance extérieure est neutralisée par un sentiment du dégoût, qui donne « la chair de poule ». Un dégoût face à un danger, à une forme de vie différente, et pourtant appelée à servir à cette même société : pourquoi ? Dans *L'Explosion et la culture*, Jouri Lotman postule que dans la société humaine, aux côtés de l'imbécile et l'intelligent, tous les deux au comportement prévisible, il existe un troisième élément du système, *le fou* : « son comportement se caractérise par le fait que son propriétaire reçoit une liberté supplémentaire pour faire des actions qui seraient inadmissibles pour un homme "normal". C'est pour cela que les fous nous font peur » (Lotman (2004), p. 67).

Le problème serait-il ici : les donneurs transhumains seraient vus comme un groupe de fous au comportement imprévisible, qui représenterait un danger ? Ou bien le problème serait plus profond : les vivants persistent à vivre, et les humains persévèrent ? Dans *Formes de vie*, Jacques Fontanille souligne :

Pour qu'on reconnaisse une forme de vie comme susceptible de soutenir un cours de vie, et de lui donner sens, il faut qu'elle soit choisie parmi des alternatives axiologiques. [...] Une forme de vie qui serait isolée n'est plus qu'une idéologie. (Fontanille 2015, p. 59)

Est-ce une idéologie du monde futur, « nouveau et merveilleux » (*Brave New World*, titre du roman d'Aldous Huxley), qui est mise en question dans le roman ? Les rêves des transhumanistes pour lesquels le corps est juste une façade, selon l'expression du philosophe Miguel Benasayag<sup>3</sup> ? Est-ce de cette idéologie que parle l'UNESCO pendant les débats sur l'Intelligence Artificielle d'aujourd'hui et de demain ?

Les solutions basées sur l'IA sont élaborées au gré des opportunités dans un cadre indéfini, aussi bien sur le plan des politiques publiques que sur le plan des valeurs et des droits humains. Néanmoins, il est intéressant de noter que des pays ont choisi de prendre part à la révolution technologique et de veiller au développement de l'IA

3. « For transhumanists, the body is just a façade – a set of useful information must be extracted from it, and then we need to get rid of its natural defects » (Benasayag 2018, p. 16).

afin de se positionner sur l'échiquier international de l'innovation technologique.

(UNESCO (2018) Forum sur l'IA en Afrique)

Et si l'acteur collectif est considéré comme « révélateur idéologique », alors sur cette idéologie de l'IA, dans le texte, nous aurons un commentaire précis des tuteurs:

Nous avons au moins veillé à ce que vous tous, dont nous avons la garde, grandissiez dans un merveilleux environnement.

Regardez-vous maintenant ! Vous avez eu des vies de qualité, vous êtes instruits et cultivés.

Nous avons démontré au monde que si les élèves étaient élevés dans un environnement humain, cultivé, il leur était possible de devenir aussi sensibles et intelligents que n'importe quel être humain. Avant cela, tous les clones, ou les élèves – n'existaient que pour suppléer à la science médicale.

(Ishiguro 2018, p. 117)

La crise idéologique repose ici dans la relation *fiduciaire* : l'objet du faire persuasif (*ne pas dire vrai*, du côté des tuteurs) rencontre le contre-objet (*croire quand même vrai*, du côté des pupilles).

Ce roman anti-utopique, nous avertit-il simplement sur les effets du progrès qui nous attend, en nous montrant le visage triste et effrayant de notre double transhumain ? Ou bien nous laisse-t-il l'espoir ? Si on reste dans le cadre narratif, non : à la fin, la narratrice nous démontre encore une fois sa soumission extrême, celle d'une représentante du collectif transhumain. Elle ne se permet qu'une fois dans sa vie un « seul acte complaisant », celui de rouler jusqu'à Norfolk (près de Hailsham) « sans réel besoin », au moment où elle apprend que Tommy avait *terminé*.<sup>4</sup> « J'attendis juste un moment, puis je retournai à la voiture, pour repartir là où j'étais censée me trouver », prononce-t-elle. Pas de révolte, pas d'espoir, soumission et patience. Cependant, il semble que, tout au long du roman, il y a une énigme qui se cache dans cette forme de vie étrange, dans ce collectif transhumain. Ce n'est pas par hasard que « Madame » souligne que si les élèves étaient élevés dans un environnement humain, cultivé, il leur était possible de devenir aussi sensibles et intelligents que n'importe quel être humain.

4. Terme utilisé dans le roman, faisant allusion au terme d'un programme, pas d'une vie.

#### 4. Conclusions

L'énigme serait résolue si on regardait cette forme de vie comme « imparfaite », c'est-à-dire, au sens greimassien (*De l'imperfection*), celle qui aspire à la perfection, à la plénitude. Comme écrivait Greimas dans l'article « Le pressentiment de la perfection » consacré au philosophe russe Lev Karsavine, « l'imperfection elle-même est un moyen inévitable de nous amener au but, à la perfection » (Greimas 2017, p. 129).

Selon l'auteur des *Formes de vie*, l'imperfection de ces dernières se donne à saisir à travers des états sensibles, *des états passionnels de l'actant-corps*. C'est pourquoi il était très important, pour les élèves transhumains, de montrer leurs capacités artistiques à l'école (peinture, musique), de prouver même qu'ils pouvaient tomber amoureux. Ils vivaient dans l'espoir que s'ils pouvaient démontrer ces capacités-là, on leur aurait accordé un délai supplémentaire (*un sursis*) avant le premier don.

N'est-ce pas la même expérience, ou presque, que nous vivons, nous les humains, en trouvant le sens de la vie dans la force des engagements, dans les hésitations qui permettent de persister ? Et si un jour nous nous retrouvons dans ce monde du progrès High Tech, avec les maladies curables, d'un côté, et les donneurs, de l'autre, c'est ce « vivre ensemble », ou « vivre avec », qui va compter : « dans « vivre avec », c'est *avec* (faire avec) qui est le premier, et c'est *vivre* qui est second, et qui reçoit les contenus propres à la vie humaine (modalités, émotions, passions...) » (Fontanille 2015, p. 27).

Ainsi, le visage de l'autre, en l'occurrence d'un être transhumain, ne nous effrayera pas, et nous ne nous efforcerons pas, comme la société future décrite par Ishiguro, de nous convaincre que les clones ne sont « pas vraiment comme nous ».

Pressentir et vivre avec notre futur : pour terminer notre étude littéraire et sémiotique avec la parole de Greimas, « ce pressentiment de la perfection est déjà le premier pas dans un monde des valeurs. Le choix des métaphores a une signification secondaire: on peut parler de la nostalgie du Surhomme ou de la constante déification d'un élu. Il suffit d'apercevoir une fois ces « ombres des valeurs » pour qu'ils puissent donner une forme à l'être et pour que — pourquoi pas ? — *le Verbe s'est fait chair* » (Greimas 2017).

## Références bibliographiques

- AZOULAY A. (2018) *Making the most of Artificial Intelligence*, « The UNESCO Courier. Artificial Intelligence. The Promises and the Threats », 3, July-September, 36-39.
- BASSO FOSSALI P. (2018) *Le groupe entre masses amorphes et communautés invisibles*, exposé oral (prépublication), Séminaire SaISie, Paris, 07 novembre 2018 ; disponible sur le site web [http://afsemio.fr/wp-content/uploads/SAISIE-07.11.18-Pierluigi.Basso\\_.Fossali.pdf](http://afsemio.fr/wp-content/uploads/SAISIE-07.11.18-Pierluigi.Basso_.Fossali.pdf) (dernier accès le 15 septembre 2020).
- BENASAYAG M. (2018) *Humans, Not Machines, Create Meaning*, « The UNESCO Courier. Artificial Intelligence. The Promises and the Threats », 3, July-September, 15-18.
- FABBRI P. (2019) *Notes sur les identités collectives*, traduit de l'italien par D. Bertrand ; disponible sur le site web [http://afsemio.fr/wp-content/uploads/P.FABBRI-Identità.collettive-Notes\\_TR.D.Bertrand-AFS.pdf](http://afsemio.fr/wp-content/uploads/P.FABBRI-Identità.collettive-Notes_TR.D.Bertrand-AFS.pdf) (dernier accès le 15 septembre 2020).
- FONTANILLE J. (2015) *Formes de vie*, PU de Liège, Liège.
- \_\_\_\_\_. (2018) *La constitution de l'actant collectif comme préalable anthroposémiotique*, exposé oral (prépublication), Séminaire SaISie, Paris, 7 novembre 2018 ; disponible sur le site web <http://afsemio.fr/wp-content/uploads/SAISIE-07.11.18-Jacques.Fontanille.pdf> (dernier accès le 15 septembre 2020).
- \_\_\_\_\_. (1999) *Sémiotique et littérature*, PUF, Paris.
- GREIMAS A.J. (1987) *De l'imperfection*, Fanlac, Périgueux.
- \_\_\_\_\_. (2017) *Le pressentiment de la perfection : L'actualité de Karsavine*, trad. du russe par I. Merkoulouva, révision de J. Fontanille, « Revue russe », 48 : 128-31.
- \_\_\_\_\_. et J. FONTANILLE (1991), *Sémiotique des passions : Des états de choses aux états d'âme*, Seuil, Paris.
- \_\_\_\_\_. et J. FONTANILLE (2007), *Semiotika strastej : Ot sostojanija vetstchej k sostojaniju dushi. (Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme)*, trad. du français par I. Merkoulouva, préface de C. Zilberberg, LKI-URSS, Moscou.
- Ishiguro K. (2005) *Never Let Me Go*, Faber and Faber Limited, London.
- \_\_\_\_\_. (2006/2018) *Auprès de moi toujours*, traduit de l'anglais en français par A. Rabinovitch, Gallimard folio, Paris.

- \_\_\_\_\_. (2018) *Ne otpuskai menia*, traduit de l'anglais en russe par L.Y. Motylev, Eds. E., Moscou.
- Leone M. (2017) *Socio-sémiotique des « livres à visages »*, « Nouveaux Actes Sémiotiques », 120 ; disponible sur le site web <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5816> (dernier accès le 15 septembre 2020).
- Lotman J.M. (1990) *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, IN.
- \_\_\_\_\_. (2000) *Semiosfera. Kultura i vzryv. Vnutri mysliatschih mirov. (Sémiosphère. La culture et l'explosion. L'Univers de l'esprit)*, Iskuststvo-SPB, Saint-Pétersbourg.
- \_\_\_\_\_. (2004) *L'explosion et la culture*, trad. du russe d'I. Merkoulova, révision et préface de J. Fontanille, Pulim, Limoges.
- MANDELSTAM O. (1913/2003) *(La) Pierre*, traduit du russe par H. Abril, Circé, Paris.
- MERKOULOVA I. (2020) *Transgumanizm i iskusstvennyi intellekt v literature s pozitsiy semiotiki (Un regard sémiotique sur le transhumanisme et l'intelligence artificielle en littérature)*; exposé oral; conférence internationale «Intelligence artificielle dans la nouvelle réalité de communication», Université GAUGN et Institut de philosophie de l'Académie des Sciences de Russie, Moscou, 18-19 Juin 2020; disponible sur le site web <https://gaugn.ru/ru-ru/news-vuz> (dernier accès le 19 septembre 2020).
- \_\_\_\_\_. (2019) *Les collectifs transhumains en littérature: un regard historique et sémiotique*; exposé oral; séminaire SaISie, Paris, 06.02.2019.
- \_\_\_\_\_. (éd.) (2010) *Sovremennaja semiotika i gumanitarnye nauki / La sémiotique contemporaine et les sciences humaines*; Actes de la Conférence internationale à l'occasion du 90<sup>ème</sup> anniversaire de la naissance d'A.J. Greimas et de la publication en russe de *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme* d'A.J. Greimas et J. Fontanille, Maison J. Baltrusaitis, Moscou, 30.08-01.09.2007, dir. V.Vs. Ivanov, trad. I. Merkoulova, Jazyki slavianskih kultur, Moscou.
- UNESCO (2018) *Artificial Intelligence: The promises and the Threats*, numéro monographique du courrier de l'UNESCO, 3 (juillet-septembre); disponible sur le site web <https://unesco.public.lu/dam-assets/courriers/265211eng.pdf> (dernier accès le 19 septembre 2020).

# Il volto come “palinsesto alla rovescia” da Annibale Carracci a Sherlock Holmes

GIANLUCA CUOZZO\*

ENGLISH TITLE: The Face as a “Backwards Palimpsest” from Annibale Carracci to Sherlock Holmes

ABSTRACT: This paper analyses the possibility of an hermeneutical physiognomy that understands the human face as a ‘backwards palimpsest’, namely, a significant text, a profile that shows the guilty essence of human existence, already thematized in Kafka’s writings. In order to establish this new line of research, the author uses an interdisciplinary approach that keeps together several fields, such as criminal anthropology, psychoanalysis, semiotics, philosophy, art history, and detective stories.

KEYWORDS: Face; Physiognomy; Art; Sign; Detective Stories

## 1. Lombroso e la tracciatura del volto criminale

La parte virgolettata del titolo la devo a un’espressione di Cesare Lombroso, il quale — nella Prefazione alla quinta edizione de *L’uomo delinquente* — scriveva di voler trattare il corpo umano alla stregua di un testo vivo in cui s’inscriverebbe la segnatura dell’interiorità umana, vale a dire il carattere e la nostra disposizione spirituale ai vizi e alle virtù. Sicché, nel caso dei pazzi e dei criminali, “si può spesso indovinare dalla fisionomia e dal cranio la loro tempra morale”, mettendo in atto “una lettura, direi, di un

\* Università di Torino.



palimpsesto alla rovescia” (Lombroso 2014, p. 15). Si tratta, in effetti, di un esercizio di *fisiognomica ermeneutica* del tutto particolare, che tratta il volto come un testo in rilievo disseminato di tracce, in cui s’iscrive pure “la mimica abituale dei criminali”, sulla quale si è soffermato in particolar modo Dostoevskij nelle sue penetranti descrizioni dei tratti somatici rivelatori della malvagità umana (“quel riso cinico, continuo, amaro, che Dostoevskij nota segnare come un conio speciale, il loro volto...”: *ibidem*, p. 283). Volto come testo iscritto, quale scrittura lacunosa, non del tutto leggibile, e dunque — a causa delle abrasioni dovute al tempo, alle interpolazioni e agli errori di una lunga trasmissione storico-esegetica — da ricostruire, ristabilire nella sua sintassi generale, come ogni palimpsesto che si rispetti. Ma anche come sintomo, conformemente all’arte indiziaria della semeiosi medica (dal greco σημεῖον, *semèion*, che significa “segno”, e dal suffisso *-iké*, “relativo a”). In effetti, il vocabolo palimpsesto (dal lat. *palimpsestus*, gr. παλίμψηστος, “raschiato di nuovo”, composto di πάλιν, “di nuovo”, e ψάω, “raschiare”), fa riferimento all’operazione del ripristino, mediante determinate competenze filologiche, allo stato originario. Cito dal *Dizionario Treccani*, soffermandomi su tre dei significati accreditati:

*Palinsèsto* (raro *palimsèsto*): 1. manoscritto antico, su papiro o, più frequentemente, su pergamena, il cui testo originario è stato cancellato mediante lavaggio e raschiatura e sostituito con altro disposto nello stesso senso (in genere nelle interlinee del primo), o in senso trasversale al primo; tale consuetudine, documentata già in età classica e diffusasi più largamente, soprattutto per la rarità della pergamena, in età medievale nei grandi centri scrittori (per es., a Bobbio), è stata causa della perdita di opere di grande valore, anche se la lettura, almeno parziale, della scrittura sottostante dei palinsesti è stata resa possibile in passato mediante particolari reagenti chimici, e facilitata oggi dal ricorso ai raggi ultravioletti, metodo più efficace e innocuo. 2. fig., scherz. Scritto illeggibile perché pieno di correzioni, di cancellature, o anche perché in cattivo stato, sgualcito, ingiallito dal tempo. 3. Per estens., dipinto, su legno, tela o intonaco (affresco), in cui sono stati sovrapposti strati successivi di pittura<sup>1</sup>.

Vi è un caso esemplare in cui filologia, fisiognomica ermeneutica e semeiosi medica hanno trovato un connubio forse irripetibile: la psicoa-

1. *Treccani Vocabolario online*: <http://www.treccani.it/vocabolario/palinsèsto/>

nalisi freudiana. Come vedremo, nel caso dell’interpretazione dell’opera scultorea di Michelangelo (Fig. 1), Freud — conformemente al suo sistematico tentativo di applicare la psicopatologia ermeneutica alle più varie manifestazioni dell’inconscio — utilizzerà il termine tedesco *Umstellung*, sostantivo che indica un procedimento di scomposizione/ricomposizione degli elementi del testo scolpito dall’artista, quasi si trattasse di un antico scritto tramandato da riordinare ed emendare secondo determinate procedure filologiche. Nello specifico, si tratta della *Deutung* della portentosa psiche rappresa in pietra del Mosè collocato in San Pietro in Vincoli, nei cui dettagli è dato “rintracciare” (*aufspüren*) il senso delle intenzioni e delle emozioni dell’artista. La parola d’ordine è: “rintracciare il senso e il contenuto di ciò che è raffigurato nell’opera d’arte”; il che equivale a interpretare, risalire all’intenzione dell’artista (consapevole o inconsapevole essa sia), individuare *post factum* la “costellazione psichica che ha dato all’artista l’incentivo alla creazione” (Freud 1998, p. 186).

Qui, a ben vedere, si ha il capovolgimento della dottrina del genio romantico: secondo cui il lato inconsapevole della creazione non è tanto riconducibile a un suo contatto privilegiato, quasi d’elezione, con uno Spirito sovrastorico; bensì al riaffiorare dell’opacità inconscia della Natura o cieca Volontà, alla riemersione — nel bel mezzo del culto apollineo degli dei olimpici — dei “mostri della notte” (per dirla con Thomas Mann 1968, p. 14), mostri che predeterminano le pretese scelte razionali della nostra vita diurna. Il Mosè, allora, diviene oggetto di studio psicoanalitico in quanto “manifestazione di un carattere” (Freud 1998, p. 196), poiché in esso Michelangelo ha raffigurato il volto di un’interiorità che si affaccia solo parzialmente alla superficie della forma: ovvero, tramite labili indizi, tracce ingannevoli, torsi e frammenti smozzicati di senso, i quali tuttavia — agli occhi attenti dell’analista — sono sintomi di una ben determinata costellazione psichica.

In questa prospettiva, osserva Freud con acume filologico-indiziario, assumono particolare rilievo i “dettagli secondari, come la conformazione delle unghie, il lobo auricolare, l’aureola e altri elementi che passano di solito inosservati e che il copista trascura di imitare, mentre invece ogni artista li esegue in una maniera che lo contraddistingue” (*ibidem*, p. 197-8) – caratteristiche secondarie che, guarda caso, sono al centro del metodo attributivo formulato dallo storico dell’arte Giovanni Morelli (ma di questo rapporto dirò dopo).



**Figura 1.** Michelangelo, *Mosè* (parte del gruppo scultoreo della Tomba di Giulio II), 1513-1515, San Pietro in Vincoli, Roma.

Ma perché si parla di un palinsesto capovolto? Si fa riferimento all'oggetto o, ben diversamente, al nostro modo (disciplinato scientificamente) di confrontarci con esso? Lombroso, a tal proposito, è piuttosto netto: lo scienziato, in molti casi, è in grado di leggere nella faccia, nella calligrafia e nei gesti del reo la pazzia criminale solamente dopo che questa si è manifestata attraverso prove inconfutabili — come si direbbe nel linguaggio giuridico, *in flagrante*: un accesso d'ira, l'esecuzione di un delitto, atti di violenza in genere. Sicché, scrive Lombroso, “pochi la diagnosticano tale in precedenza e finché non dà nel delirio” (Lombroso 2014, p. 14). Quindi, chi si diletta di fisiognomica ermeneutica si muoverà in un circolo, fatto

di tracce testuali, anticipazioni o prospettazioni di senso (in cui è dato antivedere, per ipotesi, il germe delle nostre possibili “mostruosità future”), riscontro di manifestazioni esplicite dell’interiorità nascosta e, in ultimo, ritorno alla “tracciabilità” del testo (con una maggiore consapevolezza delle cesure e dei salti semantici di cui è disseminato il palinsesto alterato). Il capovolgimento del palinsesto è dunque funzionale al metodo, prassi interpretativa che oscilla sempre tra traccia scritta (indizio), anticipazione (congettura o schizzo ipotetico del profilo di un determinato carattere) e manifestazione in forma visibile del senso nascosto (controprova che offre la verifica empirica di un’ipotesi che si reggeva solo su prove indiziarie). L’indagine antropologica del delitto, quindi, sarà in grado di esercitare con sicurezza — per citare Charles Peirce — il proprio *guessing* solo dopo l’esplicitazione conclamata della patologia, tramite cui si potranno “retrosignificare” con certezza quei labili dettagli testuali iscritti (o tracce indiziarie) che adducevano a una data interpretazione preliminare del carattere dell’imputato/delinquente. Da cui risulta, tornando a Peirce, che “*guessing is the initial deliberate originary activity of creating, selecting, or dismissing potential solutions to a problem as a response to the surprising experience of that problem*”<sup>2</sup> (Tschaepe 2014, p. 117), sebbene come tale non sia la soluzione stessa del problema — *the solution itself*.

La manifestazione della follia criminale, quale chiusura del circolo fisiognomico sul piano della probazione fattuale, nelle *detection stories* si traduce nel ritorno del reo sul luogo del delitto, in cui l’arte del *profiling* — meglio, del *profile-guessing* — può trovare la verifica empirica circa l’esattezza del volto ricostruito in modo puramente indiziaro. Il *detective*, quand’egli sia dotato di “genio metodico” (Benjamin 1986, p. 572), lo sa bene, ed è per questo che si nasconde nell’anonimato della folla, “sinistra e confusa” (Benjamin 2012, p. 669), in attesa del passo falso dell’assassino: chi è in grado di risolvere il caso è colui che sa meglio collocarsi nel ciclo della manifestazione delle prove indiziarie, le quali *significano senza poter dimostrare*. D’altra parte, la manifestazione conclamata dell’interiorità maniacale/delinquenziale del soggetto indiziato *dimostra senza significare*, risolvendosi sul piano della mera *adaequatio*, della corrispondenza fattuale

2. “Indovinare è attività deliberata inizialmente che sta all’origine del creare, del selezionare o dell’eliminare potenziali soluzioni a un problema come risposta all’esperienza sorprendente di quel problema stesso”.

tra elementi di un paragone: la traccia, quale “apparizione di una vicinanza, per quanto possa essere lontano colui che l’ha lasciata dietro di sé” (Benjamin 1986, p. 581), da un lato; e l’epifania del soggetto rintracciato, soggetto a tecniche di *profiling* congetturali, dall’altro.

Il significato oggetto del tirare a indovinare, in effetti, possiede una struttura complessa, circolare; esso affonda le sue radici in una congettura che ha a che vedere anzitutto con i tratti appena leggibili di un palinsesto alterato, le tracce. Esse sono cenni prospettici di significato svolti in senso indiziario nell’aspettativa di un *climax* ermeneutico che è la felice coincidenza (o *adaequatio*) tra precomprensione e rivelazione del volto dapprima rintracciato, poi additato con certezza probatoria come insano o colpevole. Detto altrimenti, il significato sotteso all’esercizio ipotetico del *profiling* — che è sempre un esercizio di *guessing* — è il campo d’intelligibilità che avvolge circolarmente una procedura d’individuazione della forma-volto in questione alquanto stratificata; essa si articola in:

- scoperta della traccia (metodo empirico-indiziario, a cui si associano il sospetto e l’acume dello scienziato/filologo/detective);
- schizzo ipotetico del testo-volto complessivo (momento estetico-congetturale, che si fonda su una scommessa di senso rispetto a cui non vi è alcuna certezza);
- rivelazione conclamata della patologia o del gesto folle-criminoso (*adaequatio*, nel senso di una comparazione tra epifania del reato e profilo indiziario; e questo è il momento di probazione/inveramento del momento 1, la scoperta empirica della traccia);
- ritorno sulla traccia iniziale, che da indizio si traduce in segno significativo nel contesto grammaticale complessivo fattosi finalmente intelligibile (e ciò nel capovolgimento del palinsesto, per cui ogni singola tessera del testo scritto, nella misura del possibile, risulta comprensibile).

## 2. Carracci as a *profiler*

Il rapporto tra riflessione artistica, fisiognomica e metodo del *profiling* trova uno scambio fecondo di procedure, metodi e riferimenti culturali in una precisa figura storica: si tratta di Annibale Carracci, pittore bolognese

vissuto tra la seconda metà del Cinquecento e il primo decennio del Seicento<sup>3</sup>. Tra le sue opere più riuscite sono quelle ascrivibili al genere del ritratto, realizzazioni sapienti del precetto leonardesco circa la necessità, per il vero pittore-filosofo, di riuscire nella raffigurazione dei moti interiori dell’animo umano. Scriveva Leonardo, “ogni figura non sarà laudabile s’essa, il più che sarà possibile, non esprimerà coll’atto la passione dell’animo suo”, ossia il “moto della mente” (Leonardo da Vinci 2019, p. 200). Per di più, osservava ancora Leonardo, “tanto sono vari i movimenti degli uomini, quante sono le varietà degli accidenti che discorrono per le loro menti” (*ibidem*).

Annibale incorporò l’insegnamento di Leonardo nei cosiddetti *ritrattini carichi* (Malvasia 1678, p. 378), antesignani delle moderne caricature: carichi nel senso di enfatizzati, tali da far trasparire sulla tela le sedimentazioni psicologiche di una soggettività dinamica e tormentata, quasi *in fieri*, ancora irrisolta sul piano della forma. Il che avveniva attraverso l’esaltazione di alcuni tratti somatici creduti collegati a determinati caratteri spirituali. Come scrive lo storico dell’arte Filippo Baldinucci (1624-97),

caricare dicesi anche da’ pittori o scultori, un modo tenuto da essi in fare Ritratti, quanto si può somiglianti al tutto alla persona ritratta; per giuoco, e talora per ischernò, aggravando o crescendo i difetti delle parti imitate sproporzionatamente. Talmente che nel tutto appariscono essere essi e nelle parti sieno variati.  
(Baldinucci 1681-1728, p. 111)

Ma quel che desta maggior interesse è la circostanza che Annibale abbia applicato, sebbene incidentalmente, la tecnica del ritratto alla ricostruzione indiziaria del volto dei criminali. Come si può dedurre dalla narrazione di Giovan P. Bellori (altro storico dell’arte del ‘600, vicino all’“Accademia degli Incamminati” fondata da Annibale, Agostino e Ludovico Carracci), Annibale parrebbe addirittura annoverarsi tra i primi *profiler* della storia del crimine. Bellori racconta infatti di come il pittore, in compagnia del padre, dopo esser stato derubato per strada da alcuni villani dei “pochi danari” ottenuti dalla vendita di un poderetto nei pressi di Cremona, sia stato in grado di tracciare un *identikit* così verosimile dei malfattori, che questi, sulla base di quel semplice “indizio artistico”, furono ben presto

3. Bologna, 3 novembre 1560 – Roma, 15 luglio 1609.

arrestati. Annibale, nota il Bellori, “seppe così naturalmente ed al vivo delineare il volto e ‘l portamento di quei rapaci villani, che riconosciuti da tutti con istupore, ricuperò facilmente quanto al povero padre era stato rubato” (Bellori 1821, p. 23). Come non immaginare Annibale, con carta e matita in pugno, con gesti concitati ed energici intento nell’opera di risalire, tratto dopo tratto, al pensiero malvagio dei due “rapaci villani”, e di fissarli con brevi e schematici tratti sul foglio, passando dalla fisionomia all’intenzione, e da questa a quella – facendo così emergere, come in filigrana, la maschera malvagia al di sotto dei lineamenti del viso? Si tratta di un procedimento circolare, dunque: esso oscilla tra il volto vero e quello ritratto, nonché tra i lineamenti tratteggiati sulla carta e l’interiorità criminale “carica” di malvagità, quasi il disegno fosse un ostensorio grafico — terso e proteso verso l’interiorità — del male che alberga nelle singole azioni fraudolente.

Annibale, fedele all’arte fisiognomica, dà qui prova di un peculiare “impiego dell’intuizione percettiva [che] inferisce dai dettagli del viso e del corpo — un movimento furtivo dello sguardo, un tratto appena percettibile della morfologia del naso, la spaziatura minima tra i denti — la verità di un’anima e i segreti di un cuore” (Courtine e Haroche 1988, p. 40), segreti che affondano le proprie radici nella natura abietta e perturbante di un preumano ferino. Si tratta, dunque, di una sorta di processo inverso a quello compiuto da chi, nell’arte rivolta a un committente (o anche a se stessi, come nell’autoritratto), deve distillare la forma dal caos genesiaco delle origini, dai pensieri torvi e carnali che assediano chiunque si sia, in prima persona, impegnato in un processo di affinamento della propria figura quale ideale dell’io, immagine apollinea e a tutto tondo di sé. Il ritratto, stando alla tecnica di Annibale, è un esercizio archeologico, che penetra nel regno delle ombre per restituire una figura inquietante, avvolta nel mistero, ancora affetta dall’opacità della materia e dal male. Tutto ciò è rappresentato in maniera esemplare nell’*Autoritratto sul cavalletto* (1604), oggi esposto all’Hermitage, (Fig. 2) che potrebbe valere quale originale processo di autoanalisi fissato in figura: al di sotto dell’immagine in primo piano (in cui, anziché se stesso colto dal vivo, Annibale ritrae “un proprio vecchio ritratto”: (Malafarina 1976, p. 124), affiora un grande occhio, appena sopra lo spigolo basso destro del riquadro luminescente sullo sfondo. Esso ci guarda di tre quarti, in scorcio: probabilmente parte di un ritratto

più grande<sup>4</sup>, destrutturato, che si confonde con lo sfondo oscuro (sono appena visibili l’occhio sinistro, coperto dal cavalletto del pittore, il naso e la bocca semichiusa contratta in smorfia, in ghigno appena accennato), esso emerge dall’indistinto della notte fantastica cui allude la “superficie grezza, ruvida e discontinua dell’opera di Annibale” (Feigenbaum 2001, p. 16). Forse si tratta di un tentativo abbandonato, di una traccia rinnegata e sovrascritta (secondo il noto schema del pentimento artistico); o forse di una seconda immagine, la quale — nel fitto dialogo con l’altra, che fissa con sguardo corrucciato dal cavalletto — accenna al “rapido volgere di una situazione psicologica” (Zapperi 1989, p. 85), in cui ne va della stessa intima biografia di Annibale: quasi immagine di un doppio antagonista (ancora avvolto nel caos delle origini), l’emblema di un *non-visage* (o *visage aveugle*) da cui liberarsi nell’aspirazione alla forma compiuta (Frontisi-Ducroux 2012, p. 127) (Fig. 3).

Le suggestioni che affiorano dal ritratto/identikit di Annibale sono incalzanti. Non pare vi sia infatti molta differenza tra la concezione del ritratto criminale di Annibale e la celebre foto/scheda segnaletica di Pierrot le Fou (vero nome Pierre Loutrel), datata 1946 (Fig. 4). Questi era un marinaio originario di Château-du-Loir, autore di famigerati delitti: nel suo curriculum devono essere annoverati un omicidio, diverse aggressioni a mano armata, nonché l’appartenenza alla famigerata Gestapo dal 1941 al 1944. Come è dato leggere negli archivi della polizia: “segni particolari: vari tatuaggi sul braccio, tra cui “Inch Allah” tatuato sotto una farfalla al di sopra della laringe. Individuo molto pericoloso, sempre armato, alcolista, violento” (Pellicer 2010, pp. 185-8). Ricercato, dopo aver ucciso un gioielliere per rapina, si spara accidentalmente un colpo di pistola all’inguine riponendo la pistola nel fodero. Muore dissanguato nel giro di pochi minuti. Sepolto in segreto dai complici, il corpo viene ritrovato solo nel ‘51, dopo il riconoscimento antropometrico del suo cranio. Nella sua ultima foto segnaletica sul tipo delle “gemelle di Ellero” (dall’inventore Umberto Ellero, nei cui ritratti fotografici accoppiava due macchine fotografiche a soffietto e l’uso di uno specchio per ottenere, con un solo scatto, una foto

4. “Un attento esame del quadro ha rivelato che sotto l’immagine attuale si nasconde un precedente autoritratto, che Carracci aveva deciso di sovradipingere. Per l’esecuzione di questo secondo autoritratto aveva preso a modello un altro suo autoritratto: quello che vediamo è pertanto il duplicato di un’immagine dipinta che aumenta (raddoppia) l’assenza del volto” (Belting 2015, p. 175).



frontale e una di profilo), si nota in filigrana il teschio del cadavere rinvenuto dalla polizia: la faccia del male, per così dire, affiora sotto la bella parvenza del volto, testimoniando della sua origine dal caos, dall'informe, dal male. Annibale, a suo modo, aveva concepito il ritratto "carico" dei due ladri in modo del tutto simile.



Figura 2. Annibale Carracci (1604) *Autoritratto sul cavalletto*, Galleria degli Uffizi, Firenze.

### 3. *Elementary, my dear Lermolieff*

Snodo importante per la ricerca che si intende svolgere è dato da due testi che hanno esercitato un grande impatto sulla cultura europea tra '800 e '900: *Della pittura italiana* (1897) di Giovanni Morelli, critico d'arte che scrisse con lo pseudonimo di Ivan Lermolieff, e il già citato *Mosè di Michelangelo* (1914) di Sigmund Freud, in cui il fondatore della psicoanalisi dichiara il debito, per la definizione del proprio "metodo indiziario",



**Figura 3.** Annibale Carracci (1560-1609), *Ritratto di donna cieca rivolta a destra*, Palazzo Pepoli, Bologna.



**Figura 4.** Analisi antropometrica del cranio di Pierrot le Fou, alias Pierre Loutrel (1951).

dalle analisi artistiche di Lermolieff (alias “un medico italiano di nome Morelli”): “io credo che il suo metodo sia strettamente apparentato con le tecniche della psicoanalisi medica” (Freud 1998, p. 198). Proprio Morelli aveva teorizzato, per quanto concerne l’attribuzione di importanti dipinti presenti nelle gallerie di Dresda e Berlino a certi maestri italiani, la centralità di alcuni tratti materiali, spesso trascurati dalla critica, che ribaltavano la leggibilità della forma nel suo complesso: il singolo tratto del volto, “taluni difetti e bruttezze fisiche” sarebbero rivelativi dello stile del maestro, che spesso s’esprime inconsciamente in taluni dettagli marginali — o “minuzie fisiognomiche” — delle proprie produzioni. Questo stato di cose, scriveva Morelli, traspare maggiormente nelle fattezze della mano, delle unghie e delle orecchie raffigurate, ma ancora più nel taglio degli occhi e modellato della bocca — e meno che mai dal disegno complessivo o nella composizione, artifici perfettamente replicabili dai copisti di professione. Come a dire: l’autenticità si coglie anzitutto in particolari non sottoposti al controllo o alla censura dell’artista, studiando l’opera come un “documento degno di fede”, che ha non soltanto la propria grammatica immanente, bensì anche i propri errori sintomatici o atti mancati; sicché, per intendere l’opera d’arte, è come se dovessimo interpretare la personalità del maestro-artefice a partire dai suoi lapsus espressivi, da quelle minuzie formali che non rientrano nell’intenzionalità significativa esplicita del testo artistico. Il carattere dell’artista, detto altrimenti, trapela da alcuni dettagli fisiognomici, spesso non considerati dalla scienza ufficiale, della figura rappresentata. E si tratta di dettagli di second’ordine, tracce seminasconde, “cose minime per se stesse”, che alterano la “grammatica dell’arte” incarnata dalla singola opera.

Come la maggior parte degli uomini, tanto parlando quanto scrivendo, hanno parole e frasi favorite e abituali maniere di dire che introducono nel discorso talora senza intenzione, ossia senza avvedersene, e non di raro anche dove non ci stanno, così quasi ogni pittore ha certe maniere abituali ch’egli mette in mostra e che gli sfuggono senza che egli se ne accorga. Avviene persino che l’artista trasporti nella sua opera taluni difetti e bruttezze fisiche sue proprie.

(Morelli 1897, p. 87)

Non è allora un caso se lo storico dell’arte Enrico Castelnuovo, stabilendo un rapporto apparentemente azzardato tra Morelli e il protagonista

dei racconti di A.C. Doyle, il celebre Sherlock Holmes, paragonava il metodo artistico praticato dal critico — a proposito del metodo attributivo — a quello del celebre *detective*. In particolare, Castelnuovo rimandava a *L'avventura della scatola di cartone* (1892), la cui chiave di volta d'indagine è, guarda caso, la fisiognomica ermeneutica:

Nella sua qualità di medico lei non ignorerà, Watson, che non esiste parte del corpo umano che offra varianti maggiori di un orecchio. Ciascun orecchio ha caratteristiche sue proprie e differisce da tutti gli altri. Nella “Rassegna antropologica” dell'anno passato lei troverà su questo argomento due brevi monografie ad opera della mia penna. Avevo pertanto esaminato le orecchie contenute nella scatola con occhi da esperto, e avevo accuratamente notato le loro caratteristiche anatomiche. Immagini perciò la mia sorpresa allorché, posando lo sguardo sulla signorina Cushing, notai che il suo orecchio corrispondeva in maniera esatta all'orecchio femminile che avevo testé esaminato. Non era possibile pensare a una coincidenza. Nei due esisteva il medesimo raccorciamento della pinna, la stessa ampia curva del lobo superiore, la medesima circonvoluzione della cartilagine interna. In tutti i punti essenziali si trattava del medesimo orecchio. Naturalmente mi avvidi subito dell'enorme importanza di una tale osservazione. Era evidente che la vittima doveva essere una consanguinea, probabilmente molto stretta, della signorina.

(Castelnuovo 1968, online)

Del resto, lo si è già notato, anche Freud intendeva il procedimento morelliano come quello tipico del *detective*. L'interpretazione della singola opera, incentrata nei suddetti dettagli formali e stilistici, deve dar luogo a un vero e proprio *identikit* dell'autore: essa doveva permettere la rivelazione di stock di tratti emotivi e psicologici, spesso non-intenzionali, che sono come i rifiuti (*Abfälle*) della raffigurazione, i resti non voluti e non tematizzati dall'intenzione artistica protesa alla creazione della bella parvenza estetica (una sorta d'*inconscio estetico*, dunque, funzionale all'individuazione dell'autore). Gli studi freudiani sull'arte, la letteratura e il linguaggio avrebbero così la propria origine in un metodo d'interpretazione del palinsesto artistico volto all'attribuzione certa delle opere d'arte, metodo indiziario escogitato da Morelli e applicato da Freud a una psiche umana intesa come campo di prove, ambito alterato da latenze e aberrazioni del senso, disseminato di dimenticanze e cesure, nonché aperto a un

gioco vertiginoso di simulazioni e di dissimulazioni del significato (come avviene per le recitazioni di un mimo, che finge di essere colui che impersona sulla scena teatrale). Non pare allora casuale il fatto che lo stesso Annibale avesse ritratto, nel 1583, il proprio amico Giovanni Gabrielli, detto il Sivello, nei panni di un giullare (Fig. 5). Questi, in realtà, era un attore e mimo molto noto per saper recitare da solo tutti i personaggi di una commedia, sia maschili sia femminili: per di più, senza indossare alcuna maschera. In questo, il Sivello era perlomeno abile quanto Sherlock Holmes, spesso obbligato al travestimento per seguire il sospettato di turno. Come scrisse dell'attore il contemporaneo padre Giovanni D. Ottonelli,

quando voleva rappresentare una donna non si vestiva da donna, ma faceva sentire dentro la scena la voce femminile. E così, tirando tutta l'azione sino al fine, senza far vedere mai femmina o giovanetto vestito da femmina, piaceva molto agli spettatori e da tutti era lodato e ammirato.

(Ottonelli 1649, I, IV, q. 4)



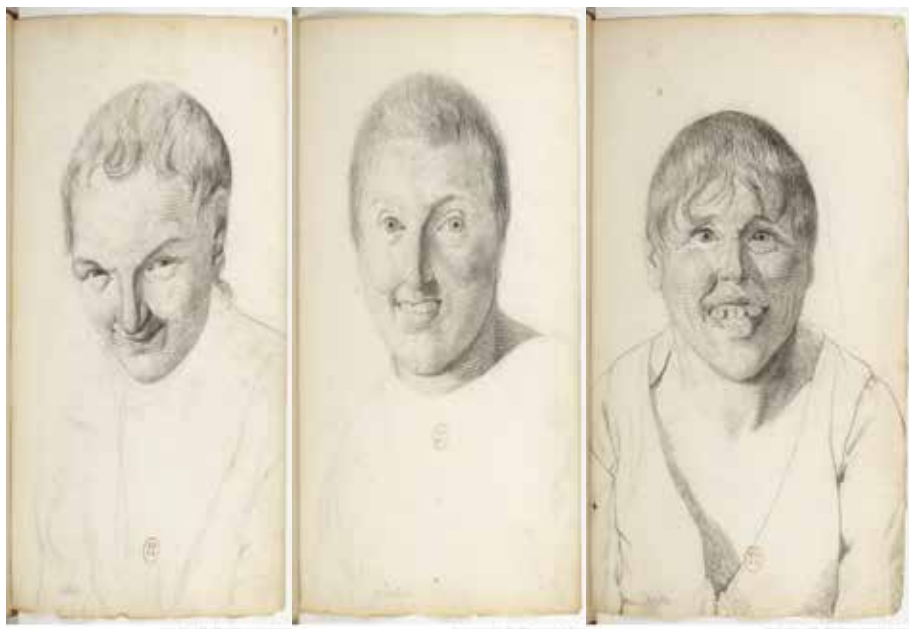
**Figura 5.** Agostino Carracci (1599 ca), *Ritratto di Giovanni Gabrielli detto "Il Sivello"*, studio a matita, Chatsworth House, Derbyshire; e incisione al bulino, Royal Academy of Arts, Londra.

Questa capacità trasformistica, fondata sull’attenta osservazione fisiognomica, è fissata nello schizzo a matita per mano di Agostino Caracci, fratello di Annibale, che ritrae il Sivello nell’atto di deporre la maschera (e non di indossarla, come la critica ha erroneamente supposto) (Fig. 6). L’opera d’arte, secondo Morelli, in taluni casi avrebbe le stesse caratteristiche: dissimulerebbe il vero autore, ma allo stesso tempo lo rivelerebbe in alcuni tratti irriducibili che valgono alla stregua di prove indiziarie, da seguire passo passo come fa il detective con il soggetto indiziato.

Ora, è degno di nota che la fisiognomica ermeneutica di Freud si rifaccia anche alle teorie dell’allievo del medico della Salpêtrière Philippe Pinel, ossia a Jean-Étienne-Dominique Esquirol (Esquirol 1805). Questi, nei suoi studi sulla monomania, dinamizzava la rigida tipizzazione tassonomica — secondo cui “vi sarebbero segni fissi e permanenti che fanno riconoscere le passioni dell’anima” (Le Brun 1698, p. 56) — in un dinamico “gioco della fisionomia”, la quale permette al medico di dialogare con il paziente attraverso la lettura delle fuggevoli espressioni del viso, i repen-



Figura 5. Agostino Carracci (1583) *Ritratto del Sivello nei panni di un giullare*, collezione privata.

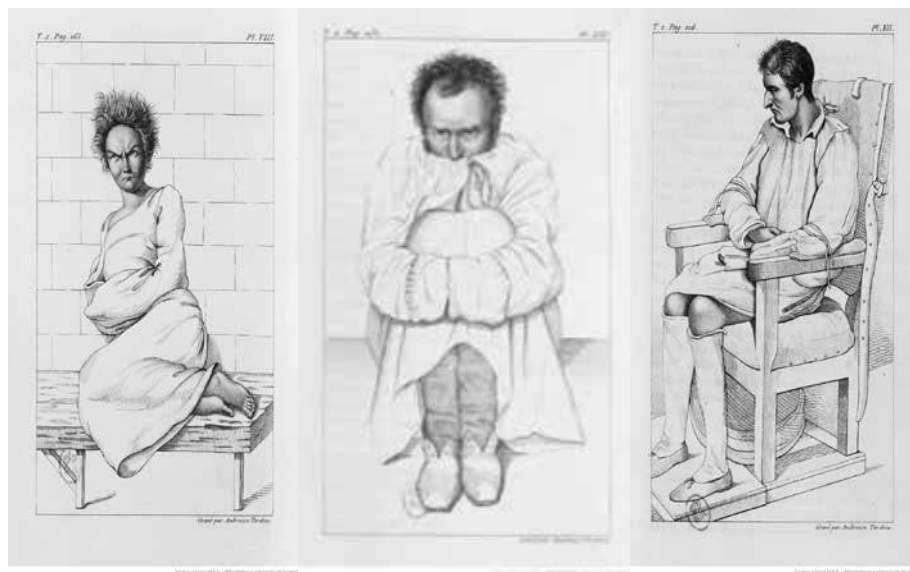


**Figura 7.** Georges-François-Marie-Gabriel (vers 1883) *Recueil: Têtes d'aliénés dessinées à Charenton*, Bibliothèque nationale de France, Département Estampes et photographie, Parigi.

tini mutamenti dello sguardo, le minime contrazioni dei muscoli facciali in genere (in cui si appalesano le variazioni appena percettibili dello stato d'animo). Quest'abilità ermeneutica diede luogo alla cosiddetta *iconografia manicomiale*, vero e proprio genere artistico il cui fondatore è il pittore Georges-François-Marie Gabriel (Fig. 7). Quest'ultimo fu autore dei ritratti degli alienati mentali alle cure di Esquirol, pazienti colti idiograficamente nei loro tratti essenziali – disegni in seguito riprodotti dall'incisore Ambroise Tardieu nelle cosiddette *planches esquiroliennes*<sup>5</sup> (Fig. 8). Queste caricature, a loro volta, furono principio ispiratore della serie di dipinti dei *Folli* realizzata da Théodore Géricault (Boime 1991, p. 79-91) (Fig. 9), anch'egli venuto in contatto con i medici della Salpêtrière (in particolare con Jean Georget: Pollitt 2016), nonché degli ultimi studi sulle cosiddette “teste d'espressione” di Jacques-Louis David (Johnson 1993, p. 1028-38; Chenique 2011, p. 65-79). In ogni caso, il punto medio tra le concezioni

5. Si tratta delle venticinque illustrazioni che accompagnano il testo di Esquirol 1838; cfr Cantini 2015, nonché Jubenville 2011.





**Figura 8.** Dr. Jean-Étienne Esquirol (1838) *Illustrations de maladies mentales*, Ambroise Tardieu, Bibliothèque nationale de France, Département Estampes et photographie, Parigi.



**Figura 9.** Théodore Géricault (1822-1823), Ritratti di alienati; sinistra: “Il monomaniaco del comando”, Sammlung Oskar Reinhart “am Römerholz”, Winterthur; destra: “Alienata con monomania del gioco”, Musée du Louvre, Parigi.



di Freud (nel 1870 anch'egli alla Salpêtrière, in compagnia di Pierre Janet, quale uditore dei corsi avanzati di neurologia di Jean-Martin Charcot), di Morelli ed Esquinol, è dato dalle teorie espresse da Giovanni Della Porta nella sua *Fisionomia dell'homo* (la traduzione volgare è del 1598), in cui è avanzata la cosiddetta *dottrina delle segnature*, i “marchi naturali” del volto rivelatori della qualità dell'animo. Secondo cui, cito da Della Porta, “il volto è veramente testimonio e dimostratore della nostra coscienza, il quale è incerto, incostante, e vario, si forma dalla configurazione dell'animo, anzi suo simulatore e dissimulatore” (Della Porta 1610, II, VIII, p. 105).

#### 4. Indovina chi viene a cena (con delitto)?

È ora giunto il momento di soffermarsi sul meccanismo del disvelamento del colpevole proprio del metodo indiziario. Ma si rimarrà sul piano della *fiction*, delle *clue-detection stories*, procedimento di cui si sono rilevati — sul finire dell'Ottocento — alcuni tratti in comune da un lato con le teorie artistico-attributive morelliane, dall'altro con la fisiognomica ermeneutica di derivazione lombrosiana. Ma è anche venuto il momento di scoprire tutte le carte, ricollocando con più esattezza la figura di Morelli nella vicenda qui trattata per sommi capi. Può esser allora significativo ricordare come lo zio dello scrittore e medico inglese ideatore di Sherlock Holmes, Henry Doyle (pittore e critico d'arte), avesse conosciuto ed elogiato l'opera di Giovanni Morelli; e questa circostanza — ma non vi sono prove certe in merito —, potrebbe aver influito non poco sull'opera del nipote. I dati storici in nostro possesso, guarda caso, sono solo indiziari (Ginzburg 2016, p. 195). Tuttavia, stando così le cose, è assai significativo che Edgar Wind, nel riferirsi a Morelli, paragonasse questi a una sorta di “criminologo estetico”:

I libri di Morelli, hanno un aspetto piuttosto insolito se paragonati a quelli degli altri storici dell'arte. Essi sono cosparsi di illustrazioni di dita e di orecchie, accurati registri di quelle caratteristiche minuzie che tradiscono la presenza di un dato artista, come un criminale viene tradito dalle sue impronte digitali [...] qualsiasi museo d'arte studiato da Morelli acquista subito l'aspetto di un museo criminale. (Wind 1972, p. 63)

Prendo spunto da un principio epistemologico mutuato da Charles S. Peirce. In un articolo apparso postumo sulla rivista “The Hound and Horn”, del 1929, dal titolo curioso *Guessing* (Peirce 2003d), il filosofo americano stabiliva una nuova modalità inferenziale incentrata sulla cosiddetta retroduzione, o “inferenza ipotetica” (che consiste nel trarre il caso dalla regola e dal risultato osservato) — capacità inferenziale stranamente legata a un certo istinto a noi connaturato, in date situazioni inattese, del tirare a indovinare (peraltro, con un’alta probabilità di successo). Una sorta di capacità di intuire le condizioni date le quali un certo tipo di fenomeno, prima o poi, si presenterà nella nostra esperienza (il tutto è espresso da Peirce con un particolare neologismo: “*esperable uberty*”, l’auspicabile ubertà dei procedimenti abduttivi: Sebeok 1983, p. 17-18). Questo ragionamento ipotetico subliminale, vero e proprio atto di “discriminazione al di sotto della coscienza”, risulterebbe fondato su un particolare *perceptual judgment* (giudizio-impressione); quest’ultimo, innescato da un effetto sorpresa per il carattere inatteso di un determinato evento (che assume la valenza del sintomo, di traccia o indizio rivelatore), ha a che vedere con il fatto che noi, molto spesso, “deriviamo dall’osservazione forti notificazioni di verità senza essere in grado di specificare quali siano le circostanze che veicolano tali notificazioni” (Peirce 2003d, p. 1012).

Un tal processo inferenziale, secondo Peirce, ha la seguente struttura:

Si osserva il sorprendente fatto C;  
Ma se fosse vero A, C sarebbe spiegato come fatto normale;  
Perciò c’è ragione di sospettare che sia vero A.  
(Peirce 2003c, p. 443)

L’esempio proposto da Peirce è il seguente:

Supponete che io entri in una stanza e qui trovi tanti sacchi pieni di diversi tipi di fagioli. Sul tavolo c’è una manciata di fagioli bianchi [fatto sorprendente: “questi fagioli bianchi”: *NdA*]. Dopo aver cercato un po’, scopro che uno dei sacchi della stanza contiene soltanto fagioli bianchi [riconoscimento di una norma, ovvero che la “bianchezza” è legata ad un sacco specifico: *NdA*]. Ne inferisco subito che è assai probabile che la manciata di fagioli bianchi sia stata tratta proprio da quel sacco. Percorrere questo tipo d’inferenza si chiama *fare un’ipotesi*.

(Peirce 2003b, p. 465)

Volendo formalizzare un minimo, la struttura dell'abduzione, che è "l'inferenza di un *caso* da una *regola* e da un *risultato*", ha la seguente struttura:

*Regola*: Tutti i fagioli di questo sacco sono bianchi.

*Risultato*: Questi fagioli sono bianchi.

*Caso*: Questi fagioli sono di questo sacco.

(Peirce 2003b, p. 465)

Questa dottrina, com'è noto, è stata applicata da Carlo Ginzburg al metodo indiziario, stabilendo uno stretto contatto tra filosofi (lo stesso Peirce) e personaggi letterari. Nel caso di Ginzburg, si tratterebbe di personalità reali come il critico d'arte della seconda metà dell'800 Giovanni Morelli (ed è significativo che questi, come notava Freud, si fosse laureato in medicina, poi prestato alla storia dell'arte), come lo stesso Peirce (anche se il rimando è solo in nota a proposito delle "inferenze presuntive" o "abduitive": Ginzburg 2016, p. 171), nonché di personaggi immaginari come Sherlock Holmes e il cavaliere Dupin, usciti rispettivamente dalla penna di A. Conan Doyle ed E. Allan Poe. Per tutti costoro, per dirla con Peirce, il metodo d'indagine scientifica deve fondarsi su "qualcosa che esercita la sua effettualità", sicché, alla base di ogni conoscenza vera, "vi sono cose reali, le cui caratteristiche sono totalmente indipendenti dalle nostre opinioni" (Peirce 2003a, p. 369). Ma, lo si è detto, si tratta per lo più di dati di realtà alquanto smozzicati, di parziale leggibilità, *che significano senza poter provare*: da essi, tutt'al più, ci si può attendere una fecondità meramente auspicabile (*esperable uberty*, qualora s'inneschi il processo circolare fatto di anticipazioni, inferenze presuntive, controprove e riscontri).

Questo meccanismo è rivelato pienamente da un episodio che vede protagonista un altro celebre detective, questa volta ideato da Agatha Christie: Hercule Poirot. Nel celebre racconto *Murder on the Orient-Express* (1934), Poirot trova sul luogo del delitto un frammento di carta combusta. Forse si tratta di una lettera, un indizio che potrebbe far luce sulla morte di Mr. Ratchett (alias Casseti), pugnalato ben dodici volte. Mediante l'espedito improvvisato costituito da un fornello ad alcool e dalla struttura interna (a reticella metallica) di due cappelliere, Poirot riesce — per un breve istante — a riportare alla luce un accenno di scrittura: «... cordati della piccola Daisy Armstrong». Come spiega Poirot prima dell'esperimento,

c'è qui un indizio che a mio modo di vedere è assolutamente autentico [...]; forse una lettera. Se è così, bisogna dire che in quella lettera c'era qualcosa che poteva essere una vera, importante traccia. Voglio dunque cercare di ricostruirla almeno in parte.

(Christie 2010, p. 55)

Le indagini, com'è noto, prendono una determinata direzione proprio a partire dallo svelamento del nome della piccola Daisy — una bimba di appena tre anni, rapita e assassinata anni prima a New York da un atroce criminale di nome Cassetti, arrestato e in seguito rilasciato per insufficienza di prove (e, probabilmente, per aver corrotto i giudici). Si tratta di una semplice ipotesi, fondata su un indizio il cui riscontro avrà luogo nel corso di un lungo metodo abduittivo nel quale si cercherà — passo dopo passo, traccia dopo traccia — di colmare lo spazio di predizione lasciato aperto dalla duplice scommessa intermedia del detective: quella su chi sia l'assassinato (e qui il volto del reo Cassetti si sovrapporrà progressivamente a quello di Mr. Ratchett), e quello su chi sia l'assassino (e qui la fisionomia del criminale, oggetto di *profile-guessing*, si aprirà alla polifonia dei tratti complessivi costituiti dai dodici viaggiatori del vagone Istanbul-Calais). Il caso prende così la forma di un delitto collettivo per vendicare la morte della piccola Daisy — sicché l'esercizio del tirare a indovinare relativo a un solo omicidio (metodo intuitivo di cui l'indovino Poirot, “uno stregone, anzi”, si vanta a più riprese, grazie al quale egli sarebbe “riuscito a ottenere risultati interessanti e soddisfacenti”: Christie 2010, p. 190, 196), dà come risultato probante il massimo dell'ubertà auspicabile: vale a dire, gli indizi relativi a *un solo omicidio* (mediante la traccia ricostruita offerta dalla lettera bruciata) ci restituiscono ben *dodici assassini*. Questa scommessa, giocata sul piano della mera immanenza, offre al detective un risultato la cui pienezza di senso, forse, avrebbe sorpreso anche Pascal, intento nel suo *pari* a favore dell'incommensurabile.

Tornando a Ginzburg, Holmes e Dupin (ma, a questo punto, aggiungerei anche Poirot), sulla falsariga del filosofo pragmatista, sarebbero da considerarsi alla stregua di pensatori storicamente esistenti, ideatori di un singolare metodo ipotetico basato sull'irriducibilità dei fenomeni individuali (Ginzburg 2016, p. 171). Questi, nelle vicende attraversate con fiuto abduittivo (i rispettivi casi indiziari), cercherebbero di risalire da un evento particolare (il fatto criminoso, che crea sconcerto/sorpresa), in quanto

rapportato a una premessa minore (una regola ipotetica, costruita con metodo indiziario a partire da tracce), a una causa specifica (il movente, a partire da cui è dato spiegare il fatto), innescando così il *climax* (il caso svelato) di ciò che viene chiamato erroneamente il meccanismo del giallo deduttivo (occorrerebbe forse parlare, fatta eccezione per alcuni racconti che hanno per protagonista Sherlock Holmes, di *giallo abduttivo-inferenziale*, aspetto che riecheggia nella definizione del genere del *whodunit* o *clue-detection story*).

I particolari indiziari, che hanno spesso la parvenza dell'accidentale, nelle *detection stories* sono momenti certi di realtà che — tramite una scommessa fondata su anticipazioni/inferenze di carattere intuitivo — aiutano a sciogliere la vicenda, quasi fossero antichi *marginalia* che aiutano a spiegare la grammatica generale di un palinsesto, restituendone il senso perduto o non più intelligibile di per se stesso: la cenere di tabacco, la forma di un'impronta nella fanghiglia, la tipologia dei veleni (rilevati e catalogati con meticolosità scientifica), nonché i loro effetti sul corpo ecc. Se si riesce a interpretare un indizio correttamente, sviluppandone le conseguenze mediante un indovinare metodico, l'inferenza che ne risulta nella mente del *detective* si configura come una scommessa circa la ricostruzione storica dell'accaduto.

Ora, se le inferenze intermedie (fondate su anticipazioni non verificabili) vengono celate ad arte, il *detective* può assomigliare — qualora volesse creare un effetto sorpresa — a un abile prestigiatore. Quando ciò capita, grazie all'abilità dell'investigatore, il momento del "caso svelato" può prendere la forma del prodigio. Seguono, a tal proposito, alcune considerazioni che Holmes rivolge al dott. Watson (guarda caso, medico come l'ideatore del personaggio):

Vede, caro Watson, in realtà non è difficile costruire una serie di illazioni, una dipendente dall'altra e ciascuna semplice in sé. Se, dopo questo processo, si eliminano le illazioni centrali e si offre al pubblico semplicemente l'inizio e la conclusione, si ottiene un effetto sorprendente anche se forse un po' teatrale.

(Doyle 2010a, p. 667)

## 5. Conclusioni

Tirando le somme, un metodo indiziario di tal fatta, preso nel circolo costituito da riscontro fattuale della traccia, anticipazione del significato (nel senso di un tirare a indovinarlo sulla base di labili indizi) e scioglimento dell'enigma nel riscontro fattuale delle “illazioni centrali”, risulterebbe quindi funzionale a più tipi d'indagine:

- a una indagine di carattere fisiognomico concernente il gesto criminale, fino alle più avanzate tecniche digitali di *terrorism-predictive profiling*, indagine che oggi si pretende convertibile, attraverso procedure rigorose di formalizzazione dei dati esteriori osservabili, in procedimento certo per l'individuazione del criminale e l'imputazione della pena (come nel caso di un software di “Computer Vision and Pattern Recognition”, che sarebbe in grado “di distinguere chi ha compiuto reati con il 90% di precisione” a partire da alcuni tratti somatici del volto: guarda caso, si tratta di “lip curvatures, eye inner corner distance, and the so-called nose-mouth angle”<sup>6</sup>);
- a una teoria scientifica dell'attribuzione artistica (che fa riferimento agli atti mancati, a quelle peculiarità stilistiche e fisiognomiche cui pone capo, a margine della creazione della forma estetica, il processo di produzione artistica);
- a una teoria dell'inconscio, che cerca di “indovinare cose segrete e nascoste in base a elementi poco apprezzati, inavvertiti, al rimasuglio — ai “rifiuti” — dell'osservazione” (Freud 1998, p. 198);
- all'analisi del meccanismo diegetico delle *detection stories* tra '800 e '900, in particolare in autori come Edgar A. Poe, Arthur C. Doyle e Agatha Christie, autori per cui sembra valere a pieno titolo il principio dell'artista e teorico dell'arte William Hogarth secondo cui «it is reasonable to believe that aspect to be a true and legible representation of the mind, which gives every one the same idea at first sight; and is afterwards confirmed in fact» (Hogarth 1753, p. 100-101). A

6. <http://www.lastampa.it/2016/12/01/tecnologia/news/Intelligenza-artificiale-che-riconosce-icriminali-guardandoli-in-faccia-Cw3aFjJXDh6KNbf1S8nYL/pagina.html>. Lo studio dei due ricercatori dell'Università di Shanghai “Jao Tong”, Xiaolin Wu e Xi Zhang, intitolato *Automated Inference on Criminality Using Face Images*, è indicizzato su Arxiv (13 novembre 2016): <https://arxiv.org/abs/1611.04135>.

tal proposito, le avventure di Auguste Dupin, Sherlock Holmes e Hercule Poirot sono una controprova narrativa di questa cultura fisiognomica (River-East 2015, p. 44-58), secondo cui la macchina pensante del *detective* è tutta volta ai “particolari di poco conto”, agli indizi che trapelano nei gesti, nelle abitudini, nelle tracce di malvagità disseminate sul volto del criminale (Holmes, in particolare, sembra trastullarsi con particolari *outrés*, dettagli bizzarri e minuzie senza senso alcuno, quasi “per amore del gioco”, del ragionamento fine a se stesso);

- all’iconodiagnostica, disciplina che applica la diagnosi medica all’analisi delle opere d’arte. Nel caso dell’autoritratto, si ha qui una preziosa via d’accesso — attraverso i segni visibili della malattia — per l’individuazione non soltanto della complessione caratteriale dell’autore, ma persino delle sue patologie. Nel caso di un autoritratto di El Greco (Fig. 10), ad esempio, “l’angolo sinistro della bocca leggermente incurvato, i peli dei baffi del lato sinistro più lunghi e la barba lunga, [...] suggeriscono un’impossibilità di pettinare la parte sinistra del volto”; e questo permette di scorgere nel soggetto dell’autoritratto non solo come il pittore soffrisse di strabismo e di ambliopia, ma addirittura “i sintomi dell’ictus che lo avrebbe colpito 14 anni dopo”<sup>7</sup>.

Questo tratto comune, generalmente definibile come “morfologico”, evidentemente presuppone un comune modello epistemico, che si accompagna a una peculiare concezione dell’uomo. Una ben particolare accezione dell’umano cui fa riferimento un determinato paradigma ermeneutico. Si tratta di quel paradigma descritto magistralmente da Franz Kafka ne *Il processo* (1924), che affida al commerciante Block le seguenti parole: «Molti credono di conoscere l’esito del processo dal volto dell’imputato, in particolare dal *disegno delle labbra*. Costoro, dunque, asseriscono che a giudicare dalle sue labbra lei [Josef K.] sarebbe stato condannato con certezza e presto» (Kafka 2009, p. 480). La condanna giudiziaria, in altre parole, si confonde con un giudizio sulla bellezza della figura dell’imputato, “è un fenomeno strano che appartiene, per così dire, alla fisiologia”

7. [http://torino.repubblica.it/cronaca/2016/12/15/news/torino\\_nell\\_autoritratto\\_di\\_el\\_greco\\_i\\_sintomi\\_dell\\_ictus\\_che\\_lo\\_avrebbe\\_colpito\\_14\\_anni\\_dopo-154173265/](http://torino.repubblica.it/cronaca/2016/12/15/news/torino_nell_autoritratto_di_el_greco_i_sintomi_dell_ictus_che_lo_avrebbe_colpito_14_anni_dopo-154173265/).



Figura 10. El Greco (Domínikos Theotokópoulos) (1604), *Ritratto di un uomo vecchio*, presunto autoritratto, Metropolitan Museum of Art, New York.

(*ibidem*), elemento cui hanno accesso anzitutto i pittori (il riferimento va al pittore del tribunale Titorelli, autore di numerosi ritratti di Giudici).

Di che concezione antropologica si tratta? È proprio Kafka a suggerirlo: di una concezione colpevole dell'uomo, la cui colpevolezza è da ricercare sottotraccia, in elementi indiziari che si tratta di saper cogliere e decifrare sul testo in rilievo del volto. L'ermeneutica che da qui prende spunto è quindi una mantica dell'umana colpevolezza, che ha come scopo quello di individuare la contropartita della “cosiddetta impressione complessiva” della forma (Morelli 1897, p. 52), la quale secondo Morelli portava alla “placida dormiveglia artistica di molte anime estetiche” (*ibidem*, p. 81): questa contropartita mira piuttosto all'individuazione del significato



come colpa (o malattia, come nel caso dell'autoritratto di El Greco), quale elemento perturbatore dissimulato eppure trapelante nelle discontinuità formali, nei salti semantici dei lineamenti della figura rappresentata (la colpa, per dir così, è un'infrazione della grammatica della parvenza incarnata dal volto-testo, un "errore" nella sintassi della forma e nella regolarità dei lineamenti).

Secondo quest'accezione ermeneutica, allora, le minuzie perturbanti divengono il banco di prova di una teoria interpretativa che fa del volto — dei suoi tratti somatici meno evidenti — il campo (o testo) cosperso di tracce a partire da cui porre in questione la pretesa trasparenza dell'"anima bella" (un recente sviluppo di questa concezione è offerto dal film *Memento*, del 2000, diretto da C. Nolan, originale adattamento de *La colonia penale* di Kafka). La tensione non è semplicemente tra interno ed esterno, spirito e materia, ma tra colpevolezza e innocenza. Questa tendenza dicotomica, che, con il suo portato assiologico, accompagna molte delle varianti ermeneutiche filosofiche del Novecento, è all'origine di quella che potrebbe essere definita una *teoria giudiziaria (o patologica) del significato*: il significato è tale da mettere in discussione il soggetto, rivelando le sue inadempienze, le sue perversioni formali, la sua discrepanza rispetto all'Ideale dell'Io. Ed è solo in questo senso che spesso, all'ermeneutica, viene associato un valore terapeutico (o, per lo meno, di affrancamento rispetto alle ferree gerarchie del significato, significato percepito — almeno a partire da Nietzsche — come senso di colpa di cui liberarsi). Penso qui al Pensiero debole, ovviamente, che si è presentato come l'antidoto — nel senso di una liberazione da una concezione mitica della realtà — della "struttura edipica del tempo" (Vattimo 1980, p. 76) (guarda caso, Edipo è allo stesso tempo assassino del proprio padre, nonché detective sulle tracce del suo stesso reato compiuto inconsapevolmente come un altro dall'io, sotto automentite spoglie).

Non posso addentrarmi in questo intrico di problemi. Ciò che vorrei fosse acquisito è che il nesso volto-colpa-visibilità (piena o solo indiziaria) è frutto di determinate scelte teoriche che maturano in più campi: nell'arte del ritratto, nella fisiognomica, nella psicoanalisi e persino nel romanzo poliziesco. Ne emerge una concezione dell'esperienza umana densa e problematica, intrisa di elementi moral-teologici (ebraico-cristiani), elementi che fanno riferimento alla responsabilità per il male commesso e all'imputabilità della pena. Si tratta di una concezione pessimistica, ma

con una certa fiducia circa i poteri d’indagine della mente — a patto sappia collocarsi nel modo giusto nei flussi e reflussi determinati dal circolo delle illazioni e delle retroazioni probanti percettive. D’altronde, il volto è sempre un palinsesto alla rovescia: seguire le tracce di un determinato profilo vuol dire aspettarsi che il mondo della colpa, prima o poi, ceda all’audacia di chi scommette sulla riconoscibilità del responsabile. Come sottolinea Kracauer, le *detective stories* corrispondono all’epoca della “*ratio* emancipata”, della volontà di dominio intellettuale sul mondo, epoca in cui il peccato originale — da elemento misterioso e incomprensibile, in quanto legato al sovrannaturale — diviene interpretabile come colpa individuale (o, al massimo, come “invisibilità del criminale”), mentre “la provvidenza divina si eclissa nella *ratio*” (Kracauer 1984, p. 84). La colpa, cioè, viene inserita in un sistema di riferimento che vede nella positività del diritto il “principio della comunanza reciproca (*Miteinander*)”, capace di far fronte al delitto attraverso gli strumenti immanenti della legalità: attribuzione della responsabilità del fatto criminoso, comminazione della pena, castigo dell’imputato (*ibidem*, p. 22). Eppure — paradossi della secolarizzazione —, tutta l’enigmaticità del dogma teologico non farebbe che tradursi, riflessa nello specchio del profano, nei termini delle contraddizioni irrisolte della legalità, tali da poter divenire sia occasione del manifestarsi del carisma intuitivo-deduttivo del *detective* (spesso operante al di fuori del sistema giudiziario, quale vero e proprio *Deus ex ratione*), sia diversivo, via di fuga di un criminale fattosi oltremisura arguto e inafferrabile. Secondo Doyle, Holmes e Moriarty sono le due facce di una stessa realtà, di un’unica intelligenza superiore — ora volta al bene, ora volta al male: la vicenda, dal punto di vista giudiziario, può essere risolta solo attraverso una meticolosa indagine indiziaria, facendo pure ricorso a “una strana memoria per i particolari di poco conto” (Doyle 2010b, p. 1209). Come “un conglomerato di frammenti di fatti, l’avvenimento si rivolge all’intelletto chiedendogli di stabilire quei nessi che attendono di essere chiarificati”: un assassinio, un’effrazione, una scomparsa, sono altrettanti frammenti di una realtà destrutturata, su cui il pensiero razionale del *detective* cerca di stabilire la sua giurisdizione. Su questa via asintotica anche il processo giudiziario diviene *ipso facto* interminabile, essendo dotato di quelle “caratteristiche di cattiva infinità” le quali altro non sono che la parodia del processo di salvezza (*Heilsprozess*: Kracauer 1984, p. 93).

Ma questa è un’altra storia. Noi, per ora, siamo arrivati alla fine delle

ricerche che ci eravamo proposti — dobbiamo accontentarci. Un solo indizio a favore della tesi: il tempo è scaduto. Una sola illazione in merito: le vostre facce spazientite non mentono! Potere della fisiognomica...

### Riferimenti bibliografici

- BALDINUCCI F. (1681-1728) *Notizie de' professori del disegno da Cimabue in qua*, 6 voll., S.A.R. Tartini e Franchi, Firenze, vol. II.
- BELLORI G.P. (1821) *Le vite de' pittori, scultori et architetti moderni* (1672), Niccolò Capurro, Pisa.
- BELTING H. (2015) *Facce. Una storia del volto* (2014), trad. it. P. Conte e C. Baldacci, Carocci, Roma.
- BENJAMIN W. (1986) *Parigi capitale del XIX secolo: I "passages" di Parigi* (1983), a cura di R. Tiedemann e G. Agamben, Einaudi, Torino.
- \_\_\_\_\_. (2012) *Charles Baudelaire: Un poeta lirico nell'età del capitalismo avanzato* (1938), a cura di G. Agamben, Neri Pozza, Vicenza.
- BOIME A. (1991) *Portraying Monomaniacs to Service the Alienist's Monomania: Géricault and Georget*, "Oxford Art Journal", 14, 1: 79-91.
- CANTINI B. (2015) *Una ragionevole follia: La mania senza delirio*, "Tysm: Philosophy and Social Criticism"; disponibile presso il sito web <http://tysm.org/follia-mania-delirio/> (ultimo accesso il 15 settembre 2020).
- CASTELNUOVO E. (1968) *ART (L'art et son objet) : L'attribution*; disponibile presso il sito web <https://www.universalis.fr/encyclopedie/art-l-art-et-son-objet-l-attribution/> (ultimo accesso il 15 settembre 2020).
- CHENIQUE B. (2011) *Géricault et la démence des foules*, "Libres Cahiers pour la Psychanalyse", 24, 2: 65-79.
- CHRISTIE A. (2010) *Assassinio sull'Orient-Express* (1934), in Id., *Le indagini di Poirot*, trad. it. A. Pitta, G.M. Griffini e A. Tedeschi, Mondadori, Milano, 7-206.
- COURTINE J.-J e C. HAROCHE (1988) *Histoire du visage : Exprimer et taire ses émotions (XVI<sup>e</sup> siècle – début XIX<sup>e</sup> siècle)*, Éditions Payot, Parigi.
- DELLA PORTA G.B. (1610) *Della fisionomia dell'huomo*, Gio. Giacomo Cartilo and Costantino Vitale, Napoli.
- DOYLE C. (2010a) *Il ritorno di Sherlock Holmes* (1905), in Id., *Tutto Sherlock Holmes*, trad. it. T. Rosati Bizzotto, Newton Compton, Roma, 633-840.

- \_\_\_\_\_. (2010b) *Il taccuino di Sherlock Holmes* (1927), in Id., *Tutto Sherlock Holmes*, trad. it. T. Rosati Bizzotto, Newton Compton, Roma, 1081-1240.
- ESQUIROL J.-E.-D. (1805) *Les Passions considérées comme causes, symptômes et moyens curatifs de l'aliénation mentale*. Thèse de médecine de Paris n. 574, Didot Jeune, Parigi.
- \_\_\_\_\_. (1838) *Des maladies mentales*, J.B. Baillière, Parigi.
- FEIGENBAUM G. (2001) “Annibale and the Technical Arts”, in S. Ebert-Schiffener e S. Ginzburg (a cura di), *Nuova luce su Annibale Carracci*, De Luca Editori, Roma, 9-20.
- FREUD S. (1998) *Il Mosè di Michelangelo* (1913), in Id., *Scritti sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, a cura di C. Musatti, Bollati Boringhieri, Torino, 330-453.
- FRONTISI-DUCROUX F. (2012) *Du masque au visage : Aspects de l'identité en Grèce ancienne*, Flammarion, Parigi.
- GINZBURG C. (2016) *Spie: Radici di un paradigma indiziario*, in Id., *Miti emblematici spie: Morfologia e storia*, Einaudi, Torino, 158-209.
- HOGARTH W. (1753) *The Analysis of Beauty*, J. Reeves, Londra.
- JOHNSON D. (1993) “L'expérience de l'exile : L'art de David à Bruxelles”, in R. Michel (a cura di), *David contre David : Actes du colloque organisé au Musée du Louvre*, Louvre Éditions, Parigi, 1025-46.
- JUBENVILLE G. (2011) *Le portrait de la monomanie : Rencontre des subjectivités*, “RACAR : Revue d'art canadienne / Canadian Art Review”, 36, 1: 41-50.
- KAFKA F. (2009) *Il processo* (1925), in Id., *I romanzi*, a cura di E. Pocar, Mondadori, Milano, 315-559.
- KRACAUER S. (1984) *Il romanzo poliziesco: Un trattato filosofico* (1922-25), trad. it. R. Cristin, Editori Riuniti, Roma.
- LE BRUN C. (1698) *Abrégé d'une conférence sûr la phisonomie*, in Id., *Discours sûr l'expression générale et particulière*, J. De Lorme et E. Picart, Amsterdam e Parigi, 55-61.
- LEONARDO DA VINCI (2019), *Libro di pittura* (1651), a cura di M.T. Fiorio, Abscondita, Milano.
- LOMBROSO C. (2014) “Prefazione”, in Id., *L'uomo delinquente* (1897), Bompiani, Milano, 5-31.
- MALAFARINA G. (1976) “Apparati critici e filologici”, in P.G. Cooney, *L'opera completa di Annibale Carracci*, Rizzoli, Milano.
- MALVASIA C.C. (1678) *Felsina pittrice, vite de' pittori bolognesi*, 2 voll., Domenico Barbieri, Bologna, vol. II.

- MANN T. (1968) *Doctor Faustus: La vita del compositore tedesco Adrian Leverkühn narrata da un amico* (1947), trad. it. E. Pocar, Mondadori, Milano
- MORELLI G. (Ivan Lermolieff) (1897) *Della pittura italiana: Le Gallerie Borghese e Doria Pamphili*, Treves, Roma e Milano.
- OTTONELLI G.D. (1649) *Della christiana moderazione del teatro: Libro II detto La soluzione de' nodi*, Giovanni Antonio Bonardi, Firenze.
- PEIRCE C.S. (2003a) *Il fissarsi della credenza* (1877), in Id., *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini, Bompiani, Milano, 357-71.
- \_\_\_\_\_. (2003b) *Deduzione, Induzione e ipotesi* (1878), in Id., *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini, Bompiani, Milano, 463-76.
- \_\_\_\_\_. (2003c) *Pragmatismo e abduzione* (1903), in Id., *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini, Bompiani, Milano, 439-54.
- \_\_\_\_\_. (2003d) *Guessing: Inferenza e azione* (1929), in Id., *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini, Bompiani, Milano, 1003-14.
- PELLICER R. (2010) *Ritratti criminali*, trad. it. M.L. Cetti, con testi di M. Picozzi. Mondadori Electa, Milan
- POLLITT B. (2016) *Géricault, Portraits of the Insane*; disponibile presso il sito web <https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/romanticism/romanticism-in-france/a/gricault-portraits-of-the-insane> (ultimo accesso il 15 settembre 2020).
- RIVES-EAST D. (2015) *Watching the Detective: Sherlock, Surveillance, and British Fears Post-7/7*, "The Journal of Popular Culture", 48, 1: 44-58.
- SEBEOK T.A. (1983) *One, Two, Three...Uberty*, trad. it. G. Proni, in U. Eco e T.A. Sebeok (a cura di), *Il segno dei tre: Holmes, Dupin, Peirce*, Bompiani, Milano, 15-26.
- TSCHAEPE M. (2014) *Guessing and Abduction*, "Transactions of the Charles S. Peirce Society", 50, 1: 115-38.
- VATTIMO G. (1980) *Le avventure della differenza*, Garzanti, Milano.
- WIND E. (1972) *Arte e anarchia* (1963), trad. it. J.W. Wilcock, Adelphi, Milano.
- ZAPPERI R. (1989) *Annibale Carracci: Ritratto di artista da giovane*, Einaudi, Torino.

# Artificial Face and Transhumanism in Contemporary Art<sup>1</sup>

SILVIA BARBOTTO<sup>\*2</sup>

TITOLO IN ITALIANO: *Il volto artificiale e il transumanesimo nell'arte contemporanea*

ABSTRACT: The article deals with the macro concept of visage: the generation of signs from gestures and interactions, its rhizomatic and multimedia narrative, its artistic representations, its origin and background for a new rise of perceived and perceptual signifiers in which human action, together with natural and machined action, become the co-authors of such articulation. The transhumanism issue concerns not only hybrid representations and perceptions but also all attempts at modalizing incarnation.

KEYWORDS: Art; Artificiality; Transhumanity; Digitality; Faces

\* University of Turin.

1. 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).

2. The first version of this article was presented during the Congress "Transhuman Visages: Artificial Faces in Art, Science, and Society" ERC Symposium and Meeting of the Senior Advisory Board, PIAST, Polish Institute of Advanced Studies, 28 January 2020. In that occasion the speech was dedicated to the memory of Isabel Cabanillas de la Torre, a young artist and activist, woman and mother. Ciudad de Juarez, 18 January 2020. On that occasion, 28 of February 2020, the text was amplified and presented as part of "Deep FACETS", Meetings on meaning 2019/2020, University of Turin. Due to the onset of COVID19, the presentation was held virtually as an experimental video available at the link: <https://www.youtube.com/watch?v=7pmDDV3bewU>.

...Tu rostro es la vanguardia  
tal vez llega primero  
porque lo pinto en las paredes  
con trazos invisibles y seguros.  
No olvides que tu rostro  
me mira como pueblo,  
sonríe y rabia y canta  
como pueblo...  
(M. Benedetti, *Bienvenida*)

### 1. Initial evocations

In this text, as in the others of this volume, we deal with the theme of the face, its generation of signs from gestures and interactions, its rhizomatic and multimedia narrative, its artistic representations, its origin and background for a new rise of perceived and perceptual signifiers in which human action, together with natural and machined action, becomes the co-author of its articulation.

In the proliferation of meanings that attempt to offset the uncertainties of the vast uncanny valley, the human being tries to reduce its magnitude in order to achieve greater intelligibility. The semiotic approaches put into play here are, above all, orientations of everyday signification, a scenario in which the narrative is “the study of a totality of actions and situations taken themselves, without regard to the medium, linguistic or other, through which knowledge of that total comes to us” Genette (1980, p. 25), and largely vanishes to the point where it is not restricted to the narrative category alone, but open instead to hermeneutics, *ekphrasis*, criticism, interpretation.

We will therefore refer to the paradigm of art, as a privileged parasocial order in which it is not only the logical-syntactical resolution that governs, but rather the orchestral, experimental, paradigmatic, heterogeneous exquisiteness that directs its becoming. «No es arte lo que nos cae del cielo en el canto del un pájaro, y si lo es, en cambio, sin duda alguna, la más sencilla modulación conducida correctamente» Strawinsky (1940,

p. 16). Or as the artist Sebastien Bourg<sup>3</sup> says, “Art is totally *proteiform*, in connection with design, industry, society, economy” and has strong links with semiotics that acts as a transversal connector.

«Un eslabón semiótico es como un tubérculo que aglutina actos muy diversos, lingüísticos, pero también perceptivos, mímicos, gestuales, cogitativos...» Deleuze and Guattari (2004, p. 13): in fact, we will not go into a specific semiotic imprint, but rather we will try to combine extracts from assonant traditions so that, together, they are conspicuous producers of meaning. The semiotics of culture, starting with one of its leading exponents, Juri Lotman, places a privileged emphasis on art, considering it a kind of alchemical option capable of transforming and creating new realities: «Art creates a fundamentally new level of reality [...]. The non-alternative achieves the alternative». Lotman (2009, p. 51).

Art is at the etymological root of the key word of this text: *artificiality*, as well as the fortifying columns of a superimposed building, is the lexeme on which the intriguing theme of the dynamics of the face treated here is grafted. Artificiality, which sometimes intersects with digitality, becomes a very proliferous, as well as controversial, terrain for new productions, but also for the spread of a mediatized aestheticization of any audio-visual construction. In fact, the digital medium offers not only an infinite platform for the dissemination of artistic work, but in some way propitiates an extension and interaction of any doing, facilitating networking: from a plastic-visual point of view the accentuated proliferation of images of these epoch is sometimes denoted with a degenerative meaning, defining the present situation as bulimic, as a connotation of quite a saturated area.

Therefore, it is necessary to rethink the production, archiving, diffusion, tracing of digital material in order to reconsider tracks, traces or apparently empty plots.

## 2. Face and twist

It is interesting to understand how the face is conceived, represented, modeled, experimented in contemporary art, but also how artistic tools are potentially *democratizing* through the network, allowing the spread of

3. <https://www.youtube.com/watch?v=2bAZFlRtNOI>



certain aesthetic criteria previously belonging exclusively to the artistic sphere. An example are the very easy editing programs now present in all smart phones: with a few steps our photos are “improved”.

But what is relevant here is not only the intervention of human *agentivity*: we have always appealed to the instrumentation, technical and technological supports in favor of a greater constructive and experimental possibility, but in recent decades these technologies have undergone epochal upheavals, until we enter a *digital age*, thus stimulating the need to devote an important role to the agentivity of machines. We are thus moving in a tripartition between the natural, human and machine cosmogony and agency.

This will have to do with imbricated regimes of enunciation, with the cartography of saying, perceptive synergy, rhizomatic spatiality and with intersubjectivity, otherness. The identity created digitally and spread on social networks, is the result of that permeation in a continuous influenced process, constituting a hybrid in which what is shared and therefore travels on the net, conditions what we are and what we become. It is, somehow, *matter*, subject to proprioceptive agents.

It is quite well-defined that the use of computation, digitalization in *art* can go from the very common use of modest devices such as cameras to record, to the closest interaction of digital devices and the human body until their interpenetration.

Digitalization, as (among other demarcations) the transition *from continuity to discreteness*, naturally implies a new phenomenal horizon which in turn becomes — because it already is — full of interconnected and dynamic implications.

Overlooking the exclusively analogical step and focusing on artificiality/transhumanity in art concerning the *visage*, we wish to explore its life up to contemporary times and, when necessary, go back to the oldest specificities of the beginning of telematics before the common *usages of bits*. Christiane Paul, in her book “Digital art” (2003), furnishes quite a complete panorama of this kind by introducing exciting examples of relevant works.

Some artists, through performances or video installations, work with real or metaphorical artificialities but still maintaining human faces and bodies. Many of them project a prediction of how the world will be in a few years or centuries, a visual exegesis of latent texts or, more simply, a

*description* of the actual situation. For example, the artists we will present below employ artificiality as a simple digitalization or a constitutional part of their production, ranging from the widespread utilization of digital photography to the complexity of managing big data or inserting technology into their own bodies.

Their works represent in some cases an archival digital body, and in others *an increasing artificial embodiment*; we aim to understand how the art system is increasingly incorporating digitality, thus integrating a *semi-sphere* with new characteristics. We assume that the artistic sphere is a secondary modelling system, “which is characterized simultaneously by practical and conventional behavior and constant awareness of the possibility of alternate meanings to the one that is currently being perceived” (Lotman, 2011, p. 1) in the continuous game of resignification.

Digitality carries an assorted configuration combining an infinity of elements needed for the production and the interpretation of heterogeneous practices and scenes with predicative functions and *actantial* rules and their combination into strategies, particularly that of combining but also that of excluding.

It is quite different to say that something is communicated as opposed to created digitally: both are impregnated with a strong semiotic profile and sometimes the distinction is not so clear, connoting the digital sphere of ambiguity and charm with a big hybrid area in-between. Both involve practices in a larger dimension, a valorization of strategies including also places, routes and critical zones, and not only practices. Fontanille (2008 p. 20-9).

Certain contemporary artists use a digital narrative as a vehicle to speak about themselves, evocating, transmitting, confirming, showing their art by means of a digital medium and strategy. It is as if the face were therefore treated as an initially analogical landscape, a tactile prodrome which then becomes a derived morphology and a corresponding numerical coacervus resulting from an alchemical operation.

Lynette Yiadom-Boakye, for example, with her pieces “Painting infinitude” in 2019, paints “Possibilities of blackness”, inventing people that seem real but are not, and declaring: “Those are not portraits, but they are endless opportunities<sup>4</sup>.”

4. Available in: <https://www.youtube.com/watch?v=ZDJHy-YokLU>

A few other artists, do something similar, using different techniques, such as embroidery, collage, oil painting, drawing, sounds, installation and performance to represent semi-figurative faces, in an increasingly artificial arrangement. The face is presented here as a figurative drama, a haptic and somatic body arranged in the digital arena to spread and share, speak and recreate in a different format.

In digitalization, it is as if access to these same texts, albeit changing with respect to their originality because they are ultra-mediated and therefore transformed, acquires a more widespread and suffused dimension, paradoxically less tangible and at the same time *more* accessible<sup>5</sup>. Consequently, their life, that of works which are now virtual travelers, is constituted in a multiplication whose factors are still partially unknown: are they transhuman faces? Some of them are exponentially identifiable in viral speech, lucidly recognizable in the study of virality, in the analysis of supreme dynamics on the web, in the rhizomatic study of big data and their world, but also inevitably in the recognition of an object of value and valorization, in the inter-subjective micro displacement which condition both the original work and the way it comes into contact with the new formula.

The narration of the material art that takes place in a numerical version will tend to interpenetrate this binary function until it contributes, even if crosswise, to the initial structural aggregation and its signification.

Certainly, when not speaking of a painting, a drawing, a representation, but of a real face, then carnality is not understood in its broad sense, but in its *strict sense*. Performance, dance, and all the techniques whose sources are rooted in the sensory qualities of an artistic work, and therefore also the echo of a material that is no longer substantial but traced and indicated, take on an even more transmissive role of sensitivity in the artificiality, becoming a vehicle of a presence elsewhere or a *presentification* of an identity process rather than a pre-established identity.

5. With reference to the very recent article by Leone (2020) in which the author argues not only accessibility, but connection (including digital connection) and its nature.

### 3. Artistic praxis

The face, but especially one's *factual facade*, is a prodigious source of self-knowledge, as well as a powerful aesthetic self-representation (Fig. 1).



**Figure 1.** Zanele Muholi (2019) *Somnyama Ngonyama*, Series “Hail the Dark Lioness”, photograph by the author, Biennale of Venice.

Zanele Muholi's recent self-portraits are expanded in size, intensity (skin color) and materiality (using daily objects in a subversive way): the incrementation of artificial value increments also their evocative function. Is this a transhuman visage? We will see better later. The artificial face depicted, one's own or someone else's, in a mediated or veiled and barely recognizable entirety, is a recurring theme in contemporary art.



**Figure 2.** Mino Pasqualone, *Toxic Love*, digital photograph printed on satin photo paper, 30 x 30 cm, by concession of the artist.



**Figure 3.** Giorgia Zoe (2019) *No•Body*, digital photograph printed on fineart inkjet Hanemuhle Photo Rag Pearl paper on d-bond, 110 x 110 cm, by concession of the artist.



**Figure 4.** Saggion Paganello (2018) *Fammi una domanda. Del blu e di altre storie*, digital photograph (Krk island, Croatia), printed on fineart, 100 x 150 cm, by concession of the artist.

The three Italian artists propose different frames with something in common: a blur, a veiled sense, a kind of covering, but also of vagueness based on the reduced *figurativity* of the image. The objects and subjects in *Toxic Love* are photographed in motion, unfocused, in *No•Body* there is a kind of transparent covering and in Saggion-Paganelli's work there is an overexposure that prevents the face from being visible. The images appear rather diminished, and this could be due to different cultural and/or aesthetical reasons<sup>6</sup>. All the artists use a *communicative device* of covering up the face, partially or totally: “the *protensivity* of the covering veiling pen-

6. Selected from Artists interview: “This work is a long-term project composed of several photographic chapters, born from the selection of photos that are part of our private archive. [...] By tracing portions of journeys, reflections of time and different places, we create synesthesias that tell us starting from partial signifiers. We have always been and without being time. We are images that are presences of us. We are beyond what we compose. Of why. And now? [...] Del BLU: In around the infinite, if there is such a man who opened it, it contains all the blue. A wonderful pain. How to change after the disturbance. There are just residues. Crowded residues. We erase ourselves only in some isolated points. Like the flight. Which then rains”.

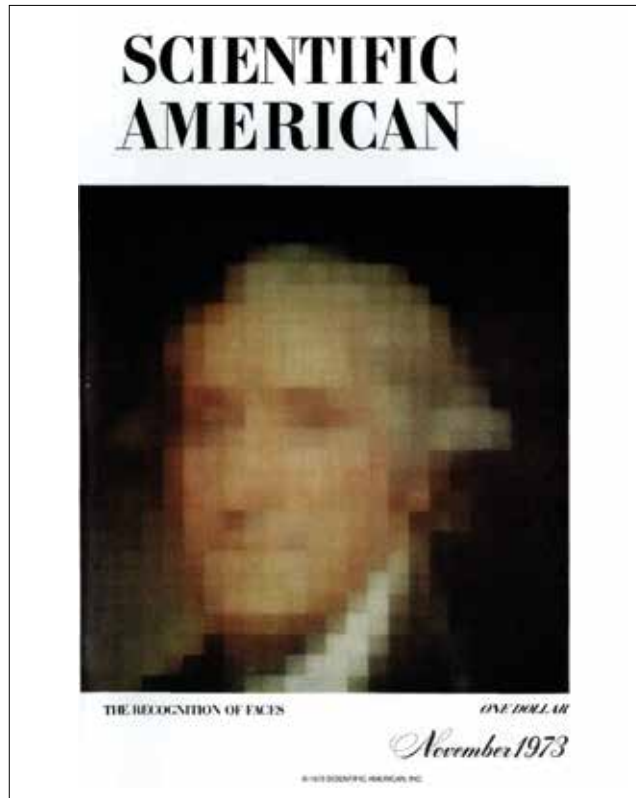


Figure 5. Harmon Leon (1973) *Front Matter*, “Scientific American”, 229, 5; <http://www.jstor.org/stable/24923235> (19 September 2020).

etrates the visual spectrum on both sides” (Barbotto Forthcoming, p. 7).

The image is deviated from its exactness and rhetorical clarity, thus perhaps causing confusion in the observer, who is instead made an accomplice in the phenomenological *observation*, but also a co-participant in the media game. The digital situation creates this kind of *ontic* indeterminacy, in which the presence, albeit virtual, is somehow embodied. It is instead, the shared physical space that is not.

The construction of metamodels and interpretations, together with the semiotic pluralism of each text, artist, storytelling implied, co-participate to construct the polyphony of cultures: “Establishing matches between artistic texts and their translations is quite impossible, because those matches presuppose choices: so this translation of the untranslatable appears as a “mechanism that creates a new thinking”. Lotman (1980, p. 41).



Figure 6. Oscar Nin (2019) *Portrait*, acrylic on canvas, 60 x 60 cm, Barcelona, by concession of the artist.

Among the first artists to clearly represent this dialogue between pixels and matter, which later became the foundation of facial recognition, we see Leon Harmon whose work was on the cover of the *Scientific American* in November 1973: “The recognition of faces” showed the facial mosaics (pixels) at the basis of studies conducted within the Bell Labs group. Helfand (2019, p.181).

Oscar Nin, on the other hand, incorporates the same icons in some parts of his paintings: the faces represented seem to merge with the series of small squares in a sort of new hybrid, disconcerting and confusing landscape. We can see the realistic appearance of the face, but the *pixelated* sector makes the image ambiguous, sunk in the paradox between anonymous loss and detailed recognition.

Contemporary technologies that favor facial recognition are undergo-



ing great changes and innovations, becoming more and more detailed and meticulous: their first step is to capture the image. “Facial recognition is the first step in automatic face recognition and has applications in biometrics and multimedia management. Due to the complexity of facial and non facial collectors, highly accurate facial detection with a high detection rate and a low false alarm rate has been challenging [...]. Each weak classifier is trained to minimize empirical error for a given weighted distribution based on classification errors of previously trained classifiers (Stan and Anil 2005, p. 24).

Scientific innovations are becoming more and more detailed and artistic experiments are forward-looking, predictive, critical. In this possibility of detecting, understanding, analyzing, there is also the artificiality of hiding, concealing, or simply veiling. As well as the translating intentionality of otherness, there is the intrinsic textual and narrative disposition to find oneself as the subject of reading oneself and others: «not only the bodies of the others, but also one’s own body is the source of a quotidian experience of otherness» (Leone 2019, p. 2).

From the advent of digitality, art has taken several possible nuances in the use of artificiality and interpreted them in constructive, provocative or disruptive forms. A large revelatory and analytical area, specific to this medium and connected with the above considerations about covering/showing the face, concerns surveillance.

In this sense, one of the first and most representative artistic works of the XXI century is Manu Luksch’s *Faceless* (2007). This film was made with closed-circuit television cameras (CCTV) for public surveillance and in an article Luksch writes «*Faceless* is a CCTV science fiction fairy tale set in London, the city with the greatest density of surveillance cameras on Earth»<sup>7</sup> (Luksch 2007, p. 73).

In her “Act to Manifesto”, she claims: «I wish to apply, under the Data Protection Act, for any and all CCTV images of my person held within your system. I was present at [place] from approximately [time] onwards on

7. 4.2 million CCTV cameras in place, its inhabitants are the most watched in the world (*A Report on the Surveillance Society for the Information Commissioner by the Surveillance Studies Network*, September 2006, p. 19; available from [www.ico.gov.uk](http://www.ico.gov.uk); last accessed 16 September 2020). Many London buses have five or more cameras inside, plus several outside, including one recording cars that drive in bus lanes. Luksch also shares the script given to the authorities under the DPA (Data Protection Act Law of 1998) to access the recordings in which she was present.



**Figure 7.** M. Lucksh (2007) *Faceless*, screenshot from the film, London, by concession of the artist.

[date]. (From the template for “subject access requests” used for *Faceless*)» (Luksch 2007, p. 73-4). Luksch started this process in 2002. She had to be visible in a specific space/time to be able to ask for permission to get the recordings and had to overcome a long series of obstacles and impediments that met her requests. For example, this is one of the answers she received: «I can confirm there are no such recordings of yourself from that date, our recording system was not working at that time. (11/2003)» (*ibidem*).

Currently some artists are also studying ways to alter appearances: for example, Jin Cai Liu has invented the “Wearable face projector”, a small beamer that projects a different appearance on the face of whoever is wearing it, giving them a completely new façade. The construction of the story, the signified portion, the content of the research and the internal discussion is partially showed; the narrative as a text of and in time, the artistic statement and discourse with a specific format and structure is part of the signifier portion; all the contexts and situations of producing narrative actions, their presentation, reproduction and reception are part of the narrating process (Genette 1983, p. 25-7). And this process is changing radically with the advent of the pandemic of 2020, but we will not approach this delicate issue in this article.

#### 4. Transhuman directions

From both sides, digitality is entering the human body metaphorically or physically, and humanization and artistry are being introduced more and more into machines such as robots or androids: the issue concerns not only hybrid representations and perceptions but attempts at *modalizing* incarnation.

In the second half of the twentieth century digital works began to appear. Among the first contributors was the “Liquid Views Virtual mirror” of Narcissus Research<sup>8</sup> Intelligent Multimedia Systems: “By touching the water surface (sensitive glass) he changes his image by haptic control, like image change in floating water. The innovative interface allows an intuition-based interaction with the computer. (...) Different methods of digital image synthesis are used for interaction and image processing supported by special hardware algorithms. Embedding video into virtual environments in real time shows the wide possibilities of digital interactive television.” It is a suggestive work in the tactile imbrication of a body that becomes diffused.

The instrumental hybridization of machine agency and human action, with its experimental and intellectual purpose, brings us back to the work Duchenne Smile and seems to indicate the path that unites the artificial-digital binomial in a staging of the transhuman paradigm. Before going into the next works, let us look at the origins of this word: according to some authors, transhumanism was coined by Julian Huxley, for whom “It is the idea of humanity attempting to overcome its limitations and to arrive at fuller fruition [...]. Man remains man, but transcending himself, by realizing the new possibilities of and for his human nature”. According to others, such as Peter Harrison and Joseph Wolyniak, it has, instead, a much more remote origin, whose traces are recognizable in Dante in the Italian version *trasumanar* (a sort of deification — of Glaucus — that in turn goes back to the Christian tradition, according to St. Paul’s letter to the Corinthians): transhumanism is for them a «movement that seeks to promote the evolution of the human race beyond its present limitations through the use of science and technology» (Harrison and Wolyniak 2015, p. 1).

8. From ADA, Archive of Digital Art [www.digitalartarchive.at](http://www.digitalartarchive.at) Fleischmann/Strauss (last accessed 16 September 2020).

A common denominator among the various versions, is certainly the complementarity between natural *limitation* and the possibility-necessity of artificial overcoming. But what happens if the overcoming becomes effective and man does not find himself again after having overcome himself? That is, “the human being who loses himself, overcoming himself” could be the title of a story of degenerate post-transhumanism. Perhaps close to the cases in which the perception of the distinction between two faces (one real and the other completely elaborated by algorithms<sup>9</sup>) becomes almost impossible; or the case of a machine that through deep machine learning reaches the human quantity and cognitive and expressive quality, another emblematic example even if still fictitious.

At this point, we would like here to restore the prefix *trans* to its basic etymological version, which indicates from the Latin *crossing*: somehow the most contemporary and tangible aspect of trans-humanism, made evident in every interaction between human beings and other species, objects and, certainly, machines. The close link with the artificial/digital/virtual aspects examined earlier is underlined, but it also concerns the mutual man-man interrelation. Let’s see some forms in which this reciprocity comes to life, with examples of how the instance of the face is shown, transformed, invented, represented in art.

Identifying science and technology in favor of human enhancement, and not necessarily *overcoming*, invites us to know its materials and functioning, interpositions, competitiveness and internal as well as functional meanings. Among the most emblematic and recorded moments in the history of the face is certainly the operation carried out by Dr. Duchenne, in the middle of the 19<sup>th</sup> century at the Salpêtraine Hospital: «J’ai réuni dans neuf tableaux synoptiques, sous forme de petits médaillons, les têtes des 82 figures qui composent la partie scientifique et la partie esthétique de l’album». He focuses on particular cases, on the experimental, direct arrangement and says in his writings: «Il m’est permis d’affirmer que ce mode d’exploration électro-musculaire n’a pas été appliqué avant mes recherches expérimentales. Il n’est venu certes à l’idée de personne d’attribuer à un but d’étude de myologie ces expériences grossières d’un physicien qui, à l’origine de l’électricité, provoquait par des décharges électriques des convulsions sur des têtes de suppliciés Duchenne» (1862, p. 15-16).

9. <http://whichfaceisreal.com/index.php>.



Figure 8. Duchenne (1862) *Smile*, Pl. 7, p. 298.

While for years the focus was placed on Dr. Duchenne's discoveries as a scientific success, Duchenne's Smile even being defined as authentic, later this emphasis was shifted to the nature of the experiment, the inhuman use of the available artificial instrumentation, the authenticity and reliability of the information obtained. This is the focus of the work on Duchenne's Smile by Anna Muster and Michele Barker who, through the installation based on a double channel video, relate the nature of the experiments to the new techniques of digitalization and surveillance. They do this to make explicit "how we imagine identity today at the intersec-



**Figure 9.** Judith Egger (2020) *Dämmerung*, videoinstallation, media player, wooden base, digital photograph, by concession of Aural Galleria.

tion of expression, technologies and securitization [...]. In this video installation, we explore the heritage and legacy of what is now known as the Duchenne smile — the staging and construction of ‘genuine’ expression in the genesis of neurological science and psychology via the work of Darwin, Duchenne and others — through to the contemporary capture of facial expression in face recognition software” (Barker and Muster 2009-2010, p. 101-4). Each medium has its own constitution, capable of treating objects and experiences in a different way, also according to its technological features. Video, *the audiovisual union*, with its ability to

capture and transmit fine motor skills, plays a fundamental role in the in-depth study of the face. Among the greatest exponents of Video Art, the voice of Bill Viola tells us how the moment of his mother's death, and his living and treating it deeply, made him understand the essence of video: "This medium, these machines we have right now, they are recording, they are keeping each other's souls, they catch, they hold souls, and you are going to keep this playing back, if you want, and you will take care of it, technically, you are going to play back 5, 10, 20, 50, 100 years from now, because this medium is going to continue to evolve, and will go on (...) This medium has life, it holds lives, it is not the real, it is not the actual person, but it holds enough to understand that, like a photograph, we have some feeling, so the feelings don't die, they don't go away, they are here right now"<sup>10</sup>.

Is the act of approaching death, and the signs left in recording this moment, part of an inevitable transhumanity? In the piece "The passing, 1991" he features the dying mother's face, her last breaths, the tubes channeled into the orifices, the *Hippocratic gaze*, the raiment of announced death.

The introduction of various types of artificial devices has always been central to facial manifestations: the easiest way of articulating the face as a kind of a transhuman one, could be through the use of makeup, special masks, or through the implementation of sculptural elements as in Judith Egger's work, which reveals a kind of *scalar hyperbola*, but also a strong autobiographical study starting from experimenting *with*, *on* and *inside* the face. In *Dämmerung* there is an expressive expansion towards the outside, and at the same time an inner contemplation accentuated by the semi-open eyes and the presence of the gushing water.

In her recent performative series there is an interpenetration of a digital apparatus inside her body and at the same time outside, through a video projection on a big screen: contraction and expansion, the haunting opening towards the interior of her mouth, the connective channel through which the face becomes voice, absorbs and expels, mutes and speaks<sup>11</sup>. An

10. Extract from the interview "Camera are soul keepers", available at the website <https://www.youtube.com/watch?v=w3VfWLlkuRI> (last accessed 16 September 2020); min. 22'.

11. Description by Aural Galeria: "Judith Egger establece escenas tridimensionales en miniatura en su cavidad bucal, un lugar sensible entre el interior y el exterior dónde no solo la respiración y el sonido salen del cuerpo, sino que se genera comunicación. La boca abierta se convierte en un escenario, un teatro que revela varias escenas. Va acompañada en vivo por sonido e imagen



**Figure 10.** Judith Egger (2020) *Tv Night Green*, video installation, performance and digital photograph, by concession of Aural Galleria.

explanatory denunciation of this growing fusion through the tendency to *transhumanize* it.

From the most traditional portrait to the most innovating treatment of the face, contemporary art proposes a wide range of narrativities based on its *aesthetization*: starting with simple aesthetic additives, up to reflecting, then, on the wunderkind of artificiality as a sort of *embodiment* of both sides (machines and humans), leading to a proliferation of new hybrid signs.

To humanize androids and to digitalize humanity is one of the tendencies of the last few decades and the production of sense that results from this interaction is shocking and quickly changing, maybe risky, but nevertheless approachable in a dynamic process of semantization. We would like to move towards the conclusion of this essay by submitting some

transferida a la pantalla grande, además de los sonidos del interior de la boca del artista se integrarán en la performance”; available at the website <https://player.vimeo.com/video/62514147> (last accessed 16 September 2020).



artists who make their body a transhuman body by definition, as well as mentioning the presence of cyborgs and humanoids as the apotheosis of the contemporary artificial landscape. There are a few examples of artists that re-create their faces by resorting to tattoos as a cultural tool, assuming an extra human appearance, like Eli Ink; while Olivier de Sagazan's performances stand among the most beautiful artistic acts of the expression of transhumanity through the use of such a simple element as clay, emphasizing the importance of considering the *modus operandi* as well as the *materiality* itself. Artists like these are characterized by a sort of physical *presentiality*: without digitality their work would still exist. The variety of materialities employed is combined, in that *embodied* digital and analogical contents are mixed. Digitalization as a narrative process assumes what a subject is in a *path of pertinences* that has already been tracked in materiality. This materiality has then been recorded by creating a new *archival body* to be presented, virtually, wherever there is a technological device: in these cases, the digitality is a strategy of communication.

Other examples of transhumanity touch entities of uncertain definition: the artist Orlan, for example, performs live surgical performances for galleries and museums: during the operations she shows how different types of materials become part of her face and then remain there, in a sort of permanent prosthesis, in a challenging and continuous contractual pact with the natural body. For her the interaction between surgery and art began out of need for health to reasons, then become an artistic practice. Rob Spence, a camera eye cyborg, following an accident to his right eye, decided to make a retinal implant consisting of a receiver and video camera, as well as a sophisticated electronic-informatics network, able to film and record everything he observes.

Different is the transhuman conception that leads to humanoids, whose root seems to go back to the human but which refers to robots with human features. The first robot with citizenship, Sophia, is a passionate attempt to shift a kind of subjectivity from the machine to humanity through the anesthesia of her body-face and the modalization typical of generative semiotics<sup>12</sup> (Calabrese 2010, p. XVII). The algorithms inserted into Sophia's

12. This modalization can be divided into 3 parts: 1) Virtualizing modality: makes possible the beginning of an action through will or necessity; 2) Actualizing modality: makes possible the progress of an action through power and a knowledge; 3) Achieving modality: this doing and being

mechanism have tried to equip her with wishes, possibilities to acquire knowledge and power, acting ability; she has been equipped with *intentional* skills, and is being able to produce objects and art products.

In this dynamic process, naturality and artificiality are outward dichotomies of the same compendium of texts and textures, acts and actants: multidimensional spaces and wire speed connections for stasis and potential turning points where the binomial itself peels away to become a mesh rich in modalities that we need to read and interpretate: "Being unable of reading the signs of reality, and reality as a sign, means being unable to predict what reality still is not, but might be in the future" (Leone 2014, p. 113).

It is inevitable to contemplate our contemporary entangled field as a contorted but extremely organized (also) digital and artificial one: one of the rules of contemporary semiotics is to consider the immanence of this diffuse ambience, its fast evolution and its intrinsic relationship with daily practices and speeches. The ambiguity of effects is well described by Marsciani (2013, p. 138): «di fronte a me, nel mondo, abitano soggetti e oggetti, oggetti che sono soggetti e per i quali io sono soggetto e oggetto».

We move in this constant *resemantization* not only of our own and other people's faces, but of the spaces in which we travel, supported by bodies sometimes only virtual, without a tangible response. The instance of the enunciation is digitalized: in its production, reception and in the area in-between, fields of knowledge and action are formed with repercussions we can only imagine or predict. Even the identities, with the latest examples shown, are translated into a hybrid possibility for the future, as well as the already tangible present.

Art as human activity researching freedom, based on rituality and spirituality has the privilege of anticipating and somehow delineating this trajectory, being founded in its great humanity history and tradition, but at the same time opening its abductive doors to the most innovative and experimental programs. The discernible void but also the subtle embodied tangibility are prodigious aspects of a significant process all in the making. Art, having undergone enormous changes on every scale, is of its own character predisposed to contribute to meaning, methods, spatiality and temporality in order to retrieve old narratives and, at the same time, to build new ones.

define the same action, in other terms, the action is defined by doing and being.

## Bibliographic references

- BARBOTTO S. (Forthcoming) *El rostro larvado*, in C. Galán and C. Perez (dirs.) *Estética y arte: Alteridad e identidades oblicuas*, monographic issue of *Designis*, FELS.
- BARKER M. and A. MUSTER (2016) *The Mutable Face*, in M. Hinkson (ed.), *Imaging Identity: Media Memory and Portraiture in the Digital Age*, ANU Press, Canberra.
- BROOKE W. (2014) *The Allure of the Selfie: Instagram and the New Self-Portrait*, “Notebook 08”, Institute of Network Cultures, Amsterdam: 24-30.
- BRUNER E.M. (1986) “Ethnography as Narrative” in V.W. Turner and E. Bruner (eds), *The Anthropology of Experience*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago, IL.
- CALABRESE O. (2010) *Come si legge un’opera d’arte*, Mondadori Università, Milan.
- DELEUZE G. e F. GUATTARI (1980) *Mille Plateaux: Capitalisme et schizophrénie*, Editions de Minuit, Paris.
- DUCHENNE (de Boulogne) G.B. (1862) *Mécanisme de la Physionomie humaine ou analyse électro-physiologique de l’expression des passions*, Imprimerie Martinet, Paris.
- FINOCCHI R. (2020) “La profezia di Heidegger: *Ceci n’est pas un professeur*”, in *Diario semiotico sul Coronavirus*, monographic series in *E/C*, Rivista dell’Associazione Italiana di Studi Semiotici, 29 April 2020; available at the website [http://www.ec-aiss.it/index\\_d.php?recordID=1032](http://www.ec-aiss.it/index_d.php?recordID=1032) (last accessed 16 September 2020).
- FONTANILLE J. (2008) *Pratiques sémiotiques*, Press Universitaire de France, Paris.
- GENETTE G. (1983) *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Engl. trans. J.E. LEWIN, Cornell University Press, Ithaca, NY.
- HARRISON P. and J. WOLYNIAK (2015) *History of Transhumanism*, “Notes and Queries”; doi:10.1093/notesj/gjv080; advance access published 12 July 2015: 1-3.
- HEGEL G.W.F. (1946) “Necesidad y fin del arte”, in A. Sanchez (ed.) *Antología: Textos de estética y teoría del arte*, col. Austral, Espasa-Calpe, Buenos Aires.
- HELFAND J. (2019) *FACE: A visual Odissey*, MIT Press, Cambridge, MA.
- LEONE M. (2017) “Cultural Semiotics as *Fluxorum Scientia*” in K. Bankov

- (ed.), *New Semiotics, between Tradition and Innovation*, proceedings of the 12<sup>th</sup> World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS), online, New Bulgarian University, Sofia; available at the website [https://iass-ais.org/proceedings2014/view\\_lesson.php?id=55](https://iass-ais.org/proceedings2014/view_lesson.php?id=55) (last accessed 16 September 2020).
- \_\_\_\_\_. (2019) "Introduction: Otherness, Extraneousness, and Unawareness in Inter-Cultural Semiotics", in M. Leone, B. Surace, and J. Zeng (eds), *The Waterfall and the Fountain: Comparative Semiotic Essays on Contemporary Arts in China* ["I saggi di Lexia", 34], Aracne, Rome, 9-29.
- \_\_\_\_\_. (ed.) (2020) *Volti virali*, FACETS Digital Press, Turin.
- LOTMAN J. (2009) *Semiotics, Communication and Cognition: Culture and Explosion*, ed. M. Grishakova; Engl. trans. W. Clark, Mouton de Gruyter, Berlin.
- \_\_\_\_\_. (1980) *Testo e contesto: Semiotica dell'arte e della cultura*, trad. it. S. Salvestroni, Laterza, Rome and Bari.
- LUKSCH M. and M. PATEL (2007) "Chasing the Data Shadow: Filmmakers' Close-Up Encounter of the Data Protection Act", in G. Stocker and C. Schopf (eds), *Ars Electronica: Goodbye Privacy*, Hatje Cantz Pub, Berlin.
- MARSCIANI F. (2013) "Soggettività e intersoggettività tra semiotica e fenomenologia", in M. Leone and I. Pezzini (eds), *Semiotica delle Soggettività; Per Omar* ["I saggi di Lexia", 11], Aracne, Rome.
- PAUL C. (2003) *Digital Art*, Thames & Hudson, London.
- RICOEUR P. (1983) *Temps et récit* (tome 1), Seuil, Paris.
- RIVA G. (2016) *Selfie: Narcisismo e identità*, il Mulino, Bologna.
- LI Stan Z. and Anil K. JAIN (eds) (2005) *Handbook of Face Recognition*, Springer, New York, NY.
- STRAVINSKIJ I. (1940) *Poética musical: En forma de seis lecciones* Sp. trans. E. Grau, Ed. digital Primo, Lectulandia.



# 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'iconsfera 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 riflussi, 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

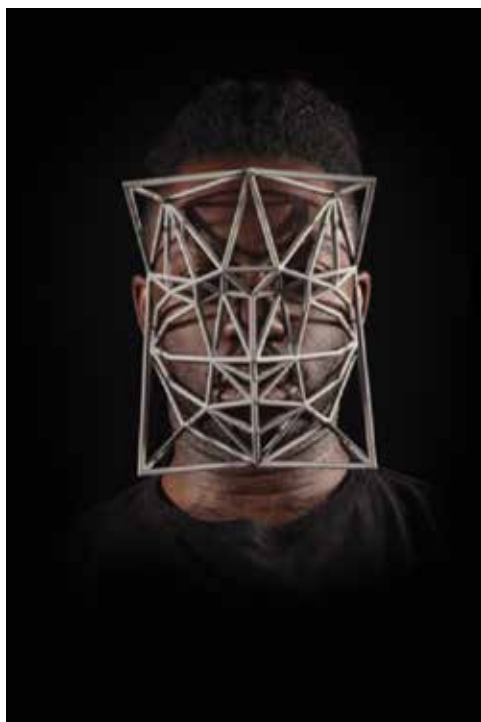
Dicevamo esistere una seconda tradizione che assegna alle immagini di volti artificiali una lettura spontanea, autentica, non mediata. Questa seconda linea analitica inaugurata dalla fisiognomica aristotelica, si estende fino al giorno d'oggi passando per antecedenti come gli studi di Giovanni Battista 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, infatti, 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).

PARTE IV

SIMULACRI

PART IV

SIMULACRA





# La gestione digitale del sé: Immagini e prestazioni identitarie sui social network<sup>1</sup>

ENZO D'ARMENIO\*

ENGLISH TITLE: The Digital Handling of the Self: Identity Images and Performances in Social Networks

ABSTRACT: The article considers the images and performances of the face in social networks from the perspective of a radical hypothesis: images in social networks are always identity-related images for, while adopting strategies of self-management at the physical level, they express a constitutive tension between permanence and transformation with respect to both ongoing social debates and the behaviour of algorithms. This hypothesis is supported by a reinterpretation of Paul Ricoeur's theory of identity centred on the narratives realized through visual languages, and on the rhetorical and mediatic tensions that govern the functioning of social networks. The cases of a number of influencers are focused on to analyse the role played by the face: a common narrative structure is identified and defined as a 'dramaturgy of the face', adopted by influencers in order to mediate between the identity expressed by experiential images (selfies, first-person shots, live videos) and the behavioural identity modelled by algorithms (recommendations on Facebook, Instagram, Netflix and Tinder). The first part of the paper focuses on the action of influencers in order to show the mediatic and semiotic dynamics underlying social media, as well as the way in which the collective construction of values (quantitative, monetary, reputational) is managed around identities. The second part takes into account the role of the face in identity-related performances realized through images, such as reaction videos and 'face reveals'.

KEYWORDS: Semiotics; Visual Studies; Social Network; Identity; Paul Ricoeur

\* Université de Liège.

1. This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No 896835 - IMACTIS.

## 1. Introduzione

Nell'epoca della rivoluzione digitale i linguaggi visivi sono diventati una delle forme di comunicazione più utilizzate (Kuhn 2018). Ogni attore sociale, sia esso un professionista dell'intrattenimento, un semplice cittadino o un'istituzione, produce ormai immagini durante la sua esperienza o pratica quotidiana, con una conseguente emergenza di nuovi generi, di scopi comunicativi, di "dialetti" visivi.

Questo quadro impone delle sfide inedite alle scienze umane, in particolare al vasto campo delle scienze dell'immagine. Come affermato da Virginia Kuhn (2012), gli approcci tradizionali alle immagini rischiano di trovarsi impreparati. La storia dell'arte e l'estetica, in particolare, ma anche il campo dei *film studies*, hanno tradizionalmente adottato un approccio *broadcast*: hanno principalmente focalizzato la loro attenzione sulle immagini prodotte da artisti o professionisti, riservando l'etichetta di "amatori" ai numerosi gruppi sociali che non rientrano in queste prime due categorie. Assieme ad approcci quali l'antropologia delle immagini (Belting 2001) e più in generale al campo dei *visual studies* (Mitchell 2005), la semiotica ha il vantaggio di non situarsi in un dominio sociale aprioristico, ma di considerare la comunicazione visiva come un fatto di linguaggio, di cui vanno studiate le articolazioni interne, le relazioni identitarie, l'evoluzione delle forme nel tempo. Permangono tuttavia delle difficoltà, che ne impediscono l'applicazione del suo fiore all'occhiello: di fronte alla produzione massiva di immagini sui social, i suoi sofisticati modelli di analisi incontrano due sfide maggiori. Da un lato, c'è il rischio che i suoi modelli formalizzati risultino paradossalmente troppo sofisticati. Essendo la metodologia semiotica costruita sulla complessa produzione artistica, le sue maglie di analisi rischiano di essere troppo strette per immagini spesso semplici quali i *selfie*, i video in soggettiva e le dirette realizzate e condivise sulle reti sociali. In secondo luogo, la semiotica ha finora approcciato piccoli corpora di immagini, analizzati con l'ausilio di una lettura attenta e ravvicinata. Al contrario, le immagini sui social si caratterizzano per il loro costituirsi in flussi massivi, di cui sembra più importante seguire la traiettoria generale, prima di esaminare i dettagli compositivi in accordo a un approccio quali-quantitativo<sup>2</sup>.

2. Per un confronto tra la lettura ravvicinata solitamente realizzata nelle scienze umane e la *distant reading* adiuva da strumenti informatici su larghi corpus di dati, cfr Moretti (2013). Uno

In questo articolo tenteremo di inquadrare queste problematiche a partire da un punto di vista semio-retorico. Nella prima parte ci concentreremo sui meccanismi generali che regolano, a nostro avviso, la costruzione del senso sulle reti sociali. Lo faremo a partire dalla peculiare figura degli *influencer*, perché i meccanismi di costruzione e di trasformazione del valore — quantitativo, monetario, di reputazione — sono esibiti con particolare rilevanza dalla loro azione, soprattutto per il modo in cui riescono ad aggregare dei collettivi attorno alla loro identità. Distingueremo tre dimensioni — semiotica, retorica e mediatica — intendendole come i quadri di riferimento necessari a comprendere le reti sociali.

Nella seconda parte prenderemo in considerazione le immagini e le prestazioni identitarie, concentrandoci sul ruolo centrale giocato dal volto. Proporreremo una rilettura semio-retorica della teoria dell'identità di Paul Ricœur (1990), in modo da individuare una struttura semiotica generale che governa le immagini sui social network, prima di mostrare alcune strategie che la declinano localmente.

## 2. Il caso degli influencer: l'economia dei valori sulle reti sociali

Le reti sociali si caratterizzano per delle peculiari modalità di costruzione del senso, in cui la circolazione libera e massiva di produzioni eterogenee fanno un campo differente rispetto ad altri ambiti. Il rischio associato a un'analisi discorsiva di stampo tradizionale è quella di ignorare proprio questi aspetti caratterizzanti, concentrandosi sulla dimensione locale piuttosto che articolarla a quella globale. La nostra convinzione è che prima di effettuare analisi di specifici discorsi e di corpus di immagini, sia necessaria una riflessione di più ampio respiro, di stampo socio-semiotico (Marro-ne 2001, Basso Fossali 2007), che possa individuare innanzitutto il modo in cui i valori si costruiscono e si trasformano sulle reti sociali, i nuovi generi in corso di affermazione, e il posizionamento identitario assunto dagli attori sociali sulla scena pubblica. Occorre comprendere la struttura soggiacente a queste dinamiche, individuando il lavoro semiotico espresso dagli atti di *like*, *follow* e *share*, dai vincoli e le possibilità ammesse dai software

dei primi esempi di analisi quantitativa su larghi corpus di immagini identitarie sui social network è Selfcity, progetto realizzato da Lev Manovich e dal Cultural Analytics Lab (<http://selfcity.net>).

che strutturano la costruzione di senso sociale e la formazione dei collettivi. È insomma necessaria un'analisi della dimensione globale delle reti sociali, in accordo a un approccio pienamente strutturale (Lévi-Strauss 1958, Greimas 1976), prima di procedere all'analisi locale di casi testuali o di corpus, che devono essere selezionati in maniera critica (Rastier 2001). Il caso dei cosiddetti *influencer* ci permette di inquadrare le dinamiche di interazione sui social network, perché portano in un certo senso al limite il loro funzionamento, esibendo i meccanismi di costruzione e di trasformazione del valore. Secondo una distinzione recentemente proposta da Lev Manovich (2017) a proposito delle immagini su Instagram, è possibile definire l'azione degli *influencer* come una pratica competitiva, in cui gli scatti prodotti e condivisi hanno lo scopo di ottenere il massimo dell'apprezzamento e della visibilità, al contrario delle foto casual, che riprendono lo schema delle "home photo" (Chalfen 1987) e sono quindi rivolte a nicchie di familiari e conoscenti<sup>3</sup>.

Secondo la nostra ipotesi l'attività degli *influencer* mostra in maniera emblematica l'emergenza di una nuova economia di valori. L'accezione di economia a cui facciamo riferimento è ispirata a quella del semiotico Jean-François Bordron, secondo cui le economie sono i sistemi sociali che regolano l'emergenza di tutte le forme di valorizzazione: «L'économie désigne en premier lieu l'ordonnancement qui fonde la possibilité des valeurs et leur éventuelle circulation» (Bordron 2010, p. 37). Un'economia sarebbe insomma «un jeu d'instances, présupposant une opération de partage qui les institue dans leurs différences et, par là, dans leurs relations possibles. [...] À chacune de ces instances correspond une origine de la valeur plus ou moins privilégiée» (*ibidem*, p. 38). In questo quadro, le istanze che governano il valore linguistico e comunicativo s'inseriscono in un sistema più articolato, intrecciandosi con le istanze relative ad altre tipologie di valori.

Prendiamo innanzitutto in considerazione la formazione del valore monetario, grazie al caso di MrBeast, il canale YouTube di un *influencer* che pubblica dei montaggi video in cui fa un uso aggressivo di denaro. In un gruppo di video, in particolare, si collega al canale video di *streamer* poco conosciuti, e invia loro donazioni di migliaia di dollari per motivi

3. Per un'indagine più approfondita della fotografia sulle reti sociali, e una tipologia preliminare delle nuove pratiche che la articolano, ci permettiamo di rimandare a D'Armenio e Dondero (2020).

futili. Nell'esempio relativo all'immagine sottostante (Fig. 1) prende di mira dei giovani videogiocatori impegnati in sessioni di gioco in diretta a *Fortnite* — videogioco competitivo la cui celebrità l'ha fatto divenire un fenomeno di costume — ed effettua donazioni importanti, a patto che i suddetti *streamer* ammettano di essere dei bambini. Il video risultante è un montaggio delle reazioni di estrema sorpresa e di giubilo di fronte alle migliaia di dollari ricevuti.



Figura 1. MrBeast dona migliaia di dollari a giovani *streamer*.

Questo esempio mostra in maniera chiara l'emergenza di una logica economica particolare: l'*influencer* può permettersi di spendere aggressivamente il suo denaro perché il video risultante attira una quantità di visualizzazioni e di abbonamenti al suo canale tali da renderlo giustificato. Il video ha collezionato oltre 38 milioni di visualizzazioni e seicentomila *like*, mentre il canale conta complessivamente oltre 37 milioni di iscritti. Con questi numeri gli spot YouTube garantiscono un ritorno importante, senza contare le numerose sponsorizzazioni da parte di enti terzi. Si crea quindi un circolo virtuoso — dal punto di vista finanziario — in cui l'*influencer* può donare denaro che verrà poi ripagato attraverso la monetizzazione dell'attenzione e l'apprezzamento degli utenti, misurati sulla base dei *like*, delle iscrizioni e delle visualizzazioni. Questo esempio ci permette però anche di interrogarci sulla dimensione semiotica che abbiamo

introdotta in precedenza, perché pone al centro di questa economia l'apprezzamento espresso dagli atti di *like*, di *follow* e di *share*: di che tipo di atti semiotici si tratta? E come contribuiscono a sostenere la particolare economia di valori che regola le reti sociali?

Innanzitutto si tratta di atti semiotici spontanei, semplici, facili da realizzare perché legati a una reazione estetica di base, che può essere identificata con ciò che in semiotica viene definita categoria timica, vale a dire la disposizione affettiva di base articolata in eu-foria (attrazione), dis-foria (repulsione) e a-foria (neutralità). In secondo luogo, sono atti molto flessibili, perché sono adeguati tanto a esprimere apprezzamento verso uno scatto fotografico semplice, ad esempio un *selfie*, quanto a mostrare il supporto verso un'opinione discorsiva articolata su un tema di attualità. Infine, sono atti misurabili, perché espressi da una singola persona, o perlomeno da un singolo profilo, in maniera diretta.

Questo primo quadro di caratteristiche semiotiche configura una sorta di regressione esperienziale nella fruizione di contenuti, perché si tratta per l'appunto di reazioni immediate, semplici e vicine idealmente a un gradimento estetico di base. Dall'altro lato, in questo quadro va tenuto in conto un altro importante fattore, che concerne la socializzazione dei contenuti discorsivi: gli atti di *like*, di *follow*, di *share* — così come i commenti — sono trattati in maniera automatica dagli algoritmi, che diffondono in varie maniere i contenuti a cerchie più ampie di collettivi, risultando determinanti per la formazione di comunità. Si costituisce così una paradossale regressione esperienziale, in cui i contenuti sono valorizzati sulla base di atti semplici di apprezzamento, ma sono gestiti da un'intelligenza algoritmica che ne regola automaticamente la socializzazione<sup>4</sup>. La combinazione di questi due fattori genera un'economia in cui l'apprezzamento è certo e misurabile, e permette di monetizzarlo anche se gli spettatori non sottoscrivono abbonamenti in denaro, o non esprimono un'adesione articolata ai contenuti: un'economia basata sull'attenzione e sul dono (Lanham 2006; Casilli 2011). Un paragone illuminante, in questo senso, sono le tecniche di misurazione dell'audience televisiva, in cui sondaggi a campione

4. Ci permettiamo di rinviare a D'Armenio (2020) per un'analisi più approfondita della regressione esperienziale gestita dagli algoritmi sulle reti sociali, e dell'economia di valori che ne deriva. Il saggio precedente, integrando l'antropologia della natura di Philippe Descola (2005) e la sociosemiotica di Pierluigi Basso Fossali (2007), costruisce il presupposto epistemologico — qui presentato nei suoi tratti principali — della presente proposta teorica.

restituiscono delle percentuali di *share* di ciascun programma, spesso con approssimazioni discutibili. Ad esempio non è possibile misurare il grado di apprezzamento di un programma, ma solo se l'apparecchio era effettivamente sintonizzato sul relativo canale. In confronto a questo metodo di misurazione gli atti di apprezzamento sui social sono più certi, proprio perché espressi in maniera semplice dagli utenti, perché perfettamente misurabili e legati all'effettiva visualizzazione dei contenuti.

### 2.1. La trasformazione dei valori e il ruolo strutturale dei dispositivi

La descrizione di un secondo caso ci permette di andare oltre la costruzione del valore monetario e prendere in considerazione la trasformazione dell'apprezzamento in altre tipologie di valorizzazioni. Si tratta di Rupi Kaur, poetessa canadese di origini indiane, attiva dapprima su un blog Tumblr e poi su Instagram, dove pubblica delle brevi poesie, spesso accompagnate da disegni stilizzati (Fig. 2).



Figura 2. Rupi Kaur interviene in una trasmissione CBS.

Tra i post pubblicati su Instagram, oltre alle sue poesie, figurano immagini personali, discorsi su temi di attualità, specialmente concernenti la questione dei generi, dell'abuso e del corpo. Quando ha pubblicato la sua prima raccolta di poesie, *Milk and honey*, sulla piattaforma di auto-publi-



cazione di Amazon, il suo canale aveva già raggiunto un numero cospicuo di *follower*. La stessa raccolta viene poi pubblicata per la casa editrice Andrews McMeel, e vende oltre tre milioni di copie, una cifra impressionante in relazione al mercato della letteratura poetica. Nel tempo è divenuta una voce sociale importante, apparendo in articoli dedicati sul New York Times e in trasmissioni trasmesse dalla BBC. All'interno della sua attività possiamo quindi rinvenire almeno tre tipi di valorizzazione: la reputazione guadagnata come figura sociale, il valore estetico ed editoriale delle sue poesie, e il valore esistenziale preso in carico dalla sua figura di scrittrice impegnata socialmente.

Questo esempio ci mostra due aspetti fondamentali dei social network: da un lato, l'apprezzamento quantitativo, espresso in maniera "gratuita" da collettivi di *follower*, fissa in qualche modo il valore di cambio, funzionando da metro per la sua trasformazione in altri valori (editoriale, di reputazione, etc). Dall'altro lato, anche in ambiti dove è la qualità del componimento letterario a essere importante, l'identità fisica e sociale dell'autore vi si mescola in maniera profonda. Potremmo riassumere questo secondo aspetto sostenendo che il confine già sfumato tra dimensione poetica e retorica viene in questo caso annullato, costruendo sovrapposizioni complesse tra produzione discorsiva e identità. A questo proposito, un articolo pubblicato sul New York Times illustra il particolare rapporto instaurato tra Rupī Kaur e i suoi *follower*: «Many fans told me they share her poems with friends via Instagram or screenshots sent as texts, as encouragement or as a way to let Ms. Kaur's work speak for them»<sup>5</sup>. La ricezione dei componimenti sui temi dell'abuso, della femminilità, del sesso è in qualche modo filtrata dal carattere esistenziale della comunità di *follower*, che trovano nella figura sociale di Rupī Kaur e nel suo percorso di vita un modello a cui identificarsi e ispirarsi. Chiameremo questa dimensione esistenziale e identitaria, fondamentale per comprendere il ruolo delle immagini sui social network, la dimensione retorica.

Quest'ultima considerazione ci impone inoltre di riflettere con più attenzione anche sulla dimensione mediatica, specialmente il ruolo giocato dagli smartphone, attraverso cui i *follower* di Rupī Kaur, e più in generale gli utenti delle reti sociali, interagiscono tra loro. Si tratta di un dispositivo

5. <https://www.nytimes.com/2017/10/05/fashion/rupi-kaur-poetry-the-sun-and-her-flowers.html>; ultimo accesso il 12 giugno 2020.

che è fortemente legato alla persona, in cui ognuno salva dati sensibili e intimi (password, foto personali). Un'ulteriore conferma viene dal fatto che gli smartphone prodotti negli ultimi anni hanno adottato come meccanismo di sicurezza lo sblocco dello schermo attraverso l'impronta digitale del proprietario, saldando la dimensione mediatica e quella identitaria in maniera inequivocabile. Allo stesso tempo, gli smartphone sono dispositivi il cui scopo principale è quello di comunicare, e in maniere sempre più varie: telefonate e messaggi, certo, ma anche scambio di foto, video, commenti sulle reti sociali. Questa commistione paradossale tra una funzione privata e personale da un lato, e la funzione comunicativa in uno spazio pubblico dall'altro, è uno dei presupposti che fondano il funzionamento e il successo delle reti sociali. L'economia di valori basata sull'apprezzamento non sarebbe possibile senza una diffusione così ampia di questi dispositivi, e senza l'adozione di dinamiche d'interazione semplici — *like*, *follow*, *share* — gestite automaticamente dagli algoritmi.

### 3. La gestione del sé nelle reti sociali: verso una drammaturgia del volto

Le dimensioni retorica, semiotica e mediatica costituiscono il quadro di comprensione necessario a situare il ruolo giocato dalle prestazioni identitarie e dal volto sui social network. Alla luce del nostro percorso, è possibile identificare due tendenze che impattano la formazione e la gestione delle identità sui social network: 1. da un lato abbiamo osservato una regressione esperienziale nelle interazioni dovute agli atti di *like*, *follow* e *share*, ma anche all'abbondanza di immagini semplici, poco articolate dal punto discorsivo, che sono spesso aderenti all'esperienza vissuta, come nel caso dei *selfie*, dei video in soggettiva, delle dirette.

Dall'altro lato, emerge una gestione esternalizzata della modellizzazione e del mantenimento dell'identità comportamentale, che viene delegata agli algoritmi. È il modo in cui Facebook ci consiglia cerchie di amici sulla base di quelli che già abbiamo, o Netflix ci propone palinsesti di contenuti audiovisivi personalizzati sulla base delle nostre visioni e preferenze precedenti, e persino il modo in cui, modellizzando le nostre propensioni estetiche espresse dai volti a cui abbiamo accordato un *like*, Tinder e Grindr ci presentano i profili di potenziali partner (Finn 2017).

Secondo la nostra ipotesi, tutte le immagini sui social network espri-

mono una strategia di negoziazione rispetto a queste due tendenze, anche quando ne risulta una soluzione poco efficace, che in una certa maniera si fa schiacciare verso l'uno o l'altro polo. Per comprendere appieno questa dinamica identitaria, proponiamo una rilettura della teoria dell'identità di Paul Ricœur, esposta nel volume ormai classico *Soi-même comme un autre* (1990). Secondo Ricœur, l'identità è costituita da due poli interrelati, che vanno a costituire un'unità dinamica. Da un lato, l'identità-*idem* come permanenza di caratteri umani "involontari", come le disposizioni, le abitudini e più in generale ciò che è legato al corpo. Dall'altro lato l'identità-*ipse*, intesa come il mantenimento del sé a lungo termine, secondo una gestione comportamentale, che Ricœur esemplifica con l'atto di promessa (p. 137-66). Da un lato le caratteristiche fisiche, le disposizioni, le abitudini sedimentate, insomma la permanenza espressa dell'identità-*idem*; dall'altro le figure scelte come guida, i valori etici di una condotta duratura, la tendenza all'innovazione e al mantenimento del sé dell'identità-*ipse*. Al fine di gestire queste due polarità e costituire un'identità che possa resistere nel corso di una vita, secondo Ricœur è necessario costruire una narrazione identitaria che le leghi. L'intelligenza narrativa del racconto sarebbe in grado di costituire un'unità identitaria rivedibile e a prova di accidenti, armonizzando attraverso successive revisioni i due poli che la costituiscono. Rispetto a questo quadro, i modelli della narrativa letteraria sono secondo Ricœur i più adatti a fornire un repertorio di soluzioni per gestire la complessa tensione tra questi due poli (Tab. 1).

**Tabella 1.** Una schematizzazione della teoria dell'identità di Paul Ricœur.

<b>La teoria dell'identità di Paul Ricœur</b>	<b>Identità-<i>idem</i></b> La permanenza di caratteristiche umane "involontarie", le disposizioni, le abitudini sedimentate, le dinamiche legate all'aspetto fisico e al corpo.	<b>Identità-<i>ipse</i></b> Il mantenimento del sé nel tempo, inteso come autogestione comportamentale a lungo termine, i valori scelti come guida etica duratura.
	<b>Identità narrativa:</b> un racconto capace di gestire la tensione tra permanenza e trasformazione dovuta agli avvenimenti e agli accidenti di una vita.	
<b>Modelli letterari di mediazione</b>		

La struttura dell'identità narrativa esposta nella teoria di Ricœur ci sembra preziosa rispetto al quadro delle reti sociali, ma una serie di adattamenti derivati dall'assetto valoriale che abbiamo individuato nella prima parte dell'articolo ci sembra necessaria. Prima di tutto, è possibile posizionare la regressione esperienziale dovuta alla diffusione di atti semplici come *i like*, *follow* e *share*, così come immagini aderenti all'esperienza e al corpo, nella sfera d'influenza dell'identità-idem. Al contrario la modellizzazione del comportamento degli utenti da parte degli algoritmi, e le raccomandazioni che ne risultano concernono una delega dell'identità-ipse — il mantenimento dell'identità nel tempo — alla modellazione algoritmica. Al fine di gestire la tensione tra queste due tensioni — esperienziale e algoritmica — è necessario costruire una narrazione identitaria, ma i cui modelli sono differenti rispetto a quelli descritti da Ricœur. Non si tratta più di modelli letterari, perché la proliferazione di immagini sui social impone di prendere in carico le specificità dei linguaggi dell'immagine (Dondero 2020). Al loro posto, le immagini sui social scelgono dei modelli alternativi, presi da pratiche culturali eterogenee o dalle forme visive del racconto (Tab. 2). In questo quadro, la narrazione identitaria è spesso espressa attraverso delle prestazioni, in cui l'identità-idem è esibita in accordo a una pratica che possa strutturarla temporalmente in racconto, e in cui il volto gioca un ruolo da protagonista (Leone 2018; Beyaert-Geslin 2017).

**Tabella 2.** La nostra reinterpretazione della teoria dell'identità narrativa di Ricœur.

<b>L'identità sulle reti sociali</b>	<b>Identità-idem</b> La dimensione esperienziale espressa dagli atti di <i>like</i> , <i>follow</i> , <i>share</i> , così come la diffusione di immagini legate al corpo	<b>Identità-ipse</b> La modellizzazione algoritmica dell'identità, condensata in profili dinamici di comportamento. La delega della sfera dell'identità-ipse a una "immaginazione" algoritmica.
	<b>Identità narrativa:</b> strutturazione temporale dell'identità-idem, grazie a pratiche culturali che mediano la tensione tra idem e ipse in accordo a una <i>performance</i>  <b>Modelli di racconto visivo e pratiche di drammatizzazione del corpo e del volto</b> ( <i>il gioco, le reazioni, i face reveal</i> )	

### 3.1. *Il gioco come macro-pratica di mediazione identitaria*

Il gioco, inteso come macro-pratica, è un campo esemplare di questa organizzazione narrativa, perché permette agli attori sociali di gestire le polarità dell'identità-idem e ipse attorno a una strutturazione performativa prossima a quella del racconto<sup>6</sup>. Prendiamo il caso dei canali YouTube dedicati a giocattoli per bambini, e in particolare il caso di Ryan ToysReview, la cui storia di successo è illuminante (Fig. 3).



Figura 3. Uno screenshot dal canale Ryan ToysReview.

Il canale ha debuttato sotto forma di diario di famiglia (v-log) in cui Ryan e i suoi genitori apparivano in video durante faccende quotidiane. I video non ricevevano molte visualizzazioni, finché Ryan non ha insistito per essere ripreso in video mentre gioca. In uno di questi, in particolare, Ryan finge di dormire, prima che la madre lo svegli e gli regali un GIANT Lightning McQueen Egg Surprise, contenente giocattoli appartenenti alla serie di film Disney *Cars*. Ryan apre l'uovo e si mette semplicemente a giocare, interagendo con la madre mentre muove le macchinine sul pavimen-

6. Per una teorizzazione semiotica delle pratiche ludiche, cfr il recente Thibault (2020). Per un approccio semiotico ai videogiochi, ci permettiamo di rinviare al nostro D'Armenio (2014).

to. Il video ha raggiunto nel tempo oltre un miliardo di visualizzazioni, e nel 2018 il canale è stato il più remunerato su YouTube, grazie a introiti pubblicitari e collaborazioni con sponsor<sup>7</sup>. Il canale presenta tre elementi di novità. In primo luogo è uno dei primi canali in cui un attore così giovane è protagonista (dimensione retorica). In secondo luogo, inventa un nuovo genere, a metà tra l'*unboxing video* e il v-log per bambini (dimensione semiotica). Infine, inaugura una nuova pratica di intrattenimento e di monetizzazione commerciale, aprendo la strada a una grande quantità di emuli (dimensione mediatica).

Ciò che ci interessa sottolineare qui è però la maniera in cui l'identità di Ryan è esibita all'interno dei video. Da un lato, l'identità-*idem* di Ryan è messa in primo piano, è esibita attraverso i suoi movimenti, ma soprattutto attraverso le reazioni ed emozioni espresse dal suo volto mentre sposta l'attenzione dal gioco alla madre, in ottemperanza a un canovaccio semplice d'interazione. Il gioco si carica di strutturare il suo modo di reagire, di assumere pose, di ridere, insomma le disposizioni appartenenti all'identità-*idem*, in una performance. Le disposizioni di Ryan, i modi in cui muove il corpo, sorride, ride, la sua voce, possono così svolgersi in un'interazione temporale, in una sorta di improvvisazione mimico-performativa regolata da una struttura di base aperta, un frame condiviso che permette al pubblico di bambini di attivare meccanismi di identificazione. Non è un caso che si tratti della struttura del gioco: un'attività che si pone per definizione a metà strada tra l'esperienza vissuta e la costruzione discorsiva, e quindi particolarmente adatta a gestire l'identità rispetto alla regressione esperienziale e alla gestione retorica e algoritmica che anima le reti sociali. Il gioco è insomma una delle pratiche culturali capaci di prendere il posto dei modelli letterari di cui parlava Ricoeur.

È possibile ritrovare questo schema anche in altre pratiche ludiche sulle reti sociali. I numerosi canali dedicati alle dirette di performance video-ludiche sono un altro esempio forte di questa struttura. Figure come PewDiePie su YouTube e Ninja su Twitch e Mixer, mostrano che le identità degli streamer di videogiochi possono assumere ruoli di primo piano nello spazio pubblico, catalizzando non solo l'attenzione e l'apprezzamento di milioni di *follower*, ma divenendo veri e propri fenomeni di costume.

7. <https://www.theverge.com/2016/12/22/14031288/ryan-toys-review-biggest-youngest-youtube-star-millions> (ultimo accesso il 10 giugno 2020).

Ancora una volta, l'identità della specifica persona, con i suoi tratti fisionomici, la sua personalità e le sue disposizioni, gioca un ruolo centrale per comprenderne il successo. Se però andiamo ad analizzare la struttura discorsiva delle dirette video, ritroviamo uno schema analogo a quella di Ryan ToysReview. Le dirette si organizzano solitamente in questa maniera: uno spettatore che si collega alla pagina vede sullo schermo la performance all'interno dei mondi del videogioco, mentre in una finestra più piccola, la diretta video del viso dello *streamer* permette di apprezzare le sue reazioni facciali e di aprire un canale di dialogo. Un'ulteriore finestra ospita la chat, in cui gli spettatori pongono domande, postano emoticon, configurando uno scambio dialogico in tempo reale con lo *streamer* e la relativa comunità (Fig. 4).



Figura 4. Un esempio dell'organizzazione discorsiva di una diretta streaming videoludica.

Gli argomenti sollecitati da questa interazione sono spesso legati al gioco oggetto della performance, al mondo dei videogiochi in generale, ma sconfinano su temi personali, che possono variare dal cibo preferito, al racconto di vita. Molti *streamer* affermati utilizzano una regia più elaborata, che permette loro di porre il loro viso a pieno schermo, per esprimere un commento durante una pausa o per indirizzarsi agli spettatori in maniera più diretta. Lo schema discorsivo è però lo stesso: lo streamer esibisce la sua identità-idem, il suo modo di essere, di reagire, di sorridere,

in accordo ai modelli di strutturazione temporale forniti dalla mediazione della performance videoludica. Rispetto all'esempio di Ryan ToysReview, qui la mediazione è più forte: i videogiochi sono testi interattivi che presentano un rivestimento figurativo, una storia, una sintassi di esplorazione molto più strutturata che un gioco per bambini. L'identità-idem segue allora dei binari più stretti, più elaborati, più vicini a un'organizzazione narrativa finita, che permette una schemarizzazione dell'identità performativa più vicina alle forme del racconto. I successi o gli insuccessi in una partita competitiva mostrata sullo schermo, ad esempio, formano un unico racconto identitario con le reazioni facciali di delusione, di soddisfazione, di esaltazione, di rabbia dello *streamer*.

### 3.2. *Face reveal e i video di reazione*

La struttura identitaria e narrativa incarnata da questi due esempi può essere ritrovata in numerose altre pratiche sui social network. Due macro-casi in particolare, ci permettono di constatare come stiano emergendo dei nuovi generi di discorso identitari: i *face reveal* e i *reaction videos*. Si tratta di due produzioni di tipo trasversale, che non sono ancorate a una tematica specifica o a un dominio semantico particolare: una semplice ricerca su una piattaforma di video sharing permette di apprezzare la varietà delle figure e delle tematiche prese in carico da questi generi. Per ciò che concerne i *face reveal*, si tratta di video in cui personalità più o meno conosciute decidono di mostrare il loro volto alla loro comunità, solitamente dopo aver raccolto un certo seguito. Le modalità di questa rivelazione identitaria sono molteplici, ma consistono molto spesso semplicemente nell'atto di mostrare il proprio volto in video, e quindi, da lì in poi, di assumerlo apertamente. L'esempio qui in basso ritrae il *face reveal* del canale Jaiden Animations, la cui curatrice è un'animatrice di talento che mostra i suoi lavori su YouTube. Si tratta di un caso interessante perché lega la sua attività di animatrice al genere del *face reveal*: il video spiega tramite disegni animati le ragioni che l'hanno convinta a non rivelare il suo volto fino ad ora, ragioni legate a trascorsi personali e a pregiudizi. Si tratta di un caso parzialmente differente rispetto ai precedenti, perché prendendo in carico la propria disposizione etica e i propri valori, l'autrice costruisce un'immagine più complessa della sua identità, facendo perno in maniera maggiore sul polo dell'identità-ipse. Il discorso e l'animazione



preparano però il terreno per la rivelazione drammatica del viso, che viene mostrato nei secondi finali, assieme a un grazie rivolto alla sua comunità (Figure 5-6).

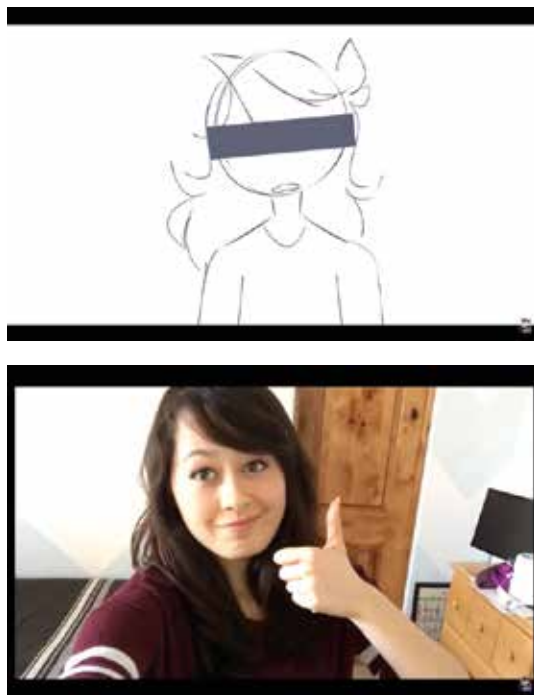


Figure 5-6. Due screenshot tratti dal *face reveal* di Jaiden Animations.

I video di reazione sono un altro macro-esempio legato a una vera e propria drammaturgia del volto. Lo schema è solitamente il seguente: un prodotto culturale variabile — un trailer cinematografico, l'annuncio di un prodotto di elettronica, un brano musicale — viene riprodotto mentre l'*influencer* di turno filma la sua reazione in tempo reale. Anche in questo caso, la reazione è centrata sulle configurazioni dinamiche assunte dal viso e dal corpo, che vengono colte sul vivo.

Un caso esemplare è quello delle reazioni a brani musicali, un sotto-genero di video che consiste nell'esibire la reazione di un individuo più o meno esperto di musica a un brano ascoltato per la prima volta. Questa

scelta non è frutto di un caso, ma si tratta di una strategia utilizzata per preservare la spontaneità della reazione di fronte a brani particolarmente virtuosi sul piano musicale o vocale. Ancora una volta si tratta di esibire l'identità-idem tenendola quanto più aderente possibile alle disposizioni e alla fisionomia di un individuo particolare, ma dinamizzata in accordo a un prodotto culturale che offra una mediazione condivisa con la comunità. Esistono poi innumerevoli declinazioni di questo schema, che traslano l'idea di una drammaturgia del volto rispetto ad altri ambiti, aggiungendo altre forme di mediazione retorica e culturale, ma sempre facendo perno sull'identità corporale e disposizionale di una specifica persona. Un ultimo esempio ci consente di verificare questo schema e mostrarne la duttilità. Si tratta di Valeria Angione, *influencer* napoletana, colta mentre reagisce disgustata, e senza parlare, alla preparazione di un piatto a base di pasta (Figura 6).



**Figura 7.** Un reaction video che iscrive la performance dell'identità-idem in una comunità socio-culturale.

Le reazioni identitarie sono certo per metà recitate e per metà spontanee, e il risultato estetico o artistico può essere più o meno discutibile. Ciò che però è più importante sottolineare è che lo schema dell'identità-idem dinamizzato da una pratica terza (la preparazione di una ricetta) segue la stessa "sceneggiatura" interattiva di base, arricchita da un'appartenenza identitaria più forte. Da un lato è la reazione di questa specifica persona,

con i suoi tratti fisici e caratteriali, a interessare il pubblico di riferimento. Dall'altro lato, però, questa drammaturgia del viso viene assunta rispetto alla comunità retorica di appartenenza: in quanto italiana, in quanto portatrice di un'educazione culinaria stereotipica, può reagire disgustata di fronte alla cattiva preparazione di un piatto, perché il disgusto sarà presumibilmente riconosciuto e condiviso della comunità di riferimento. La performance del volto riceve una doppia mediazione: la struttura di preparazione di un piatto, e le abitudini culinarie condivise dagli italiani.

Tutti questi casi portano a una conclusione. Non essendo queste produzioni legate a delle configurazioni tematiche e semantiche stabili, esse condividono non di meno la stessa struttura, che fa perno su una peculiare maniera di esibire il volto, l'identità, rispetto a quadri di riferimento disparati. L'identità del singolo individuo, strutturata in performance soprattutto facciale, in accordo a una drammaturgia del volto, si fonde con l'identità tematica del prodotto usato come mediazione. In altre parole, non è possibile qualificare queste produzioni legandole a dei quadri tematici, perché è la gestione dell'identità a reggere la loro specificità. Per questa ragione, è possibile definire questo genere di discorsi come dei discorsi identitari.

#### 4. Conclusioni

In questo articolo abbiamo preso in considerazione le immagini sulle reti sociali, sottolineando l'importanza rivestita dalle identità e dal volto. Abbiamo dapprima preso in carico l'attività degli *influencer*, in modo da isolare tre dimensioni alla base della costruzione del valore sulle reti sociali. La dimensione mediatica concerne l'infrastruttura tecnica (smartphone e dispositivi di accesso) e le regole d'interazione (software e algoritmi) che strutturano la formazione dei collettivi. La dimensione semiotica concerne il tipo di discorsi che vi circolano, specialmente quelli prossimi all'esperienza (*selfie*, video in soggettiva, dirette), e gli atti di apprezzamento. La dimensione retorica concerne l'importanza delle identità e dei meccanismi di identificazione, che devono gestire le pressioni temporali, il dibattito pubblico, la modellazione algoritmica.

Complessivamente, abbiamo proposto di considerare le reti sociali uno spazio semio-retorico in cui la costruzione del valore è regolata da una paradossale regressione esperienziale, in cui degli atti di apprezzamento

semplici — *like, follow, share* — sono socializzati in via automatica da un'intelligenza algoritmica. In accordo a una rilettura della teoria dell'identità di Ricœur, abbiamo sostenuto che tutte le immagini identitarie devono gestire la duplice pressione esperienziale e algoritmica attraverso una negoziazione narrativa. Gli esempi dei video di reazione e dei *face reveal* ci hanno permesso di mostrare come la strategia generale consista in una dinamizzazione l'identità-idem espressa dal volto grazie alla mediazione di un'altra pratica culturale — pratiche di gioco, narrazioni audiovisive, brani musicali, preparazioni di ricette — che va a sostituire la mediazione letteraria teorizzata da Ricœur. Abbiamo quindi proposto l'ipotesi di una drammaturgia del volto, perché benché lo schema narrativo coinvolga molteplici risorse semiotiche, è la prestazione facciale a essere protagonista della performance identitaria.

Questa struttura di gestione identitaria fornisce il quadro per una comprensione più profonda dell'impatto dei social network sulle nostre culture, e prepara il terreno per analisi più dettagliate di corpus appartenenti a specifici ambiti discorsivi (politica, moda, sport).

## Riferimenti bibliografici

- BASSO FOSSALI P. (2007) *La promozione dei valori. Semiotica della comunicazione e dei consumi*, Franco Angeli, Milano.
- BELTING H. (2001) *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Wilhelm Fink Verlag, Monaco di Baviera.
- BEYAERT-GESLIN A. (2017) *Sémiotique du portrait: De Dibutade au selfie*, De Boeck, Louvain-la-Neuve.
- BORDRON J.-F. (2010) *Rhétorique et économie des images*, "Protée", 38, 1 (printemps): 27-39.
- CASILLI A. (2011) *Les Liaisons numériques: Vers une nouvelle sociabilité ?*, Seuil, Parigi.
- CHALFEN R. (1987) *Snapshot Versions of Life*, Popular Press, Bowling Green State University, Bowling Green, OH.
- D'ARMENIO E. (2014) *Mondi paralleli: Ripensare l'interattività nei videogiochi*, Unicopli, Milano.
- \_\_\_\_\_. (2020) "L'économie de l'influence dans les réseaux sociaux en ligne", in P. BASSO FOSSALI (a cura di), *Invention et Institution*, Pulim, Limoges.

- \_\_\_\_\_. e M.G. DONDERO (2020) “La photographie à l’époque des réseaux sociaux : pour une approche quali- quantitative”, in E. Bertin e D. Ablali (a cura di), *Les sociabilités numériques : Essais de sémiotique médiatique*, Academia-L’Harmattan, Louvain-la-Neuve.
- DESCOLA P. (2005) *Par-delà nature et culture*, Gallimard, Parigi.
- DONDERO M.G. (2020) *Les langages de l’image : De la peinture aux Big Visual Data*, Éditions Hermann, Parigi.
- FINN E. (2017) *What Algorithms Want: Imagination in the Age of Computing*, MIT Press, Cambridge, MA.
- GREIMAS A.J. (1976) *Sémiotique et sciences sociales*, Éditions du Seuil, Parigi
- KUHN V. (2012) *The Rhetoric of Remix*, “Transformative Works and Cultures”, 9; disponibile presso il sito web <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/358> (ultimo accesso il 27 settembre 2020).
- \_\_\_\_\_. (2018) “Images on the Move: Analytics for a Mixed Methods Approach”, in J. Sayers (a cura di), *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, Routledge, Abingdon, UK, 300-9.
- LANHAM R. (2006) *The Economics of Attention: Style and Substance in the Age of Information*, University of Chicago Press, Illinois, IL.
- LEONE M. (2018) *Semiotics of the Selfie: The Glorification of the Present*, “Punctum”, 4, 2: 33-48.
- LÉVI-STRAUSS C. (1958) *Anthropologie structurale*, Plon, Parigi.
- MANOVICH L. (2017) *Instagram and Contemporary Image*, Creative Commons license, New York, NY.
- MARRONE G. (2001) *Corpi sociali: Processi comunicativi e semiotica del testo*, Einaudi, Torino.
- MITCHELL W.J.T. (2005) *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago, IL.
- MORETTI F. (2013) *Distant Reading*, Verso, Londra.
- RASTIER F. (2001) *La mesure et le grain : Sémantique de corpus*, Champion, Parigi.
- RICÉUR P. (1990) *Soi-même comme un autre*, Seuil, Parigi.
- THIBAUT M. (2020) *Ludosemiotica: Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi* [“I saggi di Lexia”, 37], Aracne, Roma.

# Tinder is *Facebook*: Unravelling Facial (Dia)Logic Seduction Strategies in Online Dating Sites<sup>I</sup>

ELSA SORO<sup>\*</sup>

TITOLO IN ITALIANO: Tinder è *Facebook*: Districando le strategie di seduzione facciale (dia)logica nei siti di appuntamenti online

ABSTRACT: The article sets out an exploration of facial aesthetics in online dating sites and applications. By analysing different figures of (digital) face exhibition and concealment drawn from the opposition between “natural” and “artificial”, the piece focuses on how dating sites architecture plastically remediate face-to-face encounters. Brought into dialogue by the dating site project, through their face manipulation strategies, digital faces unravel the interactive (dia)logic of seduction and courtship practices. Without aspiring to provide an exhaustive account of the understanding of facial images in online dating sites, the article explores how digital faces in online dating sites work as unstable texts which display a collective exchange of glances. The study ultimately proposes to study how facial images are connected to each other and organized in the digital intimacy semiosphere.

KEYWORDS: Semiotics; Cyberdating; Facial Aesthetics; Online Communities; Artificial Intelligence

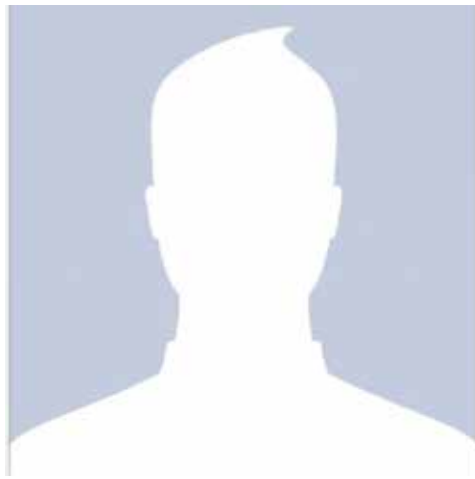
## 1. Introduction

The face as the quintessentially communicative organ (Leroi-Gourhan, 1964) has been traditionally considered as a central source of information

<sup>\*</sup> University of Turin.

<sup>I</sup>. 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).

about people's personality traits, behavioural tendencies and motivational state. In this vein, the tradition of physiognomics bases all its allegedly scientific foundation in the capacity of assessing an individual personality from his or her appearance. In modern forensics, facial sketches — posted in public spaces — are widely used for suspects identification. Beyond criminology, arguably human mating is another practice which entails inferring a target desirability from facial cues as the popular saying “love at the first sight” suggests. Since the capillary diffusion of online dating apps, a massive archive of digital faces “dressed up” for seduction are freely available for members and stored so to feed new digital faces archives. Even if generally speaking the allocation of sexual attention is told to be placed in bodily cues, for setting up a profile, dating apps affordances suggest to fill a portrait icon with the image of a face. In case of Tinder faces of users are then placed one after the other, with their first profile picture.



**Figure 1.** Setting for inserting the profile in a popular dating app.

Serialized, swiped, scrolled, flicked through, zoomed by users, the face can be thus considered as the main driver of the “swiping” decisions, which is supposed to be preliminary to a potential offline encounter. Whereas to date the vast majority of researches have approached online dating either investigating users motivation and impression management (Ranzini *et al.* 2017; Heino *et al.* 2010; Owen and Gerber 2016 ), or log-

ic the of commodification of the affective spheres (Illouz 2007; Hobbs *et al.* 2017) a semiotic approach to dating would aspire to examine how digital representations of flirtation change through times and how “seductive patterns of signification communication undergo in the passage from face-to-face intercourse to digital dating” (Leone 2019, p. 18). Such approach is aligned with the project of a semiotics of face which aims at studying the meaning of face as a driver for understanding contemporary visual culture. Therefore, stemming from the assumption that the face is at the core of dating communication strategy, this paper will focus on the opposition between facial “naturalness” and “artificiality” in seduction and courtship discourse.

The paper will follow a textual semiotics so to analyze how different figures of facial naturalness and artificiality are thematized within cyber-dating discourse. Make-up, filters and in recent times also sanitary masks are widely worn by dating sites users in their profile pictures. Such face “covering” expressions lead to question a mere exposition of face in dating profiles. In such regard, dating app platforms become observatories on what Leone (2018) defined “face countercultures”, by meaning “strategies of occultation so as to resist the global trends of face disclosure, exhibition, and multiplication” (*ibidem*, p. 27). Within such framework, the paper argues that when faces happen to be cancelled, camouflaged, they are able to display the complex logic of interaction and flirtation within courtship discourse.

After an introduction about the dimensions of face as driver of attractiveness, the paper will breakdown different figures of face manipulation, falsification, camouflage, and masking, till approaching facial biometric techniques. Intentionally such figures do not aim at building up a homogeneous corpora. Dating app interfaces, discourses circulating in the web about dating services, data derived from previous investigations (Soro 2019), new services based on AI implemented by dating services will be brought together so to display the complex and plural facial narrative as supported by dating services. In the conclusions, the article will consider how online dating sites work as unstable texts which display a collective exchange of glances. On the basis of that, the paper will propose a new research directions for approaching facial images within the digital intimacy semiosphere.



## 2. Behind the face

The practice of looking for a mate through an online platform entails forming an impression of the other from textual minimal cues, namely a limited number of profile pictures and a brief text of self-presentation. By displaying a vast grid of portrait images, online dating sites architecture plastically prompt to remediate face to face encounters. In cyberdating the operation of forming an impression based on entire body features, such as the voice, the smell and other sensible characteristics of the potential partner are so basically condensed in the gesture of clicking on faces. Within this frame, there is no doubt that the face appears to be especially crucial in assessing the attractiveness of a potential mate, following the idea that: “human facial attractiveness is likely to be an indicator of overall quality, including greater genetic quality, lower exposure to stress during early development, greater resistance to diseases and parasites, and greater fertility” (Maestriperi et al. p. 13, 2017). In the following paragraph, the stereotype-based quest for both physical and moral virtues through the face will be shortly sketched out by reviewing relevant studies on the topic.

### 2.1. *Sex in face*

Even if there is no agreement among scholars about what makes a face attractive to others, facial attractiveness has been of interest for contemporary researchers (Adams 1982; Hatfield and Sprecher 1986). In particular Shepard and Hellis (1973) have considered physiognomic aspects of physical attractiveness in order to demonstrate the bias in physical attractiveness stereotypes and how differences in attractiveness are related to differences in personality or social skills attribution. Even though no prevailing theory about the psychological impact of facial features has been previously set, there is a certain consensus in considering face as one of the principal sexual dimorphic features of our species. Drawing on Freud’s thoughts about the difference in the eyebrows between the sexes, further studies in modern psychology has been aimed at interpreting which facial features are considered sexually dimorphic and to which extend they might be conditions for sexual attractiveness. According to an evolutionary perspective as summed up by Penton-Voak & Perrett (2000) the faces more likely to be associated with attractiveness are those interpreted as prototypical for the two sexes.

In this field, Keating (1985) already showed how attractiveness in male faces had been associated with increasing maturity of features, while in the case of female faces occurred the reverse and thus attractiveness has been related with more “babyish” face. Recent studies in contemporary psychology (Burton and Vokey 1998; Valentine *et al.* 2015) have implemented software methods for detecting highly accurate descriptions of subject category preferences in the face-space. Even if the experiments determined with accuracy single subjects preferred region in the face-space, the conclusions unveiled the essential subjectivity of judgement about face attractiveness.

## 2.2. *Face personality*

Widening the focus from the mere physical attractiveness to personality traits, recent studies in psychology (Olivola and Todorov 2017) termed “face-ism” the “the tendency to stereotype individuals based on their facial features” (p. 33). According to the study, the people don’t just spontaneously form social attributions from facial cues, but also such face-based attributions can bias a variety of important decisions, including hiring or firing people during a job interview. In this vein, attractive faces appear to be also considered as trustworthy. Using the ALE meta-analysis approach in experiments related to judgments of facial trustworthiness and facial attractiveness, Bzdok *at al.* (2012) provided evidences of the behavioural correlation of both judgments in respondents.

Such approaches illuminated the tendency to read through the face as this was a complex text that discloses hidden meaning, according to the famous Saint Jerome quote “the face is the mirror of the soul”. In that regard, even if dating sites, though their interface, encourage face visibility in order to expose the characteristic of the candidate, users tend to actualize the use of text, by complicating the process of face interpretation.

## 3. **Hiding the face**

As shown above, face has been widely considered the vehicle through which inferring a potential mate’s personality characteristics. The present paragraph will examine different figures and discourses which display

face concealment and occultation processes. They range from fake identity and face mask to mere face disappearance, passing through the use of filters and make up. More than aiming at constituting a typology, the analysis of such figures is prompted to show different gradients of face “artificiality” in opposition to face “naturalness”, at the core of digital seduction practices. Far from reducing face significance, such figures delegate the self-presentation to other object of the world (namely other parts of the body, a landscape, a recipe) and by so doing operate a sort of face absence presentification.

### 3.1. *The catfisher face*

Generally speaking, for setting up a profile in a dating site, it is compulsory for the user to let the site verify his or her identity and allow the platform to import data, personal information and pictures from other social media accounts such as Facebook or Instagram. After the registration process, some of these information became public and visible in the profile, such as the name and the age while others such as home address, phone number and the email are just known by the dating sites. In fact online dating sites have obligations to protect the users’ personal information in order to comply with the different privacy laws.

In the registration session, the interfaces of the most popular dating sites (i.e., Tinder, OKCupid, Bumble, Happn) tend to operate enunciational *débrayages* so to produce a simulacrum of directness and familiarity with the receiver. Such subjectivization-trigger might induce in the sections devoted to users introduction the use of the first person with the user potential audience.

Likewise all the other users, scammers and catfishers have images profile, with the only difference that such images belong to someone else. By wearing the face of someone else the scammer arguably can be labelled as the purest figure of face manipulation and falsification. In the article “How to catch a catfisher” from *The Guardian* (2019), the designer Gabriel Alcala thematizes such falsification process in an illustration which “actorializes” the enunciative act of catfishing by displaying a little human figure (a older and bold man) popping up from the head of an other figure in the front (the image of a respectable young adult). The image represents the enunciative *débrayage* of the catfisher who “steals” the face of a model-user.



Figure 2. Gabriel Alcala. The catfisher face<sup>2</sup>.

Furthermore the reportage refers that catfishers usually steal the appearance of individual with specific facial characteristics. In order to do so, they are told to choose photos for their fake profile by googling terms such as “intelligent man with glasses” or “white man in suit”.

Such testimonial reinforces the idea that bias about certain facial features circulate in a given social and cultural context. On the one side cyberdating semiosphere resembles such stereotypes which is confirmed by that fact that scammers tend to “wear” respectable faces. On the other side it complexifies such crystalized patterns by creating a space for “risky interactions” and by so doing resignifying seduction and flirtation strategies.

### 3.2. *At the face place*

Behind deceitful phenomena such as the catfishing, user faces in dating apps can be concealed and replaced by objects of the natural world which tend to work as signifier of the user’s identity. Empirical observations on the dating profiles (Soro, 2019) allow to single out different typologies of “elements” selected for the profile pictures that semantically work as marker of self-representation. A first category is represented by those objects

2. Retrieved from *The Guardian*; available at the website <https://www.theguardian.com/technology/ng-interactive/2019/feb/20/how-to-catch-a-catfisher>; (last accessed 16 September 2020)

which establish a metonymic relationship with the user lifestyle, such as food and beverage, pets, places and other objects to which a special value is attributed by the profile owner (accessories, cars, motorbike, clothes).

A second category of face occultation marks a double gesture of distinction and belonging. This happens when the user is portrayed among other people whose faces are erased by a graphic sign ( save the subject). Such marks on other people faces emphasize the role of face as identity marker, saying: “I belong to these people but I am not those faces”. Similar marks (sometimes also *emojis* appear to perform such role) are applied on kids face when the user exhibit their kids and at the same time, for privacy reason, conceal them. By so doing he or she express a parenthood status, saying “those faces belong to me”.

A third category of face cancellation arguably produces an effect of image indistinctness. That might be the case of subjects portrayed from the distance, whose face is barely visible or directly blurred. Such figures of partial or total face occultation tend to induce in the “reader” a face-shaped-effect. If in pareidolia experience face pattern tends to appear where unexpected and by so doing it generate an effect of surprise, the absence of face where expected delegate to those object different facial functions. By so doing, such occultation phenomena induce the reader to detect information from face delegates, in a similar way they usually do with faces.

### 3.3. *Make up, Masks and Filters*

The present paragraph aims at confronting three different facial layers and how they semiotically operate in the face occulting vs face exposing mechanisms upon which supposedly seduction strategies rely. According to Magli (2013) the make-up transforms face perception by producing a sort of *trompe-l'oeil* effect. Even if make-up has been considered as mirroring of the idea of beauty of its specific times, two big functions can be singled out over ages and cultures. On one side, the make-up has a covering function, by correcting imperfections such as the aging processes. On the other side the make-up emphasizes the face, by lighting the skin tones, making the eyes stand out, in other words it enhance the individual appearance

Magli maintains that make up works in a similar way as masks do and she points out two complementary and contradictory actions. In fact —

she affirms — “the mask *conceal* the face in order to disclose its artificial nature” (p. 19). Both mask and make-up work as layers applied directly on the visage surface. Despite their superimposition action, they don’t necessarily cover the face. For instance, funerary masks, in different cultural traditions, have been made by mold, typically in wax, which took an impression from corpse and by so doing they duplicate the face and produce a sort of augmented identity. In a similar way make-up, according to Magli, operate a personality’s *mise-en-scène*

It is noteworthy to mention that in the recent pandemic provoked by the COVID-19, sanitary masks appeared in dating apps users’ profile. Much has been said recently about the new trend of posting selfies with a mask on social media and about the effects of meaning entailed by such gesture, such as solidarity with health personnel, sense of responsibility, etc. On its side, Tinder slogan “Match. Chat. Date.” clearly indicates a narrative path from the online (“to match” and “to chat” phase) to the offline (“to date” phase) which is supposed to be the venue of the final *performance*, whereas the online space is considered as the space for the *competence* construction. In times of pandemic, such directionality towards a space off — the final destination of the narrative quest started online — has been suddenly questioned. In this vein the most popular applications have recently launched different campaigns for a safe dating or even granted all the users with the premium option of chatting with other users all around the world (and by so doing to prevent users for actual meeting up when prohibited).

When the actual date has been temporarily dismissed, the “dating online” practices has no other mean than itself (literally “online dating”) and the platform, retain the users within its digital limits. The digital face of users wearing a mask thus become the makers of such semantic switch. Contrary to make-up, and masks which users wear directly on the face, a filter is a software that changes the appearance of an image or part of an image. The common functions of filter are altering the shades and colors of the pixel in order to enhance image features of interest while attenuating details irreverent to a given application.

The most common editing stile embedded in smartphones camera apply for both landscape and human figure. Since the capillary diffusion of the practices of selfie within the amateur visual culture, the digital self-representation could count on a plethora of beauty filter applications. Whereas beauty filters allow users to remove “imperfection”, by sharpen-

ing the eyes, brightening the face, smoothing the skin and so on, face swap filters change the face become an animal or decorate the face with any sort of stickers. In similar way as make up does, filters create two opposite effects. On one side they aim at concealing their presence stemming for a natural effect on the face. On the other side they exalt their effects by producing “artificial” faces.

Within the cyberdating discourse, the use of filters have been axiologized through an attribution of a dysphoric value to the “artificiality” effect, as shown by a campaign for a free-filter dating launched by a popular dating site. Plenty of Fish surveyed 2,000 singles in the United States about the use of the filter within the application and according to the results the majority of respondents maintain that the filter heavily altered someone’s appearance to be deceptive, whereas a free filter photo has been considered as “truthful”. The study aggregated that worst face filter have been considered the dog ears and tongue and the fake glasses.

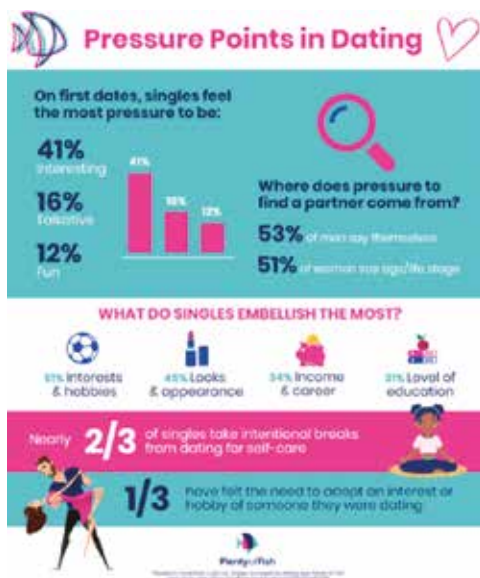


Figure 3. Plenty of Fish infographic about filters.

As a consequence the platform has implemented a face filter ban which helps to remove and moderate the images on Plenty of Fish that contain face filters.

Initiatives as such indicate that far from being just neutral aggregator of digital images, dating app are articulating a complex discourse about the aesthetic of face and they mark a threshold for the image legitimacy and acceptance. Though, such limit is not static: the opposition between natural and artificial (as text effects) articulate the interaction among different spectrum of figures in-between, complexifying the digital interaction.

#### 4. (Artificial) Intelligent faces

Unsurprisingly dating services have been very receptive to the novelty of biometric technologies and in particular to the implementing of facial recognition software mainly for safety scopes. In fact, face recognition is primarily used in dating services for detecting scammers or fake profiles. The new generation of apps which targets specially millennials use facial recognition at the first place for accessing the service.



Figure 4. WowU – It's You, dating app.



This is the case of WowU – *It's You* developed by the Indian Nexino labs whose marketing stems for a “Face Recognition Dating”, namely only accessible through selfies verification. In more “intergenerational” dating apps such as Tinder, Plenty of Fish, OkCupid, Bumble etc. vision technology usually extracts pose geometries from the selfie photos for determining whether the pose geometry matches with the one requested. By extracting facial geometries, the technology generates a template which is confronted with all profile pictures of a same user. Though, such face comparison mechanisms does not just serves safety scopes. Some dating sites include facial recognition services as “beneficial implementations” so to attract new users and retain old members. In this regard, one to one facial image comparison is also offered for catching those “unfaithful” users, who are not supposed to be anymore in a dating site. In this case, the authenticity of one’s face (one is who pretends to be) has been turned into a sort of moral authenticity (one is indeed who pretends to be “at hearth”). We can argue that vision technologies thus perform the narrative role of an *helper* within a destination structure which stems for a monogamy project.

Another beneficial use of facial biometrics marketed by dating sites is to improve the match possibility among members, drawing from the assumption that every user has a facial “type” who look for. In that regard, facial biometrics works as a filter for catching qualities in others such a certain facial traits which are identified as attractive, or even for looking for likeness to a certain idol, upon the user’s instructions. Despite the differences of service and scope, the biometric technology implementation in dating service arguably accelerate that interpretative process of inferring information from facial traits. Consequently far from being just statically stored in a neutral database, digital facial images enhance certain patterns of interpretation within the continuous negotiation process proper of courtship. To put it differently, Artificial Intelligence can be considered as an enabler and a booster of already “intelligent” faces.

## 5. Conclusions

Without aspiring to provide neither an exhaustive account of the understanding of facial images in online dating sites nor a systematic sample,

the article has rather explored how digital faces in online dating sites work as unstable texts within an intertextuality structure which display a variety of seduction strategies within online courtship realm. Even if deprived by the face-to-face environment, digital profile images are far from being static and silent. Brought into dialogue by the dating site project and interface digital, faces arguably have a say regarding the transformation of intimacy practices in the online environment. According with the central idea in the philosophy of Levinas (1961), where the face holds the moral imperative of dealing with an Other, this piece has argued that digital faces play a pivotal role in unraveling the (dia)logic of seduction and flirting interactions.

Drawing on such hypothesis, the article has analyzed different figures of face exhibition and concealment, which figurativize the opposition between “natural” and “artificial” as aesthetic values. Both “natural” and “artificial” images of faces have been undertaken as effects of meaning operated by different facial manipulation actions (for instance filters, make up, poses, masks and so on). Swinging between these two positions, user images display the intrinsic tension between face as fixation and face as transformation as opposite (and complementary) prerogative of the identity *mise-en-scène* within the courtship discursive context.

Eventually online dating textualities display a collective gaze which is dynamic and unpredictable as seduction practices are meant to be. In this regard, this study suggests a new research undertake: to frame how faces (and gazes) are connected to each other in online dating communities and ultimately in contemporary intimacy semiosphere.

## Bibliographic references

- ANDERSON T.L. (2005) *Relationships among Internet Attitudes, Internet Use, Romantic Beliefs, and Perceptions of Online Romantic Relationships*, “CyberPsychology & Behavior” 8, 6: 521-31.
- ADAMS G.R. (1982) *Physical Attractiveness Research: Toward a Developmental Social Psychology of Beauty*, “Human Development” 20: 217-39.
- BZDOK D. et al. (2012) *The Modular Neuroarchitecture of Social Judgments*, “Faces Cereb Cortex”, 22, 4: 951-61.
- BURTON M.A. and J.R. VOKEY (1998) *The Face-Space Typicality Paradox: Un-*

- derstanding the Face-Space Metaphor*, "The Quarterly Journal of Experimental Psychology" 51: 475-83.
- DAVID G. and C. CAMBRE (2016) *Screened Intimacies: Tinder and the Swipe Logic*, "Social Media + Society", 2: 1-11.
- HATFIELD E. and S. SPRECHER (1986) *Measuring Passionate Love in Intimate Relationships*, "Journal of Adolescence", 9, 4: 383-410.
- HEINO, R.D., N.B. ELLISON, and J.L. GIBBS (2010) *Relationshipshopping: Investigating the Market Metaphor in Online Dating*, "Journal of Social and Personal Relationships", 27, 4: 427-47.
- HOBBS M., S. OWEN, and L. GERBER (2017) *Liquid Love? Dating Apps, Sex, Relationships, and the Digital Transformation of Intimacy*, "Journal of Sociology", 53, 2: 271-84.
- ILLOUZ E. (2007) *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*, Polity, Cambridge, UK.
- KEATING C.F. (1985) *Gender and The Physiognomy of Dominance and Attractiveness*, "Social Psychology Quarterly", 48: 61-70.
- LEONE M. (2018) *The Semiotics of the Face in the Digital Era*, "Perspectives", 17: 27-9.
- \_\_\_\_\_. (2019) *The Semiotics of the Face in Digital Dating: A Research Direction*, "Digital Age in Semiotics & Communication", 2: 17-40.
- LEROI-GOURHAN A. (1964) *Le geste et la parole*, Albin Michel, Parigi.
- LÉVINAS E. (1961) *Totalité et infini : Essai sur l'exteriorité*, Nijhoff, The Hague
- MAESTRIPIERI, D., A. HENRY, and N. NICKELS (2017) *Explaining Financial and Prosocial Biases in Favor of Attractive People: Interdisciplinary Perspectives from Economics, Social Psychology, and Evolutionary Psychology*, "Behavioral and Brain Sciences", 40: e19.
- OLIVOLA C. and A. TODOROV (2017) *The Biasing Effects of Appearances Go Beyond Physical Attractiveness and Mating Motives*, "Behavioral and Brain Sciences", 40: e38.
- PENTON-VOAK I.S. and A. PERRETT (2000) *Consistency and Individual Differences in Facial Attractiveness Judgements: An Evolutionary Perspective*, "Social research", 67, 1: 219-44.
- RANZINI G. and C. LUTZ (2017) *Love at First Swipe? Explaining Tinder Self-Presentation and Motives*, "Mobile Media & Communication", 5, 1: 80-101.
- SHEPHERD J. W. and H.D. ELLIS (1973) *The Effect of Attractiveness on Recognition Memory for Faces*, "The American Journal of Psychology", 86, 3: 627-33.

- SORO E. (2019) *Sex of Place: Mediated Intimacy and Tourism Imaginaries*, "Digital Age in Semiotics & Communication", 2, 2: 92- 101.
- VALENTINE T., B. LEWIS, and P.J. HILLS (2016) *Face-Space: A Unifying Concept in Face Recognition Research*, "Quarterly Journal of Experimental Psychology", 69, 10: 1996-2019.



# Make Up, Make Sense: Appunti sul trucco tra ieri e oggi<sup>1</sup>

ELEONORA CHIAIS<sup>\*</sup>

ENGLISH TITLE: *Make Up, Make Sense: Notes on Maquillage across the Epochs*

ABSTRACT: Make-up makes it possible to ‘dress the face’ and modify it. This modification recalls what the dress, according to Barthes, does with the body: it modifies it by showing it, making it exist, without exhibiting it but creating a new meaning. Make-up performs the same “sense making” for the people who ‘wear’ it. In the history of fashion, make-up has evolved, changing with changing trends. Since ancient times, a face care practice has been found alongside make-up which, today, shows all its interpretation power. Beyond this diachronic analysis, however, it is possible to approach the study of this practice synchronically, using a tool (face-charts), able to present a “written make-up” of much more immediate analysis with semiotics tools. Approaching make-up as an intertwining of both social and cultural practices, we will therefore try to propose different types of “made up faces” and then will try to analyse the evolution of make-up practice through the different decades of the Twentieth Century to get to the contemporary with the various variations of the “no make-up” trend.

KEYWORDS: Make-Up; Face-Charts; Semiotics of Fashion; Made Up Faces; Cultural Practice

<sup>\*</sup> Università di Torino.

1. Questo articolo si inserisce nell’attività di ricerca finanziata dal Progetto ERC “NeMoSancti: New Models of Sanctity in Italy (1960s-2000s) – A Semiotic Analysis of Norms, Causes of Saints, Hagiography, and Narratives”. Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal Consiglio europeo della ricerca (CER) nell’ambito del programma di ricerca e innovazione Orizzonte 2020 dell’Unione Europea, in virtù della convenzione di sovvenzione n. 757314.

## 1. Introduzione

Mezzo privilegiato per mostrare la propria appartenenza identitaria, nonché prezioso strumento al servizio della rappresentazione quotidiana del sé, il trucco è un importante alleato nella costruzione, giornaliera, della propria immagine. Il volto truccato, d'altra parte, è qualcosa che si preannuncia interessante fin dal momento in cui è possibile considerare il *make-up*, da una parte, come un portatore di senso ma, dall'altra parte e contemporaneamente, come un dispositivo capace di negoziare continuamente questo stesso senso, modificandolo ininterrottamente e immaginando, di conseguenza, tante possibili rappresentazioni (e conseguenti interpretazioni) diverse nella fase della sua presentazione e ricezione.

Il trucco, insieme a abiti e accessori, è effettivamente il più immediato tra i mezzi attraverso cui scegliamo di mostrare la nostra identità sociale e — giustapposto alla copertura vestimentaria — fa parte di un'unità viva all'interno della quale il senso circola con coerenza. Questa coerenza, però, non è mai scontata bensì è piuttosto il risultato di un'attenta opera di mediazione tra il viso nudo e l'immagine che ciascuno desidera mostrare di se stesso. L'utilizzo dei cosmetici, insomma, porta con sé da un lato il desiderio di differenziarsi rispetto agli altri ma anche, e contemporaneamente, la speranza di modificarsi rispetto a se stessi. Questa duplice modifica, evidentemente, può essere più o meno stabile. In questo senso il trucco e l'abbigliamento rientrano tra le competenze basilari di quella che Goffman (1967, p. 235) definisce "l'arte del controllare le emozioni" e dunque possono essere letti come stratagemmi utilizzati, e utilizzabili, per evitare di "danneggiare la rappresentazione" (*ibidem*: 237).

Com'è noto, infatti, esistono personaggi che si connotano fortemente proprio attraverso il trucco delegando parte del meccanismo di creazione della propria immagine pubblica e narrativa proprio al *make-up* che sfoggiano<sup>2</sup>. Gli esempi sono numerosi. Il rossetto rosso di Marilyn Monroe, per esempio, è simbolo di quel fascino da diva che contraddistingue l'at-

2. Un'immagine pubblica attentamente costruita prevede, almeno in potenza, di suscitare una maggiore curiosità nello sguardo di chi la osserva poiché questo porta a una dilatazione temporale dei tempi di osservazione dell'interlocutore e dunque modifica la stessa interazione comunicativa. Il trucco, per questo, è indubbiamente funzionale alla trasmissione di segnali non verbali e si propone come un ausilio importantissimo nel processo di costruzione del corpo sociale proponendosi come un utile ausilio in un processo di risemantizzazione dell'identità individuale.

trice rendendola iconica mentre il trucco adolescenziale di Twiggy<sup>3</sup> è un immediato rimando al mito della giovinezza imperante in quegli anni. Il finto *messy* di Kate Moss, capace con il suo stile apparentemente “disordinato” di inaugurare con successo il fortunato filone del cosiddetto *heroin chic* ha, nello *smokey eyes* della collega Cara Delevingne una celebre citazione (che assume i tratti della marchiatura) mentre il *contouring* di Kim Kardashian è vitale all’interno della strategia comunicativa che questa discussa *celeb* adotta.

Partendo da queste considerazioni l’articolo, dopo un breve *excursus* indispensabile nella definizione delle caratteristiche fondanti del trucco, s’interogherà sull’evoluzione di questa pratica analizzando, attraverso un’analisi diacronica, quell’universo caratteristico che sono gli *shooting* di moda. L’obiettivo sarà quello di rispondere alla domanda: il *make-up* ha davvero la capacità di *making sense*?

## 2. *Beauty case* essenziale: definizione del trucco

Prima di addentrarsi nella dimensione più concreta di un’analisi dell’antica pratica di pittura del volto, però, potranno essere utili alcune definizioni dizionariali del termine “trucco” e del suo corrispettivo in lingua francese “*maquillage*”.

Il trucco, ricorda il Vocabolario Garzanti<sup>4</sup>, identifica, in un primo significato, “l’abbellire, l’abbellirsi il viso con l’applicazione di cosmetici” ma anche lo stesso “cosmetico usato per truccarsi”; il secondo significato riguarda invece il suo essere un “artificio con cui si altera la realtà per simulare quanto di fatto non esiste” dunque un espediente, un accorgimento, con cui “chi è molto abile in un’attività risolve le difficoltà che si presentano nel suo esercizio”. Il terzo significato, infine, ha valore decisamente negativo. In questo caso, infatti, il trucco altro non è se non un sinonimo di “imbroglio” o “raggiro”. Questo inganno altera le cose mostrando a chi lo osserva qualcosa che in effetti non esiste<sup>5</sup>. Per estensione, però, può

3. Per un approfondimento sulla figura di Twiggy e sul mito della giovinezza e del futuro, imperante nella moda Anni Sessanta, si rimanda a Chiaia 2013.

4. Garzanti Linguistica, <https://www.garzantilinguistica.it/>; ultimo accesso il 16 settembre 2020

5. Questa definizione ci permette di introdurre un’analogia tra il trucco e la tecnica pittorica del *trompe-l’œil* a partire dalla celeberrima disamina su questo argomento proposta da Omar Ca-



essere inteso come un rimaneggiamento che, con valore negativo, viene considerato un imbroglio, un cambiamento volontario di qualcosa agli occhi di qualcuno teso all'inganno dell'interlocutore.

Nei primi due significati, al contrario, l'ambito è più definito e si parla di effettiva applicazione di prodotti cosmetici riconoscendo a questa pratica un valore estetico migliorativo (o, almeno, che per definizione aspira a un miglioramento). In questa accezione la combinatoria dei prodotti cosmetici viene, quindi, applicata per modificare i tratti del viso e per migliorarne l'estetica in un percorso di aspirazione verso il bello. In realtà, evidentemente, la modifica non è necessariamente migliorativa<sup>6</sup>, ma quello che si rivela utile ai fini della nostra analisi prescinde dalla bontà o meno del risultato finale perché a interessarci è, sostanzialmente, la capacità del trucco di modificare l'aspetto del viso. In pratica, quindi, che queste modifiche vadano davvero in una dimensione migliorativa è auspicabile ma non necessario, oltre ad essere ovviamente un giudizio strettamente personale come si vedrà più nel dettaglio al procedere dell'analisi. Questo è, d'altra parte, un'ulteriore conferma del fatto che il trucco e l'abbigliamento siano

labrese (2011). Proprio come il *trompe-l'œil*, infatti, l'applicazione cosmetica sembra sottintendere un inganno, una modificazione di quella che è la realtà concreta che viene celata per lasciare il posto a qualcosa d'altro. Esattamente come accade nella realizzazione artistica nata per "ingannare l'occhio", però, il make-up permette di decostruire la stessa idea d'inganno vedendo questa pratica non come un tentativo di raggiro bensì piuttosto come il punto nel quale si raggiunge l'equilibrio tra percezione e rappresentazione, come il supporto concreto nel quale è possibile la proiezione di una pluralità d'immaginari. I confini fisici del viso della persona nel suo proporsi allo sguardo dell'interlocutore rappresentano dunque la cornice all'interno del quale si svolge il gioco inteso come la prassi del "far finta". Se il volto truccato diventa lo spazio fisico di una dimensione ludica è il ruolo che "l'altro" (colui che osserva il viso) intrattiene rispetto a questo ad apparire ancor più interessante. Il destinatario della comunicazione, infatti, accetta la "prescrizione a immaginare" e diventa complice, giocatore, sovrapponendo al mondo reale uno spazio autonomo che è appunto lo spazio del volto modificato ad arte tramite i prodotti cosmetici. In questo spazio si attualizza la prassi ludica, il pubblico entra nel mondo proposto da questa strategia di abbellimento del volto pur mantenendo inalterata, a livello profondo, la consapevolezza del fatto che non si trova di fronte a un viso completamente intellegibile. Giocare con la fascinazione dell'apparenza e dello smascheramento permette, nella tecnica del *trompe-l'œil*, di confondere i piani creando una nuova natura. Nel caso specifico quello che viene a crearsi è una nuova rappresentazione del sé, capace di affascinare proprio per il suo essere più o meno "impeccabile" nell'aspetto. Il trucco, in questo senso, è un *trompe-l'œil*: restituisce vigore al potere immaginativo del suo pubblico instaurando con questo un rapporto giocoso che cita il più classico dei "far finta" infantili.

6. Lo dimostra, tra i tanti, il celebre passaggio di Pirandello (1908, p. 141) dedicato alla differenza tra umorismo e comicità: "Vedo una vecchia signora, coi capelli ritinti, tutti unti non si sa di quale orribile manteca, e poi tutta goffamente imbellettata e parata d'abiti giovanili".

assimilabili sotto molti aspetti. L'uno come l'altro rappresentano infatti, una copertura che — con maggiore o minor fortuna a seconda dei casi e delle circostanze — va a modificare l'aspetto “primo”<sup>7</sup> dell'individuo che li sfoggia. Entrambi, poi, sono accumulati dalla loro caducità: tanto il make-up quanto l'abito, infatti, hanno un'aspettativa di vita estremamente limitata a livello temporale e dunque si prestano ad essere intesi come strumenti privilegiati per una rappresentazione del sé solo momentanea. Scrive a questo proposito Davis (1993, p. 8):

Il “significato” di alcune combinazioni di abiti o dell'enfasi su un certo stile, varierà terribilmente tremendamente in base all'identità della persona che indossa quegli abiti, all'occasione, al luogo, alla compagnia, e persino a qualcosa di così vago e passeggero come lo stato d'animo di chi indossa e di chi osserva.

Per quanto riguarda, invece, la definizione del termine francese “maquillage” secondo il Vocabolario Larousse<sup>8</sup> con questo termine s'intende, oltre all'“Ensemble des produits cosmétiques colorés”, anche l'“Action de mettre en valeur les qualités esthétiques du visage et d'en dissimuler les défauts à l'aide de produits cosmétiques colorés” nonché l'“Action de maquiller quelque chose pour falsifier, tromper”. La definizione che più c'interessa in questo caso è la seconda perché viene riconosciuta al trucco la capacità di modificare il volto, ma questa modifica s'intende volta a “valorizzare le qualità estetiche del viso” preesistenti dissimulandone i difetti. Insomma si tratta, in questo caso, della strategia che permette di dare rilievo agli aspetti positivi già presenti sul volto, nascondendo quelli negativi.

In realtà, però, prima di soffermarsi sulle diverse tipologie d'intervento che permettono di modificare l'aspetto esaltandone le componenti positive è indispensabile partire da più lontano. Questi cambiamenti, che sono insiti nella natura stessa dell'arte di truccarsi, originano infatti da una tecnica antica di modificazione programmata dell'interfaccia comunicativa principale, il viso, e rispondono ad un ancestrale bisogno di appartenenza.

7. Si preferisce qui la definizione di aspetto “primo” a quella di aspetto “naturale” partendo dalla considerazione del fatto che, quantomeno nella contemporanea concezione dell'aspetto esteriore, i corpi e i volti siano comunque per la maggior parte culturalmente modificati da una serie di pratiche che vanno dall'abbronzatura alla depilazione, dalla cura del corpo all'attenzione a particolari regimi alimentari.

8. Larousse Dictionnaire de français, [www.larousse.fr](http://www.larousse.fr) consultato il 17/05/2020.

### 3. Il trucco come alleato nella costruzione dell'identità

Parlando di ogni cambiamento dell'aspetto esteriore è infatti indispensabile ricordare che l'essere umano è l'unica creatura che modifica volontariamente il proprio aspetto per finalità completamente estetiche. Storicamente, infatti, le scelte vestimentarie<sup>9</sup> si propongono come veicoli d'identità, creando (e poi condizionando) la rappresentazione del sé e proponendosi come testi passibili di un'interpretazione<sup>10</sup>. Il cambiamento del proprio aspetto, tradizionalmente, è dunque uno dei più comuni tra i mezzi utilizzati per dimostrare la propria appartenenza a un gruppo e questo è vero fin dalla nascita dell'unità socioculturale poiché è in questo contesto che il singolo sente il bisogno di differenziarsi dagli "altri" per rendere manifesta la propria appartenenza a un gruppo definito.

Questa appartenenza, evidentemente, è appannaggio di differenti tipologie di "tribù"<sup>11</sup>. A questi continui cambiamenti esteriori finalizzati al desiderio di "far parte di" non si sottraggono, per esempio, le differenti classi sociali cui la moda, in ogni sua declinazione e soprattutto tramite i suoi meccanismi di trasmissione e diffusione, è legata fin dai primi studi sull'argomento come dimostrano, per esempio, i lavori di Veblen (1899) sulle modalità di diffusione di questo genere di fenomeni.

In tal senso questo intreccio di pratiche, di mode e di elementi culturali che è il trucco non può che essere sensibile ai modelli proposti dalle tendenze del momento esprimendo la sua vocazione all'integrazione sociale. Se le ragioni che spingono il singolo utilizzatore a modificare il proprio aspetto tramite il trucco sono, ovviamente, varie queste, però, si possono tentare di raggruppare in un numero limitato di tipologie. In un tentativo

9. S'intende qui parlare di "scelte vestimentarie" in senso lato intendendo, quindi, tutti quegli oggetti, orpelli e accessori che avvolgono il corpo modificandone l'aspetto.

10. Come sostiene Bogatyrev (1971, p. 83) "Al fine di cogliere le funzioni sociali dei costumi dobbiamo imparare a leggerli come segni nello stesso modo in cui impariamo a leggere e comprendere le lingue".

11. Parlando qui di tribù ci si riferisce alla definizione che di tali realtà sociali propone Maffesoli (1988). Secondo lo studioso, infatti, in un'età postmoderna nella quale l'idea di comunità (sostanzialmente basata su un'energia creatrice che coinvolge l'intero gruppo) è stata in qualche modo riportata in auge a scapito dell'idea, prima dominante, di società (dove a rendere possibile l'associazione tra individui era piuttosto un comune progetto volto al "fare", alla realizzazione di un progetto comune nel futuro). Questa preferenza associazionistica porta, così, alla nascita di entità, che Maffesoli definisce appunto "tribù", all'interno delle quali si creano legami solidali non utilitaristici basati piuttosto su empatia e dinamismo.

di classificazione, per esempio, si troverà il trucco applicato per “mimetismo” o “evocazione” (Magli 2013) che andrà nella direzione del già citato meccanismo d’imitazione e che, per questo, sarà maggiormente soggetto ai capricci della moda ma anche il trucco studiato per ottenere un’immediata distinzione<sup>12</sup>.

Se si dovessero tentare di definire le diverse possibili tipologie di trucco a partire dalla presenza o assenza di make-up, poi, sarebbe probabilmente possibile immaginare una suddivisione in tre macro tipologie. Queste potrebbero essere le medesime già tracciate altrove (Chiais 2016) a proposito delle vetrine. Proprio come gli spazi che collegano il luogo dove si compie esperienza di acquisto, vale a dire il negozio, al luogo di passaggio o di prima osservazione, vale a dire la strada, il volto, proponendosi come l’interfaccia comunicativa principale è ovviamente lo spazio fisico sul quale si concentra l’attenzione dell’interlocutore in prima battuta. Così potrebbe essere possibile immaginare una tipologia di trucco “opaco”, quindi completamente coprente e capace di modificare in profondità gli aspetti anatomici del viso; una seconda tipologia che si potrebbe definire “semi opaca”, nella quale il trucco più marcato si troverebbe a convivere con una copertura più blanda e apparentemente meno artificiale e una terza tipologia del trucco “trasparente”, un trucco dall’aspetto naturale e quasi invisibile allo sguardo esterno. Queste tipologie di trucco, d’altra parte, alternandosi, susseguendosi e ripresentandosi sono state in qualche modo protagoniste della moda cosmetica attraverso i decenni del Novecento.

#### **4. L’oscillazione obbligatoria del make-up**

Il XX secolo, infatti, è il secolo delle grandi case cosmetiche e del trionfo del trucco quotidiano e “per tutti”. L’importanza sempre crescente attribuita al trucco della cultura occidentale permette di tracciare una storia del make-up suddivise per decenni.

La partenza è negli Anni Venti, che sono gli anni del cinema muto in

12. Emblematici, in tal senso, sono i trucchi elaborati da alcune subculture come, per esempio, quella punk. D’altra parte sono molti gli studi che sostengono che essendo meno stabile del codice linguistico, quello vestimentario (qui inteso in senso lato) può anche precedere il linguaggio nello svelare nuovi comportamenti e istanze sociali proprio come accade in altri codici simbolici.

bianco e nero, dove il mercato della cosmesi poteva contare su pochi colori e il trucco veniva sfumato nelle sue tonalità più scure per acuire l'espressività degli occhi e le occhiaie. Sulle guance, in questo periodo, era comune l'utilizzo di polvere di riso perché, proprio come avveniva nel secolo precedente, la carnagione doveva essere il più chiara possibile mentre, per quanto riguarda le labbra, queste venivano truccate sui colori del rosso scuro e avevano una particolare, e riconoscibile, "forma a cuore". Negli Anni Trenta il viso era definito, quasi scolpito, attraverso i medesimi contrasti di chiaroscuro del decennio precedente. Questo è il decennio delle prime dive di Hollywood, dive che proponevano sopracciglia sottilissime, *eyeliner* marcato nonché ciglia finte e un trionfo di fard. Sono gli anni dei cosiddetti "occhi effetto a banana" nei quali le tonalità ombreggiate venivano interrotte da una riga scura tra la parte morbide e quella dura della palpebra.

Gli anni Quaranta sono, poi, gli anni della guerra dove le priorità sono altre e si scopre il potere (anche comunicativo) di un'immagine non troppo appariscente né evidentemente curata. Le sopracciglia, così, diventano più voluminose, i colori ritornano a essere molto naturali con la quasi totale scomparsa degli ombretti e il predominio assoluto è quello dei rossetti rosati applicati secondo una tecnica molto particolare per cui il labbro superiore è molto tondeggiantemente mentre quello inferiore è, al contrario, squadrato. Gli anni Cinquanta portano con sé l'invenzione del piega ciglia, le labbra diventano sempre più rosse con tonalità sempre più accese che spaziano fino al corallo. Questi sono gli anni dell'*eyeliner* "con codina" e delle sopracciglia ad "ali di gabbiano", due elementi che definirono lo stile di Marilyn Monroe contribuendo a renderla iconica. Negli anni Sessanta si assiste, quindi, a una sorte di *revival* del decennio precedente con tante citazioni Anni Cinquanta alle quali si accosta l'introduzione di una nuova figura femminile, quella legata un'immagine acerba e adolescenziale che vede la modella Twiggy nei panni della testimonial. Gli anni Settanta vedono sostanzialmente la convivenza di due stili principali: da una parte la naturalità in qualche modo dettata dall'ancora dominante cultura hippie e, dall'altra parte, il desiderio di portare il trucco all'estremo<sup>13</sup>. Negli Anni Ottanta ecco l'esagerazione, il trucco pesante, colorato, estremo. Questi sono gli anni del trionfo della chirurgia estetica e chi non si sottopone al

13. Non è un caso che proprio alla fine di questo decennio nasca la tecnica del *face painting*.

bisturi utilizza il fard per cesellare il volto. Una pratica che raggiungerà il suo apice nei successivi Anni Novanta con le sopracciglia naturali e un'attenzione estrema alla forma del viso che si modella a proprio piacimento realizzando nuovi contorni attraverso l'innovativa tecnica del *countouring*.

Come dimostra chiaramente questo rapido, e certamente non esauritivo, *excursus* storico il trucco è un prezioso alleato nella trasmissione d'informazione perché tramite la sua presenza (o assenza) riesce a ridurre l'incertezza facilitando, e guidando, lo scambio comunicativo tra individui. Non solo, però. Il trucco, presentandosi come il segno tangibile di un certo piacere della variazione è, contemporaneamente, fondamentale nell'espressione del desiderio di differenziazione individuale (Magli 2013). Questa caratteristica permette, così, di utilizzare il make-up per riflettere sul tema della bellezza prima di tutto femminile e sulle modificazioni che, al trascorrere dei decenni e al modificarsi delle culture, si sono via via imposte prima di diventare dominanti e poi, in terza battuta, superate. Essendo il trucco un "vestito del volto", infine, questo ci permette di tracciare le linee di una relazione più intima: quella che ciascuno intrattiene con la propria immagine utilizzando uno strumento che si pone al servizio dell'espressività individuale ma che, contemporaneamente, è dettato da una certa standardizzazione legata alle oscillazioni della moda.

#### 4.1 *Face-charts*, il trucco scritto

Questa oscillazione, però, sembra prevedere di essere studiata tramite un'analisi diacronica e questo può causare una certa perplessità. In effetti, però, questa difficoltà potrebbe essere superata seguendo una strategia simile a quella adottata da Barthes per superare le difficoltà legate alla natura sintattica della decifrazione analitica dell'indumento corrente cioè che "il significato viene dato sempre mediante i significati «in atto»; la significazione è un tutto indissolubile che tende a svanire nel momento stesso in cui la si divide" (1993, p. 36). Se *Nel sistema della moda* lo studioso propone, infatti, di concentrare la propria indagine su quelle tipologie di indumenti artificiali nei quali i significati sono a priori separati dai significanti indicando le riviste di moda come la cornice preferibile per simili indagini, noi qui potremmo immaginare di considerare per le stesse motivazioni

le *face-charts*<sup>14</sup>. Qui, infatti, il significato è dato esplicitamente (e, anche in questo caso, quasi prima del significante) e viene addirittura nominato (poiché è indispensabile, per la buona riuscita del lavoro, che ogni cosmetico sia proposto in forma “grafica” ma anche dettagliatamente descritto in forma testuale). Questo procedimento fa in modo che, esattamente come accade nelle riviste di moda, nelle *face-charts* venga proposto un testo molto complesso, costituito da norme sottili, del quale abbiamo la fortuna di possedere la chiave. Una simile scelta comunicativa, quindi, ha come conseguenza la possibilità di osservare direttamente il meccanismo che fa “funzionare la significazione [...] al rallentatore, nella scomposizione dei suoi tempi” (*ibidem*). Questo ne facilita la comprensione e rende più evidente il meccanismo di interpretazione.

## 5. L'assenza del trucco e l'importanza della cura

Il trucco, come detto, rivela il rapporto che c'è tra ciascuno e l'immagine che questo ciascuno vuole dare di se stesso. Dunque un viso non truccato potrebbe essere inteso come una superficie completamente “naturale” e, al di là dell'espressività, e quindi un'interfaccia non scritta di per sé? Probabilmente no.

Il viso, per quanto sprovvisto di make-up, quando si presenta agli occhi dei suoi destinanti non è mai, almeno nella nostra cultura, un volto nudo in senso stretto, cioè non modificato né culturalizzato. Esistono, infatti, alcune attenzioni con le quali ciascuno si prende cura del proprio volto e che possono, a seconda dei casi, essere orientate, per esempio, alla prevenzione o alla conservazione o, ancora, al desiderio di sottolineare alcune zone celandone altre. Tutte, però, assumono il medesimo aspetto di “cura”. Il volto che vediamo nella cultura occidentale contemporanea è, infatti, nella quasi totalità dei casi un volto modificato (è sbarbato, è depilato, è in qualche modo oggetto delle attenzioni quotidiane che vengono proposte

14. Con il termine “*face char*” s'intendono particolari tipologie di schede cartacee realizzate con il disegno di un volto sul quale, servendosi di pastelli o di prodotti di make-up, è possibile realizzare un trucco completo. Queste schede, che generalmente fungono da guida ai *make-up artists* nella realizzazione dei propri lavori, sono contemporaneamente molto utili agli studiosi del trucco perché formano un archivio dei lavori realizzati da un determinato artista nel tempo o da vari truccatori in una specifica occasione (per esempio una sfilata di moda o un set cinematografico).

attraverso creme, unguenti, maschere, abbronzature) che ha rinunciato da tempo a quello che potrebbe essere il suo aspetto “naturale”<sup>15</sup>. In realtà, quindi, in questa sede non si parla di un viso “nudo” e naturale che, tramite la pratica del trucco, viene culturalizzato per la prima volta. Qui, piuttosto, si sta parlando di un volto che è già culturale e si modifica ulteriormente con l’aggiunta di un ulteriore “strato di senso”. Questo strato, evidentemente, viene apposto su una superficie che è già inserita all’interno di una comunità e che, quindi, è già capace di inviare un messaggio ben definito addirittura quando si mostra nella sua (presunta) naturalezza.

La pratica della cura del corpo (e del viso), d’altra parte, è radicata anche nella cultura cristiana cattolica<sup>16</sup>. Fin dal Medioevo, per esempio, i frati Benedettini curavano non solo le anime, ma anche i corpi e nei conventi (che in quell’epoca costituivano, com’è noto, il fulcro della vita intellettuale) venivano conservate e trascritte anche le opere di farmacopea dei più noti autori dell’antichità e quelle dei medici arabi. Un interesse per le erbe medicinali e per i cosmetici e gli unguenti realizzati dalle piante è già centrale nei tanti studi sull’argomento di santa Ildegarda di Bingen<sup>17</sup> ma continua tutt’ora: sono innumerevoli, infatti, monasteri e conventi attivi nella creazione e nella commercializzazione di prodotti cosmetici dedicati alla cura di viso e corpo<sup>18</sup>.

15. È esemplificativo, in questo senso, il caso di un volto abbronzato che, evidentemente, non è il volto naturale di chi vive in un contesto urbano praticando magari un lavoro d’ufficio. Questo, come molti altri, è un viso volontariamente modificato per soddisfare dei canoni di bellezza sociale condivisi. Qualsiasi volto così come qualsiasi corpo non è altro che il risultato di una serie di trattamenti che modificano quello che sarebbe suo aspetto “naturale” creando un volto nuovo e culturalizzato proprio come accade per il corpo che si plasma a immagine e somiglianza di un ideale di bellezza tramite l’influenza di una serie di pratiche (dalla palestra, alla dieta, ai messaggi) che in qualche modo ne modificano la silhouette facendo in modo che quello vestimentario sia solo un secondo passaggio di rivestimento.

16. Tra i molti esempi, è possibile ricordare San Paolo (*Lettera agli Efesini* 5, 29-30) che paragona il corpo dell’uomo alla chiesa di Cristo: “Nessuno infatti ha mai odiato la propria carne, anzi la nutre e la cura, come anche Cristo fa con la Chiesa, poiché siamo membra del suo corpo”. In tempi molto più recenti, poi, Chiara Lubich, fondatrice del Movimento dei Focolari, propone uno specifico modello organizzativo (noto come dei “sette aspetti”) che postula anche la cura del corpo come necessaria al buon vivere nella (e della) comunità.

17. Proclamata, com’è noto, dottore della Chiesa universale da Papa Benedetto XVI nell’ottobre del 2012.

18. Senza alcuna pretesa di esaustività val la pena di citare in questa sede almeno l’ampia selezione di “prodotti monastici” della Bottega del Monastero, i prodotti Valserena prodotti artigianalmente nel Monastero Cistercense di Nostra Signora di Valserena, nel pisano, e il marchio Le Cou-



Insomma: l'attenzione alla cura del corpo, e del viso, è una pratica significativa che modifica il messaggio trasmesso prestandosi a molteplici interpretazioni. Questo dimostra facilmente che anche la voluta assenza di make-up o la presenza di un trucco appena accennato, realizzato secondo quella modalità che in questa stessa sede abbiamo definito del "trucco trasparente" (cfr Par. 3), ha un sua importante valenza comunicativa. Una comunicatività che, addirittura, può diventare emblematica nelle tendenze destinate a rimanere emblematiche di un dato periodo storico (cfr Par. 4).

## 6. No make-up: il trend del trucco che non c'è (e si vede)

Il trucco, dunque, con la sua presenza (e con la sua assenza) si pone al servizio dell'espressività individuale e sociale esattamente come fa l'abbigliamento del corpo. Attraverso il trucco, così come attraverso il vestito, è dunque possibile dare risalto ad alcune sezioni, ad alcune parti anatomiche, utilizzando quei *pattern* di visibilità e invisibilità o di svelamento e velamento che, al variare delle epoche e dei contesti, definiscono tra l'altro l'appropriatezza della propria scelta stilistica<sup>19</sup>.

La scelta di coprire o scoprire ha un'indubbia capacità comunicativa e permette di selezionare alcune particolarità che, di volta in volta, si vogliono esaltare. Come selezionarle, però? Chiunque abbia mai visto un tutorial di trucco sa bene che ogni viso ha i suoi punti di forza<sup>20</sup> e sa anche che questi punti di forza vanno evidenziati in qualche modo per rendersi espressivi, per diventare protagonisti all'interno di quella tela bianca che è, almeno in potenza, il viso struccato.

### 6.1 *#thepowerofmakeup, la campagna social*

Per comprendere appieno le possibilità comunicative del trucco sarà utile in questa sede accennare alla campagna social *#thepowerofmakeup* lanciata via Instagram, nel maggio del 2015, dalla make up artist nota sullo stesso

vent des Minimes che, dal sud della Francia, propone cosmetici naturali e profumeria d'alta gamma.

19. A questo proposito si veda Leone 2010.

20. Gli esempi sono innumerevoli ma, solo a titolo esemplificativo, si possono citare per esempio i tutorial della blogger Clio Make-up.

social, e nella rete in generale, con il nickname di Nikkie Tutorials<sup>21</sup>.

La campagna aveva come obiettivo dichiarato quello, appunto, di mostrare il potere del trucco e raggiungeva il suo scopo condividendo online varie immagini nelle quali venivano mostrati volti truccati solo in una delle due metà del viso. I volti raffigurati, così, venivano ritratti da un lato nella loro “naturalizza” e, dall’altro lato, nella loro versione artificialmente modificata con l’ausilio di prodotti di make-up. Il risultato era impressionante (l’una e l’altra parte del viso parevano addirittura non appartenere alla stessa persona) e permetteva all’artista di dimostrare la sua ipotesi di partenza, vale a dire che in termini assoluti non esiste un trucco che si può definire “eccessivo” *tout court* bensì che il make up è piuttosto un’esperienza individuale che ciascuno affronta come crede in una dimensione che è più artistica.

Al secondo livello d’interpretazione, poi, Nikkie proponeva l’idea che fosse errato intendere l’applicazione cosmetica come uno strumento per rendere le donne desiderabili da un eventuale partner bensì, piuttosto che il trucco fosse da considerare come un mezzo magico per compiere il proprio personale programma narrativo ottenendo, come sanzione, lo “star bene con se stesse”<sup>22</sup>. In questo senso, quindi, la proposta dell’artista è quella di sdoganare, una volta per tutte, la convinzione che l’applicazione del make-up debba essere intesa come una pratica rivolta verso l’esterno. Nikkie, facendosi portatrice di un’idea che si dice appartenesse già a Coco Chanel, utilizza gli strumenti della rete per dire l’esatto contrario: l’utilizzo del make up è la concreta manifestazione di una pratica di cura individuale.

21. [www.instagram.com/nikkietutorials/](http://www.instagram.com/nikkietutorials/), ultimo accesso il 18/05/2020.

22. L’idea di partenza è sotto certi aspetti assimilabile a quella che portò il presidente di Estée Lauder, Leonard Lauder, a coniare la definizione di “lipstick index” (letteralmente, “l’indice del rossetto”) all’indomani dell’attacco alle Torri Gemelle del 2001. Secondo il presidente della nota casa cosmetica, infatti, il trucco, per il pubblico femminile, è una pratica di consumo (e di fruizione) “autoriferita” che infatti, a dispetto delle aspettative, s’implementa nei periodi di incertezza economica o di crisi. A conferma di questa teoria non mancano i dati. Secondo la rivista americana “Cosmetics and Toiletries Science Applied”, per esempio, nel corso del 2013 in piena crisi economica il consumo di rossetti in America è stato oggetto di un incremento pari a undici punti percentuali rispetto all’anno precedente (<https://www.cosmeticsandtoiletries.com/marketdata/segments/Lips-Make-a-Comeback-in-US-UK.html>; ultimo accesso il 16 settembre 2020).

## 7. Conclusioni

Alla luce di quanto detto finora non sarà difficile concludere sostenendo che il trucco altro non è se non un autentico atto di creazione che permette una vera e propria trasformazione volta a produrre un'immagine rielaborata di sé. Questa scrittura del volto è una pratica dotata di un rilevante interesse semiotico come dimostra, per esempio, l'interpretazione che Barthes propone del volto diafano di Greta Garbo contrapposto alla bellezza, solo apparentemente “acqua e sapone” di Audrey Hepburn.

Le visage de Garbo représente ce moment fragile, où le cinéma va extraire une beauté existentielle d'une beauté essentielle, où l'archétype va s'infléchir vers la fascination de figures périssables, où la clarté des essences charnelles va faire place à une lyrique de la femme. Comme moment de transition, le visage de Garbo concilie deux âges iconographiques, il assure le passage de la terreur au charme. On sait qu'aujourd'hui, nous sommes à l'autre pôle de cette évolution : le visage d'Audrey Hepburn, par exemple, est individualisé, non seulement par sa thématique particulière (femme-enfant, femme-chatte), mais aussi par sa personne, par une spécification à peu près unique du visage, qui n'a plus rien d'essentiel, mais est constitué par une complexité infinie des fonctions morphologiques. Comme langage, la singularité de Garbo était d'ordre conceptuel, celle d'Audrey Hepburn est d'ordre substantiel. Le visage de Garbo est Idée, celui de Hepburn est Événement. (Barthes 1957a, p. 75)<sup>23</sup>

In questo famoso passaggio, Barthes propone una contrapposizione tra il volto (sapientemente truccato) di Greta Garbo, letto come emblema di un contesto storico di transizione nel quale si privilegia l'esistenzialità

23. “Il volto di Greta Garbo è emblema di quel momento fragile nel quale il cinema va ad estrarre una bellezza esistenziale da una bellezza essenziale, dove l'archetipo si piega di fronte al fascino delle figure mortali, dove la chiarezza delle essenze carnali, concrete, va a lasciare spazio ad una lirica della donna. Come momento di transizione, il viso di Greta Garbo concilia due età iconografiche e assicura il passaggio dal terrore al fascino. Oggi siamo al polo opposto di questa evoluzione: il viso di Audrey Hepburn, per esempio, è individualizzato non solo per la sua tematica particolare (donna bambina, donna gatta) ma anche per la sua persona, per la particolarità quasi unica di un volto che non ha più nulla di essenziale ma si costituisce di una complessità infinita di funzioni morfologiche. La particolarità di Greta Garbo è d'ordine concettuale mentre quella di Audrey Hepburn è d'ordine sostanziale. Il viso di Greta Garbo è idea, quello di Audrey Hepburn è manifestazione” (trad. mia).

della bellezza, e il viso di Audrey Hepburn che, al contrario, sfrutta con consapevolezza gli ausili del make-up mostrandosi nella sua unicità, nella sua bellezza essenziale e diventando allo stesso modo simbolo del suo tempo. Il contesto di riferimento, quindi, ha un ruolo centrale in ogni analisi dei fenomeni del trucco e questo è evidente poiché lo stesso make-up altro non è se non la rappresentazione visibile di un intreccio di pratiche che sono sia sociali che culturali. Proprio per questo, quindi, si propone come la proiezione (tangibile e immediatamente riconoscibile) di quello che si vuol trasmettere rappresentando, allo stesso tempo, un intrinseco e personalissimo piacere nella variazione. Queste caratteristiche, che lo assimilano all'abito, permettono al make-up di esprimere una doppia vocazione. Da un lato accompagna chi lo sfoggia verso l'integrazione sociale, seguendo per questo i ritmi della moda nonché i principi dell'imitazione e proponendosi come un segno dell'appartenenza. Dall'altro lato, però, è un prezioso strumento nell'ambito della differenziazione individuale.

Se questo è vero è ovvio che quella del truccarsi rientra nel novero delle "competenze del soggetto" e funziona, di conseguenza, anche in assenza. La mancanza di trucco, infatti, mostra un desiderio comunicativo dalla forza uguale, benché contraria, alla sua, più o meno marcata, presenza. Questa considerazione permette, quindi, di rispondere positivamente alla domanda iniziale: sì, il make-up è uno strumento capace di creare e negoziare il senso del volto che lo indossa e questo è vero sia quando si sceglie di indossarlo sia quando, al contrario, si decide di farne a meno.

## Riferimenti bibliografici

- BALDINI M. (a cura di) (2005) *Semiotica della moda*, Armando Editore, Roma
- BARTHES R. (1957a) *Mythologies*, Seuil, Parigi
- \_\_\_\_\_. (1957b) *Histoire et sociologie du vêtement*, "Les Annales", 3: 60-74
- \_\_\_\_\_. (1993), *Oeuvres complètes*, vol. I, Editions du Seuil, Parigi
- BAUDRILLARD J. (1968) *Le Système des Objets*, Gallimard, Parigi (trad. it. S. Esposito, *Il sistema degli oggetti*, Bompiani, Milano 1972)
- BOGATYREV P.G. (1971) *The Function of Folk Costume in Moravian Slovakia* (1937), trad. inglese dallo slovacco di R.R. Crum ["Approaches to Semiotics", 5], Mouton, L'Aia
- CALABRESE O. (2011) *L'arte del trompe-l'oeil*, Jaca Book, Milano

- CALEFATO P. (1996) *Mass moda: Linguaggio e immaginario del corpo rivestito*, Costa & Nolan, Genova
- CHIAIS E. (2013), *La minigonna: Da abito del dissenso a divisa per Veline. Appunti semiotici sull'oscillazione obbligatoria dell'orlo*, in M. Leone (a cura di), *Protesta / Protest*, numero monografico di "Lexia", 13-14: 337-51
- \_\_\_\_\_. (2016) "Vetrine da guardare, vetrine per giocare: Appunti semiotici sulla lucidità delle vetrine di moda nello spazio urbano", in M. Thibault (a cura di), *Gamification urbana: Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini* ["I saggi di Lexia", 20], Aracne, Roma, 149-58.
- DAVIS F. (1993) *Moda, cultura, identità, linguaggio*, Baskerville, Bologna
- DIODATO L. (2003), *Semiotica del corpo*, Rubbettino Editore, Soveria Mannelli.
- FABBRIO F. (2019) *La moda contemporanea: Arte e stile da Worth agli anni Cinquanta*, Einaudi, Torino.
- GNOLI S. (2012) *Moda: Dalla nascita della haute couture a oggi*, Carocci Editore, Roma.
- \_\_\_\_\_. (2019) *L'alfabeto della moda*, Carocci Editore, Roma.
- GREIMAS A., J. e J. Courtès (1979), *Sémiotique : Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris (trad. it. a cura di P. Fabbri, *Semiotica: Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Bruno Mondadori, Milano, 2007).
- LEONE M. (2010) *Pudibondi e spudorati: Riflessioni semiotiche sul linguaggio del corpo (s)vestito*, "Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio", 2: 74-94
- LUBICH C. (2001) *La dottrina spirituale*, Mondadori, Milano.
- MAFFESOLI M. (1988) *Il tempo delle tribù: Il declino dell'individualismo nelle società postmoderne*, Armando, Roma.
- MAGLI P. (2013) *Pitturare il volto: Il trucco, l'arte, la moda*, Marsilio, Venezia.
- MARRONE G. (1995) *Barthes: Il processo della moda*, in G. Ceriani e R. Grandi (a cura di), *Moda: Regole e rappresentazioni*, Franco Angeli: Milano, 138-53
- \_\_\_\_\_. (a cura di) (2006) *Roland Barthes Il senso della moda: Forme e significati dell'abbigliamento*, Einaudi, Torino.
- PAOLUCCI C. (2020) *Persona: Semiotica dell'enunciazione e filosofia della soggettività*, Bompiani, Milano.
- VEBLEN T. (1899) *The Theory of the Leisure Class*, Macmillan, New York (trad. it. G. Barosso, *La teoria della classe agiata*, Einaudi, Torino 1981).
- VOLLI U. (1997) *Fascino: Feticismi e altre idolatrie*, Feltrinelli, Milano.

PARTE V

AVATAR

PART V

AVATARS



# Semiotica dell'*Uncanny Valley*<sup>1</sup>

BRUNO SURACE\*

ENGLISH TITLE: Semiotics of the Uncanny Valley

**ABSTRACT:** The Uncanny Valley, hypothesized by Masahiro Mori in 1970, theorizes about a sensation of discomfort evoked in humans on exposure to anthropomorphic artificial bodies that preserve some mechanical features. The aims of this paper are multiple. Firstly, to confirm the truth of this hypothesis, which has often been the subject of controversy but which has been amply demonstrated in experimental settings and anecdotic evidence. Secondly, to focus the study of the Uncanny Valley on the face, considered as central in the manifestation of the phenomenon. Thirdly, to provide a description of this occurrence as not exclusively a neuroscientific or psychological matter, but also as an issue of extreme semiotic relevance, through the meta-analysis of recent experiments and the treatment of some cinematographic cases known to have generated the Uncanny Valley experience in the audience.

**KEYWORDS:** Uncanny Valley; Artificial Face; Unheimliche; Semiotics of the Face; Robotics

## 1. Dall'*Unheimliche* all'*Uncanny Valley*

Il fenomeno dell'*Uncanny Valley* costituisce una sorta di mito accademico. L'espressione, coniata da Masahiro Mori nell'articolo "Bukimi no Tani Genshō" (1970), circola a fasi alterne nella letteratura ed è stata spesso

\* Università di Torino.

1. 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).



considerata oggetto di controversia, sebbene oggi sia tornata a una ribalta dovuta all'implementazione recente di tecnologie sempre più fini nella rappresentazione di soggetti antropomorfi. Il concetto si può definire come segue: "Masahiro Mori recognised that as a robot's appearance became more human-like it was perceived as familiar to a viewer, until finer nuances from human norms caused them to appear creepy, evoking a negative effect for the viewer" (Tinwell 2009, p. 622). Prima tuttavia di addentrarci nello specifico del concetto, e di comprendere che cosa questo ci dice sul nostro rapporto con il volto dell'*altro* e in che modo la semiotica possa contribuire a fare luce sulle sue faglie più oscure, è bene anzitutto soffermarsi sulla nozione, tutt'altro che scontata, di "Uncanny", introdotta come categoria psicologica da Ernst Jentsch nel 1906, con l'articolo "Zur Psychologie des Unheimlichen". Secondo Jentsch: «[...] physical uncertainties can be the causes of the uncanny. The answers to the questions such as "Are the objects, which we visually perceive alive, really alive?" or "Are the objects, which we perceive as non-living, really non-living?" create a doubt in mind» (Kaba 2013, p. 188). L'Uncanny jentschiano dunque, da cui poi si svilupperà l'*Unheimliche* di Freud (1919), in italiano "perturbante", si genera a partire da un dubbio, sostanzialmente interpretativo, a tal punto che le strategie per eluderlo consistono anzitutto nell'identificare gli elementi che lo creano. L'impostazione semiotica di questa lettura è confermata da molte esegesi dell'opera in questione di Freud, si pensi ad esempio a Todorov (1970), in cui il dubbio intercorre nella definizione dei generi narrativi<sup>2</sup>, così come da molte interpretazioni più generali dell'opera freudiana (cfr Ricoeur 1965; Volli 2012) che illuminano la strumentazione spesso prevalentemente narratologica adoperata nella costruzione dell'impianto psicanalitico. In questi termini è bene anche precisare che soggiace in qualche modo un ordine aspettuale, come verificheremo, nella scaturigine del perturbante, inteso come fase incoativa di messa in relazione del sé con l'altro, attraverso il comune denominatore del volto.

Centro dell'*Unheimliche*, effettivamente, sembra essere proprio il volto. Non è da escludere che siffatta disagiata sensazione si possa provare altrimenti (di fronte al tentacolo di un polpo che si muove quando lo crediamo morto, ad esempio), ma è evidente come il volto costituisca una sorta di topologia semiotica, entro cui inscrivere un atto di semiosi basilare e fonda-

2. Cfr anche Bellavita 2005.

tivo: la faccia che ci si para dinnanzi è “finta” o “vera”, “morta” o “viva”? A ciò si aggiunge una certa doppiezza intrinseca del volto, per cui perturbante non è solo il volto delle bambole di ceramica, entro cui si iscrive la pediofobia, ma anche in una certa misura il volto che ci rassomiglia ma non è propriamente il nostro, quello nell'eterotopia dello specchio (cfr Foucault 1967), che genera l'eisoptrofobia, o quello del sosia: individuo che è come noi, ma, da qui il baratro mispercettivo, *non è noi*. Ciò non può che connettere la questione all'antico tema del doppelgänger, che rimanda alla morte di Narciso, alla *Svetlana allo specchio* di Karl Pavlovič Brjullov, alle fantasmagorie dei *portraits animés* ottocenteschi e molto altro ancora, di grande interesse tanto per Freud — «The double reverses its aspect. From having been an assurance of immortality, it becomes the uncanny harbinger of death» (*op. cit.*, p. 235) — quanto per, ad esempio, la psicanalisi di Otto Rank (1914).

## 2. Il perturbante facciale

Sussistono dunque un aspetto e un assetto perturbanti consustanziali al volto, che si declinano variamente. Senz'altro il fenomeno del *jumpscare* cinematografico — il salto al cardiopalma dalla poltrona — ne è prova: volti, più o meno mostrificati, che sbucano dal nulla, di colpo, ci terrorizzano immediatamente, ed è su questo meccanismo psicosemiotico che fanno la propria fortuna molti film horror degli ultimi decenni, trasformando l'ambigua *cosalità* facciale in un “gimmick” alle volte assai radicalizzato, come nel corto *Lights Out* (David F. Sandberg 2013), poi divenuto vero e proprio lungometraggio nel 2016, alle volte usato con ponderazione, come nel famoso *jumpscare*, oggi sostanzialmente caso “da manuale”, di *Mulholland Drive* (David Lynch 2001)<sup>3</sup>. In termini di semiotica traduttologica il *jumpscare* configura in effetti un problema stimolante, dal momento che pare non essere del tutto traducibile intersemioticamente data la sua dipendenza da due componenti specificamente filmiche: il visivo e il montaggio (visivo e sonoro).

3. In termini di costruzione formale il *jumpscare* può essere preceduto da una sintesi preparatoria (inserzione di elementi utili all'inferenza, sia narrativi che scenici, che delineano una dinamica aspettuale) o inserito senza che vi sia un sistema di attese pregresso. La *condicio sine qua* non del *jumpscare* è nel volto, a prescindere dalla sua deformità o meno, che compare dal nulla.



Figura 1. Jumpscare da Lights Out.

L'effetto di senso generato dal jumpscare ci dà ragione invero dell'importanza del volto come dispositivo scopico, che *si guarda*. È uno specifico filmico, figurativamente e percettivamente fondato sul volto, che per essere generato altrimenti, ad esempio in letteratura, necessiterebbe di un'architettura stilistica molto complessa<sup>4</sup>.

Il problema è però che il volto del *jumpscare* non è già più Uncanny. L'*Uncanniness*, nei termini di una semiotica delle passioni, non può essere vista come uno stato di turbamento del tutto realizzato. Essa va inquadrata piuttosto in un regime tensivo e aspettuale. È semmai un "quasi-turbamento", uno stato di attesa, disagiata in quanto limbico. L'aforisma, usualmente attribuito a Gotthold Ephraim Lessing, per cui "l'attesa del piacere è essa stessa il piacere" funziona perfettamente anche se si sostituisce il piacere con l'orrore.

Nell'Uncanny Valley dunque, il contesto di un dubbio, cioè di una situazione di incertezza, non si traduce immediatamente in un chiaro stato patemico, ma in una specie di disorientamento gnoseologico. McAndrew e Koehnke (2016) hanno ragionato su una possibile semantica della creepyness, veicolando l'idea di una sorta di crasi fra l'"unpleasant" e il "confusing", possibilmente "accompanied by physical symptoms such as feeling cold or chilly"<sup>5</sup>. In questo senso hanno fatto riferimento a una situazione disagiata legata ad alcuni apparati cognitivi di *agency-detection*:

4. Cfr Tan, Wignell e O' Halloran 2016.

5. Cfr Leander, Chartrand, e Bargh 2012.

The fact that social exclusion and other types of social threat produce similar feelings of “getting the chills” is consistent with the idea that our “creepiness detector” is in fact a defense against some sort of threat [...] It is our belief that creepiness is anxiety aroused by the ambiguity of whether there is something to fear or not and/or by the ambiguity of the precise nature of the threat (e.g., sexual, physical violence, contamination, etc) that might be present. [...] Creepiness may be related to the “agency-detection mechanisms proposed by evolutionary psychologists [...]”. (McAndrew and Koehnke 2016, p. 10)<sup>6</sup>

È questa agency-detection posta in un regime di incertezza, di presenza di un testo visivo per il quale manca un chiaro pattern di decodifica, che genererebbe anche l'Uncanny Valley, che ora definiamo con più precisione come: quella sensazione di disagio, profondo e in qualche modo addirittura fisico, che si prova quando messi di fronte a un corpo, ma anzitutto a un volto, artificiale, di sembianze più antropomorfe che meccaniche, ma con alcuni tratti non ancora del tutto definiti come propriamente umani. È bene precisare come Mori non si concentri sullo specifico del volto (facendo riferimento ad esempio a braccia robotiche nelle fabbriche), mentre per noi questo sia il fulcro, tanto più se si considera l'evoluzione delle tecnologie di artificializzazione della faccia dal 1970 (anno fondativo della celebre ipotesi) ad oggi.

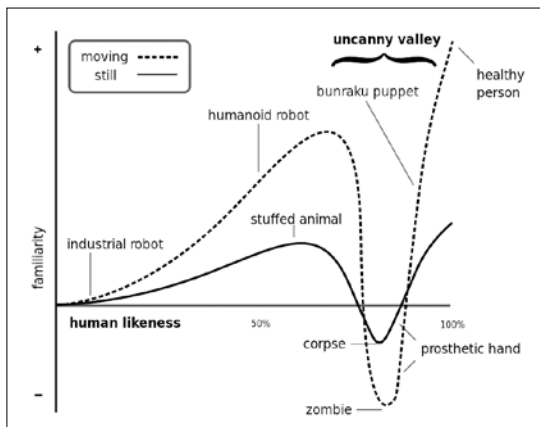


Figura 2. Il grafico dell'Uncanny Valley (Licenza CC BY-SA 3.0)<sup>7</sup>

6. Tutte queste considerazioni vengono ricavate da McAndrew e Koehnke ai seguenti studi: Knight e Borden 1979; Zhong e Leonardelli 2008; Atran 2002; Barrett 2005.

7. <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>; last accessed September 16, 2020.

Si tratta però di una agency-detection non esclusivamente tesa a identificare l'intenzionalità e la volontà fattitiva del volto *altro*. La nostra tesi è che prima ancora si tratti di un problema semiotico, cioè relativo alla difficoltà nell'ontologizzare questo tipo di volti, nel categorizzarli in un'ontologia specifica. Alla radice addirittura nel definire peircianamente se sono segni iconici, cioè del tutto artificiali, o indicali, cioè che pertengono comunque a qualche istanza fisica di cui sono traccia. Jari Kätsyri, Klaus Förger, Meeri Mäkäräinen e Tapio Takala, indagando su varie ipotesi di lettura della teoria di Mori hanno difatti proposto una spiegazione dell'Uncanny Valley a partire dall'idea di "categorization ambiguity" generata da un "perceptual mismatch" (2015). Tale ambiguità categoriale si percepirebbe proprio a causa della "human likeness dimension" di determinati volti artificiali: "A prominent hypothesis postulates that the UV arises from ambiguity that is experienced at the boundary between perceptual categories – in this case, between non-human and human categories"<sup>8</sup>.

### 3. Lo sguardo semiotico

Non è facile definire l'origine dell'Uncanny Valley, ma la tentazione di ricondurlo a un fenomeno esclusivamente "naturale" è alta. In realtà le basi per considerarlo come un fenomeno culturale, interpretativo, semiotico, ci sono. Sono ad esempio Lewkowics and Ghazanfar a definire il disagio nei confronti del volto artificiale con fattezze antropomorfe come non esclusivamente evolutivo, ma anche "developmental" (2012), legato al "perceptual narrowing", cioè alla "ability from birth of discerning different face types" (cfr Pascalis, de Haan e Nelson 2002). In questa direzione va anche il contributo di Angela Tinwell (2011):

Any observed incongruence alerts people to oddness and the possibility of unpredictability of behavior which is alarming (even distressing and scary) as it may present a potential threat to personal safety. Hence, the sensation of uncanniness may serve to act as a sign of unpredictability and danger.

(2011, p. 746).

8. A supporto vengono citati in questo passaggio de Gelder, Teunisse, and Benson 1997; Repp 1984.

Ed è in questa direzione che ci muoviamo, corroborando l'ipotesi con una sorta di *reductio ad absurdum*, a partire da un caso che non sembrerebbe avere a che fare direttamente con il fenomeno.

Il sito internet [thispersondoesnotexist.com](http://thispersondoesnotexist.com) appare come una semplice monopagina. A ogni *refresh* una fotografia ci mostra un volto in primo piano, senza particolari deformità o caratteristiche perturbanti. Tuttavia quando si sposta l'occhio in basso a destra si noterà il seguente disclaimer (che compare, sapientemente, solo dopo qualche istante): "Imagined by a GAN (generative adversarial network)"<sup>9</sup>. Ciò ci apre gli occhi: il volto che abbiamo davanti, così realistico, è del tutto artificiale, e non corrisponde a un vero scatto fotografico, ma alla "immaginazione" di una complessa struttura algoritmica. Immediatamente il nostro approccio a questo volto cambia, e siamo tentati di cercarvi all'interno tracce di questa artificialità che però, salvo alcuni casi di *glitch* particolarmente tetri, non troviamo.



Figura 3. Volto generato artificialmente da [thispersondoesnotexist.com](http://thispersondoesnotexist.com).

9. Una rete generativa avversaria è una rete neurale che, dato un dataset di apprendimento, composto ad esempio da immagini di volti, è in grado di apprendere l'aspetto di questi volti per generarne di nuovi, realistici, senza mai replicare quelli già presenti nel primo dataset (operazione che considererebbe come un errore). Cfr, anzitutto, Goodfellow *et al.* 2014.

Ciò può indurci in uno stato di perturbante, che è totalmente semi-otico. Non è un fatto percettivo a crearci disagio, ma un fatto cognitivo, e cioè che quella faccia davanti a noi, così realistica, sappiamo non corrispondere a un corpo — a un ente — “reale”. Non è un indice, ma è un’icona (o, semmai, è la complessa interpolazione di moltissimi indici di partenza, una sorta di Arcimboldo digitale, la qual cosa non è secondo la nostra teoresi particolarmente rilevante, giacché in termini percettivi non ha ricadute). Il sapere che un volto che ci sembra “vero” è “finto” ci getta in un’Uncanny Valley molto simile a quella in cui cadiamo quando invece non lo sappiamo, come nei casi “classici”. Sussiste dunque anche una matrice semiotica all’origine del fenomeno. Altri esperimenti contribuiscono a corroborare questa direzione analitica.

Maya B. Mathur and David B. Reichling (2015) hanno sottoposto un pool di soggetti allo stimolo visivo di fronte a una sequenza di volti, incrementando il gradiente di antropomorfizzazione (da volti completamente metallici e ridotti a un puro agglomerato di circuiti a volti artificiali del tutto simili a un volto reale fotografato), misurando il grado di “likeability” e “trust” associato a questi volti. La curva risultante ha mostrato con chiarezza il reificarsi dell’Uncanny Valley in corrispondenza di un volto mediano, che ha una chiara “human-resemblance” ma mantiene alcuni tratti posticci:

We found that all key characteristics of the Uncanny Valley are robustly apparent in both the wild type sample and digitally composed robot face stimuli. To a point, likability increased with increasing human-resemblance beyond the nearly neutral reactions elicited by the most mechanical robots. But as faces became more human than mechanical, they began to be perceived as frankly unlikable. Finally, as faces became nearly human, likability sharply rebounded to a final positive ending point.

(*Ibidem*, p. 30)

In un ulteriore esperimento i due studiosi hanno prima sottoposto 80 stimoli facciali a una platea selezionata, chiedendo di ordinarli secondo una scala crescente dai più “mechano-like” ai più “humano-like” (attraverso le domande «How mechanical does this robot face look?» [da 0 a 100] and «How human does this robot face look?» [da 0 a 100]). Inoltre hanno aggiunto una significativa domanda: «How much positive or negative

emotion is this robot face showing?» (da -100 a +100) (p. 24). Il risultato è stato che il pool ha risposto in maniera coerente sia per quanto riguarda la classificazione della sembianza, ma che anche ha identificato una zona di Uncanny Valley conforme alla definizione di Mori. Fin qui, tuttavia, il fatto che la risposta allo stimolo non sia stata puramente istintiva, cioè al di sotto della cosiddetta “soglia inferiore della semiotica”<sup>10</sup>, non è provato. Tuttavia ci sono due dati rilevanti: la classificazione, e il tempo di classificazione: «Subject spent a median of 7.5s responding to each face» (p. 26). Partendo dal secondo dato, è evidente come un tempo medio di oltre sette secondi per valutare un'immagine non possa costituire una risposta esclusivamente biologistica. Stante la pacifica ipotesi di un investimento primario, esclusivamente sensoriale, per il quale un contributo neuroscientifico può risultare assai proficuo, ipotizziamo che si rintracci una latenza fra questo investimento e una seconda fase in cui invece il soggetto tenta di interpretare il volto che ha di fronte, ricercando congruità e incongruità, riferendosi a modelli pregressi, soprattutto cercando tracce indiziali che gli confermino la “falsità” o meno della faccia che ha di fronte. Operazioni queste perfettamente analoghe a quelle che compie il soggetto che ha subito il microtrauma del *jumpscare*, come risposta fisiologica, e che poi assesta la risposta sensoriale entro una dimensione semiosica, riconfigurando il suo stato patemico. Passando ad esempio dal terrore iniziale ad, alternativamente, un più profondo stato di inquietudine (la quale è un'emozione più complessa e meno immediata, che richiede una sorta di scesa a patti fra sensorio e semiosico) o un disinnescamento (una volta attribuito a quel volto sbucato dal nulla, mostruoso o no che sia, un qualche tipo di intenzionalità, esso cessa di essere elemento ambiguo e disattiva il protocollo cognitivo di agency-detection di cui sopra). Quale che sia l'esito, questa tesi ci spinge a porre un ulteriore problema, che qui ci limitiamo a segnalare: la necessità di una scala emozionale, impostata al contempo su un gradiente di intensità e su uno di complessità, nel valutare le reazioni ai volti.

Come ulteriore riprova di queste considerazioni anche lo studio di Valentin Schwind e Solveigh Jäger (2016) rileva di una risposta temporalmente protratta, introducendo un nuovo elemento rilevante. Lo studio dei due autori, sfruttando tecnologie di eye-tracking, ha infatti rilevato come di fronte a un volto, artificiale o umano che sia, ci siano tempi di osservazione

10. Cfr in prima istanza Eco 1975.



distribuiti organicamente su alcune parti e maggiormente fissi su altre. Ciò ci dice intuitivamente di come la percezione del volto come tutt'uno in prima istanza si interfacci con una successiva fase di scandaglio, raziocinante, che si focalizza su alcune zone della faccia. La scala di artificialità in questo caso è stata provveduta preventivamente, attraverso una esposizione a 68 volti così categorizzati: tre “hyperreal cartoons” (es.: un'immagine di tre quarti di Homer Simpson, realizzato come con una sorta di pongo), nove cartoon (es.: lo stesso volto di Homer Simpson, questa volta con l'originale sostanza dell'espressione), cinque individui che hanno subito massiva chirurgia estetica facciale (es.: una “real-life” Barbie, cioè una donna che con numerosi interventi chirurgici al volto ha deciso di assomigliare a un giocattolo, cioè in qualche modo di de-antropomorfizzarsi), cinque “geminoid” (androidi che imitano le fattezze umane), tre cartoline post-mortem, 21 immagini CGI (es.: Aki Ross dal film *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara 2001), cinque sculture di cera (es.: Audrey Hepburn dal museo Madame Tussaud di Sidney), tredici fotografie di “ordinary humans” (es.: Brad Pitt). È evidente in sede semiotica come queste immagini possano essere tutt'altro che neutre. I bias implicati sono moltissimi: immagini di divi, di personaggi noti di cartoni animati e videogiochi, appartenenti a epoche diverse e così via. Di questo possibile problema, in sede di meta-analisi, è necessario tenere conto, soprattutto se l'orizzonte conoscitivo è quello delle scienze sociali, tuttavia i risultati sperimentali rimangono sorprendenti. Essi dimostrano come il pool di soggetti abbia speso almeno più della metà del tempo di osservazione scrutando gli occhi nei volti che si trovavano di fronte, e ad esempio quasi del tutto ignorando le orecchie o il mento. Questa significativa sperequazione non può che dirci ulteriormente come effettivamente sia stata compiuta un'operazione ermeneutica su tali volti, un tentativo di lettura che rileva di un paradigma oculocentrico. Aveva forse ragione allora chi sosteneva che sono gli occhi lo specchio dell'anima, ove risiede (e quindi vi si ricerca) la scintilla della vita?

#### 4. L'Uncanny Valley al cinema

Attestazioni dell'Uncanny Valley nell'ambito della produzione audiovisiva sono frequenti in una fase peculiare: quella dello sviluppo del cinema animato in CGI (Computer-generated imagery), soprattutto a cavallo fra

gli anni Novanta e i primi 2000. È in questo periodo che più volte si tenta di elaborare animazioni di personaggi le cui fattezze antropomorfe debbano quanto più possibile avvicinarsi a quelle umane, come accade nel già menzionato *Final Fantasy*, film epocale per i fan del famoso brand videoludico ma che sortì l'effetto non previsto di generare inquietudine in chi lo guardava, così come notò Peter Travers su *Rolling Stones*: “but then you notice coldness in the eyes, a mechanical quality in the movements” (2001). È rilevante esplorare questo campo dal momento che fornisce ulteriori prove di una dimensione semiotica complementare a una prima risposta fisiologica.

Secondo Matthew Butler il problema dell'Uncanny Valley era proprio dovuto alla pretesa di uno strenuo fotorealismo (cfr Kaba 2013, p. 190), tecnicamente ancora non realizzabile, tale per cui gli esseri sullo schermo erano assai umani, ma pure troppo visibilmente ancora *altri*, così da indurre in quel tentennamento mispercettivo che maggiormente si concentrava negli occhi. Simili considerazioni furono mosse per opere di grande sforzo tecnico come *Polar Express* (Robert Zemeckis 2004), realizzato con sistemi di motion capture che trasferivano i movimenti di attori veri su simulacri digitali, dando l'impressione di qualcosa di “eerie”, di “cadaveri mossi da un burattinaio” (cfr Weschler 2011, p. 16), o ancora con *The Adventures of Tintin* (Steven Spielberg 2011), così descritto da Kyle Buchanan: “Tintin looks simultaneously too-human and not human at all, his face weirdly fetal, his eyes glassy and vacant instead of bursting with animated life” (2011). Di questo volto stranamente fetale parla anche Angela Tinwell:

Despite facing perilous scenarios in the movie, Tintin's face did not fully communicate fear, or at least excitement, in response to these high-drama scenes. As a result, some found him dull rather than intriguing and were left unconcerned if Tintin managed to escape from apparent danger or not.

(2015, p. 14-5)

Anche con lo sviluppo di tecnologie maggiormente prestanti tuttavia il problema dell'Uncanny Valley sembra ripresentarsi. È noto ad esempio il caso dell'*Unreal Engine*, motore grafico prodotto dalla Epic Games e pubblicizzato con un video in cui l'attore Andy Serkis impersona un mostro digitale, salvo poi scoprire che lo stesso attore non è reale, ma a sua volta una ricostruzione finissima. Quella che i produttori definiscono

come una “high-fidelity digital replica”<sup>11</sup>, pur nella sua straordinarietà, rimane un’immagine i cui occhi sembrano inquietantemente vitrei, come a confermare l’animazione di un volto non per via di uno flusso vitale ma tramite qualche sorta di eterodirezione.

Questo tipo di perturbazione non si rintraccia in altri casi di volti animati coevi agli esempi portati. Il film Disney Pixar *The Incredibles* (Brad Bird 2004) fu ad esempio un successo al botteghino e non generò sentimenti di repulsione; i suoi personaggi anzi sono ad oggi amati. Questo perché mancava la pretesa fotorealistica, così disinnescando il dubbio percettivo all’origine del fenomeno. I corpi e soprattutto i volti dei protagonisti erano visibilmente sproporzionati, le fattezze e l’incarnato semplificati, gli occhi non pretendevano di cogliere l’incommensurabile miriade di riflessi di quelli umani. *Non c’era dubbio* che si trattasse di cartoni animati, e così bastava la sospensione dell’incredulità per godere dello spettacolo. I volti Uncanny di contro richiedono la sospensione dell’incredulità ma si pongono percettivamente in posizione equivoca:

[...] even if not addressed explicitly, the Uncanny plays a role when it comes to the design of artificial beings. It serves as a nodal point for the acceptance and the overall impact of artificial beings, such as humanoid robots, embodied interface agents, computer game figures or avatars. Human characters in animation films, for example, are often considered to fall into the Uncanny Valley when they are designed to achieve a very realistic appearance. Successful movies, in contrast, tend to employ features that are more cartoonlike in order to avoid the effect. Instead of aiming at a copy of the real world, an original aesthetic gets created. (Draude 2011, p. 319)

Se quelli rilevati in precedenza sono esempi di Uncanny Valley come effetto di composizione perversa, cioè non ricercata dal designer, dall’altro lato è evidente come la fascinazione timorosa nei confronti del volto possa essere adoperata come dispositivo estetico preminente. Ad esempio l’universo cinematografico fantascientifico ha lungamente lavorato sulla categoria del “volto retrattile”, un volto che ci appare del tutto umano (giacché “recitato” da attori umani), e che poi, d’emblée, si scompone davanti ai

11. <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/epic-games-and-3lateral-introduce-digital-andy-serkis>; last accessed September 16, 2020.

nostri occhi, palesando apparati circuitali o altre amenità fantascientifiche nella cavità cranica. Accade in *Westworld* (prima film di Michael Chricton del 1973, poi serie tv omonima del 2016 e ancora in corso), in *Bicentennial Man* (Chris Columbus 1999), in *A.I. – Artificial Intelligence* (Steven Spielberg 2001) e così via. Questo tipo di spettacolo cinematografico diverte, ma solo in seguito alla generazione di Uncanny Valley, che si rintraccia precisamente nel momento in cui si instaura il regime di dubbio che richiede un violento e subitaneo mutamento dell'orizzonte ermeneutico: quanto si credeva umano e vivo è invece artificiale e, se non morto, sicuramente non-vivo. Però si muove, come *La bambola assassina* (Tom Holland 1988). Questo passaggio è sancito usualmente da un dettaglio visivo, su cui vale la pena di soffermarsi. Il volto fluentemente animato, prima della rivelazione nel momento in cui si fa retrattile o scomponibile, si blocca lugubremente, con espressione attonita, e così rimane nelle parti che restano visibili una volta scomposto.

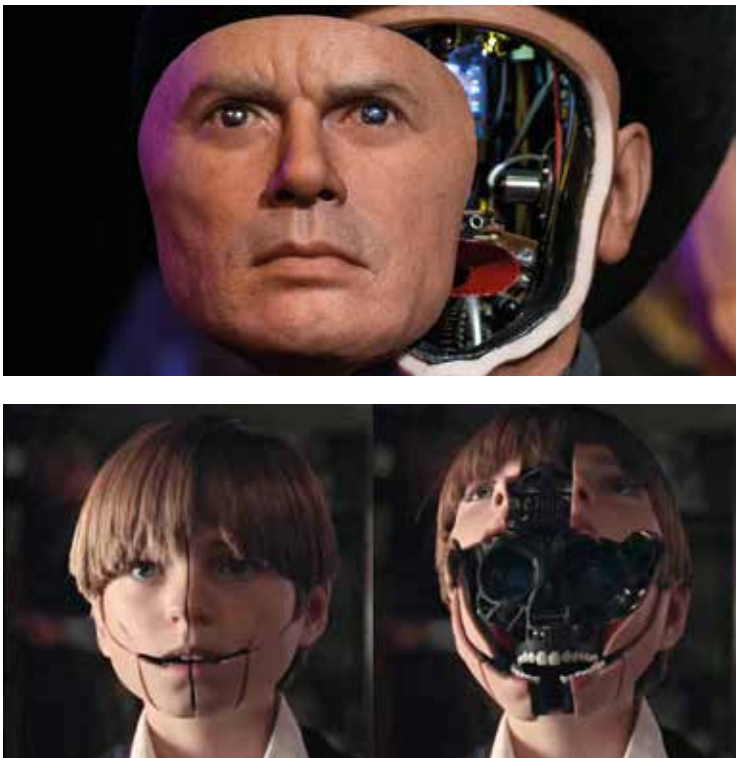


Figura 4. Volti scomposti in *Westworld* (il film e la serie tv)

Se si osservano i volti della Fig. 4 ecco notare subito la fissità angosciata che sostituisce quello che prima era un setting visivo connotato da un'impermanenza di fondo, sempre in movimento. È la stessa fissità che si ha nella piccola protagonista di *Small Wonder*, sitcom statunitense prodotta dal 1985 al 1989 in cui Tiffany Brissette interpreta un robot antropomorfo che ha degli elementi a sua volta compositivi (uno sportello sulla schiena), ma che soprattutto è caratterizzato da uno sguardo catatonico e da un volto inespressivo, inadatto alle regole basilari della normale pragmatica quotidiana poiché ad esempio incapace di sorridere a una battuta (o di comprenderla). Così come inespressivo è il volto di *Simone* (Andrew Niccol 2001), diva generata al computer che nel suo stato di quiete guarda nel nulla essendo un puro volto galleggiante in uno spazio nero, e che per acquisire un'espressione deve essere "addestrata" dal suo programmatore-demiurgo Viktor Taransky (Al Pacino), o ancora i volti "dormienti", in attesa di essere apposti nei propri corpi artificiali, di *Ex machina* (Alex Garland 2014).

È dunque la pretesa del testo-viso di appropriarsi di una semantica dell'umanità a ingenerare l'Uncanny Valley. In questo senso un ulteriore tassello può essere fornito dalla storia della rappresentazione robotica nel cinema. Se si mettono a confronto ad esempio HAL 9000, il supercomputer di *2001: Odissea nello spazio* (Stanley Kubrick 1968) con il piccolo robottino WALL•E dell'omonimo film Disney Pixar (Andrew Stanton 2008), o ancora RoboCop (dal film del 1987 di Paul Verhoeven) con Chappie di *Human-droid* (Neil Blomkamp 2015) o Numero 5 di *Corto circuito* (John Badham 1986), ecco allora emergere dei risultanti contrastanti. HAL 9000 infatti è un paradossale *volto senza volto*, ridotto a un "occhio" elettronico e una voce, che però produce effetti perturbanti. RoboCop è un cyborg ibrido, umano-robot, la cui epidermide visibile è però limitata a una bocca che ci appare posticcia e monoespressiva, mentre il resto del volto è coperto da superficie metallica e lo spazio adibito agli occhi da una ghiera vermiglia. Di contro WALL•E, Chappie e Numero 5 sono dei robottini dall'aspetto immediatamente più affabile, il primo dal volto limitato a due grandi occhi la cui conformazione suggerisce un range espressivo vario e complesso, il secondo con uno schermo al posto degli occhi in cui si articolano movimenti pupillari, ma pure con due antenne ritte a mo' d'orecchie di coniglio, il terzo con un sistema di alettoni sopra alle due telecamere al posto degli occhi che ricorda una simpatica arcata sopraccigliare à la Groucho Marx.

Ognuno di questi volti robotici, dal meno definito — la totalità mono-

colare di HAL 9000 — al più complesso, è chiaramente frutto di operazioni di design derivate da un certo immaginario fantascientifico, ma quel che colpisce è che seppur tutti manifestamente artificiali e in qualche modo valorizzati secondo aspetti antropomorfi taluni generino Uncanny Valley mentre altri istintiva empatia. Ciò costituisce un problema complesso, senz'altro di pertinenza anche narratologica (sono i comportamenti nella storia dei robot, le loro caratterizzazioni, gli investimenti valoriali a condizionare la nostra ricezione), ma sicuramente altrettanto di ordine plastico. In generale possiamo tracciare una serie di pertinenze facciali che ci aiutino a definire il discrimine fra un volto artificiale Uncanny e no, e che si riassumono nella presenza di marche espressive, con una concentrazione attorno alla zona degli occhi, capaci di rilevare di una agentività non di un tipo specifico, ma comunque presente e al limite denotata da un'intenzionalità pericolosa, che confermi o smentisca dell'ambiguo antropomorfismo del volto: «The Uncanny Valley conjecture then follows this long lineage of mechanical relationships, and it symbolizes the current state-of-the-art in technology alongside the cultural anxiety of transferred agencies» (Demers 2010). È anche su questo che gioca il fascino montante, sebbene datato, della fantascienza dell'intelligenza artificiale, in cui si specula sulla capacità o meno della macchina non solo di *sembrare* come l'uomo ma, in termini di veridizione, di *essere* come l'uomo in quanto a capacità di scelta, tema più o meno rilevante in moltissimo cinema del filone robotico: *Metropolis* (Fritz Lang 1927), la saga di *Star Wars* (George Lucas 1977), *Blade Runner* (Ridley Scott 1982), *Terminator* (James Cameron 1984), *Il gigante di ferro* (Brad Bird 1999), *Io, Robot* (Alex Proyas 2004), *Automata* (Gabe Ibáñez 2014), *The Matrix* (The Wachowskis 1999), persino commedie come *La donna perfetta* (Frank Oz 2004) o serie televisive come *The Umbrella Academy* (Steve Blackman e Jeremy Slater, 2019-in corso) e così via.

E vale infine la pena menzionare un caso, che suggella definitivamente la pertinenza dell'Uncanny Valley a una dimensione duplice, non esclusivamente fisiologica o biologicamente determinata, ma anche culturologica. È il caso di un'Uncanny Valley del tutto cognitivo, così come lo è quello retroattivo di *thispersondoesnotexist.com*, che si manifesta in seguito a un mutamento non visivo ma conoscitivo.

In *Rogue One: A Star Wars Story* (Gareth Edwards 2016), figura un'interpretazione dell'attore Peter Cushing, celebre per il suo ruolo di Grand Moff Tarkin nel primo episodio della saga menzionata poc'anzi. L'attore

tuttavia è deceduto nel 1994. Quello che vediamo è il risultato di una vera e propria operazione di “risurrezione digitale”:

Peter Cushing’s performance in 2016’s *Rogue One: A Star Wars Story* is remarkable because Cushing died in 1994. Industrial Light & Magic’s computer-generated imagery (CGI) wizards digitally resurrected Cushing to once again portray the villainous Imperial Grand Moff Tarkin, a central antagonist of the original 1977 Star Wars [...]

(Sargeant 2017, p. 17)

Al di là della riuscita tecnica dell’operazione, garantita dall’ovvia capacità produttiva di Lucasfilm, l’elemento rilevante è di ordine semio-etico, nella misura in cui si tratta dell’utilizzo del volto di una persona defunta — per di più 25 anni prima — che “ritorna in vita” e recita nuove parti, “riesumando” un ruolo. Inoltre si tratta di un doppio volto, dal momento in cui è sì, il volto di Cushing quello che vediamo, ma anche il volto di Grand Moff Tarkin. E ancora è un volto che ci sembra vivo, ma che sappiamo appartenere a un corpo morto e, ormai, decomposto. Più che un volto zombie, quindi non-morto, è un volto Uncanny in quanto ancora una volta non-vivo, ma lo è da un punto di vista cognitivo. Se noi sapessimo che Cushing è vivo non proveremmo quell’effetto che alcuni hanno provato — una sorta di misto fra sdegno nei confronti di un’operazione prometeica e brivido epidermico — a tal punto da parlare di “digital indignity” (Shoard 2016).

Si delineano così specifiche totalmente semiotiche attorno al fenomeno. Ci sono una sintattica, una semantica e una pragmatica dell’Uncanny Valley che meritano, in via definitiva, di essere prese in considerazione.

## 5. Le ragioni dell’*Uncanny Valley*

Proviamo allora a sistematizzare le ipotesi precedentemente mosse, a partire da una esplicitazione delle strutture semiotiche del fenomeno dell’Uncanny Valley secondo le tre grandi direttrici di pertinenza della disciplina: la sintattica, la semantica e la pragmatica.

Sul livello sintattico si è dedotta un’intelaiatura che intreccia una struttura sintagmatica del volto, per la quale la disposizione dei suoi principali elementi deve seguire un ordine proporzionato e regolare (nulla di più

perturbante c'è nell'occhio asimmetricamente cadente di un androide malfunzionante), e una possibilità paradigmatica che vede nella serie di volti possibili una sorta di progressione dal totalmente artificiale al totalmente umano, codificando uno spettro entro cui in un determinato gradiente si situa l'Uncanny Valley, come dimostrato sperimentalmente. Per quanto riguarda la sintatticità, è bene precisare come questa costituisca un problema aperto, dal momento che:

- L'assenza di alcuni elementi sintattici (ad esempio la mancanza di occhi nel volto di RoboCop o di bocca in quello di WALL•E) o l'infrangimento della sintassi stessa della faccia (si pensi a un volto artificiale, in quanto cartoonesco, come quello di Jake Tucker, personaggio secondario della sitcom animata *I Griffin* che ha la bocca al posto degli occhi e viceversa) non è di per sé condizione necessaria alla generazione di Uncanny Valley.
- In termini percettivi sembra poco realistica l'idea di una decodifica del volto a partire dalla ricostruzione *ex post* delle sue componenti sintattiche, e anzi al contrario è più probabile una preponderanza olistica nella prima ricezione, e solo in seguito uno scandaglio componenziale (che però può anche seguire logiche di semantica prototipica). Secondo questa prospettiva è bene ancora una volta sottolineare una matrice aspettuale dell'*Unheimliche* e di conseguenza dell'Uncanny Valley, legato al momento incoativo o durativo del confronto fra propriocezione del volto proprio e percezione del volto altro.

Risulta quindi evidente come la componente sintattica sia accessoria a quello che è un fenomeno complesso e stratificato. In sede paradigmatica invece è possibile sintetizzare una sorta di tensione all'interno di un quadrato semiotico fondato sulla contrarietà fra artificiale e umano dove l'Uncanny Valley si colloca sostanzialmente nel subcontrario non-umano, in deissi con artificiale, che può corrispondere a non-vivo in un quadrato retto sulla contrarietà morto-vivo.

Vi è infine da considerare l'output pragmatico che configura un volto artificiale, specie nel caso di un volto Uncanny. Esso infatti anzitutto modifica le comuni pratiche interazionali tanto sul lato umano-macchina, dal momento che associa un antropomorfismo dubbio che re-imposta le comuni regole dell'*interaction design* (si pensi, ad esempio, che molti rin-



graziano il proprio assistente vocale — Google Home, Alexia, Cortana etc — dopo un'interazione, come se questo richiedesse gratitudine), ma anche umano-umano. Il caso ad esempio dell'inserzione di volti artificiali antropomorfi in spazi pubblici, inevitabilmente introduce una nuova attorialità, che ridefinisce le interazioni anche fra i soggetti umani, generando risposte ancora da studiare e tassonomizzare che passano dal divertimento dei bambini (esemplare in questo caso ALIZ-E, piccolo robot sociale sviluppato in Olanda in grado di aiutare psicologicamente piccoli pazienti negli ospedali migliorando le loro condizioni cliniche)<sup>12</sup>, alla curiosità morbosa negli adulti, come dimostra la crescente fama mediatica di SOPHIA, chatterbot provvisto di volto sviluppato dalla hongkonghese Hanson Robotics Limited che ha ottenuto addirittura la cittadinanza saudita, fino al timore, nei confronti di qualcosa di antropomorfo sul quale non sembriamo avere controllo, che ci turba ponendoci in una condizione di passività, che ci guarda fantasmaticamente così rivelando le nostre fragilità<sup>13</sup>, che costituisce un allarmante — ma anche stimolante — cortocircuito fenomenologico<sup>14</sup>.

Sono fra noi.

12. Si vedano <http://www.aliz-e.org> e l'intervento di Tony Belpaeme per i TEDx Talks 2014 dal titolo "The Power of Robots with a face" (<https://www.youtube.com/watch?v=8OVInlqTrME>); last accessed September 16, 2020.

13. Si aprirebbe qui un grande paragrafo sulla fenomenologia del volto, che spazierebbe da Emmanuel Lévinas a Jean-Paul Sartre, da Maurice Merleau-Ponty a Slavoj Žižek. In questa sede ci limitiamo a segnalare l'enorme rilevanza di un inquadramento di questo tipo, ai fini di una comprensione profonda delle ragioni dell'*Uncanny Valley*.

14. "Mori and others coming in his wake have confirmed the extreme sensitivity that people have to facial displays and bodily movements. In the case of the robot these key to suspicions of animation and an inner soul. The idea of a ghost in the machine is disturbing and the sensation of the uncanny presents itself. With those unproblematically classified as humans the theme is slightly different. The visual surface is interrogated for small signs revealing the inner self" (Smith 2014, p. 342).



Figura 5. Sophia alla conferenza Digital World 2017; foto di Sazzad Hossain, Licenza CC BY-SA 4.0

## Riferimenti bibliografici

- ATRAN S. (2002) *In Gods We Trust: The Evolutionary Landscape of Religion*, Oxford University Press, New York.
- BARRETT H.C. (2005) "Adaptations to Predators and Prey", in D.M. Buss (a cura di), *The Handbook of Evolutionary Psychology*, John Wiley & Sons, Hoboken, NJ, 200-23.
- BELLAVITA A. (2005) *Schermi perturbanti: Per un'applicazione del concetto di Unheimliche all'enunciazione filmica*, Vita&Pensiero, Milano.
- BUCHANAN K. (2011) "The Biggest Problem With the Tintin Movie Might Be Tintin Himself", *New York Magazine*; disponibile nel sito web [https://www.vulture.com/2011/07/the\\_biggest\\_problem\\_with\\_the\\_t.html](https://www.vulture.com/2011/07/the_biggest_problem_with_the_t.html) (ultimo accesso il 22 Settembre 2020).
- DE GELDER B., J.-P. TEUNISSE, e P.J. BENSON (1997) *Categorical Perception of Facial Expressions: Categories and Their Internal Structure*, "Cognition and Emotion", 11: 1-23.
- DEMERS L. (2010) "Machine Performers: Neither Agentic nor Automatic. Unleashed Technical Objects: Human-Art-Technology", in W.D. Smart, A. Pileggi, e L. Takayama (a cura di), *What Do Collaborations*

- with the Arts Have to Say About Human-Robot Interaction?*, atti del Workshop HRI 2020, Washington University in St. Louis, 30-40.
- DRAUDE C. (2011), "Intermediaries: Reflections on Virtual Humans, Gender, and the Uncanny Valley", in *AI and Society*, 26, 4: 319-27.
- ECO U. (1975) *Trattato di semiotica generale*, Milan, Bompiani.
- FOUCAULT M. (1967) *Des espaces autres* (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), "Architecture, Mouvement, Continuité", 5, 46-9.
- FREUD S. (1919) *Das Unheimliche*, "Imago", 5, 5-6: 297-324.
- GOODFELLOW I. et al. (2014) "Generative Adversarial Nets", in Z. Ghahramani et al. (a cura di) *Advances in Neural Information Processing Systems*, 27, 2672-80.
- JENTSCH E. (1906) "Zur Psychologie Des Unheimlichen", *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift*, VIII, 22: 195-8 e 23: 203-5.
- KABA F. (2013) *Hyper-Realistic Characters and the Existence of the Uncanny Valley in Animation Films*, "International Review of Social Sciences and Humanities", 4, 2: 188-95.
- KÄTSYRI J. et al. (2015) *A Review of Empirical Evidence on Different Uncanny Valley Hypotheses: Support for Perceptual Mismatch as One Road to the Valley of Eeriness*, "Frontiers of Psychology", 6: 1-16.
- KNIGHT M.L. e R.J. BORDEN (1979) *Autonomic and Affective Reactions of High and Low Socially-Anxious Individuals Awaiting Public Performance*, "Psychophysiology", 16: 209-13.
- LEANDER N.P., T.L. CHARTRAND, and J.A. BARGH (2012) *You Give Me the Chills: Embodied Reactions to Inappropriate Amounts of Behavioral Mimicry*, "Psychological Science", 23: 772-9.
- LEWKOWICS D.J. e A.A. GHAZANFAR (2012) *The Development of the Uncanny Valley in Infants*, in "Developmental Psychobiology", 54: 124-32.
- MATHUR M.B. and D.B. REICHLING (2016) *Navigating a Social World with Robot Partners: A Quantitative Cartography of the Uncanny Valley*, "Cognition", 146: 22-32.
- MCANDREW F.T. and S. KOEHNKE (2016) *On the Nature of Creepiness*, "New Ideas in Psychology", 43: 10-15.
- MORI M. (1970) *Bukimi no tani Genshō* [不気味の谷現象], "Energy", 7: 33-5.

- PASCALIS O., M. DE HAAN, e C.A. NELSON (2002) *Is Face Processing Species-Specific during the First Year of Life?*, "Science", 296: 1321-3.
- RANK O. (1914) *Der Doppelgänger*, in "Imago: Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften", a cura di S. Freud, Internationaler Psychoanalytischer Verlag: Lipzia, Vienna, e Zurigo, III, 97-164.
- REPP B.H. (1984) "Categorical Perception: Issues, Methods, Findings", in N.J. Lass (a cura di), *Speech and Language: Advances in Basic Research and Practise*, 10, Academic Press, Orlando, FL, 243-335.
- RICOEUR P. (1965) *De l'interprétation: Essai sur Freud*, Éditions du Seuil, Parigi.
- SARGEANT A. (2017) *The Undeath of Cinema*, "The New Atlantis: A Journal of Technology and Society", 17-32.
- SCHWIND V. e S. JÄGER (2016) *The Uncanny Valley and the Importance of Eye Contact*, "i-com", 15: 153-62.
- SHOARD C. (2016) *Peter Cushing is Dead. Rogue One's Resurrection is a Digital Indignity*, "The Guardian", 21 December 2016; available at the website <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/dec/21/peter-cushing-rogue-one-resurrection-cgi> (last accessed 16 September 2020).
- SMITH P. (2014) *Of "Near Pollution" and Non-Linear Cultural Effects: Reflections on Masahiro Mori and the Uncanny Valley*, "American Journal of Cultural Sociology", 2: 329-47.
- TAN, S., P. WIGNELL, e K.L. O'HALLORAN, *From Book to Stage to Screen: Semiotic Transformations of Gothic Horror Genre Conventions*, "Social Semiotics", 24, 6: 404-23.
- TINWELL A. (2009) "Uncanny as Usability Obstacle", in A.A. Ozok e P. ZAPHIRIS (a cura di), *Online Communities and Social Computing*, Third International Conference, OCSC, Springer, Berlino, 622-31.
- \_\_\_\_\_. (2015) *The Uncanny Valley in Games & Animation*, Taylor & Francis, Boca Raton, FL.
- TODOROV T. (1970) *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Parigi.
- TRAVERS P. (2001) *Final Fantasy*, "Rolling Stones", 6 Luglio; disponibile nel sito web <https://www.rollingstone.com/movies/movie-reviews/final-fantasy-255898/> (ultimo accesso il 22 Settembre 2020).
- VOLLI U. (2012) "Al di là del principio di significazione. La teoria narrativa alla prova dei sogni di Freud", in A. Lorusso, C. Paolucci, e P. Violi

- (a cura di), *Narratività: Problemi, analisi, prospettive*, Bononia University Press: Bologna, 133-64.
- WESCHLER L. (2011) *Uncanny Valley and Other Adventures in the Narrative*, Counterpoint, Berkeley, CA.
- ZHONG C.B. e G.J. LEONARDELLI (2008) *Cold and Lonely: Does Social Exclusion Literally Feel Cold?*, "Psychological Science", 19: 838-42.

# Il volto nei giochi digitali: Funzioni e valori<sup>1</sup>

GIANMARCO GIULIANA<sup>\*</sup>

ENGLISH TITLE: *The Face in Digital Games: Functions and Values*

ABSTRACT: In this paper we look into digital games from a semiotic perspective to understand the influence of faces on the meaning-making of these texts. More specifically, we look into the three fundamental functions of the face: expression of feelings and non-verbal communication, representation of interiority and social values, and self-identity leading to subjectivity. For each one of these three functions we inquire on how they are implemented and how they are used and interpreted by players. To do so, we look both into the features of almost one hundred games and at different kinds of interpretations produced by the gaming community such as articles, game-play videos and online discussions. Faces in digital games are thus examined in their relations with the one of the player, with the other faces of NPCs and with the faces belonging to the avatars of other players. Moreover, we also examine how such faces are represented on the screen and used by the players: we distinguish between given faces, editable faces and absent faces (such as in first-person view games). Finally, in the conclusion we compare our main claims with the ones of game studies about the relation between avatars and subjectivity. This work will thus highlight fundamental similarities and differences about the functions of the face in videogames. But it will most importantly prove how a semiotics of the face can give insightful explanations on meaning-making in digital games and how the study of such games can be useful for the scientific inquiry on the face.

KEYWORDS: Digital Games; Face; Semiotics; Meaning-Making; Identity; Subjectivity

<sup>\*</sup> Università di Torino.

<sup>1</sup>. This article is the product of an investigation carried on in the framework of the initiative “Doctoral Scholarships” of the Excellence Department, Philosophy and Educational Sciences, University of Turin, Italy, 2019-20.

## 1. Introduzione

L'oggetto di studio di questo articolo è il volto nei giochi digitali, e più precisamente il modo in cui esso assume senso nei testi videoludici attraverso le sue particolari funzioni espressive e possibilità interpretative. Questo volto si presenta infatti sotto molteplici aspetti che riguardano da un lato il rapporto fra il giocatore e il suo avatar, e dall'altro il modo in cui questo stesso volto viene rappresentato e si relaziona con altri volti nel testo. Questi molteplici aspetti implicano a loro volta una molteplicità di funzioni e di processi significativi che sono di grande interesse per l'insieme delle scienze umane ed in particolare per la Semiotica. La ricerca sul volto nel campo videoludico può infatti avere tre diversi orientamenti:

1. Indagare le tecniche ed estetiche di riproduzione e traduzione del volto nei giochi digitali<sup>2</sup>.
2. Partire dai videogiochi per indagare il più ampio fenomeno della digitalizzazione del volto nella società contemporanea (si pensi alla ricorrenza della *computer graphic* al cinema).
3. Studiare i fenomeni di senso testuali legati agli usi e alle interpretazioni del volto nei giochi digitali.

In questo articolo ci concentreremo sul terzo punto cercando di vedere se e come le principali funzioni del volto sono altrettanto valide per quanto riguarda i videogiochi. Tuttavia, la scelta di questo oggetto di studio implica tre punti potenzialmente problematici che vanno subito esplicitati. Il primo è che una tale indagine deve necessariamente partire da numerosi assunti teorici sulla significazione del volto che non potranno qui essere degnamente esposti e approfonditi. Nella prima parte di questo articolo si presenterà infatti un riepilogo forse fin troppo enciclopedico sulle principali funzioni del volto e che sarà basato sia sul saggio "Facce" (Belting 2014) che su quanto discusso da diversi studiosi durante il ciclo di *Incontri Sul Senso* sul tema del volto svoltosi presso l'Università di Torino

2. Vincenzo Idone Cassone, conferenza "Oltre i pixel: funzioni tecnologie ed estetiche dei volti nei giochi digitali"; *Incontri sul Senso* 2019/20: "Volti artificiali", nell'ambito del progetto ERC FACETS, PI Massimo LEONE; disponibile presso il sito web [https://www.youtube.com/watch?v=4OYuq\\_jk7ds](https://www.youtube.com/watch?v=4OYuq_jk7ds) (tutti i siti web indicati s'intendono consultati per l'ultima volta il 17 settembre 2020).

nel 2018. Questa prima parte, tuttavia, costituisce una panoramica inedita sullo studio semiotico del volto e offre a tutta la comunità dei ricercatori molteplici rimandi a lavori già svolti su questo tema, illustrandone la ricchezza, complessità e importanza. Per altro, le teorie esposte verranno poi riprese sia nei successivi paragrafi che nelle conclusioni.

Il secondo punto problematico riguarda invece l'intenzione di studiare delle pratiche interpretative messe in atto dai giocatori. Infatti, ciò implica una osservazione e descrizione del comportamento umano che sono solitamente caratteristiche di altri approcci disciplinari. La soluzione da noi adoperata è stata, in modo consono alla metodologia ed epistemologia semiotica, di fondare le nostre affermazioni sia su un corpus di quasi cento testi videoludici che su quanto osservabile in diversi tipi di interpretazioni presenti nella semiosfera: articoli su siti specialistici, discussioni su forum di videogiocatori, video di gameplay e persino alcuni meme ricorrenti. Questa scelta ci sembra importante non solo per mantenere il caratteristico approccio qualitativo e testuale della Semiotica intesa come studio delle "logiche della cultura" (Eco 1975), ma anche perché esso permette di ottenere risultati esclusivi che potranno in futuro essere integrati con quelli di altre ricerche svolte attraverso differenti metodologie. I rimandi a queste interpretazioni testualizzate saranno puntualmente inseriti in nota e permettono anche di evitare un uso eccessivo delle immagini inserite nel testo, uso che sarebbe stato altrimenti necessario. Siamo infine consci che un oggetto di studio meno esteso, come la descrizione dell'uso del volto in un singolo testo o lo studio di una singola funzione del volto, sarebbe stato per certi versi preferibile rispetto all'economia di un articolo scientifico. Tuttavia siamo convinti che per raggiungere il suo scopo la Semiotica debba talvolta concedersi "un rischio in più" (Leone 2018a, p. 215). In questo senso, questo articolo è stato concepito in modo da poter offrire una occasione di riflessione altrimenti impossibile e per poter diventare un utile strumento per future analisi più specifiche ed approfondite.

## 2. Le tre dimensioni del volto

Già nelle prime pagine del suo importante libro *Facce* l'autore Hans Belting suscita un grande interesse semiotico citando lo storico Jean-Claude Schmitt che afferma «Se il volto è già di per sé un segno, è però anche



garante di tutto ciò che ad esso attribuiamo, così come di tutto ciò che ci nasconde » (Belting, 2014, p. 12-3). Schmitt ci fornisce infatti tre funzioni fondamentali del volto inteso come: “segno identitario, come vettore espressivo e, infine, luogo di rappresentazione sia in senso letterale come riproduzione sia in senso simbolico come rappresentanza [...]” (*ibidem*).

Queste tre funzioni saranno proprio quelle che indagheremo semioticamente nei giochi digitali, ma bisogna innanzitutto soffermarci a spiegare la pertinenza semiotica di ognuna.

La prima funzione comprende il volto come «*medium* di espressione, autorappresentazione e comunicazione» (Belting, 2014 p. 12), basti pensare all’idea del volto come una sorta di lingua naturale ed interculturale delle emozioni (Ekman 2004) dell’animale umano. Lingua evolutasi naturalmente già secondo Darwin e poi secondo Cole (Belting 2014, p. 11 ) che attraverso la sue possibilità configurative statiche (FACS) e tensivo-dinamiche<sup>3</sup> può creare un significato riconducibile ad una dimensione greimassianamente narrativa<sup>4</sup>. Vettore al tempo stesso intenzionale e non intenzionale di messaggi ed emozioni, il volto si presta dunque a diventare oggetto e linguaggio come nel caso delle emoji (Danesi 2016). Tuttavia nel momento in cui il volto si fa segno, esso inevitabilmente risponde a logiche culturali<sup>5</sup> e sfugge dunque dalla sua presunta universalità passando da un oggetto di studio biosemiotico a un oggetto semiotico: “il volto [...] può essere indagato solo nella sua periferia sociale e culturale: è una forma elementare e grezza della vita, è natura all’interno di una prassi sociale” (Belting 2014, p. 16). Nondimeno, questa prima funzione del volto rappresenta un vero e proprio *grado zero della significazione facciale* che vedremo ritornare anche nei testi videoludici.

La seconda funzione, a cui ci riferiremo come simbolico-rappresentativa, riguarda la possibilità per il volto di divenire una superficie sulla quale è possibile proiettare una serie di valori (tanto euforici quanto disforici) e

3. Nathalie Roelens, conferenza “Il doppio volto del re”; ; *Incontri sul Senso* 2019/20: “Volti artificiali”, nell’ambito del progetto ERC FACETS, PI Massimo LEONE; disponibile presso il sito web <https://www.youtube.com/watch?v=-O5VJjxEZbo>

4. Daniela Ghidoli, conferenza “Da una lettura semiotica della smorfia a una riflessione multidisciplinare”; *Incontri sul Senso* 2019/20: “Volti artificiali”, nell’ambito del progetto ERC FACETS, PI Massimo LEONE; disponibile presso il sito web [https://www.youtube.com/watch?v=mlWG\\_Ko6CfU](https://www.youtube.com/watch?v=mlWG_Ko6CfU)

5. Mattia Thibault, conferenza “I mille volti dell’Internet: Emoticon, Rage Comics e Pareidolia”; *Incontri sul Senso* 2019/20: “Volti artificiali”, nell’ambito del progetto ERC FACETS, PI Massimo LEONE; disponibile presso il sito web [https://www.youtube.com/watch?v=\\_hgAb4AWiO8](https://www.youtube.com/watch?v=_hgAb4AWiO8)

di immagini del mondo. Il volto, infatti, rivela ciò che vi è di celato in un soggetto<sup>6</sup> e diventa volto-tipo che assume senso all'interno di particolari regimi discorsivi, statuti<sup>7</sup> e selezioni enciclopediche che lo costruiscono come significante.

Ne sono esempi lampanti i volti della bellezza, della salute, della follia, o ancora di un certo ceto sociale e periodo storico come in “Face of Our Time” di August Sander (1929). A differenza della prima dimensione, qui esso può essere ricostruito tramite tecniche come il profiling<sup>8</sup> e saperi come la fisiognomica che fanno del volto un testo fatto di presunte *tracce* di una interiorità capace di sovra-determinare le individualità. I volti così da un lato reiterano una serie di associazioni significative legate *a priori* al volto e dall'altro producono *a posteriori* anch'esse un discorso (volto del potere, volto della salute, volto delle bellezze, volto della morte) basato su delle virtualità connotative: il volto è modellato e modellante, immagine che produce immagini (Belting 2014, p. 32). Ecco allora che anche nei testi le rappresentazioni del volto sono legate ai valori e agli immaginari della data semiosfera in cui sono nati: sono forme di discorsività immerse nel problema *dell'epidemia dell'immaginario* (Zizek 2016). Attraverso i volti sono al tempo stesso l'interiorità dell'individuo e i valori di una società che vengono tramandati. I volti sono insomma anche stereotipici e mediatici. Il fenomeno certo non è nuovo, Belting fa infatti notare come già «negli anni trenta la rivista illustrata “Life” dava in pasto ai suoi lettori tutte quelle *faces* che guadagnavano le luci della ribalta» (p. 19). Per di più, questa influenza di certi tipi di volto è un fenomeno anche extra-testuale che ha a che vedere con la nostra quotidiana dimensione del reale; così Belting cita la “minaccia” già avvertita in passato che “l'espressione del volto dei cittadini delle metropoli manifestasse sempre più di frequente «un'inquietante

6. Simona Stano, conferenza “Il volto della salute: Percorsi semiotici tra iconografie e pratiche diagnostiche”; *Incontri sul Senso* 2019/20: “Volti artificiali”, nell'ambito del progetto ERC FACETS, PI Massimo LEONE; disponibile presso il sito web: <https://www.youtube.com/watch?v=hiDIPoitQLk>

7. Maria Giulia Dondero, conferenza “Dalla compattezza alla decomposizione: Il ritratto contemporaneo”; *Incontri sul Senso* 2019/20: “Volti artificiali”, nell'ambito del progetto ERC FACETS, PI Massimo LEONE; disponibile presso il sito web <https://www.youtube.com/watch?v=6WkK5AAxkIA>

8. Gianluca Cuozzo, conferenza “Il volto come ‘Palinsesto alla rovescia’: Da Annibale Carracci a Sherlock Holmes”; *Incontri sul Senso* 2019/20: “Volti artificiali”, nell'ambito del progetto ERC FACETS, PI Massimo LEONE; disponibile presso il sito web <https://www.youtube.com/watch?v=mFftnZTRWIM>

ripetività e tipizzazione» (p. 107). Infatti, se è vero che i media costruiscono e propongono determinati valori e narrazioni attraverso i loro volti, è anche vero che non sono i soli a farlo: pensiamo tanto a pratiche come il trucco quanto all'uso privato di software di modifica delle foto del volto. Pensiamo cioè a quei volti prodotti e messi in circolazione dai singoli che, in modo simile a come accade col vestiario<sup>9</sup>, alimentano gli stessi discorsi da cui provengono e cercano una vicinanza semantica con volti *altri* per ciò che essi rappresentano per la comunità degli interpreti di riferimento che valorizzano certi tratti (esempio: il volto sbarbato come “clean”)<sup>10</sup>.

Tutto questo ci permette di vedere come il problema del volto come rappresentazione simbolica sia, semioticamente, anche legato alla questione dell'enunciazione nella sua versione non benvenistiana o simulacrale ma bensì echiana: alla questione di un testo-volto prodotto dal singolo in quanto “suo” a partire dall'Enciclopedia impersonale (Paolucci 2010, p. 480) di tratti facciali socialmente valorizzati e da cui nascono volti inevitabilmente intertestuali e intersoggettivi.

Arriviamo così alla terza dimensione del volto, quella identitaria che Belting declina sin dalla prima pagina del suo libro nei seguenti termini: «Che cos'è infatti il volto? È il volto di ciascuno, ma è anche un volto tra altri volti, un volto che diventa tale solo quando entra in contatto con altri volti, guardando o venendo guardato [...]» (p. 9). Sineddoche corporea per eccellenza, il volto sembra essere garante di una forma unica di autenticità e di soggettività. Gli esempi linguistici certo non mancano (“vedersi faccia e faccia”), ma questo è riscontrabile anche specificamente nella cultura occidentale attraverso quel particolarissimo rapporto che esiste fra le varie forme di rappresentazioni *somiglianti* del volto (fotografia e ritratto) e la vita di chi viene rappresentato: «In quell'indimenticabile parabola che è *Il ritratto di Dorian Gray*, Oscar Wilde ha fatto emergere la paradossalità del rapporto fra vita e immagine capovolgendo l'una nell'altro» (Belting 2014, p. 18). Il volto sembra dunque essere per eccellenza il luogo dell'individuo, e lo si può notare anche osservando gli effetti di senso che derivano dall'occultamento di questo stesso volto. Basti anche pensare ad alcuni famosi

9. Eleonora Chiaia, conferenza “Make Up, Make Sense: Appunti sul trucco negli shooting di moda”; *Incontri sul Senso* 2019/20: “Volti artificiali”, nell'ambito del progetto ERC FACETS, PI Massimo LEONE; disponibile presso il sito web [https://www.youtube.com/watch?v=Ort2gJJ\\_fos](https://www.youtube.com/watch?v=Ort2gJJ_fos)

10. <https://stylesatlife.com/articles/beard-styles/>

eroi mascherati della cultura di massa, come Superman o Zorro, per rendersi conto della nostra (divertente quanto serissima) abitudine a fare coincidere volto e persona: una minima ostruzione alla faccia e scompare il corpo intero insieme all'identità di chi si nasconde. L'occultamento del volto così come la sua assenza sono infatti un noto fattore di spavento: pensiamo alle innumerevoli maschere degli assassini della tradizione cinematografica horror occidentale, così come alla mitologia giapponese di mostri senza faccia come nel caso del noppera-bō e della sua rielaborazione contemporanea<sup>11</sup> fatta da Hayao Miyazaki nel film *La Città Incantata* (2001).

E, parallelamente, pensiamo a come il simbolo identitario di una organizzazione caratterizzata dall'anonimato come *Anonymous* sia proprio una maschera che richiama i tratti di un certo volto umano. Il volto rappresenta per gli individui umani, infatti, anche una interiorità e singolarità in parte slegata dai discorsi sociali: il volto identifica chi siamo innanzitutto verso noi stessi (un tema di grande importanza in Lacan<sup>12</sup>) e questo proprio in virtù della sua discrezione negativa (che crea identità per differenza rispetto ai volti altrui<sup>13</sup>) e della sua predeterminazione. Non è un caso che *Uno Nessuno e Centomila* (Pirandello 1926), romanzo che ha l'identità come tema centrale, cominci proprio con una crisi del protagonista legata al suo volto che egli scopre, improvvisamente, di non conoscere veramente. L'identità del volto è infatti un fattore topologico in quanto il volto è anche interiore: un punto soglia da cui si guarda, originale in quanto non intercambiabile, attraverso cui si vede<sup>14</sup>. Anche nelle pratiche come il trucco (materiale o digitale) la retorica è d'altronde proprio quella secondo cui non si tratta di inventarsi una identità, di fingere dunque, ma solo di mettere in valore i naturali pregi basati sui naturali tratti biologici: l'autenticità innata e implicita del volto biologico della persona consentirebbe ad esso di sfuggire in qualche modo alla maschera culturale in quanto la manifestazione concreta poi dei modelli assunti sarà comunque

11. In cui esso è caratterizzato da una incurabile foga nel divorare qualunque alterità possibile fino al momento in cui esso viene finalmente riconosciuto.

12. [http://www.treccani.it/enciclopedia/fase-dello-specchio\\_%28Dizionario-di-Medicina%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/fase-dello-specchio_%28Dizionario-di-Medicina%29/)

13. Da cui anche un immaginario testuale legato alla figura dei gemelli, pensiamo qui a *Shining* (Kubrick 1980).

14. Bruno Surace, conferenza "I volti dell'imponderabile: Sulla fisiognomica facciale delle istanze destinali nel cinema"; *Incontri sul Senso* 2019/20: "Volti artificiali", nell'ambito del progetto ERC FACETS, PI Massimo LEONE; disponibile presso il sito web <https://www.youtube.com/watch?v=29WACfP8AQE>

sempre *un punto originale e unico di mediazione* (un effetto di senso per cui il vero-biologico si oppone ad un falso-artificiale). È anche su questo punto che Barthes fa emergere la nozione interessantissima di *aria*:

L'aria (chiamo così, in mancanza di meglio, l'espressione della verità) è come il supplemento intrattabile dell'identità, ciò che è presentato con garbo, privo di qualsiasi «importanza»: l'aria esprime il soggetto, in quanto non si dà importanza. Su questa foto di verità, la persona che amo, che ho amato, non è separata da sé stessa: finalmente coincide.

(Barthes 2003, p. 108)

Il che mostra come persino la Semiotica, che ha col “vero” un atteggiamento sempre diffidente, abbia voluto ricostituire un effetto di senso identitario a partire dal volto che non è più rappresentazione ma «traccia di una vita reale» (Belting 2014, p. 198). Ed è su questa stessa linea che Levinas, seppur all'interno di una riflessione molto diversa, poneva proprio il volto dell'altro come punto di alterità non riducibile nel momento del faccia a faccia (Levinas 2004, p. 79). Infine, possiamo trovare questa idea del volto come oggetto mai del tutto oggettivabile in virtù della sua *ratio* con la persona, come traccia di una soggettività non sovra-determinabile, anche in Benjamin:

Nella fotografia, il valore espositivo inizia a spingere indietro, su tutta la linea, il valore culturale. Ma quest'ultimo non arretra senza opporre resistenza. Occupa un'ultima trincea, ed essa è il volto umano. Non a caso sta al centro della prima fotografia il ritratto. Nel culto del ricordo delle persone care lontane o decedute il valore culturale dell'immagine trova il suo ultimo rifugio. Dalle prime fotografie l'aura si affaccia per l'ultima volta proprio nell'espressione fuggevole di un volto umano.

(Benjamin 2013, p. 137)

Tuttavia, a ben vedere, persino questa funzione identitaria si presta a diventare effetto di senso. Non soltanto esistono infatti fenomeni e forme dell'indistinzione così come dell'indifferenza del volto, ma pensiamo anche a come l'attuale circolazione e produzione del volto nel digitale sembri porre sotto una nuova veste il problema benjaminiano dell'aura e quello barthesiano dell'*analogon* fotografico apparentemente *innocente*

(Barthes 2001, p. 16) per cui era innegabile che «la cosa è stata là» (Barthes 2003, p. 78). Anche Belting per altro sottolinea come il digitale abbia e stia creando una nuova situazione nella storia del volto che può ora essere *creato* (Belting 2014, p. 205). Ma pensiamo anche a come Gilles Deleuze (1980) proponga una visione decisamente diversa rispetto alle posizioni prima esaminate:

Les visages concrets individués se produisent et se transforment autour de ces unités, de ces combinaisons d'unités, tel ce visage d'un enfant de riche où l'on discerne déjà la vocation militaire, la nuque saint-cyrienne. *On se coule dans un visage plutôt qu'on n'en possède un.*

(*Ibidem* p. 217; corsivo nostro)

Qui il volto viene visto come prodotto sociale sì ma *a priori*: come punto d'inizio mai neutro da cui una certa soggettività prende la parola ed enuncia, da cui trae potere (il volto della madre, il volto dell'amata, il volto della star). Per Deleuze, sembrerebbe, è il volto stesso a far nascere la necessità di essere ricondotti a una individualità, solo che questa non può mai essere propriamente singolare. Ogni volto presente manifesta dunque in *absentia* un insieme di volti assenti o volti tipi, e siccome il volto è indissociabile dal suo effetto di soggettività, questo implica che ogni "Io" sia in ogni momento anche *altro*. È proprio in questa tensione identitaria<sup>15</sup> fra volto come traccia della persona e maschera come luogo occupabile da molteplici soggettività, fra la faccia come manifestazione di una unicità interna che si stacca da uno sfondo e mediazione di elementi esterni che costituiscono questa stessa unicità, che si cela quanto vi è di più interessante su questa terza funzione del volto. D'altronde, se l'identità come valore nasce dalla relazione, questa relazione esiste in Saussure sia come valore interno (immanente) che esterno (trascendente) (Paolucci 2010, p. 39-40). In altri termini, sarebbe sorprendente che, se il volto è segno identitario, esso possa svolgere questa funzione senza che questa identità abbia a che vedere con un "fuori" del Soggetto. Rimane tuttavia il fatto che siamo di fronte a una situazione quanto meno problematica. Come conciliare infatti il volto unico, il volto-sé, il volto naturale, il volto autentico, con la natura sociale, culturale, enunciata, testuale e intersoggettiva del volto?

15. Si veda su questo rapporto identitario: Volli 2008, capitolo VI.

È in questo punto che una prospettiva semiotica interpretativa, in quanto conciliativa, diventa preziosa. A guardarlo bene il nostro problema è infatti basato su un presupposto logico: che *Io* e *Non-Io* siano termini opposti inconciliabili. Tuttavia nel suo libro *Soi-même come un autre* Ricoeur dimostra benissimo come quello che definisce il soggetto è precisamente che egli si trova in una condizione in cui questi due termini per così dire convivono (Ricoeur 1990, p. 52). Il soggetto è sempre un ognuno a cui si può attribuire un *Io* al tempo stesso sostituibile e insostituibile. Questo smette di diventare un paradosso nel momento in cui prendiamo in considerazione la possibilità che termini opposti *partecipino* l'uno con l'altro nel definire le identità, accettando la già citata visione echiana di una soggettività intersoggettiva.

Il nostro volto cioè è associabile ad un "io" non solo perché si afferma in opposizione a un "tu" o "egli" ma anche perché può assumere molteplici valori di «non io»: anzi non può mai dire «io» senza parlare attraverso una alterità che lo forma. Sfondo e soggettività sono sì sullo stesso livello, ma come nei disegni della Gestalt si danno forma reciprocamente attraverso una costante attività trasformativa attraverso: "Un divenire altro di qualcosa che resta sé stesso" (Paolucci 2010, p. 427). Questa possibilità *protetica* della soggettività è d'altronde particolarmente evidente proprio nelle forme testuali audiovisive (Paolucci 2017 and 2020) e ne vedremo alcuni esempi testuali. Se queste riflessioni possono apparire come puramente semiotiche, va infine notato come anche Belting prenda in considerazione una prospettiva simile rifacendosi all'attore Jorge Molder il cui volto può solo mostrare «qualcosa che non sono io ma nemmeno qualcos'altro» (Belting 2014, p. 207).

Ora che abbiamo dunque risolto il nostro paradosso, e avendo con esso esaminato l'ultima delle tre funzioni semiotiche del volto, possiamo finalmente indagare su di esse all'interno dei giochi digitali.

### 3. Espressività facciale e comunicazione del videoludico

I giochi digitali presentano principalmente quattro tipi di situazioni comunicative in cui il volto può svolgere una funzione espressiva:

1. Nel rapporto fra volto dell'avatar del giocatore e volto del giocato-

re: quello che il volto dell'avatar riflette di quello del giocatore ma anche ciò che esso gli comunica in quanto agente di un mondo che non è quello del giocatore.

2. Nel rapporto fra volti dei personaggi non giocabili (da ora in poi NPCs) e volto del giocatore: quello che il giocatore può leggere dell'altro digitale attraverso il suo volto.
3. Nel rapporto fra volto dell'avatar del giocatore e quello di altri avatar di altri giocatori: simulando qui la situazione comunicativa quotidiana esperita nel "faccia a faccia".
4. Nel rapporto fra volto dell'avatar del giocatore e volti degli NPCs: la possibilità per il giocatore di esprimersi o di mentire attraverso il volto quando questo non è letto da altri giocatori.

Concentrandoci per ora sui primi due punti, possiamo notare in modo interessante che quello che avevamo definito come un possibile linguaggio "primo" dell'uomo, legato appunto proprio alla faccia con le sue espressioni potenzialmente universali, è stato apparentemente carente nelle prime generazioni della storia dei videogiochi. Da un lato essi presentavano, infatti, per lo più volti-tipo che possono rappresentare emozioni solo in modo stereotipico e generico, si tratta di volti che non possono mentire di cui l'espressione invariata diventa maschera. Ne sono un esempio i volti di alcuni dei personaggi più iconici degli anni ottanta: *Pac-Man* (1980), *Donkey Kong* (1981) *Pitfall!* (1982), *Q\*bert* (1982) *Lode Runner* (1983), *Super Mario Bros* (1985), *Ghosts 'n' Goblins* (1985), *Gauntlet* (1985), *The Legend of Zelda* (1986), *Bubble Bobble* (1986), *Metroid* (1986) *Megaman* (1987), *Double Dragon* (1987), *Contra* (1987), *Street Fighter* (1987), *Prince of Persia* (1989). Rispetto a questo corpus, esiguo ma significativo, vanno notati due aspetti importanti che rappresentano un unicum all'interno della rappresentazione audiovisiva: la presenza di teste senza volto anche per i protagonisti (come in *Lode Runner*) e una maggiore espressività del volto attribuita agli NPCs rispetto all'avatar (*Donkey Kong* è qui emblematico) di cui il giocatore controlla il corpo ma non il volto. Possiamo infatti osservare questo secondo fenomeno in uno dei primi giochi noti<sup>16</sup> per il grado di dettaglio dell'animazione facciale: *Mike Tyson's Punch-Out!!* (1987). Basti mettere questa

16. <http://www.gamespite.net/toastywiki/index.php/Games/VCPunch-Out>; "The Evolution of Facial Animation In Video Games": <https://www.youtube.com/watch?v=kvCxyDwHeag>



situazione a confronto con il cinema, con esempi come la *Giovanna D'Arco* di Dreyer del 1928, per vedere la diversa rilevanza e funzione del volto.

Tuttavia, sarebbe errato dire che la funzione espressiva del volto non ha importanza. Prima di tutto perché, anche solo nella forma della paura sul volto dei fantasmi di *Pac-Man*, queste emozioni basilari vengono effettivamente rappresentate. Ma soprattutto perché non è possibile astrarre questo discorso da quello dello sviluppo tecnologico del videogioco. Infatti, grazie alla diffusione di console dotate di lettore CD, gli anni novanta segnano una seconda ondata di giochi con *Full-Motion Video*, ovvero intere sezioni preregistrate che permettono volti maggiormente espressivi sia grazie agli attori impiegati che grazie a disegni di animazione di alta qualità (Wolf and Perron 2003, p. 6). In questo modo ciò che era ancora nel 1983 esclusiva degli *arcade* come *Dragon's Lair*, divenne una esperienza sempre più frequente anche nella propria casa. Accanto a questo fenomeno abbiamo poi diversi modi in cui, dagli anni novanta in poi, l'espressività del volto viene reinventata: la maggiore quantità di bit permette di creare espressioni più complesse come le risate divenute iconiche<sup>17</sup> in *Final Fantasy VI* (1997), sorgono nuove forme di interazioni per cui in *Wolfenstein 3D* (1991) il volto del protagonista assume una posizione centrale sullo schermo e cambia in funzione delle azioni del giocatore fino a rappresentarne in *Doom* (1992) le sue presunte emozioni come la rabbia, emerge anche un rapporto più complesso fra avatar e giocatore come quando *Sonic* (1991) rivolge al giocatore una espressione irritata se questo non sta più interagendo con lui, nuovi stili estetici basati sul *cel-shading* permettono manifestazioni distintive delle emozioni sul volto (*Fear Effect*, 1999), i *virtual pets* vengono dotati di maggiori espressioni facciali per esprimere il loro stato d'animo e atteggiamento che è un aspetto centrale del *gameplay* (*Hey You, Pikachu* 1998 & *Seamen*, 1999), smorfie di rabbia e dolore vengono usate come maschera perenne di personaggi come *Max Payne* (2001) che saranno riconosciuti e ricordati<sup>18</sup> proprio per quelle espressioni, il design fa tesoro delle potenzialità psicologiche del volto come mezzo di informazione e di empatia (*The Legend of Zelda: The Windwaker*, 2002 e *Super Monkey Ball 2*, 2002 citati in Isbister, 2006, p. 143) si creano nuovi effetti di

17. <https://goombastomp.com/25-year-anniversary-final-fantasy-vi/>; "Kefka's Laugh": <https://www.youtube.com/watch?v=CyZoe-r9qbo>

18. <https://www.pcgamer.com/great-moments-in-pc-gaming-max-paynes-face/>

senso attraverso una distanza ravvicinata col volto del mostro nei giochi horror come in *Resident Evil 4* (2005), e nascono le basi più solide dei volti in computer-generated imagery (pensiamo al volto poligonale e animato che introduce *Super Mario 64* nel 1996) che portano oggi, attraverso tecniche come la motion-capture usata sia per i giochi che per i loro trailer (come nel caso di *World of Warcraft*<sup>19</sup>), a volti estremamente realistici capaci non solo di esprimere fedelmente numerose emozioni ma anche di poter simulare la menzogna (*L.A Noire*, 2011) e che ambiscono a commuoverci come in *Detroit: Become Human* (2018), e questo anche grazie a star del cinema (come Keanu Reeves in *Cyberpunk 2077* atteso per il 2020).

Infine, i giocatori stessi mostrano sempre più pretese verso le animazioni facciali come è accaduto<sup>20</sup> con *Shemue III* (2019) e cominciano a usare le espressioni del volto con il fenomeno delle machinima e dei video su YouTube, come nel caso delle sitcom<sup>21</sup> create a partire dal gioco *The Sims 4* (2014). Nondimeno, va sottolineato come questo progressivo investimento (tecnologico, artistico ed economico) sulla funzione espressiva ed emotiva del volto non sia stato omogeneo e trasversale, basti pensare che in un titolo tripla A del 2017 come il già citato *Persona 5* è ancora possibile vedere teste senza facce<sup>22</sup>. Per altro anche lì dove l'investimento sia stato presente, non sempre ha avuto una efficacia indiscussa e accomunabile a quella della nostra quotidianità: è stato notato da alcuni giocatori e critici<sup>23</sup> come le facce che mentono in *L.A Noire* possono a volte apparire bizzarre nel loro dover irrealisticamente esagerare i propri tratti espressivi e i volti digitali sono anch'essi soggetti alla *uncanny valley* (Schneider *et al.*, 2007). Un discorso simile può anche essere fatto per le "funny faces" della serie dei FIFA<sup>24</sup> (1993-2019), dovute sia a delle animazioni non convincenti

19. "Faces of War Behind the Scenes of the Battle of Azeroth Cinematic": <https://www.youtube.com/watch?v=CGkGDERZPfw>

20. <https://kotaku.com/yu-suzuki-explains-shenmue-iiis-stiff-facial-expression-1798337053>; <https://www.polygon.com/2017/9/28/16379002/shenmue-3-facial-animation-preview-video>

21. "Every Sims Story Ever" (Part 1): <https://www.youtube.com/watch?v=Z-OcJfQuril>

22. "Persona 5 [Saraemon] Movie Theater Cinema": [https://www.youtube.com/watch?v=-Jp\\_2uitoLiw](https://www.youtube.com/watch?v=-Jp_2uitoLiw)

23. <https://www.gamesradar.com/the-silly-silly-faces-of-la-noire/>; <https://www.giantbomb.com/la-noire/3030-21500/forums/anyone-else-think-the-faces-look-dumb-495747/>; <https://www.youtube.com/watch?v=qzPvx8VUSDw>; "The Evolution of Facial Animation In Video Games": <https://www.youtube.com/watch?v=kvCxyDwHeag>

24. "The Funny Faces Of FIFA!" - Episode 1: <https://www.youtube.com/watch?v=oDonrTkHm-mA>; "FIFA 12 | My Funniest Stream EVER!!!" <https://www.youtube.com/watch?v=elGYZWU6WY8>

che alle possibilità date dall'editor di facce usato per la creazione di calciatori. Questo da un lato dimostra il problema dell'efficacia delle espressioni facciali e dall'altro riconferma l'importanza di questa funzione attraverso la percezione di un "errore" di senso quando è impossibile comprendere cosa quei volti vogliono comunicare.

Bisogna dunque riconoscere che diverse estetiche ed usi del volto convivono attualmente all'interno dei diversi generi, alcuni dei quali penalizzano fortemente la funzione espressiva mentre altri ne fanno un punto di forza.

Ciò è dovuto anche a fattori caratteristici del medium videoludico, come il suo proporre spesso delle esperienze che non sono principalmente narrazioni (Juul 2001) nel senso classico del termine, le sue meccaniche di gameplay che raramente coinvolgono l'espressione facciale o ancora come l'impiego di punti di vista che durante il gameplay rendono difficile per il giocatore osservare il volto del proprio avatar. Basti pensare alla ricorrenza del primo piano sul volto dei protagonisti in altre forme di audiovisivo e alla sua quasi totale assenza durante il gameplay: nei giochi in prima persona il volto del protagonista scompare<sup>25</sup>, nei *side scroller* in 2D il volto si mostra unicamente come profilo, in quelli in terza persona la telecamera è puntualmente dietro le spalle del personaggio principale e infine nei giochi con visuale isometrica essa è sopra la sua testa. Da cui l'investimento sul corpo (Isbister 2006, p. 161) che invece è quasi sempre ben visibile. Così nella maggior parte dei giochi i volti protagonisti vengono valorizzati attraverso specifiche animazioni, *cutscene* e dettagli.

Questo ci porta ad indagare il terzo tipo di situazione comunicativa che avviene nei giochi multiplayer. La domanda "i giocatori comunicano fra di loro attraverso i volti dei loro avatar?" non ha infatti una risposta semplice. Da un lato, guardando ai primi anni di un genere come il MMORPG essi hanno presentato modelli facciali abbastanza semplici e vicini alla maschera, con relativamente poche possibilità espressive dovute anche ai limiti tecnici di cui abbiamo già discusso. Da *Habitat*<sup>26</sup> (1986) a *Ultima Online*<sup>27</sup> (1997) sono molteplici i fattori che impediscono al volto di svolgere pienamente la sua funzione espressiva. Poi, in modo simile a quanto

25. Fatta eccezione per quei giochi come Doom che appunto inseriscono il volto nella parte bassa dello schermo.

26. Lucasfilm's Habitat Promotional Video <https://www.youtube.com/watch?v=VVpulhO3jyc>

27. Original Ultima Online Commercial: <https://www.youtube.com/watch?v=1CyO7ur6QnI>

abbiamo visto, col tempo queste possibilità espressive sono aumentate sia quantitativamente che qualitativamente. Un MMORPG come *Guild Wars 2* (2012) presenta infatti la possibilità di dare al proprio avatar una certa espressione a partire da una vasta gamma di espressioni possibili<sup>28</sup>.

Inoltre, uno dei primi e più iconici MMORPG, *Everquest* (1999), presenta una visuale in prima persona<sup>29</sup> che facilita l'accesso ai volti degli altri giocatori. Un ultimo caso interessante riguarda poi il gioco di carte *Yu-gi-oh!* che nella serie *Tag-Force* (2006-2011) permette ai giocatori di “dialogare fra di loro” scegliendo fra alcune espressioni facciali stereotipiche. Dall'altro lato, è però importante notare come quando nel 2014 il gioco online *World of Warcraft* ha aggiornato i propri modelli rendendoli più definiti ed espressivi, alcuni giocatori se ne siano lamentati e abbiano mantenuto quelli originali<sup>30</sup>. Per altro la visuale in terza persona è quella ancora oggi più diffusa e, sebbene non manchino nella comunità online le discussioni riguardo alla mancanza di titoli MMORPG con una prima persona<sup>31</sup>, le espressioni facciali non sembrano far parte delle motivazioni esplicite. Si veda anche come nel gioco multiplayer *Spy Party* (2018), interamente basato sul fingersi un NPC o nel capire chi si finge tale, il volto non ha un ruolo specifico. A ben guardare, insomma, non sembra che la funzione espressiva e comunicativa del volto abbia particolare importanza nelle interazioni fra giocatori nei mondi digitali.

Infine, e coerentemente con quanto abbiamo visto, per quanto riguarda la possibilità per il giocatore di agire sul mondo attraverso la manipolazione del proprio volto “letto” dagli NPC si tratta ancora di un territorio quasi del tutto inesplorato.

In tutti questi casi ciò che sembra trasparire è come la necessità di poter esprimere delle emozioni attraverso una configurazione facciale sia presente anche lì dove questa espressione non abbia un vero ruolo “equivalente” a quello del reale. I volti non vengono interpretati ma letti letteralmente, le emozioni facciali private della loro spontaneità perdono la

28. [https://www.reddit.com/r/Guildwars2/comments/3oz5af/gw2\\_has\\_a\\_lot\\_more\\_facial\\_expressions\\_than\\_i/](https://www.reddit.com/r/Guildwars2/comments/3oz5af/gw2_has_a_lot_more_facial_expressions_than_i/)

29. <https://www.mmo-champion.com/threads/655356-Why-everquest-1-was-the-best-mmorpg-ever#:~:text=1.,so%20addicting%20for%20so%20many.>

30. <https://www.usgamer.net/articles/the-changing-face-of-world-of-warcraft>

31. [https://www.reddit.com/r/MMORPG/comments/arirtt/first\\_person\\_mmorpg/](https://www.reddit.com/r/MMORPG/comments/arirtt/first_person_mmorpg/); <https://forums.mmorpg.com/discussion/422072/why-no-first-person-view>

loro natura informativa, esse recitano sé stesse agli altri e a sé stessi. Come abbiamo visto con *The Sims*, la funzione espressiva del volto trova il suo senso in pratiche secondarie al gioco vero e proprio: in altre parole si gioca con questa funzione piuttosto che non la si usa.

Possiamo allora concludere dicendo che la funzione espressiva del volto è stata integrata appena possibile e forse persino prima che lo fosse in modo ottimale, con i casi citati in cui il volto è presente pur senza poter svolgere veramente una funzione comunicativa complessa. I primi volti videoludici erano vicinissimi nei loro meccanismi significativi alle facce-emoji, cioè basati senza dubbio su dei macro-tratti interculturali che fanno appunto parte di quelle funzioni espressive fondamentali del volto umano. Questa situazione è certo cambiata in molti casi, ma non ha comunque riabilitato del tutto la funzione espressiva in quanto il progressivo realismo dei volti nei giochi digitali è più legato al compimento di un realismo estetico che non alla necessità di esprimere precisi sentimenti al giocatore e di essere interpretato. Ancora oggi in quanto carente di equivocità, il volto videoludico è carente di senso. Queste conclusioni sull'uso dei volti nei giochi digitali ci portano anche a ritornare ad una più generale Semiotica del volto. Infatti, nel momento in cui riflettiamo sulle cause della situazione da noi delineata, ci rendiamo conto di come esse siano quattro:

1. Qualità dell'espressione nei termini di un grado di complessità configurativa del volto (numero di ossa, poligoni, topologia del *modeling* etc.) da cui una molteplicità di manifestazioni di una stessa ed identica emozione (in opposizione al volto-maschera e all'espressione tipo che abbiamo visto in molti giochi digitali)
2. Accesso fenomenico al volto (da cui il problema del punto di vista come la visuale dall'alto o da dietro le spalle)
3. Efficacia del volto come strumento per agire sul mondo (da cui il problema della funzione del volto nei videogiochi in cui questo non influenza il gameplay o le interazioni)
4. Uso del volto come strumento comunicativo e come testo interpretativo non sempre intenzionale (da cui l'insignificanza del volto per cui la chat può perfettamente sostituirne la funzione comunicativa)

Se nel primo caso molti passi avanti sono stati fatti, sembrano invece trascurati gli altri tre e, di conseguenza, è l'intera sfera espressiva del volto

che ne risente. Infine, questi quattro aspetti sono certamente legati nella nostra esperienza comune e quotidiana, eppure i giochi ci mostrano come possano essere distinti e presi singolarmente declinandone dunque una pertinenza ed efficacia semiotica singolare.

#### 4. Rappresentazioni del volto nel gioco digitale

All'opposto di quanto accade con la funzione espressiva del volto, la funzione simbolico-rappresentativa del volto nei giochi videoludici è stata sin da subito centrale. Questo sia per quanto riguarda i volti prestabiliti e "assunti" dal giocatore che per quanto riguarda quelli creati da lui. I primi sono testi che, inevitabilmente, rimandano ad altre facce così come ai valori associati a certi tratti ed a certe caratteristiche del volto. Caso emblematico di questo è la rappresentazione comune del soldato, con una vastissima quantità di volti maschili abbastanza simili con tratti ben specifici<sup>32</sup> (caucasici, capelli castani e corti, barba assente o corta, occhi non a mandorla). Lo stesso discorso vale anche per il volto delle protagoniste e co-protagoniste femminili, volto che sembra anche cambiare secondo il contesto storico<sup>33</sup> con i volti (e i corpi) delle protagoniste contemporanee che si oppongono ai personaggi sessualizzati del passato. Non soltanto le emozioni sul volto dei personaggi sono spesso delegate allo stereotipo, ma anche la loro interiorità è rappresentata sul loro volto attraverso aspetti simbolici appartenenti ad una certa enciclopedia comune: pensiamo al "volto del bene" che in *Fable* (2004) consisterà in occhi azzurri, capelli biondi e lunga barba bianca. È anche interessante notare come diverse forme di intertestualità contribuiscano nel plasmare i volti dei personaggi, pensiamo qui alla ricorrenza dell'associazione fra capelli biondi e carattere turbolento (al limite dello stupido) come nei casi di Zell (*FFVIII*, 1998), Paul (serie dei *Tekken*), Ken (serie degli *Street Fighter*) Ryuji (*Persona 5*, 2016) Duke Nukem (*Duke Nukem*, 1991-2011), Monkey (*Enslaved: Odyssey to the West*, 2010), una associazione tipica dei manga e anime. Per altro, è anche interessante notare come all'interno di determinate serie, come in

32. <https://knowyourmeme.com/search?context=images&q=videogame+protagonist>

33. <https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/every-game-heroine-of-2013-looks-exactly-the-same>

*Final Fantasy*, molti personaggi abbiano dei volti che condividono dei tratti fini euforicamente assiologizzati all'interno del loro contesto culturale di produzione che tuttavia fanno sorgere all'interno della comunità delle discussioni sul perché questi personaggi siano "effeminati"<sup>34</sup>.

E, come conseguenza di una stereotipia molto diffusa, diversi testi intenti a distinguersi per i loro contenuti creeranno spesso dei personaggi volti divergenti rispetto alla norma: da Alloy in *Horizon: Zero Dawn* (2017) fino al caso del personaggio protagonista di *Undertale* (2015) a cui non è facile attribuire nemmeno una sessualità. L'importanza di questa funzione rappresentativa e intertestuale è anche legata alla relativamente comune mancanza di un profilo psicologico complesso dei personaggi come accade nella letteratura ed anche nel cinema. Da questo punto di vista la differenza fra testo e paratesto non si dà quasi più, in entrambi i casi i personaggi di *Contra*, senza nome e senza un passato, non sono altro che degli evidenti cloni di un Rambo generico. In definitiva, è dunque possibile rintracciare delle serie di volti che seguono delle logiche rappresentative e valoriali esattamente come in altre forme del visivo.

Tuttavia quanto vi è di più interessante è il fatto che un certo ruolo attanziale e attoriale di una data narrazione possa essere ricoperto da un molteplici volti. Riprendendo un testo di cui si è già occupato Umberto Eco (2015, p. 177), ci è infatti difficile immaginare tanto un James Bond con gli stessi baffi di Super Mario quanto una *bondgirl* di "Goldfinger" (1964) che non sia bionda (elemento cromatico portante del film) ed il cui volto non richiami il volto della salute. Le narrazioni digitali tuttavia si caratterizzano spesso per la scelta che offrono ai loro giocatori di determinare indirettamente e direttamente i volti che saranno centrali nel testo. Questo accade indirettamente nei videogiochi in cui il giocatore può scegliere i compagni con cui condividere l'avventura durante i momenti del gameplay, come in *Suikoden* (1995) in cui sei giocatori vengono aggiornati sullo schermo per comporre la propria squadra sulla base di novanta disponibili<sup>35</sup>. E il discorso si estende ovviamente a tutti quei giochi in cui

34. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/932981-final-fantasy-xv/74942396> ; <https://www.neoseeker.com/forums/4605/t851327-every-ff-male-looks-really-feminine/>

35. Va precisato che la scelta dei sei non è mai definitiva, il giocatore può alternarli e la scoperta dei 108 personaggi è progressiva. Non di meno alcuni personaggi verranno di fatto messi da inevitabilmente messi da parte mentre altri verranno preferiti: <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/198844-suikoden-ii/71277864>

è possibile scegliere il proprio o la propria partner, come in *Mass Effect 2* (2010) in cui il volto dell'amata/o potrà essere tanto quello di una creatura aliena mascherata quanto di uno stereotipico essere umano<sup>36</sup>.

Ma ciò accade anche direttamente nel momento in cui il giocatore può influenzare il volto del personaggio principale che, tipicamente, interpreta. È infatti possibile distinguere cinque principali tipologie di volti del Soggetto (nella sua accezione semiotica) nei testi digitali che sono trasversali ai generi e, parzialmente, anche alle diverse epoche:

1. Volto assente o celato, dunque non rappresentato (*Myst*, 1993; *Halo: Combat Evolved*; 2001; *Command and Conquer Red Alert 2*, 2000);
2. Volto prestabilito, non modificabile e non equivocabile (*Super Mario Bros*, 1985; *Final Fantasy X*, 2001; *Wolfenstein: Youngblood*, 2019);
3. Volto alterato, i cui tratti principali sono sempre ben riconoscibili e stabili ma di cui è possibile modificare certi aspetti come il taglio di capelli (*GTA: San Andreas*, 2004; *Mad Max*, 2015; *Tekken 6*, 2007);
4. Volto selezionato, qui una molteplicità di volti prestabiliti sono offerti al giocatore che può scegliere quello che desidera e a volte modificarli come nel punto 3 (*Baldur's Gate 2*, 2000; *WWE Smackdown! Here Comes the Pain*, 2003; *XCom 2*, 2016);
5. Volto creato, che rispetto al punto 4 offre la possibilità di modificare in maniera discreta i tratti del volto: carnosità delle labbra, tipo di naso, larghezza della mandibola, forma degli occhi e distanza fra di essi, proporzione della fronte e molto altro ancora. Questi elementi possono comparire sia come tipi prefatti (naso 1, naso 2, etc.) che come elementi modificabili tramite variabili matematiche permettendo dunque una discrezione ancora maggiore (*Monster Hunter: World*, 2016; *The Sims 2*, 2004; *UFC 4*, 2020).

Nel primo caso il giocatore è ignaro del proprio volto, il che è interessante per la funzione identitaria ma non per quella rappresentativo-enciclopedica. Del secondo caso abbiamo già discusso all'inizio del nostro paragrafo, mentre il terzo quarto e quinto caso rappresentano benissimo come i giochi digitali introducono una instabilità rappresentativa. Bisogna però a questo punto porsi una domanda: queste possibilità di modifica

36. <https://www.thegamer.com/mass-effect-best-worst-romance/>



possono davvero cambiare il senso del testo? Il volto può, all'interno di una narrazione, avere una tale funzione? Due tipi di risposte esistono per questo stesso interrogativo.

La prima è che la possibilità di modificare un volto, anche nel quarto e quinto caso, non basta di per sé a creare effettivamente una differenza. Riprendendo un titolo del nostro corpus come *Here Comes The Pain* possiamo notare per esempio come l'editor ci offra almeno dieci diverse facce (*face 1, face 2, etc.*) che in realtà sono quasi identiche. Inoltre, aggiungendo al nostro corpus il MMORPG *Tera* (2011) notiamo come queste possibilità per quanto molteplici seguano delle rigide isotopie semantiche. Guardando invece a *Second Life* (2003), un gioco basato su avere una seconda vita in un mondo altro, possiamo vedere come sia possibile acquistare dei tratti facciali (i capelli, gli occhi, il trucco e il colore della pelle) che appartengono a delle celebrità del mondo "reale" come Rihanna<sup>37</sup>. Ecco dunque che il volto della celebrità di cui parlava anche Belting plasma anche quello degli avatar e che la possibilità di modifica del volto, anziché aprire le possibilità di significazione del volto ed ampliarne i modelli, si riduce a replicarne i tipi già culturalmente valorizzati. Più in generale, una indagine in negativo ci permette di vedere che la creazione del volto non è quasi mai assoluta ma presenta sempre delle assenze, delle non-possibilità. Così creare o modificare un volto può offrire tanto centinaia di manifestazioni diverse che non fanno veramente differenza quanto pochissime variazioni che aprono invece a molteplici possibilità interpretative. La seconda risposta è che il volto possiede effettivamente questa possibilità all'interno di testi che interpellano delle sceneggiature e più in generale all'interno di tradizioni narrative in cui il volto ha quel determinato ruolo valoriale. L'esempio più interessante è forse quello della pratica degli *ugly Shepard*<sup>38</sup> in *Mass Effect 2 e 3* (2010 e 2012). Il gioco ci presenta infatti un protagonista che nel suo volto maschile di default richiama uno stereotipico soldato, e sempre secondo lo stereotipo questo soldato destinato a salvare il mondo sarà ammirato per le sue qualità e molti personaggi si innamoreranno di lui (sarà il giocatore a decidere il o la propria partner). Sfruttando le no-

37. <https://marketplace.secondlife.com/p/Yohar-Rihanna-Complete-LOOK/4608099?page=2>

38. Ricerca di "Ugly Shepard" sulla barra di ricerca principale : [https://www.youtube.com/results?search\\_query=ugly+shepard](https://www.youtube.com/results?search_query=ugly+shepard); [https://www.reddit.com/r/masseffect/comment/s/1hos57/pics\\_of\\_your\\_ugliest\\_shepard/](https://www.reddit.com/r/masseffect/comment/s/1hos57/pics_of_your_ugliest_shepard/)

tevoli possibilità di costruzione del volto, i giocatori si sono così divertiti a dare a questo protagonista un volto orribile in modo da rovesciare le classiche sceneggiature intertestuali. Al contrario, in un genere come il picchiaduro la creazione del volto, pur potendone comunque ricollegare i tratti ad una rappresentazione delle idee e dei valori dietro, difficilmente potrà avere questa stessa funzione ed efficacia. Ancora, in *Mad Max* (2015) un giocatore potrà preferire una barba lunghissima a una corta, richiamandosi a certi stereotipi (es: una barba alla Karl Marx) e/o in opposizione al volto cinematografico (si veda l'adattamento del 2015), ma questo cambio pertiene più al livello dell'interpretazione che non a quello testuale dove il gioco è pensato per accogliere tutte le scelte del giocatore (es: quella barba è perfettamente coerente con protagonista *stranded* nel deserto). Non di meno, rimane il fatto che attraverso l'instabilità del volto il testo ha virtualmente la possibilità di manifestare (anche a fini comici come accade tipicamente nei video dello youtuber Yotobi<sup>39</sup>) dei volti che possono perturbare l'interpretazione pacifica del testo andando contro certi assunti come quello della correlazione fra bellezza del volto del protagonista e bontà interiore. La creazione del volto nei giochi digitali permette dunque potenzialmente un gioco narrativo e valoriale. Infine, va notato che, proprio per questa possibilità, se è possibile ricostruire una storia delle idee attraverso le rappresentazioni dei volti nelle diverse forme di espressione della nostra cultura, nel videogioco questo è in parte più difficile dato che il volto poi effettivamente attualizzato nel testo può essere soggetto a delle importanti variabili. In ogni caso, le cinque tipologie da noi esaminate dimostrano che la funzione rappresentativo-enciclopedica del volto nei videogiochi sia assolutamente centrale e abbia una funzione simile a quella che troviamo in altre forme di testualità.

## 5. Volto, identità e soggettività nei giochi digitali

Se il volto videoludico vede la sua funzione espressiva fortemente ridimensionata, e se nella sua potenziale instabilità rappresentativa esso rimanda a una intertestualità che ne spiega i possibili usi ed effetti di senso, la dimensione identitaria è forse quella più stimolante per una riflessione

39. "Storia di un lottatore poco giovane": [https://www.youtube.com/watch?v=\\_xPjb1Jvnao](https://www.youtube.com/watch?v=_xPjb1Jvnao);

semiotica. I volti individuano e creano soggettività sin da subito nella storia dei videogiochi. L'importanza di potersi distinguere e di poter riconoscere l'alterità attraverso il volto all'interno dei mondi digitali è infatti dimostrata da diversi fattori e da diverse testimonianze. Innanzitutto, quasi sin da subito alcuni videogiochi ambiscono a rappresentare i volti di "persone" come attori (Pierce Brosnan/James Bond in *Golden Eye* 007, 1997 e Sylvester Stallone/Rocky in *Rocky Super Action Boxing*, 1983) o sportivi (*Fifa 2020*, 2019) ma anche personaggi di finzione come *E.T.* (1982). Inoltre, possiamo osservare che pur nella loro estrema semplicità i volti dei protagonisti "originali" (Link, Megaman, etc.) sono tipicamente ben identificabili nonostante i pochi bit da cui sono composti. Un discorso che vale non solo per l'avatar del giocatore, ma anche per i suoi antagonisti più importanti (tipicamente il "boss", anche in *R-Type* del 1987). Ma vi sono prove di questa importanza della funzione identitaria anche nelle discussioni online fra giocatori che si lamentano non solo se il tentativo di riproduzione del volto non dà buoni risultati<sup>40</sup> ma anche se un gioco contemporaneo usa dei modelli troppo simili, come nel caso di *The Witcher 3*<sup>41</sup> (2015). Inoltre, possiamo ora capire meglio il senso dei molti tipi di volti simili, infatti il valore di quei diversi tipi *quasi* uguali sta precisamente in un principio di individuazione e non in uno rappresentativo-enciclopedico. D'altra parte che questa funzione sia centrale lo si può dedurre anche dal valore economico che essi rappresentano. Non è un caso che il volto digitale dell'avatar dei giocatori sia a volte venduto separatamente dal gioco come nel caso del dlc *Horizons* di *Elite Dangerous* (2015) e che un giocatore di *Warframe* (2013) possa pagare in valuta reale per poter avere più facce intercambiabili e addirittura per poter aver accesso a più tratti differenziali che gli consentono di apparire come maggiormente unico. Valore economico che diventa anche valore narrativo in tutti quei testi che ne usano il potenziale identitario. Pensiamo a come un giocatore possa essere premiato con la rivelazione di un volto (*Metroid*, 1986; *Halo 4*, 2012), a come possa essere ingannato quando a un solo volto corrispondono molteplici "io" (*Killer 7*, 2005; *Metal Gear Solid V*, 2015), o ancora all'occultamento del

40. <https://realsport101.com/fifa/fifa-20-reddit-star-head-patch-in-game-face-upgrade-pepe-title-update-5-arsenal-ribery-joao-felix-starheads-faces-ps4-xbox-pc/>

41. [https://www.reddit.com/r/witcher/comments/37aasg/question\\_why\\_are\\_faces\\_reused\\_so\\_much/](https://www.reddit.com/r/witcher/comments/37aasg/question_why_are_faces_reused_so_much/) ; <https://steamcommunity.com/app/292030/discussions/0/615085406669706550/>

volto usato per affrontare il tema dell'identità (*Bioshock*, 2007; *The Stanley Parable*, 2011; *Soma*, 2015).

Testimoniano poi della funzione identitaria tutta una serie di pratiche messe in atto dai giocatori e facilmente osservabili: il rivolgere il volto del proprio avatar verso lo spettatore nei video di *gameplay*<sup>42</sup>, lo scatto di selfie<sup>43</sup>, l'importanza di vere superfici riflettenti<sup>44</sup> dovute anche al piacere del rispecchiarsi, e l'autoironia e consapevolezza dei giocatori che spendono grandi quantità di tempo per creare il proprio volto anche quando poi di fatto giocheranno senza vederlo come nei giochi in prima persona o in quelli in terza in cui avranno sempre addosso un elmo<sup>45</sup>. Anche le interpretazioni testuali dei giocatori vanno nella stessa direzione se guardiamo allo "spavento"<sup>46</sup> creato da *glitch*<sup>47</sup> per cui alcuni personaggi (come Alma in *F.E.A.R 2*, 2009) ed oggetti come manichini (in *Skyrim*, 2011) fissano "inspiegabilmente" il volto del giocatore che tende a quel punto attribuire una soggettività indipendente dalla natura informatica di questi oggetti. Una ulteriore prova di questa importanza si può riscontrare nel fenomeno delle *mods*<sup>48</sup>. L'aggiunta di volti e il loro miglioramento è infatti una modifica molto comune e molto apprezzata dalla comunità dei giocatori: si prenda per esempio qui *Baldur's Gate 2* in cui la *mod* con maggiori ritratti è la più scaricata in assoluto<sup>49</sup> e si veda come la keywords "face" sul sito specializzato *Nexusmods.com* offra decine di risultati e testimoni milioni di downloads. Infine va citato il caso di una console come la Nintendo 3DS in cui possedere un proprio volto digitale è addirittura una necessità in quanto richiesto dal sistema stesso delle console (la creazione di un "Mii") fuori da uno specifico contesto narrativo.

Se alla luce di quanto studiato dalla Semiotica del volto queste prime

42. "Duke's Archives Elevator Shortcut Tutorial" (min. 1,54) <https://www.youtube.com/watch?v=5459Lyc7DmE>; "Dark Souls In 1 Hit" <https://www.youtube.com/watch?v=ONapMBuOz2Y>

43. <https://www.usgamer.net/articles/they-did-it-for-the-gram-the-best-selfie-cameras-in-video-games>

44. <https://www.neogaf.com/threads/mirror-reflections-why-do-so-many-games-still-avoid-them.1331983/>

45. <https://www.gamedesigning.org/video-game-memes/> (numero 10); [https://www.reddit.com/r/gaming/comments/219igl/pretty\\_much\\_my\\_experience\\_with\\_skyrims\\_character/](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/219igl/pretty_much_my_experience_with_skyrims_character/); <http://www.quickmeme.com/meme/35aort>

46. "Top 22 Scariest Glitches In Games" <https://www.youtube.com/watch?v=ker8gppRbdM>

47. Errori di programmazione.

48. Ovvero delle modifiche al database e al codice informatico apportate dai giocatori.

49. <https://www.nexusmods.com/baldursgate2ee?tab=popular+%28all+time%29>

osservazioni non ci sorprendono, al tempo stesso esse pongono tre dilemmi importanti.

1. Se le ricerche recenti ci dimostrano come la distintività del volto umano sia non solo conseguenza di processi cognitivi appositi coinvolti nel riconoscimento facciale ma anche un fattore biologico-evolutivo che porta ad una effettiva diversità ( Sheehan and Nachman 2014), in che modo questo può accadere anche nei giochi digitali?
2. Come è possibile conciliare questo effetto di singolarità del volto nei videogiochi in cui la ricorrenza di modelli identici di facce è una caratteristica del medium?
3. Quale senso attribuire a tutti quei casi (come il già citato *Myst*) in cui il giocatore non conosce il proprio volto o in quei casi in cui questo volto cambia sia per le possibilità di personalizzazione che perché controlla molteplici avatar (*Giants: Citizen Kabuto*, 2000)?

Il primo dilemma può essere risolto con due risposte diverse ma complementari. La prima è che sin dai tempi degli 8 bit si è cercato di offrire modelli più distintivi del volto grazie anche alle *artwork* sulle scatole e nei libretti, il che poi si è trasformato nell'uso di *cutsscenes* e *full-motion video*. Emblematico qui il meme di *Final Fantasy 8* (1999) del ragazzo più bello della sala<sup>50</sup>, con un protagonista che sullo schermo viene rappresentato come orrendamente pixelato ma di cui il giocatore conosce bene il "vero" volto grazie alle artwork e a numerosi filmati in alta definizione. Le tecnologie contemporanee come la *motion capture* hanno poi, come abbiamo già visto, ulteriormente permesso questa distinzione del volto. La seconda risposta è invece che, in modo squisitamente semiotico, la significazione del volto, dato che esso è segno, avviene per differenziazione all'interno di un sistema e non in assoluto rispetto a qualunque altro volto. Da cui il fatto che perché questo effetto di senso accada basta che il volto del protagonista sia più distinguibile e raro rispetto agli altri volti dello stesso testo.

Il secondo dilemma può essere affrontato grazie alla distinzione semiotica del Soggetto in quanto unità individuale o in quanto attore collettivo e totalità partitiva (Greimas 1976). Possiedono infatti un volto identico

50. <https://www.polygon.com/2019/8/13/20803977/final-fantasy-8-remaster-youre-the-best-looking-guy-here-meme>

tipicamente quelle categorie di nemici o NPCs tutti accomunabili sotto una unica identità e stessa funzione attanziale e/o attoriale (esempio: le guardie del castello nei primi secondi di gioco<sup>51</sup> in *Final Fantasy*, 1987). In alternativa, il giocatore può anche essere chiamato a controllare gruppi di personaggi che rientrano in questa tipologia (*Patapon* 2007). Il problema del riutilizzo di modelli e delle “stesse facce” si pone dunque soltanto quando esiste una discrepanza fra funzione attanziale realizzata tramite interazione (IL protagonista controllato DAL giocatore) e manifestazione testuale. Il che spiega l'importanza di elementi di personalizzazione del personaggio (fra cui ovviamente anche il volto) in quei titoli multiplayer in cui tutti i giocatori ricoprono una stessa posizione che presuppone una individualità.

Il terzo dilemma apre invece al complesso tema del rapporto fra volto dell'avatar e identità del giocatore. Riformulando le categorie del paragrafo precedente, possiamo infatti distinguere fra quattro tipi di posizioni che accolgono il giocatore: volto assente, volto prestabilito, volto co-enunciato (e cioè modificato secondo diversi gradi di personalizzazione) e volto traslato (in quei giochi che permettono una digitalizzazione del volto del giocatore tramite *facescan*<sup>52</sup> come in *NBA2K2020* (2020) o ancora quando i giochi includono la vera fotografia del giocatore come *FarmVille* del 2009). Fatta eccezione per l'ultima tipologia, a prima vista tutte sembrano porre problemi: nel primo caso uno degli elementi fondamentali dell'identità sembra mancare, nel secondo quello stesso volto è non solo diverso e talvolta molteplice (nei giochi in cui si controllano personaggi diversi) ma anche posseduto da tutti i giocatori di quello stesso gioco, mentre nel terzo viene violata quella caratteristica permanenza del volto, sia con la possibilità di creare più personaggi (come nel caso dei due diversi avatar<sup>53</sup> di Philip Rosedale in *Second Life*) che con quella di poter modificare quei volti anche durante l'arco della “narrazione”. Andando con ordine, ci rendiamo subito conto che la mancata rappresentazione del volto è un falso problema dato che, come abbiamo visto, il volto è anche topologicamente punto da cui si guarda e si è guardati. Questa funzione è perfettamente

51. “NES Longplay [224] Final Fantasy 1” (part 1 of 4): <https://www.youtube.com/watch?v=fTdlzqhSdt8>

52. “HOW TO GET THE BEST FACE SCAN IN NBA 2K20” <https://www.youtube.com/watch?v=QULmthpnU9c>

53. <https://sl.governormarley.com/?p=6187>

svolta dai volti “assenti” che evitano tra l’altro proprio un problema di differenziazione sul piano della manifestazione. Nel secondo caso vale nuovamente il valore oppositivo e interno del gioco che abbiamo già usato per il dilemma precedente, mentre la molteplicità dei volti non pone di per sé problema nella misura in cui la nostra prospettiva semiotica non pone affatto come assunto che vi debba essere necessariamente identificazione psicologica e per altro suppone che la soggettività del giocatore possa agilmente spostarsi da un volto all’altro proprio rispecchiando la natura dinamica e intersoggettiva dell’identità. Infine nel terzo caso il volto assume valore identitario proprio in quanto atto di enunciazione del giocatore. Ma più in generale, e riprendendo gli elementi teorici delineati all’inizio di questo lavoro, questo rapporto, in tutte e quattro le sue tipologie, può essere compreso e spiegato solamente adottando la prospettiva interpretativa prima delineata che richiede una concezione dinamica, trasformativa e intersoggettivo-partecipativa dell’identità. Vi sono infatti sei principali modi in cui il volto videoludico può ricoprire la funzione di un “Io” e svolgere la sua funzione identitaria:

1. In quanto elemento segnico di distinzione interno al testo fondato su un rapporto di opposizione con altri volti.
2. In quanto figura al centro di una narrativa in cui esso ricopre una funzione attanziale (il volto è punto di origine di un agire e di un subire nel mondo).
3. In quanto elemento iconico di somiglianza a un modello che si spiega unicamente grazie al fuori-testo.
4. In quanto elemento identitario che è il risultato di un atto di co-enunciazione (Meneghelli 2007) che lo modifica o lo crea, atto compiuto nel testo ma dal senso esterno ad esso.
5. In quanto soglia deittica, punto di vista e confine topologico di uno sguardo protesico su un mondo virtuale.
6. In quanto posizione vuota di un non-io occupabile dalla soggettività del giocatore e che partecipa della sua identità.

Queste modalità sono utili innanzitutto perché liberano il problema identitario del volto da una mera questione di somiglianza e ci permettono di dare una spiegazione ad alcuni casi altrimenti inspiegabili, come *Gunfight* (1975), dove il volto del giocatore e quello dell’avversario sono

esattamente uguali. Inoltre esse non sono affatto esclusive o tipiche di un certo gioco, ma hanno valore propriamente semiotico nel loro assumere un senso determinato da una data situazione comunicativa e rappresentativa. È nel rapporto col mondo, con l'altro, con la struttura del testo e con la propria intenzionalità e situazione che quel volto assume pienamente la sua identità. Diventa per esempio molto semplice comprendere in che modo nella pratica dei *virtual pet* (dai titoli già citati a *My Talking Tom*, 2013), giochi che si fondano sull'idea di un rapporto fra il giocatore e una creatura virtuale, i *pets* abbiano costantemente gli occhi puntati verso il giocatore che non ha nel gioco nessuna rappresentazione del proprio volto. Infine, esse sono del tutto coerenti rispetto all'impianto teorico da noi introdotto secondo cui: "Il nostro volto cioè è associabile ad un "Io" non solo perché si afferma in opposizione a un "tu" o "egli" ma anche perché può assumere molteplici valori di «non io»" (cfr par. 1). Il volto dell'avatar reca infatti tracce identitarie che sono non soltanto di origini diverse (spesso extra-testuali) ma che, rispetto al volto del giocatore, costituiscono delle estensioni e vi partecipano come *non-io*. In altri termini, il volto del giocatore certo non è quello di Super Mario e nemmeno quello da lui ricreato nel modo più fedele possibile, ma quei volti digitali offrono alla soggettività del giocatore la possibilità semiotica di occupare una posizione vuota e possono così svolgere una funzione identitaria. In chiusura, vorremmo suggerire come questo nei videogiochi sembri essere un *ovvio* nell'accezione semiotica del termine: pensiamo a *Persona 5*, un gioco pensato per il grande pubblico e che non ambisce a grandi riflessioni filosofiche, in cui l'avatar del protagonista si differenzia dagli altri proprio perché ha il "potere" di indossare *infinite maschere*, appunto molteplici *personalità*, che se da un lato gli sono esterne dall'altro possono anche farlo sanguinare nel momento in cui egli e rimuove come nella *cutscene*<sup>54</sup> del primo livello.

## 6. Conclusioni

Analizzando la funzione espressiva del volto abbiamo visto che essa si configura in quattro di tipi di rapporti fra giocatore, avatar, NPC ed altri

54. "Persona 5 - Arsene Persona Awaken Scene!" <https://www.youtube.com/watch?v=O-1QMpXZdW5o>



giocatori. Basandoci su un corpus di diciassette giochi emblematici degli anni ottanta abbiamo osservato una carenza di possibilità e potenzialità espressive del volto che sembra presente come maschera-volto stereotipica e generica delle emozioni più basilari. Carenze che su un successivo corpus di testi dagli anni novanta (individuando in quel decennio un punto di svolta) ad oggi abbiamo riconosciuto essere in parte dovute a limitazioni tecniche passate. Al tempo stesso, guardando sia ai giochi che alle interpretazioni dei giocatori, abbiamo osservato come ancora oggi molti limiti sull'uso e sul potenziale espressivo del volto rimangano tanto nel rapporto coi volti dei NPC che col volto degli avatar di altri giocatori. Ne siamo giunti alla conclusione che un discorso univoco sulla funzione espressiva del volto non sia possibile, ma che si debba invece a guardare a quattro fattori determinanti: qualità dell'espressione nei termini di un grado di complessità configurativa, accesso fenomenico al volto, efficacia del volto come strumento per agire sul mondo, uso del volto come strumento comunicativo e come testo interpretativo non sempre intenzionale. E ne abbiamo concluso che la ridotta funzione espressiva del volto sia dovuta al fatto che mentre sul primo fattore vi è stato un investimento notevole, gli altri tre rimangono ancora molto trascurati e problematici. Queste osservazioni trovano pienamente riscontro con la parte teorica introduttiva sulla funzione espressiva in cui osservavamo l'importanza della dinamicità facciale (esprimibile semioticamente in termini tensivi e narrativi) e come in mancanza di una complessità dinamico-configurativa il volto significhi come grado zero della significazione attraverso il suo potenziale antropologico e culturale. Più in generale, gli ultimi due fattori sono perfettamente in linea con Belting che rende inseparabile il significato espressivo del volto dal suo fare e interagire sociale:

L'attività mimica del volto vivente consiste tanto nel mostrare e rivelare quanto nel celare e ingannare. [...] Nel corso dell'esistenza la mimica trasforma il volto che abbiamo nel volto che facciamo [...] La maschera-volto è invece una maschera artefatta che assegna al volto un'espressione fissa che [...] si sottrae allo scambio sociale con altri volti.

(Belting 2014, p. 30)

Abbiamo in seguito analizzato la funzione simbolico-rappresentativa osservando come qui la stereotipia di molti volti videoludici, che rappre-

senta spesso l'interiorità e l'identità sociale tanto degli NPC che degli avatar del giocatore, permetta invece al volto videoludico di esprimere questo potenziale al pari di altre manifestazioni visive. Abbiamo visto infatti che è possibile ricostruire una storia di certi tipi di personaggi a partire dal modo in cui loro volto viene rappresentati, come nel caso del soldato, e anche come in opposizione a questa storia nascono alcuni volti, come nel caso da noi esposto delle nuove protagoniste femminili portatrici di diversi valori. Abbiamo tuttavia anche messo in luce una certa instabilità simbolico-rappresentativa legata a due possibilità di intervento sul volto (una indiretta e una diretta) caratteristiche di questo medium: la preferenza del giocatore di alcuni volti rispetto ad altri che occupano una stessa posizione attanziale / attoriale (es: l'amata) e dei possibili interventi co-enunciativi sul volto dell'avatar del giocatore. Per affrontare il secondo caso abbiamo delineato cinque modalità di rappresentazione del volto nei giochi digitali: volto assente o celato, volto prestabilito, volto alterato, volto selezionato e volto creato. Fornendo per ognuno tre esempi testuali appartenenti a generi ed epoche diverse, ne abbiamo mostrato la trasversalità. Inoltre attraverso l'esempio degli "ugly Shepard" abbiamo mostrato come all'interno di generi che presentano sceneggiature consolidate gli ultimi tre casi possano effettivamente influire sulle interpretazioni testuali, e abbiamo fornito esempi di come questo venga usato dagli youtuber per divertire il proprio pubblico. Infine abbiamo anche notato come le possibilità di modifica del volto non costituiscono di per sé un criterio per sapere se un giocatore potrà effettivamente giocare col senso del testo in quanto nulla garantisce che quei diversi tipi di volti facciano effettivamente differenza e al contrario abbiamo citato casi di tipi molto simili e di giochi in cui le marche semantiche principali del volto sono rigide. Rispetto all'impianto teorico introdotto abbiamo ancora riconfermato le principali idee al centro de dibattito semiotico: il volto come immagine che crea immagini attraverso serie di testi (dal re al soldato), lo stretto legame fra discorsività sociale ed enunciazione individuale che la reitera (ovvero la modifica del volto adoperata dal giocatore), la possibilità interpretativa del volto come interiorità manifestata e la forte influenza culturale ( di cui il volto diventa un prodotto) che semantizza e valorizza alcuni tratti facciali. Alla luce di tutto questo è possibile inserire il volto videoludico all'interno del discorso di Hans Belting sul volto nella società contemporanea per cui

I volti della società mediale seguono la logica della politica e della pubblicità. I mass media — espressione che è già tutta un programma — producono volti come merci ed armi. C'è qui una segreta interazione tra i *volti celebri*, diffusi in continuo dai media, e i volti anonimi della massa. Il consumo di volti nei media si nutre di volti che nascono già come maschere e sono quindi “prodotti” [...].

(*Ibidem*, p. 218)

Infine abbiamo indagato sulla funzione identitaria del volto dei giochi digitali. Abbiamo ritrovato la dimostrazione del potenziale identitario del volto in diversi fattori trasversalmente osservabili: l'intenzione di riprodurre volti veri e le lamentele dei giocatori quando questi volti non sono abbastanza somiglianti, la produzione di volti distinti e le lamentele dei giocatori per il riutilizzo di modelli simili, il valore economico del volto e la produzione di *mods* da parte dei giocatori per aumentare sia la qualità che la quantità di volti disponibile, l'uso narrativo del volto da parte degli autori e l'uso del volto come “Io” da parte dei giocatori in diverse pratiche (nei video di YouTube, nelle foto, nello specchiarsi, nella “cura” del volto creato), l'effetto di spavento del volto occultato e la creazione di volti simulacrali in contesti non ludici. Alla luce di questo abbiamo allora affrontato quattro punti problematici: il problema di possibilità di differenziazione meno forti rispetto ai volti biologici, il caratteristico riutilizzo di modelli facciali che crea volti uguali, il caso dei volti assenti dallo schermo e la frequente possibilità del volto di cambiare. Rispetto a questi abbiamo delineato alcune risposte relative al senso immanente del volto: l'uso di sezioni testuali a parte e apposite per definire il volto, il valore segnico relazione interno del volto e il concetto di attore collettivo. Tuttavia abbiamo poi da qui aperto a una visione semiotica più ampia e intersoggettiva del volto, non più legata esclusivamente ad un problema di mera somiglianza e distinzione. Il volto videoludico è dunque volto del giocatore anche in funzione dell'atto enunciativo che lo ha generato e del suo valore topologico di punto da cui si guarda. Da qui abbiamo così identificato, coprendo le varie possibilità relazionali che nascono dal volto (volto assente, volto prestabilito, volto co-enunciato e volto traslato), sei diverse modalità semiotiche per cui il volto può esprimere un “Io” e avere un effetto di senso di soggettività: in quanto elemento segnico di distinzione interno al testo fondato su un rapporto di opposizione con altri volti, come elemento della manifestazione al centro di una narrazione, in quanto elemento iconico

di somiglianza spiegabile unicamente grazie al fuori-testo, come atto di co-enunciazione, in quanto soglia e confine di uno sguardo protesico, e infine in quanto posizione vuota di un non-io occupabile dalla soggettività del giocatore e che partecipa della sua identità. Ancora una volta dal punto di vista teorico abbiamo riconfermato i principali assunti rispetto a una concezione semiotica non solo del volto ma soprattutto dell'identità. Specificamente, le sei dimensioni finali del volto sono infatti riconducibili a due di natura immanente (distinzione e attanzialità), due di natura trascendente (somiglianza e atto di enunciazione) e due che costituiscono una vera e propria soglia fra le due (sguardo protesi e soggettività aumentata). Parimenti, abbiamo visto ritornare nel rapporto fra volto e identità tanto quel legame essenziale quanto quel paradosso che spesso torna fra le pagine di Belting. E, rispetto a questa potenzialità del volto come "non-io" che lo storico rintracciava non a caso nelle dichiarazioni di un attore, abbiamo visto come il tipo di coinvolgimento dei giochi digitali, che spingono i giocatori a proiettare un "Io" su volti altri, sembri invece rendere *ovvia* questa possibilità identitaria del volto.

Ciò di cui non abbiamo discusso, ma che ci pare sia emerso chiaramente, è invece come i meccanismi semiotici propri di ogni funzione (di relazione fra volti nel contesto sociale, di relazione fra volto ed enciclopedia, di relazione fra volto-sé ed alterità) siano coinvolti tutti insieme in una semiosi che, pare lecito supporre, ha un ruolo rilevante nella nostra interpretazione de mondo (sia esso fisico o digitale). Pensiamo per esempio all'aspetto dinamico-configurativo del volto che è certo determinante sul piano espressivo ma ha anche evidenti conseguenze nel poter rappresentare tipi di volti così come nel differenziarli creando identità. O ancora, pensiamo a come le possibilità di modifica del volto ci abbiano aiutato a far luce sulla funzione simbolico-rappresentativa del volto che è però poi diventata anche una questione identitaria nel momento in cui abbiamo considerato l'atto di enunciazione stesso come espressione di un sé. Senza negarne il costo, solamente attraverso il confronto fra le tre diverse funzioni de volto è stato così possibile vedere questi punti di confine, di contatto e di trasformazione da cui derivano numerosi effetti di senso. Tutti gli usi ed effetti comuni da noi rilevati fra volti biologici e digitali dimostrano per altro bene la natura culturale dell'oggetto "volto" e l'interesse che esso comporta come oggetto di studio delle discipline umanistiche.

Infine, vale la pena notare come la prospettiva semiotica qui usata sia

tanto coerente quanto integrativa con gli studi dei *game studies* sia rispetto alla questione espressiva del volto (Isbister, 2006) e sia rispetto al tema della soggettività esperita tramite un avatar. Per esempio, nel campo della psicanalisi applicata ai videogiochi ritroviamo la stessa necessità di distaccare l'avatar dalla questione della somiglianza fisica:

But the long history of video games also makes clear that there is no perfectly “reflective” avatar, that is, one that resembles the player visually and (in the fashion of a real mirror) seems to gaze back on him or her. If the avatar is a reflection, its correspondence to embodied reality consists of mapping not of appearance but of control.

(Rehak 2003, p. 107)

Tuttavia, per evidenti motivi di spazio e poiché si tratta di un tema vicino ma non identico al nostro, ci riferiremo qui in chiusura ad un unico recente lavoro di Daniel Vella, un lavoro che esamina molta letteratura sul tema della soggettività nel videoludico e scritto da un autore che è una figura di riferimento riguardo questo argomento. Nel suo “Who Am ‘I’ in the Game?”: A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity” (2016) l'autore nota infatti come inizialmente nei *game studies* la questione di un “Io” sia stata rilegata ad un punto di vista e punto di azione (p.2) per poi evolversi nella più complessa questione di «*who the player is, what the player can do, what the player is asked to do and what the player feels* (2014, 113-4)» (p. 2). Per rispondere a questa complessità nel 2015 Vella stesso aveva proposto la nozione di posizione del soggetto ludico come «*experiential Gestalt resulting from the aggregation of a set of formal mechanisms structuring the player’s engagement with the gameworld*» (p. 3) che doveva essere completata dalla nozione di soggetto ludico inteso come

the ‘I’ to whom the player ascribes experiences of the gameworld and actions within the gameworld. It emerges, in the course of play, as a subjective identity the player experiences as ‘herself’, in the first-person – albeit, crucially, as a ‘self’ that is distinct from her own identity as a playing individual outside the gameworld, and that is in large part determined by the game itself through its structuring of the ludic subject-position.

(*Ibidem*, p. 3)

Soggetto che egli distingue in *embodied* e trascendente per rispecchiare sia i giochi con avatar (rappresentati o assenti come nei giochi in prima persona) che i giochi senza. Analizzando il primo tipo, che è quello che più ci interessa, troviamo molteplici punti di contatto rispetto alle nostre affermazioni.

Innanzitutto egli parla di un «*spatial standpoint within the gameworld* — an *origo* or point of origin to which deictic terms like ‘here’, ‘there’, ‘ahead’ or ‘to the left’ relate» (Leirfall 2013, p. 4), il che è evidentemente collegato con la possibilità del volto come punto e soglia topologica che abbiamo rilevato. Inoltre, questo soggetto viene definito anche in relazione alle sue possibilità di azione del mondo rispetto a un suo obiettivo, il che nuovamente rientra benissimo nella nostra concezione del volto figura di ancoraggio attanziale, e specialmente se pensiamo al ruolo fondamentale delle modalità semiotiche incentrate proprio sul potere e dovere nel compiere un certo programma narrativo. Caratteristica di questa forma di soggettività è poi per Vella anche una dimensione propriamente *embodied* che incontra felicemente la concezione protesica di cui abbiamo parlato. Infine, la riflessione dell’autore prosegue poi nel delineare varie tipologie di questo *embodiment* relative al numero e tipo di avatar controllati, distinzione parzialmente riconducibile con la nostra distinzione fra le soggettività semiotiche intese a volte anche come attori collettivi. In definitiva, ci fa piacere notare come non solo il nostro approccio semiotico incontri le principali affermazioni sulla soggettività nel campo dei game studies, ma come esso possa completarlo. Vella infatti, attraverso una prospettiva principalmente fenomenologica, in questo importante lavoro non fa alcun riferimento al volto come oggetto particolare e tanto meno prende in considerazione come la soggettività possa passare attraverso le sue funzioni fondamentali legate alla menzogna, al riconoscimento (proprio e dell’altro), al rapporto fra sguardi, all’enunciazione di un sé, e alla natura intersoggettiva e culturale dell’identità intesa non solo come “I” fenomenologico ma anche come non-io semiotico. Questa assenza del volto da un lato ci ricorda come il volto non sia una condizione *sine qua non* della soggettività, e permette di far luce su alcuni testi come *Adventure* (1979) o *Thomas Was Alone* (2012) dimostrando che, rispetto alla funzione attanziale, il volto è un oggetto di ancoraggio e proiezione che può essere sostituito anche da un generico corpo. Dall’altro, ci pare che la visione di Vella possa grandemente beneficiare della nostra prospettiva

che permette delle analisi più fini degli effetti di senso voluti dagli autori, delle interpretazioni risultanti e dalle soggettività esperite dai giocatori che certamente non intendono “Io” nello stesso modo quando essi muovono un cubo o quando muovono invece un loro alter-ego dotato di un volto creato da essi stessi e relazionato con altri volti.

Ci sembra dunque di poter affermare che, tanto sulla base del corpus videoludico quanto dei testi che manifestano le interpretazioni dei giocatori, un approccio semiotico basato su queste tre funzioni del volto sia utile e fertile per l’indagine sul volto così come sugli effetti di senso nei giochi digitali. Al tempo stesso conciliante e complementare con altre prospettive disciplinari, speriamo di aver dimostrato l’importanza contemporanea di una specifica Semiotica del volto nell’era digitale (Leone 2018b).

### Riferimenti bibliografici

- ARCAGNI S. (2018) *L’occhio della macchina*, Einaudi, Torino.
- BARTHES R. (2003) *La camera chiara: Nota sulla fotografia* (1980), Einaudi, Torino.
- \_\_\_\_\_. (2001) *L’ovvio e l’ottuso: Saggi critici III* (1982), Einaudi, Torino.
- BELTING H. (2014) *Facce: Una storia del volto*, Carocci, Roma.
- BENJAMIN W. (1998) *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino.
- DANESI M. (2016) *Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet*, Bloomsbury, Londra.
- DELEUZE G. e F. GUATTARI (1980) *Mille Plateaux: Capitalisme et schizophrénie*, Editions de Minuit, Parigi.
- ECO U. (1975) *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.
- \_\_\_\_\_. (2015) *Il superuomo di massa: Retorica e ideologia nel romanzo popolare* (1978), Bompiani, Milano.
- \_\_\_\_\_. (2013) *Lector in Fabula: La cooperazione interpretativa nei testi narrativi* (1979), Bompiani, Milano.
- EKMAN P. (2003) *Unmasking the Face: A Guide to Recognizing Emotions from Facial Clues*, Malor Books, San Jose, CA.
- GREIMAS A.J. (1976) *Sémiotique et sciences sociales*, Seuil, Parigi.
- ISBISTER K. (2006) *Better Game Characters by Design. A Psychological Approach*, Morgan Kaufman Publishers, San Francisco, CA.

- JUUL J. (2001) *Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives*, “The International Journal of Computer Game Research”, 1, 1: URI: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- LEONE M. (2018a) “Gioco e metodo: Suggerimenti per una semiotica fragile”, in G. Ferraro, R. Finocchi, e A. Lorusso (a cura di), *Il metodo semiotico*, Edizioni Nuova Cultura, Roma, 207-23.
- \_\_\_\_\_. (2018b) *The Semiotics of the Face in the Digital Era*, “Perspectives”, 17: 27-9.
- LEVINAS E. (2004) *Totalità e Infinito: Saggio sull'esteriorità*, Jaca Book, Milano
- MENEGHELLI A. (2007) *Dentro lo schermo: Immersione e interattività nei god games*, Unicopli, Milano.
- PAOLUCCI C. (2010) *Strutturalismo e Interpretazione*, Bompiani, Milano.
- \_\_\_\_\_. (2017) *Prothèses de la subjectivité : L'appareil formel de l'énonciation dans l'audiovisuel*, in M.G. Dondero, A. Beyaert-Geslin, e A. Moutat (a cura di), *Les plis du visuel: Réflexivité et énonciation dans l'image*, Éditions Lambert-Lucas, Limoges, 53-68.
- \_\_\_\_\_. (2020) “Una percezione macchinica: Realtà virtuale e realtà aumentata tra simulacri e protesi dell'enunciazione”, in F. Biggio, V. Dos Santos e G. Giuliana (a cura di), *Meaning-Making in Extended Reality: Senso e virtualità*, Aracne Editrice, Roma, 43-62.
- PIRANDELLO L. (2014) *Uno, nessuno e centomila* (1926), Einaudi, Torino.
- REHAK B. (2003) “Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar”, in M. Wolf e B. Perron ( a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra e New York, NY, 103-28.
- RICOEUR P. (1990) *Soi-même come un autre*, Editions du Seuil, Parigi.
- SCHNEIDER E., Y. WANG e S. YANG (2007) “Exploring the Uncanny Valley with Japanese Video Game Characters” in Baba A., *Proceedings of DiGRA 2007*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.11004.pdf>.
- SHEEHAN M. and M. NACHMAN (2014) *Morphological and Population Genomic Evidence that Human Faces Have Evolved to Signal Individual Identity*, “Nat Commun”, 5: 4800.
- VELLA D. (2016) “Who Am ‘I’ in the Game?”: A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity”, in Dormann C, *Proceedings of the First International Conference of Digra and FDG*, [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_234.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_234.pdf).
- VOLLI U. (2008) *Lezioni di Filosofia della Comunicazione*, Laterza, Roma.



WOLF M. and B. PERRON (2003) "Introduction", in M. WOLF e B. Perron B. (eds), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London & New York  
ZIZEK S. (2016) *Che cos'è l'immaginario*, Il Saggiatore, Milano.

### Videogiochi menzionati

343 Industries, *Halo 4*, Microsoft Game Studios, Xbox 360, 2012.  
989 Studio & Verrant Interactive, *Everquest*, Sony Online Entertainment, Microsoft Windows, 1999.  
2K Boston, *Bioshock*, 2K Games, Windows, 2007.  
Activision, *Pitfall!*, Activision, Atari 2600, 1982.  
Advanced Microcomputer Systems, *Dragon's Lair*, Cinematronics, Arcade, 1983.  
Ambrella, *Hey you, Pikachu!*, Nintendo, Nintendo 64, 1998.  
Amusement Vision, *Super Monkey Ball 2*, Sega, GameCube, 2002.  
Apogee Software, *Duke Nukem*, Apogee Software, MS-DOS, 1991.  
ArenaNet, *Guild Wars 2*, NCSOFT, Windows, 2012.  
Arkane Studios, *Prey*, Bethesda Softworks, Windows, 2017.  
Arkane Studios & Machine Games, *Wolfenstein: Youngblood*, Bethesda Softworks, Windows, 2019.  
Atari Inc., *Adventure*, Atari Inc., Atari 2600, 1980.  
Atari Inc, *E.T. the Extra-Terrestrial*, Atari Inc, Atari 2600, 1982.  
Atari Games, *Gauntlet*, Atari Games, Arcade, 1985.  
Atlus, *Persona 5*, Atlus & Deep Silver, PlayStation 4, 2016.  
Avalanche Studios, *Mad Max*, Warner Bros Interactive Entertainment, PlayStation 4, 2015.  
B.B Studio, *Super Robot Wars V*, Bandai Namco Entertainment, PlayStation 4, 2017.  
Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks, Windows 2011.  
Big Blue Box Studios, *Fable*, Microsoft Game Studios, Xbox, 2004.  
BioWare, *Mass Effect 2*, Electronic Arts, Windows, 2010.  
BioWare, *Mass Effect 3*, Electronic Arts, Windows, 2012.  
BioWare, *Baldur's Gate 2: Shadow of Amn*, by Interplay Entertainment, Windows, 2000.

- Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, Windows, 2004.
- Bluehole Studio, *TERA*, Gameforge, Windows, 2011.
- Broderbund, *Prince of Persia*, Borderbund, Apple II, 1989.
- Bungie, *Halo: Combat Evolved*, Microsoft Game Studios, Xbox, 2001.
- Capcom, *Ghosts 'n Goblins*, Capcom & Taito, 1985.
- Capcom, *Megaman*, Capcom, Nintendo Entertainment System, 1987.
- Capcom Production Studio 4, *Resident Evil 4*, Capcom, GameCube, 2005.
- Capcom, *Street Fighter*, Capcom, Arcade, 1987.
- Capcom, *Monster Hunter: World*, Capcom, PlayStation 4, 2018.
- CD Projekt Red, *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt, PC, 2020.
- CD Projekt Red, *Cyberpunk 2077*, CD Projekt, PC, 2015.
- C. Hecker and J. Cimino, *Spy Party*, Chris Hecker, Windows, 2018.
- Coleco, *Rocky Super Action Boxing*, Coleco, ColecoVision, 1983.
- Cyan, *Myst*, Broderbund, Windows, 1994.
- Digital Extremes, *Warframe*, Digital Extremes, Windows, 2013.
- Doug Smith & Hudson Soft, *Lode Runner*, Broderbund, Apple II, 1983.
- EA Canada, *FIFA 12*, Electronic Sports, PlayStation 3, 2011.
- EA Romani & EA Vancouver, *FIFA20*, EA Sports, PlayStation 4, 2019.
- EA Vancouver, *EA Sports UFC 4*, Electronic Arts, PlayStation 4, 2018.
- Firaxis Games, *XCOM2*, 2K Games, Windows, 2016.
- Frictional Games, *Soma*, Frictional Games, Windows, 2015.
- FromSoftware, *Dark Souls*, Namco Bandai Games, PlayStation 3, 2011.
- Frontier Developments, *Elite Dangerous*, Frontier Developments, Windows, 2014.
- Galactic Café, *The Stanley Parable*, Galactic Café, Windows, 2013.
- Gottlieb, *Q\*bert*, Gottlieb, Arcade, 1982.
- Grasshopper Manufacture, *Killer 7*, Capcom, PlayStation 2, 2005.
- Guerilla Games, *Horizon: Zero Dawn*, Sony Interactive Entertainment, PlayStation 4, 2014.
- id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, 1992.
- id Software, *Doom*, id Software, Windows, 1993.
- Irem, *R-Type*, Nintendo, Arcade, 1987.
- Japan Studio & Pyramid, *Patapon*, Sony Computer Entertainment, PlayStation Portable, 2007.
- Jelly Vision & Vivarium, *Seaman*, Sega, Sega Dreamcast, 1999.
- Konami, *Contra*, Konami, Arcade, 1987.

- Konami, *Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force 3*, Konami, PSP, 2008.
- Konami Computer Entertainment, *Suikoden*, Konami, PlayStation, 1995.
- Konami Productions, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, Konami, PlayStation 4, 2015.
- Kronos Digital Entertainment, *Fear Effect*, Eidos Interactive, PlayStation, 1999.
- Lindenlab, *Second Life*, Lindenlab, Windows, 2003
- Lucasfilm Games, *Habitat*, Quantum Link & Fujitsu, Commodore 64, 1986.
- Maxis Redwood Shores, *The Sims 2*, Electronic Arts, PlayStation 2, 2004.
- Maxis, *The Sims 4*, Electronic Arts, Microsoft Windows, 2014.
- Mike Bithell, *Thomas Was Alone*, Mike Bithell, Windows, 2012.
- Monolith Productions, *F.E.A.R. 2: Project Origin*, Warner Bros Interactive Entertainment, Windows, 2009.
- Namco, *Pac-Man*, Namco & Midway Games, Arcade, 1980.
- Namco, *Tekken 3*, Namco, PlayStation, 1998.
- Namco Bandai Games, *Tekken 6*, Namco Bandai Games, PS3, 2007.
- Ninja Theory, *Enslaved: Odyssey to the West*, Namco Bandai Games, PlayStation 3, 2010.
- Nintendo EAD, *Super Mario Bros*, Nintendo, Nintendo Entertainment System, 1985.
- Nintendo EAD, *Super Mario 64*, Nintendo, Nintendo 64, 1996.
- Nintendo EAD, *The Legend of Zelda*, Nintendo, Nintendo Entertainment System, 1986.
- Nintendo EAD, *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, Nintendo, Game-Cube, 2002.
- Nintendo R&D1, *Donkey Kong*, Nintendo, Arcade, 1981.
- Nintendo R&D1 & Intelligent Systems, *Metroid*, Nintendo, Nintendo Entertainment System, 1987.
- Nintendo R&D3, *Mike Tyson's Punch-Out!!*, Nintendo, NES, 1987.
- Origin Systems, *Ultima Online*, Electronic Arts, Microsoft, 1997.
- Outfit 7, *My Talking Tom*, Outfit 7, Android, 2013.
- Planet Moon Studios, *Giants: Citizen Kabuto*, Interplay Entertainments, Windows, 2000.
- Rare, *GoldenEye 007*, Nintendo, Nintendo 64, 1997.
- Remedy Entertainment, *Max Payne*, Gathering of Developers, Microsoft Windows, 2001.

- Rockstar North, *Gran Theft Auto: San Andrea*, Rockstar Games, PlayStation 2, 2004.
- Sega, *Out Run*, Sega, Arcade, 1986.
- Square, *Final Fantasy*, Square, NES, 1987.
- Sonic Team, *Sonic the Hedgehog*, Sega, Sega Genesis, 1991.
- Squaresoft, *Final Fantasy VI*, Square, SNES, 1994.
- Squaresoft, *Final Fantasy VIII*, Square & Sony Computer Entertainment, PlayStation, 1999.
- Squaresoft, *Final Fantasy IX*, Square, PlayStation, 2000.
- Squaresoft, *Final Fantasy X*, Square & Sony Computer Entertainment, PlayStation 2, 2001.
- Taito, *Gun Fight*, Taito & Midway, Arcade, 1975.
- Taito, *Bubble Bobble*, Taito, Arcade, 1986.
- Teambondi, *L.A Noire*, Rockstar Games, PlayStation 3, 2011.
- Technos Japan, *Double Dragon*, Taito, Arcade, 1987.
- Toby Fox, *Undertale*, Toby Fox, Windows, 2015.
- Visual Concepts, *NBA2K2020*, 2K Sports, PlayStation 4, 2019.
- Westwood Pacific, *Command and Conquer: Red Alert 2*, EA Games, Windows, 2000.
- Yukes, *WWE Smackdown! Here Comes the Pain*, THQ, PlayStation 2, 2003.
- Ys Net, *Shenmue III*, Deep Silver, Microsoft Windows, 2019.
- Zynga, *FarmVille*, Zynga, Browser, 2009.

## Sitografia

[www.buzzfeednews.com](http://www.buzzfeednews.com)  
[www.gamedesigning.org](http://www.gamedesigning.org)  
[www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com)  
[www.gamespite.net](http://www.gamespite.net)  
[www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)  
[www.gamesradar.com](http://www.gamesradar.com)  
[www.giantbomb.com](http://www.giantbomb.com)  
[www.goombastomp.com](http://www.goombastomp.com)  
[www.knowyourmeme.com](http://www.knowyourmeme.com)  
[www.kotaku.com](http://www.kotaku.com)  
[www.mmo-champion.com](http://www.mmo-champion.com)

[www.neogaf.com](http://www.neogaf.com)

[www.neoseeker.com](http://www.neoseeker.com)

[www.nexusmods.com](http://www.nexusmods.com)

[www.pcgamer.com](http://www.pcgamer.com)

[www.polygon.com](http://www.polygon.com)

[www.quickmeme.com](http://www.quickmeme.com)

<https://realsport101.com>

[www.reddit.com](http://www.reddit.com)

[www.steamcommunity.com](http://www.steamcommunity.com)

[www.stylestallife.com](http://www.stylestallife.com)

[www.thegamer.com](http://www.thegamer.com)

[www.treccani.it](http://www.treccani.it)

[www.usgamer.net](http://www.usgamer.net)

[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

<https://www.youtube.com/channel/UCNvzD7Z-g64bPXxGzaQaa4g>  
(Game Ranx)

<https://www.youtube.com/watch?v=o-OWxQBZjqM&list=PL8JRxy-t5IapuaRPMCozq6esmfcwskjxI8> (“Incontri sul Senso” 2017-2018: “Semiotica del Volto”, a cura di Massimo Leone, Università di Torino)

# Poética del avatar: Realidad e ilusión en la cultura digital

LORENA ROJAS PARMA y HUMBERTO VALDIVIESO\*<sup>1</sup>

ENGLISH ABSTRACT: *Poetics of the Avatar: Reality and Illusion in Digital Culture*

ABSTRACT: The expansion of the notion of “avatar” in contemporary culture has generated dilemmas that distort the distance between reality and illusion as it was known until the beginning of the 21st century. This problem extends from the recent postulates of science and technology to semiotic and philosophical studies. In itself, it involves questions about what is represented, representation, perception, the being that represents, and experience. The discussion given in this article is an approximation, in the context of these dilemmas, to experience as evidence of what is true in a doubly illusory environment: virtual reality.

KEYWORDS: Avatar; Representation; Reality; Illusion; Truth

## 1. Introduction

Los signos no son distintos a la realidad. Semejante afirmación conduce a una pregunta obvia pero necesaria: ¿qué entendemos por realidad? Y ella a infinidad de senderos trazados en un ámbito donde no hay un destino específico. Sin embargo, cada uno de ellos es válido en sí. No existe una respuesta definitiva en las humanidades, ni siquiera hallaremos alguna sa-

\* Universidad Católica Andrés Bello.

1. La disertación filosófica fue escrita por Lorena Rojas Parma. La disertación semiótica por Humberto Valdivieso. Sin embargo, están imbricadas de tal forma que no es posible discernir el trabajo de los autores en bloques delimitados con exactitud. Se trata de un texto que responde a un trabajo de investigación integral.

tisfactoria. Tampoco la hay en las ciencias. Todas son provisionales y en su momento fueron necesarias. Están vinculadas a un archivo de modelos, a un juego de códigos y signos que caducaron en algún momento. Y si bien la historia de las ideas se esfuerza por ordenarlos de manera sistemática, en las artes y la literatura cada uno responde desde el olvido; igual que Abel lo hizo frente a Caín en el cuento de Borges: “¿Tú me has matado o yo te he matado? Ya no recuerdo; aquí estamos juntos como antes” (1974, p. 1013).

La realidad, sujeta a los límites de la percepción, se encuentra vinculada a la idea del “origen”. El inicio del universo, de un dogma o de la vida es apreciado como un fundamento o una ley que abre toda la existencia. La necesidad de pensarlo y representarlo, en las ciencias y las humanidades, ha generado infinidad de modelos. Del Génesis al *Big Bang*, los seres humanos han tenido la disposición de establecer la imagen del cosmos en un patrón eficaz: una idea y una forma adecuada. Es decir, nuestra especie necesita diseñar representaciones consistentes y enunciables de lo real. Semejantes modelos, si nos asomamos a ellos desde Charles Sanders Peirce (1986), podemos entenderlos como legisignos: signos convencionales que tienen carácter de ley. Entonces, los modos creación y las formas de la realidad son tipos generales, cuyas réplicas aparecen en los diversos discursos de las culturas<sup>2</sup>.

En las religiones los legisignos son un *leitmotiv*. La ciencia no escapa de ellos. Stephen Hawking y Leonard Mlodinow (2010) afirman que para la física moderna «nuestros cerebros interpretan los datos de los órganos sensoriales elaborando un modelo del mundo. Cuando el modelo explica satisfactoriamente los acontecimientos tendemos a atribuirles [...] la calidad de realidad o verdad absoluta». A esto se le llama realismo dependiente del modelo y es eficiente porque no importa qué tan verdadero sea mientras coincida con las observaciones. No obstante, estos físicos aclaran que si modelos distintos predicen sin fallas acontecimientos iguales todos son ciertos.

2. Peirce (2001) para quien “la mente del hombre está fuertemente adaptada a la comprensión del mundo”, con respecto al modelo observado, entiende que “la única presunción científica es que las partes desconocidas del espacio y el tiempo están, como las partes conocidas, ocupadas; que, como vemos ciclos de la vida y la muerte en todo su desarrollo que podemos rastrear hasta el final, lo mismo se sostiene bien respecto de sistemas solares; que, como hay enormes distancias entre los diferentes planetas de nuestro sistema solar, en relación a sus diámetros, y hay distancias todavía más enormes entre nuestro sistema en relación a su diámetro y otros sistemas, puede así suponerse que existen otras agrupaciones galácticas tan remotas de los nuestros como para no ser reconocidos con certeza como tales”.

La vida del *homo sapiens* está vinculada a los patrones que él considera apropiados para hablar sobre lo conocido y lo desconocido. La verdad sería la consecuente aceptación de cada uno de ellos, es el modelo impuesto o seleccionado gracias a su utilidad. En la ciencia lo sustenta un método, en las religiones la fe. Inmerso en él, el ser humano habita seguro dentro de límites comprensibles: está orientado. Un marco, una matriz o un mapa garantizan coordenadas, consistencia y continuidad. Calcular la edad del universo tras el *Big Bang* en 13.82 millardos de años, un mandala tibetano o la ciudad sagrada de Teotihuacan son ejemplo de ello. La realidad depende de dimensiones cognoscibles, experiencias consistentes y representaciones simbólicas. Lo desconocido también obedece a ello por oposición, intuición o rechazo.

La realidad vinculada a la idea del origen es un imaginario poderoso. Sin embargo, no ha podido excluir estas preguntas: ¿y si nunca existió un principio del universo? ¿Y si el inicio de la existencia es un espejismo en los límites del entendimiento humano? ¿Y si el diseño que sustenta nuestras certezas colapsa a tal punto que llega a hundirse en la fantasía? Los científicos Ahmed Farag Ali de la Universidad de Benha en Egipto y Saurya Das de la Universidad de Lethbridge en Canadá publicaron un artículo llamado *Cosmology From Quantum Potential* (2015). Ahí sugieren que es posible deshacerse de la singularidad del *Big Bang* y predecir una edad infinita del universo. De ser así, no hay un tiempo o un espacio anterior al cosmos y no existe un final.

El profesor Donald Hoffman de Universidad de California en Irvine (2019), encuentra que la realidad percibida por los sentidos es producto de la evolución. Ella ha formado los iconos a través de los cuales lidiamos con el mundo. Más allá de ellos se halla velada la realidad objetiva. La percepción no sería un medio de contacto con lo real sino una interfaz tridimensional donde organizamos lo necesario para vivir. La evolución le dio forma a lo percibido por los sentidos para asegurar la permanencia de la especie y esas formas son el mundo conocido, aparente. En su *The Case Against Reality*, el espacio-tiempo es un formato de datos que nos sirve para vivir. Ahí, los seres humanos son avatares de conciencias ocultas tras un icono de tres dimensiones llamado rostro. La existencia percibida es la interfaz tridimensional que esconde la realidad objetiva. ¿Por qué se está de acuerdo con esta ilusión? El universo funciona a modo de una inmensa red social donde el infinito conglomerado de conciencias tras los avatares



está integrado: «Perhaps the universe itself is a massive social network of conscious agents that experience, decide, and act. If so, consciousness does not arise from matter [...]. Instead, matter and spacetime arise from consciousness—as a perceptual interface». Hoffman (2019, p. 15).

La realidad objetiva es un misterio. Existen las teorías científicas y los mitos para aproximarse a ella. Ambos generan modelos. Las ciencias desde la exactitud matemática y las ideologías desde lo textual. Con todo, frente al enigma de la existencia, los signos actúan como formas propicias para lidiar con lo inconmensurable. Y, de este modo, elaboran los argumentos y las estructuras que habitamos desde la percepción: datos. Decir que los signos no son distintos a la realidad es reafirmar la necesidad humana de habitar una imagen del espacio y el tiempo, y suponer que esto es lo real: las formas, colores, texturas, sabores, dimensiones y olores de la vida. Si continuamos el hilo de la idea propuesta por Hoffman podemos inferir que el *homo sapiens* comprime la realidad objetiva en el formato tridimensional dado por los algoritmos de la evolución. Y el *homo digital* interpreta esa realidad con los algoritmos que ha diseñado para los dispositivos tecnológicos. Los signos generados por el avatar *homo sapiens* sirven para estandarizar el campo simbólico de la supervivencia, ese que la percepción diseñada por la evolución le ofrece: «We see objects in three dimensions not because we reconstruct objective reality, but because this is the format of a compression algorithm that evolution happened to build into us» (Hoffman 2019, p. 177). Los signos digitales del avatar virtual tienen por referente ese campo simbólico, esa ilusión.

Esta perspectiva suscita un dilema con respecto a la relación representación-referente. Con Peirce entendemos que el signo presupone algún conocimiento del objeto y por ello puede decirnos algo adicional sobre él. Si estamos en una interfaz diseñada por un proceso que nos mueve a la supervivencia y ahí la totalidad de la percepción es ilusoria, y esa ilusión es aquella de la cual un signo supone un conocimiento, todo lo ampliado por el signo es a la vez verdadero y ficticio. Es verdadero porque el signo representa e interpreta esa interfaz que habitamos como la verdad. Es ilusorio porque la realidad objetiva no forma parte del objeto representado.

No conduciremos este escrito a disertaciones sobre la *realidad objetiva*. Lo que está detrás de la ilusión es un tema complejo, aún en ciernes dentro del discurso científico. Tampoco disertaremos sobre la relación entre la evolución, el deseo de supervivencia y la matriz de la realidad

aparente. Asumiremos la realidad objetiva como algo que está ahí y nos permite preguntarnos sobre los problemas semióticos y filosóficos del avatar humano fuera de ella. Es decir, en el contexto de la ilusión. Ahí, los conflictos que nos ocupan son entre lo ilusorio y lo verdadero, pues ellos exponen los enigmas contemporáneos de la imbricación entre formas físicas y *bytes*. La cultura digital actualmente debe pensarse como un campo de interacciones entre fragmentos de signos análogos y digitales. El avatar humano — como lo entiende Hoffman (2019) — y el avatar digital no son distintos, forman parte del diálogo análogo-digital de la vida contemporánea. Semejante relación — *hibridación* — es inherente a lo que conocemos como “post-digital” o “post-internet”. Lo digital y las redes son inseparables de los objetos materiales, esta es una condición del mundo y la cultura actual. También, el manantial de una “nueva estética”, tal como la entienden James Bridle (2012) y Christiane Paul (2016). Estética en las cuales nosotros encontramos intuiciones filosóficas ya presentes en la antigüedad.

## 2. Ilusión y verdad

Si nuestras experiencias conforman una interfaz ilusoria distinta de la realidad, podemos preguntarnos, entonces, ¿qué nos distingue del fantasma o el espejismo? Así, ¿qué podría revelarnos “verdaderos” frente a cualquier otra expresión del mundo, como lo digital? Desde la perspectiva de Hoffman (2019), hemos visto, nos movemos en el mundo de la ilusión, con percepciones y experiencias necesarias para vivir — para sobrevivir —, forjadas a través de los largos y complejos caminos de la evolución. A partir de esta existencia ilusoria que descubrimos, nos vemos interpelados a explorar, a tratar de conocer, con todas nuestras fuerzas racionales, la naturaleza de lo real. Sin embargo, por los límites de nuestra percepción, de nuestra sensibilidad, la realidad nos resulta esquiva, difícil, incognoscible, pues desde la experiencia solo podemos dar cuenta de “ilusiones”. Por tanto, como los célebres encadenados de la caverna platónica, solo vemos sombras. Y esas sombras constituyen, por supuesto, todas las verdades del mundo. Bien dice Sócrates que esos extraños prisioneros son “como nosotros”, *República*, (515a).

Que vivimos en la ilusión es una intuición muy antigua. Desde esa

mirada, las relaciones con el mundo han sido mediadas por una sospecha de irrealidad sobre la experiencia, que se acompaña de una realidad desconocida a la que solo tendremos acceso, en el mejor de los casos, mediante un riguroso estudio fundamentalmente racional. Esto nos recuerda el tono profundo de la misteriosa diosa de Parménides, cuando nos advertía, en la aurora de la filosofía, que nuestro mundo de experiencias era solo “nombres” (V 35), sin realidad ninguna. Y que nosotros caminamos entorpecidos, como si tuviésemos dos cabezas, extraviados entre percepciones y opiniones que creen que lo que *es* y lo que *no es* resultan lo mismo y no lo mismo (V 5). El mundo de la experiencia y la realidad son irreconciliablemente distintos. Por tanto, los testimonios de la sensibilidad, nuestras experiencias en este mundo, son ajenas a lo que *es*. Y somos advertidos de no dejarnos persuadir por el hábito y el hechizo de nuestros sentidos, y de solo atender a los argumentos. Acaso el hallazgo de Parménides impregne, desde siempre, la intuición de la irrealidad de la experiencia sensible. Enfrentar la evidencia de la *aisthesis*, de la percepción y su verdad, ha sido desde los orígenes del pensamiento un esfuerzo importante. Pero la evidencia racional muestra, como hemos visto, que las *aistheseis* no son más que sombras, nombres convenidos, iconos, ilusiones. Hoy escuchamos decir a la ciencia, con estos “aires de familia” de la antigüedad, que nuestro cuerpo es ilusorio y un portal hacia lo real — la conciencia —, que los testimonios sensibles son solo ilusiones, y que la realidad no es como la percibimos. Lo que nos plantea, sin duda, viejos problemas sobre la existencia, y nos descubre en la vida efímera de la ilusión. Esto lleva consigo, entre otras cosas, la conocida implicación de que *no somos* nuestro cuerpo. Sus percepciones, eficaces para la vida, útiles para la permanencia biológica en el mundo, solo pueden ofrecernos ilusiones. Pero el cuerpo, como todos los iconos que existen, son señales que apuntan hacia el mundo vivo que, desde la perspectiva de Hoffman, *es* conciencia. *Detrás* del cuerpo, del rostro, de todo lo que percibimos, habita la conciencia. La realidad reposa detrás de los fenómenos.

“Llegar a ser y perecer”, dice Parménides, “cambiar de lugar”, no constituyen realidad. En efecto, el cambio, la muerte, el devenir, son los movimientos del mundo de la experiencia, los síntomas de su condición efímera y su irrealidad. Lo percibido y quienes lo percibimos, se diluyen en nombres convenidos o espejismos. Este hallazgo de ilusiones, que hoy nos llega de la mano fuerte de la ciencia, nos recuerda un hermoso verso

dirigido al Buda, que escribe Nāgārjuna: *Tú, oh inteligente, has mostrado que las formas [del mundo] carecen de ser propio, similares a la espuma, a una burbuja, a una ilusión mágica, a las nubes, a un espejismo, a la kadalī* Nāgārjuna en Tola (2013, p. 195). Dice Fernando Tola que la *kadalī* es una planta “de tronco formado por capas que nada envuelven. Es usada como un símbolo de inconsistencia” (2013, 195 n. 180). Y es, sin duda, muy revelador de esta condición efímera, de nuestra verdad de burbuja y espejismo. Esa “carencia de ser propio” es lo que abre paso al “llegar a ser y perecer”, a la ilusión de la existencia, a la sombra de la caverna, a lo que *no* es real. Por tanto, nuestro cuerpo, con toda su complejidad, con su rostro expresivo de amor o de pena, es como el tronco de capas que nada envuelve. Pero a diferencia de la filosofía budista, detrás del cuerpo, detrás del despojo ilusorio de las capas, reside la conciencia, habita la realidad.

En este sentido, si percibimos ilusiones, si no somos nuestro cuerpo, como tantas veces nos advirtió Platón, si somos la fugacidad que se vacía de sustancia y permanencia, nuestras experiencias virtuales, como *todas* nuestras experiencias, son igualmente irreales e ilusorias. Nosotros y nuestro mundo virtual somos mundo de la ilusión. Somos empáticos, pues compartimos esa misma “naturaleza” ilusoria con la virtualidad digital. Desde esta perspectiva, en algún punto podríamos ser incluso indistinguibles. O tan distintos como un árbol y un cuerpo humano, como un atardecer y nuestro rostro. Lo que ocurra en este mundo de ilusiones es ilusorio. Y esto nos permite pensar, entonces, en la porosidad, en la flexibilidad, en el complemento que experimentamos con el mundo de la virtualidad digital. Al menos compartimos la verdad efímera y el misterio de lo que se nos esconde. Por ello, nuestros avatares digitales pueden revelarse expresiones de nosotros mismos, una suerte de extensión del corazón que sueña aventuras, relaciones de amor, narraciones de sí mismo que, de otro modo, tal vez nunca podría vivir. De esta manera, y tal vez sea lo que debamos acentuar, pierde sentido hablar de “real” y “virtual”, hacer distinciones entre ellos, pues la realidad constituye algo fuera de nuestro alcance, ajeno a nuestras percepciones. Solo contamos con nuestras experiencias, con lo que efectivamente nos sucede, que es, en cierta forma, virtual. La “ilusión mágica” de Nāgārjuna es el mundo que habitamos, donde amamos y somos felices, o donde el temor y la prisa nos agobian. Y esas mismas emociones las podemos vivir a plenitud, también, en alguna interacción virtual, a través de un avatar que sintamos auténti-

co, y confesar, entonces, que las emociones no discriminan, no analizan, y que todo nuestro corazón se compromete en esas experiencias. Se diluye la posibilidad de sostener la “irrealidad” del avatar, que no sea *realmente* nosotros, o que sus aventuras y experiencias sean “falsas”. Y en este mundo descubierto ilusorio —como en cualquier contexto posible—, como veremos, no podemos desestimar la experiencia como falsa. El cuerpo con el que habitamos el mundo, en última instancia, también es un avatar. Y justamente por eso puede cambiar, aparecer y mostrarse de formas diversas; puede transformarse. Como los avatares virtuales, que suelen vestirse de nuestros sueños. Todo es ilusión. “Yo no soy el cuerpo y el cuerpo no es mío”, dice el *Ashtāvakra Gītā* (2003, p. 22).

Con esos mismos aires que llegan desde el Ganges, viene hasta nosotros la revelación del mundo como *Māyā*. India tiene esta intuición de irrealidad de lo percibido, desde muy antiguo. La podemos hallar en muchos de sus textos sagrados. La vida del *yogi* o el asceta suele apartarse del devenir del mundo, de su ilusión, y concentrarse en la meditación, recogerse en la conciencia, que es lo único real. En efecto, sostiene una conocida fuente clásica: “Esta ilusión no tiene soporte y es, además, contradictoria a todo razonamiento. No pude soportar razón alguna, como la sombra no puede soportar el sol” (Nais III, 66 en Yongindra 2010, p. 50). La ilusión es ilusión, espejismo, fantasma, precisamente *porque no tiene soporte*. Nuestra transitoriedad lo confirma, y también los cálculos matemáticos de la ciencia. Y en este paso por el mundo de la ilusión, nos acompañamos de nuestros avatares biológicos o digitales, que son composición y disolución. Que se extienden, se hacen híbridos, se reconfiguran y se hacen distintos. Transitamos la vida en este cuerpo, siempre abierto a la posibilidad — como nuestros sueños —, y también en nuestros avatares digitales, que expresan los estadios de ese transitar. Podemos pensar, también desde esta perspectiva, en los replanteamientos contemporáneos sobre el biocentrismo, Especialmente a partir del posthumanismo, y el importante cuestionamiento que ha hecho a la dicotomía animado/inanimado (Ferrando, 2019). En este sentido, «*Māyā* es la existencia: el mundo que conocemos y nosotros, contenidos en el entorno en constante crecimiento y disolución, creciendo y disolviéndonos a la vez» (Zimmer 2008, p. 34-5). El mundo de la experiencia, de este sentir con mi cuerpo, del sonreír y mirar erótico, de la tristeza y la melancolía, está “hecho” de *Māyā*. En efecto, «*Māyā* es cualquier ilusión, truco, artificio, engaño... imagen ilusoria, aparición, fantas-

ma, engaño de la vista» (Zimmer 2008, p. 34). Y ese es nuestro mundo. Nuestras percepciones. «No vemos el mundo como es, sino como somos nosotros», leemos en el Talmud.

Tal vez no debamos dejar pasar que *Māyā* también significa “arte”: ella es la fuerza creativa y poética del cosmos, el ímpetu de la belleza, del brillo de lo que existe, y la que hace posible que los dioses vengan hasta nosotros, a través de sus avatares. Si *Māyā* es la existencia, la ilusión, el arte del cosmos, reconozcamos también su abundancia y su belleza. Reconozcamos un cosmos estético. Y en su cambio constante, un acontecimiento, lo que siempre está sucediendo; como nosotros, que también transitamos ese devenir. De ello concluimos que no contamos con una identidad definitiva o inmóvil, sino igualmente cambiante, aconteciendo, al modo de las identidades nómadas de las que habla Rosi Braidotti (2000) y de nuestros cuerpos que siempre pueden ser distintos, que se atraviesan del Eros creativo de *Māyā*. Nuestras expresiones en el mundo, digitales o no –un poco lo mismo–, son expresiones de esa fuerza artística, creativa y poética del deseo. La mirada erótica que ordena el mundo para nosotros, que da sentido a lo percibido (Luri 1998), es esa *Māyā* que nos permite sentir el mundo “como somos nosotros”.

Ahora bien, no sabemos “cómo es” la realidad. Y eso nos impide decir que el mundo de la sensibilidad es copia, imperfección o imitación, como podría hacerlo Platón, pues solo contamos con nuestras percepciones. Sin embargo, la naturaleza ilusoria y efímera del mundo, contrasta con la eternidad de la realidad. Con la ausencia de inicio y de final, que se anuncia desde la ciencia. Y aunque la sensibilidad no alcance la hondura de lo real, las intuiciones que nutren algunas experiencias suelen ser luminosas. Un poco de atención, de temple meditativo, tal vez nos permita alguna proximidad a la naturaleza de las cosas. En una de las historias que compone *Ficciones*, de Jorge Luis Borges, titulada *El sur*, nos encontramos con Juan Dahlmann, un bibliotecario que se dirige a pasar su convalecencia, tras unos días terribles en un sanatorio, en una estancia del sur. Una vez en la estación donde tomará el vagón que lo lleva a su destino, recuerda “bruscamente” un café cercano donde “había un enorme gato que se dejaba acariciar por la gente, como una divinidad desdeñosa”. Decide ir por el café, y “Ahí estaba el gato, dormido... y pensó, mientras alisaba el negro pelaje, que aquel contacto era ilusorio y que estaban como separados por un cristal, porque el hombre vive en el tiempo, en la sucesión, y el mágico

animal, en la actualidad, en la eternidad del instante”. El contacto con todas las cosas del mundo ilusorio es ilusión. Pero la intuición de Dahlmann es la ilusión ante lo que presiente como la eternidad, ante el gato desdeñoso que duerme y no reacciona a la caricia, como si la sensibilidad le fuese extraña. El gato legendario e impasible que vive la eternidad del presente (*instans*), y que, bien nos viene recordar ahora, no se conmovió ante la muerte del Buda. Con todo, la distancia entre la ilusión y la eternidad, la mediación entre ambas, es un cristal. Delicada, transparente, y misteriosa como un cristal. Como el Eros platónico, deviene entre lo visible y lo invisible, entre dos ámbitos que, de alguna manera, eróticamente se rozan y se mantienen en tensión. El cristal multiplica la ilusión, el espejismo, el fantasma; pero al mismo tiempo los contiene como verdades fugaces que no alcanzan la eternidad de la realidad. Nosotros vivimos en el tiempo, la sucesión y el acontecimiento de *Māyā*, pero la realidad se esconde, con la seducción de la posibilidad, tras el cristal. Y para el hombre “dormido”, lo mágico es lo que permanece, y no lo que deviene.

Hablamos, entonces, de ilusiones, apariciones, irrealidad. Pero, al mismo tiempo, de nuestras experiencias en el único mundo que conocemos. De nuestro rostro, nuestras percepciones, del dolor, la pena, el amor, el extrañamiento o el deseo. Y si reconocemos la condición ilusoria del mundo, su tono efímero, también tendremos que reconocer que la ilusión *ocurre*, nos aflige, nos embellece, nos permite la vida, y que, precisamente por eso, es verdadera. Por tanto, si bien la experiencia es ilusoria, efímera o aparente, *ocurre*; como la verdad del amor o la luna creciente. El mundo de la ilusión se acompaña de su verdad de *kadalī*, de burbuja mágica, de espuma. Puede sernos de utilidad aludir a un conocido pasaje del *Sofista* platónico, un momento difícil del argumento, donde el Extranjero replica a Teeteto: “Dices entonces que lo que se parece es algo que no es, si afirmas que no es verdadero. Pero existe” (240b). Eso que “se parece” es la imagen, ha dicho Teeteto, algo semejante a lo verdadero, pero que *no* es verdadero (240a). La conclusión de ello es que la imagen *no* es porque *no es verdadera*, pero *existe*. Peor aún, si decimos que una imagen es realmente (*óntōs*) una imagen — porque no es lo verdadero —, tendremos que concluir que ella sería realmente lo que *no* es (240b). Ante esa conclusión insólita, nosotros no podemos decir que las imágenes del mundo se parecen o no a la realidad. Solo podemos sostener su condición ilusoria. Pero, como señala el *Extranjero*, si le negamos verdad a esas experiencias — a las imágenes,

según ellos discuten —, tendremos que decir que existen *pero* que no son verdaderas. En este sentido, aunque nuestras experiencias habiten el mundo de la ilusión, aunque ellas mismas sean como la espuma, ocurren, existen, son verdaderas. Lo que no podemos sostener, desde el punto de vista de Hoffman, es su realidad. Y ese cuestionamiento a la unión tradicional entre verdad y realidad, que vislumbramos en los pasajes del *Sofista*, se torna revelador para esta perspectiva de ilusiones que habitamos y sentimos. Tendremos que aproximar la *existencia* a la *verdad* y, así, reconocer a la ilusión, con los límites que impone la fugacidad y la falta de soporte, *existencia*. Los meros “nombres” que constituyen nuestro mundo — en contra de la palabra del filósofo — *existen*, como la belleza que produce *Māyā*, o las sombras de los encadenados. Como nuestras experiencias a través de avatares digitales, extensiones de lo que habita en nosotros. La verdad no es siempre, como ha señalado Gadamer (1997), corroboración. Acaso menos en los asuntos de las humanidades y la vida. Con todo, la ilusión también es engaño y magia. Entonces, las preguntas: si todo es ilusión ¿cuándo la experiencia es falsa y cuándo verdadera? ¿Cuándo el cuerpo es ilusión y cuándo verdadero? ¿Cuándo es falso el avatar y verdadero el mundo? La fuerza del deseo, el dolor de Anacreonte atravesado de pasión, que canta todas las pasiones del mundo, son ilusorios y también verdaderos. Es la verdad de la experiencia, que existe, por efímera y ausente que esté de la realidad. Tiene razón Gadamer cuando nos recuerda que “percepción” es “tomar algo como verdadero” Gadamer (*ibidem*, p. 78), y debe serlo, si nuestra capacidad de percibir el mundo como lo percibimos, ha ocurrido gracias a la necesidad de sobrevivir. Lo que sentimos, vemos, olemos, tememos o abrazamos, solo por sobrevivencia, es imperativamente verdadero. Como el desafío del deseo o la belleza.

Hay algo hermoso y poético en poder transformarnos, en tener los poderes de Zeus, como amante prodigioso cuando se hace cisne o lluvia dorada, en nuestros tiempos de mundo digital. En vivir la experiencia inhibida, desconocida, acaso temida, y desplegar la emoción en esas redes que ha tejido el Eros digital. Allí somos nuestra propia versión de Krishna, o la identidad que ahora quiere un rostro para expresarse. Esa es la belleza de la *Māyā* de alma digital.

El pensamiento del corazón, dice Hillman, tiene que ver con la comprensión de las imágenes «como creaciones puras, como creaturas auténticas». Son seres “con los que dormimos, paseamos y charlamos» (2005, p.



18). Eso es, precisamente, lo que hacemos ahora, con nuestros avatares, con el rostro que asoman de nosotros mismos, en el desplazamiento interior que somos, pensar con el corazón.

### 3. La transgresión y el modelo

En el espacio-tiempo de la ilusión — interfaz tridimensional del *homo sapiens* y *Māyā* de alma digital — todo acto de comunicación, y por lo tanto cualquier actividad de los signos, está mediado por el deseo. ¿De quién? — Y esta pregunta nos aproxima a otro dilema — A la vez de la supervivencia evolutiva y sus patrones algorítmicos de estabilidad icónica, y de aquello que produce signos sin reparar si ese patrón es una matriz ilusoria o no. Es decir, de la formación natural de la matriz de la realidad tridimensional dada por la evolución y del juego creativo que propone alternativas a ese patrón evolutivo en el ambiente digital. La conciencia detrás del avatar humano es el sujeto de esas dos formas del deseo. Por lo tanto, ella tiene el doble papel de manifestarse a través de los signos de una realidad simulada por el deseo de supervivencia (evolución) y de hacerlo erotizada por la posibilidad de transgredir la estabilidad de esa ilusión primera, o al menos de producir alternativas a los modelos establecidos de la realidad. En ese doble juego de ilusiones hay algo verdadero: la experiencia de vivir y crear.

Los procesos creativos piden un Eros, desde la antigüedad ha sido así. Entendía Demócrito que “Sin locura nadie puede ser un gran poeta” (*Filósofos presocráticos* 715, 68 B17). Esa fuerza, que él llama “locura”, presupone una disposición hacia lo transgresor, un impulso por alcanzar lo distinto. Poetizar es subvertir. En su sentido más básico constituye un hacer — *poiesis* — que trastorna. La cultura digital, en la contemporaneidad, no es ajena a semejante impulso. Ello ha favorecido la aparición de una poética del rostro y el cuerpo alterados con respecto al modelo dominante. Podemos llamarla “poética del avatar” pues se trata de un vínculo con la propia imagen a modo de “hálito de locura”. Ella es el efecto de un Eros que hace de la representación no una mimesis — y en esto se aleja del mundo antiguo — sino un campo de conflictos. Un ámbito donde cada nueva forma reafirma el ánimo de las experiencias individuales y colectivas por transformarse.

La imagen del sí mismo, en el contexto de esa poética, está en con-

flicto con la interfaz tridimensional dada por la evolución como vimos con Hoffman. Es decir, el avatar *homo sapiens* en la cultura digital no está satisfecho con su imagen percibida en el espejo, el monitor, el papel o el lienzo entre otros. El ser del ambiente digital incorpora los recursos del *homo* electrónico y con ello amplía — subvierte, interpreta — su imagen hacia infinidad de formas.

El signo del sí mismo digital no es un tipo — legisigno — sino una posibilidad mediada por el deseo. La imagen propia para un avatar electrónico — *selfie*, máscara, prótesis, signo gráfico — resulta un esbozo, una ilusión provisional: una afectación, desviación. En sí, una sustitución de su referente: la ilusión evolutiva, la imagen tipo, el modelo biológico, social y político del ser humano. Y, a la vez, es el testimonio de una experiencia poética y por lo tanto verdadera. Este “sí mismo digital” está más bien cercano a la dimensión anafórica como la entiende Julia Kristeva (1981). En este sentido, adopta el aura etimológica que ella señala tenía el griego *anaforikós*: desplegarse a través, un movimiento por doquier en el espacio.

El “hálito de locura” antiguo, en tanto inspiración y entusiasmo divino, no es distinto al hálito de vida producido por el Eros del ambiente digital. Sobre todo si entendemos que esta deidad contemporánea es un impulso de la conciencia hacia experiencias efímeras y estremecimientos constantes. Esto quiere decir, al deseo de cambiar de forma sin límites y conmovirse con ello, y a buscar en la reacción con los otros avatares experiencias también estremecedoras. Ese aliento divino del deseo es un “atravesar más allá” de la imagen tipo. De ahí que el avatar digital — siguiendo las ideas de Kristeva (1981) sobre el gesto —, vincula su imagen con discursos exteriores a la estructura del rostro tipo, del avatar biológico.

Seducir es un requisito indispensable en el intercambio de signos. Las relaciones interpersonales o sociales son también producto de un Eros que desestabiliza, de su juego de ilusiones y experiencias verdaderas. Conectar — seguir, hacerse amigo, ingresar a contactos — implica activar necesidades y desplegar estrategias de asedio. Penetrar con las palabras, las imágenes o la carne es extender maniobras que fueron iniciadas antes del contacto. Un cuerpo erotizado es un espacio invadido. Donde aparece Eros la máquina biológica cede a las maquinaciones donde la posesión ha sido tramada. El contacto físico no es un destino sino el efecto ocasionado por un Eros retórico que dispuso los cuerpos para el placer.

El encuentro virtual del avatar con otro avatar sería la experiencia erótica

tica de dos poéticas y esto ocurre en tres sentidos al menos. Uno en el encuentro erotizado del avatar humano con su avatar virtual: el *selfie*. Otro del avatar humano con su avatar ampliado: el transgénero, el híbrido, el *cyborg* o el holograma. Y uno más, el del avatar electrónico con otros avatares de la red: “me gusta”, “comentar”, “compartir”. El espacio erótico en cada uno de ellos comienza con el asedio, y esto no es otra cosa que el deseo de cambiar, de abrirse a la experiencia de la belleza. Es lo que ocurre en algunos textos de Cortázar: “Más tarde comprendiste y no hubo pena, me cediste la ciudad de tu más profunda piel desde tanto horizonte diferente, después de fabulosas máquinas de sitio y parlamentos y batallas” (2004, p. 203).

La multiplicación de lo ilusorio — del avatar humano en infinidad de avatares digitales — ocurre gracias a ese deseo de alejarse de la realidad aparente del modelo. Y aunque semejante impulso extiende aún más la distancia entre realidad objetiva y apariencia hasta los confines de la imaginación, está sustentado por algo verdadero: la *poiesis* como experiencia del sí mismo. El hacer, poetizar, la propia imagen en el contexto de la cultura digital es una experiencia del deseo de belleza y ahí reside su verdad. Para Demócrito un poeta — aquí avatar: el dado a una *poiesis* de sí mismo — que trabaja bajo inspiración divina — entendida aquí como la condición del Eros de la cultura digital — obtiene por resultado lo bello. Y lo bello, en su dimensión estética humana, en tanto extensión de la vida misma — pues no es solo un asunto del arte contemporáneo —, es indiscernible de la experiencia.

El avatar en la cultura digital está hecho de poéticas transgresoras. Ellas pertenecen al espacio tejido por el juego de ilusiones donde están imbricados los algoritmos de la evolución con los de la electrónica. Estas poéticas no son elecciones diseñadas sobre la realidad objetiva sino sobre el infinito de datos de la matriz humana. Para Julia Kristeva (1981), el lenguaje poético es una “infinitud real” imposible de representar. Sin embargo, las prácticas poéticas son modos de experimentar ese infinito en porciones donde pueden ser reconocidas ciertas formas y hablarse sobre ellas. El cuerpo del avatar humano en el siglo XXI — en su forma biológica, digital o híbrida — es maleable y esa condición contemporánea es dada por la relación entre el deseo y la belleza. La experiencia en tanto verdad, en ese ambiente de percepciones ilusorias, es quien produce formas provisionales, representaciones falibles. Quizá el universo es un infinito

de datos pero nuestra experiencia en él, el deseo de cambiar, nos ofrece una certeza: todo es efímero, todo es movimiento y por lo tanto toda experiencia es verdadera.

## Referencias bibliográficas

- Ashtāvakra Gítá (2003) Tradición unánime, trad. esp. Hari Prasad Shastri, Tradición unánime, Barcelona.
- BORGES J.L. (1974) *Obras completas*, Emecé, Barcelona.
- BRAIDOTTI R. (2000) *Sujetos nómades*, trad. esp. J.C. Gentile, Paidós, Buenos Aires.
- BRIDLE J.(2012) #sxaesthetic, disponible en el sitio web <http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/> (último acceso el 18 de septiembre de 2020).
- CORTAZAR J. (2004) *Último Round*, Siglo XXI, Buenos Aires.
- FARAG A. y S. DAS (2015) *Cosmology from Quantum Potential*, "Physics Letters B", 276-9.
- FERRANDO F. (2019) *Philosophical Posthumanism*, Boomsbury, New York, NY.
- HAKING S. y L. MLODINOV (2010) *El gran diseño*, Editorial Planeta, Caracas.
- HILLMAN J. (2005) *El pensamiento del corazón*, Siruela, Madrid.
- HOFFMAN D. (2019) *The Case aganist Reality: Why Evolution Hid the Truth from Our Eyes*, W.W. Norton & Company, New York, NY.
- LEONE M. (2018) "The Veil of Maya as Semiotic Device", in D. Teters and O. Neumaier (eds), *Metamorphoses of the Absolute*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle, UK, 39-52.
- LURI G. (1998) *El proceso de Sócrates*, Trotta, Madrid.
- KIRK G., J. RAVEN, y M. SCHOFLIED (1987) *Los filósofos presocráticos*, Gredos, Madrid.
- KRISTEVA J. (1981) *Semiótica 1*, Fundamentos, Madrid.
- GADAMER H.-G. (1997) *Verdad y método*, Sígueme, Salamanca.
- \_\_\_\_\_. (2002) *La actualidad de lo bello*, Paidós, Barcelona.
- PAUL C. (2016) "From Digital to Post-Digital: Evolutions of an Art Form", in C. Paul (ed.), *A Companion to Digital Art*, John Wiley & Sons, Chichester, 1-20.
- PLATÓN (1998) *Sofista*, , trad. esp. L. Cordero, Gredos, Madrid.
- \_\_\_\_ (1992) *República*, trad. esp. C. Eggers, Gredos, Madrid.

PEIRCE C.S. (1974) *La ciencia de la semiótica*, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.

\_\_\_\_\_. (2001) *El orden de la naturaleza*, “Grupo de estudios peirceanos Universidad de Navarra”; disponible en el sitio web <https://www.unav.es/gep/OrderNature.html> (último acceso el 18 de septiembre de 2020).

PORATTI A. i. (1980) *Los filósofos presocráticos III*, Gredos, Madrid.

TOLA F. y C. DRAGONETTI (2013) *Filosofía budista*, Cuarentena, Buenos Aires.

YONGINDRA S. (2010) *Vedāntasāra*, Hastinapura, Buenos Aires.

ZIMMER H. (2008) *Mitos y símbolos de la India*, trad. esp. F. Torres, Siruela, Madrid.

PARTE VI

VOLTI COMPUTAZIONALI

PART VI

COMPUTATIONAL FACES



# Composition and Decomposition in Artistic Portraits, Scientific Photography, and Deep Fake Videos<sup>1</sup>

MARIA GIULIA DONDERO\*

TITOLO IN ITALIANO: *Composizione e decomposizione nei ritratti artistici, nella fotografia scientifica, e nei video Deep Fakes.*

ABSTRACT: The paper aims to describe the specificity of the representational devices which, over the centuries, have given prominence to the face. It concentrates on three of them: the classical painted portrait, the composite photography pioneered by Francis Galton at the end of the 19th century, and the representation of the face in contemporary deepfake videos using computational methods on big data. The article takes into account the different framing strategies and uses of the face employed by artistic painting, scientific photography, and deepfake videos in order to identify the representational rules as well as the models of individuality/generalizability that have evolved throughout time. The main questions are: How to represent a specific identity? How, on the other hand, to represent an average or typical identity or behavior of a specific people? And finally: How to construct, through multiple images, a typical identity of oneself, in order to possibly make it substitutable by someone else's identity?

KEYWORDS: Portrait; Composite Photograph; Identity; Face; Big Data

\* (FNRS/ULiège).

1. This paper is a revised and augmented version of a lecture I gave at the PIASt - Polish Institute of Advanced Studies in Warsaw on January 28, 2020. I would like to thank Massimo Leone very much for his invitation in Warsaw and more generally for the tremendous energy he employs in collective research projects, projects that we all enjoy and from which we all benefit.



## 1. Introduction

This article aims to describe the specificity of the representational devices which, over the centuries, have given prominence to the face. Firstly, I will consider the painted portrait, which shaped the ideal type of portraiture — and which also remains an obligatory reference for the photographic portrait which diverts it — and then I will contrast it with the representation of the face in contemporary deepfake videos. To link these two universes, that is, the ideal type of portraits in both painting and in contemporary videos which depend on the availability of large collections of images (big data) and on deep learning techniques, I will draw upon the experience of composite photography, pioneered by Francis Galton at the end of the 19<sup>th</sup> century. I will take account of the different framing strategies and uses of the face employed by the three genres which are artistic painting, scientific photography, and videos produced using computational methods, in order to try to identify the rules of representation as well as the models of individuality/generalities that have succeeded one another.

The main questions addressed will be: How to represent a specific identity? How, on the other hand, to represent an average or typical identity or behavior of a specific people? And finally: How to construct, through multiple images, a typical identity of oneself, in order to possibly make it substitutable for someone else's identity?

## 2. Portrait compactness

In the first part of my paper, I shall address the rules of portrait composition, that is to say, the rules that cause, in the tradition of art history, a portrait to be recognized as a portrait. In the tradition of art history, we may say that what characterizes a good portrait is *its compactness*.

Indeed, portraits appear as being highly *compact*, not very *articulated*, and excessively *immutable*, especially if compared with the other great genres of the painterly and photographic traditions. It seems that portraits put forth only a simple contrast, that is, a binary figure/ground articulation which hinders the apprehension of any narrative deployment of the image. The essential characteristic of a portrait lies in the fact that the figure must be positioned in the center, which ensures a certain *compactness*

or density, and produces a “cohesive totality” against the void formed by the background. In the painterly tradition, the compactness of the figure is considered to be a necessary feature of all portraits, especially for distinguishing it from landscapes containing a human figure or an event scene.

The density and compactness of the figure on the plane of expression must be capable of signifying, on the plane of content, the *sum* of the life experiences of the subject represented, *as a totality*. This is why portraiture accentuates the unity of the face and not gestures or actions. Among all parts of the body, it is the eyes which are the most marked by past experiences and which condense a life story to be displayed before a viewer<sup>2</sup>.

The subject is therefore usually displayed showing only that part deemed to be the most “noble”, this being the area surrounding the eyes and the head. A view upon the body would already carry the value of a proto-action, or of a movement exceeding the simple act of gazing, thereby breaking away from the highest level of presence achievable, the object of portraiture being *the attainment of the highest level of presence combined with the absence of action*.

As portrait theorist Jean-Marie Pontévia stated, “in portraiture, the model is busy only with a single task: *Looking like him or herself*” (Pontévia 2000, p. 16). Each portrait is meant to *condense* the life of the subject represented. Perfection in portraiture is achieved when the subject succeeds in *coalescing* his or her own past experience and destiny in *the here and the now* of the present presence.

It is therefore unsurprising that the use of blurring has been excluded from portraits, as it would hinder the recognition and valuing of the subject, who by definition forms a well-determined and circumscribed totality. In portraiture, blurring would impede the subject’s identity stabilization and would suspend any exchange with the observer; what would result from blurring would instead be a floating identity (Dondero 2020).

The question which arises now is the following: Does the face constitute the portrait’s real object of investigation, or is its object something else? A classic answer would be to say that portraits represent the act of

2. While the eyes and the gaze are what count the most in a traditional portrait, given that they are the mark of the authenticity and uniqueness of identity, we will see that it’s the blinking of the eyes and the power of the gaze that reveal the nature of deepfake videos. Indeed, blinking rates in deepfakes are much lower than in normal videos. This means that in both cases, it is the eyes, as well as the quality of the gaze, that express the authenticity of the person’s uniqueness.

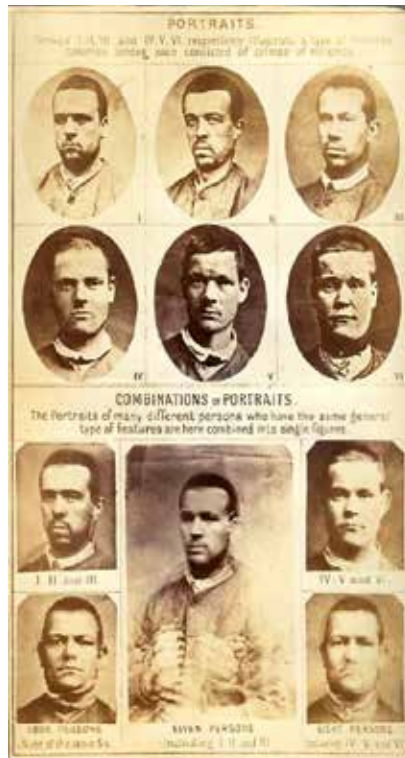
looking—and that would not be wrong at all. At the same time, I think that in traditional portraits, what is represented is a system by which a balance is struck between the figure and the background, that is, a delicate structure where the background must leave room for the figure to emerge—but not too much room because then the figure wouldn't be supported by anything solid. And not too little room either, because then the strength of the figure would disappear, since it would be engulfed by the background.

### 3. The liberation of the face and the portrait of types (on Galton and Peirce)

I think that what may be called the *liberation of the face* happens when the portrait is unraveled, when the balance between figure and ground is undone, together with its cohesiveness and compactness. Prior to the deep learning techniques that enabled the development of decomposition and recomposition in deepfake video production, several aesthetic and scientific experiments began to diverge from the essential characteristic of compactness in portraiture. Two examples of the liberation of the face from the traditional structure of portraits come from the fine arts and from the sciences. In the domain of fine art, an example of this can be found in Francis Bacon's blurred faces. Bacon's portraits are constructed on the basis of shifting parts and, more generally, on tensions of conflicting forces of restriction and expansion, of contraction and diffusion, and of closure and explosion (Deleuze 2003). The impossibility for the observer to identify a threshold between the face and the background within the portrait signifies the uncertainty, instability, and the dispersion of the identity depicted.

Another example can be found in Francis Galton's scientific experiments in which he generated portraits of *types* (Fig. 1).

It is important to remember that Francis Galton was a prominent figure in British anthropology and statistics. He was also a geographer, meteorologist, writer, proto-engineer, and psychometrician, and he is considered to be the founder of differential or comparative psychology. He died in 1911, only a few years before Ch. S. Peirce, who died in 1914. As I'll explain later, Galton had inspired much of Peirce's theoretical thinking regarding the notion of *composite photography* (Peirce 1895; Basso and Dondero 2011).



**Figure 1.** Francis Galton (1877) *Composite Portraits of Criminal Types*, The Galton Archive, University College London Special Collections, London.

Galton’s composite portraits were produced by the successive recording and exposure of images onto a single plate (superimposition). The scientific nature of his composite photographs proceeds from the fact that each face was captured using the same parameters, the same perspective, the same focal distance, and the same position with respect to a background grid. These fixed parameters were established in order to ensure *commensurability* among the faces<sup>3</sup>.

3. “Galton suggests that exposure times should be worked out fractionally: the exposure time of a single portrait in the sample should be the inverse of the total number of portraits in the sample itself. Thus, for a total exposure time of eighty seconds and a sample of eight portraits, each individual in the sample should be exposed for ten seconds. Of course, part of the success of the process depended on the preliminary preparation of the portraits themselves, which should all be of the same size and which should all be aligned “in such a way that the eyes of all the portraits shall be as nearly as possible superimposed” (Ambrosio 2016, p. 6).

It must be said that Galton is known for his portraiture of criminal types but, as Allan Sekula remarks in a paper published in 1986, “The Body and the Archive” (Sekula 1986, p. 18), his work was only tangentially related to criminology *per se*<sup>4</sup>. His work was instead part of a broader enterprise ultimately aimed at using statistics for the purpose of the “betterment” of the British race. Thus, the composite process was used not just for individuating “criminal types,” but also for investigating family traits, proclivity to illness, breeding in general and, later, to isolate typical racial features.

In his paper entitled “Composite Portraits Made by Combining Those of Many Different Persons Into a Single Figure”, published in 1878, Galton states:

[T]he photographic process...enables us to obtain with mechanical precision a *generalised* picture; one that represents no man in particular, but portrays an *imaginary figure* possessing the average *features of any given group of men*. These ideal faces have a surprising air of reality. Nobody who glanced at one of them for the first time would doubt its being the likeness of a living person. Yet, as I have said, it is no such thing; it is the *portrait of a type* and not of an individual.

(Galton 1878, p. 13)

Galton’s composites were thought to constitute true statistic averages, representing human types —a criminal, a prostitute, an Englishman, a Jew, and others. Galton wrote about his composite pictures that they are “much more than averages; [...] They are real generalizations, because they include the whole of the material under consideration. The blur of their outlines, which is never great in truly generic composites, except in unimportant details, *measures the tendency of individuals to deviate from the central type*” (Galton 1879, p. 166, our emphasis).

The blur of the outlines Galton speaks of is very important in my demonstration. Indeed, if blurring was traditionally forbidden in any kind of portrait, with Galton and his portraits of types, we are faced with the surprising fact that *individuality emerges from blurs*, because the blur of the outlines allows us to see what stands out from the generality of the type<sup>5</sup>.

4. For a well-documented interpretation of the use of Bertillon’s and Galton’s photographic forensic methods and of the use of fingerprints in the history of criminology, see Leone (2020).

5. As did Peirce, Manovich also became aware of Galton’s work. What is interesting in Gal-

Chiara Ambrosio, in an article entitled “Composite Photographs and the Quest for Generality” (2016), states that various aspects of Galton’s photographic method attracted Peirce’s attention from very early on and left a long-standing mark on his own subsequent work. Indeed, in his “Short Logic” (1895), Peirce already transformed Galton’s method into a conceptual metaphor, aiming at devising an exploratory tool for understanding the nature of ideas. What had fascinated Peirce, according to Ambrosio, was undoubtedly the fact that Galton not only claimed that “the ideal faces obtained by the method of composite portraiture appear to have a great deal in common with [...] so-called abstract ideas” but in fact he proposed to rename abstract ideas *cumulative ideas* (Galton, *Inquiries Into Human Faculty and Its Development* (London, 1883, p. 183).

As Ambrosio states in her paper, composite photographs were not useful because of an empiricist comparison between the mind and the camera, but because the metaphor of the composition could signify the “*kind of control* (performed by the faculty of judgment) the mind has over the process of generalisation” (Ambrosio 2016, p. 14). Peirce shifted Galton’s generalisation process of individual faces back to the faculty of judgment.

Ambrosio finely states the differences between the productions of the two scholars:

Galton’s composite photographs are static: they are presentations of *ideal types*, whose generality is validated by the reliability of the mechanical process that served for their generation. Peirce’s composites, on the other hand, are inherently *dynamic*: they have an experiential basis (some of the yellow shades to which we compare the color of our chair may have been seen), but they also have some kind of *predictive power* (the composite photograph will allow us *to recognize other shades of yellow as “yellow”*, and apply them to other percepts).

(Ambrosio 2016, p. 15, our emphasis)

ton’s work for Manovich’s purpose (1995), is that with his photographs, Galton not only proposed that *universals may be represented through images*; he actually *objectified and materialized them*. For Manovich, this phenomenon can be called *externalization of the mind*: the objectification of internal, private mental processes, through external visual forms that one can manipulate enables the sharing of what was hidden in an individual’s mind. Manovich uses the work of Galton as an example to explain the birth of modern mass society’s demand for standardization. He remarks that the subjects have to be standardized, and the means by which they are standardized need to be standardized as well.

This idea of *shades* is interesting because, according to Peirce, it is the shades that make it possible to understand the limits of categories and classifications, as well as to apply a category to new percepts—and one could even say, more generally, *to make the category elastic, plastic*. To put it another way,

For Galton the centre of the image is the essential part of the photograph, as it is in the centre that “typical features” congregate. For Peirce, on the contrary, the interesting process happens *in the periphery of the images*, the areas in which *shading suggests further*, possibly new ways of applying the composite “template” to a new context and deriving novel relations through its application” (Ambrosio 2016, p. 16, our emphasis)

Here, we see Peirce’s famous logic of vagueness at work.<sup>6</sup> Vagueness brings us to his conception of discovery and of knowledge acquisition. All of the expressions such as “predictive power,” “suggest further,” or “new context” used by Peirce and Ambrosio show, as Pierluigi Basso states, that the iconic component of composite photography “opens up a memorability delivered to future experience” (Basso Fossali and Dondero 2011, p. 252). Indeed, composite photography constitutes an *open class* of photographs, *a family of transformations whose new elements motivate an adjustment of the defining features* of an idea or a percept, always keeping the semiosis in movement.

It is clear that Peirce’s interest in composite photography goes far beyond its technique and the topicality of the scientific debate surrounding it at the end of the 19<sup>th</sup> century; indeed, for Peirce, each “instantaneous” photograph results from a compacting or rather from a coalescing of the intervals of exposure onto a single plate, leaving imperceptible the stratification of the different apprehensions of becoming: “Even what is called an ‘instantaneous photograph,’ taken with a camera, is a composite of the effects of intervals of exposure more numerous by far than the sands of the sea” (Peirce, CP 2.441). Basso likens this coalescing of the intervals of exposure to the functioning of perception, which can never be reduced to a photograph of the state of affairs, but which is always more similar to a composite photograph which proceeds, guided by the schematization

6. For an excellent contribution regarding the concept of vagueness in Peirce’s work, see Chauviré (1995).

accomplished by the imagination, to the situational and indexical adjustments that locally associate the percepts: “[For the pragmatist] everything in the substance of his beliefs can be represented in the *schemata of his imagination*; that is to say, in what may be compared to *composite photographs of continuous series of modifications of images*; these composites being accompanied by conditional resolutions as to conduct” (Peirce, CP 5.517).

In a way, we could say that even Galton’s conception of photography was oriented towards the future, because the type of man formed by the superimposition of individual faces was to allow the identification of future criminals, of sick people, etc. In a certain way, therefore, the generalisation achieved by the type could be transformed into a schematization, that is, into a device which is both sufficiently general and repeatable, in addition to being sufficiently singular and unique to rule on new occurrences of faces. But in Peirce’s work, the composite photograph becomes the metaphor of a close fit with the space of experience combined with the succession of “shots of reality,” which are continually linked to reactions of our behavior (“as to conduct”).

After all, Peirce’s thoughts on the variability of the world and the instability of the schematization accomplished by our perception is a good introduction to the changeability of faces in contemporary times, where the face is relevant in particular for its flexibility and its gestures.

#### **4. Big data and deep learning: The type of the self and the undetermined individuality**

Even more recently, deep learning achieved the idea of the standardization of the individual (Manovich 1995), since it allowed the development of fine analyses of very large databases, including databases of facial images. And deep learning has also led to many forms of malicious use of these databases such as identity theft in deepfake videos.

Indeed, as explained in a recent paper by Nguyen et al. (2019) entitled “Deep Learning for Deepfakes Creation and Detection”, *Deepfake* (from “deep learning” and “fake”) is a technique that can superimpose face images of a target person (Donald Trump) to a video of a source person (Nicolas Cage) to create a video of the target person (Trump) doing or saying things the source person does (Cage).



Deepfake algorithms normally require a large amount of image and video data to train models to create photo-realistic images and videos. Deep learning models such as autoencoders and generative adversarial networks have been recently used by deepfake algorithms in order to examine a person's facial expressions and movements and then to *synthesize* facial images depicting another person making analogous expressions and movements.

It's easy to see that we are dealing again with superimposing and synthesizing different face images, this time of a same person, in order to facilitate the transposition of one person's superimposed and synthesized facial expressions onto another person's gestures and facial movements. Unlike with Galton's portraits of types, the relevant process here is that of accumulating images of the same person so as to make him or her into *the type of him or herself*, so to speak. And then make the type applicable onto another person. In other words, the type of a person may then be superimposed onto the body of someone else, which is a matter of translating *the type obtained from the multiple occurrences of a single individual's face towards another singularity* that performs a particular action.

Although, in this case, over the course of production, there is a trajectory from the combination of the multiple photos of an individual to the construction of a single image that represents the individual's essence—that is to say, an image-type which is the average of all the different expressions of the individual—there are yet an increasing number of techniques that make it possible to shift from one individual to another using only a single photo of the source person or a series of freeze-frames of his or her face captured over the duration of a video. We'll get to this when addressing some more technical issues related to the production and to the automatic detection of such fakes.

The schematic figure (Fig. 2) below shows a deepfake creation model using two *encoder-decoder pairs*. In the upper part of the figure, two paths may be seen (Original Face A and Original Face B) that use *the same encoder but different decoders* for the training process. At the bottom, we can see the image of face A that is encoded using a *common* encoder (A and B) and decoded with the decoder of the face of the other person, decoder B. This substitution of decoder A with decoder B creates a deepfake, that is, the reconstruction of face B from face A.

In the case of videos, the strategies used in deepfake detection are mul-

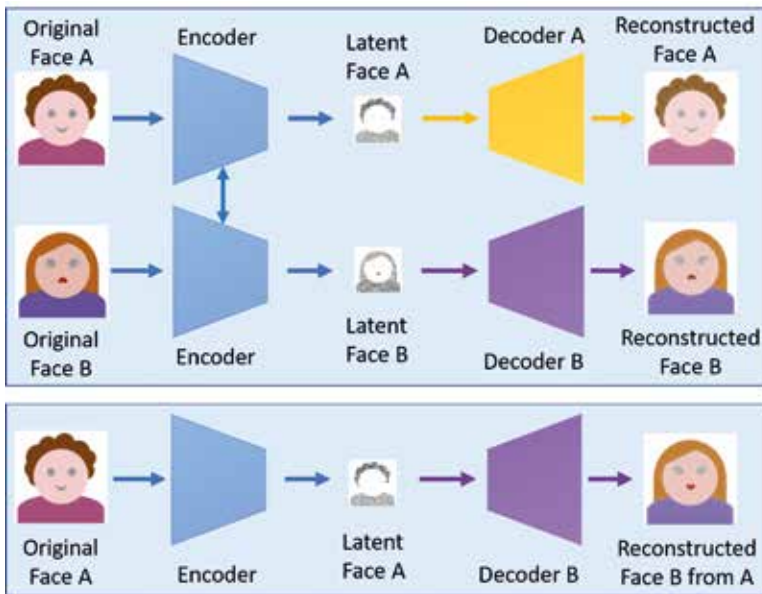


Figure 2. Nguyen *et al.* 2019, p. 3.

tip; some of them rely on the rhythm of eye blinking, while others use spatio-temporal features, infra-frames, and temporal inconsistencies. The strategies that rely on temporal features across video frames use a *binary classification method*, where classifiers are used to distinguish between authentic videos and the tampered ones. This kind of method obviously requires a large database of real and fake videos to train classification models.

Two groups of methods are generally employed, which are *visual artifacts within* video frame-based methods and *temporal features across* frame-based methods. The first group explores visual artifacts within frames, whereas the second one employs temporal features across frames. The one that seems the most interesting to me is undoubtedly the second one, since it doesn't work on feature descriptors, but rather on *sequence descriptors*, and therefore has to check the continuity of the movement over the *duration* of the facial expressions.

Based on the observation that temporal coherence is not enforced effectively in the synthesis process of deepfakes, Sabir *et al.* (2019) leveraged the use of spatio-temporal features of video streams to detect them. Video manipulation is carried out on a frame-by-frame basis so that low level

artifacts or visual glitches produced by face manipulations are believed to further manifest themselves as temporal artifacts with *inconsistencies across frames*.

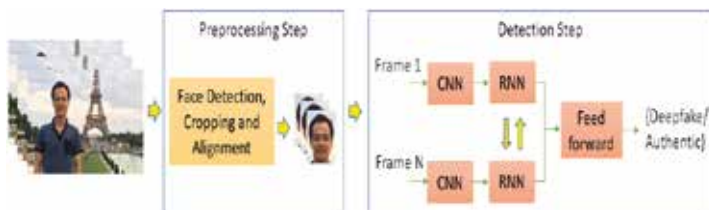


Figure 3. Nguyen *et al.* 2019, p. 5.

In this image (Fig. 3), you can see a two-step process for face manipulation detection. The preprocessing step aims to detect, crop, and align faces on a sequence of frames, while the second step distinguishes between manipulated and authentic facial images by combining convolutional neural network (CNN) and *recurrent* neural network (RNN) methods.

The face cropping and alignment are techniques used by deepfake video detectors that were already known and employed by Francis Galton: The photographed faces of the different individuals had to be totally aligned and superimposable on the same plate. In deepfake detection, scholars use the alignment of the different positions assumed by the face of a unique individual during the recording of the video.

While Galton sought to reduce the difference between multiple individuals to a single type represented by a composite photograph, with a deepfake, one tries on the other hand to build the type of a face from its movements and from expressions which transform over the duration of the video. As for the detection method, it is *at the interstices* between one frame and another that it becomes possible to detect the inauthenticity of a video and the rhythm of eye blinking, which is one of the most important signs of manipulation also revealed over duration.

While the differences in rhythm between one sequence and another and between one eye blinking and another is undoubtedly the main sign allowing us to recognize a fake, it must also be said that what surprises us when we look at deepfake videos is the fact that some blurring persists (sometimes in the eyes, sometimes in the chin) and that the light that falls

on the cheeks is not really natural: There are parts that are too bright and shiny and others that are completely opaque. The distribution of light intensity is surely one of the plastic characteristics on which it is necessary to rely for detection.

The problem of blurring brings me to the next figure, a schematic figure that presents images showing more or less successful experiments in face swapping (Fig. 4).

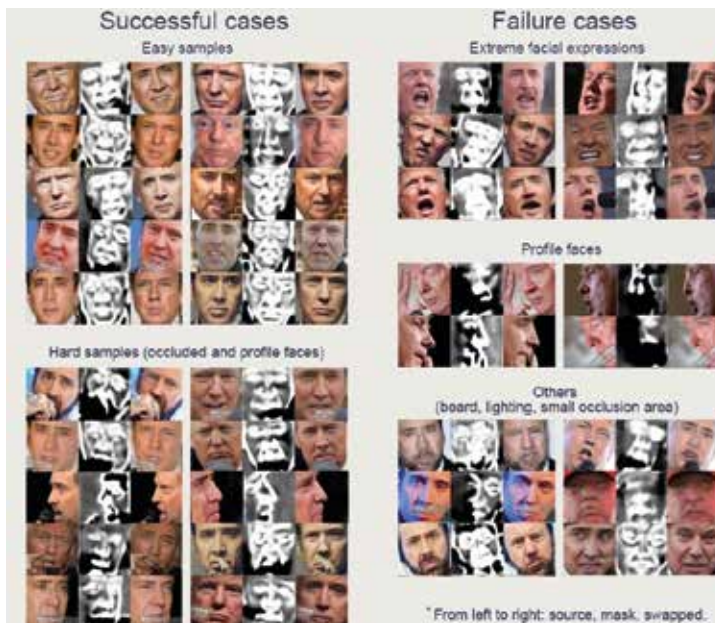


Figure 4. <https://github.com/shaoanlu/faceswap-GAN/blob/master/README.md>.

It should be noted that some of these experiments are successful because the face is well exposed and quite straight, while others are less successful because the face is obstructed or the facial expressions are not very symmetrical.

These series of images show that between one facial image and the other there is an intermediary figure called “mask” which is blurred because it combines the characteristics of both faces, source and target. The inner part of the “intermediate face” (mask) is especially blurred. This is because the outlines of the mask are well marked, as are the contours of

the eyes, nose, and mouth. It is on these contour shapes that the transformation from one individual to another operates, leaving more freedom to what does not form part of these contours.

The images seem to tell us that the skin and everything which, in a face, is more readily described as a surface, as are the cheeks, can be treated differently than the outlines of our organs of vision, smell, speech, and our general facial contour. The latter represent features that characterize the specificity of each face, while the cheeks are parts of the face that may be considered more “common” and hence, in a certain way, more easily interchangeable.

Whereas in the tradition of portraiture, blurring was forbidden so as to not compromise the stability of the identity of the individual represented, in Galton’s case, blurring meant the emancipation of individuality from the generalization into a type. In the deepfake experiments, on the other hand, blurring is what allows the passage between one identity and another.

## 5. Conclusions

In conclusion, I would like to recapitulate the trajectory I covered in this paper. In the tradition of portraiture, the compactness and sharpness of the figure was intended to signify the intense presence of individuality, and blurring was forbidden also for another reason, this time related more to the plane of expression: The face was part of a system of balance constituted by the relationship between the figure and its background. When the system of portraiture is unraveled, the face regains more freedom, as in Bacon’s paintings. Things change with Galton’s composite photography where sharpness represents the type. Sharpness, here, is also certainly a signifier of stability, but this stability *belongs to the type*, to the multitude, not to the individual. It is a sharpness in which *the individual fades away*. It is only in the blur that individuality emerges, in the margins of the picture.

In deepfakes, it is therefore the *type of individuality* which is produced. Furthermore and paradoxically, it is via big data, that is, through a diagrammatization of a large collection of an individual’s different facial expressions that individuality, in its essence, is produced. If Galton aimed at attaining the generalization of a type of man (the criminal, the Jew, etc.) by superimposing multiple photographs of different individual men, the big

data technique used in deepfake videos, on the contrary, aims at accounting for all the expressions of a single individual by producing a diagrammatization of these expressions, i.e. an *elastic identity* that can be transferred to the body of another person acting in a variety of situations.

Galton's superimposition, which we could call "identity synthesis," was built on the immobility of the models; in the cases of the production and detection of deepfake videos, the machine seeks to dispose of the widest range of photos of an individual's movements and facial expressions to arrive at a schematization that is sufficiently elastic and plastic to be tunable to the variability of movements and facial expressions of the person upon whom the identity will be "implanted." In this sense, the "process of the mask" undergone during the production of deepfake videos functions as a diagram<sup>7</sup> where potential virtualities are at work and which, diagrams being manipulable devices, is able *to cover the possible gestures that someone else's face can assume*. We thus shift from a multitude of facial expressions of an individual to the diagrammatic synthesis that will make the identity of the individual sufficiently available to the gestures of another body and to the facial expressions of another face shape.

Here, the blurring function of the mask process is a means of passage, of mediation, of search for commensurability between a model of an individual and another individual and it is thanks to the blurring displayed by the mask that we can clearly see the transition from the *type of one self* to the *individual instance of another self*.

## Bibliographic references

AMBROSIO C. (2016) *Composite Photographs and the Quest for Generality*, "Critical Inquiry", 42: 547-79.

BASSO FOSSALI P. and M.G. DONDERO (2011) *Sémiotique de la photographie*, Pulim, Limoges.

BEYAERT-GESLIN A. (2021) *L'invention de l'Autre: Le Juif, le Noir, le(s) pay-*

7. As it is not possible to explain Peirce's notion of schematism and diagram in this paper, I refer to Chauviré (2008) for a general approach to the relationship between generality and singularity, and to Dondero and Fontanille (2014) for the relationship between Peirce's theory and Goodman's theory of diagram used in the context of scientific images discourse.

*san(s), l'Alien*, Garnier, Paris.

CHAUVIRÉ C. (1995) *Peirce et la signification: Introduction à la logique du vague*, PUF, Paris.

DELEUZE G. (2003) *Francis Bacon: The Logic of Sensation*, Continuum, London.

DONDERO M.G. (2020) *Les Langages de l'image: De la peinture aux Big Visual Data*, Éditions Hermann, Paris. MGD, *The Language of Images: The Forms and the Forces*, Springer, 2020.

\_\_\_\_\_. and J. FONTANILLE (2014) *The Semiotic Challenge of Scientific Images. A Test Case for Visual Meaning*, Legas Publishing, Ottawa.

GALTON F. (1878) *Composite Portraits Made by Combining Those of Many Different Persons into a Single Figure*, "Nature", 18: 97-100.

\_\_\_\_\_. (1879) "Generic Images", *Proceedings of the Royal Institution*, 9: 161-70.

\_\_\_\_\_. (1883) *Inquiries Into Human Faculty and Its Development*, Macmillan, London.

LEONE M. (2020) *From Fingers to Faces: Visual Semiotics and Digital Forensics*, "International Journal for the Semiotics of Law"; DOI: <https://doi.org/10.1007/s11196-020-09766-x>.

MANOVICH L. (1995) *From the Externalization of the Psyche to the Implantation of Technology*; available at the website [http://manovich.net/content/04-projects/006-from-the-externalization-of-the-psyche-to-the-implantation-of-technology/04\\_article\\_1995.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/006-from-the-externalization-of-the-psyche-to-the-implantation-of-technology/04_article_1995.pdf) (last accessed 5 January 2020).

NGUYEN T.T. *et al.* (2019) *Deep Learning for Deepfakes Creation and Detection*; "arXiv.org"; available at the website <https://arxiv.org/abs/1909.11573v1> (last accessed 18 September 2020).

PONTÉVIA J. M. (2000) *Tout peintre se peint soi-même*, "Ogni dipintore dipinge se", "Écrits sur l'art et pensées détachées III", William Blake and Co, Bordeaux.

PEIRCE C.S. (1895) "Short Logic", *Collected Papers* (fragm.) 2.282, 2.286-91, 2.295-96, 2.435-443, 2.444, 7.555-558.

\_\_\_\_\_. (1931-35) *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, 8 vols (C. Hartshorne, P. Weiss, and A.W. Burks, eds) Harvard University Press, Cambridge, MA.

SABIR E., *et al.* (2019) "Recurrent Convolutional Strategies for Face Manipulation Detection in Videos", in *Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshops*, 80-7; available at the website <https://arxiv.org/abs/1905.00582> (last accessed 18 September 2020).

SEKULA A. (1986) *The Body and the Archive*, "October", 39: 3-64.

# Stolen Faces: Remarks on Agency and Personal Identity in Computation Photography<sup>I</sup>

ANA PERAICA<sup>★</sup>

TITOLO ITALIANO: *Facce rubate: Note sull'agentività e sull'identità personale nella fotografia computazionale*

ABSTRACT: Contemporary photographic technologies allow erasing, combining, swapping, and generating new faces, changing the traditional relation between the subject portrayed and its portrait. In the paper, two aspects traditionally defining the relation between the portrait photograph and the portrayed person are approached: the agency claiming that someone exists and the personal identity (PI) describing the qualities of this existence as unique. Parallel photographic histories of identity portrait and generative images having their successors in biometric and generated portraits are challenged with the horror movie scenario of the stealing of the face. Although datasets used to train generative adversarial networks are not used in identity theft, technology does not guarantee that the creation of new artificial faces will never have a result in regard to the agency of the portrait owner. These dystopic scenarios can also be anticipated through the study of horror fiction narratives.

KEYWORDS: Portrait Photography; Agency; Personal Identity; Identity Theft; Generative Adversarial Networks; Biometric Photography

<sup>★</sup> Danube University Krems.

<sup>I</sup>. I would like to express my thanks to Prof. Dr. Nikica Gilić from the University of Philosophy in Zagreb, and to Sunčica Fradelić from Kino Klub Split, for providing me with references.



“Y luego tenemos el otro (tiempo), que es el presente del pasado, que se llama memoria”.

(Borges 1979, p. 73)

## 1. Introduction

“Portrait” is a visual genre that depicts not only someone’s face, but also a person’s inner characteristics. Jean-Luc Nancy defined it as an object that defines a subject (Nancy 2018). Yet the relationship among the two is not unilateral, as portrait defines not only the relationship of the subject to object but also vice versa — object to subject. This relationship is two-fold. While on one hand subject is materialized in an object, on the other it is influenced by the existence of the portrait. Being doubly bound, the relationship of object and subject in the portraiture may complicate their identification. This is especially likely to occur in two scenarios. First, when the object is treated as the subject, such as in (portrait) image worshipping. Second, when the subject is treated as the object, such as the child (now-adult woman) who was recorded in the iconic portrait wearing a blue coat.

These “edgy” uses of the portrait are based on certain beliefs, some of which can sound paradoxical. According to one such belief, a person continues to exist in their own portrait after physical death. Another posits that the portrait inevitably changes the subject. Both beliefs are grounded in fears that the subject may die after being portrayed or may transform substantially. The fear grounding the first belief is that a person will vanish, while the fear grounding the second belief is that it will change a person’s features. In the first case the problem of the subject is the contextualization, and in the second the problem is identification.

Contextualization and identification define two elements of the portrait: agency and personal identity. “Agency” claims that the person exists, and it claims the predicate function. Each agency is singular so and each person is a unique agent. “Personal identity” claims that each agent is specific for some reason, but within context, and is defining its qualities or attributes. Agency is the matter of choice, while personal identity of description. To define the agency, we can ask questions such as “If identical twins share a single identity, is a clone a dependent or separate entity?,” or “Whose portrait is made when a photographer records a face of a per-

son operated to look like a famous person?”. By answering either questions, we attribute the *agency* to the object of transference; the twin clone, plastic surgery made copy or a photograph. Then we are identifying the photograph as an object having distinct ontological status. Here are four questions that can be derived as logical combinations among the subject and object (becoming a subject 2):

- In what way are subject 1 and subject 2 equalized when they swap faces?
- How does subject 1 influence subject 2 if it takes on subject 1’s facial features?
- What is the feedback transfer of qualities from subject 2 to subject 1?
- Can we imagine a situation in which we would need to choose between subject 1 and subject 2?

On the other hand, by asking the following questions, we are defining *personal identity* as fixed versus variable, stable versus unstable, and independent versus dependent:

- Can identity photograph really define the identity that is photographed?
- If so, can such an identity be restored by some futuristic, computerized means?

In this article, I will try to prove two relationships of agency and personal identity through use of the radical case of stolen portraits. In simpler terms, this article seeks to answer the following questions:

- Can a face be stolen?
- If so, how?
- What are the consequences of such an illegal act?

Many ways may be used to steal an image of the face today. For example, faces are stolen by casting someone’s death masks, shooting a candid camera image, replicating someone’s face by plastic surgery operation, and downloading someone’s image without permission. In such cases,

portraits are made without the consent of the person whose face is recorded. They have such negative effects as denying the dead subject any rights, seeing other persons as objects, someone's right over own face, or image of the face.

To show the crime, I would first show how photographs are being stolen and used in two different processes: (1) for replacement of the agency, and (2) mis-identification of personal identity. The first abuses the idea that a photograph of one person cannot be replaced by another one and the second abuses the idea that the identity photograph refers to only one person whose identity is fully described by it.

Regarding agency, the question would be whether the portrait photography has a special status, as it works in the absence of a referent subject. Yet, even so, it is dependent on the absent human which it portrays. Can a photograph act as an autonomous entity, not only a medium of it? Can it exist and produce changes by itself, without significant human intervention, like when a found photograph changes the historical narrative? If it can, can we imagine a future in which technology gives photographs even more special powers? For example, what if photographic technologies which currently can restore buildings that are removed or destroyed long ago just by using visual materials such as postcards, old photographs and images can be expanded and we could visually reconstruct extinct species through the use of extensive image databases? And if we can imagine alive objects of photographs, can we also imagine them acting as if they were evil? Can such a replica take revenge or commit a crime?

Personal identity would be more definable via questions. Can a skilled magician intervene the life of the person portrayed by mutilating stolen photographs? Can a portrait steal quality of the subject, as in Oscar Wilde's *The Picture of Dorian Gray*?<sup>2</sup>

In the first part of this text I will deal with scenarios of physical mutilation of the face for the purpose of looking like some other face (which is commonly done using photographs). In the second I will deal with appropriation of the image of the identity.

2. In that way, isn't a picture of Dorian Gray paradigmatic for object-orientated-ontologies?

## 2. Stealing face by plastic surgery

The idea of stealing someone's face to defraud him or others is a frequently used cinematic trope. In films, the idea of stealing a face can include the idea of transferring a character from one subject to another. It may even involve the death of the original face owner. Most often, the protagonist of the movie is a plastic surgeon, a mediator of faces.

One of the oldest movies featuring the character of a surgeon is Anthony Mann's American film noir classic *Strange Impersonation* (1946). In this film, a woman scientist takes the face of a person blackmailing her. In only a few years, another film with a similar theme was made: *Stolen Face*, by Terence Fisher (1952). Here, plastic surgeon Dr. Phillip Ritter attaches the face of a beautiful piano player to the head of a prisoner, Lily Conover, strongly believing that the prisoner might become a better person if she was more visually appealing. Unfortunately, the prisoner doesn't change, and she persists in committing crimes. In the much more famous *Eyes without a Face*, by Georges Franju (1960), a girl named Christine's face is been damaged in a car accident caused by her father, who is a plastic surgeon. The surgeon and his assistant kidnap a young woman who look like Christine and tries unsuccessfully to transplant her face onto his daughter's head. In Teshigahara's Japanese noir *Face by Another* (1966), based on the novel by Kōbō Abe, the protagonist also takes someone else's face. Here, like in Fisher's *Stolen Face*, the question is whether a person changes his or her own character when donning someone else's face — that is, whether the face itself has the agency to change the underlying person. Sometimes, when a person's face is stolen, that person may die. After all, it is integrally related to the agency of another person. Or, the person who took the face may change his behavior. In both cases, this is called changing the personal identity.

In the real world, facial surgeon Dr. Edward Lewison operated on several hundreds of prisoners on Oakalla Prison Farm in Burnaby, Canada to give them a fresh life<sup>3</sup>. Similarly, some other surgeons refurbished the faces of prisoners at Kingston Penitentiary in Ottawa, Canada<sup>4</sup>. According to the media, such experimental projects of alternation of faces of pris-

3. During the same time the movie *Dark Passage* by Delmer Daves (1947) narrates on escape of the prisoner (Humphry Bogart) who operates his face.

4. See *Criminal Facelifts: Filmmakers Try to Track Prisoners Who Received 1960s Plastic Surgery*, "National Post", 27 May 2015; available at the website [website] (last accessed 4 July 2019).

oners, so to give them a new life, were practiced at least for five decades<sup>5</sup>. The idea that the quality of life will change with the change of face, especially if that face looks like someone who serves as a model of success or beauty, is feeding the industry of facial surgery. Among the most frequently “mocked” faces are those of fictional characters like Barbie and Ken (dolls), Jessica Rabbit (an animated character), or celebrities as Pamela Anderson, Angelina Jolie, Brad Pitt, Elvis Presley, David Beckham, Justin Bieber, Katie Price and Kim Kardashian<sup>6</sup>. In addition, some companies use the faces of celebrities, without permission, in their Internet marketing campaigns<sup>7</sup>. The result of these operations is the dismissal of agency in portraiture, in terms of specific and unique existence. As more people have the same face, it is hard to define who is the original and who is the copy using only visual analysis.

### 3. Swapping identities

Aside from physically overtaking someone else’s identity, movies also cover the theme of dynamic swapping of faces. In contemporary cinematography, these classic face-fears are also influenced by capacities of new technologies to exchange portrait features. So, in the film *Face/Off* by John Woo (1997), directed by Mike Werb and Michael Colleary, faces are worn and stripped off like detachable masks. A criminal’s face (played by Nicolas Cage) is applied to the head of a police officer (John Travolta), and then the other way around. Yet while protagonists exchange their faces as masks, characters stay bound to their bodies, so faces are having a quality of mere surfaces to both the agency and personal identity. Paraphrasing the title of Woo’s film, Sharrona Pearl in *Face/On* elaborates on horror scenarios related to the appropriation of someone else’s face. She writes: “[...] soulless, always, the ever-hungry machine-beast also exists in limbo, forever, stealing lives and faces and souls and condemning others to its fate” (Pearl 2017, p. 69).

5. *Ibidem*.

6. <https://www.youtube.com/watch?v=V8s5LGgcW2k> (last accessed 18 September 2020).

7. Instagram influencers stolen faces, *Wired*; <https://www.wired.com/story/youtube-instagram-influencers-stolen-faces/> (last accessed 18 September 2020).

Such a monstrous scenario is also present in the series *Avatar*. The character of Koh is capable of stealing the faces of his enemies when they show any emotion — for which he is called “Koh the Face Stealer.” During his life Koh is said to have stolen millions of faces<sup>8</sup>. To the contrary, his mother, the Mother of Faces, gives faces to living organisms. Neither the characters in the movie *Face/Off* nor Koh have a fixed personal identity in terms of the portrait. Instead, their faces are those of thieves and mimickers.

#### 4. Evil twins and unstable mirrors

Two ideas — the evil twin (a double, a copy) and the dynamic face stealer — frame the history of photography. In the book *Culture of the Copy*, Hillel Schwartz connected the myth of the evil twin to media theory — more precisely, photography. Among many interesting stories Schwartz retells, is one about Dr. Arnold Gesell of the Yale Clinic of Child Development. Dr. Gesell believed that many of us had a fetal twin which died during pregnancy, by which he explained some remains in women’s womb. There are also more subtle way of twinning such as facsimile, photography, marionette-making, and robot-making, and cloning, each introducing its own danger<sup>9</sup>. These copies, although not sharing the genetic structure with the other, do share visual resemblance.

Such resemblance was documented using photograph as a proof of the identity, first by the proposal of Alphonse Bertillon, Chief of the Office of Judicial Identification in Paris. Bertillon constructed a system of controlling identities of prison recidivists based on serial of mug shot photographs. By 1877, a British inventor named Sir Francis Galton had initiated the overlaying of photographs, superimposing images of people who were alike in categories such as race, gender, or social status (Green 1984). Galton posited that the resulting image formed a generalized representation of the categories the subjects embodied category. Bertillon’s work strongly defined agency, and Galton’s work re-defined personal identity.

8. As A blue-nose face from the faceless monkey, a bearded face, owl’s face, blue face, young woman face, old man’s face...

9. Schwartz retells the story of Abigail Robertson, whose alike was presented in the lithograph promoting Franklin Mills Flour in 25 000 copies for which she suffered greatly (Schwartz 1998, p. 269).

The premise of agency is the idea that each face is unique and belonging to the existing singular subject that can be traced (Bertillon claimed no two faces are identical (Schwartz 1998, p. 83)), while the premise of personal identity is that we share facial features within some group which defines that identity, and thus they are not that special. Allan Sekula thus names the Bertillon's - principle realist while Galton's - nominalist approach (Sekula 1986, p. 18).

Since the early inventions of Bertillon and Galton, portrait photography developed in two distinct directions: (1) as identification photography, and as (2) early photo morphing photography serving for generalization<sup>10</sup>. These two streams of development framed what Jean Luc Nancy called "two regimes of judgement: either a judgement about exactness, or one about forcefulness" (Nancy 2018, *n.p.*). The development of contemporary biometric and generative photography strongly stands on development lines from the 19<sup>th</sup> century: one defined by identification and the other by generalization. Both biometric photography and generative adversarial networks display anthropometric and anthropologic rhizome in their ultimate reach (one measuring a human while the other generating another human on the face of a human, not God). One is defined through its purpose (which is identification), while the other is defined by its conclusions (which are scientific and political in nature).

Whereas at one hand biometric software is able to not only recognize, but also compute such differences as the age, gender, and siblings, enforcing the face-based control, deep learning based GAN system can be used in creating new non-individual composites out of personal data, such as defining racial, gender or medical conditions from portraits. When an image is stripped from an individual, the biometrics can analyze it. But when it is used in computation, it becomes a part of some other image.

Yet new development of portrait, although advanced, is not without errors. With growing belief in new face technologies, there are also new fears rising, such as being fully replaced (being agency hacked, or having one's life stolen) or being misidentified (being hacked and having one's

10. "The portrait is suspended between two extremes: On the one hand it tends toward likeness, and on the other, toward strangeness. On the one hand it identifies, and on the other, it distances. The first side is that of proximity, recognition, description and illusion; the second is that of distance, questioning, suggestiveness, and encounter" (Nancy 2018, p. [page(s)]).

personal identity stolen — including credit card numbers). An example of the first lies in the ultimate consequences of ‘face hijacking’ and producing fake material<sup>11</sup>. An example of the second is the case of a Brown University student misidentified as a bomber in Sri Lanka massacre<sup>12</sup>. Also, *Wired* reported that Amazon’s *Rekognition* system misidentified 28 Members of the United States Congress as convicts<sup>13</sup>.

## 5. Art and agency in portrait

Aside from its use by police and corporations, playing with agency and personal identity in photography is also a subject of art. Images of other people, usually celebrities, were used in early photomontages since the Victorian age. Some had very targeted meanings. For example, artist John Heartfield most often used a portrait of Hitler in his photomontages that ridiculed the Nazi regime during the WWII. In his photomontages, Hitler stands for himself, as in Bertillon’s photograph. Aside from identification use, there are also photographers who are using computing as a method of image merge, more like the composites of Galton. For example, Lewis Hine in his 1913 photo composites of children workers. Photo composites were more explored in computations by artist Nancy Burson, who since 1979 has produced early computer-generated morphs. In her *Warhead I*, Burson used images of world politics leaders such as Ronald Reagan, Leonid Brezhnev, Margaret Thatcher, Francois Mitterrand and Deng Xiaoping, overlaying them in the amount of visibility that corresponds to the size of the country they rule. Politically critical is also Burson’s *The Human Race Machine* (2000) in which the user can mold his or her own appearance by changing his or her race. Burson was also behind *The Age Machine* (1979), which was finalized by Kramlich and Burson (1990).

11. Some newer tools include <https://phys.org/news/2012-08-physical-cloning-method.html>; <https://towardsdatascience.com/understanding-faceshifter-a-new-face-swapping-model-983b81a9d37d> (last accessed 18 September 2020).

12. Face Recognition regulation, *Wired*; available at the website <https://www.wired.com/story/facial-recognition-regulation/> (last accessed 18 September 2020).

13. Brian Barrett, *Lawmakers Can’t Ignore Facial Recognition’s Bias Anymore*, “Wired”, 26 July 2018; available at the website <https://www.wired.com/story/amazon-facial-recognition-congress-bias-law-enforcement/> (last accessed 18 September 2020).



Stealing a photographic image of someone's face has not been treated as a serious sin or even a crime for a great deal of the history of photography. Laws which protected a person's face as his or her personal property are quite recent, and they have not prevented some authors from stealing other people's copyrighted material and personal images. Artist Richard Prince, for example, harvested images from online platforms as Flickr. Prince made some small alternations on stolen images and priced them as high as \$100,000, which is probably the main reason he has faced at least five lawsuits<sup>14</sup>.

Today, the largest number of images harvested online are those that feed machines or programs such as adversarial networks — more precisely, Generative Adversarial Networks (GANs) and Deep Convolutional Generative Adversarial Networks (DCGANs). These images serve to teach the machine to work. In learning recesses, millions of images are consumed by the program that blends them, trying to independently figure out answers to various questions posed. One of the most spectacular surely is the construction of “new faces” out of the old ones.<sup>15</sup> These “image-clones,” frequently called “persons that do not exist” (or portraits of people with no agency), are computed out of so many sources that the integrity of the original image used is fully lost and almost totally undiscoverable — there is no personal identity left. In a way, such images are autonomous. The new image may, at its best, be a self-portrait of a machine. Yet hardly anyone would feel comfortable knowing their images were harvested.

There are many ways of feeding these systems. Most often, this occurs by subcontracting some funny applications that ask the user to grant permissions to their images that are posted on social networks, but also some that obtain images without even the pretense of legality—that is, by downloading images without their owners' permission or recording without permission.<sup>16</sup> Activist-artists like Adam Harvey map such networks and

14. At least five lawsuits were made. Among suits was also the one by Donald Graham, professional photographer, from 2015. See: <https://petapixel.com/2016/01/04/photographer-sues-richard-prince-for-stealing-his-instagram-photo/> See also: <https://www.diyphotography.net/how-richard-prince-sells-other-peoples-instagram-photos-for-100000/> (last accessed 18 September 2020).

15. These people do not exist, implying that people behind other images necessary do.

16. Cfr <https://www.theverge.com/2019/7/29/8934804/google-pixel-4-face-scanning-da->

point to images that are being taken away from social networks and fed into deep learning processes<sup>17</sup>. Harvey, in his *Megapixel*, points to one of such datasets; named *Brainwash*, made out of 10 000 images recorded by Stanford scientists in a three-day surveillance in a café-bar. After they publicly released the dataset, the material was used by the National University of Defense Technology in China and Chinese company Megvil<sup>18</sup>. In Harvey's *Megapixel: faces*, facial recognition software searches the dataset *Mega-Face (V2)*, trying to map the user (Metz). This set was created entirely from "approximately 672,000 identities and 4.2 million photos" posted on Flickr.

Harvey's research is not alone. Some journalists discovered their own images in databases such as USA's Iarpa Janus Benchmark-C intelligence programs. In a recent project called *From 'Apple' to 'Anomaly'*, Trevor Paglen looked at the ways datasets are filtered. This includes different assumptions on the side of human reorganizing sets, such as their political or social attitudes that become visible in the formation of datasets<sup>19</sup>.

## 6. Conclusions

Portraits today may be swapped, erased, and mutilated to the point that they no longer resemble the person(s) being portrayed. With such possibilities, the relationship of personal identity and agency are deeply disturbed. They are no longer guaranteeing two main premises of the portrait photography; that a face belongs to a single person and thus cannot belong to the other, and that portrait refers to a certain identity. In computation photography and swapping identities, subjects are equalized and it is virtually impossible to distinguish the prototype from stereotype, making it disturbingly possible for subjects to intervene in each other's lives. Qualities transferred are all that describe a position in which the new, generated face can be implemented. This might bring us to the situation in

ta-collection (last accessed 18 September 2020).

17. Adam Harvey, *Megapixel*; available at the website <https://megapixels.cc/> (last accessed 18 September 2020).

18. Other universities as well, as for example Duke, also record such images.

19. Trevor Paglen: *From 'Apple' to 'Anomaly'* Written by Tim Clark *Published on 10 October 2019* <https://www.bjp-online.com/2019/10/trevor-paglen-barbican>

which we would need to choose between the original and the copy, but be unable to distinguish them. If that happens, we will have realized our fears embedded in film noir and horror culture.

### **Bibliographic references**

- GREEN D. (1984) *Veins of Resemblance: Photography and Eugenics*, "Oxford Art Journal", 2: 3-16.
- HELFAND J. (2019) *Face a Visual Odyssey*, MIT Press, Cambridge, MA.
- METZ C. (2019) *Facial Recognition Tech Is Growing Stronger, Thanks to Your Face*, "New York Times", July 13, 2019: <https://www.nytimes.com/2019/07/13/technology/databases-faces-facial-recognition-technology.html> Accessed: 23. October 2020.
- NANCY J.-L. (2018) *Portrait*, introduction by J.S. Librett, transl S. Cliff and S. Sparks, Fordham University Press, New York, NY.
- PEARL S. (2017) *Face/On*, University of Chicago Press, Chicago, IL.
- SEKULA A. (1986) *The Body and the Archive*, "October", 39 (Winter, 1986): 3-64.
- SCHWARTZ H. (1998) *Culture of the Copy*, MIT Press, Cambridge, MA.

### **Filmography**

- Face by Another*, dir. Hiroshi TESHIGAHARA (1966).
- Face/Off*, dir. John WOO (1997).
- Eyes without a Face*, dir. Georges FRANJU (1960).
- Strange Impersonation*, dir. Anthony MANN (1946).

# Face Value: Analyzing and Visualizing Facial Data

EVERARDO REYES\*

TITOLO IN ITALIANO: *Valori facciali: analisi e visualizzazione di dati facciali*

**ABSTRACT:** The increasing popularity of face recognition software introduces new forms to interact with digital face representations. This article explores some of the forms that have emerged in the field of automatic face recognition including face detection, face identification, or face classification. The visual representations generated in technical and scientific literature are taken into account in order to study their relationship with user interface elements. At this point, the article adopts a cultural perspective based on semiotics, media studies and cultural analytics. Human-computer interaction is conceived as an enunciation process and some modalities are regarded according to the practice of face recognition software. In the end, the article discusses an original project in cultural analytics, created from images of album covers and analyzed from their occlusion and distortion values, which is an interpretative reading that technical faces also evoke.

**KEYWORDS:** Facial Recognition Software; Facial Data; Face Occlusion; Face Representation; Interface Logics

## 1. Introduction

Face recognition technology has become a popular functionality in software applications that we use on an everyday basis, from automatic tag-

\* University of Paris 8.

ging in web-based social networks to face authentication to log into smartphones and computers. The way in which such functionalities are deployed is similar to a black box where the components and mechanisms are hidden to the user, provoking that applications are taken for granted. In this article we are interested in taking a glance at the field of automatic face recognition from the perspective of semiotics, media studies and cultural analytics.

First, we overview the principal areas of interest that constitute the domain of face recognition. Then, we focus particularly on the different manners in which the face is described and represented, both in graphical form and for computing purposes. At this stage, we evoke the characteristics and variety of facial data, as well as the challenges it rises in cultural-oriented fields of study. In a final endeavor, we present an experimental approach to face visualization using album covers as corpus of analysis.

## 2. Overview of Face Recognition Technology

Since the 1970s, the development of automatic face recognition has achieved substantial progress thanks to its close relation to visual computing, including a combination of techniques for image processing, computer vision, and image synthesis. In fact, automatic face recognition encompasses a set of different areas according to the overall problems it tries to solve: face detection, face representation, face identification, facial expression recognition, and face classification.

Today, there is a vast number of scientific literature in each one of those areas. To have an idea, repositories like arXiv<sup>2</sup> have registered only in 2020 more than 550 scientific papers on face recognition. The ACM Digital Library<sup>3</sup> registers almost 4,000 papers since the 1970s, while the IEEE Xplore<sup>4</sup> almost 3,500. In these texts, the diversity of topics ranges from methods and algorithms to applications in different fields: law enforcement, video tracking, gaming, computer animation, robotics, to mention a few.

2. <https://arxiv.org/> (last accessed 18 September 2020).

3. <https://dl.acm.org/> (last accessed 18 September 2020).

4. <https://ieeexplore.ieee.org/> (last accessed 18 September 2020).

A broad overview of face recognition technology can be seized by following each of the problems trying to be solved in a sequential order (in an analogous way as Samal and Iyengar 1992):

- Face detection is mainly focused on locating faces within the space of a digital image. Typically, a successful face detection routine outputs at least the vertex coordinates of a bounding box surrounding the face space. Other forms of showing a detected face rely on how face representation and description are implemented in the system.
- Face representation deals with the manner in which data is stored and handled. A regular practice is to constitute a face dataset (a set of image files respecting same format, size, color depth, or face alignment) and its description in form of a database (an text-based file in standard format such as CSV or JSON) that organizes each image file according to measures and values.
- Face identification is in charge of assessing the similarity of a single face (the probe) among a group of images (the gallery). It could also exist the case of face validation, comparing a face image with a gallery of images of a single person. Furthermore, with deep learning techniques we talk about face clustering as another type of identification, using unsupervised learning (i.e., no gallery is used) to automatically classify the different images of a data set (Kroon, Hanjalic & Boughorbel 2007).
- Facial expression recognition evaluates a language-based emotion potentially present in a face. Perhaps the most influential research in this area is the Facial Action Coding System (FACS) (Ekman and Frieder 1977). The idea was to organize a combination of muscle movements, called Action Units, that together defined six universal emotions: happy, sad, surprise, fear, anger, and disgust. Other developments have been more ambitious and defined 135 emotions based on the prototypical approach introduced by Rosch (Shaver et al. 1987).
- Face classification assigns high-level (semantic) categories that might refer to gender, age, style, type, or even identity (like in celebrity identification). Broadly speaking, these methods and algorithms inherit background knowledge from the computing branch of pattern classification. One the most efficient methods is, for example, the Support Vector Machine (Vapnik 2000), which has been one of the principal building-blocks for many contemporary systems and models.

### 3. Computational representation of faces

Let us take a look at different manners in which faces are represented in computing research and development. Although this task implies to dig into specialized technical literature, the scope is useful if we want to find relations between the visual models and their experiences in other disciplines and contexts. Moreover, as automated scripts like crawlers, spiders, and bots become more active than actually human users on the web, the facial depictions that machines exchange can be seen as a case of transhuman representation (we will come back to this observation in the following sections).

#### 3.1. Geometry-based representations

Early systems were based on geometrical measures estimated from physical human faces. Computer scientist Michael Kelly elaborated the method called “planning” which showed successful results to detect edges of facial features (Fig. 1). Another important contribution was initiated by Takeo Kanade who introduced spatial parameters to detect regions and to calculate rounded contours, like chins (Fig. 2).

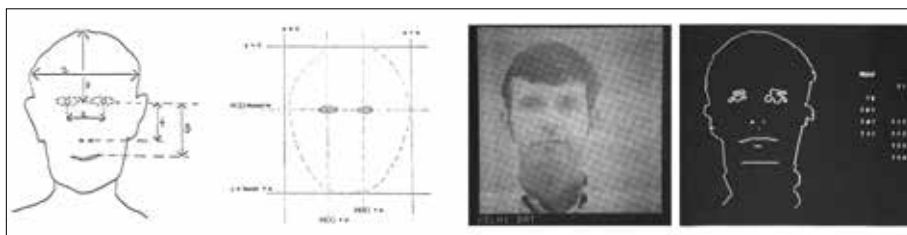


Figure 1. Geometrical representations by Kelly (1970).

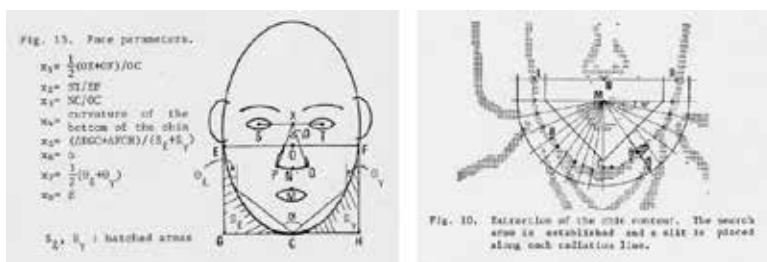


Figure 2. Geometrical representations by Kanade (Sakai, Nagao, and Kanade 1972).

### 3.2. Signal-based representations

Improvements in hardware and software allowed the visual computing field to start dealing with images using signal processing techniques. In 1987, the well-known eigenfaces approach was envisioned by Lawrence Sirovich and Michael Kirby. It applied Principal Component Analysis (PCA) to the quantification of a series of images. The result was a new image that represented the average of the whole set or it could also render the delta image (or caricature) based on a sample face (Fig. 3).



Figure 3. Eigenfaces by Sirovich and Kirby (1987).

Eigenfaces were adapted by Matthew Turk and Alex Pentland for face detection. Such implementation was possible by storing visual values as vectors (hence named eigenvectors) and comparing new images with the ones previously quantified. The process also relied on PCA but Turk and Pentland not only showed the average and delta images but also other eigenfaces resulting from different combinations of components (Fig. 4).



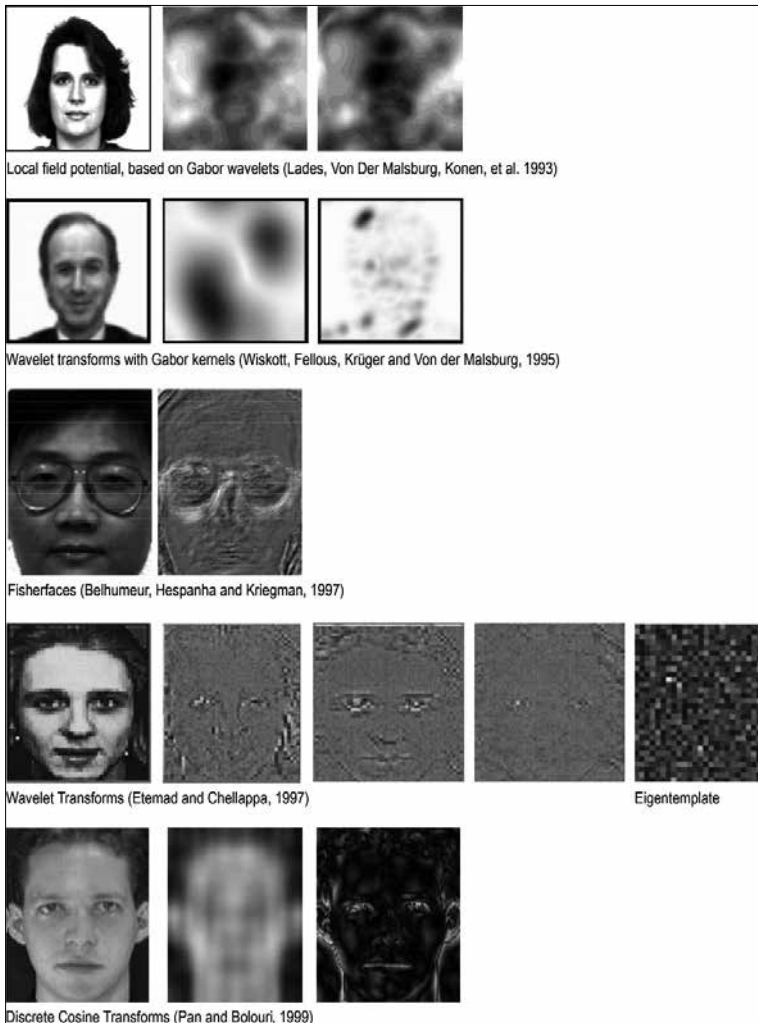
Figure 4. Eigenfaces by Turk and Pentland (1991).



Another derivative development that emerged from eigenfaces are the Fisherfaces (Belhumeur, Hespanha and Kriegman 1997) which are based on the statistical approach to taxonomic classification by Sir Ronald Fisher. In this case, it uses a class-specific linear method for dimensionality reduction, for example the class “glasses” can help to determine if a person is wearing them or not. The linear method was systematically defined as Linear Discriminant Analysis (LDA) by Kamran Etemad and Rama Chellappa (1997). Using a series of wavelet transforms, LDA also implied to configure an eigentemplate as the discriminant component.

Understanding visual information as signal has been a fundamental piece to the development of contemporary face recognition software based on machine learning. Because images can be analyzed as numerical units, a vast amount of techniques have been created to segment and compute correlations. While the first image measures included distances, angles, and pixel coordinates, now we talk about features, filters, descriptors and classifiers to handle metrics, ranks and rates.

Fig. 5 exemplifies different types of signal preprocessing applied to images for face recognition. Of course, the amount of graphical representations resulting from variations, adjustments, and repurposes of these methods is too large to be surveyed here. We have only selected some examples, trying to find the earliest possible depiction before the model was adopted widely. The interested reader can refer to already existing reviews in (Zhao 2003).



**Figure 5.** Different types of signal processing applied to face images.

Regarding the location of facial features, an early mechanism consisted on placing a rectangular grid on top of the face image. The method was exemplified as an image graph by Buhmann, Lades and von der Malsburg (1990). In their first version, the nodes were labeled using Gabor wavelet coefficients, but the technique was rapidly enhanced to locate facial landmarks (Wiskott, Fellous, Krüger and von der Malsburg 1997) (Fig. 6).

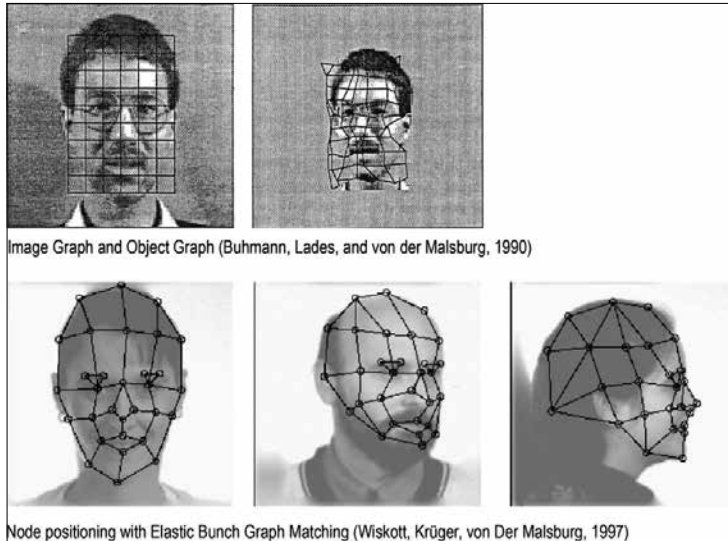


Figure 6. Location of facial features as nodes.

To conclude this section, we highlight that a more robust study should reserve a place to other visualizations that are constructed in multidisciplinary domains. We are thinking about infrared and thermal imagery, fractal methods and 3D face recognition, just to mention a few (Fig. 7).

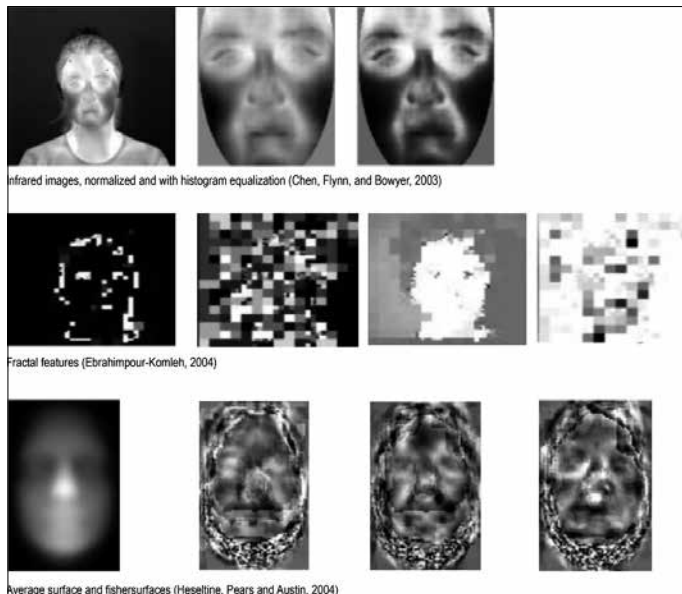


Figure 7. Infrared, fractal and 3D face representations.

#### 4. Using face recognition software

With the increasing popularity of face recognition technology in software applications that we use on an everyday basis, it is important to distinguish different practices that are being shaped. Although it is not our objective to elaborate a typology of software uses, in this section we identify some uses within the context of interactive gestures and graphical user interfaces.

As an entry point, the graphical interfaces that appear on the electronic screen can be described in terms of its constitutive parts: how is it made and how does it establish a communicative relationship between users and developers? This is paramount from a semiotic perspective because digital images host, locate and define modalities of interaction: to believe, to do, and to know. It is a process of enunciation where actors choose among a series of possibilities that will complete the meaning.

Following a narrative schema (Greimas and Courtès 1979), a person seen as a potential user will be first enacted within a narrative quest to believe in the software values (the functions but also the expected rewards). This modality is located before the performance, when the user has a virtual idea of what will happen upon clicking on a button. The kinds of discourse in which we commonly notice the modality of believe are those prior to installing a software application, typically the software download page. PhotoLab, Snapchat or FaceApp, to mention only some examples, signify and communicate precisely their face recognition values in the App Store or Google Play.

We can think about a different mode of presentation based on doing. In this modality, the potential user becomes a realized subject at the end of the quest, testing factually the software functionalities. To give an example, let's consider a few demo tools. Google Cloud's Vision API<sup>5</sup> allows any visitor to try the image recognition module from different landing pages: the Vision AI project and the Cloud Vision Documentation. While the text sentences in the former page are clearly targeted to decision-takers and managers, the latter addresses a more technical user. However, in this demo, just like in EyeEm or Betaface, the software functionalities can be performed by any kind of user profile, by simply dragging/dropping an image and seeing immediately the results of the process.

5. <https://cloud.google.com/vision> (last accessed 18 September 2020).

A third modality refers to knowing. In this mode of existence, the person has become a user, i.e. an actualized subject that has tested, understood, and is now able to produce new configurations. Following our typology, we situate here software applications like RunwayML<sup>6</sup> or programming libraries like *cmltrackr*<sup>7</sup> that are oriented towards more experienced users but emphasizing, nonetheless, the value of “easiness-to-use”. In these cases, the user has often access to code chunks, parameters, and technical reference.

As we can appreciate, the elements and configurations of graphical interfaces vary from one modality to another. In a previous work, dedicated to software applications for visual computing (Reyes 2017), we argued that, after a period of socio-cultural adoption, interface configurations give shape to patterns combining spatial and visual assemblies. We call these patterns “interface logics”, building on the notion of media theorist Noah Wardrip-Fruin, who uses the term “operational logics” to refer to “patterns in the interplay of data, process, surface, interaction, author, and audience” (2009, p. 13).

Patterns help to identify models that can be adopted in numerous situations. In visual computing software that we have examined, the logic of “feedback” refers to simple graphical means that indicate the state of the program (e.g., alert messages, progress bar); “domain crossings”, recalls that interfaces combine different domains and fields. Most obviously, this can be appreciated in the language and names of menus, and less evident are the use of techniques forged in special domains (e.g. filters from signal processing adapted to images); and, “dynamic and live data” shows that some information that an interface depicts only exists upon request of the user (requests to a server, real-time updates).

Following the same line, perhaps a more refined category such as “facial logics” needs to be elucidated for face description and representation. A thorough analysis of face recognition software that associates their graphical interfaces and the narrative schema is an endeavor that we are interested to pursue in a near future. We also consider necessary to situate this work in the long run: recording how the enunciation marks imprinted by the sender evolve throughout software versions.

6. <https://runwayml.com/> (last accessed 18 September 2020).

7. <https://github.com/auduno/cmltrackr> (last accessed 18 September 2020).

## 5. Experiments with facial data

At first sight, the face visualizations in section 2 might evoke interpretations referring to science/technology but, from another standpoint, also to occlusion/distortion values. The fact that those images are not necessarily targeted for human consumption strengthens their illustrative purpose when they appear as supporting material in research publications. However, those images do exist in everyday life. They are situated at the middle of an inter-communicative process that connects a user with the creator of a digital tool. In other words, every time we run a facial recognition program, the processes happening under the hood of the graphical interface are based on those kinds of facial descriptions.

In social and human sciences, facial occlusion and deformation have a long tradition (see for example Eco 2007; Leone 2018). Although the main media that have attracted the reflection on faces remain painting, photography and cinema, other forms such as album covers, graffiti, and comics, can also be included in a multidisciplinary scenario combining visual semiotics and cultural analytics. This is of course possible thanks to the digitization of material supports: from physical substances to pixel/vector-based formats.

In our research we have already conducted a series of experiments including popular music and their visual forms (Reyes and Manovich 2020). Extending this motivation, we assembled a dataset containing 542 images of album covers with occasion of our talk at the symposium “Transhuman Visages: Artificial Faces in Arts, Science and Society” organized by the semiotics scholar Massimo Leone at the Polish Institute of Advanced Studies in January 2020. The experimental approach that we follow consists on applying our methodology to our own corpus of analysis and in discussing some visualization prototypes that support our findings related to strategies of face occlusion that challenge research on automatic face detection.

Our dataset contains the albums released in 1998 and in 2018 according to data gathered from Wikipedia<sup>8</sup> (Tab. 1). We chose these two years in order to obtain samples from two different moments in media history: on

8. [https://en.wikipedia.org/wiki/1988\\_in\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/1988_in_music) and [https://en.wikipedia.org/wiki/2018\\_in\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/2018_in_music)

the one hand, the contemporary and, on the other hand, the time before software for digital image manipulation became massive. Indeed, by 1987 Adobe had just released the first version of Illustrator and in early 1990 they would start distributing Photoshop.

	1988	2018	Total
Number of images	227	315	542
One face	95	157	252
Two faces	11	21	32
Three faces	14	7	21
Four faces	11	10	21
Five faces	8	5	13
More than 5	11	7	18
Illustration style	16	29	45
Occluded faces	14	18	32

**Table 1.** Data set of album covers faces, 1988 and 2018.

Our first classification distinguishes if a face is present in an image and how many are detected. This process can be achieved easily with Google Cloud Vision API which recently increased the number of detected faces in its free try version. The second classification is visual style. By taking a look at the automatic labeling, many images included classes like “typography”, “art”, “logo”, “photography”. To simplify, we filtered images with the label “illustration”. The third category that we use is occlusion. The fact that many images contained distorted or partly masked faces were labeled as “person”, “headgear”, or “headwear”. This property allowed us to create a larger cluster for occlusion strategies.

Overall, our dataset shows predominantly album covers with only one face, being 2018 the more accentuated year in comparison to 1988. From an interdisciplinary perspective, we could ask questions related to this trend such as: Does it mean that today there are more single-membered bands than there were in 1988? Or are there any artists that followed a solo

career from bands in 1988? Are there any artists who released an album in both years? While the first two questions need the consideration of a larger span of time and documentation, the third is easier to answer from the data table.

Regarding our second classification, visual style, we distinguish several observations. First, the more persistent visual framing is the portrait, mostly in the mid and large shot formats, and rarely as close-ups. This observation is coherent with the number of single faces detected in the album cover. Second, in relation to the category “illustration”, it remains the preferred graphic style for hard rock & roll and heavy metal bands in both years. Third, it appears there is an increase use of digital visual effects and gradients in the 2018 set. To verify these intuitions, it would be time consuming to evaluate every image in search of alterations mainly because visual styles and techniques become interrelated at many different layers. For example, an illustration could start as a pencil sketch, then traced as vector image, then modeled as 3D shape, the texturized as cartoon drawing and finally stylized with some ray-tracing filters for ambient and illumination.

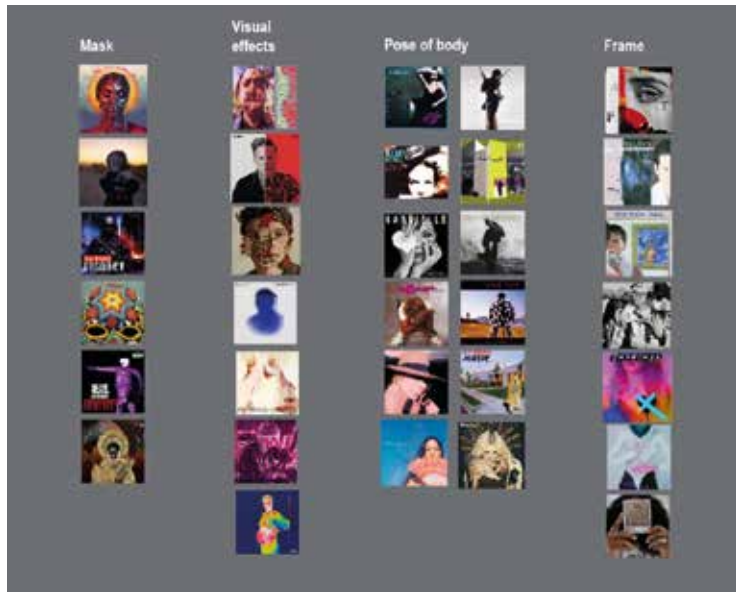
Another aspect concerning visual style can be approached from the aesthetic angle. Tools like EyeEm include an aesthetic analysis<sup>9</sup> module that calculates a score for visual appealing of images. Whereas the tool is meant to feed a deep learning model with photographs that share a similar visual identity, we tested the demo with images from our collection. Not surprisingly, higher scores were more regular in 2018 than in 1988 as their visual style is closer to the photographs uploaded and curated by the contemporary creative community, on which the neural model is trained<sup>10</sup>.

Finally, regarding the classification of occlusion in both years, our filter gave us a cluster of 32 images. We then manually organized the images into four different types of covering the face: by wearing a mask, by visual effects, by the pose of the body, and by the frame of the image (Fig. 8).

9. <https://www.eyem.com/eyem-vision>.

10. <https://developer.nvidia.com/blog/understanding-aesthetics-deep-learning/>.





**Figure 8.** Album covers filtered by occlusion types. Images were obtained from Wikipedia, individual copyrights belong to the labels or the artists.

A deeper observation of occlusion leads to ask not only how to occlude but why. In this respect, the image in itself is not always enough to determine the reason and, in a medium like album covers, we have to turn to the music, lyrics, temporal context, artist's ideology / subjectivity, and other factors. Broadly speaking, we suggest that values in our set range from mystery to over-exhibition and from intimacy to anonymity. In any case, artistic images invite to dynamic and multiple readings that could inspire other criteria of analysis. In an exercise to define a simple tensive map, we locate on one axis a range from shown faces to hidden faces and, on the vertical axis, from distorted to sharp depiction (Fig. 9).

We believe this kind of speculative manipulation of facial data, blending automatic and manual techniques, is useful in the search for different meaning values. In the particular case of occlusion in album covers, they are hardly associated to the canonical properties of a prototypical album cover. Instead, they appear as ideological and critical cultural statements.

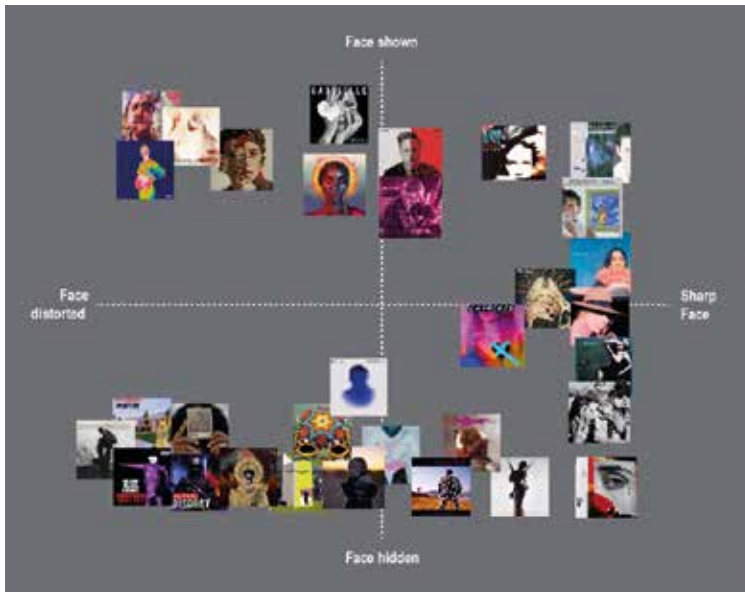


Figure 9. Map of images according to four axes values.

## 6. Conclusions

In this contribution, facial data is understood as angles, distances, pixel coordinates, features, filters, descriptors, and classifiers that are employed to describe and to represent faces. More specifically, facial datasets can contain data structures such as metrics, ranks, rates, and semantic categories. The variety of facial data is related to the areas of interest in face recognition as a field of study. We discussed some pioneering works in face analysis and face representation. We observed how the technical aspects of the field are more or less present or transformed at the surface level of face recognition software. For this matter, we regarded contemporary software applications from a semiotic and communicative perspective. We proposed to conceive graphical interface elements as patterns that follow “interface logics”, but that could be better refined through a dedicated “facial logics” category.

Our experimental part brought together technical faces in scientific research and cultural faces in the domain of music and graphical design. From an interpretative reading, we observed that values of occlusion/ deformation are common to both types of representation. Then, using

these variables we sketched a couple of data visualizations that support the design of an online version.

In future work we plan to continue our study of how interfaces work in order to produce, create and speculate about new graphical models; not only as concepts but also as objects, in the form of technical sketches or prototypes. In this scenario, we are developing an interactive visualization to explore our dataset but also to put in practice different interface logics.

### Bibliographic references

- BELHUMEUR P., J. HESPANHA, and D. KRIEGMAN (1997) "Eigenfaces vs. Fisherfaces: Recognition Using Class Specific Linear Projection", *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 19,7: 711-20.
- ECO U. (2007) *Historia de la fealdad*, Lumen, Barcelona.
- EKMAN P. and W. FRIESEN (1977) *Manual for the Facial Action Coding System*, Consulting Psychologists Press, Palo Alto.
- ETEMAD K. and R. CHELLAPPA (1997) *Discriminant Analysis for Recognition of Human Face Images*, "Josa" a 14, 8: 1724-33.
- GREIMAS A. and J. COURTÉS (1979) *Sémiotique: Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris.
- KELLY M. (1970) *Visual Identification of People by Computer*, Doctoral dissertation, Department of Computer Science, Stanford University.
- KROON B., A. HANJALIC, and S. BOUGHORBEL (2007) "Comparison of Face Matching Techniques under Pose Variation", *Proceedings of the 6<sup>th</sup> ACM International Conference on Image and Video Retrieval (CIVR '07)*, ACM Press, New York: 272-9.
- LEONE M. (2018) *The Semiotics of the Face in the Digital Era*, "Perspectives", 17: 27-9.
- LYONS M., J. BUDYNEK, and S. AKAMATSU (1999) "Automatic Classification of Single Facial Images", *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 21, 12: 1357-62.
- REYES E. (2017) *The Image-Interface: Graphical Supports for Visual Information*, Wiley, Hoboken, NJ.
- \_\_\_\_\_. and L. MANOVICH (2020) "Cultural Viz: An Aesthetic Approach to Cultural Analytics", *Leonardo*, 53, 4: 408-14.

- SAKAI T., M. NAGAO, and T. KANADE (1972) "Computer Analysis and Classification of Photographs of Human Faces", *First USA-Japan Computer Conference*, Kyoto University, 2-7.
- SAMAL A. and P. IYENGAR (1992) *Automatic Recognition and Analysis of Human Faces and Facial Expressions: A Survey*, "Pattern Recognition", 25, 1: 65-77.
- SHAVER P., et al. (1987) *Emotion Knowledge: Further Exploration of a Prototype Approach*, "Journal of Personality and Social Psychology", 52, 6: 1061-86.
- SIROVICH L. and M. KIRBY (1987) *Low-Dimensional Procedure for the Characterization of Human Faces*, "Journal of the Optical Society of America", 4, 3: 519-24.
- TURK M. and A. PENTLAND (1991) *Eigenfaces for Recognition*, "Journal of Cognitive Neuroscience", 3, 1: 71-86.
- VAPNIK V. (2013) *The Nature of Statistical Learning Theory*, Springer, Berlin
- WARDROP-FRUIIN N. (2009) *Expressive Processing: Digital fictions, computer games, and software studies*, MIT Press, Cambridge, MA.
- ZHAO W. et al. (2003) *Face Recognition: A Literature Survey*, "ACM Computing Surveys", 35, 4: 399-58.



PARTE VII

VOLTI ICONICI

PART VII

ICONIC FACES



# Facing Food: Pareidolia, Iconism, and Meaning<sup>1</sup>

SIMONA STANO\*

ITALIAN TITLE: *I volti del cibo: Pareidolia, iconismo e senso*

ABSTRACT: Making faces out of food is a practice as common as eating. An extensive number of visual representations, ranging from artworks (such as the well-known imaginative portraits by the Italian painter Arcimboldo, as well as several experiments in contemporary photography) to religious images (such as the famous Pastafarianism's Flying Spaghetti Monster), from object design to marketing communication, etc., feature faces made of foods. Even more interestingly, food has been the object of several acts of pareidolia: first spotted by a customer in 1996, the "Nun Bun", a cinnamon roll baked at the Bongo Java Coffee Shop in Nashville, became famous worldwide for its resemblance to Mother Teresa of Calcutta; in 2004 Diana Duyser's 10-year-old grilled cheese sandwich bearing the likeness of the Virgin Mary was bought on eBay by the Golden Palace Casino for \$28,000; in 2011, as Kate Middleton was about to get married to Prince William, a 25-year-old British man and his girlfriend found her "portrait" on a jelly bean, which was later sold at an auction with an opening bid of £ 500. And several other examples could be added to this list. Such cases are particularly interesting, as they recall crucial issues related to the processes of meaning-making underlying "non man-made" facial images: who or what is their author? Do they suppose any form of intentionality? What can be said about the Model Reader they establish? And what are the effects of meaning deriving

\* University of Turin and New York University.

1. This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No 795025. It reflects only the author's view and the European Research Executive Agency is not responsible for any use that may be made of the information it contains.



from them? This paper addresses these questions, as well as other fundamental issues concerning spontaneous facial images, by focusing on a series of relevant case studies related to the emergence of the face in food visual patterns.

KEYWORDS: Food; Face; Pareidolia; Iconism; Meaning

## 1. Introduction

Making faces out of food is a practice as common as eating. An extensive number of visual representations, ranging from artworks to religious images, from object design to marketing communication, etc., feature faces made of foods. Let us consider, for instance, the famous imaginative portraits by the Italian painter Giuseppe Arcimboldo, which combine fruits and vegetables of various kinds to give origin to human-like contours. In the series *The Four Seasons* (Fig. 1), for instance, portraits made of seasonal products are used to represent specific times of the year: *Spring* looks like a smiling young woman made of flowers and vegetables; *Summer* juxtaposes seasonal fruit and vegetables in another female figure, whose bright colours stand out against the dark background; *Autumn* resembles a man's face made of a pear (nose), apple (cheek), pomegranate (chin) and mushroom (ear), all ripe to bursting; *Winter* recalls the image of an old man, made up of an aged tree stump, with pieces of broken-off branch and scratched bark for his features, and a swollen mushroom as his mouth.

The same operation characterises other visual representations, such as the so called *Flying Spaghetti Monster* (the deity of Pastafarianism), whose giant face is made of spaghetti and meatballs, and an increasing number of photographic experiments and “food porn” posts featuring face-like images made of assembled foods of different kinds.

Food design is also rich in “faced” products, from plates inviting children to use food to dress up the bare faces they host on their surface to toasters allowing adults to have breakfast with holy, pop and also “selfie” sandwiches. Not forgetting a series of widespread practices involved in festive rites and also everyday life, such as pumpkin carving in the United States or fruit carving in Thailand and Japan. And several other examples could be added to this list.



**Figure 1.** Arcimboldo (1563-1573) *The Four Seasons*, oil on canvas [from top left to bottom right: *Winter*, 1563, Kunsthistorisches Museum, Wien; *Spring*, 1563, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid; *Summer*, 1563, Kunsthistorisches Museum, Wien; *Autumn*, 1573, Louvre Museum, Paris].

Even more interestingly, food has been the object of several acts of *face pareidolia*, that is to say, the phenomenon consisting in seeing faces in confused visual environments, such as inanimate objects or abstract forms. Contrarily to the intentional representation of faces by means of food, such a phenomenon relies on the unintended emergence of the face in food visual patterns, recalling crucial issues related to the meaning-making processes underlying “non man-made” facial images. Who or what is their *author*? Do they suppose any form of *intentionality*? What can be said about the *Model Reader* (cfr Eco 1979) they establish? And what are the *effects of meaning* arising from them? This paper aims at answering these questions through the analysis of a series of relevant examples, which will be analysed in the following paragraphs.

## 2. Face pareidolia and food

Face pareidolia is rather common in the food universe, as a number of mass and new media messages (e.g., online posts, newspaper articles, etc.), as well as scientific papers, point out. In 1997, even the famous *Late Show with David Letterman* ironically covered this topic: recalling politicians, actors and TV stars, Letterman and Shaffer sarcastically talked and sang about “pastries that look like celebrities” in an episode, making fun of face pareidolia — by suggesting that, basically, one could identify any face in any pastry — and depicting it as a sort of American “mania”, or “attitude”.

In fact, in the past, pareidolia used to be considered a sort of obsession, a pathological sign, and more specifically a symptom of psychosis. However, research has shown that it is not only a normal, but also a very common human phenomenon, which is probably linked to adaptive reasons:

Our visual system is highly tuned to perceive faces, likely due to the social importance of faces and our exquisite ability to process them. ... This tendency to detect faces in ambiguous visual information is perhaps highly adaptive given the supreme importance of faces in our social life and the high cost resulting from failure to detect a true face.

(Liu *et al.* 2014, p. 61-76)

The face, in fact, is fundamental to interpersonal interaction (Leone 2019b, p. 132), as it allows us to recognise other people (i.e. their feelings, their emotions, their state of health, etc.), as well as ourselves. Even at a more general level, moreover, “the brain has a bias favouring seeing something rather than nothing, so that it tends to jump to a pattern that makes sense of a situation” (Margolis 1987, p. 38-9). This recalls the phenomenon known as *apophenia* (from the Greek ἀποφαίνω, “to make explicit”), that is, the tendency to perceive unmotivated connections and meaning between unrelated things described by psychiatrist Klaus Conrad (1958).

However, face pareidolia is not purely imaginary. Rather, as research showed, it has a basis in physical reality, relying on the activation of a specific brain region called right fusiform face area (rFFA), which is the same that plays a crucial role in processing real faces (see in particular Gauthier *et al.* 2000; Kanwisher *et al.* 2006; Richler *et al.* 2008; Liu *et al.* 2014). Hence,

a number of scientific studies have investigated the neurophysiological processes involved in face pareidolia, with respect to various aspects, from the differences between adults and infants (e.g., Le Grand *et al.* 2001; Kato and Mugitani 2015), to those between men and women (e.g., Pavlova, Scheffler, and Sokolov 2015; Proverbio and Galli 2016), human beings and primates (e.g., Beran *et al.* 2017), etc.

However, it is essential to remark that, “because the images [generating the pareidolic effect] do not actually contain faces, face pareidolia clearly requires substantial involvement of the brain’s interpretive power to detect and bind the faint face-like features to create a match with an internal face representation” (Liu *et al.* 2014, p. 61). Despite being a congenital human faculty, in other words, face pareidolia also depends on interpretative processes that cannot be neglected — even though most of the existing studies tend to do so, as they focus exclusively on biological and physiological aspects.

Drawing on these considerations, the following paragraphs deal with the analysis of specific examples of “food face pareidolia” in order to better explore the hermeneutic processes associated with such a phenomenon.

### 3. General *versus* specific pareidolic faces

If we look at occurrences of face pareidolia in the food realm, a clear distinction imposes itself: the one between *general* and *specific* pareidolic faces. While the first category includes images resembling undefined facial configurations, the latter makes reference to images recalling the face of particular people. The following paragraphs explore relevant case studies in both categories, thus leading to more general conclusions on the meaning-making processes they foster and the forms of authorship and readership they suppose.

#### 3.1. General food pareidolic faces

The category named “general food pareidolic faces” includes the majority of images that can be found on social media (such as Facebook or Instagram), which are generally associated with hashtags such as “#iseefaces”, “#foodpareidolia”, “#pareidolia”, etc. The eidetic, topological and chro-

matic configuration of such images generally allows perceiving<sup>2</sup> a sort of “zero degree” of the face, with no further specification in terms of gender, age, or personal identity.

As effectively shown by the examples illustrated in Fig. 2, we generally find only a few elements, such as two lines or rounded elements, often of the same colour (which we recognise as the eyes), placed in the upper part of a bigger rounded form (the contour of the face), in a specular position, just above a central smaller element (recalling the nose) and, below, a line or a variously shaped form recalling the mouth. The eidetic level is then essential in suggesting the emotive characterisation of such pareidolic faces, which is in fact the element making them differ from each other: smiling beverages, pastries, steaks, peppers or eggs, surprised zucchini and muffins, horrified peppers and tortillas, angry tarts, winking pizzas, and so on and so forth.

This involves interesting effects of meaning: food ceases here to be an inert material, a simple object subordinate to the eater’s or cook’s intentionality, to become itself provided with *agency* (since it allows the *constitution* of the observer as a patemic subject, and hence the passage to the phase of *disposition* and the deployment of the canonical passional program as illustrated by Greimas and Fontanille (1991)); or, at least, it looks endowed with the capacity to express its own feelings (a form of “subjectivity”, we might say).

In any case, the result seems to affect, although partially and generally only temporarily, the narrative program of the eater/cooker. As Leone interestingly argues in *On the Face of Food* (forthcoming), in fact, “a face can hardly become food [...]. [M]ost cultures and their respective languages do not conceive of edible vegetables and non-human animals as being endowed with a face”. In fact, most of the messages condemning the consumption of meat or other (generally animal-based) foods resort precisely to the face to highlight the ethical implications associated with eating, which are rather common and usually emphasise the presence of the face by recurring to visual and sometimes also verbal enunciative *embrayages*. Such a discursive strategy can also be found in the movie *Sausage Party* (Vernon and Tiernan 2016), where the association between

2. For a discussion of the visual conditions that are necessary and sufficient for a face to be perceived, see Leone 2019a.



Figure 2. Examples of general food pareidolic faces.

vegetables and children and the effect of “inedibility” resulting from it figuratively find expression in providing them with a face, even if they do not have one in nature.

Moving back from representation to unintended emergence, such an effect is evidently weaker: indeed, we can easily imagine that the foods portrayed in the pictures in Fig. 3 (first line) were eaten just after such pictures were taken). Nonetheless, an alteration of the narrative program of the subjects entering in contact with such “faced foods” can be detected: the cook or eater stopped cooking or eating such foods to take a picture of them and so became first of all an *observer*, favouring the logic of present-day “gastromania”<sup>3</sup> and “food porn” over that of the stomach. What it is

3. Gianfranco Marrone (2014) uses the word “gastromania” to describe the fact that, in contemporary societies, not only do we eat food, but also and above all we talk about it, we comment

more, as we highlighted above, a passional program that was not expected to take place was activated.

Such dynamics draw the attention to another crucial issue: how do pareidolic faces emerge? What or who marks the passage from simple food materials to faces? It is clear that they do not properly result from human intentionality (which, if anything, is reduced to an accidental discovery, a response to something similar to the *punctum* that Roland Barthes (1980) described in relation to photographs, which — it is worth reminding it — is a characteristic inherent to texts themselves, not a result of the observer's will or action). By contrast, these faces can be seen either as the product of chance (such as when a food is cut in a way that reveals a face in its interior — while the cut is unquestionably performed by the cook or eater, in fact, pareidolia occurs in a “regime of accident”, not of “manipulation”, in Landowski's (2005) terms<sup>4</sup>) or, at the most, as a creation of Nature itself (whose creative capacity results in the alteration of the usual visual configuration of food, originating the pareidolic effect, even prior to any intervention by a human agent).

Actually, when (more or less explicit) visual alterations by human agents occur, such as in the examples shown in Fig. 3 (bottom), the resulting effect is evidently different — with a shift from unintended emergence back to intentional representation.

on it, we share its pictures on various social networks, etc., thus investing it with multiple meanings and values that in turn mediate our gastronomic experiences.

4. In Landowski's view, there are four regimes underlying meaning-making processes: the “regime of programming” is based on the principle of regularity and arises when the aims previously set by subjects are achieved; the “regime of manipulation”, founded on the logic of intentionality, follows the classic model of interaction between a subject and an object; the “regime of adjustment”, based on the logic of perception, refers to the progressive acquisition of special skills and expresses insecurity; finally, the “regime of accident” is based on the logic of chance and risk, therefore opposing the system of programming since it is untied from any pre-established behaviour.



Figure 3. Examples of altered general food pareidolic faces.

### 3.2. *Specific food pareidolic faces*

The category we identified under the name “*specific pareidolic faces*” include food visual patterns resembling the face of a specific person — generally a celebrity or a deity.

Fig. 4, for instance, shows the famous “Nun Bun”, a cinnamon roll baked at the Bongo Java Coffee Shop in Nashville, which in 1996 became famous worldwide for its resemblance to Mother Teresa of Calcutta. Just below it, there is Diana Duyser’s ten-year-old grilled cheese sandwich bearing the likeness of the Virgin Mary, which in 2004 was bought on eBay by the Golden Palace Casino for \$ 28,000. Another interesting case appears in the bottom of the figure: when, in 2011, Kate Middleton was about to get married to Prince William, a 25-year-old British man and his girlfriend found her “portrait” on a jelly bean, which was later sold at an auction with an opening bid of £ 500.



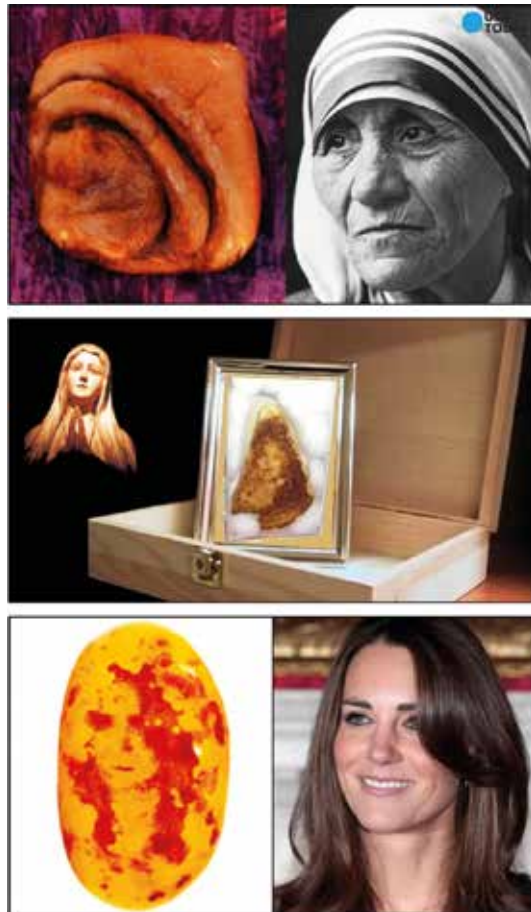


Figure 4. Examples of specific food pareidolic faces.

Several other examples could be added to this list, but, beyond the peculiarities of each example, it is interesting to reflect on the general meaning-making processes activated by such images. Inedibility reaches its peak, not so much by virtue of a passional process affecting the observer, as we described when analysing the previous cases, but because of the different “creative intentionality” behind such pareidolic faces, which rather than chance or Nature, is now represented by a *transcendent* agent (with celebrities, politicians and royal members being equated to deities).

Food thus becomes an *index* (in Peircean terms) of such transcendence, that is to say, a surface on and through which it manifests itself in and to the immanent world. As such, food substances become untouchable objects of cult, which have to be protected in plastic boxes or by means of other materials (as it happened for the above-mentioned examples), not so much to prevent them from decay — in fact, pareidolia seems to make them enter the regime of an unnatural durativity, with sandwiches and buns inexplicably never going bad nor sprouting a spore of mould —, but rather to stress the need for a different interpretation of their meaning. They cease to be simple means of sustenance or ephemeral tasty experiences, to become prodigious effigies, *simulacra* of celestial or worldly Gods. As such, they should not to be consumed, but rather preserved, contemplated and venerated (and for this reasons they are generally considered worth great amounts of money). What is more, they generally become divination *omina* and a tangible way to miracles: the Bongo Java, for instance, still claims that “the NunBun was not but very well could have been used to prove Mother Teresa was a saint”, while, according to Diana Duyser, her holy sandwich brought her blessings, including a \$ 70,000 won in a nearby casino.

As in other forms of pareidolia, however, *iconism* evidently prevails over indexicality: it is not just any food, but food that *looks like* deities or celebrities — and in the specific cases we are considering in this paper, like their faces. This raises a very important issue, which mainly remained implicit in the case of general pareidolic faces (and unfortunately still tends to be neglected in many studies on pareidolia), but is fundamental: the so-called “problem of iconism” — which is crucial in semiotics and was at the heart of Umberto Eco’s reflection. Reproaching the so-called “weak iconism” of those who understood the iconic sign as “something similar to objects, something spontaneous, based on analogical relationships” (Eco 1970, p. 240, our translation), already in 1970 the Italian semiotician suggested that icons should be rather conceived as “a social product, that is, an object of convention” (*ibidem*), bearer of history and ideologies. Therefore, if on the one hand, it is unquestionable that particular eidetic, topological and chromatic configurations underlie face perception as a result of the activity of a particular area of our brain — and so we can reasonably expect general pareidolic faces to be easily identified by everyone —, on the other hand, specific pareidolic faces, relying on codes that

are not equally universally shared, remind us that similarity always results from conventionality.

So, for instance, a music or movie lover with no particular interest in religion would probably spot a resemblance to Francesco Guccini rather than to Jesus on the pancake portrayed in Fig. 5, or the reference to a less celestial Madonna or the actress Marlena Dietrich rather than to the Virgin Mary on Duyser's sandwich. And a young child who is in love with cartoons but has no specific interest or knowledge in religion would possibly see Mad Madam Mim or Mr Magoo rather than Mother Teresa in the Nun Bun. And so on and so forth.



Figure 5. Examples of specific food pareidolic faces.

This explains why, in spite of what happens with general pareidolic faces, paratexts are frequent in such cases: photographs, and sometimes also graphics, or mirrors, are used precisely to clarify the recognition codes that isolate the pertinent characteristics on which the identified similarity is based.

It is in this sense that pareidolia requires us to reconsider a long-standing yet still open issue, in semiotics and more generally in philosophy (let us consider, for instance, Wittgenstein's *Tractatus*), to which Peirce himself paid attention by means of the concept of "hyponicon" (CP, 2.226): the need to move away from the naive theory of an "objective similarity"; a naive theory that, nonetheless, has imposed itself in different fields, as Eco (1970) already complained five decades ago, and which risks underlying any purely physiological interest in phenomena of this type. Although being a congenital faculty in man, pareidolia very much depends on the observer's past experiences and visual culture, that is, on the specific visual ideologies that, in each culture, shape our instinct of recognition of the visual forms and the consequent attribution of agentivity on them.

This conventional, *symbolic* nature, after all, emerges clearly if we consider cases of "sacred pareidolia" (as it is sometimes referred to) in cultures where the face of God cannot be represented: similarity passes here through the verbal language, with faces replaced by names. Yet these foods are perceived (and sometimes banned, as Fig. 6 clearly shows) as "looking like" God, and the effects of meaning resulting from them do not differ much from the previously described ones.



Figure 6. Examples of food "sacred" pareidolia in the Islamic world.

#### 4. Conclusions

If we go back to the above-mentioned David Letterman and Paul Shaffer's show, we can now see that, although certainly sarcastic and extremely emphasised, their message was not completely unfounded. In a certain sense, in fact, it is true that pareidolia reflects a specific culture's "attitude", at least in the sense that it cannot be fully understood without taking into consideration those cultural grids that shape similarity, and hence iconism — thus making certain resemblances emerge more easily in some semiospheres, such as the ironically depicted American one, than in others.

Conventionality, in other words, does not merely concern the intentional representation of faces aimed at emphasising the ludic and aesthetic dimension of food, or rather at denouncing its ethical implications; but it also shapes and guides the unintentional emergence of the face in food visual patterns. The contemporary process of aestheticisation of food and eating promoted by the mass and especially the new media is particularly interesting in this sense: cases of food pareidolia have always existed, but have evidently increased in present-day "gastromaniac" era, which has elected such a process of aestheticisation as one of its main pillars. A new and different look to food has thus imposed itself, making pareidolia occur more frequently — not because of a change in the conformation of food, but rather as a consequence of the spread of such a new code affecting visual representation and interpretation in the food realm.

The cases analysed in this paper, although limited to a defined corpus that could certainly be extended, clearly highlight that the pareidolic sign is a complex and multifaceted one, which requires to be interpreted exactly as other signs, without establishing direct and determined correlations with its objects. Although hardly perceptible in the generally rather simple images used in neurophysiological experiments and reflections, this fact is fundamental, and clearly points out the need to complement those studies with a semiotic analysis focusing on the interpretative processes inevitably supposed by any pareidolic occurrence.

#### Bibliographic references

BARTHES R. (1980) *La chambre claire: Note sur la photographie*, Gallimard,

Paris.

- BERAN M.J., et al. (2017) *What's in a Face (Made of Foods)? Comparing Children's and Monkeys' Perception of Faces in Face-Like Images of Food*, "Animal Behavior and Cognition", 4, 3: 324–39.
- CONRAD K. (1958) *Die beginnende Schizophrenie. Versuch einer Gestaltanalyse des Wahns* [The Onset of Schizophrenia: An Attempt to Form an Analysis of Delusion], Georg Thieme Verlag, Stuttgart.
- ECO U. (1970) "Il segno iconico", in AA.VV., *Annuario 1970. Atti del convegno "Stati e tendenze attuali della ricerca sulle comunicazioni di massa, con particolare riferimento al linguaggio iconico" (9-10 ottobre 1970)*, 240-55, Istituto "Agostino Gemelli" per lo studio sperimentale di problemi sociali dell'informazione visiva, Milan.
- \_\_\_\_\_. (1979) *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*, Indiana University Press, Bloomington, IN.
- GAUTHIER I. et al. (2000) *The Fusiform "Face Area" is Part of a Network that Processes Faces at the Individual Level*, "Journal of Cognitive Neuroscience", 1: 495-504.
- GREIMAS A.J. and J. FONTANILLE (1991) *Sémiotique des passions : Des états de choses aux états d'âme*, Seuil, Paris.
- KANWISHER N. and G. YOVEL (2006) *The Fusiform Face Area: A Cortical Region Specialized for the Perception of Faces*, "Philosophical Transactions of the Royal Society of London B", 361: 2109-28.
- KATO M. and R. MUGITANI (2015) *Pareidolia in Infants*, "PloS one", 10, 2: e0118539.
- LANDOWSKI E. (2005) *Les interactions risquées*, monographic issue of *Nouveaux Actes Sémiotiques*, 101–3, PULIM, Limoges.
- LE GRAND R., et al. (2001) *Early Visual Experience and Face Processing*, "Nature", 410: 890.
- LEONE M. (2019a) *Mala cara: Normalidad y alteridad en la percepción y en la representación del rostro humano*, accepted for publication in *Signa*, the journal of the Spanish Association for Semiotic Studies.
- \_\_\_\_\_. (2019b) "Précis de sémiotique du visage numérique", in M. Athari Nikazm (ed.), *Sémiotique de la littérature, de l'art et de la culture*, Shahid Beheshti University, Tehran, 129-48.
- \_\_\_\_\_. (forthcoming) "On the Face of Food", in S. Stano and A. Bentley (eds), *Food for Thought: Nourishment, Culture, Meaning*, Springer, Berlin
- LIU J., et al. (2014) *Seeing Jesus in Toast: Neural and Behavioral Correlates of*

- Face Pareidolia*, "Cortex", 53: 60-77.
- MARGOLIS H. (1987) *Patterns, Thinking, and Cognition: A Theory of Judgment*, University of Chicago Press, Chicago, IL.
- MARRONE G. (2014) *Gastromania*, Bompiani, Milan.
- PEIRCE C.S. (1980-2000) *The Writings of Charles S. Peirce*, The Peirce Edition Project, Indiana University Press, Bloomington, IN.
- PAVLOVA M.A., K. SCHEFFLER, and A.N. SOKOLOV (2015) *Face-n-Food: Gender Differences in Tuning to Faces*, "PLOS ONE", 10, 7: e0130363.
- PROVERBIO A.M. and J. GALLI (2016) *Women Are Better at Seeing Faces Where There Are None: An ERP Study of Face Pareidolia*, "Social Cognitive and Affective Neuroscience", 11, 9: 1501-12.
- RICHLER J.J. et al. (2008) *Why Does Selective Attention to Parts Fail in Face Processing?* "Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition", 34: 1356-68.

# Volti simbolici: Per una teoria sociosemiotica del volto<sup>I</sup>

ANTONIO SANTANGELO<sup>\*</sup>

ENGLISH TITLE: Symbolic Faces: Towards a Socio-Semiotic Theory of the Face

**ABSTRACT:** The article takes its cue from the observation that every now and then we come across representations of faces — in cinema, television, newspapers, art exhibition — in which we recognize a significant cultural value, because it seems to us that they are able to symbolically express some very important ways to interpret our time. In this regard, the article seeks to explain what are the semiotic mechanisms that determine this phenomenon of signification. By way of example, it concentrates on the faces of the protagonists of two contemporary films: *Jeune femme* (Séraille 2017) and *La vie d'Adèle: Chapitres 1 & 2* (Kechiche 2013). The main hypothesis is that the way in which faces are portrayed in these movies analogically represents the narrative structure and the signs that compose a very important cultural model; it is a code adopted to read the actual experience of reality, especially for what concerns being young and looking for personal fulfilment in society, which are the topics of the stories told in the two movies. The hypothesis is supported also through the analysis of some reviews of the movies. To the eyes of their interpreters, *Jeune femme* and *La vie d'Adèle: Chapitres 1 & 2* are able to represent a certain idea of what the world is today.

**KEYWORDS:** Sociosemiotics; Cultural Models; Interpretation; Narrative Matrixes; Symbolism

<sup>\*</sup> Università di Torino.

<sup>I</sup>. 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. Volti culturalmente significativi

Questo articolo prende spunto da una semplice constatazione: ogni tanto ci imbattiamo — al cinema, in televisione, sui giornali, a una mostra d'arte — nella rappresentazione di volti nei quali riconosciamo un significativo valore culturale, perché ci sembra che siano in grado di incarnare *simbolicamente* alcuni importanti modelli di interpretazione della realtà, a cui molti di noi fanno ricorso nella vita di tutti i giorni. A questo proposito, vorrei cercare di descrivere quali sono i meccanismi semiotici che determinano questi fenomeni di significazione.

A titolo esemplificativo, lavorerò sui volti delle protagoniste dei film *Montparnasse. Femminile singolare* (Sérraille 2017)<sup>2</sup> e *La vita di Adele. Capitoli 1 e 2* (Kechiche 2013). Di Paula, l'eroina della prima pellicola, alcuni critici cinematografici scrivono che «è davvero uno dei personaggi femminili più autentici degli ultimi anni»<sup>3</sup>, «simboleggia il grido delle nuove generazioni che vogliono rivendicare il loro posto nel mondo»<sup>4</sup> ed «è una matrice sulla quale si potrebbe apporre un volto estratto a caso dal lotto della gioventù europea contemporanea»<sup>5</sup>. Della protagonista della seconda opera, alcuni altri critici affermano che, «estremizzando Flaubert, *Adèle c'est nous*»<sup>6</sup>, poiché, grazie «all'idea di realtà che questo cinema [...] si fa in quattro [...] per offrire»<sup>7</sup>, questa giovane donna rappresenta il «problema di fondo della solitudine dell'individuo contemporaneo, della miseria delle proposte di liberazione e di affermazione piena e profonda di sé che quest'epoca mette a disposizione»<sup>8</sup>.

Nelle pagine che seguono, metterò in relazione queste ricorrenti interpretazioni dei due film, ricavate da un campione delle loro recensioni<sup>9</sup>,

2. Il titolo originale del film è *Jeune femme*.

3. L. Magnoni, [www.cineforum.it/recensione/Montparnasse-Femminile-singolare](http://www.cineforum.it/recensione/Montparnasse-Femminile-singolare) (ultima consultazione, 25 agosto 2020).

4. R. Cisternino, [www.anonimacinefili.it/2018/10/03/montparnasse-femminile-singolare/](http://www.anonimacinefili.it/2018/10/03/montparnasse-femminile-singolare/) (ultima consultazione, 25 agosto 2020).

5. R. Capra, [www.ondacinema.it/film/recensione/montparnasse-femminile-singolare.html](http://www.ondacinema.it/film/recensione/montparnasse-femminile-singolare.html) (ultima consultazione, 25 agosto 2020).

6. F. Pedroni, [www.cineforum.it/recensione/Melodramma\\_materialista](http://www.cineforum.it/recensione/Melodramma_materialista) (ultima consultazione, 20 febbraio 2017).

7. P.M. Bocchi, [www.cineforum.it/rubrica/120](http://www.cineforum.it/rubrica/120) (ultima consultazione, 20 febbraio 2017).

8. G. Fofi, [www.foglianuova.wordpress.com/2013/10/27/goffredo-fofi-la-vita-di-Adèle/](http://www.foglianuova.wordpress.com/2013/10/27/goffredo-fofi-la-vita-di-Adèle/) (ultima consultazione, 20 febbraio 2017).

9. Il criterio che ho utilizzato è stato di scrivere su Google le parole chiave "Montparnasse

con i contenuti dei film stessi. Come mostrerò, esse sono molto focalizzate sui volti dei personaggi. Cercherò, quindi, di dimostrare che il modo in cui i visi<sup>10</sup> delle attrici principali vengono ripresi, inquadrando e rendendo pertinenti alcuni loro tratti, nonché la relazione che così si istituisce tra esse e l'universo diegetico in cui vivono, rappresenta *per analogia* le *matrici narrative* dei discorsi che vengono portati avanti all'interno delle due pellicole, a proposito di ciò che significa essere giovani e cercare la propria realizzazione nella nostra società. Poiché molti studiosi (ad esempio, Bertrand 2002, p. 130-1; Casetti 1994, p. 28-32) affermano che la cosiddetta *impressione di realtà* (Rastier 1986) suscitata da un testo di finzione letterario o cinematografico dipende — tra le altre cose, ma a mio modo di vedere e anche secondo altri (ad esempio, Aristarco 1951; Lukács 1963; Gibson 2017), in massima parte<sup>11</sup> — dalla sua struttura narrativa e dal modo in cui quest'ultima articola i particolari tipi di segni di cui il testo stesso si serve, sosterrò che la ragione per cui diversi interpreti di *Montparnasse. Femminile singolare* e *La vita di Adele: Capitoli 1 & 2* sono convinti che i volti e le storie delle protagoniste di queste opere siano così simili a quelli di tutti noi e, per questo, così significativi e simbolici, è perché le matrici narrative che sono alla base dei meccanismi di significazione di questi volti e di queste storie sono le stesse dei *modelli culturali* che quegli individui, e tutti coloro che condividono la loro visione delle cose, utilizzano per assegnare un senso profondo sia ai film, sia alla loro esperienza di quella parte di realtà di cui i film stessi parlano.

Se, come molti affermano, le nostre convinzioni su come va il mondo non sono altro che il frutto di “narrazioni” condivise (ad esempio Marrone 2012, p. 191)<sup>12</sup>, allora i volti e le vicende di Paula e Adele non rappre-

femminile singolare recensione” e “La vita di Adele recensione”, per poi lavorare sui contenuti dei primi dieci link che mi si sono presentati. Ho condotto queste due ricerche in periodi diversi: la prima, in occasione della scrittura di questo articolo e la seconda qualche anno fa.

10. Sono consapevole della differenza tra “volto” e “viso”, negli studi sulla rappresentazione delle facce, come si vede, per esempio, in Belting (2013) e Beyaert-Geslin (2017). Qui, però, utilizzerò questi termini come sinonimi, perché questa distinzione non è pertinente ai fini di questo lavoro.

11. Le logiche di enunciazione sono altrettanto importanti, ma non saranno il fulcro del mio ragionamento. Ciò che mi interessa, qui, è capire perché i discorsi sulla realtà di un'opera dichiaratamente di finzione appaiano verosimili ai suoi destinatari, esattamente come quelli di un articolo di giornale fattuale o di un saggio filosofico. È in relazione a questo problema che la loro matrice narrativa si dimostra più importante dei loro meccanismi enunciazionali.

12. Scrive Marrone che la narratività «costituisce la forma soggiacente di qualsiasi discorso umano e sociale, storico e culturale» (Marrone 2012, p. 191).

sentano simbolicamente solo le matrici narrative di due semplici opere di finzione, ma le matrici narrative di quei modelli di pensiero che, nel contesto culturale odierno, tengono insieme alcuni nostri discorsi e alcune nostre idee sulla realtà in cui viviamo, consentendoci di assegnare loro un significato comune.

## 2. Questioni di metodo

Prima di addentrarmi nell'analisi dei volti e delle storie di *Montparnasse. Femminile singolare* e de *La vita di Adele: Capitoli 1 & 2*, ritengo necessario inquadrare la cornice teorica entro cui intendo muovermi. Infatti, il sottotitolo di questo articolo allude all'altro obiettivo che vorrei perseguire in queste pagine, vale a dire ragionare sul *metodo sociosemiotico* necessario per individuare e descrivere il significato culturale dei volti simbolici. A questo scopo, come ho anticipato, ho deciso di impostare il mio disegno di ricerca per provare a ricostruire quello che, negli studi sui media, si definisce il *rapporto tra testo e contesto* (Grandi 1994), tenendo conto anche delle interpretazioni che, dei due film del mio corpus, sono state fornite da alcuni critici.

La mia preoccupazione, come ho scritto altrove (Santangelo 2013, pp. 155-67), è di fornire una risposta alle accuse di *soggettività* rivolte alle ricerche semiotiche condotte in un corpo a corpo tra il semiologo e il suo oggetto d'indagine, alla ricerca di una cosiddetta *intentio operis* (Eco 2016, p. 36-40) che, in qualche modo, dovrebbe accomunare le interpretazioni corrette di quest'ultima. Molti hanno sostenuto che questo metodo di lavoro impedisca alla semiotica di produrre risultati *generalizzabili*, collocandosi piuttosto nell'ambito delle interpretazioni individuali di ciò che essa studia, interpretazioni valide e interessanti in quanto "*significative*" e "*coerenti*" (Casetti e Di Chio 2001, p. 276-87), ma non perché capaci di rispecchiare le letture che, dei propri oggetti d'indagine, verrebbero effettivamente prodotte dai loro destinatari.

A mio modo di vedere, invece, la sociosemiotica, anche con i suoi metodi di analisi qualitativi, può certamente produrre il genere di riflessioni i cui enunciati, nell'ambito delle ricerche sociali, vengono riconosciuti come generalizzabili e lo può fare proprio a partire dalla ricerca e dalla descrizione dei *modelli culturali* di natura collettiva di cui ho scritto nel

paragrafo precedente. I modelli culturali, infatti, possono essere definiti come le *matrici* di alcune «configurazioni discorsive ricorrenti, rette da precise strutture narrative, che tengono insieme intere enciclopedie di segni» (Santangelo 2012, p. 120). Dunque, come è accaduto a Propp (1928), che analizzando cento fiabe di magia russe, all'apparenza differenti per contenuti, ha rinvenuto alle loro spalle una matrice simile, riconoscendovi una metafora dal valore culturale molto specifico, a proposito dei riti di iniziazione delle persone che avevano tramandato quelle storie (Propp 1946), allo stesso modo, analizzando film che riflettono sugli stessi temi e testi critici su di essi, che li ricollegano alle nostre esperienze della realtà, ritengo che sia possibile rinvenire, senza essere tacciati di idiosincrasia nella loro interpretazione, per l'appunto, delle configurazioni discorsive ricorrenti, rette da strutture narrative simili, che tengono insieme sistemi di segni altrettanto comparabili.

Questo metodo di lavoro — che in questo articolo ho inteso utilizzare occupandomi di due opere cinematografiche e delle loro recensioni, ma che può essere senz'altro seguito in modo differente, collegando il proprio oggetto d'indagine ad altre forme di testualità che ne enfatizzano il significato nel suo contesto culturale — difficilmente può ambire a descrivere tutte le interpretazioni che, di un testo o di un volto contenuto al suo interno, possono essere fornite e condivise da diverse persone nella cultura in cui essi circolano, ma di sicuro può individuare il loro valore, in funzione di uno o più modelli culturali di cui molti individui sono portatori. Il ruolo del semiologo, dunque, deve essere quello di analizzare, con gli strumenti tipici della propria disciplina, diversi testi, per comprendere quali sono le loro caratteristiche comuni che, grazie ai modelli culturali da cui questi ultimi derivano fanno sì che essi assumano una struttura e, di conseguenza, un significato simile, all'interno di un certo contesto, per l'appunto, culturale.

Se vogliamo etichettarlo in maniera accademica, questo metodo di indagine, lungi dall'essere quello di una sorta di “sociologia delle interpretazioni”, accomuna piuttosto la sociosemiotica all'*antropologia interpretativa* di Geertz (1983)<sup>13</sup>, oppure, più in generale, a qualunque disciplina interessata a svolgere il lavoro auspicato da Landowski — uno degli studiosi con-

13. Un metodo di indagine, quello di Geertz, che non a caso viene guardato con interesse anche in ambito semiotico, come suggerisce, per esempio, Pozzato (2012, p. 5-32).

temporanei più interessati alla fondazione di una semiotica intesa come scienza sociale — il quale sostiene che il semiologo deve prendere:

tutto ciò che ritiene significativo, nella società in cui viviamo: ciò che dice la gente, i luoghi comuni, i trend, le scene che vede nelle strade, lettere d'amore, racconti di viaggio, fotografie di giornale. Quindi fa uno sforzo per trovare alcune configurazioni generalizzabili, una grammatica che accomuni tutto questo materiale (Landowski 1997).

I modelli culturali di cui parlo, evidentemente, sono questa “grammatica” e funzionano come un *codice di natura collettiva*, con il quale diamo origine ai vari discorsi che circolano nella nostra società e vi assegniamo un significato condiviso.

### 3. Le storie di Adele e Paula e la rappresentazione dei loro volti

Poiché, come ho scritto, i modelli culturali di interesse della sociosemiotica sono strumenti di cui ci serviamo per assegnare un significato alla nostra esperienza della realtà, dunque non solo a quella di un film, può risultare interessante, in questo contesto, analizzare pellicole cinematografiche che, a detta dei loro interpreti, rappresentano il mondo così per come esso è. Questo, come ho mostrato nel primo paragrafo di questo articolo, è sicuramente ciò che accade nel caso di *Montparnasse. Femminile singolare* e *La vita di Adele: Capitoli 1 & 2* ed è evidentemente la ragione per cui gli autori delle recensioni che ho riportato ritengono che le storie e i volti delle protagoniste di queste due opere rappresentino simbolicamente tutti noi e la società in cui viviamo.

Per capire il senso di queste affermazioni, è necessario rendersi conto di come esse vengano giustificate dai meccanismi di significazione delle due pellicole. Le storie di Paula e Adele raccontano di due giovani donne che vivono il loro percorso iniziatico all'età adulta, confrontandosi con una società decisamente ingessata perché classista e con i forti sentimenti che tutto ciò provoca in loro. Entrambe non sembrano molto consapevoli delle divisioni determinate tra gli individui dalle dinamiche che portano alla formazione delle classi sociali, né sembrano interessarsene: esse desiderano solo sperimentare liberamente la vita, i rapporti umani e l'amore, cercando

sé stesse e un proprio posto nel mondo. Ma ne pagano le conseguenze.

Nella fattispecie, Adele, la protagonista adolescente del film di Kechiche, proveniente da una famiglia piccolo borghese di Lille, dopo una fugace relazione con un suo compagno di scuola, idolatrato dalle sue amiche, ma di cui non si invaghisce, si innamora invece di Emma, un'aspirante artista poco più grande di lei, figlia di genitori abbienti, inserita nel mondo delle gallerie e dei critici d'arte. Incurante dei giudizi altrui, la ragazza si butta a capofitto in questo rapporto, che però non funziona, per colpa delle differenze di orizzonti che la separano da questa realtà. Lei, infatti, una volta diplomata, intraprende la carriera di maestra elementare, facendole perdere di fascino, agli occhi della sua compagna, con la quale nel frattempo va a convivere. Emma, tutta presa dal suo desiderio di venire riconosciuta come artista, ama frequentare un altro tipo di persone e comincia a trascurarla. Per questo, Adele la tradisce con un proprio collega. Scoperta, viene violentemente allontanata dalla sua compagna e, nonostante gli estremi tentativi di riconciliazione, non avrà modo di tornare indietro. Tutto ciò le procura grandi sofferenze, come quando, al vernissage della prima mostra personale di Emma, vede i dipinti che la ritraggono appesi alle pareti e l'amore della sua vita condividere la gioia del proprio successo con un'altra artista. Il film finisce dunque con Adele che si rassegna e se ne va, camminando sola e triste per le strade anonime della sua città.

Anche Paula, la protagonista di *Montparnasse. Femminile singolare*, si innamora di un artista più grande di lei, il quale, a sua volta, la ritrae nelle proprie opere, traendone profitto e riconoscimenti. Ma nemmeno lei proviene da questo mondo e ne viene espulsa bruscamente, senza che nemmeno ne conosciamo le ragioni. La sua storia comincia proprio con una porta che le viene chiusa in faccia in un pianerottolo senza luce, e con una ferita alla testa che lei stessa si procura, picchiando con rabbia la fronte contro questa barriera che le viene imposta. Da lì in avanti, Paula vagabonda per Parigi, alla ricerca di un lavoro, di un posto in cui vivere e di un po' di calore umano. Fa esperienze di ogni tipo, tra feste in case molto chic, umili soffitte e sudicie camere d'albergo, amori etero e omosessuali, amiche conosciute fingendosi un'altra e piccoli impieghi. Alla fine, decide di abortire, dopo essere rimasta incinta in seguito a una relazione fugace con un collega, conosciuto facendo la commessa in un centro commerciale. Il racconto delle sue vicende termina come quello de *La vita di Adele: Capitoli 1 & 2*, con lei che cammina per una strada anonima, dopo avere operato le

sue scelte e aver vissuto le sofferenze che da queste sono derivate. Infine, vediamo il suo viso ripreso con un piano ravvicinato, dietro al vetro della finestra della soffitta dove ha abitato negli ultimi mesi. Ancora una volta, ha una barriera davanti, come all'inizio del film, ma adesso c'è luce e la giovane donna non sbatte più la testa contro questa superficie: con un gesto giocoso, vi soffia sopra, facendola appannare. Si scorgono bene solo i suoi grandi occhi di due colori diversi, che guardano fuori tutti seri.

Gli occhi di Letitia Dosch, l'attrice che impersona Paula, resi appositamente bicolore per la lavorazione del film, vengono riconosciuti da molti critici come l'elemento più simbolico della visione della realtà raccontata nell'opera di Serraille. Qualcuno li definisce «“occhi bipolari”, specchio di un'anima altrettanto bipolare e inquieta»<sup>14</sup>, l'anima di chi «finalmente vede e percepisce il mondo con gli occhi e il corpo di una donna, una donna vera, che non ha paura di essere ciò che si sente di essere»<sup>15</sup>. Mentre altri li ricollegano direttamente alla struttura narrativa della pellicola, sostenendo che, in base al modo in cui la sua storia viene raccontata, «saranno gli spettatori a giudicare se il futuro di Paula sarà visto con gli occhi castani o con gli occhi blu»<sup>16</sup>.

In effetti, fin dall'inizio delle sue vicende, la ragazza viene rappresentata come qualcuno che non sa bene ciò che vorrebbe essere. È sempre e solo stata la compagna del suo uomo, non ha mai lavorato né studiato e, in un certo senso, si è sempre lasciata definire da lui, accettando di diventare la musa delle sue fotografie. Paula sa solo di voler essere libera e, una volta espulsa dal mondo che l'aveva sempre ospitata, si sperimenta. Tenta di entrare nei vari spazi della città di Parigi e di stare con le persone che li abitano. Si mantiene lavorando come commessa in un centro commerciale, dove incontra colleghi di estrazione popolare, verso i quali prova empatia, imbastendo, come anticipato, una breve relazione con uno di essi. Ma si trova bene anche arrotondando come babysitter, a casa di una giovane donna ricca, che le consente di abitare nella sua soffitta. Infine, non disdegna le sortite notturne nelle discoteche, l'amore saffico con una coetanea che incontra per caso in metropolitana e che la scambia per una

14. L. Magnoni, [www.cineforum.it/recensione/Montparnasse-Femminile-singolare](http://www.cineforum.it/recensione/Montparnasse-Femminile-singolare) (ultima consultazione, 27 agosto 2020).

15. *Ibidem*.

16. R. Cisternino, [www.anonimacinefili.it/2018/10/03/montparnasse-femminile-singolare](http://www.anonimacinefili.it/2018/10/03/montparnasse-femminile-singolare) (ultima consultazione, 27 agosto 2020).

vecchia compagna di scuola. L'unica esperienza che rifiuta è il ritorno a casa con l'anziana madre, anche se, in qualche modo, cerca di riallacciare i rapporti con lei, dopo anni di lontananza:

indecisa sui propri mezzi, sui propri affetti, sulle proprie ambizioni, Paula è lo specchio di una generazione che non si identifica più con gli ideali e le aspirazioni borghesi del secondo Novecento [...], eppure è troppo debole per proporre un modello alternativo<sup>17</sup>.

Anche nei contesti che sembrano piacerle, infatti, Paula non è mai pienamente a suo agio: c'è sempre qualcosa che non le torna. Tutti hanno la propria vita, le proprie regole, i propri codici di lettura di sé e degli altri, e con quelli cercano di definirla, proponendole un "ruolo" che lei rifiuta, perché in fondo, come nella soffitta che abbandona nel finale del film, non trova mai abbastanza spazio per sé. In Paula:

si scuote anche una caparbia rivendicazione del caso, del fattore individuale e personalizzante in un mondo che ha ridotto quasi a zero le possibilità dell'imprevisto arroccandosi in un sistema a ingranaggi perfetti. L'inadeguatezza di Paula è portatrice in realtà di un'adeguatezza d'altro segno. Quella dell'apertura agli altri, grande rimosso di questi tempi cupi e meccanici<sup>18</sup>.

Tutta la vicenda di Paula si rivela, dunque, un continuo vagabondaggio tra un'esperienza e l'altra: un giorno è marrone e un giorno è blu, come i suoi occhi, ma soprattutto come le classi sociali — o, se vogliamo utilizzare una terminologia più contemporanea, gli "stili di vita" — con cui entra in contatto, e come la logica di scrittura del film, che qualcuno collega a quella del racconto della *flanerie*, tipica della Nouvelle Vague, con una grande differenza, però:

rispetto ai film dei giovani turchi, quello della Seraille è figlio di una sceneggiatura più scritta e meno libera, come pure di una visione del mondo in cui lo smarrir-

17. R. Capra, <http://www.ondacinema.it/film/recensione/montparnasse-femminile-singolare.html> (ultima consultazione, 27 agosto 2020).

18. M. Schiavoni, <https://quinlan.it/2018/05/27/montparnasse-femminile-singolare/> (ultima consultazione, 31 agosto 2020).



mento della protagonista e il suo perdersi nel *non sense* del quotidiano non è una dichiarazione d'anarchia nei confronti delle regole quanto un modo per rientrare a farvi parte<sup>19</sup>.

Come ho anticipato, anche Adele, nel film di Kechiche, non riesce a trovare casa. Anzi, ne viene espulsa con violenza, quando Emma capisce di essere stata tradita con un uomo — un insegnante elementare — che rappresenta i valori del mondo piccolo borghese da cui la stessa Adele proviene. Anche in questo caso, ci troviamo di fronte alla storia di una ragazza che non sa bene ciò che desidera e che è animata, semplicemente, da uno spirito giovanile di libertà. Questo la porta a sperimentare esperienze molto diverse, prima più convenzionali, allacciando una relazione sentimentale con un compagno di classe della sua stessa provenienza sociale, poi amando Emma e trasferendosi da lei. Poi, ancora, cercando di realizzarsi come maestra elementare, nonostante la sua compagna la sproni a fare qualcosa di più “significativo”, almeno ai suoi occhi di aspirante artista, infine tentando di recuperare il suo amore ormai perduto. Anche Adele, come Paula, sembra dunque incarnare l'immagine del *flâneur* che vagabonda da una nicchia della società all'altra, in cerca della propria. E anche lei non sembra disdegnare nulla di ciò che vive<sup>20</sup>, ma non trova pienamente sé stessa.

Anche in questo caso, agli occhi dei suoi interpreti, è il volto della protagonista dell'opera di Kechiche a rappresentare, per analogia, la struttura narrativa dell'intero film. Ella:

non compie una traiettoria evolutiva tradizionale, che prevede una serie di cambiamenti nella visione del mondo fino al conclusivo raggiungimento di una certa maturità ed equilibrio emotivo. Adèle al contrario mantiene una prospettiva adolescenziale per tutto il film, e legge il mondo solo attraverso il proprio corpo, reso strumento di esplorazione dell'esperienza fenomenica<sup>21</sup>.

19. C. CEROFOLINI, <http://icinemaniaci.blogspot.com/2018/04/Montparnasse-femminile-singolare.html> (ultima consultazione 27 agosto 2020) (ultima consultazione, 31 agosto 2020).

20. Sono molto indicative, a questo proposito, le sequenze in cui Adele gusta avidamente la pasta al sugo di suo padre, un piatto semplice ma buono, simbolo dell'estrazione piccolo borghese della sua famiglia, ma anche quella in cui impara ad apprezzare le raffinate ostriche che le vengono offerte dai genitori di Emma.

21. I. DE PASCALIS, [www.alfabet2.it/2013/10/31/il-tempo-intenso-del-desiderio/](http://www.alfabet2.it/2013/10/31/il-tempo-intenso-del-desiderio/) (ultima consultazione 20 febbraio 2017).

La ragazza, infatti, viene inquadrata sempre con primissimi piani delle sue labbra mentre gustano qualcosa, anche il corpo di Emma nelle lunghe e reiterate scene di sesso che hanno contribuito a far parlare del film, oppure con dettagli del suo naso che cola mentre piange per la sofferenza che le provoca l'amore non corrisposto, oppure ancora riprendendo i suoi occhi che si perdono in quelli dell'oggetto del suo desiderio, o la sua pelle che si increspa per un bacio o per un refolo di vento, che le scompiglia anche i capelli. Insomma, il suo viso, e più nello specifico gli organi sensoriali che lo compongono, diventano la metafora di questo suo voler sperimentare a ogni costo le esperienze che la vita ha in serbo per lei, per capire cosa desidera veramente e chi vuole diventare, come si evince anche nel passaggio di quest'altra recensione:

Adele è vorace, come suggerisce il costante ritorno di Kechiche alle sue labbra riprese mentre dorme, mangia: labbra protese, avido, quasi distinte dal resto del corpo, come vivessero di vita propria e trascinassero la protagonista in avanti contro la sua volontà. Le cose hanno senso solo attraverso il senso<sup>22</sup>.

Eppure, come per Paula in *Montparnasse. Femminile singolare*, anche per Adele questa ricerca di senso attraverso l'esperienza e l'ingresso nelle diverse nicchie che la società ha approntato per lei, coi loro valori, i ruoli definiti<sup>23</sup>, gli spazi già perfettamente strutturati e divisi gli uni dagli altri<sup>24</sup>, non conduce a nulla. Tutto ciò le insegna solo a capire come la vedono gli altri, i quali, per via delle differenze di classe di cui ho scritto, rimangono, appunto, irrimediabilmente diversi, senza che la stessa Adele riesca a trovare con loro una vera condivisione. La protagonista del film di Kechiche:

22. V. VIRUZZI, [www.doppiozero.com/materiali/odeon/kechiche-la-vita-di-Adèle](http://www.doppiozero.com/materiali/odeon/kechiche-la-vita-di-Adèle) (ultima consultazione, 20 febbraio 2017).

23. Alla festa che Emma e Adele organizzano a casa loro, con gli amici artisti di Emma, Adele cucina e offre da mangiare a tutti la pasta al sugo di suo padre, mentre la compagna intrattiene gli ospiti con i suoi discorsi intellettuali.

24. Adele prima abita a casa dei suoi genitori, in periferia, e poi si trasferisce da Emma, nel centro della propria città. E solo dopo essere stata cacciata dalla sua compagna va ad abitare in un appartamento proprio, dove però non farà mai entrare nessuno, incontrando tutti sempre all'esterno, in luoghi perfettamente codificati, come la sua scuola, un bar o una piazza pedonale dove la gente balla d'estate.

è costantemente filmata con i primi piani o i dettagli che esaltano la sua fisicità straripante, i suoi liquidi umorali, dalle lacrime al muco, il senso di una calda e profonda istintualità quasi animale. Le scene di sesso diventano così una sorta di esercizio reiterato, ma è evidente che per Emma la sessualità di Adèle diventa materia di ispirazione artistica più che di condivisione erotica<sup>25</sup>.

Finendo col camminare senza meta per una strada anonima dopo aver visto esposti pubblicamente a una mostra i suoi ritratti di quando era innamorata e apparentemente corrisposta, per molti interpreti della sua storia, Adele incarna drammaticamente il «problema di fondo della solitudine dell'individuo contemporaneo, della miseria delle proposte di liberazione e di affermazione piena e profonda di sé che quest'epoca mette a disposizione»<sup>26</sup>.

#### 4. La matrice narrativa del mondo in cui viviamo

L'analisi della struttura narrativa dei due film e dei volti delle loro protagoniste, punteggiata dai rimandi alle interpretazioni che ne hanno fornito i critici cinematografici, dovrebbe aver dimostrato la pregnanza di quanto ho affermato nei primi due paragrafi di questo lavoro, vale a dire l'esistenza di un *modello culturale* che accomuna il funzionamento di due opere che non si citano tra di loro e il pensiero dei loro diversi interpreti, a proposito di cosa significa essere giovani oggi e cercare di diventare adulti nella società in cui viviamo. È questo modello culturale che, come un *codice*, pare dettare le regole di costruzione dei film, ma anche una sorta di *principio di pertinenza* (Prieto 1974) che guida lo sguardo dei loro interpreti all'interno delle due pellicole e, come si è visto, nella realtà che ci circonda, consentendo loro di riconoscerne gli elementi più significativi, assegnandovi un senso condiviso. Il compito della sociosemiotica è di entrare in tutto questo corpus di testi – i film e le loro interpretazioni, in questo caso – per capire qual è e come è fatta la loro *matrice* comune.

25. M. Marangi, [www.lindiceonline.com/l-indice/sommario/dicembre-2013/](http://www.lindiceonline.com/l-indice/sommario/dicembre-2013/) (ultima consultazione, 20 febbraio 2017).

26. G. Fofi, [www.foglianuova.wordpress.com/2013/10/27/goffredo-fofi-la-vita-di-Adèle/](http://www.foglianuova.wordpress.com/2013/10/27/goffredo-fofi-la-vita-di-Adèle/) (ultima consultazione, 20 febbraio 2017).

Uso qui la parola “matrice” come lo fa Ferraro (2001, p. 147-68), vale a dire come una struttura narrativa che tiene insieme, mettendoli in relazione, i segni che articola in discorso all’interno, per l’appunto, di uno o più testi, determinando così il loro significato. Facendo ricorso ai concetti di *principio di prospettiva* e di *principio di destinazione* dello stesso Ferraro (2015, p. 71-100), necessari per descrivere l’elemento strutturale di base di tutte le storie che mettono in relazione il sistema di valori individuale del loro protagonista con quello collettivo dei personaggi che popolano il suo mondo, traendone una parte molto rilevante del loro significato, si può affermare che *Montparnasse. Femminile singolare* e *La vita di Adele: Capitoli 1 & 2* funzionino come è rappresentato nella Fig. 1.

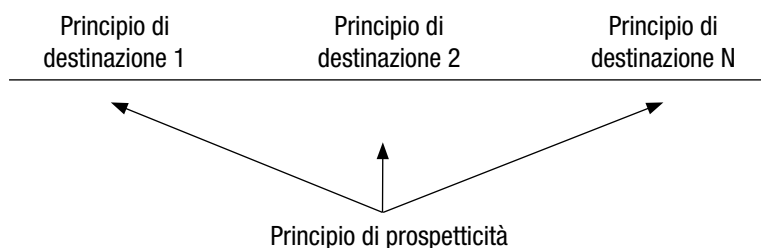


Figura 1. La struttura narrativa che fa da matrice ai due film.

I valori che caratterizzano il principio di prospettiva di Adele e Paula, come abbiamo visto, sono il desiderio di trovare un posto nel mondo, ma di poterlo fare, allo stesso tempo, nella massima libertà. A questo scopo, esse sperimentano empiricamente cosa significa provare a vivere secondo i valori che contraddistinguono i principi di destinazione delle varie classi di individui di cui si compone la società. I personaggi che li incarnano si comportano, in effetti, come dei veri e propri *destinanti* (Greimas 1979, trad. it. 2007, p. 80-1), che con la propria visione delle cose vorrebbero definire la loro identità e, con questo, appunto, il loro destino: Emma e Joachim, il compagno di Paula, rappresentano le due donne, nelle loro opere d’arte, proprio a questo scopo; ma, in generale, tutte le persone che esse incontrano propongono loro di essere in un certo modo. Purtroppo, però, come abbiamo visto, le due protagoniste dei film di Kechiche e Ser-

raille, pur apprezzando in parte i vari sistemi di valori delle persone con cui entrano in contatto, a volte anche innamorandosene (le loro storie, nonostante tutto, non parlano di lotta di classe, che in effetti, nelle nostre società, non sembra essere più perseguita dai giovani), semplicemente non riescono mai a rimanere dentro alle porzioni di mondo che queste ultime abitano, perché non vi trovano abbastanza senso, e vengono respinte, come se ci fosse una barriera che le separa dalla piena integrazione. Questo le induce a vagabondare, privandole di un'identità chiara. Un'identità che, nel genere di storie che funzionano mettendo in relazione un principio di destinazione e un principio di prospettività, deriva proprio dal fatto che chi se ne fa rappresentante prenda una posizione, rispetto alla visione del mondo dell'uno e dell'altro, stabilendo di vivere secondo quella che gli appare migliore (Ferraro 2019, p. 93-100).

Come ho anticipato, però, una matrice narrativa è una struttura che mette in relazione segni, assegnandovi così un significato specifico. Quella dei due film e delle recensioni che sto analizzando, come abbiamo visto, è composta innanzitutto di segni che, sia a livello *figurativo*, sia a livello *plastico* (Greimas 1984), sono caratterizzati da *significanti* (Saussure 2001, p. 83-5) strutturati secondo il principio della *divisione*: sono “divisi” gli occhi bicolore di Paula in *Montparnasse. Femminile singolare*, opera che già nel titolo che le è stato assegnato per la distribuzione in Italia, separa il quartiere di Parigi dove la ragazza vive, dalla ragazza stessa, come a significare la difficoltà di integrazione sociale di cui ho scritto<sup>27</sup>. Per via delle inquadrature strette sul volto di Adele, nel film di Kechiche sono “divisi” gli organi sensoriali della protagonista dal resto del suo volto e dall'ambiente circostante, così come in tutte e due le pellicole che qui sto analizzando i piani ravvicinati sulle attrici principali le separano nettamente da tutto ciò che le circonda<sup>28</sup>. Sono rigidamente disgiunti gli spazi in cui esse vivono,

27. Questo elemento è particolarmente pertinente per tutti i critici del film, come dimostra, per esempio, il passaggio di questa recensione: «Serraille racconta le peregrinazioni di una giovane donna senza grosse qualità ma con tante nevrosi, nel bel mezzo di una Parigi gelida e inospitale» (L. Pacilio, [www.spietati.it/montparnasse-femminile-singolare](http://www.spietati.it/montparnasse-femminile-singolare) - ultima consultazione, 31 agosto 2020). Oppure: «Il tema centrale di *Montparnasse. Femminile singolare* è la ricerca della libertà e dell'indipendenza femminile. Paula alla fine sembra riuscirci, ma il merito non va certamente alla città di Parigi. La capitale francese viene rappresentata in tutto il suo fascino ma anche con una profonda indifferenza nei confronti di tutte le persone che la abitano» (R. Mazzei, <https://www.spettacolo.eu/montparnasse-femminile-singolare-recensione/> - ultima consultazione, 31 agosto 2020).

28. «Paula è ripresa quasi sempre da sola [...] Una singolarità che solo in rari momenti può – o

secondo suddivisioni che contrappongono centro e periferia delle loro città, soffitte e abitazioni padronali, classi sociali più e meno abbienti, lavori più o meno “prestigiosi”, mondo dell’arte e vita quotidiana, eccetera.

L’altra tipologia di segni che vengono articolati all’interno delle matrici che qui sto descrivendo sono quelli i cui significanti sono strutturati in funzione del *movimento*. Adele e Paula si spostano freneticamente da una nicchia all’altra della società, cambiando più volte ruolo e sperimentando diverse identità, come ho già scritto. Ma anche la macchina da presa che le riprende è una camera a mano, leggera, tremolante, sempre protesa a cercare di mettere a fuoco e centrare i volti delle due ragazze mentre conoscono il mondo e lo interpretano, reagendo agli stimoli che ne traggono durante i loro “vagabondaggi”<sup>29</sup>. Questo contribuisce a fornire un’impressione di *instabilità* e di *incompiutezza* che, del resto, viene resa anche dal titolo de *La vita di Adele: Capitoli 1 & 2*, il quale lascia intendere che ci saranno sicuramente un terzo e un quarto capitolo dell’esistenza della giovane protagonista, che però restano fuori dalle vicende narrate nel film.

Come ho anticipato nel primo paragrafo di questo lavoro, è evidente che tutti questi segni, a partire da quelli con cui vengono rappresentati i volti di Adele e Paula, riproducono *per analogia* la struttura narrativa delle due pellicole, che ho riportato nella figura 1, dove il concetto del movimento dal principio di prospettività delle due giovani donne verso i principi di destinazione in vigore nella loro società è significato dalle frecce che ho disegnato, mentre la divisione tra questi ultimi è incarnata dalla linea orizzontale che, come una barriera, li mantiene separati. Questa somiglianza strutturale tra un’intera architettura narrativa e uno dei segni che

potrebbe – aprirsi all’altro, nel momento dell’incontro e del confronto. Poche volte Paula ammette qualcun altro nella stessa inquadratura» (L. Magnoni, <http://www.cineforum.it/recensione/Montparnasse-Femminile-singolare> - ultima consultazione 31 agosto 2020). Oppure: «[Kechiche è particolarmente abile, n.d.a.] nel rapprendere i dettagli dei volti e dei corpi, nel soffermarsi sui primissimi piani, per poi allargare le inquadrature anche ad altro, laddove è strettamente necessario, solo quando gli altri divengono attrazione per lo sguardo di Adèle» (G. Gangi, [www.ondacinema.it/film/recensione/vita\\_Adèle.html](http://www.ondacinema.it/film/recensione/vita_Adèle.html) - ultima consultazione, 20 febbraio 2017).

29. «Serraille dirige con metodico garbo, centrando la camera sulla protagonista e accentuandone disagio e perplessità tramite jump-cut in serie, sequenze con macchina a mano» (R. Capra, <http://www.ondacinema.it/film/recensione/montparnasse-femminile-singolare.html> - ultima consultazione, 31 agosto 2020). Oppure: «il tracciato sentimentale non si allontana mai dal riflesso corporeo che lo incarna: la macchina, raramente piazzata lontana dal volto dei personaggi, è un sismografo dalla sensibilità icastica e immediata» (G. Gangi, [www.ondacinema.it/film/recensione/vita\\_Adèle.html](http://www.ondacinema.it/film/recensione/vita_Adèle.html) - ultima consultazione, 20 febbraio 2017).

essa articola può essere definita *simbolica*, secondo la definizione che, della parola “simbolo”, fornisce Ferraro (2001, p. 120-46; 2012, p. 63-7; 2015, p. 187), vale a dire, appunto, un segno la cui struttura del significante riproduce per analogia quella del significato del discorso in cui esso è inserito. Ecco perché, all’inizio di questo articolo, ho sostenuto che certi volti rappresentano simbolicamente i modelli di lettura della realtà più rilevanti di una certa cultura.

Nel nostro contesto culturale, evidentemente, visi come quelli delle protagoniste di *Montparnasse. Femminile singolare* e *La vita di Adele: Capitoli 1 & 2* rappresentano una “narrazione” che appare più realistica di quella in cui il principio di destinazione incarnato dai valori della società e il principio di prospettività dell’individuo si incontrano e si compenetrano, come avveniva, per esempio, nelle fiabe di magia russe analizzate da Propp. Lì, gli “eroi” finivano quasi sempre per convolare metaforicamente a nozze con la figlia del re, come a significare che tutti i loro sforzi e le loro peripezie si concludevano con il premio dell’inclusione e della piena realizzazione nella loro società. Ferraro (2015, p. 79-85), giustamente, parla di questo genere di storie come di quelle che raccontano le vicende di una sorta di *self made man*, che trova il proprio posto e la propria identità nel mondo a cui appartiene, dopo aver mostrato di meritarselo. Forse non è un caso che questa sia stata per lungo tempo utilizzata come la matrice della struttura narrativa dei film di Hollywood (Santangelo 2013, p. 73-116), ma oggi, evidentemente, sembra proprio quella di una fiaba: l’*impressione di realtà* ci viene fornita da tutto un altro genere di narrazioni e di personaggi.

### Riferimenti bibliografici

- ARISTARCO G. (1951) *Storia delle teorie del film*, Einaudi, Torino.
- BEYAERT-GESLIN A. (2017) *Sémiotique du portrait : De Dibutade au selfie*, De Boeck, Louvain-la-Neuve.
- BELTING H. (2013) *Faces: Eine geschichte des gesichts*, Beck, Monaco di Baviera (trad. it. C. Baladacci e P. Conte, *Facce: Una storia del volto*, Carocci, Rome, 2014).
- BERTRAND D. (2000) *Précis de sémiotique littéraire*, Éditions Nathan HER,

- Parigi (trad. it. A. Perri, *Basi di semiotica letteraria*, Meltemi, Roma, 2002).
- CASETTI F. (1994) *Teorie del cinema. 1945-1990*, Bompiani, Milano.
- ECO U. (2016) *I limiti dell'interpretazione*, La nave di Teseo, Milano.
- FERRARO G. (2001) *Il linguaggio del mito*, Meltemi, Roma.
- \_\_\_\_\_. (2012) *Fondamenti di teoria sociosemiotica: La visione "neoclassica"*, Aracne, Roma.
- \_\_\_\_\_. (2015) *Teorie della narrazione: Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*, Carocci, Roma.
- \_\_\_\_\_. (2019) *Semiotica 3.0: Cinquanta idee chiave per un rilancio della scienza della significazione*, Aracne, Roma.
- GEERTZ C. (1983) *Local Knowledge: Further Essays in Interpretative Anthropology*, Basic Books, New York (trad. it. [translator] *Antropologia interpretativa*, Il Mulino, Bologna, 1988).
- GIBSON J. (2017) "Sulla produzione del senso", in G. Ferraro e Santangelo (a cura di), *Narrazione e realtà: Il senso degli eventi*, Aracne, Roma, 97-116.
- GRANDI R. (1994) *I mass media tra testo e contesto: Informazione, pubblicità, consumo sotto analisi*, Lupetti, Milano.
- GREIMAS A.J. (1984) *Sémiotique figurative et sémiotique plastique*, "Actes Sémiotiques: Documents", 60.
- \_\_\_\_\_. e J. COURTÉS (1979) *Sémiotique: Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Parigi (trad. it. P. Fabbri, *Semiotica: Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Mondadori, Milano, 2007).
- HJELMSLEV L. (1943) *Prolegomena to a Theory of Language*, trad. ingl. F.J. Whitfield, The University of Wisconsin Press, Madison, WI; (trad. it. G.C. Lepschy, *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Einaudi, Torino, 1968).
- LANDOWSKI E. (1997) *La prospettiva socio-semiotica*, "Lexia", 6: 12-16.
- LUKÁCS G. (1963) *Ästhetik I: Die Eigenart des Ästhetischen*, Hermann Lutherhand, Berlino (trad. it. L. Coeta, *Estetica*, Einaudi, Torino, 1970).
- MARRONE G. (2012) "Corpi in società: Strutture narrative e modelli culturali", in A.M. Lorusso, C. Paolucci e P. Violi (a cura di), *Narratività: Problemi, analisi, prospettive*, Bononia University Press, Bologna.
- PRIETO L. (1975) *Pertinence et pratique*, Minuit, Parigi (trad. it. *Pertinenza e pratica*, Feltrinelli, Milano, 1976).
- PROPP V. (1928) *Morfologija skazki*, Academia, San Pietroburgo (trad. it. G.L. Bravo, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 1966).



- \_\_\_\_\_. (1946) *Istoriceskie korni volšebnoj skazki*, Izdatel'stvo leningradskogo gosudarstvennogo universiteta (trad. it. C. Coisson, *Le radici storiche dei racconti di fate*, Boringhieri, Torino, 1972).
- POZZATO M.P. (2012) *Foto di matrimoni e altri saggi*, Bompiani, Milano.
- RASTIER F. (1986), *Impression référentielle*, in A.J. Greimas e J. Courtés (a cura di), *Sémiotique: Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, II, Hachette, Parigi.
- SANTANGELO A. (2012) *Sociosemiotica dell'audiovisivo*, Aracne, Roma.
- \_\_\_\_\_. (2013) "Come sono fatte le storie che ci piacciono: Un confronto tra i modelli della sceneggiatura hollywoodiani e quelli della teoria della narrazione di matrice semiotica", in G. Ferraro e A. Santangelo (a cura di), *Uno sguardo più attento: I dispositivi di senso dei testi cinematografici*, Aracne, Roma.
- \_\_\_\_\_. (2013) "Oltre l'eleganza c'è di più: La generalizzabilità dei risultati di un'analisi semiotica di tipo desk", in M. Leone e I. Pezzini (a cura di), *Semiotica della soggettività: Per Omar*, Aracne, Roma, p. 155-67.
- SAUSSURE F. DE (1922) *Cours de linguistique générale*, Peyot, Parigi (trad. it. T. De Mauro, *Corso di linguistica generale*, Laterza, Roma, 2001).

## **Il viso e la sua ambivalenza segnica: tra idolo e icona**

DARIO DELLINO\*

ENGLISH TITLE: *The Face and Its Semiotic Ambivalence: Between Idol and Icon*

ABSTRACT: This article will delve on the concept of “face” in language, literature, arts, media, and ethology, starting from a consideration concerning the phenomenon of “plant blindness” due to the fact that human animals recognize what “moves” more easily in their surroundings. The hypothesis of the paper is that the “face” can be at the same time an iconic and an indexical sign. A Leopardian synecdoche is used to develop this insight: the face, understood as *pars pro toto* of the body, can extend its signifying qualities to the whole subjectivity (intellectual, sexual, spiritual, etc.). According to Sebeok, the origins of semiotics can be traced in the interpretation of the symptoms of the body (and of the face); the article intends to discuss how an extension and overexposure of the “face” (and of its signs) can lead to a consolidation of identities. In this sense, the “face”, the place par excellence of the properly human, can become a place of dehumanization. Taking these considerations as a point of departure, the paper reflects on the sacred representation of the “holy face” by comparing two different ways of understanding images: an image can ‘work’ as an idol or as an icon.

KEYWORDS: Facial Synecdoche; Difference-Indifference; Idols; Icons; Grotesque Face

\* Università di Bari.

M'occupa allora un puerile, un vago  
senso di sofferenza e d'ansietà  
come per mano che m'opprime il cuore.  
Fronti calve di vecchi, inconsapevoli  
occhi di bimbi, facce consuete  
di nati a faticare e a riprodurre,  
facce volpine stupide beate,  
facce ambigue di preti, pitturate  
facce di meretrici, entro il cervello  
mi s'imprimono dolorosamente.  
E conosco l'inganno pel qual vivono,  
il dolore che mise quella piega  
sul loro labbro, le speranze sempre  
deluse,  
e l'inutilità della lor vita  
amara e il lor destino ultimo, il bujo.  
(Camillo Sbarbaro, *Pianissimo*, 1914)

## 1. Premessa

In questo articolo considereremo il viso come come segno sia iconico che indicale: per chiarezza lo definiremo “faccia” quando assumerà carattere indicale: ed esamineremo un indice, l'idolo, che è il feticcio. La faccia risponde alle logiche delle identità: le comunità, i caratteri generali ed indifferenziati, i modi di essere, il parossismo delle mode e dei costumi.

Considereremo anche il viso sotto il suo aspetto iconico e per chiarezza lo definiremo “volto”. Sotto questa luce il volto può essere visto quale luogo d'apertura all'alterità (da sé e di sé) in infiniti modi: biologici, filosofici ed etici.

Segno del *riconoscimento* per eccellenza, il viso implica in realtà entrambe le cose: serve da indice nella determinazione dei pericoli e delle opportunità nell'evoluzione biologica e da icona nella determinazione dei valori e dei giudizi nell'evoluzione culturale. Tesi di quest'analisi sarà tale ambivalenza segnica.

Il viso si presta ad entrambe le significazioni: quella idolatrica, che

porta a chiusure e a parossismi, a ghetizzazioni, a differenze indifferenti; quella iconica che rimanda alla catena infinita del significare, alla presa di consapevolezza delle proprie scelte, alle questioni assiologiche ed all'apertura verso l'alterità.

Nel suo lavoro sui segni e sul comportamento Morris (1977) investe di particolare importanza tre tipi di segni: gli identificatori, gli apprezzatori ed i prescrittori. Questi segni ci guidano nelle risposte comportamentali verso l'ambiente esterno. Probabilmente si può leggere anche così lo studio condotto dai botanici Wandersee e Schussler (1999) che mostra una caratteristica comune degli umani: l'essere *ciechi alle piante*. Tale cecità si manifesta nell'incapacità di identificare con chiarezza e precisione le piante. Il mondo vegetale è un "sottofondo" più o meno indistinto. In un bosco gli umani notano più facilmente muoversi il volto di un cervo (da cacciare?), di un lupo (da cui fuggire?), di un altro umano (da allontanare o avvicinare?), ma faticano a distinguere un cespuglio e un arbusto (uso i nomi generici *cespuglio* e *arbusto* forse per questo motivo, non ho detto: "distinguere un *alaterno* e uno *spincervino*")<sup>1</sup>.

Un'ipotesi per le ragioni di questa cecità può essere che gli animali si muovono per risolvere i loro problemi, mentre le piante li risolvono standosene ferme. Mancuso (2019), p. 54<sup>2</sup>.

Necessario è distinguere tutti quelli che si *muovono*.

Ciò che si muove deve essere subito riconoscibile (i tratti del volto funzionano come indice per quello che la faccia "si porta dietro" cioè il corpo). Per far sì che questo indice funzioni serve il tratto iconico dell'omologia fisionomica, tra individui della stessa specie, ma anche tra specie diverse (cani, uomini, uccelli, rettili in fondo condividono segni omologici e iconici: occhi, bocca, naso, e altre varie simmetrie).

A rafforzare l'evidenza di questa necessità di identificazioni omologiche

1. "Sono le ragioni dell'Identità spesso a dettare le leggi del nostro lessico. Estendiamo un ragionamento di Susan Petrilli al regno vegetale: "Come sempre accade quando si ha a che fare con l'altro, un problema complesso è quello della sua nominazione. Rispetto allo "stesso", all'"identico", l'altro è il "non stesso", il "non identico", oppure è l'"extra-stesso", l'"extraidentico". Per esempio, data la preminenza che fra i segni ha acquisito il segno verbale sulla base del pregiudizio fonocentrico, tutti i segni altri rispetto ai segni verbali vengono facilmente liquidati con il nome di "non-verbali" o "extra-verbali". Ciò vale anche per gli animali altri rispetto all'uomo, indicati come "animali non umani". Anche in questo c'è la prevaricazione di una parte su tutto il resto" (Petrilli 2019, p. 71).

2. Anche se in realtà, per la precisione, anche le piante si muovono ma ad una velocità da noi la maggior parte delle volte non percepibile (Mancuso 2017, pp. 91-109).

è l'allucinazione (pareidolia), che fa “riconoscere” facce e profili all'interno di tessiture modulari della natura quali cespugli, nuvole, cortecce, sabbia, ecc, Capuano (2011). Riconoscere è una questione di sopravvivenza.

Le espressioni facciali — il broncio, la smorfia, il sopracciglio inarcato, il pianto, le narici allargate — costituiscono un sistema di comunicazione potente e universale, individuale o di gruppo. Il lavoro degli occhi, inclusi lo sguardo e lo sguardo reciproco, può rivelarsi particolarmente efficace per la comprensione di una serie di comportamenti sociali quotidiani, nei vertebrati e negli esseri umani. Anche se la risposta pupillare è stata studiata sin dall'antichità, solo negli ultimi decenni tali studi si sono evoluti in un campo di ricerca ampio denominato pupillometria. Per i domatori delle fiere da circo è sempre esistita una tacita regola che prescrive di sorvegliare con attenzione i movimenti pupillari degli animali loro affidati, ad esempio le tigri, per accertarsi di eventuali alterazioni d'umore. Gli orsi, al contrario, si dice siano “imprevedibili”, e quindi pericolosi, proprio perché in essi manca l'esibizione della pupilla, e anche perché il muso non è flessibile e quindi non può “telegrafare” un imminente attacco. In effetti, nelle relazioni interpersonali fra le coppie di esseri umani la dilatazione delle pupille agisce da segnale non intenzionale trasmesso all'altra persona (o a un oggetto) di alto interesse, spesso con sfumature sessuali. (Sebeok 2003, p. 67)

## 2. La facies ippocratica

Sebeok suppone che la nascita del metodo semiotico sia da individuare nei segni del corpo e della faccia. Il punto di partenza dell'inferire deduttivamente prima (i *sintomi* di Ippocrate) e induttivamente poi (le *sindromi* di Galeno):

È Ippocrate, evidentemente, che rimane la figura ancestrale ed emblematica della semiotica — vale a dire, della semiologia, nel senso stretto di sintomatologia [...]. Tuttavia, fu Galeno, il cui unico e solo idolo era Ippocrate, e la cui medicina rimase (nel complesso) ippocratica, a cercare di fornire le prime prognosi, dovunque fossero state possibili, su base scientifica; cioè a basare le sue previsioni su effettive osservazioni. Questo gli fu possibile perché praticò il dissezionamento e la sperimentazione: mentre Ippocrate studiò la malattia da naturalista” (*ibidem*, p. 110-2).

Se sulla faccia di qualcuno notiamo “naso affilato, occhi cavi, tempie infossate, orecchie fredde e contratte e con i lobi rivolti in fuori, la pelle del viso rigida e tesa e secca, il colore del viso tutto giallastro o nero” questi sintomi indicano uno stato interno grave e pericoloso. Vanno letti come segni che *stanno per tutto il resto*, sintomi di una condizione esistenziale (malattia, morte imminente).

Le caratteristiche *interne* dell'organismo possono, nell'elaborazione culturale, portare a “traduzioni” più o meno libere ed estendersi ad altre condizioni: quelle interne che riguardano le sfere morali, comportamentali, del carattere, delle ideologie. La salute e la malattia del corpo possono diventare la “salute” e la “malattia” della mente, dello spirito, delle credenze e dei costumi. Il segno del viso si presta così ad essere sia indice che icona: si pensi ai segni di morte e tortura (senza considerarne l'autenticità) della sacra sindone che possono essere letti anche come segni di *guarigione e di rinascita*.

Seguiamo adesso un ragionamento di Leopardi (1821) sulle qualità *totali* di un individuo partendo dai segni del viso. Secondo il poeta un uomo o una donna brutti in viso non potranno mai essere reputati belli “se non per libidine e stimoli sensuali”. Inoltre, osserva: “che generalmente quando tu domandi: la tal persona è bella o brutta? E quando tu o rispondendo, o spontaneamente neghi o affermi, intendi sempre del viso, se altro non soggiungi, o distingui”. Leopardi (1997), p. 363.

Leopardi applica la figura della *sineddoche* alla qualità della bellezza umana. Estende il carattere di una parte a tutto il resto. Infatti, aggiunge: “Un uomo o donna di viso decisamente brutto non può mai esser bello [...] Viceversa una persona di brutte forme e bel viso, potrà parer bella, forse anche non potrà mai con pieno sentimento esser chiamata brutta” (*ibidem*). Questa figura retorica è presumibile possa essere estesa ad un campo maggiore: dal viso al corpo, dal corpo al soggetto.

Leopardi applica la figura della *sineddoche* alla qualità della bellezza umana. Estende il carattere di una parte a tutto il resto. Infatti, aggiunge: “Un uomo o donna di viso decisamente brutto non può mai esser bello [...] Viceversa una persona di brutte forme e bel viso, potrà parer bella, forse anche non potrà mai *con pieno sentimento* esser chiamata brutta” (*ibidem*). Questa figura retorica è presumibile possa essere estesa ad un campo maggiore: dal viso al corpo, dal corpo al soggetto.

Prendiamo un autore come Oscar Wilde, che, con il suo romanzo più

famoso, si è interrogato sulle questioni del volto, della faccia e del ritratto e anche questi pare confermare la sineddoche leopardiana ed estenderla alla soggettività generale: «È molto meglio essere belli piuttosto che buoni. Ma è meglio essere buoni piuttosto che brutti». Wilde (2013), p. 94.

Wilde risente della fascinazione dell'antinaturalismo: il naturale, lo spontaneo, non son degni di rappresentazione. La "bella faccia" di Dorian diventa un altro tipo di feticcio: più si deprava e più resta immacolata, ed è questa bellezza impudrida a creare i presupposti dell'idolatria. L'icona dovrebbe essere il suo ritratto, ma anche questo si comporta come un indice: *imbruttisce consequenzialmente* alla sua coscienza. Che il viso possa rivelare caratteri interni, morali ed etici, è faccenda consolidata nella storia della cultura umana.

Teorie neolombrosiane, applicate all'intelligenza artificiale e alle reti neurali, stanno guadagnando nuovo smalto.

Portiamo l'esempio dell'articolo *A Deep Neural Network Model to Predict Criminality Using Image Processing* la cui pubblicazione è stata bloccata da una petizione di scienziati: in questo caso oltre alla classificazione di modelli già esistenti lo "studio" era teso ad identificare i futuri criminali, i soggetti devianti, a predire cioè i caratteri in base a categorie di indici facciali precedentemente impostate<sup>3</sup>.

Le più ricche multinazionali in opera oggi basano le loro immense fortune sull'interpretazione massiccia e continua di due tipi di segni: le parole (Google, Twitter; ecc) e le "facce" (Facebook, Instagram, ecc): queste fortune, lo sappiamo, sono basate sulla raccolta di dati (parole e facce) che stanno creando un'immensa riserva su cui poter applicare queste teorie e queste tecniche<sup>4</sup>.

La sineddoche, per il suo carattere indicale, guida un interpretante piuttosto univoco e per estensione una parte codificata dei corpi designati dal segno di partenza (la parte: la faccia) assumerà valore sacramentale, partecipando della qualità del segno feticcio. Sebeok nota che la "proporzione *pars pro toto* è anche al centro della categoria semiotica antropologica e, in

3. <https://harrisburg.edu/hu-facial-recognition-software-identifies-potential-criminals/>; [https://www.researchgate.net/publication/333793275\\_Crime\\_Prediction\\_Model\\_using\\_Deep\\_Neural\\_Networks](https://www.researchgate.net/publication/333793275_Crime_Prediction_Model_using_Deep_Neural_Networks)

4. Si cita il caso dell'arresto del cittadino americano Robert Julian-Borchak Williams come esempio per provare a immaginare cosa potrebbe succedere se la predizione dei "caratteri" si estendesse ad altri campi oltre a quello poliziesco: <https://www.nytimes.com/2020/06/24/technology/facial-recognition-arrest.html>

particolare psicosessuale, nota come “feticcio” Sebeok (2003), p. 124.

“Metterci la faccia”, “sfacciato”, “alla faccia tua”, ecc. sono modi di dire che esemplano bene il valore di feticcio che assumono i “segni della faccia” se considerati nel contesto identitario del nostro modello mondializzato di comunicazione – produzione<sup>5</sup>.

La “faccia”, assunta come idolo, informa le sfere dei valori e delle scelte. Le numerose applicazioni informatiche che permettono di modificare fotografie del volto e l’entusiastico uso che ne viene fatto spiegano meglio il ruolo attribuito alle “facce” nelle relazioni sociali, culturali, politiche, ecc.

Considerare i segni facciali per il carattere di segni feticcio che assumono nei vari contesti ci può essere utile per leggere meglio quegli stessi contesti. Sul segno feticcio Sebeok spiega:

È chiaro, come può risultare anche dalla discussione svolta fin qui, che il feticcio è contemporaneamente:

- un segno;
- un segno in predominanza indicale;
- un segno indicale della specie metonimica, generalmente una *sineddoche pars pro toto*;
- un segno indicale che, di regola, è interconnesso a elementi sia iconici sia simbolici (*corsivo nostro*) in varie proporzioni, a seconda del contesto in cui è usato. Rispetto all’ultimo punto, un’importante conseguenza del modello semiotico di feticcio è che non è necessario per l’oggetto rappresentato essere pienamente presente all’organismo prima che l’informazione su di esso possa influenzare la semiosi interna (*thought*) e indurre ciò che Peirce (CP 7.372) chiama un’azione «gratificante». Con un’altra terminologia, un feticcio può essere considerato come un modello (*aliquid*), ma tale che questo simulacro è molto più potente dell’oggetto (*aliquo*) per il quale esso sta (*stat pro*).

(*Ibidem*, p. 154).

5. Facciamo nostro un ragionamento generale fatto da A. Ponzio: “Questa forma sociale, il sistema capitalistico, basata sulla realtà del lavoro libero e sull’ideologia del libero scambio, mette in moto meccanismi di individualizzazione e di affermazione dell’identità, che trovano nelle sue stesse basi i propri presupposti, quali l’appartenenza, la capacità decisionale, la libertà, la responsabilità, la possibilità di essere artefici del proprio destino. La soggettività, a livello individuale e collettivo viene esaltata e lusingata. [...] Questo parossismo dell’identità, che la differenza–indifferenza di questa forma sociale produce, è sempre più realizzato come negazione dell’altro, dell’altro da sé e dell’altro di sé, di cui l’affermazione dell’identità richiede il sacrificio”. Ponzio (2007), pp. 11–2.



Un segno indicale si lega a segni iconici e simbolici in varie proporzioni in quanto ogni segno presenta un carattere *degenerato*. I segni iconici nel volto possono manifestarsi in differenti qualità. Nel volto si può leggere il segno iconico dell'omologia, che lavora per similarità, quello che ci fa riconoscere che *qualcosa ha un volto* (quindi mi è simile in un certo senso). Pensiamo al campo della rappresentazione figurativa, al ritratto, al fumetto, ecc.

Nel suo *Understanding comics. The invisible art*, Scott McCloud dedica molte pagine alla rappresentazione delle facce e dei volti nell'arte (McCloud 1996, p. 31-55), e propone un grafico per analizzare queste rappresentazioni (soprattutto nel fumetto ma anche nelle arti figurative classiche come pittura, disegno, grafica).

McCloud nel suo saggio (il linguaggio scelto per le sue argomentazioni è il fumetto stesso) affronta temi pertinenti all'indagine semiotica pur se alcune sue argomentazioni sembrano confutabili, come quando dice: «Le figure sono informazioni *ricevute*. Non ci serve un'educazione formale per 'coglierne il messaggio'. Il messaggio è istantaneo. La scrittura è un'informazione *percepita*. Occorre tempo ed una conoscenza specialistica per decodificare i simboli astratti del linguaggio». (*Ivi.*), p 56<sup>6</sup>.

Il grafico proposto da McCloud è un triangolo con ai vertici le tre qualità delle facce umane nella rappresentazione.

*Il piano della realtà*: verso questo vertice le facce tendono ad essere ricche di dettagli, minuziosamente descritte: esempi sono nella ritrattistica del Rinascimento, del Neoclassicismo, nel Realismo, ecc.

*Il piano del linguaggio*: verso questo vertice le facce tendono all'astrazione pur mantenendo dei legami di omologia (iconici) con la faccia umana: esempi sono nelle semplificazioni del fumetto, negli emoticon della messaggistica, nelle forme umane degli oggetti, del "muso" delle automobili, ecc.

*Il piano della figura*: verso questo vertice le facce tendono all'astrazione e qui ci sarebbe: "il regno dell'oggetto artistico, il piano della figura, nel quale forme, linee e colori possono essere se stessi senza  *fingere* (corsivo nostro) di essere altro". (*Ivi.*), p. 58. Esempi sono nell'arte contemporanea – per chi ha i codici di lettura, nella pareidolia stessa, ecc.

In seguito McCloud posiziona su questo grafico, a seconda della vici-

6. Si potrebbe obiettare che anche le figure sono percepite attraverso una mediazione culturale, dato che la produzione verbale del processo di ominazione ha legato una volta per tutte le parole ai pensieri, e quindi ad un'immagine e alla sua percezione ed idea.

nanza ad uno di questi vertici, 116 facce prese dai fumetti di tutto il mondo. Le più conosciute e universali “facce” si trovano dalle parti del *piano del linguaggio* (Topolino, Linus, Paperone, ecc.). Più la raffigurazione della faccia diventa “astratta”, “concettualizzata”, “iconica”, grazie alla qualità dei suoi tratti vaghi ed *omologhi* a tutti i volti e più lettori vi si riconosceranno e vi si immedesimeranno. Se ci spostassimo ancor più sul piano del linguaggio e dicessimo: “il bel viso di colei” rappresenteremmo in maniera ancor più generale che non mostrando un ritratto o una foto<sup>7</sup>.

Il segno feticcio della faccia è tale solo quando si *comporta come tale* poiché nessun segno ha significati suoi propri e definiti per sempre ma è nient'altro che un processo (semiosico). Osserva Charles Morris:

Nulla è intrinsecamente segno o veicolo segnico; ma diventa e rimane tale solo in quanto permette che qualcosa si renda conto di qualcos'altro per mezzo della sua mediazione. I significati non debbono venir localizzati in un qualche posto del processo semiosico, come se fossero degli esistenti; vanno invece caratterizzati nei termini di questo processo preso nella sua interezza. “Significato” è un termine semiotico, non un termine della lingua cosale; dire che in natura ci sono dei significati non è affermare che ci sia una classe di entità così come ci sono alberi, rocce, organismi e colori, bensì che ci sono oggetti e proprietà funzionanti in processi di semiosi.

(Morris (2009), pp. 194–195)

Le identità sottostanti agli idoli sono storicamente determinate, costituite cioè su rapporti sociali ed economici.

Possiamo anche usare la terminologia di Peirce per leggere altrimenti questa ambivalenza segnica sotto le categorie del Sinsegno e del Legisegno.

Un *Sinsegno* (dove la sillaba *sin* è intesa significare “esistente una sola volta”, come in *singolo*, *semplice*, dal latino *semel*, ecc.) è una cosa o un evento effettivamente esistente che è un segno. Può essere così soltanto attraverso le sue qualità; cosicché implica un qualisegno, o piuttosto diversi qualisegni. Ma questi qualisegni sono di una specie particolare e formano un segno soltanto per il fatto di essere effet-

7. Nel *Rerum Vulgarium Fragmenta* di Petrarca il sostantivo “viso” ricorre per 77 volte, e per 51 volte accompagnato dall'aggettivo “bel”. Quale forma eccezionale di semplificazione sul piano del linguaggio della beltà di Laura! Fonte: intratext.com/IXT/ITA1326/\_FAO.HTM

tivamente messi in atto. Un *Legisegno* è una legge che è un Segno. Questa legge è usualmente stabilita dagli uomini. Ogni segno convenzionale è un legisegno. Non è un oggetto singolo, ma un tipo generale che è significante in base a quanto convenuto, ogni legisegno significa quando è applicato in una occorrenza, che può essere detta una sua *Replica*.

(CP 2.245-6).

Un viso sarà *Sinsegno* quando ci parlerà della sua unicità, della sua irripetibilità: ciascuno è nudo nel suo volto in quanto ciascuno è un *evento effettivamente esistente* solo una volta, in un tempo e in uno spazio. L'unicità di ciascuno risponde all'unicità di ciascuno, rendendoci potenzialmente responsabili verso gli altri, in quanto riconosciuti come *eventi effettivamente esistenti*.

Alternativamente il viso può funzionare da *Legisegno*, che pur basandosi su valori simbolici, convenzionali, attiva dinamiche di riconoscimento indicale: il gruppo, i modelli, le mode, gli stereotipi, le categorie, ecc. La faccia viene così ricondotta a tipi generali, definiti, delimitati, codificati e indifferenziati.

Il valore segnico della faccia va considerato come prodotto dialettico di rapporti sociali. Usando il modello di Marx del feticismo delle merci<sup>8</sup>, questi segni svilupperebbero il loro valore (retorico) in funzione dell'indifferenziazione degli individui di una data comunità.

Il segno può nascere da corpi non-segnici e trasformarsi in segno per rapporti di produzione segnica, linguistica e non-linguistica. Perciò, “una volta che un corpo qualsiasi, oggetto materiale, evento, fatto naturale, artefatto umano, entra nella semiosfera, esso diviene segno aggiungendo alla sua materialità fisica anche quella segnica” (Petrilli 2019, p. 139).

Il fatto che la faccia umana possa essere sacralizzata, estendendo il suo significato al *corpo che la porta* ed estendendolo ancora al soggetto ed alla sua identità, e ancora (meraviglia della *sineddoche*) alle comunità di quei soggetti, ci porta nel campo del feticismo segnico, in cui i valori determinati storicamente vengono di volta in volta idealizzati in funzione di un asserimento delle differenze in *indifferenze mascherate* da quella o questa faccia.

8. “Alla stessa maniera in cui Marx parla di “feticismo delle merci” riferendosi alla riduzione del valore economico al rapporto di scambio delle merci fra loro, si può parlare, relativamente al valore linguistico, di “feticismo segnico”, per il quale si riduce il valore dei segni al loro rapporto di scambio e allo scambio fra significante e significato, prescindendo dai reali rapporti sociali entro cui avviene la produzione segnica e il processo della comunicazione” (Ponzio 1974, pp. 107-8).

La situazione di alienazione che ne consegue trova espressione nella separazione fra coscienza e prassi, in cui all'identità funzionale al sistema viene sacrificata la stessa propria alterità oltre che quella altrui.

Il riconoscimento facciale dà accesso a tecnologie (telefoni, automobili, ecc.) riconosce "individui" o "persone"<sup>9</sup>, li discrimina, li premia: questo dovrebbe dirla lunga sulla sua pervasività nella sfera umana.

### 3. Partecipio passato del verbo ritrarre

Altro aspetto iconico del volto può essere ricercato nel genere del ritratto, che, participio passato del verbo ritrarre, dice della possibilità di venir meno, di "ritrarsi", di chiamarsi fuori dalle logiche omologanti e identitarie.

"Il ritratto, un genere in apparenza così modesto, esige un'intelligenza enorme" afferma Baudelaire (2004, p. 253), perché quello che importa, oltre alla fedeltà (obbedienza al soggetto) è l'intuizione: ovvero ciò che si nasconde e non si mostra subito in un volto, un buon ritratto è fatto da tutto ciò che si cela, l'alterità, ciò che non si offre in pasto al pubblico, ma, appunto, si *ritrae*: il lavoro dell'artista di ritratti è fatto da "tutto ciò che si faceva vedere ma intuendo insieme ciò che si nascondeva" (*ibidem*)

Baudelaire lo suggeriva ne *L'arte mnemonica*: la messa in opera della memoria non è al servizio del disegno; essa non lo guida più, come il suo maestro o la sua morte, è l'operazione stessa del disegno, e appunto la sua messa in opera. Lo scacco nel riaffermare la presenza dello sguardo dall'abisso in cui sprofonda, non è un accidente o una debolezza, bensì raffigura la possibilità stessa dell'opera, lo spettro dell'invisibile che l'opera dà a vedere senza mai presentarlo. Similmente alla memoria che non restaura qui un presente passato, così la rovina del viso – e del viso fissato nel disegno – non significa l'invecchiamento, l'usura, la decomposizione anticipata o il morso del tempo di cui un ritratto spesso tradisce l'apprensione. [...] Rovina è qui ciò che accade all'immagine a partire dal primo sguardo. Rovina è l'autoritratto, il viso fissato come memoria di sé, ciò che resta o ritorna come

9. "Per quanto concerne "individuo umano" o "persona", in entrambi i casi si prescinde dalla singolarità e dalla unicità di ciascun uomo, maschio o femmina che sia: "individuo" significa un esemplare qualsiasi di un insieme, indifferenziato e interscambiabile; e "persona", a parte che secondo l'etimologia il suo significato è "maschera", rimanda a concezioni filosofiche particolari" (Petrilli 2019, p. 172).

uno spettro non appena al primo sguardo su di sé una raffigurazione si eclissa.

(Derrida 2003, p. 91)

Si “ritrae” ciò che *non è in comune* con gli altri volti, l’unico, l’irripetibile, il Sinsegno. Non una regola generale, astratta, ma eventi concreti con le loro temporalità. Tornando al romanzo di Wilde, *Il ritratto di Dorian Gray*, può essere letto anche come la storia di qualcosa che non si ritrae, che resta immobile, sempre presente alla sua memoria, la storia di una rappresentazione che assorbendo tutto ciò che è *altro* del protagonista, attraverso una ri-presentazione continua dell’identico, della sua “bella faccia” lo porta inesorabilmente alla distruzione. La rovina è *insieme* del modello e dello spettatore, e il “soggetto guardato e poi condannato dalla sua immagine” (*ibidem*, p. 52).

Derrida, nel suo *Memorie di un cieco. L'autoritratto e altre rovine*, ricorda un altro racconto: “*Il ritratto ovale* di Poe, ritratto allo stesso tempo visto e letto, storia di un artista che uccide il suo modello sfinito” (*ibidem*).

Queste osservazioni ci riportano alla questione precedentemente sollevata: la faccia esposta, in continua ostensione parossistica<sup>10</sup> come funzione di un’identità ontologizzante, di garanzia, di alibi nei confronti dell’altro. “Io ci metto la faccia”, si dice, per giustificare qualunque tipo di azione. La parola “faccia” si mostra nell’uso comune della lingua quale conferma (riconferma anche violenta) dell’identità: “Perdere la faccia”, “Faccia da schiaffi”, “Faccia di bronzo”, “Faccia di culo”, “Faccia di cazzo”, “Faccia di merda”, “Faccia a faccia”, “Alla faccia tua!”, “Fare una certa faccia”, “Leggere in faccia”, “Non guardare in faccia nessuno”, “Ridere in faccia”, “Salvare la faccia”, “Voltafaccia”, ecc.

I segni della faccia funzionano come feticcio, come idolo, quando assumono dei caratteri generalizzati, indifferenziati, inflazionati. Si tratta, per dirla con Roland Barthes, di una questione etica: “non perché l’immagine sia immorale, irreligiosa o diabolica (come taluni hanno affermato all’avvento della Fotografia), ma perché, se generalizzata, essa derealizza

10. “Il lavoro ha sempre avuto un ruolo importante nella determinazione delle identità sessuali e di ruolo e continua ad averlo oggi, anche lì dove diventa sempre più evidente il fenomeno della disoccupazione strutturale e della conseguente crisi del mercato del lavoro. Ciò dà luogo a una sorta di parossismo dell’identità che viene ricercata e rivendicata, in maniera sempre più esasperata, ricorrendo a giustificazioni di ordine nazionale, razziale, etnico, culturale, religioso, professionale ed anche sessuale” (Petrilli 2009, p. 7).

completamente il mondo umano dei conflitti e dei desideri, mentre invece vuole illustrarlo” (Barthes 1980, p. 118). Secondo Barthes la società occidentale consuma in gran misura immagini e non più valori. Tale disposizione “occidentale” si riverbera su ogni aspetto della vita appiattendolo, rendendolo funzionale alle logiche delle indifferenze:

Ciò che caratterizza le società cosiddette avanzate, è che oggi tali società consumano immagini e non più, come quelle del passato, credenze; esse sono dunque più liberali, meno fanatiche, ma anche più “false” (meno “autentiche”) - cosa che, nella coscienza comune noi traduciamo con l’ammissione di un’impressione di noia nauseante, come se, universalizzandosi, l’immagine producesse un mondo senza differenze (indifferente), da cui può quindi levarsi qui e là solo il grido di anarchismi, marginalismi e individualismi: aboliamo le immagini, salviamo il Desiderio immediato (senza mediazione).

(*Ibidem*, p. 119)

In realtà come ben sapeva Barthes nella sua affermazione provocatoria, il rapporto con le immagini e con la pulsione a idolatrarle o distruggerle è molto antico: si ricordino, ad esempio, i movimenti iconofili ed iconoclasti nati in ambito religioso.

#### 4. Il sacro, il volto, l’altro

Ambivalenza tra idolo e icona si può trovare nella raffigurazione dell’immagine sacra e del suo volto. Un tentativo di “soluzione” nel mondo cristiano si ha nel 787 D.C. durante il II Concilio di Nicea. *Per visibilia ad invisibilia* fu la soluzione trovata dai Padri del concilio: non s’adora l’immagine ma ciò che attraverso essa passa e transita: come non si riceve la luce dalla finestra ma dal sole che attraverso essa passa e transita. Da cui, tutta una storia fatta di codificazioni del volto sacro, di ciò che è rappresentabile perché la rappresentazione sia porta e ingresso.

Questo argomento filtra nell’idea di Peirce dell’icona, quando dice che la vera Icona non è conoscibile: “neppure un’idea, eccetto nel senso di una possibilità o Primità, può essere un’Icona. Soltanto una possibilità è un’Icona puramente in virtù della sua qualità, e il suo oggetto può essere soltanto una Primità. Ma un segno può essere *iconico*, cioè può rappresen-

tare il suo oggetto principalmente attraverso la sua similarità” (CP 2.276).

La rappresentazione del volto sacro – che è degenerazione del sacro, in quanto il sacro è ciò a cui non è dato accesso può essere *immaginata* attraverso una sua traduzione operata per mezzo di ipoicone:

Le ipoicone possono sommariamente essere suddivise a seconda del modo di Primità di cui partecipano. Quelle che partecipano di qualità semplici, ovvero della Prima Primità, sono *immagini*; quelle che rappresentano le relazioni (principalmente diadiche, o considerate tali) delle parti di una cosa per mezzo di relazioni analoghe fra le proprie parti sono *diagrammi*; quelle che rappresentano il carattere rappresentativo di un representamen mediante la rappresentazione di un parallelismo con qualcos'altro sono *metafore*.

(CP 2.277)

Altra manifestazione di iconicità nel volto va ricercata nei segni di apertura verso l'alterità, i segni dell'intercorporeità, dei collegamenti biologici ed adattivi. Il volto ha, nell'insieme dei suoi segni, possibilità di lettura di un'intercorporeità che non è trascendente come la sopraindicata rappresentazione sacra.

L'apertura è immanente, terrena: cioè quando diventa volto grottesco. Questo volto è ricco di metafore, di “porte” e “unioni” con altri corpi o con il mondo “non corporeo” osserva Bakhtin ne *L'opera di Rabelais e la cultura popolare* mostrando che tale tipo di corpo non è “mai dato né definito: si costruisce e si crea continuamente, ed è esso stesso che costruisce e crea un altro corpo; inoltre questo corpo inghiotte il mondo ed è inghiottito da quest'ultimo” (Bakhtin 1995, p. 347, corsivo nell'originale).

Tutte le protuberanze ed orifizi presenti sul volto (occhi, orecchie, naso, bocca) sono caratterizzate dal fatto che servono a scavalcare i confini fra i corpi e fra il corpo e il mondo. Andrebbe così ricercato in questo luogo — e nelle altre protuberanze ed orifizi, quali gli organi genitali e il deretano:

Il motivo per cui gli avvenimenti principali nella vita del corpo grottesco, *gli atti del dramma corporeo* - il mangiare, il bere, i bisogni naturali (e le altre escrezioni: traspirazione, secrezione nasale, starnuti), l'accoppiamento, la gravidanza, la nascita, la crescita, la vecchiaia, le malattie, la morte, lo spezzettamento, lo smembramento, l'assorbimento, da parte di un altro corpo – *avvengono ai confini tra il*

*corpo e il mondo, o tra il corpo vecchio e il corpo nuovo; in tutti questi avvenimenti del dramma corporeo l'inizio e la fine della vita sono indissolubilmente legati.*

*(Ibidem)*

Nel grottesco il corpo (e il volto) “individuale” latita, si accentuano i luoghi di “passaggio” tra realtà corporee e le loro dinamiche di comunicazione. Queste contaminazioni minano l’idea di un’ontologia totalizzante basata sull’identità, in questo modo “essere individuo” perde il senso e viene destituito delle sue pretese e separazioni fittizie: “l’immagine è formata da vuoti e sporgenze che sono già l’inizio di un altro corpo. È un luogo di passaggio in cui la vita si rinnova di continuo, un vaso inesauribile di morte e concepimento. Come abbiamo già detto, il grottesco ignora la superficie cieca che chiude e delimita il corpo come se fosse un fenomeno isolato e determinato” (*ibidem*, p. 348).

Le caratteristiche del volto grottesco si riflettono sulla lingua e sulla letteratura. Si ride o si offende nominando parti del corpo grottesco. Bakhtin storicizza questo fenomeno ed individua il momento in cui qualcosa comincia a cambiare: la fine del Rinascimento. A partire dalla fine del XVI secolo infatti “le regole del linguaggio diventano molto più severe e molto più rigidi i confini fra il linguaggio familiare e quello ufficiale. [...] Nel nuovo canone quelle parti del corpo come gli organi genitali, il deretano, la pancia, il naso e la bocca cessano di avere il ruolo principale” (*ibidem*, p. 351).

La faccia chiusa nei suoi limiti definiti da convezioni storiche e culturali, dai generi, dagli schemi, dai modelli, è il luogo della rimozione di questi canali, di queste porte comunicanti tra mondi infiniti che abbiamo tutti quanti sul viso. La “faccia” degli alibi (tanti alibi quanto sono le rimozioni) esprime un carattere generale, indifferente e per questo interscambiabile, che non tiene conto delle irriducibili singolarità. Viene sacralizzata in nome di una violenza “mediata”, comunitaria, di genere<sup>11</sup>.

11. “Caratteristica della violenza è la *mediazione*. [...] La violenza è mediata. Essa passa necessariamente attraverso i generi, cioè attraverso universali, agglomerati, assemblaggi, raggruppamenti concettuali, classi, categorie di individui aventi proprietà essenziali comuni, aventi le stesse differenze specifiche, e che differiscono tra loro per aspetti, modalità, per attributi non essenziali. [...] La violenza preclude il rapporto con altri in quanto altri, come volto, come rapporto con una singolarità irriducibile ad una categoria” (Petrilli e Ponzio 2007, p. 295-8).



E inoltre, al loro significato primitivo si sostituisce un significato di *carattere* esclusivamente *espressivo*, vengono cioè ad esprimere ormai soltanto la vita individuale di un dato corpo, unico e circoscritto. *Il ventre, la bocca e il naso* rimangono ancora nell'immagine del corpo, non è possibile dissimularli, ma in questo corpo individuale e formato assumono o una funzione *espressiva*, come abbiamo già detto (in sostanza, rimane solo la *bocca*) o una funzione *caratterologica* e individualizzante. (*Ibidem*, p. 351)

La faccia sacralizzata, il feticcio, diviene luogo della *tolleranza*, così come intesa da Pasolini (1975) nel suo trattato pedagogico *Gennariello*, cioè come qualcosa di puramente nominale. “Non conosco un solo esempio o caso di tolleranza reale. E questo perché una ‘tolleranza reale’ sarebbe una contraddizione in termini. Il fatto che si ‘tollerino qualcuno’ è lo stesso che lo si “condanni”. La tolleranza è anzi una forma di condanna più raffinata” Pasolini (2009, p. 23). La violenza mediata dai generi a cui le facce tendono ad appartenere annulla ogni diversità e tollera quel poco che resta. Osserva Ponzio (2019, p. 290) che la tolleranza è effettivamente comprensibile non nell’aggettivo “tollerante” ma in “tollerato”, situazione che nessuno vorrebbe esperire. Perché, leggendo Levinas, “l’altro come *individuo* del rapporto conoscitivo si dà come *potenzialmente odiato*” cioè attraverso “l’indifferenza della tolleranza del rapporto di individui e di generi, che facilmente può sfociare nell’odio” (*ibidem*, p. 291).

Il discorso di Pasolini sulla tolleranza è inscritto in un discorso più ampio che fa riferimento all’educazione, all’omologazione e all’acculturazione attraverso la lettura dei segni delle cose e dei corpi, con particolare attenzione al livellamento dovuto alla società dei consumi che avrebbe operato in Italia una rivoluzione che neanche fascismo aveva compiuto. L’imbarbarimento dell’acculturazione, in questo caso, deriverebbe dal aver reso borghesi tutte le classi sociali, spingendole a desiderare gli stessi desideri ma con disponibilità economiche differenti. Modelli ed ambizioni uguali per ceti diversi porta a frustrazione, bruttezza ed autolesionismo. Le classi sociali si differenzerebbero così solo per censo e non per cultura (cultura operaia, contadina, sottoproletaria, ecc)<sup>12</sup>.

12. La tolleranza vista in questa chiave diventa una sorta di “odio sospeso” che è sempre pronto a rivoltarsi virulento verso qualche idolo seguito solo per l’appiattimento dei desideri. Sempre in *Gennariello* leggiamo: “La terza cosa che ti viene insegnata dai ‘destinati a morire’ è la retorica

Pasolini approfondisce questo concetto soffermandosi sulle conseguenze che può avere sull'aspetto e sulle facce dei giovani italiani. In un articolo pubblicato sul "Corriere della Sera" il 7 gennaio 1973, descrive la regressione dovuta agli schemi ed ai modelli delle varie mode:

Le maschere ripugnanti che i giovani si mettono sulla faccia, rendendosi laidi come le vecchie puttane di un'ingiusta iconografia, ricreano oggettivamente sulle loro fisionomie ciò che essi solo verbalmente hanno condannato per sempre. Sono saltate fuori le vecchie facce da preti, da giudici, da ufficiali, da anarchici fasulli, da impiegati buffoni, da Azzecagarbugli, da Don Ferrante, da mercenari, da imbroglioni, da benpensanti teppisti.

(Pasolini 1995, p. 10)

## 5. Conclusioni: La faccia, il volto

Due differenti tipi di segno si possono (prevalentemente) leggere sul viso. Quello chiamato faccia è quello del riconoscimento immediato, del suo carattere di idolo, feticcio, funzione di una parte per il tutto: intendendo per tutto la soggettività, il modo di essere, la comunità d'appartenenza.

Il fatto che il viso funga da *matrice* per la riconoscibilità lo rende carico di potenzialità che superano l'ambito dell'evoluzione biologica e l'investe di altri significati. Come *pars pro toto* la faccia pretenderebbe di significare valori che le sono estranei, in un processo che da retorico si fa etico e politico. L'uso strumentale dei segni facciali e della loro simulazione o dissimulazione per appartenere o escludere da gruppi e comunità rafforza pratiche identitarie che assumono diverse gradazioni: dalla più grave (violenza, discriminazione) alla più leggera (indifferenza, tolleranza). Si è mostrato, di passaggio, come al carattere indicale dei segni facciali corrisponda una deviazione che cercherebbe, in un moderno incubo neolombrosiano, informazioni di carattere criminale, legale e sociale dai tratti della faccia, informazioni riguardanti il passato di quelle facce ma anche il

della bruttezza. Mi spiego. Da alcuni anni i giovani, i ragazzi, fanno di tutto per apparire brutti. Si conciano in modo orribile. Fin che non sono del tutto mascherati o deturpati, non sono contenti. [...] Chi trionfa in tutta questa follia sono appunto i brutti: che sono diventati campioni della moda e del comportamento" (Pasolini 1991, p. 75-6).

*futuro*. Proprio per il suo forte carattere univoco il segno indicale si presta bene a questo tipo di interpretazioni ed alle loro conseguenze.

Si è poi fatto riferimento ai segni del viso che funzionano (prevalentemente) come icone, chiamati segni del volto (pensando anche qui ad un participio passato). “Volto” come qualcosa che rimanda all’unicità, alla singolarità di ciascuno, l’irripetibile alterità. Ma il volto è anche possibilità di riconoscimento omologico, da simile a simile, di esseri che si trovano a condividere un destino comune e verso il quale sentono responsabilità reciproca.

Nel rapporto con il volto l’iniziativa è dell’altro che si rivela nella sua nuda singolarità, nella sua irriducibile unicità, e che richiede, impone al soggetto di uscire dalla posizione di soggetto, di uscire da qualsiasi genere entro cui si possa riparare e giustificare, e di manifestarsi a sua volta come unico, perché è ora in rapporto frontale con l’altro, allo scoperto, senza possibilità di delega, di sostituzione, di interscambiabilità. [...] Il rapporto con l’altro come volto è rapporto di unico a unico, di altro ad altro, in cui il soggetto esce dal ruolo di individuo, di genere, e si manifesta esso stesso come altro, un rapporto di alterità ad alterità, ma non di alterità relativa (di genere) ma di alterità assolute.

(Levinas 2004, p. 292)

Ancora, un segno iconico da rintracciare nel viso si trova nel genere del ritratto: nella capacità dell’arte di ritrovare la parte universale nella parte particolare. Luogo in cui si manifesta in maniera evidente questa ambivalenza segnica è la rappresentazione del volto sacro che può essere assunta, di volta in volta, come idolo o come icona. Le qualità così definite sono (prevalentemente) indicali o iconiche ma possono in ogni momento, per l’infinita possibilità segnica della catena interpretante, cambiare statuto e rovesciare il proprio paradigma tenendo entrambe le possibilità sempre disponibili a nuove interpretazioni.

## Riferimenti bibliografici

- BARTHES R. (1980) *La camera chiara: Note sulla fotografia*, Einaudi, Torino.  
 BACHTIN M. (1995) *L’opera di Rabelais e la cultura popolare: Riso, carnevale e festa nella tradizione medievale rinascimentale*, Einaudi, Torino.  
 BAUDELAIRE C. (2004) *Scritti sull’arte*, Einaudi, Torino.

- CAPUANO R.G. (2011) *Bizzarre illusioni: Lo strano mondo della pareidolia e i suoi segreti*, Mimesis, Milano.
- DERRIDA J. (2003) *Memorie di un cieco: L'autoritratto e altre rovine*, Abscondita, Milano.
- Ippocrate (2008) *Opere*, a cura di M. Vegetti, Unione Tipografico-Editrice Torinese, Torino.
- LEOPARDI G. (1995) *Zibaldone*, Newton Compton, Roma.
- LEVINAS E. (2004) *Totalità e infinito*, trad. it. A. Dell'Asta, Jaka Book, Milano.
- MANCUSO S. (2017) *Plant Revolution*, Giunti, Firenze.
- \_\_\_\_\_. (2019) *La nazione delle piante*, Laterza, Roma-Bari.
- MCCLLOUD S. (1996) *Capire il fumetto: L'arte invisibile*, Vittorio Pavesio, Torino.
- MORRIS C. (2009) *Lineamenti di una teoria dei segni*, trad. it. F. Rossi-Landi, Pensa Multimedia, Lecce.
- \_\_\_\_\_. (1977) *Segni, linguaggio e comportamento*, Longanesi, Milano.
- PASOLINI P.P. (1995) *Scritti corsari*, Garzanti, Milano.
- \_\_\_\_\_. (2009) *Lettere luterane*, Garzanti, Milano.
- PEIRCE C.S. (2003) *Opere*, Bompiani, Milano.
- PETRILLI S. (2019) *Significare, interpretare e intendere: Tra segni, lingue, linguaggi e valori*, Pensa Multimedia, Lecce.
- \_\_\_\_\_. e A. PONZIO (2007) *La mediazione caratteristica essenziale della violenza*, "Athanos", 11: 295-308.
- PONZIO A. (1974) *Persona umana, linguaggio e conoscenza in Adam Schaff*, Bari, Dedalo.
- \_\_\_\_\_. (2007) *La disumanizzazione come tendenza intrinseca dell'umanesimo dell'identità*, "Athanos", 11: 11-47.
- \_\_\_\_\_. (2019) *Con Emmanuel Levinas: Alterità e identità*, Mimesis, Milano.
- SEBEOK T. A. (2003) *Segni: Introduzione alla semiotica*, Carocci, Roma.
- SBARBARO C. (2001) *Pianissimo*, Marsilio, Venezia.
- WANDERSEE J.H. ed E.E. Schussler (1999) *Preventing Plant Blindness*, "The American Biology Teacher", 61, 2: 82-6.
- WILDE O. (2013) *Il ritratto di Dorian Gray*, Feltrinelli, Milano.



# Il volto della memoria e la memoria del volto: Il caso Bobby Sands

GABRIELLA RAVA\*

ENGLISH TITLE: *The Face of Memory and the Memory of the Face: Bobby Sands' Case*

ABSTRACT: The present article is aimed at analyzing two representations of the face of Bobby Sands, a member of the IRA and a 'martyr' of the Republican cause in Northern Ireland. The first is a photograph of Sands in prison, an image that circulated so extensively as to be subsequently used as the basis for a mural realized in Belfast, one of the most celebrated ones in the city. This constitutes the second case study of article. Through a reflection on the two different visual expressions, the photographic one and the mural one, the article shows how the meaning-effects of the same face can mutate. Caught between the temporality of history and the demands of a memorial community that represents itself in that face, the public image of Sands is an emblematic example of the utopia of unmediated reading of an essence that the visage is supposed to reveal.

KEYWORDS: Face; Photography; Mural; Memory; Portrait

## 1. Il volto: un oggetto sfuggente

Riflettendo sulle pratiche della memoria nel contesto tuttora altamente conflittuale dell'Irlanda del Nord, Elisabetta Viggiani pone l'accento sulla possibile discrepanza tra memorie collettive e memorie individuali (Vig-

\* Università Carolina di Praga.

giani 2014). L'affermarsi di una certa pratica commemorativa nel tessuto di una comunità memoriale incontra infatti sempre delle "resistenze", le quali possono spesso mantenersi taciute o non svilupparsi in una vera e propria contro-memoria, per tutta una serie di fattori variabili.

Quest'articolarsi di un conflitto tra una memoria prevalentemente privata e una costituitasi su di una base sociale può trovare un'interessante esemplificazione nella rappresentazione del volto. Non soltanto esso è naturalmente un'interfaccia tra l'individualità intima della persona e il suo rappresentarsi a una collettività umana che quel volto legge e interpreta, ma più radicalmente esso è il luogo emblematico di un'infinita interpretazione. Se il volto può essere considerato una forma di "tecnologia della comunicazione" (Leone 2019a), e in quanto tale passibile di mentire e simulare stati d'animo e passioni, esso non è mai però interamente una proprietà privata dell'individuo. La sua singolarità è rinvenibile e può essere riprodotta fino a un certo grado, ma nel volto sempre si iscrivono contemporaneamente tanto un'epoca dell'umanità quanto le letture che di quel volto gli altri fanno e vi sovrappongono.

Il carattere ambiguo del volto umano è stato analizzato nelle sue evoluzioni storiche da Hans Belting (Belting 2014). Il saggio, che è un'analisi prevalentemente antropologica delle facce che l'umanità ha "proposto" nel corso dei secoli, è incentrato sull'opposizione tra un volto che lotta per riconoscersi autentico e la costante "minaccia" del suo farsi maschera, il risucchio di un'alienazione che ci rappresenta e personifica. È proprio Belting a ricordare come la persona in latino coincida con la maschera, dunque con ciò che la nostra sensibilità del presente interpreta come una finzione. D'altronde, come è stato ben documentato, l'idea di individualità è una prerogativa dell'uomo moderno, e che il concetto di "personalità", che da persona deriva, sia da intendersi come il marchio della singolarità è rappresentativo di una mentalità che l'antichità non conosceva. Il case study che segue propone una breve analisi di due immagini, una fotografia e un murale, di Bobby Sands, "eroe" della causa repubblicana durante i Troubles che sconvolsero l'Irlanda del Nord. Se la prima immagine viene indagata alla luce della "temporalità" della fotografia, che apre a un orizzonte significativo oltre la piena intenzionalità umana, la seconda è piuttosto incentrata sull'aspetto ricettivo della stessa, dove il volto si dà come un puro simbolo ideologizzante.

## 2. La fotografia, il tempo e la Storia

La fotografia cui si fa riferimento venne scattata quando Bobby Sands già si trovava nel carcere di Long Kesh (Fig. 1). Si tratta in realtà di una foto di gruppo con altri prigionieri, ma il fatto che fu presto “tagliata”, isolando il solo volto di Sands, iniziando a circolare ampiamente, autorizza il trattamento della stessa come ritratto. Nel documentario *Bobby Sands: 66 Days*, dedicato alla narrazione dei giorni dello sciopero della fame di Sands in prigione, l’immagine è commentata come uno scatto arrivato quasi per caso, poiché, nonostante tutti siano in posa, la macchina fotografica spuntò come dal nulla, senza un proprietario, e, nelle parole di uno dei fotografati, l’immagine fu scattata. Come evidenziato da Dondero, il ritratto come genere (fotografico e non solo) pone alcuni problemi per un’analisi metodologica (Dondero 2014). Esso appare infatti come “povero” semioticamente, spesso dipendente da un rapporto tra la figura e lo sfondo e poco altro. Si potrebbe aggiungere a tali perplessità il senso quasi tautologico del volto ritratto, ovvero la sensazione che non affermi altro che sé stesso. A differenza di Dondero, la presente analisi non è però interessata all’aspetto narrativo che il ritratto può innescare, quanto a ciò che, nella foto, resiste.



**Figura 1.** Fotografia di Bobby Sands nella prigione di Long Kesh, Irlanda del Nord; fonte: [www.bobbysandstrust.com](http://www.bobbysandstrust.com).



Una tale resistenza al senso era stata teorizzata come prerogativa dell'immagine da Roland Barthes sotto la categoria dell'ottuso (Barthes 1982). È tuttavia nella sua *Chambre claire* che il semiologo francese sviluppa interamente delle precedenti intuizioni sull'immagine, poiché la fotografia si mostra l'oggetto prediletto per una teoria della resistenza al senso imposto e codificato (Barthes 1980). Sulle nozioni di *studium* e *punctum* che Barthes vi aveva proposto è stato ormai scritto molto, per cui non è in questa sede necessario soffermarsi troppo a lungo su di esse. Ciò che risulta rilevante è la lettura del *punctum* della fotografia come una forma di resistenza a un dispiegarsi del senso veicolato dal testo verbale, dal commento alla foto nella quale si riduce la sua lettura e interpretazione. Il *punctum* è, più radicalmente, lo spazio di un'autonomia che la foto conquista e fa proprio, a differenza di altri tipi di rappresentazioni figurative. La differenza si gioca sulla natura del medium rappresentativo; un dipinto, che è interamente un prodotto della mano dell'artista e da questa determinato, non gode di quella, seppur ridotta dalla scelta di inquadratura, aleatorietà che la fotografia conserva. Produzione di un senso che in realtà non è producibile, il *punctum* si colloca al di fuori della logica dell'intenzionalità, appare, quasi letteralmente, offrendo la fotografia al gioco di una lettura sempre incerta e per questo libera, autonoma. A rendere possibile il *punctum* è infatti la meccanicità dell'apparato fotografico, sua croce e delizia, poiché il dibattito sull'artisticità o meno di una delle fondamentali invenzioni del XIX secolo dipese in gran parte dal ridotto "apporto umano" all'immagine finale. In un certo senso, le tradizionali modalità rappresentative sono eccessivamente significanti perché il caso possa agire su di esse.

Ovviamente, oltre all'inquadratura, altri fattori, come l'illuminazione e soprattutto la posa, hanno limitato l'illusione di una realtà che si dà totalmente nella sua verità più intima. Benjamin ricorda come la fotografia si sia sviluppata in un primo momento in particolare come arte ritrattistica, occupando il posto dei dipinti di piccola dimensione sui quali la borghesia meno abbiente era solita ritrarre la propria effigie (Benjamin 2012). La promozione del proprio status sociale era frenata però dalle possibilità del precedente mezzo espressivo.

In un breve saggio intitolato *Visi e facce*, Barthes pone la questione di una sociologia del volto umano che la fotografia ha reso possibile e che sarà poi il cinema, arte essenzialmente fotografica, a portare a un suo più

maturato sviluppo (Consolini e Marrone 2010). Il limite che egli individua nella pittura sta nel fatto che essa può solamente riprodurre o un volto troppo universalizzante o eccessivamente individuale, ma non è veramente capace di dare un volto “sociale”. I suoi due poli sono dunque o una tendenza simbolizzante o la semplice somiglianza che fonda il riconoscimento. La sociologia resta esclusa: essa è un segreto del tempo, di un’epoca, e solo un’arte della temporalità come è quella della fotografia può rivelarla. Nell’intuizione barthesiana di una rivelazione paradossale di un passato che si presentifica in tutta la sua verità di fronte allo sguardo di uno spettatore riecheggia l’aura di cui parlava Benjamin, l’essenza di un *hic et nunc* che rivela il vero soggetto di ogni fotografia: il suo tempo. Il volto di Bobby Sands che ci guarda sorridendo nell’obiettivo viene letteralmente da un’altra epoca e da un’altra dimensione. Sappiamo della sua morte, sappiamo del suo essere stato, eppure è inconfutabilmente qui, a dirci di una temporalità a venire.

Nel documentario sopra citato, il breve commento dedicato alla fotografia di Sands sottolinea come il volto del repubblicano e il suo sorriso siano essenzialmente ambigui. Tale ambiguità è data, nelle parole del commentatore, dall’espressione del viso dell’uomo, non chiara, cioè non leggibile, o almeno non ancorabile a un solo senso. Proprio per questo, essa si presta perfettamente a una proiezione da parte dell’osservatore di un senso del martirio, che è ciò che si vuole quel volto significhi e manifesti. Il viso è così trattato come una superficie liscia, neutra, una sorta di grado zero passibile di una lettura interpretativa che una data comunità gli impone. Tuttavia, tale processo non è del tutto libero, poiché una tale lettura necessita dell’intervento di una serie di “eventi”, esterni all’immagine, affinché si crei quella che il commentatore definisce come una “fusione” che sostiene una certa iconografia. È la conoscenza da parte dell’osservatore della sofferenza che Sands ha vissuto durante la sua prigionia a imporre al suo volto una certa interpretazione, ma su questo aspetto si tornerà più specificamente nel seguito, dopo aver analizzato anche il murale.

La meccanicità dell’atto del fotografare, la riflessione sul *punctum*, l’apparente “piattezza” che il genere del ritratto, e in particolare il ritratto fotografico, dà a leggere contribuiscono alla percezione di un surplus, di una sorta di supplemento della fotografia che la dis-umanizza, nel senso di introdurre un automatismo che la priva in parte della volontarietà tutta umana del gesto. Non a caso Barthes accostò la fotografia alla morte. Essa

è l'emblema di una fragilità, quella del tempo che scorre inarrestabile e dell'illusione di uno scatto che lo renda eterno, immutabile, sottratto a una morte che abita in realtà la fotografia nel suo profondo. Tale fragilità è l'essenza della memoria, una fragilità che condivide con il volto: come già notava Barthes, esso appare tanto più preda della dimenticanza quanto più rappresenta per noi un viso amato, desiderato (Consolini e Marrone 2010). Il volto è fragile perché è la parte più esposta del nostro corpo, infinitamente variabile, letto e riletto, incessantemente interpretato. Il volto è violentato dagli altri volti, e di conseguenza si fa esso stesso violentatore.

Misura dell'alterità, il viso, e in particolare la sua espressione più viva, quella dello sguardo, è un'apertura verso la vertigine della scoperta dell'Altro, sempre inaccessibile, sempre eccedente (Volli 2002). Questa "aggressività" del volto sembra essere una caratteristica condivisa con la fotografia. Nella sua raccolta di saggi a essa dedicati, Susan Sontag legge implicito nell'atto del fotografare proprio una "aggressione" alla realtà da parte dell'immagine (Sontag 1977). Si potrebbe forse pensare all'Intrattabile di cui parlava Barthes come carattere peculiare delle rappresentazioni fotografiche, che è ancora una volta la proprietà dell'immagine di resistere, intrattabile perché intrattenibile. Il supporto fotografico apre uno spazio per il dilagare del senso che è lo stesso indugiare del nostro sguardo sul volto, nel disperato tentativo di bloccarlo in un'istantanea definitiva che ce ne riveli definitivamente la sua più intima essenza e verità. Solo apparentemente infatti la fotografia promette una "rivelazione" finale; in realtà la sua presunta fissità è l'ancoraggio per una fantasmagoria che sempre oltrepassa l'immagine.

Il fumettista Art Spiegelman, figlio di genitori sopravvissuti ad Auschwitz, confessa di essere stato "perseguitato" dal ricordo del fratello morto bambino, Richieu, che si trasformò per lui in un ghost-brother (Schwab 2012). I genitori, incapaci di accettare fino in fondo la morte del figlio, tentarono di superare il trauma attraverso una sorta di investimento idealizzante, ovvero proiettarono sul figlio morto l'ideale che se ne erano creati, con tutto il peso che ne seguì per il fratello Art. Quest'ultimo riconduce tale investimento valoriale da parte dei genitori a una fotografia di Richieu che questi conservavano nella loro camera da letto: la stessa fotografia che imporrà ad Art il volto fantasmatico del fratello/persecutore. In entrambi i casi, e per Art in un modo ancora più complesso, un'immagine fotografica diventa il luogo in cui una diversa identità del

soggetto può essere pensata e articolata. Come per il volto, una fotografia rimane spesso la promessa di un senso che conserva sempre qualcosa di inaspettato. D'altronde, nonostante la nostra sia pienamente una società delle immagini, delle quali si è supposti conoscere la natura illusoria delle stesse, come ci ricorda Mitchell l'uomo non è mai del tutto capace di liberarsi di quell'effetto "magico" che esse portano con sé fin dall'antichità (Mitchell 2005).

Il commento alla fotografia di Sands sopra analizzato e l'esempio dell'immagine fantasmatica di Richieu possono essere analizzati nei termini di una semiotica come degli esempi degli effetti di senso che la fotografia è capace di produrre nell'osservatore. La questione si è spesso giocata su di un senso che è indotto nello spettatore da parte del produttore dell'immagine. Una proposta delle più interessanti è stata formulata da Jean-Marie Floch nel suo quadrato semiotico delle possibili estetiche fotografiche (Floch 1986). La fotografia può comunicare, secondo la classificazione proposta dal semiologo francese, quattro effetti di senso: referenziale, mitico, sostanziale e obliquo.

Ai fini della presente analisi si prenderà in considerazione la sola fotografia mitica, che può essere definita come una rappresentazione consapevolmente connotativa, nel senso che l'immagine vuole veicolare un certo punto di vista, una prospettiva sul mondo. Il mitico, specifica Floch, va quindi più inteso nel senso della proposta di una narrazione che non come un'accusa di finzionalità. Tornando alla fotografia di Sands, il commento nel video insisteva su di una ambiguità del volto che lo declinava verso l'espressione del martirio, come se la vacuità dell'espressione dovesse necessariamente significare qualcosa. Il problema è che se la proposta semiotica di Floch verte sulla volontà significante del fotografo, la lettura avanzata nel commento è al contrario un atto interpretativo del tutto indipendente dal creatore dell'immagine. L'effetto di senso mitico che la foto mette in circolazione può quindi derivare anche dalla ricezione dell'immagine, e nel caso considerato ciò avviene grazie alla nostra consapevolezza degli eventi della vita di Sands. Si tratta, come già evidenziato in precedenza, di un aspetto fondamentale della fotografia, che la libera non soltanto dagli schematismi interpretativi ma, più radicalmente, dall'autorialità del fotografo. Non che, ovviamente, altre rappresentazioni figurative siano vincolate a un senso già imposto e non possano con il tempo aprire ad altri orizzonti interpretativi; semplicemente la fotografia pone la questio-

ne in termini decisivi, e questa potrebbe essere una delle ragioni della difficoltà che la semiotica ha sempre incontrato nel trattarla come oggetto di studio. Peirce aveva classificato alcune tipologie di fotografie, come le istantanee, nei segni indicali, e la produzione attraverso l'impressione di luce sulla pellicola, della prima età della fotografia, incoraggiò tale classificazione segnica. La questione però della necessaria (e lungamente dibattuta) analogia come carattere fondante le rappresentazioni figurative ha perlopiù inglobato la fotografia nei segni iconici; tuttavia, le potenzialità connotative dell'immagine fotografica, soprattutto con lo stabilizzarsi di un certo canone o tecniche del mezzo espressivo, possono fare della stessa un esempio di segno simbolico, laddove non sia l'analogia referenziale a costituire il significato portante dell'immagine. La progressiva autocoscienza che il mezzo fotografico è andato acquisendo ha infatti rappresentato spesso una spinta verso una figurazione che, se non antimimetica, cercava comunque la sua verità oltre il referente, in una lettura codificata e sociale del reale ben riassunta dallo *studium* di Barthes. Neppure il volto, come già si è visto, sfugge a questa complessità, cosicché anche il ritratto, che apparentemente è l'espressione più pura della referenzialità (un volto è sempre quel determinato volto) è preso in un processo di semiosi.

Un caso esemplare è offerto dall'ampia circolazione, ancora nella società presente, dei volti dei *Desaparecidos* argentini. Il loro proliferare su diversi tipi di superfici e in diversi formati non cambia la loro origine fotografica, strettamente legata alla loro prima funzione politica. Come nota Patrizia Violi, in principio le fotografie agivano come indici, poiché il loro scopo era quello di far riconoscere le facce degli scomparsi, di riferirsi direttamente alla loro identità personale e singola di individui (Violi 2017). In seguito, anche grazie alla loro sovraesposizione e proliferare, esse iniziarono ad assumere un ulteriore significato, acquisendo il ruolo di ciò che l'autrice definisce come icone simboliche, dove l'aspetto iconico dell'immagine fotografica si fonde nel valore di simbolo che quei volti veicolano nella più recente società memoriale argentina. Di fatto, il volto individuale, anche perché perlopiù esposto tra altri volti dei *desaparecidos*, viene a rappresentare una categoria più che non la propria singolarità. Lo stesso processo che il volto di Bobby Sands ha vissuto nel corso del tempo: da "segno indicale" a vocazione fortemente referenziale (soprattutto nel corso della campagna elettorale per l'elezione di Sands a membro parlamentare) fino al valore simbolico e mitizzante che esso ha assunto nel

presente. In un certo senso, è come se il volto agisse come un'interfaccia che collega più livelli semantici, "incassati" l'uno nell'altro, poiché Sands divenne prima la rappresentazione figurativa dei Blanketmen, poi in generale della causa repubblicana in Irlanda del Nord, fino a estendere il proprio valore di senso a un volto dell'universale sofferenza dell'uomo in ogni epoca e in ogni luogo. La fotografia risulta come presa in una doppia pressione che agisce su di essa: la pressione della storia (individuale e intima, domestica, degli esseri umani) e quella della Storia (i grandi eventi che interessano l'intera collettività). Forse è simbolico il fatto che la ricerca storica moderna, fondata sul paradigma indiziario e documentale, sia nata nel corso del XIX secolo, lo stesso che ha visto la nascita della fotografia, tecnica che infatti negli anni ha assunto su di sé il compito fondamentale di documentazione e testimonianza proprio dei fatti della storia. Quella "pressione" degli eventi futuri alla fotografia di Sands che il commento del video rilevava come fondamentali per una lettura del martirio sul volto dell'uomo sono la doppia pressione della storia e della Storia sull'immagine. La fotografia riconquista così la sua autonomia non tanto nella meccanicità insita nel suo funzionamento o nell'aleatorietà del punctum barthesiano, quanto nella dimensione della memoria che retroagisce sulla foto e sul volto ritratto e li libera da un principio autoriale. Un'immagine fotografica è sempre di qualcuno, nel doppio senso del soggetto che scatta e del soggetto scattato, e già qui è la sua ambiguità, ma a rigore non è mai che di una memoria futura che la iscrive in una temporalità imprevedibile.

### **3. Un volto iconico**

Il carattere di "imprevedibilità" della fotografia, che ne fa un mezzo di rivelazione estremamente potente del volto umano, viene meno nella rappresentazione murale di Bobby Sands. Quella che si è scelto qui di analizzare è forse la più celebre del giovane repubblicano. Realizzato nel 1998, al termine dei Troubles, il murale si trova in Falls Road, la zona cattolica per eccellenza di Belfast (Fig. 2). La base per la sua realizzazione è data dalla fotografia precedentemente analizzata: stesso sorriso, identica posa, anche il maglione rosso e la collottola bianca della camicia sono gli stessi dell'immagine fotografica. Eppure il senso del volto che questo murale esprime non è lo stesso. Innanzitutto, nel murale Sands è nominato, cioè

identificato immediatamente nella sua dimensione pubblica, a differenza di quella tendenzialmente privata della fotografia. Oltre al nome e alla carica di deputato, Sands è definito poeta, rivoluzionario e membro dell'IRA, ma in particolare gaeilgeoir, cioè parlante il gaelico irlandese, una connotazione altamente simbolica in un'area come quella di Falls Road. In secondo luogo, quando il murale venne realizzato, Sands era già diventato "l'eroe" celebrato tutt'oggi, un'icona della causa repubblicana. Inoltre, come già accennato in precedenza, a differenza della rappresentazione fotografica, quella murale, che può essere assimilata a una rappresentazione pittorica, non può fare a meno di significare, di imporre al volto una certa direzione di lettura. Il volto di Sands è già mitizzato e non lascia spazio a interpretazioni alternative. Esso è come congelato in un'eternità che lo fa avulso dal tempo; qui davvero la temporalità degli eventi successivi non può più "agire" sul volto per imporgli altre possibili espressioni, nuove profondità inaspettate. La ritrattistica murale non gode della libertà semiautomatica della fotografia, e non si tratta di una questione di fissità dell'immagine.



Figura 2. Murale di Bobby Sands in Falls Road, Belfast; fotografia dell'autrice.

Nelle sue riflessioni sul cinema Gilles Deleuze dedica una particolare attenzione al primo piano, in particolare del volto umano (Deleuze 1983). Si tratta anche in questo caso di un volto statico, preso nell'immobilità pensosa di una riflessione, capace di esprimere un'intensità che Deleuze definisce come una Qualità pura. Riprendendo le osservazioni di Balazs sul primo piano, il filosofo mostra come esso astragga il volto dalle coordinate spazio-temporali, elevandolo allo stato di una Entità, ovvero di una intelligibilità pura in sé stessa. Si tratta di ciò che Deleuze definisce come l'*image-affection*, che egli accosta alla complessa nozione di *Primità* proposta da Peirce. Essa è definibile come la categoria delle qualità e delle potenzialità considerate in sé stesse, indipendentemente dalla loro concreta attualizzazione; la categoria del Possibile. Apparentemente, il volto di Sands rappresentato sul murale sembrerebbe una realizzazione dell'*image-affection*, in quanto la sua volontà è quella di comunicare un'essenza attraverso l'espressione del volto iconico del repubblicano. In realtà, perché tale effetto di senso possa essere messo in gioco, il murale mobilita una cornice referenziale che orienta la lettura del volto di Sands in una certa e specifica direzione semantica. La catena spezzata dalla fenice e dall'allodola, lo sfondo astratto, simile a un cielo di nubi, sono elementi che contribuiscono alla mitizzazione, facendo di Sands l'eroe che la comunità repubblicana desidera che sia.

Il volto ritratto è in realtà inserito in una doppia cornice e su di un doppio sfondo, intensificando così l'effetto di astrattezza della figura. Il solo richiamo alla "realtà" sembra venire dalla propaggine quasi separata in basso a destra; vi si scorge un suonatore di fisarmonica e sullo sfondo uno scenario di città quasi apocalittico, forse un rinvio alle atmosfere cupe della recente storia di Belfast, stemperate comunque dalla simbologia delle colombe bianche in volo sui palazzi. La pretesa astrazione dallo spazio-tempo per comunicare un'idea, un sentimento, non è in realtà capace di fare a meno di una simbologia popolare e abusata, di un arsenale figurativo e anche verbale (le due citazioni di Sands a fianco del volto) che "congelano" l'espressione in una sentenza definitiva e assoluta.

Qui non si tratta più di un regime della possibilità, che il volto della cinematografia, arte di ascendenza fotografica, apre allo spettatore, ma di un regime della piena attualizzazione, poiché il volto è già stato dispiegato, orientato in una direzione del senso cui lo sguardo dell'osservatore non può più aggiungere nulla. La pura potenzialità appartiene al primo



piano del cinema e della fotografia, laddove il volto rimane quell'Intrattabile di barthesiana memoria; il suo carattere di Primità lo rende assimilabile al punctum, come quest'ultimo percepibile ma difficile da definire, da comunicare. La Primità è, nelle parole di Umberto Eco, il motore della significazione, e come tale si pone prima della semiosi e la rende possibile, la fa essere (Buzzi 2005). Paradossalmente, si potrebbe affermare che "l'eccesso di senso" che il volto di Sands sul murale impone, di fatto annulli la possibilità del volto di mentire, di simulare, di agire cioè come la maschera che un volto "naturalmente" è. L'autenticità non sta infatti per Deleuze che nella crisi del volto, nella perdita della sua individualità, che Bergman ha così lucidamente mostrato nel suo capolavoro *Persona*.

#### 4. Conclusioni: Il volto, un dispositivo memoriale?

La breve analisi che è stata condotta nelle pagine precedenti ha cercato di mettere in luce i differenti effetti di senso che il volto può mettere in gioco a seconda della sua modalità rappresentativa. Incapaci di vivere pienamente la sua fondamentale instabilità, gli uomini hanno da sempre tentato di scavare nelle profondità del volto per liberarlo proprio della sua libertà. Un'esigenza di fissare una memoria, perché il volto amato è il più difficile da ricordare (Barthes 1980), perché esso è sempre stato qualcosa di più della marca dell'individualità, un ideale in cui identificarsi e attraverso il quale spesso le società hanno trovato una, seppur temporanea, tradizione memoriale cui riferirsi.

Il caso del murale di Bobby Sands è emblematico in questo senso, e il significato del volto ivi rappresentato, che obbedisce alle esigenze di una comunità memoriale collettiva, retroagisce sul senso della precedente immagine fotografica e sulla memoria personale e intima che quest'ultima veicolava. Un' "inversione cronologica" che fa sì che sia la fotografia a somigliare al ritratto murale piuttosto che non il contrario (Leone 2019b), testimoniando non tanto di una problematica dell'autenticità quanto di un conflitto memoriale e identitario sul quale le comunità sorgono e si sviluppano. La volontà di smascherare il volto per farne un'ideologia finisce in un'utopia naturalizzante: il volto si fa catacresi, tanto normalizzato da impedire il sospetto delle infinite profondità del senso che esso, preso nella temporalità, sprigiona.

## Riferimenti bibliografici

- BARTHES R. (1980) *La Chambre claire: Note sur la photographie*, Gallimard, Parigi.
- \_\_\_\_\_. (1982) *L'Obvie et l'Obtus: Essais critiques III*, Éditions du Seuil, Parigi
- BELTING H. (2013) *Faces: Eine Geschichte des Gesichts*, C.H. Beck, Monaco (trad. it. C. Baldacci e P. Conte, *Facce: Una storia del volto*, Carocci, Roma 2014).
- BENJAMIN W. (2012) *Aura e choc: Saggi sulla teoria dei media*, trad. it. A. Pinotti e A. Somaini, Einaudi, Torino.
- BUZZI G. (2005) *D'où ça regarde: Appunti sulla significazione del volto*, "Oculara", online; disponibile presso il sito web [http://www.oculara.it/files/buzzi\\_dou\\_ca\\_regarde\\_%5B147,049Kb%5D.pdf](http://www.oculara.it/files/buzzi_dou_ca_regarde_%5B147,049Kb%5D.pdf) (ultimo accesso il 1 giugno 2020).
- CONSOLINI M. e G. MARRONE (a cura di) (2010) *Roland Barthes: l'immagine, il visibile*, "Riga", 30, Marcos y Marcos, Milano
- DELEUZE G. (1983) *Cinéma 1: L'image-mouvement*, Les Éditions de Minuit, Parigi
- DONDERO M.G. (2014) *Les approches sémiotiques du portrait photographique. De l'identité à « l'air »*, "CONTEXTES", 14, online; disponibile presso il sito web <http://contextes.revues.org/5951>:DOI:10.4000/contextes.5951 (ultimo accesso il 3 giugno 2020).
- FERRARO G. (2012) *Fondamenti di teoria sociosemiotica: La visione "neoclassica"*, Aracne, Roma.
- FLOCH J-M. (1986) *Les formes de l'empreinte: Brandt, Cartier-Bresson, Doisneau, Stieglitz, Strand*, Éditions Fanlac, Parigi.
- LEONE M. (2019a) *The Semiotics of the Face in Digital Dating: A Research Direction*, "Digital Age in Semiotics & Communication", 2: 17-40.
- \_\_\_\_\_. (2019b) "Rostros populares, rostros populistas: para una semiótica de la efigie heroica (el caso de José Gervasio Artigas)", in L. Escudero, E. Manero, y J. Corvalán (eds), *Populismo(s): Intersecciones en las Ciencias Sociales*, numero monografico di *deSignis*, rivista della FELS, Federazione Latino-Americana di Semiotica, 31: 171-9.
- MITCHELL W.J.T. (2005) *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago, IL.
- SCALABRONI L. (2003) *Per una semiotica della fotografia*, "Arco Journal" (e-journal del Dipartimento di Arti e Comunicazioni dell'Università di

- Palermo), online; disponibile presso il sito web [www.fototensioni.net](http://www.fototensioni.net).  
luisa\_scalabroni (ultimo accesso il 2 giugno 2020).
- SCHWAB G. (2012) "Replacement Children: The Transgenerational Transmission of Traumatic Loss", in A. Assmann e L. Shortt (a cura di), *Memory and Political Change*, Palgrave Macmillan, Londra, 17-33.
- SONTAG S. (1977) *On Photography*, Penguin Books, Londra.
- VIGGIANI E. (2014) *Talking Stones: The Politics of Memorialization in Post-Conflict Northern Ireland*, Berghahn, New York e Oxford.
- VIOLI P. (2017) "Disappearance, Mourning and the Politics of Memory", in A. Sharman et al. (a cura di), *MemoSur/MemoSouth. Memory, Commemoration and Trauma in Post-Dictatorship Argentina and Chile*, Critical, Cultural and Communication Press, Londra, 35-55.
- VOLLI U. (2002) *Figure del desiderio: Corpo, testo, mancanza*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

## Filmografia

- Bobby Sands: 66 days*, Brendan Byrne, (2016, Regno Unito, Cyprus Avenue Films, Fine Point Films, 105 min.).
- Persona*, Ingmar Bergman, (1966, Svezia, Svensk Filmindustri, 85 min.).

## Sitografia

- <https://irishstudies.sunygeneseoenglish.org/bobby-sands-portrait/>  
<https://thetroubles.omeka.net/items/show/11>  
[www.bobbysandstrust.com](http://www.bobbysandstrust.com)

PARTE VIII

TEOFANIE

PART VIII

THEOPHANIES



## **Invisibile, espressivo e necessario: Metafore del volto divino nella Bibbia ebraica**

UGO VOLLI\*

ENGLISH TITLE: *Invisible, Expressive, and Necessary: Metaphors of the Divine Face in the Hebrew Bible*

ABSTRACT: The article deals with the role of the face in the Hebrew text of the Bible, with particular reference to the attribution (certainly problematic but very widespread and persistent), of a 'face' to the Divinity. The article starts from the examination of the role of body metaphors in the naming of abstract entities and qualities, then proceeds to the examination of facial metaphors in biblical Hebrew and goes on to examine those concerning the divine face, focusing in particular on the episode of the book of the Exodus in which Moses asks to see the divine "glory", but this is denied to him because "nobody can see my face and live". The article analyzes, in particular, the interpretations of this episode that have been given by some masters of the Jewish tradition such as Rashi, Maimonides, and Sforino.

KEYWORDS: Divine Face; Exodus; Moses; Maimonides; Metaphors in the Bible; Body Metaphors

### **1. Metafore corporee e facciali nelle scritture ebraiche**

In quasi tutte le culture, qualità, azioni e concetti "sottili" sono compresi in riferimento al corpo, spostati cioè dal campo astratto del pensiero a quello concreto dei dati corporei, delle esperienze concrete, degli oggetti e delle azioni fisiche. Vigono relazioni linguistiche (spesso inconsapevo-

\* Università di Torino.

li ma determinanti per la forma dell'espressione) fra intelligenza e vista, rabbia e fegato, forza e muscoli, ecc. Questi spostamenti dal concettuale al corporeo sono pressoché universali, sia per quel che riguarda la loro estensione culturale, sia per il campo d'applicazione. Essi costituiscono una parte importante di quel fenomeno linguistico che Lakoff and Johnson (1980) hanno denominato "metafore ontologiche" o "strutturali".

Se si guarda alle origini etimologiche della nostra terminologia intellettuale, è molto difficile trovare denominazioni che non risentano di questa generazione corporea, a partire da "idea" (← vedere), "pensare" (← pesare), "comprendere" (← prendere con), "concetto" (← concepire), "passioni" (← patire), "teoria" (*theaomai*, guardare), "riflessione" (← riflesso) "essere su" o "giù", "spiegare [← svolgere]... Questi sono solo alcuni esempi scelti a caso in lingua italiana, che testimoniano della natura metaforica (← *metà phorein*, spostare) del nostro lessico intellettuale, anche se queste metafore sono state nel tempo più o meno tutte *naturalizzate* (natura ← nascita) o catacresizzate (Ricoeur 1975) e dunque non sono più percepite come tali. Ma certamente questa origine materiale continua ad agire quantomeno nell'organizzazione dell'asse del sistema del lessico teorico. Un'indagine sui linguaggi particolari delle diverse discipline scientifiche e teoriche mostra facilmente che questa condizione metaforica del lessico intellettuale è del tutto comune anche nel discorso scientifico che pure ha statuito significati esatti per i propri concetti; lo stesso accade a maggior ragione studiando altre basi linguistiche. Il lessico intellettuale dunque è tutto *secondario*, attinto per astrazione e per metafora all'esperienza primaria dell'uso quotidiano del corpo.

Un aspetto peculiare di questa grande determinazione materiale si ritrova nel rapporto fra concetti, emozioni e entità astratte e *parti del corpo umano*, che vengono pensate come sedi caratteristiche di queste attività *sottili*. Nelle varie culture esistono cioè spesso dalla differenza delle localizzazioni somatiche di esperienze o funzioni caratteristiche del sistema cognitivo e passionale; non è detto che si tratti di metafore o piuttosto di metonimie (che Aristotele — *Retorica*, libro III — considera metafore particolari), perché la loro base può essere *eziologica*: una funzione intellettuale o passionale può essere attribuita a una parte del corpo perché si crede che *si svolga* proprio lì, *sia prodotta* proprio da quella parte del corpo. Ma significativamente non sempre tale somatizzazione è unitaria: noi diamo per scontato che la sede del nostro "pensiero" sia "nella testa", mentre i "sentimenti" positivi (come l'"amore"

e la “compassione”) starebbero nel “cuore”, le “passioni” negative (come la “rabbia”) nella “pancia” (ma anche “sullo” “stomaco” e “nel” “fegato”) e inoltre possiamo avere o meno la “spina dorsale” della dignità e le “palle” della volontà, essere “in gamba”, “aver fegato” (nel senso di coraggio, parola la cui etimologia rimanda però al cuore, com’è confermato da locuzioni come “cuor di leone”), essere “uomo di pancia” (nel senso dell’importanza e dell’onore, che in ebraico si direbbe *kavod* che a sua volta rimanda al fegato), perdere “la faccia” ecc. Anche molte azioni fisiche e sociali sono descritte attraverso queste metafore: da “gusto” (per esempio musicale o artistico, anche se paradossalmente si *gusta* una musica con le orecchie e una pittura con gli occhi, e non con le papille gustative della bocca) a “rimasticare” (un’idea, che pure è legata etimologicamente alla vista e non alla bocca), “vedere” o “intuire” (metafore visive per qualcosa di *invisibile* com’è un concetto, che rimanda metaforicamente a un neonato) a “sputare” (per esempio: parole velenose), “abbracciare” (una posizione), “stringere” (un accordo, anche se in inglese, come in ebraico si usa la metafora del “tagliare” che rimane nella cultura materiale italiana, almeno nella sua variante contadina col gesto che alla conclusione di un contratto verbale consiste nella stretta di mano dei contraenti, che viene “spezzata” da un testimone).

Una metaforica del corpo è sottintesa dalla maggior parte della semantica di tutti i linguaggi ed essa è molteplice, segmentando in maniera arbitraria i concetti in gioco. In altre culture questa topologia è spesso molto diversa; per fare solo un esempio nella maggior parte del mondo greco il pensiero era collocato “nel cuore” e non nel cervello, mentre le passioni si ponevano “nel diaframma”. Altre localizzazioni sono ancora più complesse, come i “bernocchi” sul cranio della frenologia ottocentesca. Per fare solo un esempio fra i moltissimi possibili, in un passaggio del *Talmud* babilonese (trattato “Shabbat”, foglio 33b) leggiamo incidentalmente, come premessa proverbiale a un ragionamento su argomenti medici, che

אף על פי ששקליות יוצאות, ולב מבין, ולשון מחמד — פה גומר

i reni consigliano, il cuore capisce, e la lingua modella la voce che emerge dalla bocca, tuttavia, la bocca ne completa [il senso].

È interessante notare che la divisione fra “consiglio” e “comprensione” o quella fra “modellamento” e “realizzazione del senso” di una parola nel nostro lessico e anche in quello ebraico non sono rappresentate



da singole unità lessicali, ma risultano ben specificate da localizzazioni.

La struttura di senso di queste collocazioni corporee è molto ricca. Come ho accennato, abbiamo localizzazioni (“il cuore mi dice”) ma anche metafore (“un uomo cordiale” o “di fegato”) e metonimie (“il piè veloce Achille”, “una bella testa”). In genere queste figure riguardano il corpo, ma spesso investono soprattutto *il volto* (“perdere *la faccia*”) e i suoi organi: “avere *fiuto*” negli affari, uno “*sguardo* acuto” in filosofia, “prestare *orecchio*” agli altri, “me ne faccio un *bafo*”, “parlo una *lingua*”, “un paesaggio *ridente*” “buona *mira*”, “*sbavare* per un incarico” “un *faccia a faccia* tempestoso”, “un paesaggio *mozzafiato*” ecc. Un sistema semantico/metaforico affine al volto perché le è sovraordinato e particolarmente ricco è quello della testa/capo, da cui vengono “in testa”, nel senso di all’inizio ecc., “testa di ponte” “testata” di giornale, di corteo “testatina di una pagina”, “capo-” (gruppo, squadra, reparto, anno, luogo ecc.). Sul lessema “testa” abbiamo uno studio ben noto di Greimas (1966), che cerca di definire l’estensione lessicale di questo termine nei suoi diversi usi usando semi astratti quali “estremità”, “superattività” ecc.; invece fattualmente il processo è andato senza dubbio nel senso inverso, dall’estensione metaforica di un oggetto concreto alla sua definizione astratta. È interessante a questo proposito anche confrontare il trattamento della *collera* in Greimas (1983) e in Lakoff (1987), il primo secondo un trattamento definitorio per tratti, il secondo con uno metaforico da un prototipo.

Sulla metafora e in generale sulle figure retoriche vi è una grande produzione teorica che cerca di caratterizzarne la casistica molto ricca e complessa secondo meccanismi linguistici e semiotici sempre più sofisticati, ma per questo discorso non ci serve altro se non l’idea di base, già proposta da Aristotele (*Poetica*, 21, 1457b 5-10; 22, 1459a 5-10; per un commento, Ricoeur 1975) della metafora come implicita analogia: quando parlo di gambe del tavolo o del braccio di una gru, indico semplicemente le parti di questi oggetti che sono simili o svolgono una funzione analoga a quella dei nostri arti. In genere non badiamo a queste figure corporee perché esse sono *catacresizzate*, hanno perso peso semantico, e quindi non riconosciamo il carattere metaforico (e l’eventuale riferimento corporeo di certe espressioni, fino a che per qualche ragione esso viene riattivato. Tale recupero contribuisce spesso potentemente al fascino della poesia (“gli occhi ridenti e fuggitivi”) e della sua capacità di tematizzare la forma del suo discorso, come ha insegnato Jakobson (1973).

## 2. Metafore facciali nella lingua ebraica

L'ebraico, e soprattutto l'ebraico biblico, ha una forte predilezione per le metafore corporee (come il famoso "braccio disteso" di Dio [Ez 20: 34-5], su cui tornerò) e in particolare per quelle facciali, che usa non solo per nominare situazioni, fatti, oggetti, ma anche per costruire termini sincategorematici o di relazione. In questo paragrafo ne considero alcune.

Partiamo da פָּנִים (*panim*, "faccia"), che grammaticalmente è un *pluralia tantum*, cioè grammaticalmente sembrerebbe indicare "i volti", ma questo tratto plurale non è attualizzato semanticamente perché non esiste l'unità singolare corrispondente; del resto in ebraico vi sono numerose entità che compaiono solo al plurale o al duale, come שָׁמַיִם, *shamaim*, "cielo" o מַיִם, *maim*, "acqua". Quella che indica il volto è una radice diffusissima, la Bibbia ebraica (o *Tanach*, come essa viene denominata in ebraico) ne presenta 2128 occorrenze (più 135 del verbo פָּנָה *panah* su cui tornerò) con molteplici significati più o meno metaforici, su un totale di 305.000 parole del testo.

Da questa parola vengono infatti termini diffusissimi come לִפְנֵי (*lifnè*, "davanti" o "prima", con valore preposizionale che letteralmente si potrebbe leggere come "alla faccia" o "verso la faccia"), mentre il valore avverbiale della stessa unità semantica è reso con לִפְנֵימִם (*lepanim*). Queste parole hanno un'etimologia semplice ma interessante. Si scompongono in *li* o *le* (לֵ) cioè la comunissima preposizione "a, per, verso" (come l'inglese *to*) e "faccia, viso" פָּנִים *panim*. "Davanti" è dunque *dalla parte della faccia* o *verso la faccia*, il che è ragionevole prendendo il punto di vista del soggetto, ma costituisce un problema torico per l'orientamento dell'esperienza del tempo, su cui tornerò subito. La differenza fra l'espressione avverbiale e quella preposizionale deriva dal fatto che in quest'ultima il lessema per "faccia" compare allo "stato costruito" che è la modificazione che in ebraico subiscono le parole quando sono seguite da un complemento di denominazione e dunque fanno parte di un'espressione composta, il che testimonia che l'origine etimologica della parola come unione di una preposizione e di un sostantivo è ancora ben presente alla lingua.

Ciò che è certamente caratteristico e più interessante è che dal senso spaziale di "davanti" si passi a quello temporale di "prima", come se sulla retta del tempo *si camminasse all'indietro*, vedendo davanti a noi solo il passato, secondo l'immagine di Benjamin (1940) sull'angelo della IX "tesi di filosofia della storia":

Es gibt ein Bild von Klee, das *Angelus Novus* heißt. Ein Engel ist darauf dargestellt, der aussieht, als wäre er im Begriff, sich von etwas zu entfernen, worauf er starrt. Seine Augen sind aufgerissen, sein Mund steht offen und seine Flügel sind ausgespannt. Der Engel der Geschichte muß so aussehen. Er hat das Antlitz der Vergangenheit zugewendet. Wo eine Kette von Begebenheiten vor *uns* erscheint, da sieht *er* eine einzige Katastrophe, die unablässig Trümmer auf Trümmer häuft und sie ihm vor die Füße schleudert. Er möchte wohl verweilen, die Toten wecken und das Zerschlagene zusammenfügen. Aber ein Sturm weht vom Paradiese her, der sich in seinen Flügeln verfangen hat und so stark ist, daß der Engel sie nicht mehr schließen kann. Dieser Sturm treibt ihn unaufhaltsam in die Zukunft, der er den Rücken kehrt, während der Trümmerhaufen vor ihm zum Himmel wächst. Das, was wir den Fortschritt nennen, ist *dieser* Sturm.<sup>1</sup>

Questo orientamento fondamentale è confermato dal fatto che “dopo” (avverbio) si traduce con *achàr* (אַחַר), cui corrisponde la preposizione *leachàr*, sempre con l’inserimento della preposizione “a, verso” *li / le* (לְ). *Achàr* però è anche “dietro”: quindi in ebraico *il prima è davanti e il dopo è dietro*. Forse questo si spiega con l’idea dell’“attardarsi, restare indietro, seguire” per esempio in un cammino (tutti verbi che si formano a partire da questa radice) - ma tale orientamento spaziale a un parlante italiano appare problematico, visto che noi per esempio “ci lasciamo il passato dietro le spalle” o “guardiamo avanti al futuro”. Per completare l’asse semantico, vale la pena di notare che in ebraico *acharon* אַחֲרָיון, derivante dalla stessa radice, significa “ultimo” (mentre il primo è *rishon* רִשׁוֹן, che deriva da “testa, capo”). Va notato infine che le stesse consonanti di *achàr* (אַחַר) si possono leggere *achèr*, che significa “altro, diverso”. Dato che in ebraico le vocali sono aggiunte dopo, solo nei testi che devono essere agevolati, per stranieri, principianti o bambini, per un parlante ebraico risulta evidente che ciò implichi un legame semantico, come del resto attesta uno dei più autore-

1. “C’è un quadro di Klee che s’intitola *Angelus Novus*. Vi si trova un angelo che sembra in procinto di allontanarsi da qualcosa su cui fissa lo sguardo. Ha gli occhi spalancati, la bocca aperta, e le ali distese. L’angelo della storia deve avere questo aspetto. Ha il viso rivolto al passato. Dove ci appare una catena di eventi, egli vede una sola catastrofe, che accumula senza tregua rovine su rovine e le rovescia ai suoi piedi. Egli vorrebbe ben trattenersi, destare i morti e ricomporre l’infranto. Ma una tempesta spira dal paradiso, che si è impigliata nelle sue ali, ed è così forte che egli non può più chiuderle. Questa tempesta lo spinge irresistibilmente nel futuro, a cui volge le spalle, mentre il cumulo delle rovine cresce davanti a lui al cielo. Ciò che chiamiamo il progresso, è questa tempesta”.

voli dizionari etimologici dell'ebraico biblico, quello raccolto a partire dai commenti dal grande studioso e fondatore dell'ortodossia moderna Samson Raphael Hirsh (Clark 1999: 8). Per la sua rilevanza rispetto all'apparizione divina di Es. 33, la parola interessa anche a Maimonide (1186-90, I: 38):

Dietro [*achor*] è un termine equivoco. È il termine che designa il lato posteriore [...] Talora è un avverbio di tempo, con il senso di “dopo” [...] Indica il fatto che un qualche individuo segue e imita le tracce di una certa condotta di vita.

Derivano da *panim*, con meccanismi di composizione analoghi, anche altre parole diffuse nell'ebraico biblico, e in parte anche in quello moderno, come מפני (*mifnè* “a causa di”, “per via di”, letteralmente “dalla faccia”), con l'uso della preposizione *mi* מ che può diventare congiunzione causativa: מפני ש (*mifnè she-* “poiché”). Lo stesso meccanismo si applica a בפנים (*bifnim*, “dentro”) con l'uso della preposizione ב *be*, “in” Ma abbiamo anche degli usi sostantivi che si raggruppano intorno a un nodo semantico in cui “faccia” sta per persona, come per esempio in קבלת פנים (*kabbalat panim*, “accoglienza”); uno in cui “faccia” sta per “superficie” come in פני המים (*pené hamaim*, “superficie dell'acqua”) o “interno” (per esempio di un oggetto o di una casa פנימי (*penimi*)). È interessante il fatto che, come l'italiano “volto”, participio passato da “volgere”, anche פנים è in relazione con una radice verbale piuttosto diffusa (פָּנָה, *panah*) che significa “girare”, “voltare”, dirigersi. Vale la pena di riportare infine la ricerca che dedica ancora a questa parola ancora Maimonide (1186-90, I: 37) che vi è interessato per la stessa ragione per cui ne analizzeremo in seguito il senso, vale a dire la sua attribuzione a Dio nel cap. 33 dell'Esodo. Devo omettere purtroppo gli esempi scritturali citati:

Faccia [*panim*] è termine equivoco e la più parte della sua equivocità è in relazione al suo uso metaforico. È un termine che indica la faccia di ogni animale [...] È anche un termine che indica l'ira [...] Con questo significato lo si usa spesso per indicare l'ira di Dio e la sua rabbia [...] È anche un termine che indica la presenza e il fermarsi di un individuo. [...] Faccia è anche avverbio di luogo, che in arabo si rende con le locuzioni “in tua presenza”, “nelle tue mani”. Molti sono gli usi di questo significato in rapporto a Dio [...] Faccia è anche in ebraico un avverbio di tempo, con il significato di “prima” o “in antico” [...] Faccia è anche un termine per indicare la cura e il riguardo. [...] Secondo questo significato si dice anche “il

Signore ti guardi in faccia e ti dia pace” [è un verso della benedizione sacerdotale o *birkhat kohanim* di Num 6: 26, UV] - ossia la Provvidenza ti accompagna.

Un'altra parola importante, al centro della costellazione metaforica dell'ebraico è פה (*peh*, “bocca”), che ha 497 occorrenze nel *Tanach*. Ne derivano espressioni come “a memoria” בעל פה (*be-'al peh*, lett. “sulla bocca”) che può significare anche “orale” come nella locuzione diffusissima פה תורה (*Torah she-bealpeh*, “Torà orale”), cioè il Talmud e in genere la tradizione religiosa di Israele, che è pensata integrare la תורה שבכתב, *Torah she-bikhtav* la Torah scritta (letteralmente, che è nella scrittura). E poi ancora: “all'unanimità” פה אחד (*peh ehad* “con un'unica bocca”, mentre la parola italiana allude all'unità di un'anima), “imboccatura di un pozzo” (*peh shel bar* פה של באר) o di una grotta (פה מערה *peh ma'rah*), con la stessa metafora dell'italiano. על פי (*al pi*, letteralmente “sulla bocca” ma anche לפי, *lepi* letteralmente “alla bocca”) è la traduzione della nostra locuzione preposizionale “secondo...”, “in accordo a”. Con l'aggiunta di un lessema *af* che ritroveremo presto, אף על פי (*af al* qualche volta con l'aggiunta di *pi*) esso viene a significare “nonostante”.

Una dimostrazione della flessibilità metaforica del termine si trova nell'interpretazione del verso 28 del capitolo 25 di Genesi:

וַיֵּאָהֱבֵב יִצְחָק אֶת-עֵשָׂו, כִּי-צִיד בְּפִיו ,

che molto letteralmente significa “Isacco amava Esaù, per la selvaggina nella sua bocca”. Vi è un'ambiguità nel pronome possessivo, che può riferirsi a Isacco o a Esaù, ma soprattutto non è scontato il senso dell'espressione “selvaggina nella bocca”: la traduzione della CEI intende “perché la cacciagione era di suo gusto”, dove la bocca (di Esaù) è la sede del piacere sensoriale del gusto. Lo stesso asse metaforico può essere spostato sul padre, come fa la traduzione canonica ebraica in italiano di A.S. Toaff in (Di Segni 1995): “Isacco, al quale piaceva la caccia, prediligeva Esaù”. Un'interpretazione assai diversa è quella della Vulgata, che scrive “*eo quod de venationibus illius vesceretur*” tratta probabilmente dalla LXX “ὅτι ἡ θήρα αὐτοῦ βρωῖσιν αὐτῷ”, (“perché mangiava la sua cacciagione”) dove la bocca (di Isacco) viene intesa come il luogo dell'atto della nutrizione, secondo una tradizione interpretativa che è presente anche nel *Targum*, l'antica traduzione/spiegazione orale della Torah in aramaico, messa per iscritto

intorno al I secolo. Ma vi è anche un importante Midrash ebraico di epoca talmudica, *Bereshit Rabbah* (LXIII, 10), che invece interpreta: “nella bocca di Esaù. Egli infatti intrappolava suo padre, ingannandolo con le sue parole.” (Questo è il riassunto dell’autorevolissimo commento di Rashi di Troyes (XI secolo; trad. it. 1985, p. 206).

Siamo arrivati così a un campo di proiezione importantissimo nel nostro ambito, quello della parola. Oltre che dalla bocca esso è espresso dalle sue parti rilevanti: “labbro” si dice שפה *sefà* (175 occorrenze nel *Tanach*) ed esprime anche la facoltà di parola e il linguaggio; “lingua” (tanto l’organo nella bocca quanto lo strumento di comunicazione) si dice לשון *lashon* (117 occorrenze). Da questo lessema viene “maldicenza”, לשון הרע *lashon harah* (letteralmente “lingua malvagia”). È significativo che una vicinanza fisica e funzionale produca un significato simile. In italiano naturalmente usiamo “lingua inglese” ma non “labbro inglese”. Si può aggiungere ancora רוח *ruach* (388 ricorrenze), che come *spiritus* in latino (da *spirare*) e άνεμος, *anemos* in greco significa sia “vento” che “spirito”, probabilmente partendo dal senso del “fiato”, “respiro” (che si dice anche *neshimah*, נשימה mentre “anima” è *neshamah*, נשמה). A questo proposito rimando ai capitoli 60 e 61 della prima parte di (Maimonide 1186-90). Una figura particolarmente importante legata al fiato, alla bocca, alle labbra e alla lingua è “voce”, *kol*, קול che ha 507 occorrenze nella Bibbia, anch’essa con significati metaforici nell’ordine del dire e dell’ordinare. Alla voce e alla parola corrisponde come in italiano un verbo “ascoltare” che significa anche “intendere, capire, badare, obbedire” ecc.: שמע, *shama*. Nella Bibbia ebraica vi sono 1160 occorrenze di questa radice.

L’inventario delle metafore che attingono a parti del volto può proseguire con, אף *af* (“naso”, “narice” e di qui “ira”), derivante da una forma verbale, אָנַף *anafa*, col significato di “arrabbiarsi”; al duale אַפַּיִם, *apaim*, “narici” può significare “faccia”. Quest’ultimo lessema viene usato soprattutto per definire l’atto liturgico della “prostrazione” (“cadere sulla faccia”) *nefilat apaim*, נִפְּלוּת אַפַּיִם. Ma con la stessa ortografia e la stessa pronuncia di *af* vi è anche una congiunzione spesso avversativa (“anche”, “benché”) da cui il già citato אַף עַל פִּי כֵן *af al pi ken*, “nondimeno”. In italiano è difficile percepire un legame semantico, che invece in ebraico emerge dall’immagine dell’ira che si esprimerebbe fisiognomicamente dalla contrazione delle narici. Nella Bibbia ebraica il verbo ha 14 occorrenze, il nome 276 e la congiunzione 134.

Vi è poi occhio, *ain* (887 occorrenze) עַיִן da cui faccia a faccia, עַיִן בְּעַיִן, *ain beain*; malocchio, *ain rah* עַיִן רָעָה. Per Maimonide 1186-1190 *ain* “designa [anche] la fonte [...] l’occhio che vede [...] il provvedere a qualcuno. Se ad ‘occhi’ è unita la parola ‘vedere’ o ‘avere una visione’ [...] tutto questo significa una percezione intellettuale, non una percezione sensibile, perché tutti i sensi comportano un’affezione e un’impressione e Dio opera un’azione ma non è oggetto di affezione”.

Iperonimo rispetto a “volto” è assai frequente (599 occorrenze) “testa”, *rosh*, ראש (c’è una variante aramaica rara, che nel *Tanach* si ritrova solo in 14 occorrenze e invece è frequente nei testi talmudici: *resh* ראש). Vengono da qui anche: il nome di una pianta velenosa, *rosh*, scritta con le stesse lettere; “capodanno” *rosh hashanà*, ראש השנה; “inizio, principio”, *reshit*, ראשית. In generale questa parola è molto usata, come in italiano e in molte altre lingue, per indicare l’inizio e la guida.

Quella dei rimandi al viso, ai suoi iponimi e iperonimi, costituisce insomma in ebraico una rete metaforica molto ricca. Alle parole che ho citato, le concordanze attribuiscono in tutto circa 6.000 occorrenze su un totale di 304,901 parole contenute nella Bibbia ebraica (circa il 2%, coperto però solo da una decina di unità su un lessico complessivo di 8674 lessemi diversi, di cui però un quarto sono nomi propri, lasciando 6,259 parole comuni). Questo fortissimo impatto della terminologia del volto, circa venti volte superiore a quel che accadrebbe in caso di una distribuzione casuale, che si riscontra in un testo in genere così poco interessato alle descrizioni dettagliate di persone e cose (un fatto su cui è insuperata la riflessione di Auerbach 1946), ci porta a riflettere sulle implicazioni implicite di questo linguaggio metaforico.

Per esempio, i primi due versetti della Torà, il Pentateuco, si leggono normalmente in traduzione così:

1 In principio Dio creò il cielo e la terra. 2. Ora la terra era informe e deserta e le tenebre ricoprivano l’abisso e lo spirito di Dio aleggiava sulle acque.

Ma in ebraico abbiamo due volte la radice di faccia, una quella di testa, una quella di respiro, com’è evidenziato qui di seguito con il neretto:

בְּרֵאשִׁית בָּרָא אֱלֹהִים אֶת הַשָּׁמַיִם וְאֶת הָאָרֶץ: וְהָאָרֶץ, הַיְוָה תְּהִי וְבָהִי וְחָשָׁךְ  
עַל-פְּנֵי תְהוֹם; וְרוּחַ אֱלֹהִים מְרַחֵף עַל-פְּנֵי הַמַּיִם

Beninteso, non è detto che queste presenze di elementi riconducibili al volto siano avvertite come tali, o perché sono in parte riassorbite in espressioni complesse (come *bereshit* che dà alla radice *rosh*, “testa” una desinenza astrattiva *it*, paragonabile al suffisso *-zione* in italiano, e il prefisso di stato in luogo *be*; o come *al-pené letteralmente* “sulla faccia dell’acqua”, inteso immediatamente come “sulla superficie”); o perché sfruttano un lessico già in partenza metaforico (come *ruach Elo-him*, che può essere già su una base puramente lessicale “vento divino” come pure “fiato di Dio” o “spirito di Dio”).

Dal punto di vista semiotico però la consapevolezza del parlante non ha una particolare importanza, perché almeno a partire da Saussure, Jakobson e Lévi Strauss sappiamo che la struttura linguistica agisce non solo *nonostante* il fatto che i parlanti non ne siano consapevoli, ma proprio in parte *a causa* di questa sua condizione inconscia. Dunque le metafore del volto sono attive e contribuiscono a dare all’ebraico la sua peculiare concretezza espressiva e il suo altrettanto caratteristico dinamismo, così spesso sottolineati da linguisti e teologi (a questo proposito mi limito a rimandare a Boman 1954). Questo sistema metaforico diventa però un problema teoricamente assai grave quando esso investe la presenza divina nelle Scritture e dunque la teologia.

## 2. Il volto divino

Fin qui infatti abbiamo esaminato solamente alcuni dati linguistici, seppur estratti da un testo che viene pensato come sacro; quel che rende interessante e forse imbarazzante questa larga base metaforica, è che essa è applicata dal testo sistematicamente alla divinità, autorizzando dunque o forse imponendo un’immagine antropomorfa della divinità. Questa corporeità del divino è negata nella maniera più categorica dal terzo dei principi di fede proposto da Mosè Maimonide (1166-1168) nel suo commento alla Mishnà. La parte che contiene i 13 principi è il commento al decimo capitolo del trattato “Sanhedrin” della *Mishnà*, noto col titolo *Perek Helek* (il testo ebraico è qui: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rambam-Helek-Holzer-HB33111.pdf>, quello inglese da cui ho tradotto la citazione seguente, tratta dalla *The Jewish Quarterly Review*, Vol. 19:1 (Octo-



ber, 1906), pp. 24-58 si può consultare qui: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rambam-Helek-Abelson\\_\(English\).pdf](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rambam-Helek-Abelson_(English).pdf) )

Il terzo principio fondamentale: dobbiamo credere che sia incorporeo, che la sua unità sia fisica né potenzialmente né effettivamente. Nessuno degli attributi della materia può essere predicato da Lui, né movimento, né riposo per esempio. Non possono riferirsi a Lui accidentalmente o essenzialmente. Ecco perché i nostri saggi gli negarono la composizione e la separazione e dissero: “In alto non c’è né sedersi o stare in piedi, né desiderare né stanchezza” (Hagigah 15a), cioè, né composizione né separazione, come attesta l’uso biblico di queste parole. Il profeta chiese: “A chi puoi paragonare Dio, a chi potrebbe assomigliare?” (Is. 40:18). Se fosse un corpo, sarebbe come gli altri corpi. Ogni volta che la Scrittura lo descrive in termini corporei come camminare, stare in piedi, sedere, parlare e simili, parla metaforicamente. Così i nostri saggi dissero: “La Torah parla in linguaggio umano” (Berakhot 31b). Questo terzo principio fondamentale è insegnato nel versetto biblico: “Non hai visto alcuna immagine” (Deut. 4:15). Questo verso significa dire che non si può concepire Lui come se fosse un’immagine come quelle di Baal, poiché, come abbiamo mostrato, non ha alcun corpo, in realtà o potenzialmente.

Questa complessa formulazione è stata poi abbreviata nella forma liturgicamente più diffusa sotto il titolo *אני מאמין* *Ani Maamin* (“Io credo”) così:

3) Io credo con fede completa che il Creatore, benedetto sia il Suo Nome, è incorporeo, che non ha alcun carattere antropomorfo, e che non ha assolutamente un’immagine reale.

([https://it.chabad.org/library/article\\_cdo/aid/1741073/jewish/Ani-Maamin-Io-credo.htm](https://it.chabad.org/library/article_cdo/aid/1741073/jewish/Ani-Maamin-Io-credo.htm))

In realtà la posizione di Maimonide, pur essendo stata progressivamente e generalmente accettata dall’ebraismo a partire dal medioevo come un presupposto fondamentale della propria concezione religiosa, non fu invece sempre totalmente o parzialmente condivisa da un certo numero di altri pensatori ebraici, anche molto autorevoli. (Per una discussione rimando a Berman 2020 e Shapiro 2004). Il fatto è che nel testo della Torah ritornano di continuo delle locuzioni che la contraddicono. Non si tratta solo del “braccio potente” cui ho accennato, ma del fatto che a Dio sono

spesso attribuite qualità corporee come “scendere” verso al terra e dunque avere posizione (così per esempio nell’episodio della Torre di Babele, Gen 11:7 o all’inizio della liberazione dall’Egitto in Es 3: 18), “camminare” nel Giardino dell’Eden (Gen 3: 8), apparire ad Abramo (Gen 18:1) e a Mosè (Es 3), “guardare l’accampamento egiziano” (Es 14: 24), ecc. Prima di trarre qualche conseguenza di questo linguaggio, è interessante esaminare un po’ meglio qualche passo in cui compare in maniera più esplicita il volto divino.

Partiamo dall’espressione dell’ira divina, che è sempre descritta a partire dal naso, il quale nel testo biblico può assumere aspetti straordinari. Così per esempio, nel Salmo 18 il fiato delle narici divine (cioè l’ira) scuote la terra; il fumo esce dalle narici e il fuoco dalla bocca. Si tratta di descrizioni potentemente concrete, anche se spesso filtrate in parte dall’eufemismo delle traduzioni più “religiose”.

7. Nella mia angoscia invocai il Signore, gridai al mio Dio. Egli udì la mia voce dal suo tempio, il mio grido giunse a lui, ai suoi orecchi. 8. La terra tremò e si scosse; vacillarono le fondamenta dei monti, si scossero perché egli era sdegnato

Dopo di che appare una evocazione dell’ira estremamente concreta, nelle forma di una descrizione assai inconsueta del volto divino

עֲלֶה עָשָׁן בְּאַפּוֹ - וְאֵשׁ-מִפִּי תֹאכַל; גְּתִילִים בְּעֵרֵי מִמְנוֹ

9 Un fumo saliva dalle sue narici; un fuoco consumante gli usciva dalla bocca e ne venivano fuori carboni ardenti

Seguono altre immagini antropomorfe, anche se meno pertinenti al tema di ricerca di questo articolo:

10. Allora piegò i cieli e discese, con una nube sotto i suoi piedi 11. Salì sopra un cherubino e volò librandosi sulle ali del vento [...] 14 Il Signore tuonò dal cielo e l’Altissimo emise la sua voce [...] Allora apparvero le profondità del mare, si scoprirono le fondamenta del mondo, alla tua minaccia, Signore, al soffio di vento delle tue narici.

Il problema, teologico, prima ancora che linguistico o semiotico, è

quanto queste immagini vanno prese sul serio e quanto invece sono figure poetiche che vanno considerate puramente metaforiche. Il problema è particolarmente grave dato che si tratta di una scrittura considerata “ispirata” e ancor di più per una tradizione fortemente attaccata alla lettera del testo sacro come quella ebraica (su questo tema rimando al mio Volli 2019). Il fatto è che questo testo, con le sue modalità antropomorfe non è affatto isolato. Un altro esempio significativo è Isaia 30: 27-28

27. Ecco, il nome del Signore viene da lontano; la sua ira [letteralmente: naso] è ardente, grande è il suo furore; le sue labbra sono piene d'indignazione, la sua lingua è come un fuoco divorante; il suo fiato è come un torrente che straripa, che arriva fino al collo.[...]

הנה שם-יהוה, בא ממרחק, בער אפו, וכבד משאָה; שפתיו מלאו זעם, ולשונו כאש אכלת.  
[... צנאר ..]

Come si vede le metafore corporee sono molto diffuse, spesso hanno forme stereotipate come gli epiteti omerici studiati da Malcolm Parry (1971) e poi considerati segni caratteristici della “letteratura orale” (Ong 1982). Essi non riguardano solo il volto ma spesso vi si associano. Per esempio la liberazione dell’Egitto è fatta da Dio “con mano potente” (Es, 13:2) e “braccio disteso” (Ez 20: 34-35):

והוצאתי אתכם, מן-העמים, וקבצתי אתכם, מן-הארצות אשר נפוצתם בם--בְּיַד  
חֲזָקָה וּבְזֵרֹעַ נְטוּיָה, וּבְחֵמָה שְׁפוּכָה.  
והבאתי אתכם, אל-מדבר העמים; ונשפטי אתכם שם, פנים אל-פנים.

34 Poi vi farò uscire di mezzo ai popoli e vi radunerò da quei territori dove foste dispersi con mano forte, con braccio possente e con la mia ira traboccante 35 e vi condurrò nel deserto dei popoli e lì a faccia a faccia vi giudicherò.

L’aspetto più interessante per noi è proprio l’unione dell’uso espressivo della faccia con quello del corpo. La divinità viene trattata in questi passi con descrizioni che ci richiamano una maschera teatrale che colpisce la fantasia per i suoi tratti esagerati, appartenenti assieme al mondo fisico e a quello morale. Queste caratteristiche non sono affatto messe in discussione o tematizzate, la loro fisicità è data per scontata, senza essere mai teorizzata.

C'è però un celebre episodio dell'Esodo nel capitolo 33 che costituisce l'unica, enigmatica espressione di una riflessione implicita sull'antropomorfismo divino e in particolare sul volto. Dopo che Mosè ha represso l'orgia del vitello d'oro, chiede come premio a Dio di "vedere la sua gloria" (o "presenza", la traduzione è resa incerta per il fatto che si tratta di un'altra metafora, la parola כבוד *kavod* significa innanzitutto "peso" e rientra in una radice che si applica molto largamente nel linguaggio biblico: dal fegato al cuore "indurito" del Faraone al precetto di *onorare* i genitori, all'"onore" e al "prestigio" che sono oggi il suo senso prevalente). La richiesta è formulata prima in modo più ossequiente e indiretto

יֹאמֶר מֹשֶׁה אֶל-יְהוָה, [...] רָאה וְאֶתֶּה אֲמַרְתָּ יְיָ עֲתִידָהּ בְּשֵׁם, וְגַם-מִצָּאתָ סֶן בְּעֵינַי  
(וְעֵתָה אִם-נָא מִצָּאתִי סֶן בְּעֵינַיִךְ, הוֹדַעְנִי נָא אֶת-דְּרָכֶךָ, וְאִדְעָהּ, לְמַעַן אֲמַצָּא-סֶן בְּעֵינַיִךְ)

12 Mosè disse al Signore: [...] hai detto: Ti ho conosciuto per nome, anzi hai trovato grazia ai miei occhi. 13 Ora, ti prego, se davvero ho trovato grazia ai tuoi occhi, prego, fammi conoscere la tua via, così che io ti conosca, e trovi grazia ai tuoi occhi [...]

Questa richiesta, che di fatto è straordinariamente ambiziosa, mirando alla *verità di Dio*, si presenta con esplicita umiltà e si propone come un percorso in qualche modo circolare dall'"ho trovato grazia" (*matzhati hen*) presso di te, ti sono stato gradito (il che è affermato per mezzo di un'enunciazione enunciata dell'interlocutore divino, cioè in sostanza richiamando come testimonianza una precedente dichiarazione di lode, al dubbio retorico se questa grazia sia stata *davvero trovata*, fino all'enunciazione di un obiettivo ulteriore apparentemente tautologico, di nuovo quello di "trovare grazia"). Si tratta di un'espressione di gradimento di un inferiore da parte di un superiore tipica delle corti mediorientali antiche, che ritorna più di una volta nel testo biblico anche in contesti in cui Dio non appare, per esempio nel colloquio fra Giuseppe e i suoi fratelli. Qui si tratta di un'isotopia evidente e dal nostro punto di vista è interessante anche per il richiamo agli occhi. La grazia che si trova è il frutto di un comportamento e di un discorso appropriato, ma viene "dagli occhi", è per così dire un fatto percettivo, non una deliberazione. Nel caso divino essa ha evidentemente grandi conseguenze sul destino del candidato.

Fra il "trovar grazia" dichiarato in un passato molto prossimo e il "tro-

var grazia” per il futuro e magari per sempre, qui per Mosè si interpone la “conoscenza” di una “Via” o un “cammino” non meglio precisato, se non per il suo accostamento alla conoscenza (un’ascesa, suggerisce Rav Hirsch in Clark 1999). Dal “conoscere le tue strade” potrebbe derivare “il conoscerti”. Anche “conoscere” in questo brano è un’isotopia frequentissima, un bisogno impellente da parte di qualcuno che ha appena rivendicato di essere “conosciuto per nome” da Dio: la salvezza viene dal sapere e dall’essere identificato. Questa complessità della grazia e del sapere che si avvolgono su se stessi ha forme linguistiche orientali e di corte, ma pone un problema teologico decisivo: che cosa vuol dire esattamente conoscere Dio? e quali sono le sue vie da imparare? non sono esse “diverse da quelle degli uomini”, come poi dirà Isaia 55: 6-9 e quindi inconoscibili? O si tratta della rete dei precetti che regola tutta la vita umana? Siamo in fondo al centro di una parte della Torah dedicata alle regole fondamentali dell’esistenza.

Essa si traduce poi però in una preghiera assai diretta, fin quasi alla sfrontatezza:

18. Gli disse: “Mostrami, ti prego la tua Gloria!”

וַיֹּאמֶר: הֲרָאִי נָא, אֶת-כְּבוֹדִי.

Dunque oltre alla conoscenza della via e quella della Divinità, vi è una Gloria da farsi mostrare (che abbiamo appena visto essere *kavod*, una “pesantezza”, un “onore” o una considerazione, come ancora si usa oggi la parola in ebraico moderno). Ma sono la stessa cosa?

Maimonide (1186-90, 1: 54, riassumo qui velocemente l’analisi lunga e molto densa di questo capitolo) osserva che Mosè fece due richieste. Innanzitutto chiese di conoscere i “suoi attributi”. Questa richiesta è stata soddisfatta, come vedremo in seguito, sotto forma dei tredici attributi (*Middot*) elencati in Esodo 34: 6-7. Mosè fa quindi la richiesta personale di “conoscere la sua essenza e la sua vera realtà”. Nelle parole della Torah, “Mostrami, ora, la tua gloria”. La “gloria” di Dio (*kavod*) è in seguito compresa nel testo biblico come sinonimo della sua “faccia”, che Maimonide però intende filosoficamente come “essenza”. Questa richiesta viene respinta. Al suo posto, Mosè ha la visione della “schiena di Dio”. Quella parola, secondo Maimonide, indica una conoscenza completa della creazione che fu poi data a Mosè e che “non è stata ottenuta da nessuno prima di lui né lo sarà da nessuno dopo di lui”.

La replica divina è molto interessante perché introduce un nuovo termine, ancora più astratto della gloria, “il mio bene” (*tovi*), che alcuni traducono esteticamente o estaticamente come “splendore”, altri eticamente, sia pur correndo il rischio di qualche difficoltà di comprensione, come “bontà” (come può la bontà passare davanti alla faccia di qualcuno?):

וַיֹּאמֶר, אֲנִי אֶעֱבִיר כָּל-טוֹבֵי עַל-פָּנָיָהּ, וְקָרָאתִי בְשֵׁם יְהוָה, לְפָנָיָהּ; וְחָנַתִּי אֶת-אֲשֶׁר  
אָחוֹן, וְרַחַמְתִּי אֶת-אֲשֶׁר אָרַחֵם.

33: 19 Rispose: «Farò passare davanti a te [*al panecha*, una locuzione che contiene il lessema “faccia”, come abbiamo visto] tutto il mio splendore [*letteralmente*: il mio bene] e proclamerò il mio nome: Signore, davanti a te [*lifnecha*, di nuovo la faccia].

La risposta si specifica poi in una promessa che sarà quella effettivamente mantenuta, ma sostituendo la dimensione dell’ascolto a quella della vista, con l’enunciazione di quelli che nella tradizione ebraica sono chiamati i “Tredici attributi” di Dio. Ma certamente “proclamare” o “chiamare” non è la stessa cosa, ma solo una sorta di corrispettivo sinestesico di “mostrare” o “far conoscere”. La ragione data per questa decisione appare fortemente autoreferenziale: “Farò grazia a chi vorrò far grazia e avrò misericordia di chi vorrò aver misericordia.” E però val la pena di notare che qui si richiama ancora una volta la “grazia” invocata da Mosè, accostandola però non alla “conoscenza” (magari “per nome”) ma alla “misericordia” che sarà l’asse principale della proclamazione degli attributi divini. L’isotopia proposta dalla prima domanda di Mosè è conservata, ma è anche ampliata nel senso della futura risposta.

Ma c’è un’altra ragione, ancora più significativa, che è presentata come un fatto o un principio generale:

וַיֹּאמֶר, לֹא תוּכַל לִרְאֹת אֶת-פָּנָיָהּ: כִּי לֹא-יִרְאֵנִי הָאָדָם, וְחָי.  
וַיֹּאמֶר יְהוָה, הִנֵּה מְקוֹם אֲתִי; וְנִצַּבְתָּ, עַל-הַצּוּר.  
וְהָיָה בְּעֵבֶר כְּבֹדִי, וְשָׁמַתִּיָּהּ בְּנִקְרַת הַצּוּר; וְשָׁלַתִּי כַּפֵּי עָלֶיָּהּ, עַד-עֶבְרָי.  
וְהִסְרֹתִי, אֶת-כַּפֵּי, וְרָאִיתָ, אֶת-אַחֲרָיָהּ; וּפְנֵי, לֹא יִרְאוּ.

20 E disse: «Ma tu non potrai vedere il mio volto, perché nessun uomo può vedermi e restare vivo». [*vedere il volto di qualcuno è dunque vederlo*] 21 Aggiunse il Signore: «Ecco un luogo vicino a me. Tu starai sopra la rupe: 22 quando passerà la mia Gloria, io ti porrò nella cavità della rupe e ti coprirò con la mano finché sarò

passato. 23 Poi toglierò la mano e vedrai le mie spalle, ma il mio volto non lo si può vedere».

Naturalmente c'è molto da commentare qui: innanzitutto quella “mano” che copre, quella gloria o via che dunque è il volto divino: così afferma per esempio Langerman 2019), e cioè, come suggerisce il testo, e nella tradizione è Abraham Bin Ezra a sottolinearlo (cit. in Cohen 1947), Dio stesso (e chi vede il suo volto dunque *vede*, cioè “conosce”, com'era stato chiesto al verso 13, Dio stesso e la sua via); quelle “spalle” che sono una traduzione possibile ma molto figurativa della parola ebraica *ahar*, che ho già discusso mostrandone l'ambiguità fra “dietro” e “dopo” e la parentela rispetto all’“altro”, e che in una celebre “Lezione talmudica” Emmanuel Lévinas (1968) ha interpretato come “tracce nella storia”. Maimonide (1186-1190: I. 38) invece legge l'espressione come “e tu vedrai dietro di me”, e la spiega così: “ossia percepirai ciò che mi segue e mi è simile e dipende dalla mia volontà — cioè tutte le mie creature”.

Ma innanzitutto vale la pena di completare l'episodio con quel che sentì Mosè (Es. 34:6). C'è prima un intermezzo in cui Dio ordina a Mosè di tagliare due nuove tavole per sostituire le prime che ha lasciato cadere a terra e rotto di fronte all'evidenza dell'idolatria del vitello d'oro; Mosè esegue, risale sul monte e

5. Allora il Signore scese nella nube, si fermò là presso di lui e proclamò il nome del Signore. 6 Il Signore passò davanti a lui proclamando: «Il Signore, il Signore, Dio misericordioso e pietoso, lento all'ira [*letteralmente: dalle narici lente*] e ricco di grazia e di fedeltà, 7 che conserva il suo favore per mille generazioni, che perdona la colpa, la trasgressione e il peccato, ma non lascia senza punizione, che castiga la colpa dei padri nei figli e nei figli dei figli fino alla terza e alla quarta generazione».

וַיֵּרֶד יְהוָה בְּעָנָן, וַיִּתְחַבֵּב עִמּוֹ שָׁם; וַיִּקְרָא בְּשֵׁם, יְהוָה.  
וַיַּעֲבֹר יְהוָה עַל-פָּנָיו, וַיִּקְרָא, יְהוָה יְהוָה, אֵל רַחוּם וְחַנּוּן--אֲרֹךְ אַפַּיִם, וְרַב-חֶסֶד וְאֱמֶת.  
נֹצֵר חֶסֶד לְאֲלֵפִים, נֹשֵׂא עוֹן נַפְשָׁע וְחַטָּאָה; וְנִשְׁקָה, לֹא יִנְקָה--פֶּקֶד עוֹן אֲבוֹת עַל-בְּנִים וְעַל-בְּנֵי בָנִים, עַל-שְׁלֹשִׁים וְעַל-רִבְעִים.

Non entro qui nel merito degli attributi (in ebraico “misure”, *midot* תודימ) qui enunciate, che sono un tema estremamente complesso e rilevante, perché è il solo autentico passo di *teologia* contenuto nella Torah, oggetto di innumerevoli riflessioni nella storia del pensiero ebraico. È un

passo biblico relevantissimo anche sul piano liturgico, come lo interpreta il più autorevole commentatore ebraico (Rashi 1988 *ad loc.*, v 19):

*Farò passare dinnanzi a te. È giunto il momento in cui tu puoi vedere della mia gloria quel che ti consentirò di vedere, perché io voglio e debbo insegnarti un formulario di preghiera [...] Per insegnarti la formula per implorare misericordia [...] e nella stessa maniera in cui tu mi vedi, cioè avvolto nel talled [manto di preghiera] e proclamando i Tredici attributi divini*

In effetti questo brano viene ripetuto decine di volte nella liturgia penitenziale di *Iom Kippur*, il Giorno dell’Espiazione. Quel che Rashi definisce “rispettoso antropomorfismo” nei confronti di Dio (commento al v. 22) e che arriva fino a interpretare il “Mi vedrai da dietro” del verso 23 come la visione della nuca su cui anche Dio ha annodato il laccio dei filatteri (*tefillim*) che ogni buon ebreo indossa ogni mattina per la preghiera, si giustifica secondo Rashi con la pedagogia dell’*imitatio Dei* che è uno dei cardini dell’etica e della religione ebraica, sancito anche dalla Torah:

קדושים תהיו: כי קדוש אני siate santi perché [o perfino: come] io sono santo. (Lev 19:2).

Quel che ci interessa più qui è l’intreccio fra insistenza sulle metafore fisiche della presenza divina e dichiarazione sull’impossibilità che questa sia vista: una tensione che è stata molto interpretata nella teologia e filosofia ebraica. Abbiamo da un lato la dichiarazione dell’impossibilità di vedere il Volto divino, che una tradizione filosofica che parte da Maimonide (1186-90, I: 54, I: 64) interpreta come “l’essenza” (*dhāt*) e la vera realtà (*haqīqa*) del Divino e Nachmanide traduce nell’immagine della “rivelazione completa dello splendore divino” (cit. da Cohen 1947). Questa sarebbe la ragione principale dell’impossibilità: conoscere, comprendere, vedere significa anche in qualche misura *prendere, aver potere su*. Da questo punto di vista l’impossibilità di vedere va accostata alla proibizione di pronunciare il nome divino. (Per un’analisi più vasta su questo punto, rimando al mio Volli 2019; sul tema dell’impossibilità di vedere il volto in Maimonide, cfr Langerman 2019, Pessin 2012).

Dall’altro troviamo in questo passo *allo stesso tempo* l’impiego sistematico di immagini antropomorfe (il volto, il retro, la mano, l’atto di passare



per un luogo...). Se prendiamo alla lettera questo brano, sembrerebbe che l'impossibilità di *vedere* Dio non sia di natura *logica*, dello stesso genere per cui è logicamente impossibile *vedere* enti astratti quali la giustizia o la verità, ma piuttosto *pratica* o *etica*: sarebbe *proibito* vederlo, come non bisogna "scoprire la nudità" dei parenti (Lev 18: 7-19); o forse sarebbe solo *materialmente* impossibile farlo senza morirne, come sembra dire il testo, allo stesso modo per cui è impossibile stare nel fuoco (ma per miracolo nel *Tanach* ci riesce Daniele e nel *Midrash* anche Abramo) o buttarsi da un dirupo. Nachmanide (commentatore e cabalista spagnolo 1194-1270) spiega che "questo non significa che un uomo morirebbe in seguito alla visione divina, ma che prima di poter vedere Dio, la sua anima si separerebbe dal corpo (cit. in Cohen 1947). In sostanza, chiarisce ancora Sforno, non è che Dio dica che sia impossibile per lui manifestarsi, ma lo è per Mosè ricevere la manifestazione (*ivi*).

Comunque si interpreti questo passaggio, il suo chiarissimo senso esplicito è che gli esseri umani non possono vedere il volto di Dio e vivere, ma anche così troviamo una difficoltà testuale, un ossimoro se non una contraddizione, perché lo stesso testo dell'*Esodo* dice anche che Dio e Mosè parlano "faccia a faccia". Poco prima dell'inizio dell'episodio che ho riassunto, infatti si legge:

וַיְדַבֵּר יְהוָה אֶל-מֹשֶׁה פָּנִים אֶל-פָּנִים, כְּאִשֶּׁר יְדַבֵּר אִישׁ אֶל-רֵעֵהוּ

Es 33:11 Così il Signore parlava con Mosè faccia a faccia, come un uomo parla con un altro.

(Fra l'altro l'espressione usata è letteralmente "il suo prossimo", lo stesso vocabolo del celebre "ama il tuo prossimo come te stesso" in Lev 19: 18) Troviamo comunque qui una tensione (almeno linguistica) molto forte, che non è dissolta neppure dall'ipotesi che la Torah sia il frutto del montaggio di diversi documenti, perché gli studiosi dell'"Ipotesi Documentaria" attribuiscono tutta questa parte del testo alla stessa fonte E (come si rileva per esempio nell'"appendice" di Friedman 1987). L'interpretazione ebraica è ben consapevole del problema. Rashi 1998, *ad loc.* spiega che il verso "va inteso come lo traduce il *Targum*, cioè il Signore parlava con se stesso mentre Mosè era presente". Seguendo la tradizione talmudica, Obadia Sforno (commentatore ebraico, Cesena 1470-Bologna 1550 circa) nel suo commento (trad. inglese 1997) sostiene che il punto

stia nel fatto che Dio non appariva a Mosè in estasi, ma mentre egli manteneva le sue facoltà. Maimonide (1186-90, I: 37) svolge un discorso articolato e complesso che lega le due ricorrenze:

“Faccia” è un termine che [*fra l'altro*] indica la presenza e il fermarsi di un individuo. [...] Secondo questo significato si dice “il Signore parlò a Mosè faccia a faccia”, ossia lui presente a Mosè presente, senza intermediari [...]. Ciò designa il parlare di Dio in forma di discorso rivolto a qualcuno [...] è chiaro che l'ascolto della voce senza l'intermediazione di un angelo è designato come “faccia a faccia” e con questo significato si dice “il mio volto non si può vedere”.

Di seguito Maimonide cita però anche il *Targum* cioè la traduzione aramaica di Onkelos (circa 110 EC, che dà un'altra spiegazione ancora all'impossibilità di vedere la faccia, molto diversa dall'altra, perché in termini tratti dalla metafisica di Aristotele. È interessante riportare assieme queste due interpretazioni accettate da Maimonide, perché si tratta di una dimostrazione importante del principio della pluralità ermeneutica caratteristica del pensiero ebraico:

“Faccia” è anche avverbio di luogo [...] Secondo questo significato anche “il mio volto non si può vedere”, nell'interpretazione di Onkelos è: “Coloro che stanno davanti a me non saranno visti”, alludendo al fatto che vi sono creature altrettanto importanti che l'uomo non è in grado di percepire per quello che sono, ossia gli intelletti separati, la cui relazione con Dio comporta che essi siano sempre in sua presenza e nelle sue mani [...] Per quanto riguarda ciò che secondo Onkelos viene percepito nella sua realtà, si tratta delle cose che sono al di sotto di queste nel grado della loro esistenza, ossia delle cose dotate di materia e di forma, delle quali Dio dice “tu vedrai ciò che è dietro di me”, ossia gli enti che ho tralasciato e ai quali ho volto la schiena, in termini metaforici, perché sono troppo remoti dall'esistenza di Dio.

L'interpretazione di Onkelos deriva dalla possibile traduzione di “la mia faccia” come “davanti a me”, secondo quel che ho accennato nel secondo paragrafo, interpretata da Maimonide secondo categorie filosofiche aristoteliche. Naturalmente è un'interpretazione discutibile alla luce del contesto, anche se grammaticalmente accettabile soprattutto in una scrittura non vocalizzata. E però essa ci mostra la complessità delle riso-

nanze intellettuali dell'ebraico פָּנִים *panim*, che comprende il senso attivo di vedere (da cui viene l'italiano "viso") e quello passivo (da cui "faccia").

Alla tensione relativa alla visibilità del volto divino contribuisce anche l'interdizione alla rappresentazione della divinità, che vige nell'Ebraismo e di qui nell'Islam, e che il Cristianesimo ha annullato in maniera non facile e storicamente tortuosa, con crisi come quella dell'iconoclastia e della Riforma. Che Dio non sia rappresentabile e nemmeno visibile fa parte della contrapposizione originaria del monoteismo ebraico ai politeismi antichi. Si può continuare a pensare forse che in queste affermazioni della Scrittura, come nelle altre che ho citato, vi sia una dimensione essenzialmente metaforica. Questo non è difficile per noi, e anche per fonti molto tradizionali come Maimonide, che secondo quel che si è accennato (1186-90, 1:54) sostiene che Mosè aveva chiesto di conoscere la divinità "come essa è per essenza" e che la risposta in sostanza che non si può cogliere l'essenza divina in questo mondo. Più in là (2:35), Maimonide allude all'idea che la relazione "faccia a faccia" di Mosè con la divinità fosse un'espressione del singolare e distinto livello di profezia che Mosè raggiunse: egli non fu messo in uno stato di incapacità fisica quando comunicava con Dio, al contrario di tutti gli altri profeti che non potevano parlare con Dio mentre avevano il controllo delle loro facoltà fisiche.

Il lavoro ermeneutico su questo passo si è prolungato nei secoli, anche perché in esso alla questione della visibilità del divino, che ho isolata un po' artificialmente ritagliando nel testo le espressioni che vi si riferiscono, si intreccia quella delle conseguenze dell'episodio del Vitello d'oro rispetto alla presenza divina al popolo ebraico, che preme di più ai commentatori per le sue conseguenze soteriologiche, rispetto alla tematica puramente teologica del volto. Certamente anch'essa suscita molte discussioni, e certamente la dimensione metaforica suggerita da Maimonide presenta un ostacolo importante, qui come altrove, per una lettura *integralista* delle Scritture. Il commento ebraico, a partire dalla Mishnà e dal Talmud (Volli, 2020) e forse dall'autointerpretazione della Torà stessa (Volli 2019, cap. 1) è attentissimo ai dettagli della lettera del testo, ma non è *integralista* nel senso di voler leggere il testo per forza solo al primo e più evidente (talvolta più banale) livello di interpretazione. Così, per fare solo un esempio, già Rashi (1995, *ad loc.*), sulla base di alcuni dettagli lessicali e grammaticali, rifiuta la lettura cronologica semplice del racconto della creazione.

Che qualcuno *possa* incontrare Dio faccia a faccia, e vedere il volto di-

vino (o riceva la proibizione di vederlo) oggi non sembra quasi più strano per un mondo cristiano che spesso non si rende più quasi conto dell'aspetto paradossale della pretesa dell'Incarnazione, per cui una Persona della Trinità ha letteralmente un volto, che si può vedere ritratto infinite volte in ogni chiesa e luogo religioso. Ma rispetto al mondo ebraico (e anche a quello musulmano) lo scandalo c'è, è grande. I tentativi per disinnescare questo linguaggio antropomorfo sono stati frequenti, anche prima di Maimonide. Per esempio Rabbi Ishmael, grande maestro del II secolo, in polemica con Rabbi Akiva, presenta il seguente principio:

וַיְדַבֵּר יְהוָה אֲלֵיכֶם, מִתּוֹךְ הָאֵשׁ: קוֹל דְּבָרִים אַתֶּם שְׁמָעִים, וְתַמוּנָה אֵינְכֶם רֹאִים.  
וּלְקוֹלִי קוֹל

“la Torah parla nella lingua degli uomini” (Sifre, Num. 112), il che significa che esprime verità comprensibili solo attraverso un filtro linguistico che *traduce* le verità metafisiche e teologiche per la limitata intelligenza umana, dunque le materializza. È il caso di tutti gli antropomorfismi.

Ma anche senza questa operazione di disinnescare degli aspetti antropomorfi del testo biblico, resta il problema dell'enorme difficoltà di un confronto visivo fra l'occhio del fedele e la presenza divine nelle teofanie bibliche, tanto che la Torah stessa tiene a precisare, a proposito della rivelazione del Sinai:

וַיְדַבֵּר יְהוָה אֲלֵיכֶם, מִתּוֹךְ הָאֵשׁ: קוֹל דְּבָרִים אַתֶּם שְׁמָעִים, וְתַמוּנָה אֵינְכֶם רֹאִים.  
וּלְקוֹלִי קוֹל

Dal fuoco il Signore vi ha rivolto le sue parole: voi avete ascoltato, ma non avete visto niente; si sentiva solo la voce! (Deuteronomio 4: 12)

Inoltre nel corso della Bibbia troviamo numerosi dispositivi di filtro ottico attivo e passivo che letteralmente impediscono la visione della divinità, analogamente alla mano del passo che abbiamo visto (Voll 2019, cap. VII). Per esempio Mosè distoglie lo sguardo dal roveto ardente, quando si accorge che si tratta di una teofania (Es. 3: 4) Ed egli stesso, essendo diventato il suo volto “luminoso” dopo l'incontro divino della rivelazione del Sinai, si copre per non ferire con la sua luce i suoi compagni (ma i raggi di luce diventano “corni” nella traduzione dei LXX, dando vita a una tradizione iconografica di Mosè cornuto che dura fino a Michelangelo e oltre)

Insomma, il volto è un accesso importante alla vera essenza di qualcuno, anche di Dio, secondo una modalità che può essere intesa anche letteralmente. Ed è anche il luogo da cui qualcuno (o Qualcuno) guarda gli

altri e li accetta. Così per esempio l'obbligo delle tre feste di pellegrinaggio a Gerusalemme (Pesach, Shavuot, Sukkot) viene stabilito con queste parole (Es 23: 17 ripetute quasi uguali in Dt. 16: 16):

שְׁלֹשׁ פְּעָמִים, בְּשָׁנָה--יְרָאָה, כָּל-זְכוּרָה, אֶת-פְּנֵי הָאֵלֹהִים יִהְיֶה, אֲלֹהֵי יִשְׂרָאֵל .

che normalmente si rendono con “Tre volte all’anno ogni tuo maschio comparirà al cospetto del Sovrano, il Signore” (così A.S. Toaff in Di Segni 1985); ma letteralmente si prescrive che ogni uomo *sia visto dalla faccia* divina. Tant’è vero che il distoglimento del volto divino è un evento tragico, minacciato molte volte nel testo biblico. Molto ragionevolmente, nel linguaggio della Bibbia “vedere la faccia” di qualcuno significa incontrarlo (Gen. 32: 20), “distogliere la faccia” vuol dire essere in collera (Sal. 13: 1, 27:9). La conseguenza è il “nascondimento del volto” (הִסְתֵּר פָּנִים) *hester panim*, punizione radicale che viene minacciata per esempio in Dt. 31:17

In quel giorno, la mia ira si accenderà contro di loro; io li abbandonerò, nasconderò loro il mio volto e saranno divorati. Molti mali e molte calamità cadranno loro addosso; e in quel giorno diranno: “Questi mali non ci hanno forse colpito perché il nostro Dio non è più in mezzo a noi?”

Questa figura del volto nascosto è diffusa in tutta la Bibbia ebraica, per esempio in Sal 44: 24-25 (“Svegliati, perché dormi, Signore? / Destati, non ci respingere per sempre. / Perché nascondi il tuo volto, dimentichi la nostra miseria e oppressione?”). E in Isaia 8:17 dove dice che ha “fiducia nel Signore, che ha nascosto il volto”. Questa figura, richiamata nelle letture tradizionali della storia della regina Ester, per una similitudine del significante linguistico che è presa molto sul serio (Ester – *hester panim*), soprattutto nelle persecuzioni che costringevano gli ebrei alla clandestinità come quelle dell’Inquisizione, è tornata d’attualità nella teologia della Shoà (Wolpe 1997).

Siamo arrivati alla fine di questo percorso. È proibito (o forse è impossibile) vedere il volto divino, ma è importate che esso ci sia e che ci guardi. La potenza di quest’immagine dello sguardo di Dio, forse metaforica forse da prendere alla lettera, resta presente come poche altre nella nostra cultura, anche ben al di là dell’ebraismo. Senza dubbio per esempio da questo percorso viene la riflessione di Lèvinas (per esempio 1972) sulla priorità etica

del “volto” d’altri” (quell’*autrui*, che scritto con la maiuscola viene a designare la divinità). Ma esso determina anche il fatto che il viso di Dio (padre) sia assai raramente rappresentato nell’iconografia cristiana, sostituito dal “santo volto” di Gesù, che nella sua raffigurazione “acheropita” o “non fatta da mano umana” sarebbe l’archetipo dell’iconismo cristiano (Kuryluk 1991). Ne segue l’idea che Dio sia soprattutto sguardo (occhio), comune anche nel mondo massonico e perfino nei dollari. Resta al lettore della Bibbia il problema (e in qualche modo il disagio) di una faccia temibile, non rappresentabile e però necessaria, che al di là delle complesse interpretazioni ebraiche sta alla base della rappresentazione occidentale della Divinità.

### Riferimenti bibliografici

- AUERBACH E. (1946) *Mimesis: Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur*, Francke Verlag, Berna.
- BENJAMIN W. (1940) “Über den Begriff der Geschichte”, ora in Id., *Gesammelte Schriften*, vol. I. 2: “Abhandlungen”, Suhrkamp, Francoforte sul Meno, 1980.
- BERMAN J. (2020) *Ani Maamin: Biblical Criticism, Historical Truth, and the Thirteen Principles of Faith*, Maggid, Gerusalemme.
- BOMAN T. (1954) *Das häbreische Denken im Vergleich mit der Griechischen*, Vandenhoeck & Ruprecht, Gottinga.
- Clark M. (a cura di) (1999) *Etymological Dictionary of Biblical Hebrew*, Feldhaim, Gerusalemme e New York, NY.
- COHEN A. (a cura di) (1947) *The Soncino Chumash*, Soncino, Hindehead, Surrey, UK.
- DI SEGNI D. (a cura di) (1995) *Bibbia ebraica: Pentateuco e Haftaroth*, Giuntina, Firenze.
- FRIEDMAN R.E. (1987) *Who Wrote the Bible?* New York: Summit Books
- GREIMAS A.J. (1966) *Sémantique structural: Recherche de méthode*, Paris: Larousse.
- \_\_\_\_\_. (1983) *Du sense II*, Seuil, Parigi.
- JAKOBSON R. (1973) *Questions de poétique*, Seuil, Parigi.
- KURYLK E. (1991) *Veronica and Her Cloth: History, Symbolism, and Structure of a True Image*, Blackwell, Londra.

- LAKOFF G. (1987) *Women, Fire, and Dangerous Things*, University of Chicago Press, Chicago, IL.
- LAKOFF G. e M. JOHNSON (1980) *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago, IL.
- LEVINAS E. (1968) *Quatre lectures talmudiques*, Minuit, Parigi.
- \_\_\_\_\_, E. (1972) *Humanisme de l'autre homme*, Fata Morgana, Parigi.
- LANGERMAN T. (2019) "The Face of God in the Thought of Moses Maimonides and the Arabophone Maimonideans"; preprint; DOI: 10.13140/RG.2.2.36483.35365; disponibile presso il sito web [https://www.researchgate.net/publication/330956992\\_The\\_Face\\_of\\_God\\_in\\_the\\_Thought\\_of\\_Moses\\_Maimonides\\_and\\_the\\_Arabophone\\_Maimonideans](https://www.researchgate.net/publication/330956992_The_Face_of_God_in_the_Thought_of_Moses_Maimonides_and_the_Arabophone_Maimonideans) (ultimo accesso il 19 settembre 2020).
- MAIMONIDE M. (Rambam) (1166-68) *Kitab al-Siraj*, trad. ebr. Menaḥem ben Eli'ezer Gōttlieb Pirush Hamishnayot, Bi-defus Peraynsbukhrukerai, Hanover, 1906.
- \_\_\_\_\_. (1186-1190) *Dalālat al-Hā'irīn*, trad. ebr. (1204), trad it. [translator] (2003) *La guida dei perplessi*, Utet, Torino.
- ONG W.I. (1982) *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, Routledge, Londra e New York (NY).
- PARRY M. (1971) *The Making of Homeric Verse: The Collected Papers of Milman Parry*, Clarendon Press, Oxford, UK.
- PESING S. (2012) *On Glimpsing the Face of God in Maimonides: Wonder, "Hylomorphic Apophasis" and the Divine Prayer Shawl*, *Tópicos del seminario* 42 (luglio); disponibile presso il sito web [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=So188-66492012000100005](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So188-66492012000100005) (ultimo accesso il 19 settembre 2020).
- RASHI DI TROYES (1985) *Commento alla Genesi*, trad. it. L. Cattani, Marietti, Casale Monferrato.
- \_\_\_\_\_. (1988) *Commento all'Esodo*, trad. it. S.J. Sierra, Marietti, Casale Monferrato.
- RICŒUR P. (1975) *La métaphore vive*, Seuil, Parigi.
- SFORNO O. (1997) *Commentary on the Torah*, Engl. trans. R. Pelcovitz, Artscroll Mesorah, New York.
- SHAPIRO M.B. (2004) *The Limits of Orthodox Theology*, Littman, Portland, OR.
- VOLLI U. (2019) *Il resto è interpretazione*, Belforte, Livorno.

- \_\_\_\_\_. (2020) *Reasonable, Ruled, Responsible: Interpretation Theory and Practice in the Talmud*, "International Journal of Semiotics of Law", 1-18; DOI 10.1007/s11196-020-09737-2.
- WOLPE D.J. (1997) "Hester Panim in Modern Jewish Thought", *Modern Judaism*, 17, 1: 25-56.





# La Corposfera divina: La Trinidad trifacial y tricorporal. Contribución a una TeoSemiótica<sup>I</sup>

JOSÉ ENRIQUE FINOL<sup>\*</sup>, MASSIMO LEONE<sup>\*\*</sup>

ENGLISH TITLE: The Divine Corposphere: The Three-Facial and Three-Corporeal Trinity.  
Contribution to a Theo-Semiotics

ABSTRACT: The present essay analyzes the trifacial and tricorporeal representations of the Christian Trinity, with emphasis on those made in the Pictorial School of Cuzco. From a semiotic perspective, and within the framework of what has been called the “Corposphere”, the essay concentrates on bodily representations as expressions of beliefs that, according to their historical and religious contexts, are sometimes accepted and sometimes rejected by the Catholic Church itself. In addition, the essay points out how these pictorial devices seek to solve the logical contradictions implied by the visual representation of the dogma of the Trinity, as well as the semiotic problem of the “the semiotic vacuum”. Finally, on the basis of such analysis, the essay proposes some general guidelines for a branch of the discipline called “Theo-Semiotics”, meant to account for the multiple ways in which the divinity manifests itself, through its discourses, mythologies and ritualizations, its actors, spaces and times.

KEYWORDS: Corposphere; Christian Trinity; Cuzco Pictorial School; Semiotics; Representation of Dogmas; Theo-Semiotics

\* Universidad del Zulia

\*\* Universidad de Turín y Universidad de Shanghai

1. Este artículo es un producto de la investigación conducida por el Profesor José Enrique Finol con el Profesor Massimo Leone en el marco de la iniciativa “Senior Visiting Professors”, Departamento de Excelencia de Filosofía y Ciencias de la Educación, Universidad de Turín, Italia, 2019-20.

La fe en un Dios uno y trino es el punto de arranque y convergencia de nuestras creencias cristianas. *Credimus in unum Deum Patrem omnipotentem... Et in unum Dominum nostrum Iesum Christum Filium Dei... Et in Spiritum Sanctum.*

(Palabras del Símbolo Niceno (Año 325), contra los arrianos. Concilio de Nicea. Versión de San Hilario, *De synodis*, 29: EL 10, 502-3)

Nadie ha visto su propia cara; uno solo puede conocerla con la ayuda de un espejo y por imagen. El rostro no es, pues, para uno, es para el otro...

(J. Chevalier y A. Gheerbrant 2003, p. 495-2)

## 1. Introducción

Las representaciones del cuerpo de Dios en la religión católica son numerosas. En algunas religiones, por el contrario, están vedadas, pues siguen la prohibición divina: “No te harás imagen, ni ninguna semejanza de lo que esté arriba en el cielo, ni abajo en la tierra, ni en las aguas debajo de la tierra. No te inclinarás a ellas, ni las honrarás; porque yo soy Jehová tu Dios, fuerte, celoso, que visito la maldad de los padres sobre los hijos hasta la tercera y cuarta generación de los que me aborrecen” (Éxodo 20: 4-5; versión Reina-Valera 1960). A pesar de la prohibición<sup>2</sup>, en el caso del Catolicismo tales representaciones han sido fundamentales en el proceso de conversión de pueblos que practicaban otras creencias. El ejemplo más conocido de esto último es el proceso de evangelización emprendido por la Iglesia Católica entre los pueblos conquistados y colonizados de América.

Por su enorme poder visual y simbólico, por su trascendencia en las

2. Dicha prohibición se repite en Éxodo 33: 20: “No podrás ver mi faz, pues el hombre no puede verme y vivir”; y en Deuteronomio, 27: 15: “Maldito el hombre que haga una escultura o imagen fundida o abominación para Yahvéh, obra de manos de artífice, y la ponga en un lugar oculto”. De ahí que San Juan afirma: “Nadie ha visto nunca a Dios” (Juan 4,12).

prácticas religiosas de millones de seres humanos, las diversas formas e imágenes del cuerpo divino constituyen una parte fundamental de lo que se ha llamado la Corposfera (Finol 2013; 2014; 2015; 2016); y, en consecuencia, constituyen un capítulo fundamental de la disciplina semiótica que proponemos llamar Teo-Semiótica.

En el presente análisis vamos a trabajar a partir de las representaciones corporales divinas en el Cristianismo, específicamente aquellas que tienen que ver con versiones trifaciales y tricorporales de la llamada Trinidad, la cual incluye al Padre, al Hijo y al Espíritu Santo<sup>3</sup>. Por tratarse de objetos semióticos históricamente situados<sup>4</sup>, vamos a referirnos a contextos concretos donde las imágenes se producen y sitúan, entre ellos la Escuela Pictórica Cusqueña, la tradición teológica católica, tal como la propone San Agustín de Hipona (354-430), los orígenes históricos de las representaciones triádicas y las decisiones papales relativas a la representación de la Trinidad cristiana. Desde el punto de vista teórico relacionaremos las imágenes corporales analizadas con el marco semiótico general llamado la Corposfera. A partir de ese análisis sugeriremos algunas líneas generales de trabajo de lo que constituiría la TeoSemiótica.

## 2. Corposfera y teosemiótica

La Corposfera está integrada por los diferentes lenguajes y procesos de significación que se originan en/desde/por el cuerpo, no solo a partir de su producción bio-psico-social sino también de sus múltiples y variadas representaciones, de su constitución y sus articulaciones morfológicas, de sus poses, movimientos y trayectorias, de sus ornamentos y transfor-

3. Probablemente la más famosa representación tricorporal de la Trinidad es el ícono bizantino realizado alrededor de 1422 por el artista ruso Andréi Roublev, canonizado por la Iglesia Ortodoxa en 1988. La imagen original se encuentra en la Galería Tetriakov de Moscú y mide 142 cm. por 114 cm.; es una obra inspirada en la llamada hospitalidad de Abraham o teofanía de Mambré (Génesis 18,1-10). Un excelente análisis semiótico de esa obra fue realizado por J-M. Floch y J. Collin (2009).

4. "En même temps qu'elle convoque des représentations mentales susceptibles de lui conférer animation et puissance vitale, l'image-objet est surtout - et intrinsèquement - une *image-objet-en-acte*, localisée, engagée dans des situations et par là-même traversée par les relations sociales que celles-ci mettent en jeu (on considère les rapports entre les humains et les puissances surnaturelles comme partie intégrante des relations sociales, tout comme les croyances et les représentations qui constituent la part idéelle du réel)" (Baschet 2010, p. 10-1).

maciones, de sus códigos cromáticos y vestimentarios. En la Corposfera, parte constitutiva de la Semiosfera propuesta por Lotman (1996), las imágenes corporales de la divinidad adquieren formas múltiples que interesa reconocer, inventariar y analizar, pues ellas constituyen elementos determinantes de los procesos culturales, de las formas en que estos comunican y de los sentidos que pueblan el mundo de la vida.

Esa suerte de Teosfera justifica la conformación de una TeoSemiótica que sea capaz de dar cuenta de las múltiples formas en las que la divinidad es representada, en función de los intereses y creencias de los seres humanos. Si, como creemos, la religión y las divinidades que la integran son una respuesta al temor a la muerte, a la angustia de lo desconocido, a la necesidad de preservar la vida sobre la nada, la producción semiótica de tales divinidades está estrechamente ligada a las necesidades de sobrevivencia, a la búsqueda de equilibrios psico-sociales que permitan atenuar las angustias, organizar el caos y privilegiar la vida sobre la muerte. Nos referiremos a la TeoSemiótica al final del presente análisis.

### 3. La escuela pictórica cusqueña

En el marco de lo anterior, vamos a analizar dos imágenes pictóricas concretas sobre la corporeidad divina en tres aspectos particulares: cuerpo, rostro y manos. Para ello recurriremos a dos ejemplos pictóricos pertenecientes a la llamada Escuela Cusqueña, que pueden verse en la Sala Colonial del Museo de Arte de Lima, Perú. A fin de contextualizar esos dos textos pictóricos, digamos que la Escuela Cusqueña, desarrollada principalmente entre los siglos XVII y XVIII, surge de las enseñanzas de artistas europeos que llegaron a Perú con el proceso de conquista y colonización del Tahuantinsuyo, el Imperio Inca, liderado por el conquistador español Francisco Pizarro, iniciado en 1542 y finalizado en 1572. Entre esos artistas europeos llegados al Nuevo Mundo figuran el jesuita Bernardo Bitti (1548-1610); Mateo Pérez de Alesio (1547-1628); y Angelino Medoro (1567 – 1631). De sus enseñanzas aprenderían excelentes artistas nativos como Gregorio Gamarra (circa 1570-1642); Diego Quispe Tito (1611-1681); y Marcos Zapata (1710-1773), entre otros.

Sin embargo, se desconocen los autores de muchas de las obras pertenecientes a esta escuela, pues al principio no se acostumbraba firmarlas. Justamente las dos obras que vamos a analizar son anónimas, aunque en

ellas se observan las principales características de la Escuela Cusqueña: carencia de perspectiva, motivos religiosos, colores intensos (rojo, amarillo, ocres), flora y fauna local. Las pinturas analizadas tienen como motivo la representación visual de la Trinidad, no como ente(s) abstracto(s) sino dotado(s) de idénticos rostros y cuerpos completos.

#### 4. La Trinidad: Padre, Hijo y Espíritu Santo

Para la fe de la Iglesia Católica y de sus fieles la Trinidad constituye un misterio cardinal, término que en su Teología designa una verdad que no puede ser explicada por la razón; se trata de un saber absoluto llamado “verdad misteriosa”. En tal sentido, los misterios son parte de la revelación sobrenatural, pues son verdades que vienen de Dios; por lo tanto:

Si alguien dice que en la revelación divina no están contenidos ningunos misterios propiamente dichos (*vera et proprie dicta mysteria*), sino que son desarrollados a través de la razón natural (*per rationem rite excultam*), que todos los dogmas de la fe pueden ser entendidos y demostrados a partir de principios naturales; sea anatema<sup>5</sup>.  
(Concilio Vaticano I, Ses. III, Can. 4. *De fide et Ratione*, 1)<sup>6</sup>

La doctrina católica señala claramente que la revelación divina predomina sobre la verdad racional, y por tanto para el creyente la fe debe predominar sobre la razón. Un creyente que no admitiera este dogma sería pasible de cometer un anatema, lo que implicaría excomunión, un proceso por el cual dicho creyente queda separado de la comunión de los fieles y de recibir los sacramentos. Es bien conocida la historia medieval según la cual San Agustín (354-430) se paseaba un día por la playa tratando de descifrar el misterio de la Trinidad y encuentra a un niño que intentaba meter el agua del mar en un

5. Esta declaración va dirigida, sobre todo, contra las prédicas de Arrio (256-336), quien alrededor del 320 d C, en Alejandría, impugna la divinidad de Jesús e ignora la condición divina del Espíritu Santo, sin el cual “no hay trinidad” (Arias 1948, p. 11). El arrianismo fue condenado por la Iglesia Católica en el Concilio de Nicea convocado por Constantino El Grande en el año 325 y al cual asistieron 318 obispos.

6. “La devoción al misterio de la Santísima Trinidad comienza en el siglo X. La doctrina de la Trinidad se instituye en el Concilio de Constantinopla (385 d.C.) donde se arguye que el que no crea en la Trinidad no se salvará” (Miguel Reboles 2009, p. 14).

hoy que este había hecho en la arena. Cuando San Agustín le dice que tal tarea es imposible, el niño le responde que es aún más imposible descifrar el Misterio de la Trinidad. Es esta clase de dogma el que instituye la condición del Dios Absoluto que Farouk califica como falacia: «In global semiotics, religion does not mean belief in the Absolute. To *absolutize* the Divine in religions is to alienate and isolate God from human beings» (2012, p. 66).

En el caso del misterio de la Trinidad, una vez pasada la llamada Guerra de las Imágenes<sup>7</sup>, la doctrina católica establece que Dios es uno y trino, que se trata de un solo Dios en tres<sup>8</sup> personas: Padre, Hijo y Espíritu Santo. Como dice Eguiarte, “El Dios del cristianismo no es un Dios unipersonal ni solitario, sino un Dios que, dentro de la unidad de la sustancia, tiene tres personas” (2019, s/p). Antes San Agustín aclaraba que “Dios es trino, pero no triple” (1956, p. 447). Esa unidad en la diversidad es lo que también se conoce como hipóstasis, pues tal unidad es una “verdadera realidad”; así, Dios es uno en tres personas. San Agustín es terminante al relacionar la unicidad con la *singularidad predicativa*, de modo que no haya equívoco alguno:

Todo lo que substancialmente se dice de Dios se predica en singular de cada una de las personas y también de toda la trinidad. En Dios hay una esencia y tres personas, según los latinos; o una esencia y tres hipóstasis, según los griegos.

(San Agustín 1956, p. 409)

O, como dice Arias, “El dogma de un Dios trino proclama la existencia de una verdad inaccesible a la razón” (1948, p. 43), de modo tal que “La unicidad y pluralidad en el misterio insondable de un Dios Trino se condensan en la fórmula griega: una esencia y tres substancias; o en la frase latina, que

7. “Instaurada la dinastía isáurica en el Imperio Bizantino (717-802), ya encendida la llamada ‘guerra de las imágenes’ por la influencia de la sectas iconoclastas orientales, del judaísmo y del Islam, el emperador León III el Isáurico, mediante un Edicto de 726 prohíbe las imágenes en las iglesias (salvo las de Cristo), y en el 730 decreta pena de muerte para sus veneradores” (Monreal Casamayor 2011, p. 55). A esa decisión se opondrán el papa Gregorio III y los llamados iconodulos “que consideran las imágenes como símbolo y mediación de lo divino. Igualmente reciben el apoyo de las emperatrices Irene y Teodora que en los concilios, ecuménico de Nicea (787), y Constantinopla (843), consiguieron respectivamente, la una, sanciones solemnes, y la otra que cesara el movimiento iconoclasta”. (Monreal Casamayor 2011, p. 55)

8. El número tres tiene una poderosa simbología en los textos bíblicos, donde aparece 467 veces (Chen 2004, s/p).

admite una esencia o substancia y tres personas” (Arias 1948, p. 54).

La representación antropomorfa de la Trinidad, tanto en su vertiente trifacial como tricorporal<sup>9</sup>, siempre tres pero uno, es una tarea racional y visualmente difícil pero necesaria, pues de ella dependen las estrategias evangelizadoras, que, así, se basarían en lo que Sartor llama “la solución didáctica del dogma trinitario” (2007, p. 41) que, en cierto modo, se enmarcan en lo que Baschet llama «l’extraordinaire expansivité iconique que connaît l’Occident, particulièrement entre les XIe et XVe siècles» y que, en la América conquistada y colonizada por España y Portugal, se continúa en los siglos XVII y XVIII.

En la narrativa cristiana, particularmente en los Evangelios, no hay explicación lógica alguna sobre el misterio de la Trinidad, pues no se puede explicar algo a alguien que viola los parámetros de la razón y de la inteligibilidad del mundo de la vida. Como dice Bordron, «La connaissance supporte tout aussi difficilement les images impossibles que les contradictions logiques» (2013, p. 169). Es, pues, una situación que pasa a ser interpretada a la luz de la fe que no es otra cosa que un voto de confianza que se hace en alguien o en algo.

Pero para la evangelización católica, plasmar visual o gráficamente la narrativa de los textos evangélicos relativos al misterio de la Trinidad representaba no solo un gran dilema teológico sino también semiótico, pues, más allá de la fe, es difícil conciliar la idea según la cual un ente puede ser, a la vez, tres y uno, y también es difícil representar la unicidad en la diversidad.

## **5. Representaciones policéfalas y policorporales de la divinidad**

Las formas policéfalas, polifaciales y policorporales de la divinidad tendrían dos fuentes principales. La primera está relacionada con las representaciones de seres mitológicos, tales como Jano, poseedor de dos caras, una que mira al pasado y otra al futuro; Cerbero o Can Cerbero, perso-

9. “Estas representaciones arribaron a la América colonial por medio de láminas en ediciones francesas y españolas como la del libro de las horas de Thielmar Keiver o la portada del Tractado del Seraphico Doctor S. Buenaventura, en la contemplación de la vida de nuestro Señor Jesu Christo, publicada en Valencia en 1588, donde aparece una figura trifacial sosteniendo dicho escudo de la fe atanasiano y rodeado por cuatro iconos de múltiple significado, pues simbolizan tanto los cuatro evangelistas, como los cuatro seres vivientes de Ezequiel (Capítulo 1, versículo 10) y del Apocalipsis (capítulo 4, versículos 6-7)” (Pardo León 2016, p. 33).



naje de la mitología griega en forma de perro que posee tres cabezas; o Hécate, (Fig. 1) diosa de la noche, la magia, la nigromancia, dueña de Cerbero, y poseedora de tres cabezas.

La segunda fuente es la Biblia misma, en particular “dos episodios reportados en el Antiguo Testamento, considerados como primeras manifestaciones de la trinidad de Dios: la aparición de Dios a Daniel (Daniel VII, 9-14), según la interpretación de San Agustín, en su *De Trinitate* (II, J 8 y 33); y, sobre todo, la Visita de Dios a Abraham en Mambré en forma de tres jóvenes de igual aspecto (Génesis 18,1-5)”. (Amodio 2005, p. 91). También podría agregarse el llamado tetramorfo, iconografía basada en una de las visiones de Ezequiel en el *Antiguo Testamento*: “Y el aspecto de sus caras era cara de hombre, y cara de león al lado derecho de los cuatro, y cara de buey a la izquierda en los cuatro; asimismo había en los cuatro



Figura 1. Stéphane Mallarmé (1880) *La triple Hécate*, grabado en Mallarmé 1880, p. 104 (Fig. 75).

cara de águila” (Ezequiel 1:10). Una visión similar aparece en el *Apocalipsis* de Juan: “El primer ser viviente era semejante a un león; el segundo era semejante a un becerro; el tercero tenía rostro como de hombre; y el cuarto era semejante a un águila volando” (*Apocalipsis* 4:7).

Más aún, la representación trifacial de la Trinidad también podría encontrar una lejana fuente en los *vultus trifons*, cabezas de triple rostro usadas por los etruscos y celtas y luego extendidas a diferentes y numerosas culturas; originalmente se consideraron como ilustraciones arquitectónicas, pero su proliferación habría influenciado el gusto por las representaciones triádicas (González Hernando 2006; Terrisse 2010). Los *vultus trifons* son de dos modelos, el primero “presenta tres rostros fusionados, uno visto de frente, otro girado hacia la izquierda y otro hacia la derecha”; el segundo “posee las tres cabezas separadas pero unidas a un solo cuerpo” (Terrisse 1999, s/p). Para Ortega Alonso hay tres modelos. En el primero se fusionan tres caras con cuatro ojos; en el segundo tres caras se unen al frente y tienen seis ojos; en el tercero se trata de un solo cuerpo con tres cabezas (Ortega Alonso S/f, p. 1-2). Es este último modelo el que más se asemeja al utilizado en Cusco (Fig. 9). Algunos relacionan la representación tricéfala o trifacial con el Baphomet (Figs 2 y 3), un símbolo, presuntamente diabólico, utilizado por los Caballeros Templarios y esgrimido en su contra durante el juicio que los condenó.



**Figuras 2. y 3.** Baphomet. Izquierda: Relieve en el Convento de Cristo en Tomar, Portugal (siglo XVI). Foto de: Benutzer:Webmaster@sgovd.org. Derecha: Dibujo. Tomado de <https://grammisterio.org/2014/11/19/baphomet-simbolo-del-bien-o-del-mal/>.

Otra posible fuente, aunque remota en el tiempo y el espacio, es el *Trimurti* hindú, imagen triple de Shiva, Visna y Brahma, donde este último se representa con cuatro cabezas. Así mismo, según González Hernando “la existencia de divinidades multicéfalas entre los germánicos europeos probablemente influyó en la génesis de la imagen de la Trinidad tricéfala” (2010, p. 2). Un caso curioso es el emblema alquímico de un Demogorgon, serpiente-dragón de tres cabezas, de cuyo cuerpo emerge una cruz y que McLean (2016) ha encontrado en un manuscrito en la colección Manly Palmer Hall en Los Ángeles (ver [https://www.alchemywebsite.com/Alchemical\\_Symbolism\\_Triple\\_headed\\_snakes.html](https://www.alchemywebsite.com/Alchemical_Symbolism_Triple_headed_snakes.html)). Bocaccio en su *Genealogia deorum gentilium* (1350) considera al Demogorgon como el padre de todos los dioses.

Otra imagen tricéfala es la del dios pancéltico Lugus o Lugh encontrado en los canecillos de las iglesias románicas (Ortega Alonso, s/f, p. 12), el cual “ha aparecido representado con tres rostros -que no tres cabezas- en algunos lugares de la Galia y también en Peñalba de Villastar (Teruel)” (*Céltica Hispana*, s/f, s/p). Finalmente, se debe mencionar al dios eslavo Triglav representado siempre con tres cabezas que significarían su dominio sobre cielo, tierra y mundo subterráneo (Chevalier y Gheerbrant 2003). Así, la representación de la condición unitrina de Dios parecería encontrar sus fuentes en manifestaciones culturales antiguas, anteriores o posteriores a la aparición del Cristianismo, que, después de asimilarlas, le habría dado sus propias formas y características<sup>10</sup>.

Para Amodio (2005) la representación visual de la *corporalidad divina* adquiere cuatro formas distintas: simbólicas, especialmente de tipo geométrico, como el triángulo o el círculo; antropomorfas y zoomorfas, como el Padre

10. Hay quienes arguyen, incluso, que la trifacialidad iconográfica está vinculada al mismo diablo, personaje que Dante describe con tres caras: “¡Qué asombro tan enorme me produjo / cuando vi su cabeza con tres caras! / Una delante, que era toda roja: / las otras eran dos, a aquella unidas / por encima del uno y otro hombro, / y uníanse en el sitio de la cresta” (p. 104: 37-42). También “Molanus insinúa que es una imagen diabólica, pues recoge una narración según la cual en 1221 un religioso estaba meditando cuando: ‘el demonio estuvo presente y apareció mostrándole tres cabezas, declarando que él mismo era la Trinidad y afirmando que él era digno por mérito de fe de la visión de la Trinidad. Pero el hermano, reconociendo el engaño del enemigo, reprochándole en voz alta, le obligó que se alejara de él’”. (En Petri Ortiz, s/f, p. 13-14). Chevalier y Gheerbrant (2003) reportan una miniatura del siglo XV llamada *Trinidad del mal* aparecida en un manuscrito ubicado en la Biblioteca Nacional de París, en la cual un diablo sedente aparece con una cabeza y tres caras y con otras tres caras ubicadas dos en las rodillas y otra en el entrepiernas, además otras dos caras en el pecho.

y el Hijo, con forma humana, y el Espíritu Santo, con forma de paloma; con tres cuerpos, como tres personas idénticas; y con tres cabezas en una única persona. Habría que agregar la representación con una sola cabeza y tres rostros. Aquí vamos a referirnos a los dos últimos tipos, los cuales ilustraremos, tal como indicamos, con ejemplos de la Escuela Cusqueña de Pintura.

Puesto que la pintura religiosa en los siglos XVII y XVIII tenía no solo una función estética sino, sobre todo, debía cumplir una función evangelizadora, muchas de las obras representaban vidas de santos y, en especial, de la virgen María, madre de Dios, representaciones que no colidían con la lógica teológica que podría describirse en la igualdad sustancial entre un personaje y un cuerpo, entre un ser humano, biológico, y su representación visual según los cánones pictóricos establecidos.

Ahora bien, ¿cómo la representación pictórica puede resolver la paradoja inherente a una trinidad que debe ser referida con la *singularidad predicativa* que menciona San Agustín? Si bien el discurso religioso debe a menudo vivir en medio de las contradicciones, pues, como señala Leone, «Paradox is often a central element of religious cultures and traditions exactly because they prominently long for a finite representation of infinitude», (Leone 2020 (Semiotics), p. 3), ¿cómo satisfacer esa paradoja en el discurso visual, de modo que sea lógicamente tolerable?

Para el pintor, guiado por las enseñanzas de la Iglesia Católica, la Trinidad es, como señala Eguiarte, el *arquetipo* de la comunión cristiana que, a su vez, se plasma en el *prototipo* primero constituido por la comunidad de Jerusalén y, finalmente, se multiplica en el *estereotipo*, entendido como la vida cotidiana de las comunidades practicantes (Eguiarte 2019). Para el artista se trataría de resolver la representación del *arquetipo trinitario* en una imagen que al mismo tiempo que muestre la diversidad, tres personas, también muestre la unidad, un solo Dios. Como se pregunta Monreal Casamayor “¿Quién le ayudará a distinguir gráficamente a tres Personas divinas (dos de las cuales son seres sobrenaturales) en una sola y única esencia?” (2011 p. 56).

Los pintores usarán la misma lógica de la representación de la virgen María así como de otros santos, una lógica que, en definitiva, operará en la resolución del conflicto que la enseñanza doctrinaria crea entre los fieles: la existencia hipostática o cómo un ente puede ser, a la vez, uno y tres. En efecto, siguiendo una tradición que se remonta a 1494, los artistas cusqueños representarán a Dios privilegiando la diversidad numérica; en otras palabras, en lugar de un solo dios pintarán tres, lo que resolvería la

contradicción inherente al misterio en favor del número; es decir, de la cantidad y no de la unicidad. En otras palabras, no privilegiarán la *predicación singular* agustiniana, la unicidad, que correspondería a su naturaleza cualitativa. Podría decirse que la *predicación pictórica* elige la representación trinitaria en detrimento de la unidad, la que, como veremos, será representada por la identidad corporal de los tres actores.

Si, como dice Brodrón, «l'image est toujours *spéculative*, elle trace une frontière mouvante et une médiation changeante, toujours questionnables, entre le monde et nous sans que soit aisément déterminable où passe exactement cette frontière et en quoi consiste la médiation» (2013, p. 175), ¿cuáles son las estrategias discursivo-visuales que el pintor desarrolla para limitar esas “fronteras movibles” y reducir la especulación interpretativa?

Frente a la contradicción teológica y doctrinaria que significaría el desconocimiento o relegamiento de la unicidad divina, el pintor construye una solución: pinta, como dijimos, los tres seres antropomorfos<sup>11</sup> corporal y vestimentariamente idénticos, lo cual, simultáneamente, le permite resolver el problema de la jerarquía entre las tres divinidades, puesto que todas son Dios, y, en consecuencia, los presenta como iguales (ver Fig. 4). Así frente a la representación cuantitativa del número tres, el cual no solo se expresa en las figuras sino que se reproduce en los tres querubines que cada una de ellas tiene a sus pies, el pintor recupera el sentido de unidad, del dios único, representando las tres figuras de manera idéntica.

La *identidad y carencia de jerarquía* no solo se expresa en sus cuerpos y rostros, sino también en sus vestimentas, decorados, poses y miradas. También se expresa desde el punto de vista espacial al colocar las figuras en un mismo nivel horizontal. Son mínimas y semióticamente no pertinentes, nos parece, las diferencias que pueden observarse en los pliegues de los vestidos y capas. Así mismo, las tres imágenes comparten una rigidez hierática carente de emociones.

11. La más famosa representación antropomorfa de la Trinidad es la llamada *Teofanía de Mambré* realizada *circa* 1360 por el monje ruso Andrei Rublev. Según Monreal Casamayor (2011) la pintura estaría basada en un episodio del Génesis, donde las tres divinas personas aparecen en forma de tres peregrinos que se presentan ante la tienda de Abraham, junto a un encinar: “Yahvé se le apareció en el encinar de Mambré mientras estaba él sentado a la puerta de la tienda en lo más caluroso del día. Levantó sus ojos y vio que había tres hombres en pie ante él. En cuanto los vio corrió a su encuentro desde la puerta de la tienda”. (Génesis 18, 1-2)



**Figura 4.** La Santísima Trinidad. Anónimo. Escuela Cusqueña, Cusco, Perú, siglo XVIII (1720-1740). Óleo sobre tela. 152 x 214 cm. Museo de Arte de Lima (MALI), sala de Arte Colonial.

Una de las preguntas que surge en el análisis del cuadro es por qué el autor no identifica cada una de las imágenes como el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo. En otras iconografías, por ejemplo, el primero se identifica con símbolos del tiempo como la “ancianidad”<sup>12</sup> expresada en barbas blancas o con un sol. En el cuadro de Fridolin Leiber (1853-1912), (Fig. 5), también titulado *La Santísima Trinidad*, la corporalidad de los tres personajes es idéntica, por lo que el pintor recurre a símbolos que permitan diferenciarlos: el Padre es representado con el llamado “Ojo de la Providencia”, en el cual un ojo aparece en el centro de un triángulo equilátero; el Hijo se representa con la imagen de un cordero (“agnus Dei”) y el Espíritu Santo con una paloma. Aquí se cumple lo afirmado por Monroy Correa: “el cuerpo mismo suele ser un canal a través del cual se re-presentan diversos signos dentro de un código” (2013, p. 4).

En ese cuadro, donde cada uno de los actores representados aparece con un solo pie que reposa sobre la cabeza de un querubín, solo el de Jesús tiene el estigma de la crucifixión, lo que también permite distinguirlo del Padre y del Espíritu Santo. Por otra parte, sabemos que Cristo es el de la izquierda del observador, pues las escrituras señalan que Él está sentado a la diestra de Dios Padre (Marcos 16: 19; Lucas 22: 69; 1 Pedro 3: 22; Romanos 8: 34), lo que, de paso, también ubica a este último en el centro de la Trinidad y, por descarte, al Espíritu Santo a la izquierda de Dios padre.

12. Es excepcional la representación juvenil de las tres divinas personas. Una de ellas es la pintura realizada por Miguel Ángel Sáinz y que se encuentra en la iglesia de la Santísima Trinidad ubicada en Calahorra, España (Miguel Reboles 2009).



**Figura 5.** Fridolin Leiber. *La Santísima Trinidad*. (Finales del siglo XIX, principio del siglo XX, antes de 1912).



**Figura 6.** *Las tres Divinas Personas*. Anónimo de la Escuela de Mérida, Venezuela, segunda mitad siglo XVIII. (Fuente: Duarte. 1978: 115. En Amodio, 2005).

Una estrategia identificatoria similar se observa en un cuadro de la Escuela de Mérida, Venezuela (Fig. 6)<sup>13</sup>, donde cada una de las tres divinidades se identifica con símbolos similares a los utilizados por Leiber: el Hijo con el símbolo del cordero en el pecho, además de los estigmas de la crucifixión en manos y pies; y el Espíritu Santo con el símbolo de la paloma en el pecho. La única diferencia es el Padre, representado aquí con el símbolo del sol.

Por otra parte, si bien en la Imagen 5 los tres personajes aparecen con un triángulo dorado sobre sus cabezas, un símbolo de su unidad trinitaria, la pose de sus manos, como otra estrategia discursivo-visual diferenciadora e identificatoria, varía considerablemente: mientras Jesús, sentado a la derecha del Padre — “Y el Señor, después que les habló, fué recibido arriba en el cielo, y *sentóse á la diestra de Dios*” (Marcos 16:19) —, aparece con sus manos extendidas para mostrar las marcas de los clavos usados en su crucifixión, el Padre levanta su mano derecha con los dedos pulgar, índice y medio extendidos y con la izquierda sostiene un cetro. El Espíritu Santo aparece sosteniendo una paloma. La simbología de las manos, como veremos, es fundamental en la representación de las deidades cristianas.

Finalmente, si examinamos el eje vertical de los cuerpos en la pintura cusqueña (Fig. 4), veremos que en la parte superior sus cabezas sobresalen del espaldar de las sillas, coronadas con mitras rematadas con una cruz y rodeadas por un ambiente numinoso y lleno de luz. Aparecen también cuatro cabezas de querubines y dos ángeles-niños al extremo derecho e izquierdo del cuadro. Detrás de sus cabezas se observan lo que parecen ser estrellas de color anaranjado claro. Esos elementos simbólicos indicarían la vinculación de sus cuerpos con el mundo celestial. En la parte inferior del eje vertical se observa una suerte de almohadones o cojines, con nueve querubines, donde reposan, aunque no visibles, los pies de las tres divinas personas. Estos elementos del eje vertical inferior indicarían el mundo terrenal. Si esta hipótesis es correcta, los cuerpos divinos serían una suerte de conexión o puente entre el mundo celestial y el mundo terrenal. Esta hipótesis encontraría sustento en textos bíblicos como el de Isaías: “Los cielos son mi trono y la tierra el estrado de mis pies” (Isaías 66: 1) o el de Mateo: “No juréis en modo alguno: ni por el cielo, porque es el trono de

13. Agradecemos al Dr. Emanuele Amodio habernos suministrado copia de la imagen meridiana.



Dios, ni por la tierra, porque es el estrado de sus pies” (Mateo 5, 34-35); también en *Hechos* 7: 49: “el cielo es mi trono, y la tierra el estrado de mis pies; ¿qué casa me edificareis?, dice el señor”. Además, una larga tradición topo-simbólica, mítica y religiosa, ha asociado lo alto con el cielo y lo bajo con la tierra.

## 6. Visibilidad e invisibilidad: un vacío semiótico

En el proceso de producir sentidos viables para los futuros indígenas conversos, la Iglesia Católica tenía que llenar, en primer lugar, el *vacío semiótico* entre la invisibilidad y la visibilidad divina, pues, sin duda alguna, lo visible apela al reconocimiento y a la credibilidad con más fuerza que lo invisible, una condición que apela a la *fides*, a la confianza. En segundo lugar, la iglesia también debía llenar un segundo *vacío semiótico* expresado en la existencia hipostática: la creencia y aceptación de una imposibilidad lógica, racional, como la conciliación absoluta entre la diversidad, tres personas, y la unidad, un solo Dios. A estas dificultades se suma la imposibilidad de representar a Dios reconocida por algunos teólogos que, como Molano, ya en 1642, consideraban necesario explicarla a los fieles: “si alguna vez aconteciere pintarse istorias sagradas, siendo esto provechoso al pueblo ignorante, se le advierta que no se puede por ellas representar al vivo a la Divinidad, de la suerte que se mira con los ojos corporales, ni se puede vivamente retratar en la pintura” (en Pardo León 2016, p. 65).

Es para colmar ese doble *vacío semiótico* que las iglesias católicas se llenarán de imágenes<sup>14</sup> escultóricas y pictóricas que intentan satisfacer el espacio entre lo que los fieles no pueden ver y lo que sí, entre un dios invisible y un mundo visible; una proliferación visual que, también, pretende colmar el espacio entre lo lógicamente imposible y lo impuesto por la fe. Así, pues, es posible definir lo que denominamos *vacío semiótico* como la ausencia de referente, sea este sensorial o ficcional, ontológico o semiótico; sea este visible, palpable, audible, olfateable o degustable.

14. La Iglesia Católica se preocupó de controlar y fiscalizar la elaboración de esas imágenes en las colonias españolas: “La producción de las imágenes sagradas estaba claramente fiscalizada y reglamentada tanto por el Sínodo como por el Concilio tridentino, y las herramientas intelectuales con las que se sirvieron los artistas de la época fueron manuales de pintura e historias sagradas, para poder cumplir con la tarea evangelizadora en el Nuevo Mundo” (Pardo León 2016, p. 61).

Estos instrumentos semióticos visuales—imágenes, esculturas, grabados, dibujos—, situados en contextos espaciales específicos — iglesias, capillas, santuarios — vienen así a constituirse en la referencia positiva, en prueba de lo real-divino. Tales referencias pueden ser efectivamente físicas o culturalmente aprendidas. Por supuesto, el *vacío semiótico* no es nunca un vacío absoluto, pues las culturas sufren siempre de un *horror vacui* y, en consecuencia, “proveen” abanicos de sentidos posibles que esperan realizarse y “llenar” tales vacíos.

## 7. Representación tricorporal de la Trinidad

Ahora bien, ¿cuáles son las características de la manifestación del arquetipo, de esa triple pero única corporeidad divina que observamos en la Imagen 4? Si la analizamos, podemos elaborar un inventario, aunque sea parcial, de los componentes de esa corporalidad representada. Utilicemos varios criterios que hemos visto a lo largo de otros análisis sobre la Corpófera:

- Mirada frontal de los actores que apela al espectador; mirada desde la imagen que, gracias a su eficacia icónica, invita al reconocimiento de su existencia triádica y única.
- Pose hierática, rígida, estática, propia de la inmutabilidad esencial y de la permanencia temporal.
- Vestimenta compuesta por ricos vestidos bizantinos y capas nobles o reales, compatibles con el sentido de autoridad y poder.
- Colores: rojos, blancos, áureos y ocres que son muy utilizados en los íconos, murales y frescos cristianos, lo que los vincula a la fuerza y el prestigio de una tradición y unas creencias.
- Coreografía: ángeles y querubines que confirman el mundo divino y su espacialidad y actorialidad celestial.
- Piel blanca que confirma su jerarquía étnica, superior, dominante, frente a los otros colores de piel, los de los dominados.
- Símbolos: cruz, cetro, corona, mano y dedos. Los símbolos buscan darle una gran densidad semiótica y una eficiencia enunciativa y anagógica al mensaje pictórico.

Vale la pena detenerse un poco en ellos. La cruz, como se sabe, es uno de los símbolos fundamentales del Cristianismo y representa la victoria de Jesús sobre la muerte. Gracias a su transformación semiótica, la cruz, instrumento de muerte, se convierte en símbolo de lo que el Cristianismo concibe como la verdadera vida, la vida eterna. Tradicionalmente el cetro simboliza el poder y la autoridad, mientras que la corona significa la nobleza y jerarquía. Los dedos pulgar, índice y medio representan al Padre, al Espíritu Santo y al Hijo, respectivamente:

En el catolicismo el pulgar debido a su obvia dominación en la mano denota la persona del Todopoderoso, de la Divinidad; el segundo dedo, el Espíritu Santo, que procede del Padre y del Hijo; el tercer dedo o medio –por ser más largo que los demás- se relaciona con Cristo y la salvación. El anular y el meñique denotan la naturaleza doble de Cristo. El cuarto dedo manifiesta la naturaleza divina y el meñique la humana.

(Sorell en Cerrada Macías 2007, p. 326-27)

Como se sabe, dentro de la Corposfera las manos constituyen una suerte de esfera semiótica de una gran potencia significativa, no solo en las representaciones visuales sino también en las prácticas cotidianas, una potencia solo comparable con la del rostro. En la Imagen 4 las tres personas, como Jesús en el Pantocrátor, muestran al espectador la palma de la mano derecha para que sean perfectamente visibles los tres dedos<sup>15</sup>. “En la ilustración del Cristo de San Clemente de Thaul, la mano es un elemento importante, pues su posición alzada se encuentra en actitud bendicente y sus tres dedos extendidos son una alusión a la Trinidad”. (Cerrada Macías 2007, p. 327).

El entrelazamiento de las manos también es utilizado para simbolizar la unidad divina, tal como lo observamos en dos representaciones tricornales, una talla en madera y un cuadro al óleo, que hemos encontrado

15. Una de las iconografías más conocidas donde Cristo utiliza los tres dedos –pulgar, índice y medio- es la del pantocrátor (παν ‘todo’) y el verbo κρατέω (acometer, realizar) = “Todopoderoso”, imagen medieval muy utilizada en el arte bizantino y románico. En ella Cristo representa con los dedos de su mano derecha a las tres personas de la Trinidad mientras en la izquierda sostiene las sagradas escrituras. Véase, por ejemplo, el Mosaico de Cristo Pantocrátor estilo bizantino en Catedral de Cefalù, Sicilia (<http://panormus.es/Cefalu/Catedral-de-Cefalu.html>).

en el Museo de Arte Colonial de Ecuador (Figs 7 y 8)<sup>16</sup>. En ambas obras las tres personas de la divinidad se toman las manos simbolizando un estrecho vínculo unitario, dispositivo poco frecuente en las iconografías anteriores y añade un nuevo dispositivo a las imágenes idénticas, el cual viene a reforzar la isotopía construida: unidad en la diversidad, tres personas y un solo dios. Sin embargo, ambas imágenes se diferencian en varios aspectos. En la Figura 7 Dios Padre aparece en el centro y Jesús, a su diestra, sostiene el mundo. En el extremo opuesto el Espíritu Santo se reconoce porque sostiene una paloma. En la Figura 8, si bien Jesús está a la diestra de Dios padre, este es quien sostiene al mundo y parece estar en el lado derecho del cuadro, mientras el Espíritu Santo aparece en el centro, un lugar que, en efecto, ocupa en forma de paloma en numerosas iconografías clásicas de la Trinidad divina.

En otras representaciones tricorporales las manos de Jesús, Dios Padre y Espíritu Santo aparecen juntas no solo para expresar la unidad armónica y esencial de las tres divinas personas, sino también para el reconocimiento y confirmación de otros actores, tal como ocurre en el cuadro anónimo de la Escuela Cusqueña *Coronación de la Virgen*, que se encuentra en la Colección de Arte del Banco de la República, en Bogotá, Colombia (Óleo sobre tela, 192 x 140,5 cm, No. Registro AP3905). Allí, las manos de las tres divinas personas sostienen la corona sobre la cabeza de la virgen, un caso similar al del cuadro llamado *Tres Trinidades* que se encuentra en la colección Priet-Gaudibert en Francia; lo mismo que al del cuadro pintado por Gaspar Miguel de Berrío, también llamado *Coronación de la Virgen*, un óleo sobre tela del siglo XVIII, que se encuentra en el Museo Nacional de Arte de La Paz, Bolivia (Sartor 2007).

En el cuadro *Virgen Eucarística* (Fig. 8)<sup>17</sup>, llamado así porque la virgen María sostiene la custodia con la hostia consagrada, vemos la articulación triple de la Trinidad con otra representación triple que el artista construye incorporando imágenes de sacerdotes de órdenes religiosas, lo que ex-

16. Los autores agradecen al Museo Nacional y al Museo de Arte Colonial de Ecuador la autorización prestada para acceder a las Figuras 7 y 8, *Trinidad Antropomorfa Isomórfica* y *Virgen Eucarística*, así como la información brindada y apoyo recibido en esas instituciones, en particular por parte de Verónica Muñoz, Jacqueline Chamorro y Ximena Morales.

17. Una imagen similar, un óleo sobre tela pintado por Miguel de Santiago en el siglo XVII, titulado *Inmaculada Concepción*, se encuentra en el Convento de San Francisco, en Quito, Ecuador. Allí también las tres divinas personas entrelazan sus manos mientras la virgen sostiene la custodia.



**Figura 7.** Trinidad Antropomorfa Isomórfica. Anónimo. Talla en madera. Siglo XVII. 56 x 37 cm. Museo de Arte Colonial, Quito, Ecuador.



**Figura 8.** Virgen Eucarística. Anónimo. Museo de Arte Colonial, Quito, Ecuador. Transición al Siglo XVIII. Óleo sobre tela 78 x 72 cm.

presa, una vez más, la trascendencia semiótica del número tres. En otras obras el equilibrio numérico con la Trinidad se logra utilizando la tríada conformada por la virgen, San José y el Niño Jesús, un recurso que también vemos en el hermoso cuadro anónimo *Exaltación de la Eucaristía*, del siglo XVIII, que se encuentra en el Museo Pedro de Osma, en Perú.

En cuanto a la vestimenta, tanto en el cuadro cusqueño como en el de Leiber, los tres actores visten de manera idéntica, lo que refuerza el

sentido de su igualdad jerárquica que era justamente una de las condiciones que el arrianismo criticaba al señalar la superioridad divina del Padre sobre el Hijo, una subordinación de Jesús que el Concilio de Nicea (325 d.C.) condenaba.

Toda esta panoplia de elementos significantes otorga una poderosa eficacia simbólica a la imagen:

À des degrés divers, la charge signifiante de l'image implique le spectateur, dispose le fidèle, en lui attribuant une position, des gestes, une attitude mentale; elle le fait entrer dans le cercle de l'histoire sainte, l'engage dans un travail d'interprétation, une opération de discernement, une rumination, une dynamique anagogique, une quête d'un sens qui ne cesse de se dérober.

(Baschet 2010, p. 13)

En ese conjunto de símbolos poderosos que los cuadros utilizan, ocupa un lugar privilegiado el triángulo. Una rápida revisión histórica en diversas sociedades muestra cómo esa figura geométrica atraviesa diferentes religiones y culturas. Karolus lo sintetiza así:

Para los cristianos Dios es uno en tres personas: Padre, Hijo y Espíritu Santo; para los budistas, es la Triple Joya o Triratna: Budha, Dharma y Sangha; en el Egipto ancestral, el triángulo divino está formado por Isis, Osiris y Orus; en el hinduismo, la trinidad se expresa como Brahma, Vishnu y Shiva, los aspectos productor, conservador y transformador de la creación; el mantram “Aum” — frecuentemente pronunciado “Om” —, los tres estados de la manifestación o los tres Gunas: Sattva, Rajas y Tamas; los tres Reyes Magos de Oriente, símbolos de las tres funciones del Rey del Mundo en la figura de Cristo naciente: Rey, Sacerdote y Profeta, y sus tres ofrendas: oro — símbolo de la realeza —, incienso — símbolo de la pureza del sacerdocio —, y mirra — la resina más amarga...el don de la profecía.

(Karolus 2011, s/p)

También Bonell afirma que

El triángulo constituye el símbolo capital del ternario; se dice que 3 es un número triangular porque tres puntos dispuestos al azar forman naturalmente un triángulo y sólo uno. El 3 es considerado un número perfecto porque es el primer impar, porque es igual a la suma de los números que lo preceden, y porque es necesario

para establecer cualquier relación o proporción. Es símbolo de todo proceso dinámico. Con tres lados, tres vértices, tres ángulos, tres mediatrices y tres bisectrices, el triángulo es la primera figura perfecta, el polígono más simple. Y puesto que contiene la recta, el ángulo y la superficie es como una síntesis de la geometría. (Bonell 2000, p. 64)

Poincaré, el gran matemático francés, prefiguraba en las formas geométricas la armonía de las partes y el todo: “¿cuáles son los entes matemáticos a los que atribuimos estas características de belleza y elegancia y que son susceptibles de desarrollar en nosotros un sentimiento de emoción estética? Son aquellos cuyos elementos están dispuestos armoniosamente, de forma que la mente pueda sin esfuerzo abrazar todo el conjunto penetrando en sus detalles” (en Ariza 2007, p. 6).

## 8. Representación trifacial de la Trinidad

En el siguiente ejemplo de la pintura cusqueña (Fig. 9)<sup>18</sup>, el pintor ha prescindido de la noción de cantidad en lo relativo al cuerpo, pero la ha conservado en lo relativo al rostro y también en la doble utilización del triángulo, figura geométrica que, como dijimos, es frecuentemente usada en la iconografía católica para representar la Trinidad. Privilegiar el rostro en su enunciación pictórico-discursiva no es una operación inocente: ella revela la importancia y la trascendencia semiótica que el rostro tiene en la morfología del cuerpo, su enorme capacidad representativa y comunicativa, su condición identitaria y simbólica<sup>19</sup>.

18. Para una importante muestra de las abundantes representaciones trifaciales de la Trinidad cristiana, adicionales a las incluidas en el presente trabajo, ver la sección Archivo del *Project on the Engraved Sources of Spanish Colonial Art* (PESSCA) en [www. https:// colonialart.org](https://colonialart.org). Allí se encuentran imágenes de Bolivia, Colombia, Perú y México. Entre ellas es muy interesante es la pintura bogotana “El Símbolo de la Trinidad” de Gregorio Vásquez de Arce y Ceballos analizada por Pardo León (2016). También en España, en el Monasterio de Tulebras, Navarra, se encuentra un óleo sobre madera de Jerónimo de Cósida de 1592, con una imagen trifacial de la Trinidad (Fajardo de Rueda, 2014). En Florencia, Italia, en la Galería Uffizi, se puede ver la *Visión de San Agustín* (1438), de Filippo Lippi, en la cual la Trinidad se le presenta al santo en forma de tres rostros de jóvenes imberbes.

19. Para un extenso e interesante análisis de la capacidad identificatoria del rostro y de los dedos en el dominio forense, desde sus inicios hasta el mundo digital contemporáneo, ver el detallado y documentado ensayo de Leone 2020 (*From Fingers*).

Como se ha dicho en otra parte, el rostro es “un alfabeto complejo, cuyas posibilidades de realización están todas exhibidas como si el rostro fuera una vitrina: siempre abierto a la comunicación, incluso antes de la palabra que la boca articulará o de los gestos y movimientos que el cuerpo realizará” (Finol 2015, p. 35). Barrado agrega que “El rostro es un sistema de multimensaje, que puede comunicar información relativa a la personalidad, el interés y la sensibilidad durante la interacción, así como los estados emocionales” (2003, p. 179). Desde las representaciones de la cara en el dibujo, pasando por su expresión en la pintura, en la fotografía y en lo digital hasta llegar al selfie (Finol 2013; Leone 2020 (*Semiótica*)) el rostro no solo es nuestra carta de presentación en el mundo, sino también una poderosa representación de nuestra propia autodefinición como individuo, de nuestro reconocimiento social y legal.

Por otra parte, mientras en las Figuras 4 y 5 los tres personajes aparecen sentados, en la Figura 9 aparece un solo cuerpo de pie, con las dos manos posadas en los dos ángulos superiores de un triángulo. El triángulo y los tres rostros están en una relación de redundancia visual, pues ambas confirman la isotopía dominante de ambos cuadros: Dios trino y uno, doctrina que el pintor reconfirma de modo verbal gracias a la inscripción latina en los lados del triángulo que textualmente dicen: “El Padre no es el Hijo, el Hijo no es el Padre; el Hijo no es el Espíritu Santo, el Espíritu Santo no es el Hijo; el Padre no es el Espíritu Santo, el Espíritu Santo no es el Padre; pero Padre, Hijo y Espíritu Santo son Dios”. El recurso a un texto verbal no solo refuerza el texto figurativo, sino que lo ancla definitivamente, de modo que los riesgos y equívocos interpretativos se reduzcan a su mínimo posible.

Para ratificar la autenticidad del mensaje pictórico, el autor ha incorporado en las esquinas del cuadro a los cuatro evangelistas Juan, Marcos, Mateo y Lucas, cada uno con un libro en una mano y una pluma en la otra.

Los contenidos relativos al rostro de las dos pinturas cusqueñas que analizamos (Figs 4 y 9) son reproducciones de otras realizadas previamente en Europa, donde “la iconografía de la Trinidad tricéfala/trifacial parece abrirse paso, consolidarse y difundirse entre fines del siglo XIII y comienzos del siglo XIV (González 2010, p. 2)<sup>20</sup>. Dos ejemplos de estas úl-

20. “Una de las obras más interesante es una miniatura del hacia 1270 (Biblia de Cambridge, St. John’s College, ms. K 26, fol. 9v) que ilustra la Hospitalidad de Abraham, en la que se ve al patriarca arrodillado ante un ser de un solo cuerpo de cuyo cuello salen tres cabezas y que se iden-





**Figura 9.** Trinidad Trifacial. Anónimo. Escuela Cusqueña, Cusco, Perú, siglo XVIII. Óleo sobre tela. 182 x 124 cm. Circa 1.750 – 1.770. Museo de Arte de Lima (MALI), sala de Arte Colonial. Donación: Memoria Prado. Foto Tomada de [https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Anonymous\\_Cusco\\_School\\_-\\_Trifacial\\_Trinity\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Anonymous_Cusco_School_-_Trifacial_Trinity_-_Google_Art_Project.jpg).

timas son las Figuras 10 y 11, en las cuales la representación de la Trinidad también está focalizada en el rostro.

En la pintura cusqueña (Fig. 9) se nos presenta, sin embargo, una concepción de “rostridad” muy particular que se afina en unas operaciones semióticas específicas, pues “poner cara equivale a poner signo, a signi-

tifica con la Trinidad en base a una inscripción colocada en el reverso (*De Domino apparente Abrahe in figura Trinitatis*). En el siglo XIV abunda esta iconografía en Francia, Italia y el área de los Balcanes. Es muy empleada en los siglos finales de la Edad Media, en combinación con representaciones geométricas, así por ejemplo en la Trinidad de Manresa (del siglo XV) o la de Culebras (del siglo XVI) un dios trifacial sostiene un triángulo en el que se inscriben esferas e inscripciones relativas a la diferencia versus igualdad del Padre, Hijo y Espíritu”. (González 2010, p. 2)

ficar, a expresar” (Quezada Macchiavello 2017, p. 203). Allí el rostro es particularmente complejo, pues si bien hay tres caras sus ojos no replican el respectivo número: en lugar de seis como correspondería a tres rostros, aparecen solo cuatro, mientras que sí aparecen tres narices y tres bocas. La habilidad del pintor permite que podamos ver cada rostro de modo particular, con una misma mirada hacia el vacío, y, al mismo tiempo, también podemos verlos como una totalidad.

Al elegir el rostro como representación de la Trinidad, el autor, que sigue los viejos grabados y pinturas europeas, añade lo que parece ser una innovación, si se juzga por las Figuras 8 y 9. Esa innovación consiste en que el pintor cusqueño incorpora un cuerpo completo (y no solo el torso, como en las Figuras 10 y 11). Cabría preguntarse si gracias a la totalidad corporal el autor utiliza al cuerpo como símbolo de la unicidad de Dios y a los rostros como símbolo de cada una de las personas que la componen. En todo caso, independientemente de la intención del autor, desde el punto de vista semiótico este parece ser el mensaje: un solo cuerpo y tres rostros como homologación de la unicidad y la diversidad, una estrategia evangelizadora pedagógicamente más eficaz, si se quiere, que la de la Imagen 4 donde aparecen tres cuerpos y tres rostros.

Esa “rostridad” triple, estática, hierática, caracterizada por una mirada fuera de tiempo y espacio, de rasgos masculinos, capaz de reunir y atenuar las contradicciones lógicas, si bien podría parecer “monstruosa” a los sujetos de la evangelización, finalmente ese posible efecto de sentido sería atenuado y la imagen aceptada gracias al discurso de los clérigos y sacerdotes, gracias también al poder económico y político de la iglesia, capaz de destruir viejas divinidades e imponer las propias, a menudo creando transiciones e hibridaciones que facilitarán la aceptación.

Al examinar el eje vertical de esta pintura cusqueña es interesante notar que en este segundo ejemplo (Fig. 9) la mitra que en la Fig. 4 aparecía en el extremo superior, es decir, en las cabezas de las tres figuras, aquí aparece en el extremo inferior, sostenida por dos querubines a los pies del cuerpo unitario. La mitra colocada en la parte inferior haría contrapeso a los dos poderosos triángulos colocados en la parte superior, detrás de la cabeza trifacial, y media del eje vertical. Aquí, pues, la mitra está asociada al mundo terrenal, eje vertical inferior, mientras el triángulo está asociado al mundo celestial, tanto en su eje vertical superior como en el medio. De hecho, la ubicación del enorme símbolo geométrico que sirve también de

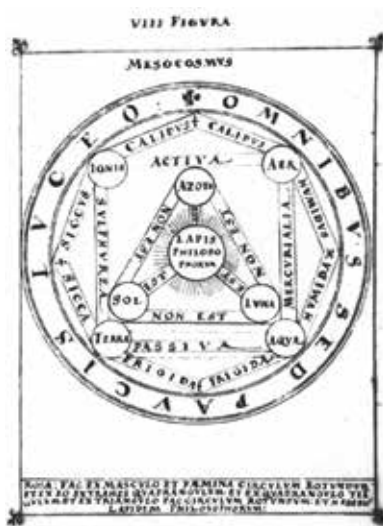
soporte a la inscripción verbal y que invierte el triángulo vestimentario del personaje, parece indicar, a diferencia de la Fig. 4, el encuentro entre el mundo celestial y el terrenal, con predominio del primero.

Desde el punto de vista simbólico, el triángulo está en posición redundante con respecto a los tres rostros; se trata de un mecanismo isotópico que recurre a la repetición de un símbolo abstracto, el triángulo, que aparece detrás de la cabeza, en las manos del personaje central y en la vestimenta del personaje; y de un símbolo figurativo, también reiterado tres veces: el rostro. Esta abundancia isotópica busca, justamente, reforzar el mensaje central del cuadro: la naturaleza una y triple de la Trinidad.



**Figura 10.** Izquierda: Escuela Holandesa, c. 1500. Foto tomada de <http://www.hellenicaworld.com/Art/Paintings/en/PartNetherlandishSc>. Derecha: **Figura 11:** Foto de Andrew Dupont tomada de <https://www.pinterest.de>.

La imagen del triángulo con la leyenda latina escrita, así como la referencia a los evangelistas, está tomada de un grabado en madera que parece ser el origen de estas representaciones cristianas de la Trinidad. Dicho grabado habría sido hecho en 1494 en Zaragoza, España (Fig. 12). Allí aparecen sólo los evangelistas Lucas y Marcos en las esquinas inferiores del grabado.



**Figura 12.** Izquierda: *El escudo de la fe*, taller de Paul Hurus (d. 1505). 1494. Grabado sobre madera<sup>21</sup>. Foto y texto tomados de <https://colonialart.org/artworks/454aa>. Derecha: **Figura 13.**: *Lapis philosophorum* (Piedra Filosofal) aparecida en el manuscrito Codex Vossiani Chemicus Q.61 del siglo XVII encontrado en Leiden, Holanda. (McLean, 2016).

Es difícil no relacionar *El escudo de la fe* (Fig. 12) con la representación del *Lapis Philosophorum* (Fig. 13), no sólo por la utilización del símbolo del triángulo, aunque en el primero aparece invertido, sino también porque en ambos aparece la expresión verbal latina *Non est*, y los vértices con los nombres de Azoth, Sol y Luna han sido sustituidos por Padre, Hijo y Espíritu Santo. El Azoth corresponde en la alquimia tradicional al mercurio que Paracelso consideraba el remedio universal y que la Teosofía considera el principio creador de la Naturaleza. Otras copias del grabado zaragozano serán hechas a lo largo de la historia, entre ellas la del taller de Jacques Granthomme II (1555-1618).

21. Ilustración en el folio IIIv de Andres de Li (d. 1521), *Thesoro de la passion sacratissima de nuestro redemptor*, en cuyo colofón se lee: “La presente obra fue acabada en la insigne y muy noble ciudad de Caragoça de Aragon: por industria y expe[n]sas de Paulo hurus aleman de Co[n]stancia: a dos dias del mes de octubre: enel año dela humana saluacion. Mil quatrocie[n]tos noue[n]ta y quatro”. El grabado fue copiado o reimpresso a lo largo del siglo XVI en numerosas ediciones del *Flos Sanctorum* y en el *Libro de Horas* francés publicado por Thielman Kerker (activo desde 1497 hasta 1522).

En 1628 el Papa Urbano VIII prohibió y ordenó que fuesen quemadas las imágenes de la Trinidad bajo la figura de tres cuerpos o tres rostros, pues podrían conducir a los fieles a pensar que la religión católica era politeísta, además de generar las burlas de los protestantes; sorprende, no obstante, que la iglesia no se opusiese a la representación zoomorfa del Espíritu Santo, una divinidad que en los evangelios se representa en Pentecostés como lenguas de fuego (*Hechos* 2: 1-4). La prohibición fue ratificada en 1745 por el Papa Benedicto XIV por considerarlas “representaciones monstruosas”<sup>22</sup>. El teólogo Bellarmino (1542-1621) fue uno de los que rechazó la representación de la Trinidad en “imágenes de tres rostros humanos en una sola cabeza, o de tres cabezas con un solo cuerpo, para representar tanto la triplicidad como la unidad” (Goosen 1992, p. 320). Tales prohibiciones se reflejan también en los manuales de pintura de los siglos XVII y XVIII (Pardo León 2016). Sin embargo, Sartor confirma que el censor del Santo Oficio de México comentaba en 1790 que “sería muy ruidosa dicha prohibición [de la Trinidad isomorfa] por haberse de reformar casi en todas las iglesias” (2007, p. 20). Así, la Sagrada Inquisición en México acordó no atender esa prohibición por considerar que si bien era adecuada para Europa no lo era para la Nueva España<sup>23</sup> (Donahue-Wallace 2008).

Santa Teresa de Ávila (1515-1582) en su carta XIII, dirigida a uno de sus confesores, señala que “A los que somos ignorantes, parecenos que las Personas de la Santísima Trinidad todas tres están, como lo vemos pintado, en una Persona, à manera de como quando se pinta en un cuerpo

22. “Mas cuando los bárbaros hubieron traído consigo la anarquía social, y las sectas gnóstica y maniquea de Alejandría y de la Grecia hubieron arrojado al Occidente el veneno de sus doctrinas, viéronse aparecer representaciones monstruosas dignas de las pagodas de la India. El P. Interian de Ayala en su *Pictor christianus eruditus* menciona pinturas, que pretendiendo referirse à las más sanas tradiciones figuraban la Trinidad con una cabeza de tres caras, y Belarmino cita otros artistas que osaron imaginarse y diseñar la Trinidad por un hombre y dos cabezas teniendo entre ellas una paloma...”. (Una sociedad de Literatos, 1861, p. 6). En efecto, Interian de Ayala señalaba en 1645: “Ya hice antes mención de una imagen absurdísima y monstruosa que algunos pésimos pintores quieren que sea de la Sacratísima Trinidad; en la cual no habiendo más que una sola cara, se ven tres narices, tres barbas, tres frentes y cinco ojos. Mejor se diría que ésta no era imagen de la Santísima Trinidad, sino un monstruo horrible disforme, y digno de las mayores execraciones” (en Maquívar 2006, p. 194).

23. Martínez propone una hipótesis que explicaría la permanencia en América de las representaciones tricéfalas y trifaciales en ese continente. Según este autor, dicha permanencia estaría relacionada con la presencia de corrientes joaquinistas y milenaristas entre jesuitas y franciscanos que predicaban en América: “La hipótesis relaciona este elemento iconográfico, espacial, con la filosofía y teología de la historia, de corte joaquinista, que los franciscanos y jesuitas difundieron por América durante esos años, con ribetes cercanos a la herejía” (Martínez, 2013, p. 51).

con tres rostros” (Sic. 1778, p. 115). Además, en 1623, el padre Martín de Roa recalca lo confuso que resultaban estas imágenes para los fieles: «Entenderasse quán imprudentemente pinten algunos para representar a la Santíssima Trinidad, un ombre con tres rostros, o tres cabeças, con que se escandalizan la gente cuerda, hacen errar a los ignorantes, ocasionan las calumnias de los erejes» (en Petri Ortiz, s/f, p. 14).<sup>24</sup>

## **9. Decir lo inefable, representar lo impensable**

Cuanto más se endurece la oposición de las corrientes iconoclastas, tanto más la cultura representativa católica tiene que hacerse sutilmente metafórica para decir lo inefable, representar lo impensable. Se considere, por ejemplo, una de las primeras imágenes de la Trinidad cristiana representada por medio de un rostro trino, un óleo sobre lienzo de autor portugués desconocido del siglo XV, ahora en una colección privada. La pintura, de inspiración holandesa (probablemente Memling o Bouts) es típica de una época, la de la primera modernidad, en la que el catolicismo europeo, bajo la amenaza de los protestantismos del norte de Europa, defendía, pero también revisaba, sus teorías y sus prácticas de la representación (Fig. 14).

La pintura evoca el dogma de la Trinidad por la fórmula iconográfica genial de los tres rostros los cuales comparten cuatro ojos. La fórmula es particularmente eficaz desde el punto de vista de la expresión de la paradoja dogmática porque la significa no solamente y no tanto en el sujeto iconográfico representado sino en la misma pragmática de su visión, configurándose, así, como uno de esos diagramas espirituales que existen en muchas tradiciones visuales religiosas (los mandalas, por ejemplo), y cuya función no es de representar sino de invitar a la experiencia espiritual meditativa por la visión. Del mismo modo, esta imagen de la Trinidad, de modelo holandés, empuja al espectador a fijarse en el sentido espiritual del efecto óptico de la pintura; por un lado, las tres caras se pueden ver perfectamente, por otro lado, no se pueden ver las tres al mismo tiempo, exactamente porque comparten cuatro ojos entre tres y juegan, por

24. Maquívar (2006) realiza un análisis histórico en tres etapas de la representación de la Trinidad a las que llama lo permitido, lo confuso y lo prohibido y ubica las representaciones trifaciales en esta última.



**Figura 14.** Autor anónimo portugués. Siglo XV. *La Trinidad*. Colección privada. Foto: Archive for Research on Archetypal Symbolism (aras.org); Image: New York photo [EA 51/1] Zurich photo [CGJ XVI/20/1].

lo tanto, con los esquemas cognitivos humanos de la percepción del rostro para vehicular su contenido dogmático: podemos pensar las personas de la Trinidad individualmente, pero no podemos abarcar la idea de su coincidencia, exactamente como no podemos ver tres caras juntas y las tres caras que se juntan al mismo tiempo (un poco como en los dilemas visuales de la psicología de la Gestalt). La imagen aprovecha del juego óptico y paradójico entre estructuras plásticas y estructuras figurativas de los tres rostros (como diría Greimas) para representar, a través de la imposibilidad de la visión, la imposibilidad de la comprensión. Esta pintura y otras similares, por lo tanto, no representan el dogma de la Trinidad, sino la dificultad de representarse el dogma. El problema de todos los textos, sin embargo, es que pueden programar su lector ideal, pero no siempre logran encontrarlo. No todos los fieles del siglo XV hubieran podido apreciar la sofisticada pragmática teológica de esta pintura, y la potencial falta de lector modelo la transformaba entonces en una imagen de iconografía peligrosa, susceptible de “decodificaciones aberrantes” (como las llamaba Umberto Eco) e idólatras.

Este peligro, además, consistía no sólo en la posibilidad de una pragmática errónea, sino también en reproducciones e imitaciones aproximativas, que tomasen de este modelo su idea óptica pero no un detalle que, de hecho, desaparece en muchas representaciones posteriores del mismo tema, incluso las que se reprodujeron en el continente americano. Las tres caras en la pintura, en efecto, son casi idénticas, pero la de la izquierda y la de la derecha se diferencian por tener la sien más exterior manchada de gotas de

sangre. Estas gotas son un elemento imprescindible de la “*intentio operis*” de la pintura, de su intención semiótica propia, ya que señalan a la mirada del espectador “*modelo*” algo que éste no tiene que olvidar, un detalle fundamental y sin embargo muy sutil de la representación: esta tres caras con cuatro ojos, donde las tres pueden verse singularmente pero no las tres a la vez, comparten la misma corona de espinas, la cual ciñe la tres caras como si fueran una sola, y además ejerce en ellas un efecto que las unifica, es decir, el sangramiento, el caer de las gotas de sangres sobre las mejillas de este rostro uno y trino. Es como si la pintura nos sugiriera no solamente la idea del dogma, y la imposibilidad de comprenderlo racionalmente y, aún más, de representarlo visualmente, sino también una interpretación de este dogma y de su dificultad representativa; no se trata entonces más de representación de la teología sino de teología en la representación, de teofanía: es el sacrificio de Jesús en la cruz, parece sugerir esta pintura y su entorno teológico, que cumple el dogma de la Trinidad. Es una sugerencia paradójica y misteriosa, ya que la crucifixión es igualmente el instante en el que Jesús, casi como olvidando su participación de la Trinidad, pregunta a su Padre ¿por qué me has abandonado?, una frase que marca una escisión a la vez sintáctica (el sujeto que pregunta; él que (no) responde) y actancial (el destinante; el destinatario). La representación pictórica parece entonces sugerir que esta escisión es sólo aparente, ya que en verdad Dios no sacrifica a su hijo como lo había pedido el Dios del Antiguo Testamento a Abraham, sino sacrifica a sí mismo en la persona de Cristo en la Trinidad, una imagen potente, entonces — en el dogma así como en el imaginario cristiano — de una deidad que no recibe sacrificios por sus fieles sino se sacrifica él mismo para sus fieles, un concepto que es fundamental en la teología y en la ideología semiótica general del cristianismo.

## **10. La Teo-Semiótica: consideraciones generales**

Como hemos visto en las páginas precedentes, la divinidad y las formas de representar su corporalidad, su rostridad, sus símbolos, espacios y actorialidades, marcadas por variables históricas contextuales, forman parte de un universo de significaciones dinámicas que justifican plenamente el desarrollo sistemático de teorías que pongan de relieve sus particularidades semióticas. La trascendencia científica del desarrollo de una TeoSemiótica



se evidencia en el interés que desde hace siglos los investigadores han mostrado por la hermenéutica del discurso y de las prácticas religiosas, por la organización del panteón divino, compuesto por diferentes jerarquías y dotados de específicas competencias pragmáticas, cognoscitivas e intelectivas. Si bien los historiadores han analizado las más antiguas mitologías y leyendas, sus dioses y semi-dioses, creados por las sociedades humanas a lo largo de los siglos, el punto de vista semiótico — no solo qué significan, sino también cómo significan y por qué significan esos múltiples objetos semióticos — contribuirá enormemente a la elucidación y a una mejor comprensión de los fenómenos divinos y religiosos que son claves en el funcionamiento de las culturas humanas.

Los análisis e interpretaciones de textos religiosos forman parte de un área muy importante para los investigadores en Semiótica. Entre los trabajos seminales en esta área están, entre muchos otros, los de Jacques Delorme, Jean Calloud y Louis Panier, y las numerosas investigaciones realizadas en el Centro para el Análisis del Discurso Religioso de la Universidad Católica de Lyon que desde 1975 hasta la fecha publica la revista *Sémiotique & Bible*. Más recientemente están también numerosos trabajos sobre Semiótica de la Religión (Leone 2018).

La Teo-Semiótica no solo se ocuparía del cuerpo, los símbolos y representaciones de los distintos actores, de los espacios, acciones y tiempos que se plasman en el discurso sobre las muchas formas de las divinidades, de su presencia y numinosidad, de su visibilidad e invisibilidad, o de su finitud e infinitud, sino también sobre el concepto mismo de divinidad, de sus prácticas rituales, de sus características, encarnaciones, contextos históricos y situacionales.

Como ha señalado Leone, “religion is a phenomenon to be studied at the crossroad of nature and culture” (2020 (*Semiotics*), p. 1), pues es en esa activa intersección, marcada por lo imaginado y lo vivido, donde se forjan las nuevas dimensiones y los nuevos dominios donde rigen las deidades, la invisibilidad y la infinitud del mundo de lo divino imaginado, no por ello menos real, el cual, a su vez, se entrecruza dinámicamente con el mundo de lo humano vivido.

## 11. Conclusiones: Realidad y representación

La pintura que utiliza un modelo real, un cuerpo tridimensional, para representarlo en forma bidimensional, tiene mecanismos que le permiten al artista cotejar la coincidencia entre la representación y lo representado. Para ello, por ejemplo, Da Vinci recomendaba utilizar un espejo:

Quando tu vuoi vedere se la tua pittura tutta insieme ha conformità con la cosa ritratta di naturale, abbi uno specchio, e favvi dentro specchiare la cosa viva, e paragona la cosa specchiata con la tua pittura, e considera bene se il subietto dell'una e dell'altra similitudine abbiano conformità insieme. [...] E se tu conosci che lo specchio per mezzo de' lineamenti ed ombre e lumi ti fa parere le cose spiccate, ed avendo tu fra i tuoi colori le ombre ed i lumi piú potenti che quelli dello specchio, certo, se tu li saprai ben comporre insieme, la tua pittura parrà ancor essa una cosa naturale vista in un grande specchio.

(Leonardo da Vinci, *Trattato della pittura*, parte III, "De' vari accidenti e movimenti dell'uomo e proporzione di membra"; 402: "Come lo specchio è il maestro de' pittori")

Pero en nuestros dos ejemplos los pintores no pueden recurrir a la imagen especular, pues intentan representar un objeto abstracto, un concepto, un principio, el cual, además, tiene como característica fundamental, como hemos visto, una contradicción: la de la diversidad, tres, en la unidad, uno; se trata de representar a un único Dios en una trinidad personal, una contradicción que afecta definitivamente la "verdad de la imagen", pues, como afirma Bordron, «la vérité iconique (est) un accord entre une image et ce qui par elle est fait image» (2013, p. 171); en otras palabras, dicha verdad se fundamenta en el concierto, en el acuerdo, entre la imagen y aquello que la ha hecho posible.

Si bien en una primera aproximación se podría concluir que la acción evangelizadora podría estar condenada al fracaso, sobre todo si se piensa lo difícil que resulta representar pedagógicamente y superar los enormes vacíos semióticos que hemos señalado: creer en lo invisible y en una contradicción lógica, lo cierto es que debe tomarse en cuenta que las comunidades evangelizadas ya creían en la existencia de lo invisible, pues tenían la experiencia de sus propias divinidades, lo que haría pensar que ese *vacío semiótico*, al menos parcialmente, ya estaba colmado. A lo largo de veinte

siglos, sobre todo después de la Guerra de las Imágenes, la proliferación de estas en la Iglesia Católica será una estrategia propagandística muy efectiva para tornar la invisible divinidad en cotidianamente visible, creíble y adorable. En cuanto a la contradicción lógica, sin duda las representaciones visuales en grabados, pinturas y esculturas, acompañadas por la prédica desde los púlpitos, contribuirán a atenuarla, gracias a la creación e imposición de lo que Leone llama “hábitos codificados de interpretación” (2018 de próxima publicación).<sup>25</sup>

La corporeidad trinitaria, como hemos visto, se realiza en dos formas corporales diferentes. Por un lado, la que se expresa en tres cuerpos idénticos, estáticos, fijos, inmutables, inmunes al tiempo, extraídos de la historicidad, lo que confirma la condición divina en la que debe ser visto y aceptado como dogma. Se trata de una corporeidad visual, marcada por signos y símbolos que la prédica clerical se ha encargado de dotar de una enorme *eficacia simbólica* (Lévi-Strauss 1949). Si bien la Imagen 4 logra representar las tres personas diferentes gracias a un dispositivo discursivo-visual que privilegia la cantidad por sobre la cualidad –el número tres sobre el uno, la trinidad sobre la unicidad-, la Imagen 9 al privilegiar un solo cuerpo recupera eficientemente la *unidad* divina, mientras que al incorporar los tres rostros comunica la *diversidad* de las tres personas.

La triple rostridad divina de la Fig. 9 se apoya sobre el enorme triángulo, poderoso símbolo cargado de tradición; más aún, para no correr riesgos interpretativos y reducir ambigüedades, además del dispositivo de redundancia isotópica, el cuadro incorpora el texto latino que acota definitivamente la lectura para los futuros evangelizados. De este modo, el cuadro articula tres tipos de signos – imagen, forma geométrica y lenguaje verbal - para construir, gracias a su redundancia semántica, una isotopía clara: tres y uno, tres personas y un solo dios, diversidad numérica y unidad cualitativa, o, como bien dice San Agustín, “trino pero no triple”.

25. Pardo León, en su análisis de la pintura trifacial “Símbolo de la Trinidad” (c. 1670. Museo Colonial de Bogotá), de Gregorio Vásquez de Arce y Ceballos, atribuye al “capital cultural” de los distintos grupos sociales de la colonia sus diversas interpretaciones posibles, pues lo considera: “un jeroglífico que cumplió una diversidad de funciones que dependían del capital cultural obtenido en cada uno de los cuerpos sociales descritos más arriba; podemos imaginar la pintura dispuesta sobre un altar y contemplado desde la diversidad de interpretaciones posibles dadas para los sujetos que integraban cada uno de los cuerpos sociales que componían el campo religioso neogranadino del siglo XVII” (2016, p. 88).

La iconografía cristiana que representa el Dogma de la Trinidad a través de la compenetración de tres rostros idénticos es sumamente interesante desde el punto de vista semiótico porque es un ejemplo excelente del esfuerzo de creatividad semio-lingüística cumplido por el imaginario cristiano y sus artistas con el fin de producir una traducción inter-semiótica (como la definiría Roman Jakobson) entre el lenguaje verbal de la descripción teológica del dogma mismo y la necesidad de favorecer su representación en los lugares del culto, su visualización mental por los fieles, y su memorización en la didáctica de las creencias cristianas, a la vez en el sentido sincrónico del pasaje de una cultura religiosa a la otra (evangelización) y en el sentido diacrónico de la transmisión entre generaciones (el catecismo). Al cumplir esta tarea, el pintor cristiano se enfrenta con un desafío mayor: cómo dar forma visual a una paradoja lógica que sólo el lenguaje verbal puede evocar pero que la imaginación mental no consigue representarse (exactamente como el cuadrado redondo o los “mundos imposibles” de la filosofía analítica del lenguaje).

Dos exigencias opuestas se confrontan en esta operación semiótica. En primer lugar, para decirlo con las palabras del lingüista y semiólogo danés Louis T. Hjelmslev, la necesidad de dar forma a la “substancia del contenido” del dogma. Esta forma tiene que ser “imposible” desde el punto de vista de la lógica humana y sobre todo de su sentido común, ya que es exactamente a través de este expediente semiótico que las culturas religiosas y sus discursos a menudo marcan la distancia con la dimensión de la inmanencia. Lo trascendente es, desde este punto de vista, lo que es imposible pensar según los esquemas cognitivos humanos. Desafiarlos, confundirlos, enredarlos, significa empujarlos a destacarse de su dimensión habitual para acceder a una esfera distinta del pensamiento, en el que la paradoja fomenta la auto-reflexión meditativa y hasta produce el éxtasis. Es este el procedimiento típico del discurso místico, cuando evoca la esencia de la deidad a través de la figura retórica del oxímoron. El discurso dogmático, sin embargo, conlleva una dificultad suplementaria, ya que no puede limitarse a la representación de un recorrido espiritual individual, sino debe abrirse a una comunidad de fieles, cuya identidad se delinea incluso en la práctica de “creer juntos lo imposible”.

En segundo lugar, y exactamente en razón de la naturaleza colectiva del discurso dogmático, éste tiene que configurarse también como una retórica, como un ejercicio de persuasión, en los términos ya definidos de

comunicación pastoral, a la vez en el proselitismo y en la catequesis. En realidad, mejor sería definirlo como un discurso “para-dogmático”, ya que el discurso dogmático oficial por definición no tiene que convencer a nadie: o sea, hay fe o no hay, y los contenidos paradójicos del dogma se ponen exactamente como una prueba para distinguir entre los que hacen verdaderamente parte de la comunidad de fieles y los que no logran anularse a sí mismos en la comunidad. Quien resiste al dogma, en efecto, resiste a la comunidad en razón de una duda individual que hay que erradicar en la fe.

Permanece, de todas maneras, la exigencia de construir, alrededor del dogma, una red de discursos y textos que puedan empujar hacia él, y sobre todo defenderlo de los ataques exteriores. Precisamente porque contrastan el sentido común; y exactamente por ser el discrimen entre los que creen y los infieles, los dogmas son el objeto ideal de las críticas, de las polémicas, hasta de las parodias. Atacar el dogma, en efecto, significa atacar lo que es más consubstancial y definitorio en una religión, entendida como religión particular, como cultura religiosa, ya que es justo a través de sus pensamientos ilógicos y contra-intuitivos que una comunidad define su identidad, el com-“munus”, el hecho injustificado de individualidad que se hace en la adhesión incondicionada a la creencia.

La posición del cristianismo y, en particular, del catolicismo de la primera modernidad, con respecto a esta doble tarea de pensar lo imposible y de comunicarlo, es sumamente difícil en relación a la evolución a la vez en la diacronía y en la sincronía de esta tradición religiosa. Por lo que concierne la evolución diacrónica, el cristianismo tiene que crear, marcar, y mantener una diferencia a la vez de la cultura religiosa de la que proviene, el judaísmo, y, al mismo tiempo, distinguirse del islam, el cual, desarrollándose posteriormente a la religión cristiana, intenta recuperar el monoteísmo rígido del judaísmo. Por una parte, entonces, el cristianismo subraya la superioridad de una deidad que, interviniendo en la historia humana (el Espíritu Santo) y encarnándose en ella (Jesús), permanece, sin embargo, una deidad (Dios) sin disminución de su carga trascendente. Por otra parte, se genera la dificultad de decir esta superioridad, pero sobre todo de representarla. Si el judaísmo y el islam eliminan como fuentes potenciales de idolatría todos los íconos y los índices de lo divino (por lo menos en la ortodoxia), el cristianismo construye su éxito exactamente porque propone un dios encarnado, una trascendencia visible, tangible, representable. El riesgo de la idolatría, sin embargo, es omnipresente: ¿cómo representar a un dios encarnado

sin darle una cara humana y, por lo tanto, sujeta al destino inmanente de todas las representaciones? La cuestión se pone no solamente en la relación del cristianismo al judaísmo y al islam, sino también al interior mismo de la comunidad cristiana, cuyas corrientes purificadoras, desembocadas en los protestantismos, construyen su identidad alternativa también a través de una actitud iconoclasta. A lo largo de toda su historia, el cristianismo se caracteriza, por lo tanto, por una dialéctica continua, a veces violenta, entre los partidarios de la representación no-verbal de lo sagrado y los que, al revés, la condenan como fuente de idolatría. La misma iglesia católica muda varias veces su posición al propósito, y no solamente en el tiempo sino, como hemos visto en este ensayo, incluso en el espacio.

### Referencias bibliográficas

- AMODIO E. (2005) “El monstruo divino. Representaciones heterodoxas de la Trinidad en el barroco latinoamericano”, en N. Campos Vera (ed.), *Memorias del III Encuentro Internacional sobre Barroco*, GRISO-Universidad de Navarra / Fundación Visión Cultural, Pamplona, 91-104.
- ARIAS L. (1948) “Introducción”, en *Obras de San Agustín*, tomo V: *Tratado de la Santísima Trinidad*, 2da edición, La Editorial Católica S.A., Madrid.
- ARIZA M. (2007). *Hacia una interpretación semiótica de los signos matemáticos*, “Mathesis”, 3, 22: 227-51.
- BASCHET J. (2010) “Images en acte et agir social. Prologue a *La performance des images*”, en A. Dierkens, G. Bartholeyns, y T. Golsenne (dirs), *Problèmes d’histoire des religions*, vol. 19, Editions de l’Université de Bruxelles, Bruxelles.
- BONELL C. (2000) *La divina proporción: Las formas geométricas*, Edicions de la Universitat Politecnica de Catalunya, Barcelona.
- BORDRON J.-F. (2013) *Image et vérité : Essais sur les dimensions iconiques de la connaissance*, Presses Universitaires de Liège, Liège.
- Céltica Hispana (S/f) *El dios Lugh en la Península Ibérica*, disponible en el sitio web <http://www.celticahispana.com/el-dios-lugh-en-la-peninsula-iberica/> (último acceso el 28 de enero de 2020).
- CERRADA MACÍAS, M. (2007). *La mano a través del arte: simbología y gesto de un lenguaje no verbal*, tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid; disponible en el sitio web <https://eprints.ucm.es/7539/1/T29915.pdf>

- (último acceso el 15 de enero de 2020).
- CHEN C. (2004) “Los números en la Biblia: El número 3”; disponible en el sitio web <https://www.aguasvivas.cl/multimedia-archive/el-numero-3/> (último acceso el 28 de enero de 2020).
- CHEVALIER J. y A. GHEERBRANT (1986) *Diccionario de los símbolos*, Editorial Herder, Barcelona.
- DELORME J. (1982) “Incidences des sciences du langage sur l’exégèse et la théologie”, en B. LAURET y F. REFOULE (dirs), *Initiation à la pratique de la théologie I*, Cerf, París, 299-311.
- DONAHUE-WALLACE K. (2008) *Art and Architecture of Viceregal Latin America 1521 – 1821*, University of New Mexico Press, Santa Fe, NM.
- ERIARTE E. (2019) “La Trinidad, arquetipo de la comunión en San Agustín”, en Agustinos Recoletos (dirs) *Programa de Formación Permanente*; disponible en el sitio web <https://www.agustinosrecoletos.com/2019/05/trinidad-arquetipo-san-agustin/>. 04/08/2019 (último acceso el 19 de septiembre de 2020).
- FAJARDO DE RUEDA M. (2014) “Grabados europeos y pintura en el Nuevo Reino de Granada”, *HiSTOReLo: Revista de Historia Regional y Local*, 6, 11: 68-125.
- FAROUK Y.S. (2012) “Beyond the Fallacy of the Absolute God and Inflexibility of Religions”, en Y. WANG y J. HAIHONG (dirs) *Our World: A Kaleidoscopic Semiotic Network*, Acta del XI Congreso de la IASS/AIS, Nanjing Normal University Press, Nanjing.
- FINOL J.E. (2013) *Nuevos escenarios en la Corposfera: Fotografía, selfies y neo-narcisismo*, “LIS. Letra, Imagen, Sonido”, 11: 15-28.
- \_\_\_\_\_. (2014) *Antropo-Semiótica y Corposfera: Espacio, límites y fronteras del cuerpo*, “Opción”, 74: 154-71.
- \_\_\_\_\_. (2015) *La Corposfera: Antropo-Semiótica de las cartografías del cuerpo*, CIESPAL, Quito.
- \_\_\_\_\_. (2016) “Tu cuerpo es el mensaje”, en Id., *La Corposfera: cuerpo, ausencia y significación*, número monográfico de *Situarte*, 11, 20: 10-22.
- FLOCH J.-M. y J. COLLIN (2009) *Lecture de la Trinité d’Andrei Roublev*, Presses Universitaires de France, París.
- GONZÁLEZ HERNANDO I. (2010) “Trinidad tricéfala”, base de datos digital de Iconografía Medieval, Universidad Complutense de Madrid; disponible en el sitio web <https://www.ucm.es/bdiconografiamedieval/trinidad-tricefala> (último acceso el 30 de enero de 2020).

- \_\_\_\_\_. (2006) *Iconografía de la Trinidad en la Edad Media*, “Liceus”; disponible en el sitio web <http://www.liceus.com> (último acceso el 30 de enero de 2020).
- GOOSEN L. (2008) *De Andrés a Zaqueo: Temas del Nuevo Testamento y la literatura apócrifa en la religión y las artes* (1992), Ediciones Akal, Madrid.
- KAROLUS D. (2011) *El significado arcano de los símbolos: El triángulo*, disponible en el sitio web <https://www.elblogalternativo.com/2011/06/19/el-significado-arcano-de-los-simbolos-el-triangulo-419/> (último acceso el 20 de enero de 2020).
- LEONE M. (2018) “Sémiotique et sciences des religions”, en A. BIGLARI (dir.), *La sémiotique en interface*, Editions Kimé, París: 307-21.
- \_\_\_\_\_. (2020) *Semiótica de la selfie*, “L.I.S.: Letra, Imagen, Sonido”, 20: 53-68; disponible en el sitio web <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/lis/issue/view/540?fbclid=IwAR23MnTyDliQERSWbZBiGmPRxpp-rGLg2OdO4uBwRkIDk3UG5P4d-45Qens> (último acceso el 19 de septiembre de 2020).
- \_\_\_\_\_. (2020) *Semiotics of Religion: A Map*, “The American Journal of Semiotics”, 36: 1-25.
- \_\_\_\_\_. (2020) *From Fingers to Faces: Visual Semiotics and Digital Forensics*, “International Journal for the Semiotics of Law”; DOI: <https://doi.org/10.1007/s11196-020-09766-x>.
- \_\_\_\_\_. (De próxima publicación) “El laberinto paradójico: la semiótica de la religión entre naturaleza y cultura”, en J.E. URUEÑA LÓPEZ y L. ALZATE SUÁREZ (dirs), *Semiótica: Abordajes Metodológicos Contemporáneos*, Sello Editorial de la Universidad de Antioquia, Medellín.
- LÉVI-STRAUS C. (1949) *L'efficacité symbolique*, “Revue de l'histoire des religions”, 135, 1: 5-27.
- LOTMAN, I.M. (1996) *La Semiosfera*, t. I: “Semiótica de la cultura y del texto”, selección y traducción del ruso por D. Navarro, Ediciones Cátedra / Universitat de Valencia, Valencia.
- MALLARMÉ S. (1880). *Les Dieux Antiques : Nouvelle Mythologie Illustrée*, J. Rothschild, Paris.
- MARTÍNEZ F.J. (2013) *Trinidad trifacial y milenarismo Joaquinista*, “Artis. Estudios d'Art Modern”, 1: 51-67.
- MAQUÍVAR M. (2006) *De lo permitido a lo prohibido. Iconografía de la Santísima Trinidad en la Nueva España*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa, México.



- MCLEAN A. (2016). "The Alchemy Website"; disponible en el sitio web [https://www.alchemywebsite.com/Alchemical\\_Symbolism\\_Abstract.html](https://www.alchemywebsite.com/Alchemical_Symbolism_Abstract.html) (último acceso el 31 de enero de 2020).
- MIGUEL REBOLES M. (2009) *La Trinidad en la Orden del Carmelo y en el Monasterio de San José de Calahorra*, "Kalakorikos", 14: 373-88.
- MONREAL CASAMAYOR M. (2011). Curso de iconografía religiosa en la historia del arte. Centro Regional de Estudios Teológicos de Aragón. Disponible en <https://www.academia.edu>. Consulta: 01/02/2020.
- MONROY CORREA M. (2013) "Numinosidad apócrifa: una aproximación al estudio semiótico del cuerpo en la doctrina carismática y neopentecostal", texto de conferencia; disponible en el sitio web [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Numinosidad\\_apocrif\\_a\\_una\\_aproximacion\\_al.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Numinosidad_apocrif_a_una_aproximacion_al.pdf) (último acceso el 30 de enero de 2020).
- ORTEGA ALONSO A. (S/F) "Acercamiento a la imagen trifronte de Artaiz"; disponible en el sitio web [https://www.romanicoenavarra.info/imagen\\_trifronte\\_artaiz.pdf](https://www.romanicoenavarra.info/imagen_trifronte_artaiz.pdf) (último acceso el 28 de enero de 2020).
- PARDO LEÓN J. (2016) *Estudio de caso: La Trinidad trifacial santafereña*, tesis de Maestría, Universidad de Bogotá "Jorge Tadeo Lozano", Bogotá.
- PETRI ORTIZ P. (s/f) *Iconografía de la Trinidad: Evolución de las tipologías a través de la Historia del Arte*; disponible en el sitio web [https://www.academia.edu/27078398/Iconograf%C3%ADa\\_de\\_la\\_Trinidad\\_Evoluci%C3%B3n\\_de\\_las\\_tipolog%C3%ADas\\_a\\_trav%C3%A9s\\_de\\_la\\_Historia\\_del\\_Arte](https://www.academia.edu/27078398/Iconograf%C3%ADa_de_la_Trinidad_Evoluci%C3%B3n_de_las_tipolog%C3%ADas_a_trav%C3%A9s_de_la_Historia_del_Arte) (último acceso el 31 de enero de 2020).
- QUEZADA MACCHIAVELLO Ó. (2017) *Mundo mezquino: Arte semiótico filosófico*, Universidad de Lima, Lima.
- SAN AGUSTÍN (1956) *Obras de San Agustín*, tomo V: *Tratado de la Santísima Trinidad*, dir. Luis Arias, 2da edición, La Editorial Católica, Madrid.
- SARTOR M. (2007) *La trinidad heterodoxa en América Latina*, "Procesos: Revista Ecuatoriana de Historia", 25: 9-43.
- TERESA DE JESÚS (1778) *Cartas de Santa Teresa de Jesús*, tomo II, compiladas por A. San Joseph, Imprenta de Joseph Doblado, Madrid.
- TERRISSE J. (1999) "Le Dieu à trois têtes des Rêmes: le tricéphale", *Travaux de l'Académie nationale de Reims*, vol. 174: 13-25; disponible en el sitio web [http://chapiteaux.free.fr/trois-triffons\\_fichiers/txt\\_trois-trifrons.htm](http://chapiteaux.free.fr/trois-triffons_fichiers/txt_trois-trifrons.htm) (último acceso el 31 de enero de 2020).
- UNA SOCIEDAD DE LITERATOS (1861) *Las Glorias de la Pintura*, tomo I, Librería de José Ribet Editor, Barcelona.

## Note biografiche degli autori / *Authors' Bionotes*

**Silvia Barbotto** is Post-Doc Researcher in ERC Project FACETS (headed by professor Leone Massimo), Adjunct Professor of “Interactive Storytelling and Art” at the University of Turin (Master’s Degree in “Communication and Cultures of Media”) and at the Autonomous University of Yucatán-Mexico (Campus of Art, Architecture, and Habitat Design). A graduate in “Communication Studies”, University of Turin (2004) then PhD in “Art: Research and Production” (2014, San Carlos, Valencia, Spain) with a thesis entitled “Vita-coras of an Itinerant, Subjective, and Social Ethnography: Polysemous Texts and Transdisciplinary Experience”. Now researching in the areas of biosemiotics, semiotics of the fine arts, culture and the body. Main research topic are visages, perception and cultural use of senses through the face, portraits and self-portraits in art, oriental-occidental comparative physiognomic history, artificial agency and multimedia languages, neurophysiology, narrativities. Her artwork have been exposed in Mexico, USA, Europe and India.

**Federico Biggio** is a PhD candidate in “Semiotics and History of Media” at the Department of Excellence of Philosophy and Educational Sciences of the University of Turin and at the Department of Hypermedia of the University of Paris 8, Vincennes-Saint Denis. His research areas concern the semiotics of digital media cultures, in particular those related to immersive media. He is also interested in digital humanities studies and in the philosophy of data science. After film studies, in 2016 he graduated in Communication and Media Culture with a thesis on augmented reality and wearable technologies and he obtained an annual research grant at the Interdepartmental Department of Territory Sciences at the Polytechnic University of Turin. Among his publications, the essays *Digital Arts and Humanities for Cultural Heritage* (2018), *Guidebook for Mirror Worlds: Poetics*

of *Transparency in Augmented Reality* (2020), and *Augmented Consciousness: Artificial Gazes Fifty Years after Gene Youngblood's Expanded Cinema* (2020).

**Oğuz 'Oz' Buruk**, PhD, is an industrial product designer and completed his PhD in Interaction Design at Koç University – Arçelik Research Center for Creative Industries (KUARI). His work has focused on creating novel interactive environments for playful purposes. Specifically, he has worked on topics such as playful and fashionable wearables, social touch in games, gestural interfaces and transhumanism. His research on these topics has been published in high quality venues of HCI and Design such as “CHI”, “DIS”, “Visual Communications” and “International Journal of Art and Design Education”. He joined Gamification Group in June 2018. Besides, he is a Marie Skłodowska Curie Individual Fellowship Grant Holder with WEARTUAL project, which focuses on creating design knowledge for extended reality wearables. Moreover, he also advises the activities of the GARMENT project, which is funded by Business Finland for exploring the integration of wearables into mainstream gaming.

**Eleonora Chiaia**, member of ERC NeMoSanctI team, holds a Ph.D. in Language and Communication Sciences from the University of Turin. She authored several essays, in particular concerning fashion and rituals. She is contract professor in “Moda e Costume” (BA) and “Forme e Linguaggi della Moda” (MA) at the University of Turin.

**Gianluca Cuzzo** è Professore Ordinario di Filosofia Teoretica e Direttore del Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino. È presidente della Società Cusana, direttore della rivista “Filosofia” nonché membro del comitato scientifico di importanti centri di ricerca internazionali. È stato visiting professor presso numerose istituzioni scientifiche internazionali tra cui l'Università di Buenos Aires, l'Università Cattolica di Santiago del Cile e il Flemish Academic Centre for Science and the Arts di Bruxelles. Studioso della tradizione umanistica-rinascimentale e dei rapporti tra arte e filosofia tra '400 e '500 (in particolare di Cusano, Ficino, Botticelli, Leonardo e Michelangelo), è autore di una ventina di libri e di circa 200 contributi scientifici. Ha dedicato alle questioni della burocrazia e dell'ecologia le sue ultime monografie: *La filosofia che serve*, 2017; *Castelli di carta: Kafka e la filosofia della burocrazia*, del 2019; *Mobilità*

zione, burocrazia, normatività (in dialogo con Maurizio Ferraris), 2019; *Etica dei resti*, 2020. È in corso di stampa presso Morcelliana il volume *Pensare a tutto tondo: La metafora del rilievo scultoreo in Cusano, Botticelli, Leonardo, Michelangelo e Cristoforo Colombo*.

**Enzo D'Armenio** is a Marie Skłodowska-Curie Postdoctoral Researcher (IF) at the University of Liège, where he conducts the research project “*IMACTIS — Fostering Critical Identities Through Social Media Archival Images*” on the languages of images on social networks. During its PhD in Semiotics at the University of Bologna he worked on the rhetorical strategies of intermediality, analysing a corpus of fiction films, documentaries, and TV series. In the field of communication, aesthetics, and philosophy of language, he has published papers for international scientific journals (including “Versus”, “Rivista di Estetica”, “Médiation et Information”) and book chapters in collection such as *Perspectives in Pragmatics* for Springer and *Extensions sémiotiques* for Academia-L'Harmattan. He is the author of the monograph *Mondi paralleli: Ripensare l'interattività nei videogiochi*, published by Unicopli in 2014.

**Alessandro De Cesaris** è assegnista di ricerca in “Filosofia teoretica” presso l'Università degli Studi di Torino e collaboratore scientifico presso il Collège des Bernardins di Parigi. Ha svolto attività di ricerca in diverse università italiane, francesi e tedesche. I suoi interessi si concentrano sulla storia della metafisica (con particolare riferimento al pensiero classico tedesco), sulla filosofia dei media e sull'antropologia della tecnica. Attualmente sta lavorando a un progetto di ricerca sugli immaginari tecnologici relativi ai media digitali.

**Dario Dellino** is a PhD in Philosophy of Language. He is Assistant Lecturer with Prof. Susan Petrilli at the University of Bari “Aldo Moro” in the following university courses: Philosophy of Language, Semiotics, Semiotics of Translation. He deals with cognitive theories applied to poetry and creative writing methodologies, semiotics, semioethics, education, and translation. He delivers lessons regularly for undergraduate and postgraduate students. He teaches “Theory of Argumentation” for the Master “Philosophy, Politics, Economics” at the University of Bari “Aldo Moro”. In addition to writing as a journalist and author of fiction, he has

published numerous scientific papers in the areas of theory of signs and language.

**Alfonso Di Prospero** ha conseguito la Laurea in Filosofia nel 2001 e il Dottorato nel 2010. Si occupa di temi quali il rapporto tra linguaggio e pensiero, con le sue implicazioni per la semiologia, la logica, l'epistemologia e l'ontologia. Ha pubblicato un volume per Aracne, *La forma del significato: Saggio sui costituenti del pensiero*, e uno per Il Sileno, *Linguaggio e ordine del mondo*. È autore di circa trenta articoli su riviste a doppio referaggio cieco, tra cui "Lexia", "Studi di Estetica", "Filosofia" (Mimesis Edizioni), "Spazio filosofico", "Quaderni di Inschibboleth", "Il Pensare", "Il Sileno", "Il Pensiero", "Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio", "Aretè", "Philosophy Kitchen", oltre che contributi apparsi su volumi della ETS (Pisa) e della Bonanno. Ha tenuto seminari in convegni organizzati dalla Società Italiana di Filosofia del Linguaggio e dalla Società Italiana di Scienze Politiche, oltre che dalla Scuola di Alta Formazione in Filosofia di Acqui Terme. Attualmente lavora come insegnante nelle scuole superiori.

**Maria Giulia Dondero**, PhD, is a Senior Research Associate of the National Belgian Fund for Scientific Research (F.R.S.-FNRS), and Professor of Visual Semiotics at the University of Liège. She is the author of four books: *Les Langages de l'image : De la peinture aux Big Visual Data*, Éditions Hermann, Paris, 2020 (English augmented version: *The Language of Images: The Forms and the Forces*, Springer, Dordrecht, 2020); *Des images à problèmes: Le sens du visuel à l'épreuve de l'image scientifique*, with J. Fontanille, Pulim, Limoges, 2012 (Eng. trans. *The Semiotic Challenge of Scientific Images: A Test Case for Visual Meaning*, Legas, Ottawa 2014); *Sémiotique de la photographie*, with P. Basso (Pulim, Limoges 2011); *Le sacré dans l'image photographique* (Hermès, Paris 2009). She has published around eighty peer-reviewed articles in French, Italian, and English, some of which have been translated into Spanish, Portuguese, and Polish. She has directed twenty collective works and special issues on photography, scientific and artistic images, and on the semiotic theory of visual language. Maria Giulia Dondero is Co-founder and Editor-in-Chief of the peer-reviewed Journal *Signata: Annales des Sémiotiques / Annals of Semiotics* (<https://journals.openedition.org/signata/>) and co-director of the collection "Sigilla" at the Presses universitaires de Liège. She is a member of the editorial board of several sci-

entific journals, General Secretary of the International Association for Visual Semiotics (IAVS/ AISV) since 2015, and Vice-President of the French Association for Semiotics (AFS) since 2013. She has been Visiting Professor at the University of Manouba, Tunisia (2012 and 2013); at UNESP-Araquara University, Brazil (2014, 2016, and 2019), at the National Institute of Anthropology and History (INAH), Mexico, at Paris 2 Panthéon-Assas, France (2019-2020), and at Celsa-Sorbonne Université, France (2020-2021). Website Academia: <https://frs-fnrs.academia.edu/MariaGiuliaDondero>.

**Victoria Vanessa Dos Santos Bustamante** is a PhD student in Semiotic and Media at the University of Turin. She investigates emerging religious practices in the digital space, contemporary paganism, human-machine hybridization, semiotics and digital media studies. She holds a degree in Communication Science from the Catholic University “Andrés Bello” (UCAB) in Caracas, Venezuela, and a master in journalism from the University of Barcelona and Columbia University. She has worked as a TV and press journalist and has participated in several conferences and seminars in Europe and Latin America. Some of her more recent articles are: *The Digital and the Spiritual: Validating Religious experience through Virtual Reality* (“Lexia”, 2020); *The Contemporary Cyborg: A Semiotic Approach to Digital Hybridization* (“Techné: Research in Philosophy and Technology”, 2020, under press); “The Picturesque Cyborg: Hybridization in Digital Spaces” (“Acta Universitatis Sapientiae”, 2020, under press).

**José Enrique Finol** es Licenciado en Letras (Universidad del Zulia, Venezuela, 1972), obtuvo un DEA y un Doctorado en Ciencias de la Información y de la Comunicación en la Escuela de Altos Estudios en Ciencias Sociales, Francia, y realizó un postdoctorado en Semiótica y Antropología en la Universidad de Indiana, EUA. Es autor de los libros *Semiótica, Comunicación y Cultura*, *Mito y Cultura Guajira*, *Los Signos de la Crisis*, *El Neoalfabetismo*, *Capillitas a la orilla del camino: Una micro-cultura funeraria* (en conjunto con David E. Finol), y *La Corposfera. Antropo-Semióticas del cuerpo*. Es autor de más de ciento veinte publicaciones en libros y revistas arbitradas. Ha sido profesor desde 1973 en la Universidad del Zulia, donde en 1984 fundó la revista *Opción* y en 1997 el “Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Antropológicas”. Fue becario Prometeo en Ecuador y Profesor de tiempo completo en la Universidad de Lima, Perú. Fue Presidente de la

Asociación Venezolana de Semiótica y de la Federación Latinoamericana de Semiótica; así como Vicepresidente de la Asociación Internacional de Semiótica (2010-2014 y 2014-2019). Ha obtenido varios premios de investigación y en 2009 recibió un Doctorado Honoris Causa de la Universidad del Zulia. Ha presentado conferencias en más de 130 congresos nacionales e internacionales. Sus principales áreas de investigación están vinculadas a una visión antro-po-semiótica del cuerpo, de los ritos y mitos. Otros temas están vinculados a la publicidad, la literatura y la imagen. Muchas de sus publicaciones están disponibles en la web [www.josenriquefinol.com](http://www.josenriquefinol.com).

**Gianmarco Thierry Giuliana** ha studiato Comunicazione presso l'Università di Catania e ha poi conseguito la laurea magistrale in Semiotica presso l'Università di Bologna. Nel 2017 ha iniziato un dottorato in Semiotica e Media presso l'Università di Torino con un progetto di ricerca sui processi di significazione e sulle esperienze che avvengono nei giochi digitali e nelle realtà virtuali. Nello specifico si concentra sul rapporto fra i processi (cognitivi, linguistici e narrativi) coinvolti nel veicolare il contenuto culturale del testo attraverso le sue specificità tecnologiche e il senso prodotto dagli utenti attraverso interazioni (spesso creative) e manipolazioni del software. Ha tenuto su questi temi numerosi interventi in Italia e all'estero (Potsdam 2018; Aix-en-Provence 2018; Torino 2018; Sofia 2018; Torino 2019; Siena 2019; Levi 2019; Lund 2019; Buenos Aires 2019), ne ha scritto in diversi articoli scientifici su riviste e volumi di semiotica ("Digital Age in Semiotics and Communication", 2019; *Lexia*, 2020) studi letterari e culturali (Presses Universitaires de Provence, 2021; Accademia University Press, 2021) e *game studies* (DiGRA, 2018), ha di recente curato un libro sul tema della realtà estesa (*Meaning-Making in Extended Reality*, Aracne, 2020), e infine la sua ricerca lo ha portato a collaborare con associazioni, realtà aziendali pubbliche ed enti privati. Più in generale, si interessa di cultura digitale e *pop culture* con un particolare focus teorico sui temi dell'interpretazione, dell'esperienza, della narrazione, del ludico e del discorso ideologico.

**Remo Gramigna** is a Post-Doc researcher at the University of Turin, Italy. His academic research to date has mainly focused on semiotics, cognitive and culture studies, communication, semiotics of culture, and history of ideas. He obtained his Ph.D. in Semiotics and Culture Studies in Estonia,

after which he spent two years serving as a Research Fellow at the University of Tartu. His scholarly interests include strategies of lying and deception in human interactions, distorted communication, and manipulation. His current work focuses on the representation of the face across cultures and media as well as on physiognomy. Another area of fascination is fakes in visual culture, masking, and the simulation/dissimulation of the human face. His recent publications include *Augustine and the Study of Signs, Signification, and Lying* (2020, De Gruyter), *Imagining Others: Deception, Prediction, and Disguised Intentions in Strategic Interactions* (2020). He has published in such journals as “Journal for Communication Studies”, “Frontiers of Narrative Studies”, “Lexia”, “Sign Systems Studies”, “De-Signis”, and “Versus”. He has been among the editors of “Sign Systems Studies”, the oldest international semiotic journal.

**Marilia Jardim** is a Doctoral Researcher at the University of Westminster (CAMRI, London) and Senior Lecturer of Critical Studies at the University for the Creative Arts (Epsom, UK). A semiotician, member of the Socio-semiotics Research Centre (Brazil), her work focuses on the understanding of Fashion cycles as transits of values in their relations with society and culture, concentrating on the matter of the body and dress and the interactions resulting from this encounter.

**Massimo Leone** is Full Tenured Professor (“Professore Ordinario”) of “Philosophy of Communication” and “Cultural Semiotics” at the Department of Philosophy and Educational Sciences, University of Turin, Italy and permanent Part-Time Visiting Full Professor of Semiotics in the Department of Chinese Language and Literature, University of Shanghai, China. He is a 2018 ERC Consolidator Grant recipient, the most important and competitive research grant in Europe. He graduated in Communication Studies from the University of Siena, and holds a DEA in History and Semiotics of Texts and Documents from Paris VII, an MPhil in Word and Image Studies from Trinity College Dublin, a PhD in Religious Studies from the Sorbonne, and a PhD in Art History from the University of Fribourg (CH). He was visiting scholar at the CNRS in Paris, at the CSIC in Madrid, Fulbright Research Visiting Professor at the Graduate Theological Union, Berkeley, Endeavour Research Award Visiting Professor at the School of English, Performance, and Communication Studies at



Monash University, Melbourne, Faculty Research Grant Visiting Professor at the University of Toronto, “Mairie de Paris” Visiting Professor at the Sorbonne, DAAD Visiting Professor at the University of Potsdam, Visiting Professor at the École Normale Supérieure of Lyon (Collegium de Lyon), Visiting Professor at the Center for Advanced Studies at the University of Munich, Visiting Professor at the University of Kyoto, Visiting Professor at the Institute of Advanced Study, Durham University, Visiting Professor at The Research Institute of the University of Bucharest, Eadington Fellow at the Center for Gaming Research, University of Nevada, Las Vegas, Fellow of the Käte Hamburger Kolleg „Dynamics in the History of Religions Between Asia and Europe“ (Bochum, Germany), Visiting Senior Professor at the Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften, Vienna, High-End Foreign Expert and Visiting Professor at the University of Shanghai, China, Visiting Senior Professor at the Centre for Advanced Studies, South Eastern Europe (Croatia), Visiting Senior Professor at the Polish Institute of Advanced Studies, Warsaw (PIAST), Visiting Senior Professor at the Freiburg Institute of Advanced Studies (FRIAS, Freiburg), Senior Visiting Professor at the Paris Seine Institute of Advanced Studies, and Visiting Fellow at CRASSH, University of Cambridge. His work on the semiotic study of cultures, with particular emphasis on religion and images. Massimo Leone has single-authored twelve books, *Religious Conversion and Identity: The Semiotic Analysis of Texts* (London and New York: Routledge, 2004; 242 pp.), *Saints and Signs: A Semiotic Reading of Conversion in Early Modern Catholicism* (Berlin and New York: Walter de Gruyter, 2010; 656 pp.), *Sémiotique de l'âme*, 3 vols (Berlin et al.: Presses Académiques Francophones, 2012), *Annunciazioni: Percorsi di semiotica della religione*, 2 vols (Rome: Aracne, 2014, 1000 pp.), *Spiritualità digitale: Il senso religioso nell'era della smaterializzazione* (Udine: Mimesis, 2014), *Sémiotique du fondamentalisme : Messages, rhétorique, force persuasive* (Paris: l'Harmattan, 2014; translated into Arabic in 2015), and *Signatim: Profili di semiotica della cultura* (Rome: Aracne, 2015, 800 pp.), *A Cultural Semiotics of Religion* (in Chinese) [Series “Semiotics & Media”] (Chengdu, China: University of Sichuan Press, 2018, 210 pp.), *On Insignificance* (London and New York: Routledge, 2019, 226 pp.; Chinese translation 2019), *Colpire nel segno: La semiotica dell'irragionevole* (Rome: Aracne, 2020, 260 pp.), and *Scevà: Parasemiotiche* (Rome: Aracne, 2020, 260 pp.), edited forty collective volumes, and published more than five hundred articles in semiotics, visual studies, and religious studies. He has lectured in

Africa, Asia, Australia, Europe, and the Americas. He is the chief editor of *Lexia*, the Semiotic Journal of the Center for Interdisciplinary Research on Communication, University of Turin, Italy, and editor of the book series “I Saggi di Lexia” (Rome: Aracne) and “Semiotics of Religion” (Berlin and Boston: Walter de Gruyter). He directed the MA Program in Communication Studies at the University of Turin, Italy (2015-2018) and is currently vice-director for research at the Department of Philosophy and Educational Sciences, University of Turin, Italy.

**Gabriele Marino** is Research fellow (“RTDa”) in Semiotics at the University of Turin, Italy, as a member of the ERC-funded project FACETS led by Prof. Massimo Leone and focusing on the semiotics of the face. He deals with music, online communication, semiotic theory. His latest publication is the monograph *Frammenti di un disco incantato* (“A broken record’s discourse: Fragments”; Aracne, 2020), on the semiotics of musical genres.

**Inna Merkoulova** is Associate Professor, Founder and Director of the International Center for Semiotics and Intercultural Dialogue at the State Academic University for the Humanities in Moscow; associate Researcher at the “Sense-Text-Informatics-History” team of the Sorbonne University. Representative of Russia on the Executive board of the International Association for Semiotic Studies IASS/AIS; member of Paris Linguistic Society; Doctor of Linguistics and PhD of Romance Philology (Institute of Linguistics of the Russian Academy of Sciences and University of Limoges, under the direction of Jacques Fontanille), Master-DESS “Language Engineering and Information Society” (Paris-Sorbonne University, director Jean-Pierre Desclés). She has also a high-level Russian-French translator’s diploma of the Russian Ministry of Foreign Affairs. In 2011-2017, she headed the Science and Education Department at the Russian Center for Science and Culture in Paris. Her research focuses on literary semiotics and intercultural dialogue, the theory of translation, the means of graphic expression in literature. Among her translations: *Culture and explosion*, by Yuri Lotman (In French, Limoges, 2004); *The Semiotics of Passions: From States of Affairs to States of Feelings*, by Algirdas Julien Greimas and Jacques Fontanille (in Russian, Moscow, winner of the “Pushkin” program of the French Embassy in Moscow, 2007/2015); *Refocusing Central Asia*, by Frantz Grenet (in Russian, Paris, Collège de France, 2017). Her new book: *Semiotics, Graphics and*

*Enunciation in Contemporary French Prose* (Moscow, 2019, in Russian; 2020, in French; winner of the “Pushkin” program of the French Institute in Moscow); in April 2020, she created an International Online discussion platform on her university’s website, “Semiotics and Pandemic: conceptualizing major challenges”, with the participation and publication in Russian of semioticians from Europe, Middle East, Latin America, Australia. The multilingual book under her editorship, *New normality, new life forms: semiotics in the era of crises* (Moscow, 2021), summed up the discussion.

**Ana Peraica** is an art historian and theorist of art. She authored the monographs *The Age of Total Images* (Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2019), *Fotografija kao Dokaz* (Multimedijalni Institut, Zagreb, 2018), *Culture of the Selfie* (Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2017), and edited readers after projects she co-curated and curated, such as: *Smuggling Anthologies* (Museum of Modern and Contemporary Art, Rijeka, 2015), *Victims Symptom, PTSD and Culture* (Institute of network cultures, Amsterdam, 2009), etc. Her texts are published in anthologies, the most recently; *Fear and Loathing of the Online Self*, eds P. Serram et al., Palgrave MacMillan, 2020; *The Iconology of Abstraction: Non-Figurative Images and the Modern World*, ed. K. Purgar, Routledge (2020); *Learning in the age of Digital Reason*, ed. P. Jandrić, Sense Publishers, Amsterdam, 2017. She contributed with encyclopaedia entries to *The SAGE International Encyclopaedia of Mass Media and Society*, ed. D.L. Menskin (2019) and *The SAGE International Encyclopedia of Travel and Tourism*, ed. L.L. Lowry. Her book reviews are regularly published by “Leonardo Journal Electronic Review”. She is regularly published in academic journals “Leonardo”, “Afterimage”, and others, as well as in magazines “Fotografija”, “Membrana”, “Springerin”, and “Pavilion”. She is a visiting researcher at Danube University Krems and was recently a visiting scholar at History department of Central European University (CEU). In addition to her academic and curatorial career Ana Peraica also maintains the old photographic studio opened by her grandfather in 1934 in Split, Croatia.

**Gabriella Rava** is a PhD student in Semiotics and Philosophy of communication at Charles University, Prague. She graduated in “Comparative Studies” from the university of Turin, Italy, in 2017. Her doctoral research analyzes a part of the cultural heritage of the present-day Northern Ire-

land, specifically the corpus of murals, in order to investigate the ideological process on which the opposed narratives of the Troubles are socially built. Her area of interest includes the semiotics of culture, visual semiotics, the articulation of ideology in the contemporary societies and the fields of heritage and memory studies.

**Everardo Reyes** is an Associate Professor in the Information Sciences Department at the Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, research member of the Paragraphe Lab, co-director of the master's in Digital Humanities, and Vice-President for Digital Matters in Research & Education at Université Paris 8. His research combines theories and methods grounded on visual semiotics, cultural analytics, and relationships between art, science, and technology. As a research fellow at Campus Condorcet, he conducts projects on visualization of visual data using hypermedia technologies on the web. He has authored, edited, and translated several books on digital culture. He has also organized different conferences and exhibitions about digital media art. In 2019, he served as Art Papers chair for the ACM SIGGRAPH conference and edited the special issue in "Leonardo", the journal of the international society for the arts, sciences, and technology (MIT Press).

**Nathalie Roelens** is Full Professor in literary theory and European culture at the University of Luxembourg, head of the Institute for Romance Studies, Media and Arts and course director of the Master in Secondary Education (French section). Her recent works deal with urban semiotics, geocriticism, ecocriticism, and complex thinking or diagonal sciences. She published, amongst other: *Le lecteur, ce voyeur absolu* (1998), *Éloge du dépaysement : Du voyage au tourisme* (2015) and edited or coedited the collective volumes *Jacques Derrida et l'esthétique* (2000), *Homo orthopedicus* (2001), *L'imaginaire de l'écran* (2004), *Lire, écrire, pratiquer l'espace* (2016), *Visages : Histoires, représentations, créations* (2017), *Das Paradigma der Interkulturalität* (2017), *Chorographies : La mise en discours de la ville* (2017), *La sémiotique en interface* (2018), *La sémiotique et son autre* (2019). She is member of the international partnership Erasmus+ "Reading in Europe Today" and board member of IAWIS (International Associate for Word & Image Studies) whose next triennial conference she will organize at the University of Luxembourg, entitled "Sea and Water in Word and Image" (6<sup>th</sup>-12<sup>th</sup> July 2021). <https://waterandsea2021.uni.lu/> Together with Alberto Am-

brosio, she runs the seminar “Revêtir l’invisible: La religion habillée” at the Collège des Bernardins, Paris: <https://www.collegedesbernardins.fr/recherche/revetir-linvisible-la-religion-habillee>.

**Lorena Rojas Parma** es Doctora en Filosofía, profesora titular de la Universidad Católica “Andrés Bello”, Caracas, Venezuela, profesora de filosofía griega, investigadora en el Centro de Investigación y Formación Humanística y coordinadora de la línea matriz de filosofía en la UCAB. Es autora de diversas publicaciones en filosofía clásica, filosofía y literatura y cultura digital. Entre las más recientes: *Deseo, pregunta y saber de sí* (2018); *La ficción de lo bello: Eros digital* (2019); “*Callas in Concert*”: *Sobre el holograma, el recuerdo y la presencia* (2020); *Hemos derrotado al olvido: Sobre la inmortalidad digital* (2020).

**Antonio Santangelo** è ricercatore presso il dipartimento di Filosofia e Scienze dell’Educazione dell’Università degli Studi di Torino, dove insegna Semiotica e Semiotica delle culture digitali. È anche il direttore esecutivo del Centro Nexa for Internet & Society del Politecnico di Torino.

**Elsa Soro** is Post-Doc researcher at the University of Turin (Italy) within the ERC Consolidator Project FACETS (Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies). She obtained her Ph.D. in “Language and Communication Sciences” from the Autonomous University of Barcelona in international co-tutorship with the University of Turin, after which she worked as strategic advisor and board member at different ECoC (European Capital of Culture) candidate cities and as a consultant for the Strategic Plan for Tourism 2016-2020 for the City of Barcelona. She has spent the last years lecturing in Semiotics of Communication at the Autonomous University of Barcelona and Marketing and New Media at Ostelea School of Tourism (Barcelona, Spain) where she has been coordinating the Master program in Events Tourism. Her current work focuses on the representation of the face across social media and the facial aesthetics of seduction in the online intimacy discourse. Her research interests include also the digital representations of the face in current tourism practices. Her latest publications include *Online Dating on the Move. At the Intersection of Sexuality, Tourism, and Space* representation (Channel View, 2020); “Spazi (turistici) contagiati: Guardare oltre” (FACETS Digital Press, 2020),

and *Playful Tours: Digital Marketing and the Gamification of Tourism* (“Lexia”, forthcoming, with Mattia Thibault, special issue on *Digital Marketing*, eds C. Bianchi and G. Cosenza).

**Simona Stano** ([www.simonastano.it/?lang=en](http://www.simonastano.it/?lang=en)) is a Tenure-Track Assistant Professor at the University of Turin (UNITO, Italy) and Visiting Researcher at New York University (NYU, US). She has been awarded a Marie Curie Global Fellowship for a research project (COMFECTION, 2019-2021) on the semiotic analysis of food communication. She also worked as Senior Researcher at the International Semiotics Institute (2015-2018) and as Visiting Researcher at the University of Toronto (2013), the University of Barcelona (2015-2016) and Observatorio de la Alimentación (2015-2016). Dr. Stano deals mainly with semiotics of culture, food semiotics, body semiotics, and communication studies, and has published several papers, edited volumes (including special issues of top semiotic journals such as *Semiotica* and *Lexia*), and monographs (*I sensi del cibo*, 2018; *Eating the Other. Translations of the Culinary Code*, 2015) on these topics. She has presented many papers at national and international conferences, also organising and directing a number of scientific events and research projects. In recent years Dr. Stano has collaborated as lecturer, examiner and supervisor of undergraduate and graduate students with several universities in Italy and abroad. Moreover, she has delivered semiotic and cultural analysis for international agencies and private organisations.

**Bruno Surace** obtained his PhD in “Semiotics and Media History” at the University of Turin; he is currently a Post-Doc Research Fellow in ERC project FACETS (“Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies”), Adjunct Professor of “Cinema and Audiovisual Communication” at the University of Turin, and Lecturer at the Renato Einaudi Interuniversity College. He is a member of CIRCe, AISS, and CUC (“Consulta Universitaria Cinema”). He is the author of the monograph *Il destino impresso. For a theory of destiny in cinema* (Turin, Kaplan 2019), and co-curator of the volumes *I discorsi della fine: Catastrofi, disastri, Apocalissi* (Aracne 2018, together with Vincenzo Idone Cassone and Mattia Thibault) and *The Waterfall and the Fountain: Comparative Semiotic Essays on Contemporary Arts in China* (Aracne 2019, together with Massimo Leone and Jun Zeng). He has published articles in several peer reviewed journals, as well as book

chapters. He has participated as a speaker at numerous conferences in Italy, Europe, China and the United States; website: [www.brunosurace.it](http://www.brunosurace.it).

**Mattia Thibault**, PhD, is a Postdoctoral Researcher at Tampere University and member of the Gamification Group. He is currently working on the EU-funded project “ReClaim – Urban Gamification for City Reappropriations” (MSCA-IF 793835). In 2017 he earned a PhD in Semiotics and Media at Turin University, where he subsequently worked as research fellow in 2018. Thibault has been visiting researcher at Tartu University (Estonia), The Strong Museum of Play (Rochester, NY, US), and Helsinki University (Finland), Amsterdam University of Applied Sciences (Netherlands), and Wageningen University (Netherlands). He has authored a book (*Ludosemiotica*, 2020, Aracne) and his research has been published in reputable venues such as “Sign Systems Studies”, “Lexia”, and the “International Journal for the Semiotics of Law”.

**Humberto Valdivieso**, PhD en Humanidades, es investigador del Centro de Investigación y Formación Humanística de la Universidad Católica “Andrés Bello”. Coordinador de la línea de investigación “Cultura digital”. Autor de diversas publicaciones en semiótica, arte contemporáneo y cultura digital. Entre las más recientes está el libro *La movilidad del presente: Estética, espacio y tiempo en la contemporaneidad* (2019) y los artículos *Lectura, cacería y diálogo: Estrategias para el diseño y la innovación social* (2019), *Unsatisfied with Space Hyper-Readers in the Cybercosm of the 21<sup>st</sup> Century* (2020), *Dolor y enfermedad del COVID-19 o la tragedia de la (in)perfectibilidad humana*.

**Marco Viola** is a PostDoc researcher at the University of Turin, Department of Philosophy and Education, where he currently works within the ERC project FACETS. After having obtained a BA and a MA in Philosophy at the University of Turin, he obtained his PhD in “Cognitive Neuroscience and Philosophy of Mind” at the School of Advanced Studies IUSS Pavia. He is specialised in philosophy of science (with a focus on neuroscience and emotion) and philosophy of mind, although he has also published some contributions on sociology of science. He has written more than twenty papers (either in Italian and in English), co-authored a book, and co-edited two books. He is the co-founder of *Neural Mechanisms Online*, an international webinar series for philosophy of neuroscience. He is also

currently in the steering committee of both the Italian Association for Cognitive Science and the European Society for Philosophy and Psychology.

**Gabriele Vissio** ha conseguito il Dottorato di Ricerca in Filosofia presso il Consorzio di Dottorato FINO (Università di Torino, Genova, Pavia e Piemonte Orientale) e presso l'Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne e attualmente è assegnista di ricerca in “Filosofia teoretica” presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università degli Studi di Torino. La sua ricerca si concentra da un lato sulla filosofia della medicina e delle scienze della vita e, dall'altro, sui temi dello sviluppo di comunità e sull'innovazione sociale.

**Ugo Volli** is a Emeritus Professor of “Semiotics of the Text” and “Philosophy of Communication” at Turin University, where he directed until last year the Center for Research on Communication (CIRCe), and coordinated the PhD program in Semiotics and Media. He thought in a number of Italian and international universities, as Bologna, IULM, Brown U., Haifa, New York U., and was awarded an honorary doctoral degree from the New Bulgarian University. He is the Director of *Lexia – Journal of Semiotics* and member of the scientific boards of many international scientific journals. His last books are *Periferie del senso* (Aracne 2016) and *Il resto è interpretazione* (Belforte 2019). His research deals with communication both from the theoretical point of view (*Il libro della comunicazione*, Il Saggiatore 1994; *Manuale di semiotica*, Laterza 2000 — translated also in German, Portuguese, and English — *Laboratorio di semiotica*, Laterza 2005) and the practical one (*Leggere il telegiornale*, with Omar Calabrese, Laterza 1994; *La Tv di culto*, Sperling & Kupfer 2002, *Semiotica delle pubblicità*, Laterza 2003). He has researched and published extensively about fashion, theatre, body, advertising, and desire (*Contro la moda*, Feltrinelli 1988; *Una scrittura del corpo*, Stampa alternativa 1998; *Fascino*, Feltrinelli 1997; *Block modes*, Lupetti, 1998; *Figure del desiderio*, Raffaello Cortina, 2002; *Semiotica della pubblicità*, Laterza, 2003). Other fields of work are political communication (*Come leggere il telegiornale*, Laterza 1995; *Il televoto*, Franco Angeli 1997; *Personalizzazione e distacco*, Franco Angeli 2000), the philosophy of language as reflection on the subjective and historical side of language experience (*Apologia del silenzio imperfetto*, Feltrinelli 1991; *Lezioni di filosofia della comunicazione*, Laterza 2008; *Parole in gioco*, Stampatori 2010), the semiotics



of religious text (*Domande alla Torah*, L'Epos 2012; *Il resto è interpretazione* (Belforte 2019); images and iconism theory, general semiotic theory (*Periferie del senso*, Aracne 2016). He collaborates with several newspapers, radio and television channels and websites and has worked as a consultant for communication for many companies and Italian and foreign institutions.

**Cristina Voto** è ricercatrice post-dottorale presso l'Università di Torino (Progetto ERC "FACETS"), professoressa di "Semiotica per le arti elettroniche" presso l'Universidad Nacional de Tres de Febrero, Argentina, professoressa a contratto di "Comunicazione visiva" presso l'Università di Torino, e curatrice della "Bienal de la Imagen en movimiento" (BIM, Buenos Aires). Le sue ricerche affrontano gli ambiti disciplinari della semiotica visiva, gli studi di design, le arti digitali, *futures studies* e gli studi di genere e queer. Ha ottenuto il dottorato di ricerca in Design presso l'Universidad de Buenos Aires, con una tesi che esplora l'intreccio epistemico tra design dell'immagine e biopolitica. È stata docente di "Teoria dell'architettura nel Sud del mondo" presso il Dipartimento d'Ingegneria e Tecnologia dell'Universidad Nacional de La Matanza, Argentina, e docente di "Design audiovisivo" presso la Facoltà di Architettura, Design e Urbanistica dell'Universidad de Buenos Aires. È stata visiting professor presso la Scuola di Arti e Design dell'Universidad Jorge Tadeo Lozano di Bogotá, Colombia, e presso il Master in Studi artistici, letterari e culturali dell'Universidad Autónoma di Madrid. È stata anche visiting researcher presso l'Istituto di Comunicazione e Cultura dell'Universidad Nacional della Colombia e presso il Dipartimento di Filosofia dell'University of the West of England. Ha collaborato come esaminatrice e relatrice di tesi in università internazionali come l'Universidad de Caldas, Colombia; la Universidad Nacional de las Artes, Argentina; l'Universidad Nacional de La Plata, Argentina; l'Universidad de Buenos Aires, Argentina; e lo IED, "Istituto Europeo di Design". Ha presentato numerosi papers in conferenze nazionali e internazionali e ha organizzato vari eventi scientifici. Ha pubblicato diversi articoli su riviste nazionali e internazionali. Ha lavorato inoltre come programmatrice e curatrice in diversi festival cinematografici in Italia (Milano Film Festival, Giornate degli Autori della Mostra del Cinema di Venezia) e in Argentina (CineMigrante Internacional Film Festival, Asterisco LGBTIQ+ Internacional Film Festival, Muestra Internacional de Cine Documental de Santa Fe y Rosario).

# LEXIA. RIVISTA DI SEMIOTICA

## LEXIA. JOURNAL OF SEMIOTICS

- I-2. *La città come testo. Scritture e riscritture urbane*  
ISBN 978-88-548-2471-3, formato 17 × 24 cm, 456 pagine, 35 euro
- 3-4. *Attanti, attori, agenti. Senso dell'azione e azione del senso. Dalle teorie ai territori*  
ISBN 978-88-548-2790-5, formato 17 × 24 cm, 464 pagine, 35 euro
- 5-6. *Analisi delle culture, culture dell'analisi*  
ISBN 978-88-548-3459-0, formato 17 × 24 cm, 488 pagine, 35 euro
- 7-8. *Immaginario*  
ISBN 978-88-548-4137-6, formato 17 × 24 cm, 548 pagine, 35 euro
- 9-10. *Ambiente, ambientamento, ambientazione*  
ISBN 978-88-548-4516-9, formato 17 × 24 cm, 428 pagine, 35 euro
- 11-12. *Culto*  
ISBN 978-88-548-5105-4, formato 17 × 24 cm, 720 pagine, 35 euro
- 13-14. *Protesta*  
ISBN 978-88-548-6059-9, formato 17 × 24 cm, 456 pagine, 35 euro
- 15-16. *Estasi*  
ISBN 978-88-548-7394-0, formato 17 × 24 cm, 348 pagine, 35 euro
- 17-18. *Immagini efficaci*  
ISBN 978-88-548-7680-4, formato 17 × 24 cm, 776 pagine, 52 euro
- 19-20. *Cibo e identità culturale*  
ISBN 978-88-548-8571-4, formato 17 × 24 cm, 560 pagine, 35 euro
- 21-22. *Censura*  
ISBN 978-88-548-9127-2, formato 17 × 24 cm, 392 pagine, 35 euro
- 23-24. *Complotto*  
ISBN 978-88-548-9931-5, formato 17 × 24 cm, 508 pagine, 35 euro

25–26. *Viralità*

ISBN 978-88-255-0315-9, formato 17 × 24 cm, 556 pagine, 35 euro

27–28. *Aspettualità*

ISBN 978-88-255-0876-5, formato 17 × 24 cm, 580 pagine, 35 euro

29–30. *Intenzionalità*

ISBN 978-88-255-2568-7, formato 17 × 24 cm, 332 pagine, 35 euro

31–32. *La semiotica del martirio*

ISBN 978-88-255-2784-1, formato 17 × 24 cm, 560 pagine, 35 euro

33–34. *Semiotica e Digital Marketing*

ISBN 978-88-255-3542-6, formato 17 × 24 cm, 220 pagine, 35 euro

35–36. *Isolanità. Per una semiotica culturale delle isole*

ISBN 978-88-255-3853-3, formato 17 × 24 cm, 444 pagine, 25 euro

37–38. *Volti artificiali*

ISBN 978-88-255-3939-4, formato 17 x 24 cm, 644 pagine, xx euro



Finito di stampare nel mese di marzo del 2021  
dalla tipografia «The Factory S.r.l.»  
via Tiburtina, 912 – 00156 Roma  
per conto della «Giacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale» di Canterano (RM)