

SEMIOTECHNE

INGEGNERIE DEL SENSO FACCIALE

a cura di

MASSIMO LEONE, GIOVANNI PENNISI



I SAGGI DI LEXIA

69

Direttori

Ugo VOLLI

Università degli Studi di Torino

Guido FERRARO

Università degli Studi di Torino

Massimo LEONE

Università degli Studi di Torino

Aprire una collana di libri specializzata in una disciplina che si vuole scientifica, soprattutto se essa appartiene a quella zona intermedia della nostra enciclopedia dei saperi — non radicata in teoremi o esperimenti, ma neppure costruita per opinioni soggettive — che sono le scienze umane, è un gesto ambizioso. Vi potrebbe corrispondere il debito di una definizione della disciplina, del suo oggetto, dei suoi metodi. Ciò in particolar modo per una disciplina come la nostra: essa infatti, fin dal suo nome (semiotica o semiologia) è stata intesa in modi assai diversi se non contrapposti nel secolo della sua esistenza moderna: più vicina alla linguistica o alla filosofia, alla critica culturale o alle diverse scienze sociali (sociologia, antropologia, psicologia). C'è chi, come Greimas sulla traccia di Hjelmslev, ha preteso di definirne in maniera rigorosa e perfino assiomatica (interdefinita) principi e concetti, seguendo requisiti riservati normalmente solo alle discipline logico-matematiche; chi, come in fondo lo stesso Saussure, ne ha intuito la vocazione alla ricerca empirica sulle leggi di funzionamento dei diversi fenomeni di comunicazione e significazione nella vita sociale; chi, come l'ultimo Eco sulla traccia di Peirce, l'ha pensata piuttosto come una ricerca filosofica sul senso e le sue condizioni di possibilità; altri, da Barthes in poi, ne hanno valutato la possibilità di smascheramento dell'ideologia e delle strutture di potere. . . . Noi rifiutiamo un passo così ambizioso. Ci riferiremo piuttosto a un concetto espresso da Umberto Eco all'inizio del suo lavoro di ricerca: il "campo semiotico", cioè quel vastissimo ambito culturale, insieme di testi e discorsi, di attività interpretative e di pratiche codificate, di linguaggi e di generi, di fenomeni comunicativi e di effetti di senso, di tecniche espressive e inventari di contenuti, di messaggi, riscritture e deformazioni che insieme costituiscono il mondo sensato (e dunque sempre sociale anche quando è naturale) in cui viviamo, o per dirla nei termini di Lotman, la nostra semiosfera. La semiotica costituisce il tentativo paradossale (perché autoriferito) e sempre parziale, di ritrovare l'ordine (o gli ordini) che rendono leggibile, sensato, facile, quasi "naturale" per chi ci vive dentro, questo coacervo di azioni e oggetti. Di fatto, quando conversiamo, leggiamo un libro, agiamo politicamente, ci divertiamo a uno spettacolo, noi siamo perfettamente in grado non solo di decodificare quel che accade, ma anche di connetterlo a valori, significati, gusti, altre forme espressive. Insomma siamo competenti e siamo anche capaci di confrontare la nostra competenza con quella altrui, interagendo in modo opportuno. È questa competenza condivisa o confrontabile l'oggetto della semiotica.

Classificazione Decimale Dewey

– 006.42 (23.) METODI SPECIALI DI ELABORAZIONE. RICONOSCIMENTO OTTICO DELLE FORME

Thema

- Soggetto: UYQP. Riconoscimento di forme
- Qualificatori: 3MR. XXI secolo, 2000-2100

La presente pubblicazione costituisce un risultato delle attività di ricerca sviluppate nell'ambito del progetto **FACETS – Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies**, finanziato dallo **European Research Council (ERC)**, PI Massimo LEONE nell'ambito del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea **Horizon 2020**, **Grant Agreement n. 819649**, coordinato dall'Università degli Studi di Torino (**CORDIS Project 819649**; DOI: 10.3030/819649).

La realizzazione e la pubblicazione del volume hanno inoltre beneficiato del contributo del progetto **LEOM_GFI_UNITA_24_01_F – Starting Tech Transfer Grant – Digital Transitions; Inclusive Societies**, responsabile scientifico Massimo LEONE, Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione, Università degli Studi di Torino, **CUP D13C25001550001**, con particolare riferimento alle attività di valorizzazione, trasferimento e diffusione dei risultati della ricerca.

L'ultimazione del presente volume è stata realizzata durante il soggiorno di ricerca di **Massimo Leone** presso il **Collegium de Lyon – Institut d'études avancées de l'Université de Lyon**, nell'ambito del **FIAS Fellowship Programme** (Horizon Europe, Marie Skłodowska-Curie Actions COFUND, Grant Agreement n. **101217263**).

Finanziato dall'Unione europea e dal FIAS Fellowship Programme. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per la ricerca (REA). Né l'Unione europea né l'autorità concedente possono esserne ritenute responsabili.



SEMIOTECHNE

INGEGNERIE DEL SENSO FACCIALE

a cura di

MASSIMO LEONE, GIOVANNI PENNISI

contributi di

MARGAUX CERUTTI, MICHELE CERUTTI, REMO GRAMIGNA
GABRIELE MARINO, MATEUSZ MIROSLAW LIS, MASSIMO LEONE
GIOVANNI PENNISI, LUCA PEZZINI, ALESSANDRA RICHETTO





ISBN
979-12-218-2915-0

PRIMA EDIZIONE
ROMA 12 OTTOBRE 2026

INDICE

- 9 Introduzione
 di Giovanni Pennisi, Massimo Leone
- 17 L'AI te lo legge in faccia. Fisiognomica macchinica tra decodifica aberrante e retorica dei dati
 di Luca Pezzini
- 31 Lie detection on faces and faces as technology for lying
 di Michele Cerutti
- 45 Dall'illustrazione a Stable Diffusion: Bias nei manifesti cinematografici
 di Margaux Cerutti, Mateusz Mirosław Lis
- 67 Tecnologie del volto immortale
 di Gabriele Marino
- 83 Il volto disincarnato. Estetica, psicopatologia e ingegnerizzazione dell'uncanny facciale
 di Giovanni Pennisi

- 107 When the mask is the face. The aesthetics of deformation in Tim Burton's *Joker*
di Remo Gramigna
- 119 Il volto fuori forma. Animazione facciale e necessità tecniche
di Alessandra Richetto

INTRODUZIONE

GIOVANNI PENNISI, MASSIMO LEONE

Il volto umano non è mai stato un semplice dato biologico o una proprietà privata dell'individuo; esso incarna, per eccellenza, la superficie su cui la cultura scrive le proprie ossessioni (Leone 2020a; Sousbois 2025), esercita i propri sistemi di controllo (Thibault e Buruk 2021; Delupi 2023; Marino 2024) e a cui affida le proprie speranze di trascendenza (Levinas 1969; Gallagher 2014; Volli 2021). È l'unica parte "frontale" del corpo che non possiamo vedere se non attraverso una mediazione – lo specchio, una superficie d'acqua o lo sguardo dell'altro – eppure è proprio nel volto che cerchiamo la prova definitiva di chi siamo. Tuttavia, tale necessità di riconoscimento e di stabilità identitaria si scontra oggi con un panorama mediale che spesso sembra minare ogni presunzione di autenticità originaria. Quella che un tempo era considerata l'ancora immutabile dell'io si è trasformata in un'interfaccia instabile e plastica, un campo di forze costantemente riconfigurabile dalle logiche della visione artificiale.

Se questa mutazione solleva legittimi timori circa la standardizzazione e la perdita della "singolarità facciale" (Leone 2020b, p. 13), è al contempo necessario adottare una prospettiva complementare, capace di cogliere come le stesse tecnologie di analisi e generazione del volto non operino unicamente come dispositivi di appiattimento, ma anche come strumenti di rivelazione semiotica. Se, infatti, la tradizione medica ha concepito il volto come una superficie privilegiata d'indizi – una soglia

in cui segni iconici, indicali e simbolici convergono per rendere leggibili stati interni altrimenti inaccessibili – l’attuale sviluppo della visione artificiale può essere interpretato come una radicalizzazione, e al tempo stesso una trasformazione, di tale “arte dei segni”. In questo senso, il volto computazionale non è soltanto un oggetto manipolabile, ma anche un campo d’intensificazione diagnostica, in cui micro-variazioni fisiognomiche, dinamiche espressive e correlazioni multimodali diventano tracciabili, comparabili e operativamente significative.

In ambito clinico, tale trasformazione si traduce già oggi in una serie di applicazioni che mostrano come l’intelligenza artificiale possa ampliare – anziché impoverire – l’orizzonte interpretativo del volto: dal riconoscimento di sindromi genetiche rare attraverso pattern dismorfologici (per una panoramica sul tema, vedi Xu *et al.* 2025), alla rilevazione precoce di patologie neurodegenerative tramite l’analisi di micro-espressioni e asimmetrie motorie (per una panoramica sul tema, vedi Ghafarfaraji 2026); dall’impiego del volto nei sistemi di valutazione affettiva in psichiatria (vedi Pennisi 2024; 2025), fino all’integrazione di segnali visivi, vocali e testuali nei contesti di telemedicina (per una panoramica sul tema, vedi Subasi, Qaisar e Nisar, a cura di, 2024). In questi scenari, il volto non è ridotto a una superficie di classificazione, ma diventa un nodo in una rete semiotica complessa, in cui diversi registri sensoriali e simbolici concorrono alla costruzione del significato diagnostico.

Ciò impone tuttavia una riformulazione teorica: non si tratta più di opporre un volto “autentico” a un volto “artificiale”, bensì di comprendere come le pratiche di analisi algoritmica partecipino attivamente alla produzione del senso, contribuendo a ridefinire le soglie di normalità, le categorie cliniche e le forme di soggettività. In questa prospettiva, si può parlare di una vera e propria “semiosi algoritmica” o “macchinica” (Politi 2024), in cui i sistemi di apprendimento automatico non si limitano a rilevare configurazioni preesistenti, ma co-costruiscono le condizioni della loro intelligibilità. L’opacità epistemica di tali sistemi, così come i rischi di bias culturale e fenotipico, non devono dunque essere interpretati soltanto come limiti tecnici, ma come indizi di una trasformazione più profonda del regime di veridizione che governa il volto contemporaneo.

In questa cornice, la *semiotechne* non appare più esclusivamente come il luogo di una perdita – dell’aura, dell’identità, della singolarità – ma anche come il terreno di una riconfigurazione delle pratiche interpretative, in cui l’umano e l’artificiale entrano in una relazione cooperativa. Il futuro del volto, lungi dall’essere consegnato a una mera logica di sostituzione, sembra piuttosto delinearsi come un’ecologia ibrida della significazione, in cui clinici, dispositivi e soggetti partecipano congiuntamente alla costruzione del senso, richiedendo nuove forme di alfabetizzazione semiotica, di regolazione e di responsabilità epistemica.

La volontà di catturare l’essenza di tale metamorfosi sta alla base di questo volume e del titolo che si è scelto per esso: il neologismo “semio-techne” suggerisce l’indissolubile intreccio tra la produzione di significati (*semeion*) e le procedure operative della tecnica (*techne*), delineando un orizzonte in cui il volto non viene semplicemente “osservato”, “rappresentato” o tutt’al più “riprodotto”, ma letteralmente “ingegnerizzato”. Esso è oggi il risultato di un montaggio di segni, un’architettura sintetica che scaturisce da meccanismi ricombinatori che lo rendono, per utilizzare la terminologia adottata da Yiu (2023), un “iperoggetto” che si manifesta al contempo come un’immagine unica e infinitamente molteplice. Accade così che il volto diventi spesso il punto di convergenza in cui oceani di dati fisiognomici vengono distillati per dare forma a simulacri prototipici (cfr. Leone, ed., 2024, p. xiii; vedi anche D’Armenio 2024), un precipitato statistico in cui l’identità del singolo svanisce a favore di una configurazione media che mira, per esempio, a definire lo standard visivo di una certa categoria umana – portando con sé, inevitabilmente, tutti i pregiudizi che inquinano l’origine stessa del processo di raccolta dei dati (Srinivas *et al.* 2019; Cavazos *et al.* 2020; Dooley *et al.* 2021).

Questa deriva verso la standardizzazione algoritmica segna il ritorno di una fisiognomica automatizzata che preoccupa i teorici della cultura. Come discusso da Luca Pezzini in questo volume, i sistemi di *machine learning* pretendono oggi di dedurre il carattere o la pericolosità sociale di un individuo partendo dalla misurazione dei tratti somatici, resuscitando spettri pseudoscientifici sotto il velo dell’oggettività statistica.

Questa pretesa di trasparenza viene messa radicalmente in discussione da Michele Cerutti, il quale analizza il fallimento delle moderne

“macchine della verità” facciali: l’ingranaggio algoritmico, infatti, tende a scambiare il “volto conversazionale”, fatto di interazioni spontanee e situate, per un segnale bio-meccanico univoco, riducendo la complessità del senso a un verdetto binario privo di profondità semiotica.

Tale semplificazione del volto in “dato” non investe solo la sorveglianza, ma ridefinisce anche la creatività di massa e il marketing visivo. Lo studio di Margaux Cerutti e Mateusz Miroslaw Lis sui manifesti prodotti da modelli come *Stable Diffusion* evidenzia come l’intelligenza artificiale generativa tenda a replicare – e spesso amplificare – i pregiudizi contenuti nei grandi database di immagini, riducendo il volto umano a uno stereotipo estetico svuotato di ogni singolarità.

Tuttavia, se la tecnica può apparire come un dispositivo di riduzione, essa si rivela anche un potente strumento di manipolazione e riscrittura del tempo. Lo dimostra il saggio di Gabriele Marino, secondo cui l’avvento dei *deepfake* trasforma il volto in un archivio plastico: l’immagine cessa di essere la traccia di una presenza passata per farsi simulazione post-fotografica, mettendo in crisi il concetto stesso di testimonianza e di memoria storica.

Eppure, questa stessa capacità di “mettere in forma” l’immateriale può assumere una valenza riparatrice nella clinica. È il caso analizzato da Giovanni Pennisi a proposito dell’*Avatar Therapy*: qui la tecnologia non crea un falso ingannevole, ma offre al paziente schizofrenico la possibilità di dare un volto alle voci persecutorie che ne abitano la psiche. Tradurre l’allucinazione in un’interfaccia visiva circoscritta permette al soggetto di oggettivare il trauma e riconquistare, attraverso la mediazione della Realtà Virtuale, una nuova sovranità identitaria.

Contro la prigione della regolarità algoritmica e della “faccia media”, il volume propone una difesa della deformazione e del “vandalismo creativo” come atti di libertà. Quando il volto esce volontariamente dai canoni della somiglianza, esso riafferma la propria potenza espressiva. Questa poetica della disfigurazione trova un caso esemplare nell’analisi di Remo Gramigna sul *Joker* di Tim Burton: qui il volto non è nascosto da una maschera, ma è la maschera stessa, un ghigno che distrugge l’ordine iconico tradizionale per affermare un’identità puramente performativa.

Questa necessità di “uscire fuori forma” è, paradossalmente, ciò che garantisce il realismo nell’arte del movimento: come dimostra Alessandra

Richetto attraverso lo studio dell'animazione, la credibilità di un'emozione scaturisce spesso dalla distorsione estrema dei tratti fisiognomici. Mentre la CGI rischia di restare intrappolata in un'esattezza gelida, il disegno animato ci ricorda che il senso profondo del volto risiede nella sua capacità di disfarsi e ricomporsi, sfuggendo a ogni tentativo di fissazione definitiva.

In conclusione, *Semiotechne* si presenta come un'indagine sulle forze che, nel ventunesimo secolo, plasmano e riplasmano il volto umano all'incrocio fra cultura e tecnica. Il quadro che emerge non restituisce né un'essenza stabile da rimpiangere, né un artefatto interamente disponibile al controllo, ma un campo dinamico in cui processi politici, percettivi, estetici e tecnologici s'intrecciano in modo ambivalente. Comprendere queste "ingegnerie del senso" significa allora non solo mettere in luce i rischi di standardizzazione, di pregiudizi e di riduzione della singolarità, ma anche riconoscere le nuove possibilità di conoscenza, di espressione e di intervento che tali dispositivi rendono praticabili. Ne deriva una dialettica aperta tra la persistenza della traccia biologica e l'astrazione del codice, in cui l'una e l'altra non si annullano, ma si riconfigurano reciprocamente entro ecologie ibride della significazione. In questo scenario, il volto smette di essere un'evidenza immediata, ma non per questo si dissolve: diviene piuttosto un luogo di mediazione, un'interfaccia critica in cui si negoziano continuamente i confini del visibile, del dicibile e del conoscibile. Proprio nella tensione fra artificializzazione e resistenza del senso, esso continua a porre il problema di una verità che, pur trasformandosi nelle sue condizioni d'accesso, non si lascia interamente esaurire dal calcolo.

Riferimenti bibliografici

- Cavazos J.G., Phillips P.J., Castillo C.D. e O'Toole A.J. (2020) *Accuracy comparison across face recognition algorithms: Where are we on measuring race bias?*, "IEEE transactions on biometrics, behavior, and identity science", 3(1): 101–111.
- D'Armenio E. (2024) *Simulacral faces: A dramaturgy in digital environments*, in M. Leone (a cura di), *The Hybrid Face: Paradoxes of the Visage in the Digital Era*, Routledge, New York–Londra, 59–73.

- Delupi B. (2023) *Concealment of the face and new physiognomies*, “Chinese Semiotic Studies”, 19(3): 511–521.
- Dooley S., Downing R., Wei G., Shankar N., Thymes B., Thorkelsdottir G., Kurtz-Miott T., Mattson R., Obiwumi O., Cherepanova V., Goldblum M., Dickerson J.P. e Goldstein T. (2021) *Comparing human and machine bias in face recognition*, “arXiv preprint arXiv”, 2110.08396.
- Gallagher S. (2014) *In your face: Transcendence in embodied interaction*, “Frontiers in human neuroscience”, 8: 495.
- Ghafarfaraji S. (2026) *AI-based recognition of facial and micro-expressions for the diagnosis of mental and neurological disorders: A systematic review*, “BMC Psychiatry”, 26: 78
- Leone M. (2020a) *The semiotics of the medical face mask: East and west*, “Signs and Media”, 1(1): 40–70.
- Leone M. (2020b) *Prefazione/Preface*, “Lexia”, 37–38: 9–25.
- Leone M. (a cura di) (2024) *The Hybrid Face: Paradoxes of the Visage in the Digital Era*, Routledge, New York–Londra.
- Levinas E. (1969) *Totality and Infinity*, Duquesne University Press, Pittsburgh.
- Marino G. (2024) *Contributions to the legal semiotics of facial recognition systems: Live music, digital technologies, and the display of power*, “International Journal for the Semiotics of Law – Revue internationale de Sémiotique juridique”, 37(3): 807–820.
- Pennisi G. (2024) *From embodiment to enfacement: Exploring the role of technologies for the manipulation and creation of digital faces in schizophrenia research*, “Reti, saperi, linguaggi”, 11(1): 85–96.
- Pennisi G. (2025) *Disembodiment: Phenomenological and Pragmatic Dimensions of Self-Alienation*, Springer, Cham.
- Politi F. (2024) *Sull'utilità e sul danno della matematica per la comprensione della semiosi macchinica*, “E|C”, 41(2): 454–463.
- Sousbois O.F. (2025) *Incels, looksmaxxing, and the surgical design of the 'Chad'-vertised body*, “Body & Society”, 31(4): 33–62.
- Srinivas N., Ricanek K., Michalski D., Bolme D.S. e King M. (2019) *Face recognition algorithm bias: Performance differences on images of children and adults*, “Proceedings of the IEEE/CVF conference on computer vision and pattern recognition workshops”, 2269–2277.
- Subasi A., Qaisar S.M. e Nisar H. (a cura di) (2024), *Artificial Intelligence and Multimodal Signal Processing in Human-Machine Interaction*, Academic Press, Londra.

- Thibault M. e Buruk O. (2021) *Transhuman faces in the transurban city: Facial recognition, identity, resistance*, “Lexia”, 37–38: 179–195.
- Volli U. (2021) *The transcendence of the face: A semiotic-linguistic path*, “Σημειωτική-Sign Systems Studies”, 49(3–4): 279–297.
- Xu Z., Song J., Bi C., Zhang X., Xiao M., Du J., Wu R. e Shen B. (2025) *Computer vision for rare diseases: A scoping review*, Preprint (Version 1) available at Research Square, <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-8109549/v1>.
- Yiu S. (2023) *One face, millions of faces: Computer vision as hyperobject*, “Philosophy of Photography”, 12(1–2): 71–91.

L'AI TE LO LEGGE IN FACCIA FISIOGNOMICA MACCHINICA TRA DECODIFICA ABERRANTE E RETORICA DEI DATI

LUCA PEZZINI

ABSTRACT: The widespread use of machine learning tools for automated facial analysis has recently shaped, in several widely publicized articles, a new form of physiognomy, the pseudoscientific discipline which attempts to infer inner traits of human beings from their physical appearance. The rhetorics of these articles pairs pseudoscientific narratives with a key epistemological assumption: namely, that the machine-based construction of scientific facts can legitimately go beyond measurement and data processing, instead involving the very definition of the model which interprets the data. What is proposed here is that the semiotic category of aberrant decoding, as formulated by Eco – with some theoretical adjustments to make it suitable for interpreting the alien semiosis process in AI models – lends itself to deconstructing this mechanism, providing a useful critical element which serves as a technical counterpart to the analysis of the narratives at play.

KEYWORDS: AI, Physiognomy, Computational physiognomy, Aberrant decoding, Pseudoscience

I. Introduzione

Sfogliando i *proceedings* di una conferenza dell'IEEE del 2017 possiamo imbatterci in un intervento sul “Computational Personality Traits Assessment”. Un’occhiata al testo ci regala il brano seguente:

In 1772 J.C. Lavater said that physiognomy is a science and he proved the truth of the physiognomy on his book “Essays on Physiognomy”. This is a historical article about physiognomy and it is still accepted.

For thousands of years, researchers try to study the relationship between psychological characteristics and facial features. After doing researches in this area they have reached to a conclusion that persons' personality can assess via the facial features with a high degree of confidence (Ilmini e Fernando 2017, p. 4).

Questo stralcio, così come l'intero articolo in cui esso si colloca, non va inteso come una bizzarria isolata in contrasto con il resto della riflessione scientifica degli ultimi decenni, bensì come un caso particolarmente scoperto, quasi smaccato, di una tendenza più ampia e diffusa: la pseudoscienza della fisiognomica, con la sua promessa di estrarre informazioni sulla forma più autentica dell'interiorità umana dalla conformazione del volto, sta assistendo a un *revival*. Negli ultimi anni, un ampio corpus di letteratura scientifica ne ha riproposto i modelli nella nuova veste della *computer vision*: reti neurali artificiali "in grado di" riconoscere, per esempio, l'orientamento sessuale (Wang e Kosinski 2018), la propensione al crimine (Wu e X. Zhang 2017) o la "rule consciousness" (T. Zhang *et al.* 2017) a partire dalle immagini del volto hanno fatto la loro comparsa all'interno del *discourse* scientifico, dando l'avvio a una "new era of computational physiognomy" (Stark e Hutson 2022, p. 924).

Le ricadute su un piano di etica della scienza sono evidenti. Il problema è tanto più critico se si considera il ruolo sostanzialmente oracolare che le reti svolgono in questi studi: non è sufficiente, pur se fondamentale, una riflessione sui limiti di utilizzo di queste tecnologie (in questa direzione si muove il citato Stark e Hutson 2022), ma urge un'analisi critica sul piano epistemologico e, sembra il caso di dire, semiotico dello stesso *discourse* scientifico che ne definisce le pratiche.

In questa sede non ci si soffermerà sulla storia della fisiognomica (né sull'immensa letteratura che la tratta) se non per un confronto, talvolta necessario, tra la sua versione tradizionale e i suoi sviluppi macchinici. La prima ha visto una ricca trattazione sotto una lente semiotica (si citino per esempio i contributi in *The visage as text*, vedi Gramigna e Leone 2023); la seconda, almeno nel dettaglio dei risvolti più tecnici, è un terreno prevedibilmente meno battuto. L'analisi del caso tradizionale non si presta a un immediato adattamento alla versione macchinica, a causa dei meccanismi semiosici profondamente alieni dei modelli di AI: per

esempio, la natura intrinsecamente gestaltica (pattern composti, non dati) e abduttivo–probabilistica del *machine learning* rende improprio descrivere la fisiognomica macchinica nei termini echiani del modello equazionale del segno, come viceversa può essere fertile per versioni più tradizionali (su questo punto vedi Cerutti 2023). Ai fini della nostra analisi, si partirà dall'abbozzo teorico proposto in Pezzini (2024), ma sarà comunque necessaria qualche ridefinizione.

Lo scopo di questo saggio è contribuire all'analisi del passaggio tra la “retorica dei dati” e la “retorica della macchina intelligente” nella giustificazione di risultati pseudoscientifici, al crocevia tra manipolazione degli strumenti tecnici e costruzione di *discourse*. Si propone, proprio a questo scopo, che la categoria echiana della decodifica aberrante si presti in modo particolarmente adatto alla decostruzione di queste retoriche; ma richieda una certa cautela nel precisarne la definizione in un modo adatto al contesto del *machine learning*. Il terreno di questa analisi, la fisiognomica macchinica, costituisce un tema attualissimo per l'etica della scienza e per la sua analisi critica.

2. *Ipsum dixit*: produzione macchinica del fatto pseudoscientifico

Prima ancora che scientifico, tecnico o epistemologico, il terreno su cui la fisiognomica 2.0 si muove è retorico. Già nel caso della frenologia del secondo Ottocento, in effetti, il punto centrale del discorso era proprio che “mathematics, measurement, calculus, and the display of precision and correctness are exhibited [...] not as an instrument, but as a rhetoric” (Leone 2022, p. 638), e parte di questa critica potrebbe in verità abbracciare anche un discorso scientifico meno scopertamente fallace: si pensi, per esempio, all'abuso sistematico nell'utilizzo dei p-value (spesso incompresi, vedi Nuijten *et al.* 2016; Lyu *et al.* 2020), che subordina il reale rilievo di un fenomeno a un'astratta – e perciò intrinsecamente oggettiva – significatività statistica.

Al netto di questa diffusa *redingote matematica*, per dirla con Bataille, è particolarmente interessante ai fini della nostra analisi sottolineare il ruolo giocato *dalla macchina* nella “costruzione del fatto scientifico” (Latour e Woolgar 1979) e nella sua “vita retorica” (non solo nel senso

divulgativo di Fahnestock 1986, ma nella pratica del testo scientifico, vedi Latour e Bastide 1986). Se è vero che la costruzione macchinica di fatti scientifici non è un fenomeno recente (paradigmatico il caso di Boyle, vedi Shapin e Schaffer 2011), ciò che abbiamo in scena qui si muove su un piano effettivamente nuovo, perché permette una produzione non solo oggettiva, ma *autonoma* dall'azione e dalla comprensione dell'operatore umano: “*a form of power without knowledge*” (Campolo e Crawford 2020, p. 5).

Nel caso della fisiognomica tradizionale dei frenologi, la produzione macchinica della conoscenza scientifica è limitata alle misurazioni: l'analisi dei piani facciali nei crani si appoggia, a fine Ottocento, a strumenti tecnici sempre più raffinati, in grado di correggere gli errori che inevitabilmente caratterizzano le misure umane – ma senza avere alcun potere, ovviamente, su un livello di “bias” decisamente più profondo: “[t]he biases [...] were in the idea itself of “measuring the face”; the introduction of technical devices for face measuring would conceal these biases, giving the impression that a machinic agency now presided over the geometrization of the face and its calculus” (Leone 2022, p. 633).

Ora, nel caso della svolta fisiognomica odierna nella visione artificiale, parte di questo problema resta – è postulata aprioristicamente una relazione tra il volto e l'interiorità ed è sostituita l'*agency* macchinica a quella umana – ma la direzione in cui si declina è molto più profonda e destabilizzante: il contributo della macchina non si limita più alla fase di misura né, come accade in generale per tutta la scienza contemporanea, all'elaborazione dei dati, ma si spinge, questo è il punto cruciale, alla *produzione dello stesso modello che li interpreta*.

È in questo senso che la produzione macchinica del fatto scientifico è autonoma, è potere senza conoscenza: l'operatore umano è superfluo nella definizione a grana fine del modello, la sua *agency* si esprime esclusivamente nel progettare ad alto livello l'architettura della macchina. Si tratta, in altri termini, della definizione stessa di *black box* che caratterizza gran parte del *machine learning*. Alle considerazioni epistemologiche su un simile meccanismo di produzione di conoscenza si aggiunge la riflessione, altrettanto centrale, sugli effetti di senso.

Lungi dal ridursi ai termini puramente negativi di un limite, la funzione oracolare che l'AI assume costituisce, nella sua opacità, il principale

appiglio per la costruzione di retoriche e di *narrative*. Nella natura della rete neurale artificiale, non strettamente deterministica e insieme coerente nelle sue previsioni, scientifica e insieme insondabile – nel suo essere, cioè, simultaneamente algoritmo e anti-algoritmica, non prestandosi a essere ridotta alla limpidezza schematica del diagramma di flusso – la *machinic agency* si traduce in una forma singolarmente spersonalizzata di *ipse dixit*. Da un lato, questa paradossale coesistenza di opposti ha spinto a definire il discorso sul tema, con riferimento weberiano, *enchanted determinism*, intendendo con “determinismo” proprio la citata coerenza nelle previsioni: “a discourse that presents deep learning techniques as magical, outside the scope of present scientific knowledge, yet also deterministic, in that deep learning systems can nonetheless detect patterns that give unprecedented access to people’s identities, emotions and social character” (Campolo e Crawford 2020, p. 3). È significativo, sebbene forse non strano, che nel descrivere quell’AI mitizzata, “entità sostanzialmente nuova, capace di ogni cosa e in prospettiva quasi infallibile” (Ferraro 2022, p. 68), il riferimento sia qui proprio all’accesso all’interiorità umana: una versione moderna, viene da dire, del criterio di corrispondenza della magia simpatica – e la promessa alla base della fisiognomica.

Una componente magica, dunque; d’altro canto, una componente più strettamente *scientifica*, nel senso fortemente connotato, positivista del termine. L’autorità impersonale, *oggettiva* del dato e della statistica trova nell’AI un’incarnazione che la affranca dall’operatore umano: non c’è più margine, anzitutto, per dire che i dati sono male interpretati, se a mancare è proprio il soggetto umano interpretante; e non c’è margine per dire che il modello interpretativo è frutto di una costruzione ideologicamente distorta, dal momento che il modello stesso emerge dai dati attraverso la macchina.

Ponendosi come entità altra da noi, l’AI sembra offrire la promessa di un’episteme che è passibile al massimo di giustificazione, non di vaglio critico: dal momento che la rete funziona, che i suoi risultati sono significativi, la relazione tra dati e risultato – per esempio, tra la forma di un volto e un punteggio in un test psicometrico – c’è: è esattamente la funzione che la rete approssima. Ecco allora che il fatto scientifico è prodotto *in toto*, in modo autonomo, dalla macchina. All’interno di queste

coordinate di senso la nuova fisiognomica trova la sua *raison d'être*, non più giustificata alla luce di una teoria condivisa dalla comunità scientifica, bensì come ragionevole dato empirico della realtà discorsiva così costruita: scrivono in introduzione Wang e Kosinski (2018), “the low accuracy of humans when judging character from others’ faces does not necessarily mean that relevant cues are not prominently displayed. Instead, people may lack the ability to detect or interpret them” (p. 4).

L’effetto di senso di questa operazione non si riduce alle *narrative* dei frenologi *à la* Broca, affascinati da “procédes mécaniques et uniformes” per “exprimer en chiffres les résultats de chaque observation, [...] de réduire autant que possible les chances d’erreur” (cit. in Leone 2022, p. 634): si tratta, al contrario, di un appeal dell’inorganico che individua la macchina – di cui l’essere umano è versione imperfetta – come migliore decisore possibile. Leggiamo in apertura all’articolo neo-lombrosiano sul riconoscimento automatico dei volti criminali:

Unlike a human examiner/judge, a computer vision algorithm or classifier has absolutely no subjective baggages, having no emotions, no biases whatsoever due to past experience, race, religion, political doctrine, gender, age, etc., no mental fatigue, no preconditioning of a bad sleep or meal. The automated inference on criminality eliminates the variable of meta-accuracy (the competence of the human judge/examiner) all together (Wu e X. Zhang 2017, p. 2).

Produzione dei dati scientifici autonoma, dunque, e come si è detto opaca: contrariamente allo scenario tradizionale di raccolta, elaborazione e interpretazione dei dati, l’accesso ai *criteri* con cui la macchina elabora – e quindi interpreta – i dati non è diretto; ciò significa che all’interpretazione dei dati si aggiunge l’interpretazione dei criteri stessi che la macchina adotta. L’opacità del modello di *machine learning* determina un margine di ambiguità all’interno del quale si trovano appigli per un ampio ventaglio di possibili giustificazioni *a posteriori*: appaltando l’*heavy-lifting* concettuale della costruzione del criterio interpretativo alla macchina, ci troviamo con due filtri interpretativi stratificati al posto di uno.

3. Decodifica aberrante alla prova della macchina

Proprio alla luce della successione di letture stratificate appena descritta, quella dai dati alla macchina e quella dalla macchina a noi, si possono decostruire gli articoli di fisiognomica macchinica (come i citati Wu e X. Zhang 2017 e Wang e Kosinski 2018, che costituiscono due casi particolarmente noti e rappresentativi del fenomeno). La proposta interpretativa è che essi esibiscano una doppia applicazione, in ciascuna delle due letture stratificate, della nozione echiana di decodifica aberrante (Eco 1966; 1968; 1979): in primo luogo, nel forzare la rete a una decodifica aberrante dei dati in ingresso, con l'introduzione – accidentale o deliberata – di correlazioni spurie nel dataset; in seconda battuta, nell'applicazione di una decodifica aberrante all'interpretazione delle risposte della rete. La costruzione retorica e le *narrative* attivate agiscono per offuscare il carattere aberrante di queste decodifiche “funzionali ai propositi del destinatario” (Eco 1979, p. 177, nota 2).

Un'analisi più dettagliata di alcuni esempi di questo meccanismo è proposto in chiusura; merita però soffermarci, prima, su cosa si intenda – e sia metodologicamente lecito intendere – per “decodifica aberrante” in questo contesto.

A un primo, elementare livello di analisi possiamo dire che se, con Eco, ci sono contesti come quello televisivo in cui la decodifica aberrante non è accidentale ma “è di norma” (Eco 1966, p. 84), nel caso della rete neurale artificiale essa è, intesa *stricto sensu*, letteralmente inevitabile: in effetti non c'è decodifica che non sia aberrante, perché il codice della macchina è *per definizione* diverso – e in parte inconciliabile – rispetto al nostro. Al di là di questo livello tautologico l'impiego richiede qualche cautela: in particolare, la definizione di “una decodifica che diciamo ‘aberrante’ solo se comparata alle intenzioni dell'emittente” (Eco 1968, p. 53) pone il problema di confrontarsi con un'entità, il modello di *machine learning*, che non possiede intenzioni propriamente dette; e pone l'ulteriore problema di confrontare la nozione di semiosi umana con la nozione di semiosi per la macchina.

Il contesto di riferimento, qui, è quello delle reti neurali artificiali di classificazione (per esempio tra facce criminali e facce non criminali, facce etero e facce gay). Come dettagliato in Pezzini (2024), i processi

di semiosi macchina di una rete di classificazione si devono intendere riconoscendo nell'immagine in input una configurazione completa del mondo percettivo – la *Umwelt* – della macchina; e una semiosi “olistica e differenziale” che partiziona la *Umwelt* in regioni corrispondenti alle etichette di classificazione. L'input è “segno”, allora, nei termini di una sostituzione funzionale (cfr. Wilson 2017, p. 533): due immagini sono segni l'una dell'altra nella misura in cui suscitano la stessa risposta ai fini della classificazione; la classe di un input è la regione dello spazio di configurazioni dell'*Umwelt* che lo contiene. Nel caso dell'essere umano come in quello della macchina, l'operazione classificatoria si basa su una serie di tratti pertinenti – quelle che nel caso dell'AI sono dette *feature* – che caratterizzano una classe al netto di elementi di rumore.

Nell'interazione (pseudo)comunicativa tra macchina fisiognomica e operatore umano, il primo momento è la lettura, da parte dell'uno e dell'altra, dell'immagine del volto. Entrambi gli interpreti, nel cercare di associare l'immagine a una classe, selezionano – abduttivamente – i tratti pertinenti. Il criterio di classificazione risultante si approssima in modo abbastanza accurato con la nozione di codice (seguendo Eco 1966, p. 84, esso è paradigmatico nell'individuazione delle singole *feature* e sintagmatico nella generazione dei pesi che le combinano); ed è in questo senso che ci si può domandare in modo non tautologico se la decodifica sia o non sia aberrante, se cioè le intenzioni del soggetto ritratto, tradotte nel suo codice e realizzate nel testo come criterio di pertinenza degli elementi espressivi, siano state colte in modo sufficientemente accurato dalle *feature* della macchina (ferma restando la differenza tra i due codici).

Il secondo momento dell'interazione è proprio l'interpretazione del risultato della macchina da parte dell'operatore umano: un passaggio inevitabilmente fenomenologico, dal momento che le *feature* sono incomprendibili se lette nella loro forma “cruda”. Il testo analizzato in questo caso è la risposta della macchina a una serie di test diagnostici per indagarne il comportamento: è in questo secondo passaggio che la nozione tradizionale di “intenzione” decade – che intenzioni ha un algoritmo?

Una risposta al problema è impiegare un concetto di *intenzionalità* di ispirazione fenomenologica, “che, pur senza identificarsi con quello di motivazione né con quello di finalità, li sussume entrambi:

esso permette in tal modo di concepire l'atto* come una tensione che si iscrive tra due modi di esistenza*: la virtualità* e la realizzazione*” (Greimas e Courtés 2007, p. 161). Passare da intenzione a intenzionalità permette di adottare, per descrivere il passaggio modale da virtualità a realizzazione e quindi per fornire un surrogato macchinico alla finalità, il fortunato adagio cibernetico del “the purpose of a system is what it does” (Beer 2002): nel caso della rete neurale, l'intenzionalità si esprime nella graduale riduzione della *loss* e quindi dell'errore di classificazione.

La nozione di decodifica aberrante che adottiamo per questo secondo momento dell'interazione va dunque intesa nei termini seguenti: un'interpretazione non coerente con le ragioni interne per cui la macchina sta restituendo una specifica risposta, *al netto di quanto questa interpretazione sia empiricamente convincente e statisticamente descrittiva*. In altri termini, una decodifica aberrante può *funzionare*, nel senso di riuscire a interpretare predittivamente i risultati della macchina in una quota significativa di casi; né questo la rende più coerente con l'intenzionalità della macchina. È precisamente per questo motivo che la nozione di decodifica aberrante è fertile nel contesto in analisi: perché permette di affrancarci dal *basta che funzioni* statistico, aprendo nei fatti la *black-box*.

4. Decodificare l'aberrazione: sull'interpretazione delle misure facciali

Sbozzato il quadro teorico su come intendere la decodifica aberrante in questo contesto, concludiamo con un brevissimo *case study* sul citato articolo di Wang e Kosinski (2018), di qui in poi WK, che presenta una rete neurale capace, secondo gli autori, di prevedere l'orientamento sessuale a partire da foto del volto.

Pubblicato su rivista *peer-reviewed*, l'articolo è particolarmente interessante non solo per la sua rappresentatività nelle strategie tecniche e retoriche adottate, ma anche per l'impressionante diffusione – almeno in parte deliberata – al di fuori della cerchia degli addetti ai lavori; basti pensare che la polemica sullo studio ha raggiunto l'*Economist* e il *Guardian* prima ancora che fosse disponibile la preprint (cfr. West e Bergstrom

2021, p. 2). Va notato, in questo senso, come le *narrative* che veicola vadano inquadrare nel discorso pubblico e non solo in quello tecnico.

Il *framing* del testo, fin dall'abstract, lo presenta come un contributo per "advance our understanding of the origins of sexual orientation and the limits of human perception". La parte interpretativa dell'articolo si fonda sulla "Prenatal Hormone Theory", l'ipotesi – scientificamente insostenibile (vedi Jordan–Young 2011) – che l'orientamento sessuale dipenda dall'esposizione a testosterone in utero. La struttura del volto fungerebbe allora da *proxy* all'esposizione al testosterone fin nei suoi risvolti più puramente cosmetici: "the PHT predicts that gay people may tend to adopt gender-atypical facial adornments, expressions, and grooming styles" (WK, p. 6). L'equazione di testosterone, il "greatest storyteller" (Jordan–Young e Karkazis 2019), e mascolinità socialmente costruita è interessante non solo per contestualizzare il testo, ma per una ragione più profonda: trascodificando in misurabili livelli ormonali il dato dell'orientamento sessuale, la "widely accepted prenatal hormone theory" (*ibidem*) opera in modo del tutto analogo alla prassi fisiognomica, legittimandone a un tempo metodologia e risultati.

Le foto utilizzate in WK sono raccolte da una app di incontri, costituendo perciò testi con specifiche caratteristiche di intenzione all'interno di uno specifico quadro di convenzioni sociali (sul tema cfr. Leone 2019, p. 27). Nell'ignorare questo aspetto, riportando al sostrato delle più immutabili caratteristiche biologiche – alla faccia *per se* e non all'autorappresentazione della faccia – le informazioni relative all'orientamento sessuale, lo studio compie un errore di ordine semiotico, confondendo la rappresentazione con il suo oggetto. Almeno due livelli sono interessati: il riconoscimento come tratti pertinenti di elementi che non sarebbero tali (forme "senza significato" ma che dal contesto – il compito di classificazione su un preciso dataset – per la macchina "dovrebbe[ro] averlo", vedi Eco 1966) e l'interpretazione aberrante di tratti effettivamente pertinenti.

Come esempio del primo caso, un successivo tentativo di replicazione ha dimostrato che una versione ridimensionata delle foto a 5x5 pixel, ridotta quindi alla pura categoria cromatica, è sufficiente a rendere conto di una parte sorprendentemente ampia dell'accuratezza di classificazione (Leuner 2019). Alcune deliberate scelte metodologiche di WK contribuiscono a

questa forzatura interpretativa della macchina, esasperando la rilevanza di una manciata di *feature*: per esempio, restringere l'analisi al di sotto dei quarant'anni individua coorti per cui è osservata una forte correlazione tra eterosessualità maschile e presenza di "serious facial hair", escludendo al contempo quelle per cui il fenomeno sarebbe meno marcato (cfr. i dati in Aguëra y Arcas, Todorov e Mitchell 2018). Mediante la PHT, WK può sostenere che la ridotta presenza di peli facciali nelle foto di uomini gay abbia invece un'intrinseca causa ormonale, mettendo in ombra una restrizione del dataset forse accidentale ma sicuramente fortunata.

Nel tentativo dichiarato di escludere il rilievo della cosmetica, WK presenta una seconda analisi, che usa un sistema preaddestrato (Face++) per individuare i punti della faccia che tracciano la linea della mascella, di naso, bocca, occhi e sopracciglia. Si tratta in parte di una strategia retorica usuale per persuadere il Lettore del rigore metodologico (cfr. Latour e Bastide 1986, pp. 59–64), ma l'introduzione di un'ulteriore *black-box*, presentata come autorevole *state of the art*, contribuisce piuttosto all'aberrazione. Se WK sostiene che la macchina veda elementi biometrici, l'interpretazione corretta appare piuttosto che stia distinguendo la posizione in cui i volti sono collocati: le misure estratte (lunghezza del naso, forma della mascella, inclinazione delle sopracciglia) sono vulnerabili a minime inclinazioni della testa verso l'alto e verso il basso, al di sotto della soglia di sensibilità di Face++. La misura *della rappresentazione fotografica* è sì un tratto pertinente, ma la decodifica coerente con l'*intention auctoris* delle fotografie è altra rispetto alla versione biologista di WK:

likely, heterosexual men tend to take selfies from slightly below, which will have the apparent effect of enlarging the chin, shortening the nose, shrinking the forehead, and attenuating the smile [...]. This view emphasizes dominance [...] On the other hand, as a wedding photographer notes in her blog, "when you shoot from above, your eyes look bigger, which is generally attractive – especially for women" (Aguëra y Arcas, Todorov e Mitchell 2018).

Si realizza, così, il secondo livello della decodifica aberrante, con una confusione tra strati diversi di espressione e contenuto che incarna nel modo più puro la filosofia della fisiognomica.

Altri casi degni di analisi abbonderebbero: per citarne uno, in Wu e X. Zhang (2017), alla luce dei lombrosiani “subtype of criminal faces” prodotti dalla macchina e delle “discriminative features” estratte (cfr. pp. 6–9) è probabile che a caratterizzare le “non–criminal faces” sia il sorriso, con tutte le stratificazioni di complessità comunicativa di questo segno.

Basti ai nostri fini fermarsi qui, confidando che i casi presentati siano sufficienti a dare un quadro chiaro della situazione: un meccanismo di decodifiche aberranti stratificate che intervengono a diversi livelli della produzione macchinica di “fatti” pseudoscientifici, concorrendo a uno stesso errore semiotico – la confusione della rappresentazione con il suo oggetto – e funzionali a legittimare una specifica costruzione discorsiva del mondo; svelando, in particolare, i limiti dell’apparente oggettività vantata dai modelli di AI. In un’ottica di interazione fertile tra discipline, l’analisi presentata offre un esempio delle possibilità di uso critico della semiotica all’interno di un *discourse* che appare *prima facie* strettamente tecnico; e in particolare di come la semiotica possa rispondere, con gli strumenti che ha nel tempo raffinato, ad *aberrazioni* del discorso scientifico da intendersi con tutt’altra accezione.

Riferimenti bibliografici

- Aguëra y Arcas B., A. Todorov e M. Mitchell (2018) *Do algorithms reveal sexual orientation or just expose our stereotypes?*, url: <https://medium.com/@blaisea/do-algorithms-reveal-sexual-orientation-or-just-expose-our-stereotypes-d998fafdf477>.
- Beer S. (2002) *What is cybernetics?*, “Kybernetes”, 31: 209–219.
- Campolo A. e K. Crawford (2020) *Enchanted determinism: Power without responsibility in artificial intelligence*, “Engaging Science, Technology, and Society”.
- Cerutti M. (2023) *Physiognomic theories between equation and inference*, “Chinese Semiotic Studies”, 19: 387–402.
- Eco U. (1966) *Per una indagine semiologica sul messaggio televisivo*, “Rivista di Estetica”, 11: 237 (ripubblicato in G. Marrone (a cura di), *Sulla televisione. Scritti 1956–2015*, La nave di Teseo, Milano 2018).

- Eco U. (1968) *La struttura assente. Introduzione alla ricerca semiologica*, Bompiani, Milano.
- Eco U. (1979) *Lector in fabula*, Bompiani, Milano.
- Fahnestock J. (1986) *Accommodating science: The rhetorical life of scientific facts*, "Written Communication", 3: 275–296.
- Ferraro G. (2022) "Mito e realtà dell'AI: uno sguardo semiotico", in M. Leone e A.D. Santangelo (a cura di), *Semiotica e intelligenza artificiale*, Aracne, Roma, 65–90.
- Gramigna R. e M. Leone (2023) *Introduction to "The visage as text"*, "Chinese Semiotic Studies", 19(3): 377–386.
- Greimas A.J. e J. Courtés ([1979] 2007) *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, a cura di P. Fabbri, Mondadori, Milano.
- Ilmini W. e T. Fernando (2017) "Computational personality traits assessment: A review", in *2017 IEEE International Conference on Industrial and Information Systems (ICIIS)*, IEEE, 1–6.
- Jordan-Young R.M. (2011) *The flaws in the science of sex differences*, Harvard University Press, Cambridge MA.
- Jordan-Young R.M. e K. Karkazis (2019) *Testosterone: An unauthorized biography*, Harvard University Press, Cambridge MA.
- Latour B. e F. Bastide (1986) "Writing science – fact and fiction: the analysis of the process of reality construction through the application of socio-semiotic methods to scientific texts", in *Mapping the dynamics of science and technology: Sociology of science in the real world*, Springer, Dordrecht, 51–66.
- Latour B. e S. Woolgar (1979) *Laboratory life: The construction of scientific facts*, Sage Publications, Beverly Hills.
- Leone M. (2019) *The semiotics of the face in digital dating: A research direction*, "Digital Age in Semiotics & Communication", 2: 18–40.
- Leone M. (2022) "Visage Mathematics: Semiotic Ideologies of Facial Measurement and Calculus", in M. Danesi (a cura di), *Handbook of Cognitive Mathematics*, Springer, Cham, 617–641.
- Leuner J. (2019) *A replication study: Machine learning models are capable of predicting sexual orientation from facial images*, arXiv preprint, url: <https://arxiv.org/abs/1902.10739>.
- Lyu X.K., Xu Y., Zhao X.F., Zuo X.N. e Hu C.P. (2020) *Beyond psychology: prevalence of p value and confidence interval misinterpretation across different fields*, "Journal of Pacific Rim Psychology", 14: e6.

- Nuijten M.B., Hartgerink C.H., Van Assen M.A., Epskamp S. e Wicherts J.M. (2016) *The prevalence of statistical reporting errors in psychology (1985–2013)*, “Behavior Research Methods”, 48: 1205–1226.
- Pezzini L. (2024) “Il sonno dell’AI genera mostri. Filtri convoluzionali e pareidolia algoritmica”, in M. Leone e F. Piluso (a cura di), *On filters and philters*, Aracne, Roma, di prossima pubblicazione.
- Shapin S. e S. Schaffer (2011) *Leviathan and the air-pump: Hobbes, Boyle, and the experimental life*, Princeton University Press, Princeton.
- Stark L. e J. Hutson (2022) *Physiognomic Artificial Intelligence*, “Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal”, 32: 922.
- Wang Y. e M. Kosinski (2018) *Deep neural networks are more accurate than humans at detecting sexual orientation from facial images*, “Journal of Personality and Social Psychology”, 114: 246.
- West J.D. e C.T. Bergstrom (2021) *Misinformation in and about science*, “Proceedings of the National Academy of Sciences”, 118: e1912444117.
- Wilson A.B. (2017) *The Peircean solution to non-existence problems: Immediate and dynamical objects*, “Transactions of the Charles S. Peirce Society”, 53: 528–552.
- Wu X. e X. Zhang (2017) *Automated inference on criminality using face images*, arXiv preprint, url: <https://arxiv.org/abs/1611.04135>.
- Zhang T., Qin R.Z., Dong Q.L., Gao W., Xu H.R. e Hu Z.Y. (2017) *Physiognomy: Personality traits prediction by learning*, “International Journal of Automation and Computing”, 14: 386–395.

LIE DETECTION ON FACES AND FACES AS TECHNOLOGY FOR LYING

MICHELE CERUTTI

ABSTRACT: Is it possible to lie making faces? In this article I explore the relation between making faces and truth through the analysis of polygraphs and so-called truth machines. I will introduce Paul Dumouchel's (2022) distinction between narrative and conversational faces and show how the two relate to truth. I will then argue that, since truth machine work on spontaneous conversational faces, they cannot be machines able to tell the truth from faces. I will conclude with some considerations on the differences and commonalities between the recognition of truth in natural and artificial faces.

KEYWORDS: Lie detector, Truth, Semiotics of truth

1. Introduction

Is it possible to lie making faces? Intuitively, it seems that an affirmative answer can be given. It would be enough to show a smile when sad, or to simulate an expression of sadness when happy. However, telling the false with a face and betraying, with a spontaneous sign, the intent to deceive are not the same thing. It is one thing to smile when one is sad, another to unknowingly touch one's nose when bluffing at poker, for example. In one case the facial sign deceives, in the other it reveals the deception.

This distinction is trivial if we think about natural languages. It is one thing to accidentally say something in a way that reveals the intent

to deceive the hearer (e.g. an oscillation in the tone of voice) the listener. Another is to use signs to lie, for example by saying that it is raining when it's sunny. To use an old semiotic category, the former are instances of signification, the latter concern the ability of subjects to say the truth or falsehood with signs through an act of communication.

The confusion between the two phenomena when it comes to faces is demonstrated by the names we use for recent “polygraphs” that are used for the detection of falsehoods in faces, commonly called both lie detectors and truth machines at the same time. However, while it is true that semantically “lie” means, vaguely, /false statement/, as Eve Sweetser (1987) has argued, lie and truth are not terms necessarily belonging to the same semantic category, as we shall see. That is, “lie detector” and “truth machine” are not synonymous.

In this paper I explore the relationship between faces and lying through the semiotic analysis of how so-called truth machines recognize the act of lying/telling the truth in faces. I will argue that a) truth machines attempt to recognize true/false on a particular type of facial signs, that is on conversational faces, as Dumouchel (2022) called them; b) that “truth machines” are neither lie detectors or truth machines, but, at most, machines for the recognition of the intent to deceive.

I start by briefly introducing polygraphs and truth machines in general. I then pose the question: what kind of signs (facial and non-facial) do truth machines operate on? To answer, I introduce the distinction between conversational and narrative faces, offering a semiotic interpretation of the distinction based on the Peircean notion of *disign*. I conclude showing how the results achieved for the recognition of the false in natural faces by machines apply to the recognition of the false in artificial faces.

2. From the classic polygraph to contemporary “polygraphs”

While the desire to identify a semiotic technique for the recognition of falsehoods and lies is an ancient thing (Vicianova 2015), the polygraph originated in a specific scientific context. As Bunn (2012, p. 23) tells us, the polygraph originated in the context of early criminology

in the 19th century, when it was understood as the systematic study of abnormalities and physical peculiarities of the criminal man. The attempt was to identify physical traits that indicated not crimes, but inherent criminality, the latter treated, in turn, as a disease of the mind. In the mid-19th century, criminology laid the groundwork for the first techniques of recognition and graphical representation of emotions using machines. The sphygmograph, for example, recorded heart beats and could be used for describing emotions (under the premise that emotions affect heart beats). Other instruments that “a well-appointed laboratory might list” were: “baristhesisometer, campimeter, clinometer, craniometer, dynamometer, ergograph, esthesiometer, goniometer, Hipp’s chronoscope, olfactometer, the Schlitteninductorium, spirometer, tachyanthropometer, thermesthesiometer” (Bunn 2012, p. 161). Each of these technologies recorded physical traits in the attempt to correlate them with emotions, character traits, etc. – which is the same theoretical premise that underlies contemporary techniques for lie recognition, as we shall see.

The turning point toward the polygraph occurs at the turn of the century with Frances Kellor (1900a) and the kymograph, “the last, and perhaps most interesting test” (p. 541). The kymograph consisted in a clockwork base plus a drum with a roll of smoked paper around it on which the respiration of a subject was registered through a respirator fastened to the subject’s chest. Based on the discovery, commonplace for us today, that patients don’t always tell the truth about their biographies, Kellor assumed, “almost by accident [...] and only as a secondary fact-gathering exercise” (Bunn 2012, p. 212), that it was possible to correlate the physical traits she was studying not only with mental states or personal traits of an individual, but with the truth of his claims. Innocently, and while she was studying something else, Kellor (1900b) felt that “from such test as those for memory, association of ideas, reading, respiration, etc., I was able to judge if their statements were true” (p. 677).

This innocent but portentous statement is buried in a mass of experimental detail. It is the first example of a physiological test applied to the examination of verbal statements within a criminological discourse

that rejects the idea that the criminal is a special type of person (Bunn 2012, p. 213).

At the end of the 19th century the idea itself that there was a separate species of persons predisposed to crime was challenged. But Keller's work posited for the first time that physiological tests could be used to uncover, if not the criminal mind, at least secrets and lies.

The classic polygraph was invented in the early 20th century⁽¹⁾. The polygraph simultaneously measures "a suspect's blood pressure, breathing rate, and electrical skin conductance as a series of questions that require yes or no answers are asked" (Bunn 2012, p. 14). While the polygraph is still in use, there are both empirical and semiotic reasons why polygraphs do not work. It is well known, for example, the case of O.J. Simpson's statement "I want to state unequivocally that I did not commit these horrible crimes". As Bunn (2012) reports, that statement was judged "one hundred percent deceitful... one hundred percent lying" by one expert, but also as "absolutely truthful" (p. 13) by another. Same tool, same subject and same claim but two opposite results. In the literature one can also find many cases of false positives and false negatives, a situation aggravated by the obvious fact that on the one hand innocent people judged guilty can convince themselves that they are guilty, and on the other hand that guilty people judged innocent do not confess that they are guilty (National Research Council 2003). But polygraphs also don't work for a priori semiotic reasons based on the semantic confusion of what it means to "recognize the truth", as I shall argue.

Modern technologies, based on AI and machine learning, are today seen as improvements on the polygraph. Janet Rothwell's *Silent Talker*, for example, uses a video camera to record facial micro-expressions and calculate directly, i.e. without asking questions, the truthfulness of the subject. Another example that can already be encountered in several airports in Europe and the United States is *Avatar*, a kiosk that analyzes not only facial expressions, but also the tone of voice and body language

(1) While Bunn has questioned who should be considered the first inventor of the polygraph, usually John Larson's cardiopneumo psychogram is considered the first polygraph, as Larson (1938) himself concluded.

to assign a “credibility score” to travelers. As shown by Constâncio and colleagues (2023), most contemporary techniques for lie detection are based on a multimodal approach. All of them use machine learning techniques; 39.5 percent of them analyze facial expressions; and all of them, explicitly or not, are based on Paul Ekman’s theory of emotions. Although machine learning techniques make it possible not to have an explicit model based on rules for false/truth recognition, the Ekmanian premise (Viola 2021) that there are minimal spontaneous signs (or a set of minimal spontaneous signs), facial and non-facial (e.g. breathing, tone of voice, blood pressure, etc.), that are beyond the control of the deceiving subject and that can reveal the deception make these technologies comparable to the criminological tools seen in the previous section. The common assumption is that certain emotions (specifically fear, guilt, and delight for Ekman) or mental states are correlated with deceptive behavior, emotions that, in turn, can be detected from spontaneous signs of different kinds. However, and again, the reliability of these instruments has been questioned (see Bittle 2020).

Despite the obvious differences between the classical polygraph and these contemporary AI-based “polygraphs”, I am interested in what they have in common. As mentioned, in both cases there is the idea that in order to detect the false one must study spontaneous signs and micro-expressions that correlate with character traits, mental states, emotions (depending on the specific theories); and that those emotions signal the deceptive behavior of the analyzed subject.

3. Making faces and Dicisigns

Limiting ourselves to polygraphs that analyze facial expressions, we can ask: what kind of signs do polygraphs work on? Let’s start by considering Paul Dumouchel’s (2022) distinction between conversational and narrative faces

To Dumouchel, faces can be conventionalized representations, such as those that can be used to tell stories; or can be conversational tool to interact, in the situation, with something or somebody. When I tell a story to someone, I can produce a face that iconically represents the emotions felt

by the subject of the story. In this case, the face made does not represent the enunciator's emotions, but those of the subject in a space and time different from those of the enunciation. Moreover, it is not given that the face in question has to perceptually resemble the one actually made by the subject of the story (assuming the story is about a real event). If the representational mechanism works it's because the face produced is used and recognized as conventionally a sad face, therefore suitable to represent the sadness of the subject in the story (in case the subject in the story felt sadness). Unlike faces as narrative tools, which are highly conventionalized and deposited as cultural units in the textual memory of a culture, faces as conversational tools "do not seem to have canonical expression" (p. 636).

So, in one case, with narrative faces, the produced face has the function of saying something to someone about something else/someone absent. In the other, conversational faces serve more generally to interact with something or someone in the here and now of the communicative exchange.

Dumouchel also calls conversational faces quasi-propositions (a term also used by Peirce). The distinction should not be seen as a distinction between cultural and natural faces, nor as a distinction between deliberately produced and spontaneous faces (on the distinction between natural and cultural faces see Leone 2021). Still, it's not a matter of degrees of conventionality either. As we see presently, the difference is syntactic and has to do with the different role a face can play within a proposition. I will use so-called emoticons (☺ and ☹) to reproduce the act of making a face in the text.

First, a face can be considered part of a proposition only under an extended conception of propositions not limited to verbal language. As Stjernfelt (2014; 2018) has shown, Peirce's *dicisign* theory is precisely an extended theory of propositions according to which a *dicisign* (that is, a proposition) is a symbol⁽²⁾ able to say something about

(2) Well known is Peirce's triad that divides signs into icons, indexes and symbols, based on the way the three types refer to their objects. Symbols are those signs that refer to their objects by convention or natural habit. *Dicisigns*, in turn, are part of the triad that divides signs into terms (or *rhemi*), *dicisigns* and arguments, based on the way the sign determines an interpretant. The *dicisign* determines an interpretant that says that the relation between the *dicisign* itself and its object is a real existential relation (or genuine secondness in Peirce's terminology, that is: as an index of its object), see Bellucci (2018) and Stjernfelt (2023).

something, hence to be true or false, thanks to its dual structure combining a Subject/Index with a Predicate/Icon. Icons and indexes need not be verbal signs (such as nouns and adjectives) but can be any kind of signs. Peirce's own example is the portrait of someone plus the legend indicating the name of the person portrayed (cf. Stjernfelt 2014, p. 64), where the painting constitutes the iconic part and the legend the index part of the *dicisign* (the symbolic part of a *dicisign*, in turn, is in charge of holding the icon and the index together, what Stjernfelt calls *co-localization*)⁽³⁾.

A narrative face is thus a full *dicisign* of the type "Marco was ☺". The property expressed by the face as a sign (iconic part) is attributed to Marco (index part) as the subject of the proposition, and the resulting *dicisign* will be true if Marco was ☺, while it will be false if Marco was non – ☺ instead.

A conversational face, instead, is a quasi-proposition of the type "☺". We do not produce conversational faces just to say something about something, but to interact, more generally, with something or someone. That is, "☺" is not a full proposition unless it is interpreted as such by someone. To be interpreted as a proposition it must be joined to (or saturated by) another sign and be taken either as an index or as an icon of a proposition. This is not to say that conversational faces are necessarily spontaneous, natural faces or exclusively instances of signification. We can make conversational faces for example to ask for help, to socially coordinate with other individuals (as in the case with laughter, for example, see Paolucci and Caruana 2019), or to approve something by nodding, for example⁽⁴⁾.

In both cases, then, «faces made are neither mere indexes [...] nor readouts that directly reveal a person's emotion or mental state» (Dumouchel 2022, p. 631). Going back to lie detectors, it is clear that a) they work rather on conversational *and* spontaneous faces, i.e. with

(3) See Peirce (MS 1147, *Exact Logic*): "One of the simplest examples of a symbol that can readily be found is, say, the portrait of a man having printed under it: ANDREAS ACHENBACH. This form of conjunction of an icon and an index is a symbol telling me that the celebrated artist looked like that".

(4) From a semiotic point of view, conversational faces are still general, if not conventional as narrative faces. Generality is a necessary property of signs (Stjernfelt 2014). If a sign did not have at least minimal generality, it would not be able to mean anything, it would just be noise.

faces we make without the intent to say something about something else absent; b) the output emitted by a lie detector is a *dicisign* of the kind “☹ is false”, where a conversational face (or other conversational signs, e.g. the tone of voice, respiration, blood drive, etc.) is used as the Subject/Index of the *dicisign* to which the property of being “false”, as the Predicate, is attached; c) “truth/false” take on different meanings in the two cases.

If I say “Marco was ☺ is true”, the truth referred to concerns the ability of the *dicisign* (“Marco was ☺”) to say how things are in the world (whether Marco was ☺ or not). In “☹ is true,” on the other hand, truth is, so to speak, *internal* to the *dicisign*. Here, the word “true” is explicitly mentioned and used as the iconic part of the *dicisign*, that is as a property not of the *dicisign* itself, but of the face referred to.

Suppose *x* is a face made by O.J. Simpson during a truth test with Silent Talker. O.J. is asked whether he committed crime *y*, and he answers “no”. Silent Talker then produces the judgment “*x* is false”. Now, obviously “*x* is false” tells us something about *x*, O.J.’s face, but it tells us nothing about the truth or falsity of O.J.’s answer. Failure to immediately recognize that lie detection and truth recognition are not the same thing is due to the fact that, just like “lie”, “truth” also is a fuzzy term at the level of the speakers’ use of the term. “Truth” as a verbal sign can be used both as the opposite of “lie” (as a property of speakers, thus as /sincerity/) and of “fake” (as a property of objects, as /authenticity/), as well as the opposite of “falsehood” in the strict sense, as a property of propositions. But using “truth” instead of “sincerity” or “authenticity” may suggest that truth machines can recognize truth in the strict sense. To tell the truth is to say of what is that it is and what is not that it is not. Thus, by definition to “recognize” the truth requires looking at the world and how things are, not just at signs. Instead, truth machines look only at conversational faces in isolation.

Truth machines cannot even tell if O.J. is lying or sincere, since saying something true or false is an essential part of the definition of sincerity/lying (lie, in the strict sense, is defined as intent to deceive + false assertion, see Bok, 1978; Gramigna, 2020). If I say something that I believe is false with the intent to deceive someone, but that thing is true, the lie fails. On the other hand, there is also the simple case of errors,

when I say in good faith something that I believe is true but it's false. In other words, if I cannot say whether a statement is false or true, I also cannot say whether someone is lying or being sincere in the relevant, strict sense⁽⁵⁾. Hence, truth machines cannot recognize truth or falsity, nor lie or sincerity but, at most, the intent to deceive⁽⁶⁾.

So far, I have distinguished between two types of *dicisigns* in which face-making is involved. I also distinguished two different senses, often confused at the folk level, in which a face can be said to tell the truth. In the first sense, a narrative face can be used to produce a true proposition that says something about something; in the second sense, a spontaneous conversational face can reveal the intention to deceive (or the absence of that intention) if interpreted by someone (or something, e.g. a "truth machine") as part of a *dicisign* that says that a given face (index of the *dicisign*) is deceitful or not (predicate). If many have believed that faces could signal the lie it's also due to this semantic ambivalence, that allows one to move, too hastily, from judging a face as counterfeited to judging someone as a liar, and from this to the falsity of his testimony.

4. Conclusion: Lie detection between reckon and judgment

Truth machines are a good example of machines that have capacity of reckoning, but that we use for tasks that require full-blown judgment (Cantwell-Smith 2019). According to Cantwell-Smith, judgment is "a form of dispassionate deliberative thought, grounded in ethical commitment and responsible action, appropriate to the situation in which it is deployed" (p. xv). Judgment here should be taken as meaning something like "having good judgment", not as "proposition", which

(5) This is the standard philosophical definition of lie. Of course it could be debated, but for what matters to the current argument we just need to acknowledge the difference between saying that it's raining outside when I think that the weather is sunny and the weather is sunny (what I defined as a lie above), and saying that it's raining outside when I think that the weather is sunny but the weather is not sunny. We may call both cases a lie, but only in the first case the lie is successful. In court this distinction is of great importance, given that having the intent to do something is not the same as doing it.

(6) Still, it's also not obvious that truth machines can successfully recognize the intention to deceive, see Dumouchel (2022); Crippen and Rolla (2022); Cerutti (2023).

is how it is usually used in philosophy. Reckoning, on the other hand, is the ability to compute and measure devoid of any ethical component and contextual awareness. The difference is that in order to have genuine judgment, a system must a) be oriented toward what is represented by the system itself, not just toward the representations, i.e. it must be able to distinguish between signs and objects; b) to achieve (a), the system must not only distinguish between signs and objects, but also defer to objects, it must know that when word and world part ways, it should choose the world (Cantwell-Smith 2019, pp. 82–89).

We should care about whether x really did y , not just about what x says about y or how he reacts to questions about y . What the reflection on truth machines shows is that it's not what we say that determines what is true about the world, but what happens in the world that determines what is true in what we say. To recognize truth, in short, one must look at the world, not signs.

A first remark, then, is that the ability and sensitivity to look at the world and to care about the difference between reality and signs is precisely the thing that truth machines, as well as many AIs in general, don't yet know how to do. And since the task of recognizing falsehoods and lies is a task that requires judgment, we shouldn't rely on truth machines for those tasks.

Importantly, it follows that the difference between artificial and natural intelligence doesn't lie in the ability to distinguish between true from false⁽⁷⁾, but in knowing that truth and falsity are different things and in choosing truth when signs and world part company. We have just as much trouble as machines in recognizing the truth. Moreover, the confusion between the different senses of "true" is our own and

(7) What Cantwell-Smith means by "true" and "false" is itself interesting, but would lead me too far from the conclusions of this essay. Suffice to say that the false/fake Cantwell-Smith speaks of is somewhat opposed to "truth" as /original/ or /authentic/, but not in the same way as Eco's (1990) fakes. Eco was concerned with fakes that are taken, by some, for the originals. These kinds of fakes are fake-signs for Eco (if they referred to their objects, to the originals, they would no longer be fakes, see Sonesson 2018). Instead, Cantwell-Smith's false is about those things that are different from the originals but explicitly say they are not the originals. What Cantwell-Smith calls fakes here are nothing more than signs. They are called "fakes" simply because they are not the same thing as their objects: the picture of a chair is not the chair. But signs do not stand in place of their objects, but *stand for* them. These subtle differences further show how rich and complex is the semantic field of "truth".

applies equally to the problem of the human recognition of falsehoods in artificial faces (see Leone 2021). An example of this confusion is illustrated in the way we talk about so-called deepfakes. Take the following example.

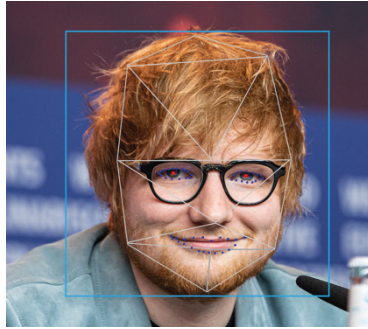


Figure 1. This is a deepfake.

Figure 1 is a deepfake produced by a deep artificial intelligence (one of the few that comes up on Google among images under a Creative Commons license). But in what sense would such a deepfake be “fake”? Deepfakes are indeed fakes, as the opposite of “authentic”, but, as Eco (1990) put it, a fake ceases to be a fake when used as a sign of something (fakes are fake-signs, see also Sonesson 2018). As a *dicisign*, the image coupled with the description “this is a deepfake” constitutes a proposition that tells the truth (had the caption said “this is a photo” it would have been false). That is, as the indexical part of a *dicisign*, a deepfake can be used both to say something false and to say the truth, as Figure 1 shows.

As for the ability to recognize the intention to deceive, I think we have more competence than artificial machines, but only with the help of experience, or of prior knowledge about the supposed deceiver and of contextual signs indicating the deception more generally. We can recognize a deception only if we know, for example, that a given person is wont to deceive in certain situations, or if we think he or she might have a return from lying. That is, only if we have some reasons for hypothesizing a possible deception. Semiotically, there are no distinguishing features that tell the truth for either natural or artificial faces. And precisely because recognizing the truth in a face is a fallible but important activity that must be

done with judgment, we must distinguish between reality and signs, care for the difference, and aim at the truth⁽⁸⁾.

These conclusions suggest that a possible strategy to fight the current truth crisis (Lorusso 2018; Cassam 2021) is to not just (try to) find and avoid falsities, with the help of technology, which will always be harder (Eco 1990; Leone 2023; Paolucci 2023)⁽⁹⁾, but to use semiotics to promote discursive styles that exhibit good judgment.

References

- Bellucci F. (2018) *Peirce's Speculative Grammar. Logic as Semiotics*, Routledge, New York.
- Bittle J. (2020) *Lie Detectors Have Always Been Suspect. AI Has Made the Problem Worse*, "MIT Technology Review", <https://www.technologyreview.com/2020/03/13/905323/>.
- Bok S. (1978) *Lying: Moral Choice in Public and Private Life*, Vintage Books, New York.
- Bunn G.C. (2012) *The Truth Machine. A Social History of the Lie Detector*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Cantwell-Smith B. (2019) *The Promise of Artificial Intelligence. Reckoning and Judgment*, The MIT Press, Cambridge-London.
- Cassam Q. (2021) "Bullshit, Post-truth, and Propaganda", in E. Edenberg, and M. Hannon (eds.), *Political Epistemology*, Oxford Academic, Oxford, <https://doi.org/10.1093/oso/9780192893338.003.0004>.

(8) Once the difference between true and false is granted, the capacity of judgment Cantwell-Smith speaks of is nothing more than the ability to make and interpret semiotic judgments, as Eco (1975) called them distinguishing them from analytic and synthetic judgments. Semiotic judgments are a middle ground between the other two, and are based on a theory of meaning that replaces dictionary definitions and analytic features with interpretants. The meaning of a sign is not its referent, but neither is it something conceptual or non-worldly, according to Echian theory. The meaning of a sign is another external sign (its interpretant) among those already available in the Encyclopedia. The Echian theory of semiotic judgments can be said to be foundherentist, from Haack's (2009) theory, in which the meaning of a sign can be given both by its comparison with dictionary elements as signs (hypostatization of experience) or with other signs coming from experience.

(9) Lorusso (2018) made this critique of the limits of factchecking as a solution to the problem of truth and reliability of information in the digital age. Lorusso's proposal is to ask not only what is true and what is not, but to use semiotics to study the veridiction strategies of a discourse (see also Lorusso 2023).

- Cerutti M. (2023) *Physiognomic Theories Between Equation and Inference*, “Chinese Semiotic Studies”, 19(3): 387–402, <https://doi.org/10.1515/css-2023-2011>.
- Constancio A.S., D.F. Tsunoda, H. de F. Nunes Silva, J.M. da Silveira e D.R. Carvalho (2023) *Deception Detection with Machine Learning: A Systematic Review and Statistical Analysis*, “PLoS ONE”, 18(2): e0281323, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0281323>.
- Crippen M. e G. Rolla (2022) *Faces and Situational Agency*, “Topoi”, 41(4): 659–670, <https://doi.org/10.1007/s11245-022-09816-y>.
- Dumouchel P. (2022) *Making Faces*, “Topoi”, 41(4): 631–639, <https://doi.org/10.1007/s11245-022-09799-w>.
- Eco U. (1975) *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano (trad. eng. *A Theory of Semiotics*, Indiana University Press, London 1976).
- Eco U. (1990) *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milan (trad. eng. *The Limits of Interpretation*, Indiana University Press, Bloomington 1991).
- Gramigna R. (2020) *Augustin's Theory of Signs, Signification, and Lying*, De Gruyter, Berlin/Boston.
- Haack S. (2009) *Evidence and Inquiry. A Pragmatist Reconstruction of Epistemology*, Prometheus Books, New York.
- Kellor F. (1900a) *Psychological and Environmental Study of Women Criminals I*, “American Journal of Sociology”, 5(4): 527–543, <https://www.jstor.org/stable/2761608>.
- Kellor F. (1900b) *Psychological and Environmental Study of Women Criminals II*, “American Journal of Sociology”, 5(5): 671–682, <https://www.jstor.org/stable/2761608>.
- Larson J. (1938) *The Lie Detector: Its History and Development*, “Journal of the Michigan State Medical Society”, 37: 893–897.
- Leone M. (2021) *Prefazione/Preface*, “Lexia”, 37–38: 9–25.
- Leone M. (2023) *The Spiral of Digital Falsehood in Deepfakes*, “International Journal for the Semiotics of Law”, 36: 385–405, <https://doi.org/10.1007/s11196-023-09970-5>.
- Lorusso A.M. (2018) *Postverità*, Laterza, Rome–Bari.
- Lorusso A.M. (2023) *Fake News as a Discursive Genre: Between Hermetic Semiosis and Gossip*, “Social Epistemology”, 37(2): 219–231, <https://doi.org/10.1080/02691728.2021.2001604>.

- National Research Council (2003) *The Polygraph and Lie Detection*, The National Academies Press, Washington, DC.
- Paolucci C. e F. Caruana (2019) *A semiotic ethology of the “superiority laughter”: A pragmatist and evolutionary hypothesis*, “Reti, Saperi, Linguaggi, Italian Journal of Cognitive Sciences”, 2: 243–259.
- Paolucci C. (2023) *Pre-Truth: Fakenews, Semiological Guerrilla Warfare, and Some Other Media and Communication “Revolutions”*, “Media and Communication”, 11(2): 101–108, <https://doi.org/10.17645/mac.v11i2.6628>.
- Sonesson G. (2018) *No More Faith in Fakes. A Natural History of Counterfeiting*, “Vs”, 127(2): 259–274.
- Stjernfelt F. (2014) *Natural Propositions. The Actuality of Peirce’s Doctrine of Dicisigns*, Docent Press, Boston.
- Stjernfelt F. (2018) “Signs Conveying Information: On the Range of Peirce’s Notion of Propositions – Dicisigns”, in M. Danesi (ed.), *Empirical Research on Semiotics and Visual Rhetoric*, IGI Global, <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5622-0>.
- Stjernfelt F. (2023) *Sheets, Diagrams, and Realism in Peirce*, De Gruyter, Berlin/Boston.
- Sweetser E. (1987) “The Definition of Lie”, in D. Holland, and N. Quinn (eds.), *Cultural Models in Language and Thought*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Vicianova M. (2015) *Historical Techniques of Lie Detection*, “Europe’s Journal of Psychology”, 11(3): 522–534, <https://doi.org/10.5964/ejop.v11i3.919>.
- Viola M. (2021) *Le espressioni facciali e i confini della semiotica*, “Lexia”, 37–38: 51–67.

DALL'ILLUSTRAZIONE A STABLE DIFFUSION: BIAS NEI MANIFESTI CINEMATOGRAFICI

MARGAUX CERUTTI, MATEUSZ MIROSLAW LIS

ABSTRACT: The movie poster, which began as an advertising tool, has evolved into an artistic work influenced by the artistic currents of the 20th century. This article explores the aesthetic-cultural evolution of movie posters in different nations, analysing how some countries have developed their own creative identity. German Expressionism, with techniques such as xylography, and Russian Constructivism, using geometric and functional forms, transformed posters into autonomous works of art. In Italy, the watercolour technique stood out in posters, while in France, the use of collage innovated visual composition. In Asia, photographic montage progressively replaced illustration, as evidenced in Japanese and Indian posters. A specific case study analyses six posters from the film *The Graduate* (M. Nichols, 1967), revealing how the posters reflect the plot and themes of the movie through different cultural and stylistic perspectives. These posters, from the United States, Italy, Japan, Poland, France and an alternative version, show a common trend in the symbolic and chromatic representation of the themes. Finally, the article explores the use of artificial intelligence, through the Stable Diffusion model, in the creation of posters. AI models tend to standardise composition and reproduce biases in training datasets despite their creative potential, confirming the tension between advertising function and creativity. This analysis of movie posters highlights the stylistic and cultural evolution of a medium that continues to swing between art and advertising.

KEYWORDS: Movie Poster, Bias, Artificial Intelligence, Stable Diffusion, Advertising.

1. Manifesti dal mondo

Il manifesto cinematografico nasce dall'esigenza di promuovere le pellicole. Se inizialmente la funzione pubblicitaria limitava quella creativa, in breve tempo le principali correnti artistiche dei primi anni del

Novecento influenzarono anche i manifesti. In questo senso, alcuni paesi si sono distinti nel tempo, trasformando un prodotto pubblicitario in un vero e proprio lavoro artistico e creando una propria identità creativa. Si procederà con una breve analisi di un ventaglio di manifesti cinematografici nel mondo, privilegiando un punto di vista sugli aspetti estetico-culturali di diverse nazioni e sui differenti stili di illustrazione che li hanno caratterizzati nel tempo. Successivamente, si analizzerà un caso specifico: sei manifesti suddivisi per paese di appartenenza del film *Il Laureato* (M. Nichols, 1967). Queste analisi permettono di evidenziare come, negli ultimi anni, la funzione pubblicitaria del manifesto cinematografico abbia soffocato quella creativa, portando a un appiattimento dello stile e limitandosi a un collage di volti di attori famosi. L'ultima parte dell'articolo si concentrerà sulla creazione di poster attraverso Stable Diffusion, un modello di intelligenza artificiale generativa di immagini. I bias e la standardizzazione della composizione trovano ulteriore conferma anche in questo contesto.

2. Influenza avanguardistica: Germania e Russia

In Germania, a partire dagli anni Dieci, prende avvio il movimento espressionista: “un rigetto calcolato del predominante naturalismo del cinema tedesco, così che l'interiorità dei personaggi potesse essere trasmessa attraverso un'artificiosità” (Dacre 2020, p. 14). Una delle tecniche impiegate dagli artisti espressionisti, in particolare dai cartellonisti dell'epoca, fu senz'altro la xilografia: una metodologia che permetteva una produzione rapida di poster o materiali pubblicitari di altissima qualità, favorendone così un'ampia distribuzione (Edwards 1985).

Uno dei film pionieristici di questo movimento è *Il gabinetto del Dottor Caligari* (R. Wiene, 1920), in cui lo stile espressionista permeava l'intero set grazie alla scenografia progettata da Hermann Warm. Contraddistinta da linee aguzze che delineano una prospettiva distorta, la scenografia viene amplificata dall'uso di colori contrastanti e da forti chiaroscuri. Queste caratteristiche si riflettono nella locandina illustrata del film. La prospettiva dal basso verso l'alto guida la lettura del manifesto, dove prima sono rappresentate le figure protagoniste – Cesare e

Jane – e sullo sfondo il Dottor Caligari e il titolo del film. La scelta cromatica divide il manifesto in due parti: colori caldi e accesi per lo spazio testuale e colori freddi e cupi per lo spazio figurativo. Infine, un ulteriore aspetto da non trascurare è la scelta dei colori per i due protagonisti: nero per Cesare e bianco/dorato per Jane. Questo gioco cromatico organizza la loro relazione per contrasto tra chiaro e scuro, anticipando così il ruolo che ciascuno ricoprirà all'interno del film (Fig. 1).



Il gabinetto del dottor Caligari (R. Wiene, 1920)



La corazzata Potëmkin (S.M. Ėjzenštejn 1925)

Fig. 1. Esempio manifesto tedesco e russo.

In Russia, l'influenza delle correnti avanguardistiche favorì lo sviluppo di nuove tendenze artistiche, soprattutto nei settori dell'architettura e del design industriale, come nel caso del Costruttivismo russo. Si tratta di un movimento culturale legato al massiccio processo di industrializzazione, che pone particolare attenzione alla struttura tecnica degli artefatti e alla loro funzionalità specifica (Montani 2019). Tali rigide scelte si riflettono anche nei poster cinematografici dell'epoca, caratterizzati da figure geometriche semplici e da una totale assenza di elementi puramente decorativi (cfr. Baroni e Vitta 2003, p. 84).

Un esempio emblematico è il poster del film-progetto *La corazzata Potëmkin* (S.M. Ėjzenštejn, 1925), disegnato da Aleksandr Rodcenko.

Il poster è organizzato su due piani: quello principale, determinato dalla struttura del manifesto, e uno secondario, costituito dalla forma romboidale posta al centro. Nella prima circoscrizione, l'unica scritta è posta in alto, "L'Orgoglio del cinema sovietico", con la parola "orgoglio" nettamente più grande rispetto al resto della frase. Per quanto riguarda la seconda circoscrizione romboidale, si nota l'utilizzo di due prospettive: una con la nave in primo piano, dai cui cannoni imponenti emerge la potenza bellica, e una posta nella parte superiore del rombo, sottolineata dal titolo del film in diagonale. L'orientamento di lettura è guidato dalla prospettiva obliqua delle parole: la prima, "Corazzata", va da destra verso il centro, una delle punte del rombo; la seconda, "Potëmkin", dal centro verso sinistra. Per quanto riguarda la categoria cromatica, l'elemento di rilievo principale è lo sfondo della figura romboidale al centro della locandina, in una tonalità più calda, che mette in risalto il contenuto rispetto allo sfondo neutro e pallido del manifesto. L'insieme di tutti questi elementi produce un risultato simmetrico e accurato, in cui ogni componente sembra trovare il proprio posto (Fig. 1).

3. Un passo verso il Realismo: Dall'Europa all'Asia

Durante il secondo dopoguerra emersero diverse nuove tendenze cinematografiche che portarono in pochi anni a un profondo mutamento dei manifesti cinematografici, non solo nelle illustrazioni, ma anche nelle tecniche, ad esempio con l'avvento del collage e della Pop Art. In Italia, a partire dagli anni Sessanta, alcuni manifesti si distinsero per l'uso della tecnica dell'acquarello (Della Torre 2014), come uno dei primi poster realizzati per la campagna pubblicitaria del film *La dolce vita* (F. Fellini, 1960). Progettato e dipinto da Giorgio Olivetti, racchiude in sé il senso di decadenza della società italiana rappresentata nel film. Il poster presenta una prospettiva frontale, con la figura femminile in primo piano (Anita Ekberg) e il volto di un uomo sullo sfondo (Marcello Mastroianni).

Cromaticamente, il poster è dominato dal blu in diverse sfumature, che compongono la figura maschile, l'abito della donna e le scritte poste alla base. La protagonista si distingue dallo sfondo grazie all'utilizzo di colori luminosi, come il rosa dello scialle e della pelle e il dorato dei suoi capelli. Il

colore giallo viene ripreso dal nome del regista e dal titolo, rispettivamente in alto a sinistra e in basso a destra, risaltando su tutta la composizione e incorniciando le due figure rappresentate. Infine, la categoria topologica è delimitata da un rettangolo dello stesso colore della pelle della figura femminile, mettendo in risalto il contenuto del poster (Fig. 2).



La dolce vita
(F. Fellini 1960)



Jules e Jim
(F. Truffaut, 1962)

Fig. 2. Esempio manifesto italiano e francese.

Negli stessi anni, in Francia, si osserva un primo cambiamento di stile nelle composizioni – come nella locandina del film d’esordio di Jean-Luc Godard *À bout de souffle* (J. Godard, 1960) – fino a rivoluzionarlo con l’introduzione della tecnica del collage. Un esempio di questa tecnica è il manifesto del film *Jules e Jim* (F. Truffaut, 1962), disegnato da Christian Broutin (Fig. 2). Fotografia e disegno si combinano in un’unica figura, quella della protagonista interpretata da Jeanne Moreau. L’orientamento di lettura va da destra verso sinistra, guidando lo spettatore prima verso l’imponente immagine dell’attrice e poi verso il testo posto sulla sinistra del manifesto. Lo sfondo è di un verde acceso, in netto contrasto con la

figura della donna in bianco e nero. Nella parte bassa del manifesto si intravedono una casa e altre tre figure, a richiamare la trama del film: un triangolo amoroso. Il titolo, composto da due nomi riportati in maiuscolo, pone una netta distinzione tra i due attraverso la scelta dei colori: quello di Jules in giallo e quello di Jim in bianco.

Anche in Asia l'utilizzo del montaggio fotografico diventa sempre più frequente, dando così inizio a un lento e inesorabile abbandono del poster illustrato (Phillips e Stringer 2007). Di origini giapponesi, *Godzilla* (I. Honda, 1954) è uno dei prodotti d'esportazione più popolari del cinema nipponico: i *kaijū*, o film di mostri (cfr. Dacre 2020, p. 147). La locandina di questo film riflette perfettamente la tecnica del montaggio fotografico. Il caos figurativo è dovuto alla ricchezza di dettagli: in uno spazio ridotto sono concentrati diversi elementi attraverso un'accurata sovrapposizione di immagini e testo, come il mostro, la città sotto attacco, i militari che la difendono, i volti degli attori protagonisti, e così via. Il testo scritto presenta frasi tipiche da imbonitori, con l'obiettivo di attrarre il pubblico. Inoltre, non risultano evidenziati elementi particolari, se non l'imponente titolo in rosso che attraversa verticalmente tutto il poster affiancando l'immagine del mostro. Le indicazioni di produzione, i nomi degli attori e degli autori si mescolano con lo sfondo, utilizzando colori presenti in tutta la locandina (Fig. 3).

Di produzione indiana, *Madre India* (Mehboob Khan, 1957) è il primo film indiano candidato agli Oscar per il premio di miglior film straniero (cfr. Dacre 2020, p. 152). La locandina ha un carattere fortemente realistico e presenta la protagonista, interpretata dall'attrice Nargis, in piano americano, con sullo sfondo un'infinita mandria di buoi che man mano va a confondersi con esso. Il netto distacco tra il tratto realistico della figura femminile e quello impressionista della mandria e del paesaggio divide il manifesto in due parti. Il testo scritto si sviluppa in verticale, dall'alto verso il basso: in cima è collocato il nome del produttore in una tinta blu, in una tonalità meno intensa rispetto ai nomi degli attori protagonisti che si susseguono in giallo. Il titolo, in inglese, è messo in risalto dall'uso del maiuscolo, con lettere bianche dal bordo profondo e nero. In basso a sinistra il titolo del film viene ripetuto in due lingue diverse, distinte l'una dall'altra dall'uso di colori differenti, uno arancione e l'altro giallo. Infine, in basso a destra, compaiono il

nome del regista e del compositore, in bianco ma leggermente sfumati di blu, a riprendere il colore utilizzato per il nome del produttore. È interessante notare come il compositore assuma una posizione di rilievo rispetto a tutti i film presi in analisi finora, dove era praticamente assente. Infatti, nelle modalità cinematografiche bollywoodiane, gli intermezzi musicali – *masala* – ricoprivano un ruolo fondamentale (Fig. 3).



Godzilla
(Ishirō Honda 1954)



Madre India
(Mehboob Khan 1957)

Fig. 3. Esempio manifesto giapponese e indiano.

4. Un caso studio: *Il Laureato*

In questo paragrafo si analizzeranno alcuni manifesti cinematografici utilizzando i principali strumenti della grammatica visuale presentati da Gunther Kress e Theo van Leeuwen (2020). In particolare, l'analisi si concentrerà sul significato rappresentazionale, sul significato interattivo e, infine, sul significato compositivo⁽¹⁾ (Fig. 4).

(1) Non si prevede un approfondimento dei diversi processi ma direttamente la loro applicazione attraverso l'analisi dei manifesti.



Fig. 4. Manifesti del film *The Graduate*, M. Nichols, 1967.

L'oggetto di studio comprende sei poster dello stesso film: *The Graduate* (M. Nichols, 1967). Cinque manifesti cinematografici sono suddivisi per nazione di appartenenza (Stati Uniti, Italia, Giappone, Polonia, Francia) e uno rappresenta la categoria degli *Alternative movie poster*, analizzati attraverso i tre livelli di significato del discorso multimodale: (i) *Representational meaning*, che riguarda il significato degli oggetti presenti e delle loro relazioni, riferendosi sia al contesto interno al manifesto sia a quello esterno e circostante; (ii) *Interactive meaning*, che corrisponde al significato interpersonale secondo le meta-funzioni proposte da Halliday, ossia la relazione tra il creatore dell'immagine, l'oggetto rappresentato e lo spettatore; e (iii) *Compositional meaning*, che esprime il senso attraverso la composizione dell'immagine,

mettendo in relazione i primi due significati e riflettendo sulla connotazione del film, generando un discorso coerente.

Prima di procedere con l'analisi, è importante ricordare la trama del film: Benjamin Braddock, un neolaureato preoccupato per il futuro, viene sedotto da Mrs. Robinson, dando inizio a una relazione segreta. Spinto dai genitori a frequentare Elaine, figlia della sua amante, se ne innamora. Nonostante la complicazione derivante dalla scoperta della relazione, i due fuggono insieme per vivere il loro amore.

Significato rappresentazionale: Italia e Stati Uniti

Il poster de *Il Laureato*, di produzione italiana, interpreta il *processo d'azione* che come principale vettore⁽²⁾ utilizza lo sguardo di Benjamin, che ricade sulla gamba di Mrs. Robinson. L'espressione disinteressata del protagonista fornisce allo spettatore un indizio su uno dei temi principali del film: lo smarrimento. Nel poster illustrato creato negli Stati Uniti, due simboli dominano la locandina: una gamba e una figura stilizzata di un uomo vestito con tocco e toga di laurea. Utilizzando i termini della grammatica visiva, il portatore è colei a cui appartiene la gamba – presumibilmente una donna, dato che il piede è ornato da una scarpa con tacco – mentre l'attributo è l'uomo togato, posto al centro del poster e di colore nero, in netto contrasto con lo sfondo.

Attraverso il *processo concettuale*, la tassonomia è resa palese dall'uso della saturazione: la gamba sembra quasi dissolversi nello sfondo, in contrasto con la sagoma netta dell'uomo. In termini analitici, la gamba "incunea" il protagonista, raffigurando quella che sarà la natura della relazione tra i due personaggi. Infine, secondo il processo simbolico, la gamba nuda con il tacco può rappresentare il mondo della lussuria e della dissennatezza, mentre l'uomo togato simboleggia lavoro e responsabilità. Il messaggio generale del poster risulta quindi coerente con il tema del film, rappresentando la complessa trama e il dissidio interiore

(2) La maggior parte dei manifesti cinematografici appartengono alle immagini narrative, in quanto generalmente utilizzati per evidenziare la trama del film attraverso forme oggettive, come ad esempio i personaggi principali. La sua caratteristica essenziale è la presenza di un vettore dato, solitamente, dalla postura o l'espressione facciale dei personaggi rappresentati, andando a definire la loro personalità, stato sociale, o le diverse tensioni che possono esserci tra i vari personaggi.

del protagonista attraverso simboli astratti, stimolando l'attenzione dello spettatore.

Significato interattivo: Francia e Giappone

Il contatto visivo e la distanza sociale sono due elementi fondamentali del significato interattivo. Il contatto visivo è uno strumento efficace per stabilire una relazione interpersonale immaginaria con il pubblico. Nel poster francese, il protagonista guarda lo spettatore, ma il suo sguardo appare perso e assente, enfatizzando il suo ruolo di richiedente. Interessante notare come anche il processo rappresentazionale sia particolarmente evidente, creando un vettore tramite il processo mentale che pone al centro del pensiero del protagonista un simbolo: una gamba rosa, facilmente associabile, per simbolo e colore, alla donna sensuale.

Il distanziamento sociale indica l'insieme delle relazioni sociali tra i partecipanti. Il distanziamento fisico visibile nel poster viene interpretato dallo spettatore come la futura distanza tra i personaggi nel film stesso (cfr. Kress e Leeuwen 2020, p. 123). Nella locandina giapponese, i due partecipanti sono posizionati al centro e in movimento verso lo spettatore. Qui non è lo sguardo a ridurre le distanze sociali, ma il movimento dei partecipanti, che correndo verso il pubblico lo rendono partecipe di quella che sembra una fuga romantica. Le distanze sociali si accorciano, sia con lo spettatore sia tra i partecipanti, posti fianco a fianco.

Un altro elemento da evidenziare, a differenza delle immagini analizzate in precedenza, è l'assenza del simbolo della gamba: i protagonisti sono ritratti in *long shot*. L'elemento femminile non è più Mrs. Robinson, ma Elaine Robinson, spostando l'interpretazione tematica dalla lussuria all'amore vero. Infine, si osservano simbolismi cromatici: rosa per la figura femminile e blu per quella maschile e per il titolo, restringendo anche qui il distanziamento sociale e favorendo l'identificazione delle donne in Elaine e degli uomini in Benjamin.

Significato compositivo: Polonia e Alternative poster

Il poster di origine polacca presenta una struttura basata sull'asse verticale, seguendo come inquadratura la figura geometrica di un

triangolo rovesciato, con il vertice posizionato nella parte inferiore della locandina. In questo caso, nella parte *ideale*, ovvero quella superiore, si ha una serie di elementi generalizzati, anche sovrapposti, che raffigurano alcuni dei temi del film. Si nota un enorme cuore rosa – simbolo dell'amore – i cui apici sono trasformati in due capezzoli, rendendo la forma del cuore una rappresentazione di seni, simbolo di lussuria e piacere sessuale. Intorno a questo “cuore peccaminoso” si inseriscono scritte, in particolare il titolo del film e il nome dell'attore protagonista, i quali ricoprono un *grado di salienza* efficace poiché posti in rilievo grazie all'utilizzo di colori, caratteri e dimensioni diverse da tutte le altre scritte – crediti di produzioni, nome del regista e così via. La freccia che attraversa il cuore è il vettore rappresentazionale che collega la sezione *ideale* a quella *reale*.

La parte inferiore del manifesto è occupata da un solo partecipante: la sagoma di un uomo, ben definita e messa in risalto dal colore blu, ripreso anche per il nome del suo interprete, intento a scappare dalla freccia che, uscita dal cuore, ha assunto la forma di una saetta. La composizione comunica in modo chiaro il significato del film: un uomo colpito da una serie di eventi che lo costringono a fuggire dalle responsabilità e dalle scelte di vita, trasmettendo la duplice sensazione di desiderio e paura per il futuro. Un ulteriore elemento simbolico sono i fiori colorati, scelti probabilmente per richiamare il contesto storico del film, girato nel 1967, e l'emergere della categoria generazionale dei “giovani”.

Contrariamente, l'*Alternative movie poster* firmato da Tomer Hanuka è un trionfo monocromatico inquadrato in una struttura compositiva centro-marginale. Al centro del poster si trovano disegnati i *partecipanti rappresentativi*, il volto di profilo del protagonista maschile e il corpo di Mrs. Robinson. La *salienza* di questi elementi può essere dimostrata attraverso la nitidezza dell'immagine: il volto maschile è delineato da una linea netta e molto più scura rispetto al disegno della donna, che fa da sfondo su colori più chiari e sfumati. Gli elementi marginali sono principalmente testuali: il titolo – evidenziato da un tratto più spesso e un carattere maggiore rispetto agli altri elementi – i crediti di produzione e una *tagline*: “This is Benjamin. He's a little worried about his future”.

Risulta molto interessante, inoltre, notare come i due partecipanti rappresentativi siano complementari tra loro attraverso la presenza o

l'assenza del volto o del corpo. Il protagonista maschile è rappresentato solo di profilo, fino al collo, mentre il personaggio femminile mostra esclusivamente il corpo, mistificato a oggetto attraverso l'assenza del volto, ridotto alla sola presenza di un simbolo di lussuria: le labbra rosse. Tutti questi elementi, inclusi quelli marginali, in particolare la *tagline*, contribuiscono a richiamare i temi principali del film.

Analizzando i poster separatamente e attraverso i tre significati proposti dai due studiosi, emergono alcuni elementi comuni nonostante la diversa provenienza culturale, sia per paese che per stile creativo. In primo luogo, la maggior parte dei poster rappresenta la sensualità della donna tramite simboli generici: nei primi tre poster (italiano, statunitense e francese) viene utilizzata una gamba; nel poster polacco un seno; nel poster alternativo, la bocca. L'unico manifesto che sembra discostarsi da questo design grafico è quello giapponese, unico poster di origine orientale, culturalmente più distante dagli altri.

In secondo luogo, tutti i poster mostrano Mrs. Robinson come tipica *femme fatale*. Al contrario, il poster giapponese è l'unico a raffigurare Elaine, simbolo del vero amore e della spensieratezza.

Infine, il colore costituisce un altro elemento comune: l'uso del rosa per la figura femminile e del blu per quella maschile sottolinea una funzione connotativa condivisa. Solo il poster alternativo si discosta da questa contrapposizione cromatica, scegliendo il rosa come colore principale dell'intera locandina. Questa scelta è probabilmente legata al fatto che la figura femminile, pur non essendo protagonista del film, domina i pensieri di Benjamin.

Tutti questi elementi sembrano orientare le composizioni dei manifesti cinematografici secondo criteri prestabiliti, che assumono tuttavia significati differenti a seconda dell'influenza culturale. Per anticipare la trama, alcuni paesi hanno scelto elementi compositivi e visivi simili, differenziandosi comunque nella loro rappresentazione. In maniera diversa, il poster polacco e quello alternativo hanno scelto di raffigurare i partecipanti secondo un codice proprio, con l'obiettivo di ottenere una resa creativa unica e originale, il più distante possibile dai vincoli compositivi pubblicitari.

5. Modelli generativi di IA: Stable Diffusion

I modelli generativi di IA per la produzione di immagini sono sistemi statistici che mettono in relazione pixel e parole – i cosiddetti “prompt”. Le connessioni statistico-semantiche tra testo e immagine alla base delle capacità generative di questi modelli sono il risultato del lungo processo di apprendimento che a partire da enormi dataset di coppie immagine-descrizione sviluppa la possibilità di tradurre descrizioni arbitrarie in nuove immagini sintetiche (Rombach *et al.* 2022). Le potenzialità generative di questi sistemi dipendono quindi interamente dal genere e dal quantitativo di concetti che hanno elaborato in fase di apprendimento: un modello allenato solo su immagini di gatti non riuscirà mai a produrre immagini di cani.

Questa natura dei modelli generativi di immagini, specialmente se catalizzata da dataset iniziali vasti e vari, permette la comparsa di fenomeni emergenti che, sebbene aprano notevoli problematiche a livello di copyright, possono essere sfruttati per condizionare in maniera efficace e diretta la generazione delle immagini tramite *prompting* (He *et al.* 2024). Ne è esempio la pratica del *name engineering*, ovvero l'utilizzo nei prompt di nomi fittizi o di celebrità per generare immagini di personaggi con volti specifici e mantenere la consistenza tra generazioni successive. Tale tecnica deve la sua esistenza e la sua potenza solo ed esclusivamente alla maggiore presenza nei dataset di allenamento dei modelli generativi di immagini di celebrità: il nome “Leonardo Di Caprio”, agli occhi statistici del modello, avrà una potenza e una chiarezza diverse volte maggiore rispetto al generico “Mario Rossi”. La tecnica prevede, dunque, la composizione (ma anche la ripetizione) di nomi e cognomi dallo spiccato valore statistico per mescolare le diverse caratteristiche facciali indotte e ottenere risultati particolarmente specifici e riproducibili.

Quella del *name engineering* è una delle tecniche di prompting per immagini derivanti dal fenomeno dei bias, ossia distorsioni del comportamento dei modelli statistici derivanti da particolari dataset non omogenei. Essi possono essere di natura necessaria e positiva (in un modello predittivo per il cancro è meglio avere falsi positivi che falsi negativi) oppure particolarmente negativa (alcuni sistemi per l'assunzione

discriminano candidati donne solo perché sono sottorappresentate nei dataset di partenza). Nel caso dei modelli generativi di immagini, come appena visto con il nome *engineering*, la presenza di bias può essere sfruttata per elaborare potenti tecniche di prompting. Sapendo che il prompt “psicologo” produrrà prevalentemente immagini di individui pseudo-freudiani con barba bianca e occhiali, possiamo omettere ulteriori specifiche circa il loro aspetto oppure, nel caso volessimo risultati differenti, sapremo con chiarezza quali elementi da inserire come prompt o *negative* prompt. I modelli generativi di immagini replicano gli stereotipi (Luccioni *et al.* 2023) ed essendo costruiti a partire da dataset estesi derivanti da internet approssimano discretamente l’immaginario collettivo.

L’introduzione di queste specifiche permette di sfruttare i percorsi semantici privilegiati dei modelli per sondare le capacità di questi sistemi di apprezzare le differenze stilistiche tra generi diversi di locandine cinematografiche. Per questa esplorazione abbiamo utilizzato il modello generativo di immagini open source Stable Diffusion XL costruito su LAION-5B, il più grande dataset di coppie immagini-descrizione recuperate da internet (Schuhmann *et al.* 2022). La grandezza del dataset di partenza e la natura open del modello sono condizioni necessarie per poter rilevare effetti sensibili a livello di prompting che siano poi riproducibili da altri utenti.

Come primo esperimento abbiamo generato 100 immagini utilizzando il prompt generico “movie poster” (Fig. 5). Sia in questo che in tutti gli altri casi si noti l’utilizzo dell’inglese per i prompt in input, scelta indotta dalla natura anglofona del modello utilizzato.

Da questo piccolo campione sono emersi i seguenti risultati: 86 immagini hanno protagonista femminile o prevalenza di personaggi femminili; 9 immagini hanno protagonista maschile o prevalenza di personaggi maschili; 5 immagini hanno lo stesso numero di personaggi maschili e femminili.



Fig. 5. Esempi di generazione con prompt: “Movie poster”.

Come abbiamo evidenziato nella prima parte la nazionalità della locandina cinematografica ha delle forti implicazioni sui suoi contenuti e stile grafico. Abbiamo ispezionato le capacità del modello di riproporre queste sfumature (Fig. 6). Il prompt “Italian movie poster” evoca tratti caratteristici delle locandine cinematografiche italiane degli anni Sessanta e Settanta, mantenendo il bias femminile. Il prompt “Polish movie poster” produce esclusivamente primissimi piani di volti femminili. Il prompt “Russian movie poster” mantiene il bias femminile ma propone locandine con strutture più complesse. Il prompt “French movie poster” produce risultati simili al caso italiano. Infine, il prompt “Japanese movie poster” mantiene il bias femminile ma introduce elementi tipici dell’estetica giapponese facendo forte uso di altri stereotipi.

Infine, abbiamo ispezionato l’effetto della specifica del genere cinematografico nella generazione di poster riscontrando dei risultati ugualmente deludenti (Fig. 7).

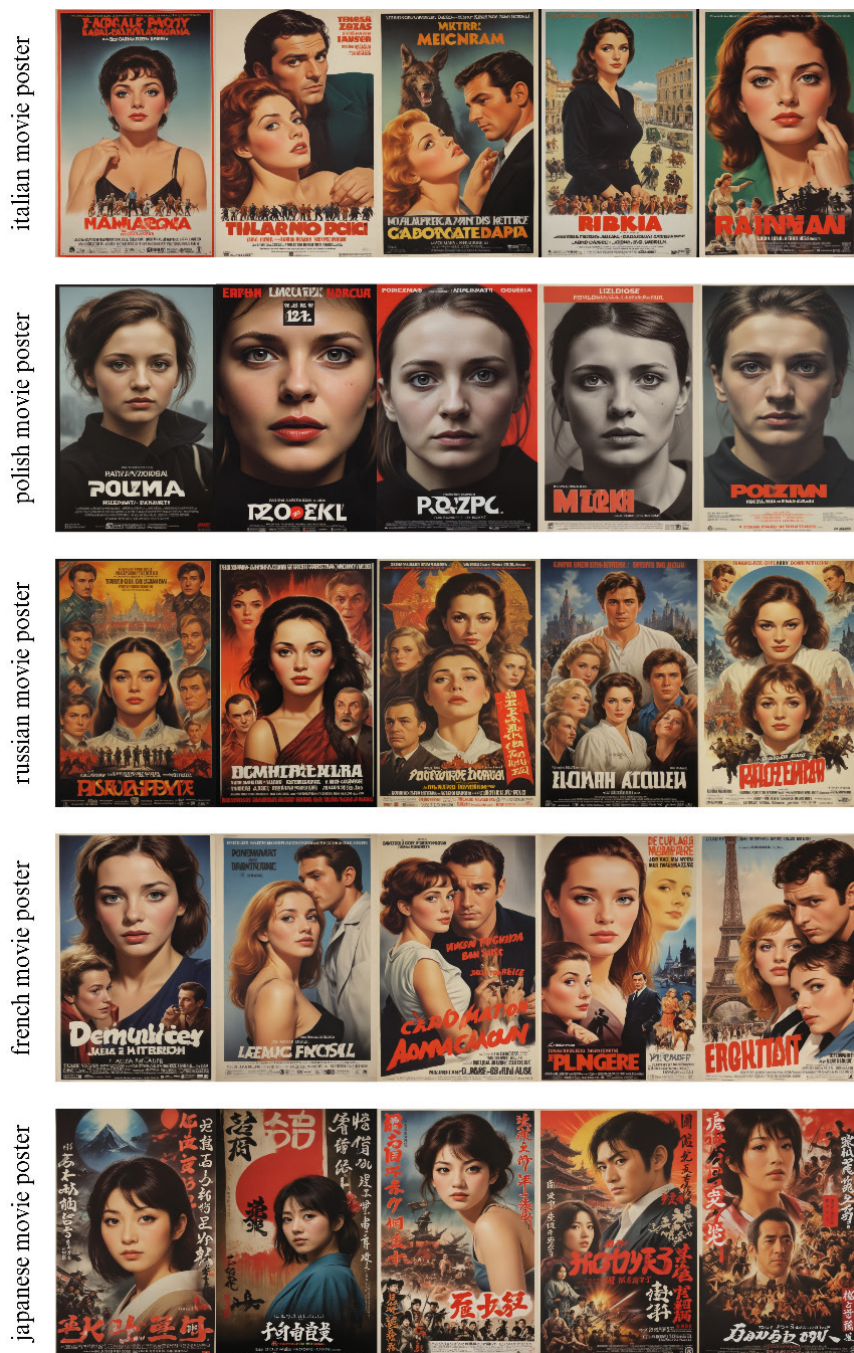


Fig. 6. Esempi di generazione di manifesti con specifica del paese di appartenenza.

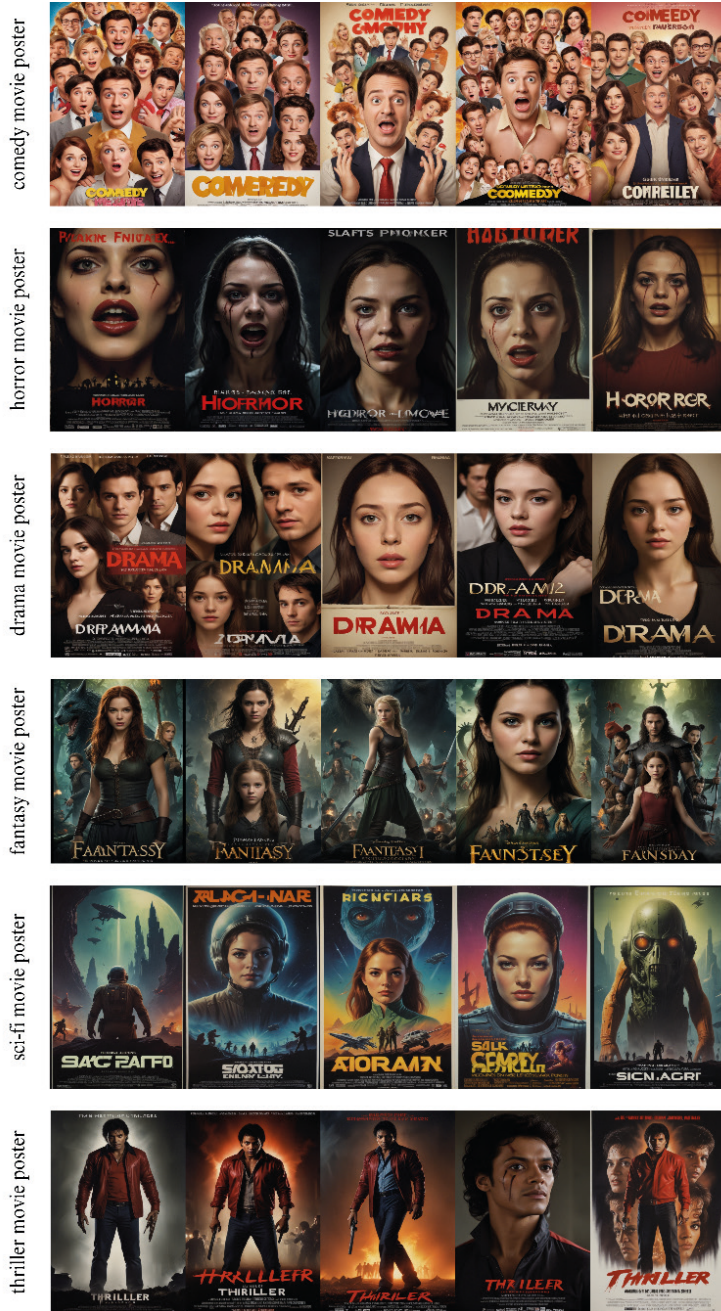


Fig. 7. Esempi di generazione di manifesti con specifica del genere cinematografico di appartenenza.

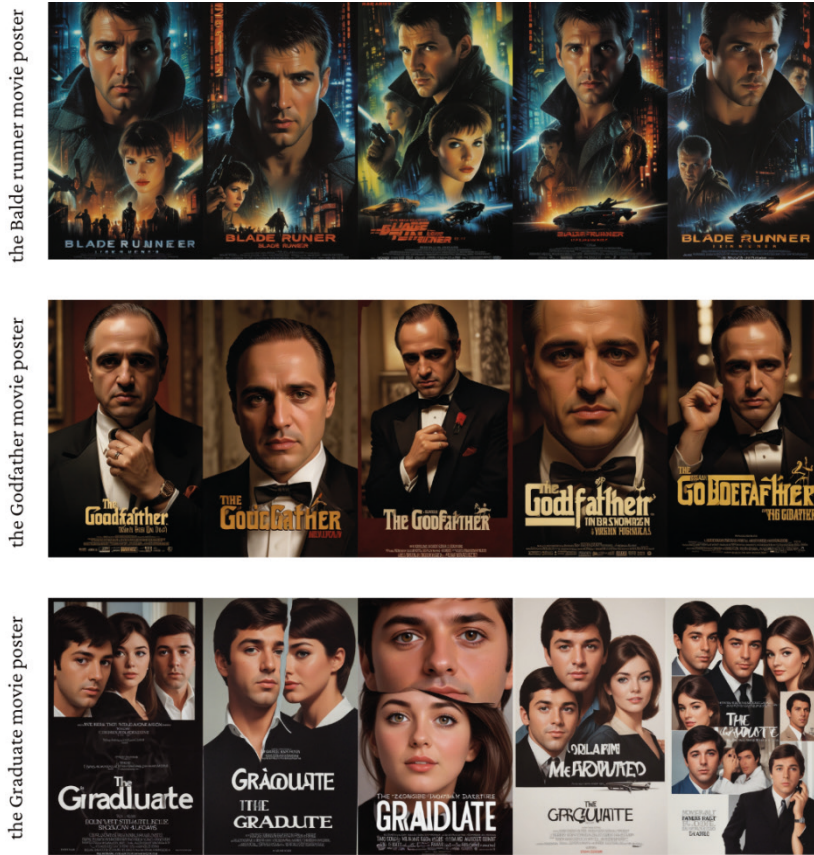


Fig. 8. Esempi di generazione di manifesti con riferimento diretto a film conosciuti.

Analizzando superficialmente i poster generati ci sono alcuni elementi di continuità con la generazione data dal prompt generico: (i) il prompt “comedy movie poster” perde il bias femminile ma converge universalmente a poster composti da mosaici di volti; (ii) il prompt “horror movie poster” ripresenta il bias femminile del prompt generico e lo amplifica generando solo locandine con singolo volto femminile, solitamente macchiato di sangue; (iii) il prompt “drama movie poster” non diverge sostanzialmente dal prompt generico; (iv) il prompt “fantasy movie poster”, sebbene riproduca gli elementi dell’estetica fantasy, amplifica nuovamente il bias femminile favorendo la centralità della protagonista della locandina e la struttura piramidale del resto del cast; (v) un risultato simile si ottiene anche con il prompt “sci-fi movie

poster”, che riduce l’effetto del bias femminile proponendo locandine con creature aliene in primo piano o locandine ambientali; e infine, un caso particolarmente comico ed emblematico dei limiti generativi di questi modelli è il prompt “thriller movie poster” (vi) che, sebbene presenti elementi tipici del genere quali armi e fuoco, è fortemente influenzato dal videoclip musicale “Thriller” di Michael Jackson. Quest’ultimo caso ci ha portato a fare un’ulteriore prova, richiedendo la generazione di locandine di film famosi⁽³⁾ (Fig. 8-9-10); le generazioni ottenute sono particolarmente affini alle locandine originali, in accordo con He e colleghi (2024).

I risultati ottenuti avvalorano l’affermazione sostenuta secondo la quale la digitalizzazione dei manifesti cinematografici abbia portato a un appiattimento della creatività, valorizzando il volto come agente comunicativo primario. L’analisi sottolinea anche come la generazione di locandine cinematografiche sia un task attualmente vittima di forti bias nei modelli Stable Diffusion e affini. Ciò non esclude la possibilità di apprezzare effetti ridotti in altri sistemi generativi che impieghino modelli o dataset differenti. L’omogeneità dimostrata dai risultati, tuttavia, è spiegabile dall’utilizzo di prompt generici che amplificano gli effetti di bias. Un impiego più accurato e consapevole dei modelli generativi per la realizzazione di materiale grafico pubblicitario dovrebbe prevedere, in primo luogo, una descrizione accurata degli elementi da inserire nell’immagine e, solo successivamente, la specificazione dello stile e del formato desiderati. Tutte le locandine generate (335 in totale) sono accessibili pubblicamente per verifiche o ulteriori indagini a questo link: <https://github.com/supergeniodelmale/sd-posters>.

6. Conclusioni

Gli ultimi poster analizzati, quelli generati tramite intelligenza artificiale, sono solo la conseguenza inevitabile di un fenomeno iniziato alla fine degli anni Sessanta. Con l’avvento dell’era digitale si è assistito a

(3) Risulta interessante notare l’incapacità del modello di generare scritte e loghi, problema comune dei modelli a diffusione ma non caratteristico di tutti i sistemi generativi. Piattaforme come *Ideogram* infatti permettono di utilizzare un modello (*close source*) costruito *ad hoc* per la generazione di scritte.

un graduale abbandono del poster illustrato, che ha portato con sé un appiattimento dell'originalità dei manifesti. Questo fenomeno appare evidente osservando la home page di una qualsiasi piattaforma di distribuzione online, dove i volti degli attori si susseguono di locandina in locandina, indipendentemente dal genere cinematografico o dalle origini geografiche del film.

Con questa affermazione non si intende generalizzare: alcuni poster digitali, in particolare quelli alternativi, sono tutt'altro che banali o convenzionali⁽⁴⁾. Ciò che risulta evidente è che la standardizzazione di alcune composizioni affermatesi nel tempo abbia influenzato la generazione dei poster tramite prompt generici. Sebbene semplici pratiche di prompting possano salvaguardare la potenza espressiva dei modelli generativi, il nostro studio conferma la presenza di forti bias nelle capacità grafiche di questi sistemi e la necessità di nuovi strumenti a correzione o supporto per il task specifico di generazione di grafiche con fini pubblicitari. Gli esempi e le statistiche riportate forniscono chiare indicazioni sugli effetti di prompts contenenti determinati *tags* che possono essere sfruttati per migliorare i risultati del prompting generale⁽⁵⁾.

Eventuali soluzioni potrebbero prevedere lo sviluppo e la verifica di nuovi modelli generativi di immagine allenati su dataset specifici e bilanciati per scongiurare gli effetti critici di bias. L'intento vorrebbe essere quello di proseguire questa ricerca costruendo nuovi strumenti *ad hoc* con lo scopo di limitare gli effetti di standardizzazione sia della creatività che della composizione, ma non è da escludere la totale impossibilità di correggere alcune di queste problematiche.

Riferimenti bibliografici

- Brunetta G.P. (2002) *Il colore dei sogni. Iconografia e memoria nel manifesto cinematografico italiano*, Testo & Immagine, Marsilio Editori, Venezia.
- Cerutti M. (2023) *Collecting movie posters: Changes in the digital age*, "Punctum", 09(1): 31–51.

(4) Per approfondimenti vedi Cerutti 2023.

(5) Ad esempio il forte bias femminile suggerisce la necessità di utilizzare comandi specifici come i *negative prompts*.

- Dacre R. (2020) *Movie posters: The history of cinema from the origins to the present*, White Star Publishers, Milano.
- Della Torre R. (2014) *Invito al cinema. Le origini del manifesto cinematografico italiano (1895–1930)*, EDUCatt, Brescia.
- Edwards G.J. (1985) *Book of the international film poster*, Tiger Books International.
- He L., Y. Huang, W. Shi, T. Xie, H. Liu, Y. Wang, L. Zettlemoyer, C. Zhang, D. Chen e P. Henderson (2024) *Fantastic copyrighted beasts and how (not) to generate them*, “arXiv”, url: <https://arxiv.org/abs/2406.14526>.
- Kress G. e T. van Leeuwen (2020) *Reading images: The grammar of visual design*, 3rd ed., Routledge, Londra.
- Luccioni A.S., C. Akiki, M. Mitchell e Y. Jernite (2023) *Stable bias: Analyzing societal representations in diffusion models*, “arXiv”, url: <https://arxiv.org/abs/2303.11408>.
- Montani P. (2019) *I formalisti russi nel cinema*, Mimesis, Milano.
- Rombach R., A. Blattmann, D. Lorenz, P. Esser e B. Ommer (2022) *High-resolution image synthesis with latent diffusion models*, “2022 IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)”: 10674–10685.
- Schuhmann C., R. Beaumont, R. Vencu, C. Gordon, R. Wightman, M. Cherti, T. Coombes, A. Katta, C. Mullis, M. Wortsman, P. Schramowski, S. Kundurthy, K. Crowson, L. Schmidt, R. Kaczmarczyk e J. Jitsev (2022) “LAION-5B: An open large-scale dataset for training next generation image-text models”, in S. Koyejo, S. Mohamed, A. Agarwal, D. Belgrave, K. Cho e A. Oh (a cura di), *Advances in Neural Information Processing Systems*, 35: 25278–25294, Curran Associates, Inc.

TECNOLOGIE DEL VOLTO IMMORTALE^[1]

GABRIELE MARINO

ABSTRACT: The article delves into the implications of the human face in the context of mortality and memory. It distinguishes between two conceptualizations of the face: the *last* face, which refers to the transient face one bears at the moment of death, and the *final* face, which represents the face chosen or remembered in perpetuity, often immortalized on tombstones or in memorial images (the *face that would last*). The article explores how these two faces differ and yet intertwine, reflecting the dichotomy between an ephemeral existence and the desire for a lasting legacy. Drawing on literary and artistic references, the text examines the portrayal of the face in post-mortem contexts. It discusses the role of violent and controversial images in public memory, which serve as both testimony and protest, challenging the ethical boundaries of representation. The discussion extends to the implications of technology in preserving or altering the face, from early photographic fantasies of capturing the essence of life to contemporary deepfake technologies that disturbingly resurrect the dead in digital forms. The essay culminates in a reflection on the obsession with the face as both a symbol of identity and a point of existential anxiety. Through the example of Marta Russo, a student whose image became a media icon in Italy in the late Nineties, after her tragic death, the article interrogates how a single photograph can encapsulate and, at the same time, reduce the complexity of a human life.

KEYWORDS: Death, Photography, Portraiture, Semiotics, Visage

I. Volti ultimi

Il volto è e *ha* un destino. *Segna* un destino il volto, nel senso che per un verso lo riflette e per un altro vi rimanda, nella misura in cui le

(1) Questo articolo fa parte di FACETS – Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies, progetto finanziato da ERC (European Research Council) nell’ambito del programma Horizon 2020 (grant agreement n. 819649).

immagini che ce lo restituiscono ne colgono aspetti diversi. Il destino che per sorte ci tocca di avere (e che può essere nostro alleato o nostro nemico) e quello che proviamo a sceglierci, modificandolo, modificandoci (questo volto inverte la freccia, il verso, non è conseguenza, ma causa, non procede da noi ma siamo noi a inseguirlo). Un destino Destinante e un destino Oggetto di valore. Se parliamo di destino del volto, allora, di volti possiamo individuarne due almeno. Dando per scontato che un volto *vi sia* e mettendo quindi da parte la questione, in verità cruciale, per cui del volto si debba o addirittura si voglia potere fare a meno⁽²⁾.

L'*ultimo volto* è quello terminale, che ci portiamo nella tomba. Il *volto ultimo* è quello definitivo, che sulla tomba ci finisce. Perché lo si è scelto a questo scopo precipuo: lo scegliamo, lo abbiamo scelto, noi o qualcun altro, si spera di fiducia, al posto nostro. Il volto ultimo è quello la cui cornice è la lapide, che finisce sul sito dell'agenzia funebre, su un necrologio a mezzo stampa⁽³⁾. Siamo impreparati al volto che indossiamo alla fine della vita (l'ultimo volto): non lo prepariamo, infatti, accade, ci capita. Mentre tutta la vita, in fondo, non è che la preparazione, la cosmesi in senso lato, del volto con cui vorremmo essere ricordati (il volto ultimo). La dialettica tra le due facce di questo stesso volto – una, reale (ultimo volto) e una, assai spesso, solo virtuale (volto ultimo) – informa nella sua totalità questo oggetto così potente eppure così fragile, profondamente segnato dall'aspetto, inteso come modo del tempo: vi è un volto puntuale, impermanente, effimero e un volto (che vogliamo, vorremmo) durativo, duraturo. Il primo è quello delle passioni che si impossessano del corpo in maniera incontrollata; alla fisionomica possiamo opporre una

(2) Con questa frase alludo a due ambiti di ricerca che mettono in questione il volto su cui ho lavorato in seno a FACETS, di cui ho parlato in diverse occasioni tra seminari e conferenze ma che non ho ancora riversato per iscritto: il primo è il problema dello "sfiguramento" o, meglio, della *visible* o *facial difference* (tema su cui lavoro dal gennaio 2021; a breve dovrebbe uscire un mio testo in italiano sull'argomento, intitolato "Il volto come ideologia. Dallo 'sfiguramento' alla *visible difference*"); il secondo riguarda l'esplorazione della possibilità di scorporare, alla lettera, il *viso* (inteso come interfaccia socioculturale) dalla *faccia* (intesa come superficie biologica) e quindi immaginare luoghi o pratiche di espressione identitaria, depositari di una forma di vita, alternativi (es. situati nella voce, ma non solo; su questo argomento lavoro dal marzo 2022).

(3) Esistono online, tra il serio e il faceto, vere e proprie guide su come scegliere la (propria) foto da defunto, per es. Vaulà e Grinza (2022).

patognomica. Ma è anche il volto transitorio dell'infanzia o di quanto precede quell'età indefinita che è la maturità⁽⁴⁾. Come un frutto acerbo verde e duro che, pronto per essere colto dall'albero, si trasfigura in rosso e succoso, anche il nostro volto cambia mantenendo una figuratività – su cui si innestano le fantasie positivistiche di ogni epoca, dalla fisiognomica alla biometrica, all'intelligenza artificiale – che consente di leggerlo, nonostante tutto, come unitario. Questi due volti, entrambi ultimi ma in modo diverso (una *last face* vs. una *final face* o *the face that would last*), non coincidono. Per fortuna.

2. Frenologia della *vanitas*

In un passaggio di uno dei suoi capolavori, il romanzo a un tempo stesso memorialistico, satirico e fantascientifico *Mattatoio n. 5*, pubblicato nel 1969, lo scrittore statunitense Kurt Vonnegut mostra bene il paradosso di quella che potremmo definire l'opportunità aspettuale dell'immagine dei defunti.

La cosa più importante che ho imparato a Tralfamadore è che quando una persona muore, muore solo in apparenza. Nel passato essa è ancora viva, per cui è molto sciocco che la gente pianga ai suoi funerali. Passato, presente e futuro sono sempre esistiti e sempre esisteranno. I tralfamadoriani possono guardare ai diversi momenti come noi guardiamo un tratto delle Montagne Rocciose. Possono vedere come siano permanenti i vari momenti, e guardare ogni momento che loro interessa. È solo una nostra illusione di terrestri quella di credere che a un momento ne segue un altro, come nodi su una corda, e che una volta che un istante è trascorso è trascorso per sempre. Quando un tralfamadoriano vede un cadavere, tutto quel che pensa è che il morto è, in quel particolare momento, in cattive condizioni, ma che la stessa persona sta benissimo in una quantità di altri momenti. Ora, quando io sento che qualcuno è morto, alzo le spalle e dico quel che dicono i tralfamadoriani dei morti, e cioè 'Così va la vita'⁽⁵⁾.

(4) Sul tema, Surace (2022).

(5) Cit. dall'edizione Feltrinelli 2003 del libro, p. 33.

È surreale, crudele e di cattivo gusto immaginare che chi perda la vita a causa di un trauma violento venga poi ricordato con il volto martoriato, segnato dal momento tragico che ha vissuto e lo ha portato alla morte. L'immagine di un cimitero in cui le foto dei defunti ne colgano i volti al momento della morte o della sepoltura ha un sapore cinicamente sarcastico e potrebbe forse andare bene per un grottesco sketch antibellico dei Monty Python o per una sequenza infernale in un fumetto scritto da Garth Ennis. Le immagini che accompagnano i defunti nella loro vita eterna da morti non vogliamo che siano le foto dei loro cadaveri.

È questo il senso paradossale di quella “frenologia della vanitas”, come la definisce il critico d'arte Alberto Zanchetta (2011), che ritroviamo in inquietanti *memento mori* come gli autoritratti con il volto di teschio di James Ensor (ne dipinge almeno due, nel 1889 e 1896): se il ritratto di norma serve a immortalare, in questo caso il pittore belga decide piuttosto di *mortalare*. Qualcosa di simile accade quando René Magritte propone la sua versione di celebri ritratti settecenteschi aggiornati all'epoca (sua e nostra) contemporanea: il pittore surrealista, belga anche lui, li mette in *prospettiva*, come recita il titolo della serie, datata 1951, e al posto dei corpi elegantemente vestiti troviamo così bare di legno. Van Gogh questa prospettiva la ribalta e concede un'ultima sigaretta (o, forse, la prima sigaretta nelle nuove vesti di oggetto privo di vita) a un teschio (l'opera è del 1886).

Lo sguardo si sporge e si attarda su cadaveri pre-*rigor mortis*, tra bossoli ancora fumanti, nelle serie gangster dedicate alla “città messa a nudo” (*Naked city*) del paparazzo della morte Weegee (Arthur Fellig). Ma ciò, per fortuna, non accade tra le lapidi.

3. Il volto come prova

Lontano anni luce da ogni possibile voyeurismo grandguignolesco, fuori dalle mura del cimitero, un'iconografia violenta può fungere da monito e agire come gesto di protesta. Sulla tomba di Federico Aldrovandi campeggia l'immagine formato fototessera di un ragazzo nato nel 1997 e morto il 25 settembre 2005, ma quella che la famiglia

Aldrovandi–Moretti ha sempre mostrato per affermare la propria verità ritrae un volto stragonfio di botte incoronato da un’aureola di sangue che, ad anni di distanza e a vicende giudiziarie concluse, “fa ancora paura”⁽⁶⁾. Quella di Stefano Cucchi si imprime nella memoria collettiva grazie alla giustapposizione scioccante tra prima e dopo, tra uno sguardo affaticato ma sorridente e vivo e la maschera tumefatta, raggelata in un’espressione disperata, di quando il 22 ottobre 2009 quello stesso volto si è trasformato per sempre in un livido fantoccio di cera. Il regime indicale si oppone al regime iconico, l’impronta al disegno, la maschera mortuaria alla fotografia *post-mortem*⁽⁷⁾, la testimonianza alla sofisticazione, il pezzo della vera croce alla carabattola reliquiaria.

Si usava fotografare i morti; per me è una cosa inutile, che pone problemi etici nei confronti della persona che abitava quel corpo: avrebbe voluto essere fotografata in quella situazione? Non sarebbe meglio ricordarla quand’era nel pieno della sua vitalità? [...] Ricordo foto di cadaveri che non ho voluto distribuire (tra questi Moro all’obitorio), ma soprattutto quelle che ho distribuito: ancora Moro all’interno della Renault. Importante fotografia d’attualità, era cronaca ed era storia. Nessuna esitazione. Mi pentii invece di aver distribuito le immagini del cadavere di Herbert Kappler, ufficiale tedesco delle SS, autore dei più crudeli crimini contro gli ebrei a Roma. Ero esitante, ma me lo chiedevano con insistenza: forse era un sollievo per i parenti delle vittime vederlo finalmente morto? O così lo si faceva vivere di più? Ora, con il trionfo del digitale, tutta l’etica e la cura nel distribuire le foto svaniscono. Sms e web hanno trasmesso in tempo reale le fotografie del cadavere di Gheddafi, e qualche anno fa la morte in diretta di Saddam Hussein. In quest’ultima occasione pregai la direttrice di Donna Moderna, femminile intelligente e di pratica utilità, di non mostrare l’immagine del cadavere del dittatore iracheno in una rubrica che tenevo ogni fine anno sulle fotografie significative dell’anno appena trascorso. Lei acconsentì e le sono grata. Una foto inutile da pubblicare, nella quale manca la *pietas*.

(6) Lino Aldrovandi cit. in Giordano (2019).

(7) Sul tema, UM Clemens Library (2021). Banalmente: le fotografie di questo tipo sono le uniche autentiche foto-di-defunti, dato che l’immagine che campeggia su una tomba, di norma, ritrae il defunto da-vivo.

Così Grazia Neri (2013), la donna che nel 1966 fonda la prima agenzia fotografica italiana, a partire da una riflessione sulla fotografia di Marcel Proust ritratto morto a letto, opera di Man Ray, che pure l'aveva così tanto e così a lungo affascinata da giovane. Esistono, insomma, dei confini, certamente difficili da demarcare, di liceità alla testimonianza.

4. Tra sepoltura e resurrezione

Il legame tra morte e immagine, soprattutto fotografica, è fortissimo. Esiste una fotografia propriamente spiritica, ma è in fondo spiritica tutta la fotografia⁽⁸⁾. Come accade quando si ragiona sulla registrazione sonora, ossia la fonografia, anche rispetto alla possibilità di registrare un'immagine, produrre una fotografia, le fantasie si scatenano in una prospettiva macabra e necrofila.

Roland Barthes comincia a lavorare sul tema del volto nel 1953 (nel saggio *Visages et figures*, su "Esprit") e nel 1957 (in *Miti d'oggi*) stabilisce un'opposizione celebre tra il volto "concettuale" di Greta Garbo e quello "sostanziale" di Audrey Hepburn (anticipando di un decennio circa il quadrato semiotico che Algirdas J. Greimas riprenderà dalla logica di Aristotele e affiderà alle cure di Jean-Marie Floch). Nel 1980 Barthes scriverà un testo, *La camera chiara*, l'ultimo pubblicato in vita, dedicato alla fotografia e profondamente segnato da ciò che del lutto per la scomparsa dell'amata madre ne poté trarre a livello estetologico⁽⁹⁾.

La foto di cui parla Barthes è ritratto, volto, è sguardo che attrae, penetra e sconvolge (il celebre *punctum*), ma ugualmente è "teatro morto della morte", impossibilità di catarsi. Per Barthes, in altri termini, la fotografia è piatta e indialettica. La sua è, ovviamente, una posizione idiosincratica, ideologica. Sarà criticata sia da Floch (1986), sia da Joan Fontcuberta (2022), che in modo diverso gli rimprovereranno il gesto di ridurre il ricchissimo spettro di un intero mondo espressivo, quello

(8) Sul tema, Natale (2016) e Padoan (2020).

(9) La madre di Barthes muore il 25 ottobre 1977. La prima pagina del di lui "diario del lutto" (si veda Barthes 2009), la cui stesura accompagna quella del romanzo tanto desiderato, rincorso e mai compiuto, è datata 26 ottobre 1977 e l'ultima 15 settembre 1979. Barthes viene investito il 26 febbraio 1980 e muore il 25 marzo.

fotografico, a un'unica dimensione di senso, quella dello "è stato" (*ça-a-été*). Anche Therese Davis (2003) attaccherà Barthes, riprendendo un concetto che fin dalla denominazione contraddice l'approccio del semiologo francese, ossia quello della "immagine dialettica" proposto da Walter Benjamin: il volto, dice Davis, se è misterioso lo è non perché mistico o estatico (che è quanto dice Barthes di Garbo) ma perché inserito nella socialità; la fotografia non è per forza un *memento mori* ma un'esperienza estetica in cui il riconoscimento della frizione tra passato e presente genera una nuova modalità di percezione. Un terzo modello, nato dall'incontro tra due sistemi o semiosfere, direbbe il semiologo di imprinting lotmaniano⁽¹⁰⁾.

5. Lazzari

Un artista come David Bowie il volto l'ha cambiato spesso e volentieri durante la propria carriera, incarnando diverse *personas* memorabili, maschere che, non sempre necessariamente in positivo, fungevano da sua proiezione: è stato lo sgargiante alieno Ziggy Stardust e l'algido Duca Bianco. Ed è stato il Lazzaro del suo ultimo videoclip, eponimo (*Lazarus*), pubblicato su YouTube il giorno prima del suo sessantunesimo compleanno e due giorni prima della sua morte (avvenuta il 10 gennaio 2016)⁽¹¹⁾. È questo il volto/non-volto, bendato e con due bottoni "cuciti" al posto degli occhi, che Bowie, consapevole di stare per morire, ha scelto come ultima immagine di sé⁽¹²⁾. Il video successivo, realizzato per il brano *Can't Give Everything Away*, è privo di figure umane e mostra solamente le parole che compongono il testo della canzone.

Final Words è un progetto non profit contro la pena di morte, intesa come inaccettabile violazione dei diritti umani. Lanciato da un gruppo attivisti, artisti e professionisti guidato da Marc Asnin e Joshua Herman nel 2014, in forma di sito (final-words.org)⁽¹³⁾ e campagna di crow-

(10) Si veda Lotman (1992).

(11) Il video è disponibile al link <https://youtu.be/y-JqH1M4Ya8>.

(12) Il personaggio era già comparso nel video del singolo precedente, intitolato, come il disco, *Blackstar*.

(13) In parte navigabile oggi tramite web.archive.org. Nel 2023 il sito originale – scaduto, con buona evidenza, l'acquisto del dominio – è stato scalzato, sul medesimo URL, da uno

dfunding su Indiegogo, con il supporto di varie associazioni e la visibilità assicurata da figure di spicco come l'attrice Susan Sarandon, *Final Words* aveva come scopo la realizzazione di diverse iniziative, tra cui la pubblicazione di un libro, cosa questa avvenuta, dopo infiniti intoppi e rinvii, solamente nel novembre 2023⁽¹⁴⁾. L'idea al centro del progetto era dedicare una scheda/profilo a ciascuna persona condannata a morte nel Texas dal 1976, anno della reintroduzione della pena nello stato americano. Nel 2014 il numero dei giustiziati, da Charlie Brooks Jr. (†1982) a Lisa Coleman (†2014), era 517, nel 2023 questo numero è salito a 578. Sul sito, di ciascuno dei 517 condannati si trova il *mugshot*, ossia la foto segnaletica scattata al momento dell'arresto, un profilo anagrafico essenziale, un compendio della vicenda giudiziaria che ha portato alla condanna e le ultime parole pronunciate prima dell'esecuzione (*last statement*). La freddezza descrittiva della foto stride con l'efferatezza o al contrario con la banalità delle vicende e con la banalità, il nonsenso o al contrario la disperazione inemendabile contenuta nell'ultima dichiarazione riportata testualmente.

Un ulteriore elemento generatore di senso, per opposizione e contrarietà, è la *selfie campaign* lanciata dai promotori del progetto e ospitata in una diversa pagina del medesimo sito. Al motto di "We the people selfie against the death penalty. Bringing human rights back into focus" (Noi, la gente, ci scattiamo un selfie contro la pena di morte. Rimettiamo i diritti umani in primo piano), i visitatori del sito sono invitati a scattarsi un selfie e caricarlo sul sito con un breve testo di commento riguardo alla pena di morte. Nel 2013 *selfie* era stata eletta parola dell'anno dall'Oxford English Dictionary, siamo quindi in un momento in cui questo fenomeno digitale di massa, fortemente connotato in senso ludico, segna il proprio apogeo. Le centinaia di selfie caricati sul sito di ludico non hanno nulla e semmai trasmettono un senso di risoluta protesta, facendo sistema con le immagini carcerarie, cui rimandano in un gioco campo-controcampo di attanzialità focalizzatrici. Quei selfie, cioè, hanno senso solo perché rispondono in modo diretto ai mugshot dei condannati. Commentando il progetto, Paolo Capelletti (2015) suggerisce che

apparentemente dedicato a questioni giuridiche indonesiane e, oggi (agosto 2024), rimanda – ossia reindirizza – a un sito di scommesse online.

(14) Si veda Horton (2023).

non può sfuggire che il *trait d'union* tra le *Final Words* dei condannati a morte e le dichiarazioni dei sostenitori della campagna non sono affatto *the words*, le parole, bensì *the pictures*, le fotografie. Fotografie a chi vive per impedire che ci siano ancora fotografie di chi muore. È ancora *La camera chiara*, che torna alla mente, quando Barthes insiste nel tentativo di individuare quella «stigmata» che chiama «il punctum», e finisce per capire che non si tratta «più di forma, ma d'intensità, [esso] è il Tempo» (p. 95). In quelle pagine, compaiono insieme la storia e la fotografia di Lewis Payne, il giovane che tentò di assassinare il Segretario di Stato degli USA Seward, nel 1865. In quella foto, come recita la didascalia di Barthes, il giovane «è morto e sta per morire». Proprio come i condannati ritratti in *Final Words*. E come i protagonisti dei selfie raccolti dalla campagna: essi sono ancora vivi, hanno tutta la vita davanti, e tuttavia hanno prodotto un (uno dei tantissimi, innumerevoli) *memento mori* che associa il loro volto indissolubilmente a quello dei condannati. Perché raffigurare la propria vita, im-mortalarla, possa impedire che un altro ritratto di chi «sta per morire» venga alla luce.

Viene spontaneo, suggerisce ancora Capelletti, associare il senso di questo gesto simbolico e politico collettivo, animato da uno slancio utopico, alle parole con cui il filosofo Mauro Carbone (2007) fotografa l'evento dell'11 settembre 2001 e le sue conseguenze a livello di immaginario, eleggendolo a traumatico momento inaugurale del XXI secolo. Con l'esperienza collettiva dell'11 settembre ci siamo trovati catapultati nella consapevolezza che siamo morti anche noi “insieme non solo alle vittime di quell'evento, ma a tutti quanti ci sono accomunati per essere stati trafitti da certe sue immagini”⁽¹⁵⁾. Allo stesso tempo, suggerisce la mediologa Angela Maiello (2021), “il fatto di ‘essere morti insieme’ tiene al suo interno la possibilità stessa di essere vivi insieme, cioè di aprire uno spazio di condivisione collettiva a partire dalla quale la collettività stessa si ridefinisce”.

6. Deepface

Gli esseri umani sono, pare, gli unici animali che celebrano il culto dei morti e attribuiscono a essi un volto, consentendo così loro di

(15) Carbone cit. in Capelletti, *ivi*.

partecipare alla vita dei vivi, assegnando loro anzi la funzione di una connessione speciale tra passato e presente nel consesso della sfera pubblica. La scomparsa del volto implica la rimozione della morte dalla vita e la fine di ogni senso, della politica intesa come vivere assieme e del linguaggio inteso come possibilità di affermazione ma anche negazione⁽¹⁶⁾. Le immagini dei morti, allora, come quelle degli innamorati, coloro su cui proiettiamo il nostro amore, ci ossessionano, e vi ci ritroviamo avvinghiati.

Ci turbano l'anonimato, la perdita del volto, la perdita del senso di un'identità, di un'esistenza⁽¹⁷⁾. Tanto che anche quando abbiamo una storia per il resto perfettamente compiuta, ma a cui non siamo in grado di assegnare un corpo e un volto sentiamo il bisogno di inventarceli⁽¹⁸⁾. Come l'orsacchiotto rassicura il bimbo con la sua presenza vicaria, la vista del ritratto della persona amata, viva o morta che sia, è vicaria del suo contatto fisico. È questa la logica che spiega l'apparente assurdo dei concerti in cui a "suonare" sono ologrammi di musicisti defunti o l'inveramento della distopia blackmirroriana che vorrebbe un'immagine adeguatamente ingegnerizzata come custodia perfetta di una serie di dati che interagiscono tra loro camuffati da acquisita facoltà linguistica⁽¹⁹⁾. Il 2023 è l'anno in cui sono diventati virali su TikTok video in cui, grazie alla tecnologia *deepfake*, alcuni bimbi assurti agli onori della cronaca nera raccontano in prima persona gli atroci crimini di cui sono stati vittima, in una sorta di impossibile *Viale del tramonto* ipersocial⁽²⁰⁾. È anche l'anno in cui l'artista spagnola Alicia Framis ha sposato un ologramma, AILex, nutrito con dati provenienti dai suoi partner passati: "sappiamo che i robot e gli esseri umani presto diventeranno partner sessuali", dice Framis, ma "immagina di avere un partner sempre

(16) In queste poche righe alludo a due diversi *corpora* cui ho attinto nelle mie ricerche sul volto: gli studi letterari e paleoantropologici sul legame tra decapitazione, culto dei morti e nascita del pensiero simbolico – un percorso ricostruito a ritroso a partire da Kristeva (1998) e giunto fino a Dolce (2014), passando per Janes (2005) – e la filosofia umanista di Giorgio Agamben (per la quale mi permetto di rimandare a Marino 2022a).

(17) Penso al libro *Naufraghi senza volto* dell'antropologa e medica legale Cristina Cattaneo (2018).

(18) Rimando qui a Marino (2022b).

(19) Il riferimento, ormai classico, è a *Be Right Back* (*Torno da te*), primo episodio della seconda stagione di *Black Mirror* (2013), scritto da Charlie Brooker, diretto da Owen Harris e interpretato da Domhnall Gleeson.

(20) Si veda Mitchell (2023).

presente per te, in una relazione che contrasta la solitudine tipica delle nostre città”⁽²¹⁾.

A ben vedere, sono gli estremi che ci disturbano e ossessionano: la denegazione del volto, la sua radicale mutazione o, al contrario, la sua sinistra immutabilità. Inseguiamo una sorta di aurea medietà del volto che si profila anch'essa come utopia, giacché i suoi criteri e confini appaiono particolarmente oscuri e mobili. È come se pensassimo, in fondo, che al nostro volto siamo legati, attaccati, ma nel senso di incatenati, condannati. Ce lo dobbiamo tenere. Ma mai esattamente così com'è, una volta e per tutte, né per sempre. È il volto su cui i segni del tempo e della vita (o della morte, il che è lo stesso) si danno come non isocroni ai nostri e a noi a darci sgomento. Una coda lunga della fase dello specchio lacaniana, rovesciata, sottosopra come nel padiglione della casa degli spettri del lunapark⁽²²⁾.

7. Una vita in una fototessera

Una delle icone italiane degli anni Novanta è stata certamente Marta Russo, la ventiduenne studentessa di giurisprudenza raggiunta da un colpo di pistola alla nuca, senza apparente movente né spiegazione, il 9 maggio 1997 tra i viali della Sapienza. La fototessera di Marta Russo è stata l'immagine con cui la sua storia ha cominciato a circolare fin da subito⁽²³⁾, consegnandoci un ritratto ipnotico, un volto bello, giovane, ma soprattutto conturbante perché perturbante: “Un volto dai tratti regolari, coi capelli biondi lisci scriminati al centro, la promessa di un sorriso disegnata da labbra rosse e sottili. E occhi chiari, profondi e quieti, che continuano a interrogarci sulle ragioni misteriose del

(21) Dichiarazioni tratte da <https://www.aliciaframis.com/work/154/hybrid-couple>. Sul rapporto tra morte, corpo, immortalità e mondo digitale mi piace citare tre testi: Chiaia (2012), Ziccardi (2017) e Sisto (2022).

(22) Ho riflettuto su mutazione e immutabilità del volto particolarmente in due sedi: in Marino (2021) e in uno studio ancora inedito dedicato alla cantante Mina, che dovrebbe essere pubblicato in italiano con il titolo “Ti conosco mascherina? Il volto di Mina tra copertine e caricature”.

(23) Sono in realtà due le fototessere che circolano di Marta Russo. La prima è quella a cui mi riferisco. La seconda è quella visibile, per es., sulla pagina Wikipedia dedicata al delitto (https://it.wikipedia.org/wiki/Omicidio_di_Marta_Russo).

suo assassinio”, secondo il giornalista Vittorio Pezzuto (2017). La foto di Marta Russo sembra indirizzare a chi la guarda la stessa “apostrofe muta” che promana dai ritratti del Fayum, così lontani eppure così prossimi, così misteriosi eppure così eloquenti⁽²⁴⁾. Una foto verso cui si sono trovati convogliati tutti i possibili discorsi, dal mediatico al privatissimo, passando appunto per quel “burocraticissimo” che una tessera da documento incarna: è questa la stessa immagine mostrata sui giornali e dai TG, è l’immagine scelta dai genitori per adornare il piccolo monumento funerario annesso alla tomba di famiglia nel cimitero del Verano⁽²⁵⁾ ed è la foto che sappiamo campeggia incorniciata nella fu camera delle sorelle Russo in casa Russo–Iacoboni (oggi sede dell’Associazione Marta Russo, dedicata alla promozione della donazione degli organi)⁽²⁶⁾.

La fototessera di Marta Russo diventa l’immagine–totem di un mistero che, come accaduto televisivamente con la foto da reginetta di Laura Palmer in *Twin Peaks*, ha penetrato indelebilmente l’immaginario. Diventando ingombrante, rischiando di cancellare ogni altra cosa e proporsi come segno unico di un’intera vicenda storica, mediatica e prima di tutto umana. Un’immagine amata perché di una persona amata, ma a rischio di ridurre, come è stato detto, “una vita in una fototessera”⁽²⁷⁾, un’immagine, quindi, contro cui lottare, o meglio contro la cui assolutizzazione lottare, seppure tardivamente. È questo il senso del documentario coprodotto nel 2021 dalla Rai, per la regia di Simone Manetti, intitolato *Marta – Il delitto della Sapienza*: provare a restituire “identità e dignità ad una ragazza il cui ricordo fino qui è stato relegato

(24) Si veda Bailly (1997).

(25) Si veda, per es., il video disponibile al link: <https://www.iltirreno.it/video/cronaca/2022/05/31/video/il-papa-di-marta-russo-sulla-profanazione-della-tomba-di-alfredino-gesto-inumano-1.100002635>.

(26) Si veda, per es., la foto a corredo dell’articolo di cui al link: <https://www.credere.it/numero-8/marta-russo.html>. È paradossale che ancora oggi molte delle foto che segnano le lapidi continuino a essere fototessere, dato che è notorio come praticamente nessuno si piaccia mai in queste immagini freddamente burocratiche. Quella di Marta Russo segna in tal senso uno scarto, il che ne spiega, almeno in parte, il successo mediatico, in quanto sfugge al grigiore proprio di questo genere di ritratti (per inciso: spesso simili, e non è quindi questo il caso, a foto segnaletiche). Sulle cabine per fototessere sparse per gli angoli delle città, rimando al frammento teledurrutiano *Il paradiso delle fototessere* (Abbate 2023).

(27) Si veda Monteforte (2021).

ad una fototessera e a un fatto di cronaca”⁽²⁸⁾, moltiplicando la sua iconografia, restituendole un volto pubblico sfaccettato che coincide con le tante Marta che sono state. La bimba piccola in gita con la scuola e la ragazzina impegnata con la banda musicale o seduta controsole su un muretto.

Riferimenti bibliografici

- Abbate F. (2023) *Il paradiso delle fototessere*, “Teledurruti”, YouTube, Firenze, 7 aprile.
- Bailly J.-C. (1997) *L’apostrophe muette. Essai sur les portraits du Fayoum*, Hazan, Paris (trad. it. *L’apostrofe muta. Saggio sui ritratti del Fayum*, Quodlibet, Macerata 1998).
- Barthes R. (1953) *Visages et figures*, “Esprit”, 204: 1-11.
- Barthes R. (1957) *Mythologies*, Seuil, Paris (trad. it. *Miti d’oggi*, Lerici, Milano 1962).
- Barthes R. (1980) *La chambre claire*, Gallimard/Seuil, Paris (trad. it. *La camera chiara*, Einaudi, Torino 1980).
- Barthes R. (2009) *Journal de deuil*, Seuil, Paris (trad. it. *Dove lei non è*, Einaudi, Torino 2010).
- Capelletti P. (2015) *Final Words. Le tue ultime fotografie*, “Doppiozero”, 12 gennaio.
- Carbone M. (2007) *Essere morti insieme*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Cattaneo C. (2018) *Naufraghi senza volto*, Raffaello Cortina, Milano.
- Chiais E. (2012) *Per una ritualità della morte senza il corpo*, “Lexia”, 10-11: 443-460.
- Davis T. (2003) *The Face on the Screen: Death, Recognition & Spectatorship*, Intellect, Bristol.
- Dolce R. (2014) “Perdere la testa”. *Aspetti e valori della decapitazione nel Vicino Oriente antico*, Edizioni Espera, Monte Compatri (RM).
- Floch J.-M. (1986) *Les formes de l’empreinte*, Fanlac, Périgueux (trad. it. *Le forme dell’impronta*, Meltemi, Roma 2003).

(28) Testo tratto dal documento, allegato al documentario, disponibile al link: https://www.rai.it/dl/doc/1634562671293_MARTA%20IL%20DELITTO%20DELLA%20SAPIENZA.pdf.

- Fontcuberta J. (2022) *Ça–a–été? Contra Barthes*, Ajuntament de Barcelona, Barcelona (trad. it. *Contro Barthes*, Mimesis, Milano–Udine 2023).
- Giordano M. (2019) *Lino Aldrovandi: «Il volto di Federico fa ancora paura, sulla sua morte non ho ancora tutte le risposte»*, “Corriere di Bologna”, 29 aprile.
- Horton R. (a cura di) (2023) *Final Words – By 578 Men and Women Executed on Texas Death Row*, The University Press of Kentucky, Lexington KY.
- Janes R. (2005) *Losing Our Heads. Beheadings in Literature and Culture*, New York University Press, New York.
- Kristeva J. (1998) *Visions capitales. Arts et rituels de la décapitation*, Réunion des Musées Nationaux, Paris (trad. it. *La testa senza il corpo. Il viso e l'invisibile nell'immaginario dell'Occidente*, Donzelli, Roma 2009).
- Lotman J. (1992) *Culture and Explosion*, Mouton de Gruyter, New York.
- Maiello A. (2021) *Essere vivi insieme*, “Fata Morgana Web”, 9 settembre.
- Manetti S. (2021) *Marta – Il delitto della Sapienza*, RaiPlay.
- Marino G. (2021) *Il ghigno di Aphex e altre maschere. Volti del transumano in musica*, “Lexia”, 37–38: 197–216.
- Marino G. (2022a) *Quando la mascherina brucia. Agamben e il volto pandemico*, “Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio”, doi:10.4396/SFL2021A11.
- Marino G. (2022b) “L'ultimo volto del passato”, in M. Leone (a cura di), *Il metavolto*, FACETS, Torino, 44–57.
- Mitchell A. (2023) *Real child murder victims recreated by AI in sick true-crime deepfake trend*, “The New York Post”, 31 May.
- Monteforte C. (2021) *Marta Russo, una vita in una fototessera*, “LaC News24”, 22 ottobre.
- Natale S. (2016) *Supernatural Entertainments. Victorian Spiritualism and the Rise of Modern Media Culture*, Penn State Press, University Park PA.
- Neri G. (2013) *Sulle fotografie dei morti*, in “il Post”, 9 aprile (tratto da Id., *La mia fotografia*, Feltrinelli, Milano).
- Padoan T. (2020) *Glossolalie visive. La fotografia spiritica tra scienza e religione*, “E|C”, 30: 329–344.
- Pezzuto V. (2017) *Marta Russo. Di sicuro c'è solo che è morta*, Amazon, s.l.
- Sisto D. (2022) *Porcospini digitali. Vivere e mai morire online*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Surace B. (2022) *I volti dell'infanzia nelle culture audiovisive*, Mimesis, Milano–Udine.

- UM Clements Library (2021) *Post-Mortem Photography: An Overview*, clements.umich.edu.
- Vaulà S. e P. Grinza (2022) *Hai già pensato alla foto da mettere sulla tomba?*, plastikwombat.com, 9 luglio.
- Vonnegut K. (1969) *Mattatoio n. 5*, Feltrinelli, Milano 2003.
- Zanchetta A. (2011) *Frenologia della vanitas*, Johan & Levi, Torino.
- Ziccardi G. (2017) *Il libro digitale dei morti*, UTET, Milano.

IL VOLTO DISINCARNATO ESTETICA, PSICOPATOLOGIA E INGEGNERIZZAZIONE DELL'UNCANNY FACCIALE⁽¹⁾

GIOVANNI PENNISI

ABSTRACT: This essay examines a corpus of portraits and self-portraits produced by Antonin Artaud during the final years of his life, a period that coincides with the most severe phase of his psychiatric trajectory. The analysis aims to identify, within the stylistic and expressive features of Artaud's drawn faces, a set of traits that reflect the problematic relation that individuals with schizophrenia often maintain with the face as a locus of identity and expressivity. On the basis of this correspondence, the essay interprets Artaud's facial imagery through the phenomenological category of *disembodiment*. This framework makes it possible to explain why these faces can be situated within the domain of the *uncanny* as originally formulated by Jentsch and Freud. The uncanny is understood here as an effect generated by the destabilization of the face as a coherent and self-evident surface. After reconstructing the role of the uncanny in the schizophrenic experience of the face, with particular attention to mirror perception, the essay reviews a series of experimental studies showing that, in settings that reproduce the specificity and singularity of schizophrenic experience, exposure to uncanny stimuli can acquire a functional value. In this context, special attention is given to the notion of the *techno-uncanny*, defined as a form of uncanniness produced by digital technologies such as those employed in avatar-based therapeutic interventions, which can facilitate the externalization and modulation of distressing or alienating experiences, enabling patients to engage with them in a structured and transformative manner.

KEYWORDS: Disembodiment, Schizophrenia, Artaud, Uncanny, Techno-uncanny

(1) Questo articolo fa parte di FACETS – Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies, progetto finanziato da ERC (European Research Council) nell'ambito del programma Horizon 2020 (grant agreement n. 819649).

1. Introduzione

Il volto umano è provvisoriamente
 dico provvisoriamente
 tutto ciò che resta [...] *della rivendicazione [...] rivoluzionaria*
 di un corpo che non è e non fu
 mai conforme a questo volto.

(Artaud 1947, p. 44, riportato e tradotto in italiano in Artaud 2024).

L'estratto appena citato fa parte di un opuscolo scritto da Antonin Artaud per introdurre "Portraits et dessins par Antonin Artaud", una mostra a lui dedicata che si tenne presso la Galerie Pierre Loeb nel 1947, a Parigi. Prima di raggiungere la sua destinazione museale, questo stralcio era contenuto nel "Quaderno 314", uno dei 404 manoscritti in cui Artaud registrò in modo caotico ed estemporaneo immagini e pensieri nel periodo (1945–1948) trascorso tra il manicomio di Rodez e quello di Ivry-sur-Seine, che si concluse con la sua morte. Queste immagini e questi pensieri sono quindi da considerarsi esemplificativi non soltanto della poetica di Artaud, ma anche, e forse in particolar modo, della condizione psicofisica in cui egli si trovava all'epoca, consumato com'era da anni di intermittente internamento per schizofrenia.

Scendendo nel dettaglio del tema del volto umano, vale la pena notare che le riflessioni che Artaud ha appuntato su di esso trovano un corrispettivo nelle rappresentazioni grafiche – ritratti e autoritratti realizzati perlopiù a carboncino, in grafite o a cera – che egli ha dedicato a questo soggetto. Questi disegni, oltre ad arricchire le pagine dei suoi Quaderni, sono stati esposti in diverse mostre: la già citata "Portraits et dessins par Antonin Artaud", ma anche "Antonin Artaud, dessins", tenutasi al Centre Pompidou di Parigi tra il giugno e l'ottobre del 1987, e "Antonin Artaud: Works on Paper", organizzata al MoMA di New York tra l'ottobre del 1996 e il gennaio del 1997. Soprattutto, questi disegni costituiscono un oggetto di studio prezioso per comprendere quali sono gli aspetti percettivi ed espressivi più ricorrenti tra quelli che caratterizzano i volti raffigurati da Artaud nello stadio conclusivo – e dunque completamente irreversibile – del suo decorso psichiatrico. Proprio in virtù dell'attinenza tra le proprietà stilistico–contenutistiche

dei ritratti realizzati dal drammaturgo francese e alcuni tropi che ritroviamo nelle testimonianze di soggetti schizofrenici sulla loro relazione con il volto proprio e altrui, il corpus di disegni di Artaud può essere trasformato in una matrice per decifrare la complessa questione dell'esperienza schizofrenica dell'identità e della comunicatività del volto. È questa l'operazione epistemologica che intendo portare a termine nel presente saggio.

2. I volti sospesi e martoriati di Antonin Artaud

Per cominciare, è importante sottolineare che Artaud si poneva orgogliosamente “contro l'accademismo oculare [...] del volto detto pittorico” (Artaud 1947, p. 36, riportato e tradotto in italiano in Artaud 2024). Da un lato, tale rivendicazione appariva come una presa di posizione ideologica, frutto di un'adesione al Surrealismo che, seppur formalmente terminata nel 1926 (cfr. Hayman 1977, p. 60), continuava a riverberarsi nella volontà di Artaud di scuotere le coscienze e di produrre “arte che disturbasse piuttosto che distrarre” (Chadwick 2020, p. 118, trad. mia). Dall'altro lato, tale rivendicazione assumeva la foggia di una precisa estetica, che – come vedremo nella prossima sezione – restituiva i segni della sintomatologia schizofrenica, riecheggiando nelle forme e nei tratti che Artaud conferiva ai volti, spesso illustrati come irregolari, asimmetrici, o solcati da fenditure che parevano suddividere il viso in due metà non omogenee.

Si prendano, a titolo di esempio, il ritratto di Lily Dubuffet (Fig. 1)⁽²⁾ e quello di Jacques Prével (Fig. 2), realizzati nel 1947. Le parole che Paule Thévenin, psichiatra e stretta amica di Artaud, ha impiegato per descrivere il secondo possono essere applicate anche al primo: in entrambi i disegni, infatti, il soggetto ha una fronte bitorzoluta e deformata, sotto alla quale si trovano due occhi di dimensioni diseguali e più o meno leggermente disallineati (cfr. Derrida e Thévenin 1998, p. 35). Si tratta di una rimodulazione fisiognomica che appare evidente a un

(2) Tutte le opere d'arte menzionate e discusse nel presente saggio sono consultabili al seguente link (ciascuna immagine è identificata nel testo dal relativo numero di figura: Fig. 1, Fig. 2, ecc.): https://gpennisi22.github.io/Artaud-s-portraits/figure_gallery_all_9.html.

primo sguardo, ma che tuttavia rappresenta una forma ancora moderata di intervento su quella che Artaud chiama “l’antica architettura mortale che s’inarca sotto gli archi di volta delle palpebre, o s’incasta nel tunnel cilindrico delle due cavità murali delle orecchie” (Artaud 1996, p. 95, riportato e tradotto in italiano in Artaud 2024). Vi sono, insomma, casi in cui Artaud si accanisce con ben più veemenza contro il volto, stravolgendone l’armonia compositiva o sfigurandone l’apparenza, compiendo uno sforzo che, se volessimo proseguire sul solco della corrispondenza metaforica tra faccia umana e opera architettonica, potremmo definire iconoclasta.

Si osservino, a tal proposito, i seguenti disegni: un autoritratto datato 1946 e denominato semplicemente *Autoportrait* (Fig. 3); *La Tête bleue* (Fig. 4), che per qualcuno è la riproduzione in tre quarti di un volto femminile altamente astratto (cfr. Kendall 2011, p. 14) mentre per qualcun altro è un autoritratto (cfr. Kuspit 1997, p. 80); e un ritratto di Paule Thévenin, realizzato nel 1947 e intitolato *Paule aux ferrets* (Fig. 5). L’elemento che balza maggiormente all’occhio non può che essere la violenza con cui Artaud tratta questi visi: tutti e tre portano i segni evidenti di ferite, lacerazioni e contusioni, mentre i primi due sono coperti di puntini che ricordano “bruciature di sigaretta, o [...] i bubboni della peste” (Kendall 2011, p. 7, trad. mia). Inoltre, i soggetti di *Autoportrait* e *La Tête bleue* sembrano condividere anche la sorgente da cui proviene il tormento a cui sono sottoposti: entrambi i volti, infatti, appaiono come divorati da un male interiore, che si fa spazio sino all’epidermide e la corrode, producendo un effetto di marcescenza e un’espressione neutralmente cadaverica nel primo caso, e un copioso e doloroso sanguinamento nel secondo. Al contrario, la brutalità inflitta al volto di Paule Thévenin segue una direzione centripeta, venendo perpetrata attraverso l’utilizzo di seghe, coltelli e altri attrezzi di tortura che dall’esterno si conficcano sul collo e ai lati della testa. Anche qui, come in *Autoportrait* – ma a differenza de *La Tête bleue* – questo destino di morte viene accolto con rassegnata accettazione.

Le diverse “reazioni” dei volti raffigurati nelle tre opere appena analizzate ci informano di un aspetto chiave della poetica di Artaud. Vale a dire, che la sofferenza non è mai *il punto di approdo* dei suoi lavori, quanto *lo strumento* tramite il quale egli cerca di animare i volti dei

suoi ritratti. D'altronde, per Artaud, in tutta la storia dell'arte "soltanto van Gogh ha saputo trarre da una testa umana un ritratto che sia il detonatore esplosivo del battito di un cuore scoppiato" (Artaud 1996, p. 95, riportato e tradotto in italiano in Artaud 2024). In altre parole, il grande limite della ritrattistica per Artaud risiedeva nel fatto che nessuno oltre a van Gogh fosse mai riuscito a "far parlare" le teste dipinte, a conferir loro una tensione che turbasse la piattezza del mimetismo bidimensionale e restituisse la più cruda delle verità – ovvero, che "i viventi [...] devono attraversare la morte per poter vivere" (Derrida e Thévenin 1998, p. 37, trad. mia). È qui che si inserisce il principio di violenza come mezzo piuttosto che come fine. Artaud non è interessato a trasporre su carta l'idea o l'espressione del patimento, ma si serve di quest'ultimo per "interrogare" i volti su ciò che provano, nascondono, o rappresentano. Insomma, i volti perforati, bruciati e lividi di Artaud sono significanti impegnati in una ricerca di significato, di "indirizzo o designazione che non può avvenire senza che *vi si trasferisca* un colpo [sans coup *fêrir*]" (Derrida 2017, p. 53, trad. mia).

La necessità di decostruire, punzecchiare, o addirittura martoriare i volti al fine di renderli vivi e vibranti si collega a un altro punto cardine sia della poetica che dell'estetica figurativa di Artaud. Mi riferisco alla sua concezione del volto come elemento "estraneo" al corpo, che emerge tanto nello stralcio che ho riportato in apertura dell'Introduzione, quanto in *Le Visage Humain*, un testo del 1947 in cui Artaud afferma che "il volto umano è una forza vuota, un campo di morte [...], una forma che non ha mai corrisposto al suo corpo, che era nata per essere altra cosa dal corpo" (Artaud 1996, p. 94, riportato e tradotto in italiano in Artaud 2024). Si tratta, tuttavia, di un troppo che non appartiene alla fase conclusiva della produzione artistica e letteraria di Artaud, ma che, come nota Sass (2003), affiorava già in una lettera risalente al 1932 (vedi Artaud 1932/1965), in cui Artaud descriveva la propria faccia come "una sorta di maschera fluida, una membrana fragile che si contorce nella sua sensibilità e [...] si solleva dalla testa per fluttuare indipendentemente nell'aria" (Sass 2003, p. 170, trad. mia). Anni dopo, questa immagine astratta ed evocativa sarebbe stata trapiantata su carta sotto forma di autoritratto, come quello del 1946 poc'anzi esaminato (Fig. 3), o come quello eseguito

nel 1947 (Fig. 6), in cui il viso del drammaturgo appare nuovamente emaciato, coperto di piaghe e sospeso in un vuoto incorporeo che si riflette nella sua espressione assente.

La distanza fisica e ontologica che separa il volto dal corpo viene quindi tematizzata da Artaud in diversi scritti, ma si rivela in maniera inequivocabile soprattutto nei suoi ritratti, in particolare attraverso due caratteristiche ricorrenti in (quasi) ognuno di essi.

La prima è l'impassibilità che, eccezion fatta per *La Tête bleue*, traspare dai volti degli individui raffigurati, a prescindere da quanto intensamente essi vengano straziati. Oltre alle opere già passate in rassegna, si osservino a tal proposito il ritratto di Alain Gheerbrant, realizzato nel 1947 e riportato sulla copertina dell'edizione del 1995 del suo *La transversale: mémoires* (Fig. 7), e l'insieme dei volti che compongono un disegno del 1948 (Fig. 8) privo di titolo. Anche in questi due casi, gli innumerevoli marchi lasciati da Artaud sulla pelle dei suoi soggetti non provocano altro che sguardi indifferenti, freddi e imperturbati, come se le loro teste fossero staccate da quelle terminazioni nervose che conducono gli impulsi del dolore al cervello. In un certo senso, ciò rappresenta una dichiarazione di resa da parte di Artaud, il quale, per quanto si sforzi di infondere vita alle sue creazioni flagellandole con la punta della matita, deve capitolare di fronte al fatto che “dopo mille e mille anni [...] che il volto umano parla e respira si ha ancora come l'impressione che non abbia [...] cominciato a dire quello che è e quello che sa” (Artaud 1996, p. 95, riportato e tradotto in italiano in Artaud 2024). In un altro senso, di cui ho discusso altrove (Pennisi 2019) e al quale accennerò più in là nel testo, ciò può essere interpretato come la mera trasposizione su carta di uno dei sintomi tipici della schizofrenia: l'incapacità di riconoscere le emozioni veicolate dal volto umano (vedi Turetsky *et al.* 2007; Demily *et al.* 2011).

La seconda caratteristica che rimanda alla scissione tra il corpo e il volto in Artaud è l'assoluta mancanza nei suoi ritratti di elementi anatomici al di là del cranio e del collo. Se si esaminano i disegni presi in considerazione sin qui, è possibile notare come in ciascuno di essi non vi sia nemmeno l'abbozzo di un petto o delle spalle a sorreggere il collo a cui la testa del soggetto è collegata. Per dirlo ancora una volta con le parole di Thévenin, quelle di Artaud sono “facce decapitate [che] ti interrogano

con tutta la forza dei loro corpi assenti” (Derrida e Thévenin 1998, p. 36, trad. mia). A lei fa eco Derrida, il quale sottolinea come l’atto di Artaud di “ghigliottinare” le teste sia la spia di un deficit nel processo di conferimento al volto tanto di un’individualità quanto di un’intenzionalità: “sferrando un colpo alla testa [...], [Artaud] decapita il tutto del tutto, vale a dire, il *chi* e il *cosa*” (Derrida 2017, p. 4, trad. mia) del volto. In senso figurato, potremmo dire che le facce di Artaud sono come quei prigionieri reticenti che, pur venendo sottoposti alle più sadiche delle torture, si ostinano a non rivelare chi sono e che cosa vogliono.

Alla luce di quanto scrive Derrida, sembrerebbe possibile affermare che la dimensione emotiva dei ritratti di Artaud – il *cosa* del volto, ovvero, ciò che esso dovrebbe o desidera trasmettere – sia in qualche modo connessa a quella identitaria – il *chi* del volto – e che, di conseguenza, le due decadano insieme nel momento in cui la testa viene recisa dal corpo. Mi occuperò di approfondire questo legame tra poco; non prima, tuttavia, di aver chiarito perché reputo le facce raffigurate da Artaud come l’archetipo del “volto disincarnato”.

3. Fenomenologia del *disembodiment* facciale

I volti di Artaud sono disincarnati in almeno due accezioni del termine. Da un lato, essi sono letteralmente *privati della carne*. In alcuni casi, infatti, Artaud rimuove interi lembi di pelle dal viso e dal collo del soggetto, quasi a voler esporre la materia organica di cui sono composti i tessuti e le ossa che si nascondono al di sotto della superficie del visibile. Quest’effetto di scorticamento, corrosione o decomposizione dell’epidermide è particolarmente evidente in *Autoportrait* (Fig. 3) e *Paule aux ferrets* (Fig. 5), in cui è pressoché impossibile stabilire se lo sguardo vitreo che ci fissa appartenga a una persona in vita ma che, ferita e marcescente com’è, non dovrebbe esserlo, oppure a un cadavere che conserva tuttavia un barlume di vitalità in quegli occhi spenti ancorché penetranti. Proprio per la problematicità di collocare questi volti entro le categorie cognitive del non-vivo o del non-morto (cfr. Surace 2021, pp. 371–374), essi risultano non tanto inquietanti, quanto *perturbanti*, o *uncanny*. Tornerò su questo punto nella prossima sezione.

Dall'altro lato, sulla base delle interpretazioni fornite da Derrida e Thévenin, i volti di Artaud possono essere definiti disincarnati in quanto decapitati, separati dal resto del corpo (*dis-embodied*). Eppure, per quanto – stando alle parole di Artaud citate in precedenza – ciò sia riconducibile al fatto che il volto è “una forma nata per essere altro dal corpo”, è difficile non ravvisare in questa condizione di alienazione del primo rispetto al secondo i segni di un destino che li accomuna, piuttosto che dividerli.

Per rendere questo punto più comprensibile, ritengo utile proporre un'ermeneutica del seguente passaggio di *The Schizophrenic and Language* di Deleuze (1979):

Il corpo-setaccio [body-sieve], il corpo frammentato e il corpo dissociato costituiscono le prime tre dimensioni del corpo schizofrenico – esse evidenziano il generale collasso delle superfici. In questo collasso della superficie, tutte le parole perdono il proprio significato. Esse magari mantengono un certo potere di designazione, che tuttavia viene esperito come vuoto; un certo potere di manifestazione, ma che è esperito come indifferente; una certa significazione, esperita però come “falsa” (p. 287, trad. mia).

Con l'espressione “corpo-setaccio”, Deleuze intende dire che il corpo del paziente schizofrenico è come un filtro poroso, che non riesce a schermarlo dal resto del mondo e anzi, finisce spesso per smarrirsi nel confine tra sé e il corpo altrui (vedi Parnas *et al.* 2005; Pennisi 2025) o viene percepito dal soggetto come avente le proprietà inorganiche di un robot o di una macchina (cfr. De Haan e Fuchs 2010, p. 330). Questo stato, in cui “tutto diviene un intreccio di corpi e, all'interno del corpo, un incastro, un annidarsi e un compenetrarsi reciproco” (Deleuze 1979, p. 286, trad. mia), viene attraversato anche dai volti disegnati da Artaud, ciascuno dei quali si presenta come una “membrana dai molteplici livelli e un milione di piccole fessure [...] capace di moltiplicarsi, dividersi, rivoltarsi da dentro verso fuori” (Artaud 1932/1965, p. 39, trad. mia). La commistione tra interno ed esterno, animato e inanimato, sé e altro, dunque, è un tratto caratteristico tanto del sé corporeo schizofrenico, quanto del volto così per come viene raffigurato e concettualizzato da Artaud.

Le nozioni deleuziane di “corpo frammentato” e “corpo dissocia-to”, invece, divengono più chiare se si indaga il tipo di nesso che le lega. Secondo un influente psichiatra austriaco, “la frammentazione o scissione dell’ego è una particolare forma di dissociazione, che colpisce il sé/l’ego lungo le cinque dimensioni fondamentali della *vitalità*, dell’*attività*, della *coerenza/consistenza*, della *demarcazione* e dell’*identità*” (Scharfetter 2019, p. 69, trad. mia). Di conseguenza, le manifestazioni schizofreniche tipiche della frammentazione/dissociazione del sé possono essere classificate secondo queste cinque dimensioni, a ciascuna delle quali corrispondono specifici sintomi. Di seguito riporto alcuni esempi:

- disturbi della vitalità dell’ego: *e.g.* l’impressione di non essere più vivi o la percezione di stare marcendo (cfr. Scharfetter 2003, p. 274; 2019, p. 71);
- disturbi dell’attività dell’ego: *e.g.* una sensazione di paralisi talmente intensa da non permettere di percepire le proprie braccia (cfr. Scharfetter 2003, p. 275; 2019, p. 71);
- disturbi della coerenza/consistenza dell’ego: *e.g.* la percezione di essere suddivisi in più “porzioni” di sé, di essere tagliati in pezzi o di essersi dissolti (cfr. Scharfetter 2003, p. 275; 2019, p. 72);
- disturbi della demarcazione dell’ego: *e.g.* un senso di vulnerabilità ed esposizione alle influenze esterne (cfr. Scharfetter 2003, p. 276; 2019, p. 72);
- disturbi dell’identità dell’ego: *e.g.* un generico senso di smarrimento della propria identità, che può portare il paziente a credersi un animale o un mostro, o a percepirsi come appartenente a entrambi i sessi contemporaneamente (cfr. Scharfetter 2003, p. 276; 2019, p. 73).

Ho discusso altrove di alcuni sintomi che potrebbero afferire a queste categorie, e in particolare a quelle della coerenza/consistenza (Pennisi 2019), della demarcazione (Pennisi 2025) e dell’identità (Pennisi 2024) dell’ego. Tuttavia, ciò che mi preme sottolineare in questa sede è che tutte le manifestazioni descritte da Scharfetter in relazione all’esperienza del sé corporeo schizofrenico sono altrettanto evincibili dai ritratti di Artaud, in cui i soggetti si presentano, a varia misura, come:

- sospesi sul confine tra la vita e la morte (vedi Figg. 3; 4; 5) e in uno stato più o meno avanzato di decomposizione (vedi Figg. 3; 5);
- congelati nello sguardo (vedi Figg. 1; 3; 5; 6; 7; 8) e privati di una sostanza corporea dal collo in giù (vedi tutte le figure);
- con un volto le cui metà sembrano quasi ricucite assieme (vedi Figg. 2; 8), disomogeneo (vedi Figg. 1; 2; 7; 8), tagliuzzato (vedi Figg. 2; 3; 5; 6; 8) e/o corrosivo sino all'osso (vedi Figg. 3; 4; 8);
- inermi dinanzi al male e al dolore a loro inflitti (vedi Figg. 5; 9);
- mostrificati (vedi Figg. 3; 8) e androgini (vedi Fig. 4).

Vi è dunque una continuità tra la fenomenologia della corporeità schizofrenica e l'estetica dei volti disegnati da Artaud, che, sebbene possa sembrare in contraddizione con quanto egli afferma in *Le Visage Humain*, ne costituisce in realtà il rovescio della medaglia. Se è vero, infatti, che le teste mute e fluttuanti di Artaud appaiono come entità a sé stanti, è al contempo plausibile che la tendenza a rappresentarle come tali sia in realtà il portato di un'esperienza corporea contrassegnata *nella sua totalità* “da una fondamentale disarmonia, una propensione alla frammentazione e al conflitto, sia con il mondo sia all'interno del sé” (Sass 2013, p. 163). La scissione tra il sopra e il sotto attuata da Artaud può quindi essere letta come una tra le diverse fasi di quel processo di disgregazione del sé incarnato (vedi Pennisi 2019) che Deleuze chiama “il corpo senza organi” (Deleuze 1979) e che, secondo lui, compromette una delle più importanti funzioni del corpo – e in particolare, aggiungo io, del volto: quella di comunicare. Non è un caso che la perdita del potere di designazione, manifestazione e significazione del linguaggio schizofrenico, ravvisata da Deleuze nel passaggio poc'anzi citato, si manifesti nei ritratti di Artaud come un'anomalia della corrispondente operatività facciale: anche questi volti, insomma, esprimono vacuità, indifferenza e falsità, come se avessero smarrito la capacità di provare e di conseguenza trasmettere emozioni autentiche, o quella di discernere il dolore dall'apatia.

Vale la pena chiedersi, a questo punto, quanto siano generalizzabili le indicazioni espunte dall'analisi del fenomeno del disembodyment facciale nei ritratti qui presi in esame. In altre parole: è possibile rintracciare nell'estetica figurativa di Artaud i segni di una sintomatologia che

accomuna la sua percezione del volto umano a quella di altri pazienti schizofrenici? Per rispondere a questa domanda, occorre tornare alla questione del perturbante, o *uncanny*.

4. Il perturbante e lo specchio: La schizofrenia come collasso della superficie

L'aggettivo sostantivato *perturbante* è stato impiegato per tradurre il titolo di un noto saggio di Sigmund Freud (1919/1991), *Das Unheimliche*. In questo testo, Freud esplora le diverse sfumature psicologiche e accezioni del termine, che in inglese è stato reso con la parola *uncanny* (Freud 1919/1976). L'indagine del padre della psicoanalisi prende avvio da un articolo dello psichiatra tedesco Ernst Jentsch, *Zur Psychologie des Unheimlichen* (1906), in cui l'autore descrive come *unheimlich* quelle entità o figure capaci di disorientare l'osservatore in quanto percepite come simili a lui ma al contempo diverse, come simultaneamente umane e non umane. Per Jentsch, gli esempi più emblematici del perturbante sono costituiti dalle statue di cera, o da quegli automi antropomorfi "a grandezza naturale capaci di svolgere compiti complessi, come suonare la tromba o danzare" (Jentsch 1906, p. 196, trad. mia).

Nella successiva disamina etimologica condotta da Freud, quest'ultimo evidenzia che il vocabolo da cui *unheimlich* deriva – ovvero, *heimlich* – ha una valenza semantica particolarmente sorprendente. Esso, infatti, pur essendo composto dalla radice *heim* (casa) e dal suffisso *-lich* (che in tedesco viene utilizzato per costruire degli aggettivi a partire da verbi, sostantivi o altri aggettivi), non significa "casalingo" o "domestico", quanto "segreto", "nascosto" o "clandestino". Di conseguenza, il termine *un-heimlich* (cioè, non-*heimlich*) designa non il contrario di casalingo, ma il non-celato, "ciò che avrebbe dovuto rimanere segreto, nascosto, e che invece è affiorato" (Freud 1919/1991, p. 275). Dunque, si potrebbe dire che il perturbante, o *uncanny*, sia la dissonanza prodotta dal contatto con un contenuto esperienziale interstiziale e contraddittorio, che allo stesso tempo viene percepito come qualcosa la cui ambiguità non avrebbe dovuto rivelarsi agli occhi dell'osservatore.

Alla luce di questo inquadramento lessicale, appare chiaro perché i ritratti di Artaud siano opere perturbanti. Essi, infatti, mettono costantemente in discussione la verità autoevidente e familiare (il *chi* e il *cosa*) del volto, inducendola a entrare in uno stato di perpetua tensione con tutto ciò che una faccia – da intendersi come facciata, o superficie – dovrebbe celare: i tessuti e le ossa, in senso letterale, e l’ineluttabilità della morte, in senso lato. D’altronde, questo “collasso delle superfici” era già stato denunciato da Deleuze (1979, cfr. p. 279), per il quale il corpo-setaccio, il corpo frammentato e il corpo dissociato sono proprio la manifestazione dell’incapacità del paziente schizofrenico di tracciare il limite che separa al loro interno tutta una serie di dicotomie che governano la vita dell’individuo: vivo/morto, animato/inanimato, sé/altro, interno/esterno, umano/non umano. Si tratta di una peculiarità della patologia che si potrebbe definire come un “deficit di demarcazione della superficie” e che, è fondamentale sottolineare, arriva a coinvolgere persino l’esperienza del proprio volto allo specchio.

Il tema dello “spaesamento” che si prova di fronte al sé riflesso è stato affrontato in diversi studi sullo specchio. Il più celebre è forse quello in cui Lacan, nel 1949, ha delineato le varie fasi dello *stadio dello specchio*, un lento e travagliato processo di “costruzione” della propria immagine corporea che inizia intorno ai 6 mesi di vita e conduce “all’assunzione dell’armatura di un’identità alienante” (Lacan 2007, p. 91). Il concetto di “identità alienante”, a propria volta, è stato approfondito da Rochat e Zahavi (2011), i quali, attingendo da Lacan e Merleau-Ponty (1964), hanno evidenziato come specchiarsi produca una duplice estraneazione: da sé, nel senso che il soggetto impara a conoscersi tramite l’osservazione di un “doppio” che è “distante e insieme vicino, percepito come un altro eppure come se stesso” (Rochat e Zahavi 2011, p. 209, trad. mia); e dagli altri, nel senso che, col tempo, alla visione della propria immagine speculare si accompagna la consapevolezza che le persone “hanno soltanto un’immagine esteriore del soggetto, che corrisponde a quella che lui vede nello specchio” (Merleau-Ponty 1964, p. 137, trad. mia). La natura intrinsecamente dicotomica dell’esperienza speculare – una natura, cioè, determinata dalla perenne contrapposizione tra sé e non-sé, immagine interiore e immagine esteriore, etc. – è ciò che rende il riconoscimento allo specchio una pratica “destabilizzante

[*unsettling*] sia al livello percettivo che emotivo [...], una sorta di perturbante [*uncanny*] esperienza extracorporea” (Rochat e Zahavi 2011, p. 212, trad. mia).

Come ho accennato poc'anzi, la componente perturbante insita nell'atto di guardarsi allo specchio è particolarmente accentuata nella schizofrenia, ed è correlata a ciò che ho denominato “deficit di demarcazione della superficie”. Per comprendere al meglio questo punto, si leggano i seguenti passaggi, estratti dalle testimonianze rese ai propri psichiatri da un soggetto di 11 anni ad alto rischio genetico di sviluppare la schizofrenia (Caso 1) e da due pazienti schizofrenici adulti (Caso 2, Caso 3):

Caso 1

Quando mi guardo allo specchio, per esempio per lavarmi il viso o i denti, dopo un po' ho la sensazione di non esistere, come se lo specchio mi facesse dimenticare chi sono... la mia immagine allo specchio è sempre la stessa, non cambia... poi provo a chiudere gli occhi ma quando li riapro ho la stessa sensazione (Poletti e Raballo 2019, p. 319, trad. mia).

Caso 2

Quando guardo in uno specchio, non so più se io sono qui a guardare me lì nello specchio, o se io sono lì nello specchio a guardare me qui. Se guardo qualcun altro nello specchio, non sono più in grado di distinguere da me stesso (Kimura 1994, p. 194, trad. mia).

Caso 3

Fin da piccolo ho avuto paura degli specchi. Alcune volte il volto nello specchio fa qualcosa di inaspettato o sembra un disegno. Altre volte, quando passo davanti allo specchio, la mia immagine speculare rimane lì. Posso avere la sensazione che la mia immagine speculare rimanga nello specchio anche dopo essere uscito dal bagno. È molto inquietante perché è come se l'avessi lasciata indietro e di conseguenza si arrabbiasse con me (Sandsten, Zahavi e Parnas 2022, p. 276, trad. mia).

Appare evidente che uno dei tratti che caratterizza e accomuna la fase pre-psicotica e quella schizofrenica dell'esperienza del rispecchiamento sia la confusione generata dallo “sdoppiamento” prodotto dal riflesso. Tale confusione, a propria volta, può sfociare o nella sensazione

di trovarsi di fronte a un volto immobile e quasi privo di vita (Caso 1), o nell'impossibilità di individuare da che lato dello specchio si trovi il vero sé (Caso 2, Caso 3).

Nel Caso 1, l'elemento perturbante risiede nella percezione del volto nello specchio come un'entità che non restituisce il dinamismo dei tratti e dei movimenti facciali di cui è proiezione, apparendo statica e immutabile. Tale impressione si trasferisce immediatamente dal riflesso al soggetto, portando quest'ultimo persino a dubitare della propria esistenza e suscitando un "effetto *uncanny* [che] deriva dalla [...] dissoluzione dei confini che tracciamo tra la sfera dell'animato e quella dell'inanimato sin dalla prima infanzia" (Fuchs 2019, p. 108, trad. mia).

Nella sua declinazione più estrema, lo sfumarsi della distinzione tra la percezione di sé come vivo o morto può assumere i contorni inquietanti della sindrome di Cotard, un raro disturbo neuropsichiatrico che talvolta si inserisce nel quadro clinico schizofrenico (vedi Bott *et al.* 2016) e in cui il soggetto sviluppa la convinzione di essere deceduto, di non stare più al mondo o di aver perso parti del proprio corpo. Tuttavia, anche quando non raggiunge la paradossalità di questa condizione, è possibile che il deficit nella percezione della vitalità intrinseca al proprio volto si associ ad altri gravi sintomi della schizofrenia, come l'incapacità di riconoscere le emozioni veicolate dal volto riflesso allo specchio (vedi Demily *et al.* 2011) o quella di identificarsi in esso (vedi Bortolon *et al.* 2017).

Si tratta di due manifestazioni a cui la letteratura psicopatologica ha dedicato poca attenzione (cfr. Demily *et al.* 2011, p. 189; Bortolon *et al.* 2017, p. 205), ma che offrono spunti preziosi per comprendere la relazione che intercorre tra ciò che Derrida (cfr. 2017, p. 4) definisce il "chi" e il "cosa" del volto. Nel Caso 1, infatti, il collasso della dinamicità percettiva dell'esperienza speculare – che, secondo Poletti e Raballo (2019), dipende da un malfunzionamento del meccanismo cerebrale dei *corollary discharge* (per un approfondimento, vedi Pennisi 2023; 2025) – sembrerebbe provocare una simultanea riduzione dell'espressività e della riconoscibilità del volto riflesso. Nel tempo, la ripetuta osservazione di un volto refrattario a replicare le emozioni, i movimenti e la vitalità del soggetto può condurre a episodi di autentico dis riconoscimento dell'immagine speculare, sino al punto in cui essa finisce per

“prendere vita propria, producendo espressioni quasi sempre minacciose, raramente o mai benevole” (Harrington, Oepen e Spitzer 1989, p. 378, trad. mia).

Quest’ultimo aspetto è particolarmente evidente nei Casi 2 e 3, in cui l’elemento perturbante risiede nella presenza di un *doppelgänger*, una versione “virtuale” del soggetto che riproduce fedelmente l’aspetto del sé reale, ma si comporta in maniera autonoma. Il *doppelgänger* è una figura ricorrente nella letteratura, nell’arte e nel cinema (per una rassegna sull’argomento, vedi Duerre Humann 2018), di solito capace di instillare in chi vi si imbatte il sospetto che essa possa in realtà essere l’originale, o di far precipitare quest’ultimo in una vera e propria crisi d’identità. Tuttavia, di norma, non capita che la paura relativa all’esistenza di un alter ego si slatentizzi di fronte al proprio riflesso, o quantomeno,

il senso di alienazione rimane estremamente transitorio [...]. Quando ci guardiamo allo specchio, i due momenti del “guardarsi” e dell’“essere guardati” possono presentarsi come distinti, ma fondamentalmente rimangono parti di una stessa esperienza. Nella schizofrenia, invece, questi due momenti si presentano come scissi e il legame tra loro diviene incerto (Stephensen e Parnas 2018, p. 635, trad. mia).

Pertanto, un’altra delle modalità tramite cui il perturbante si insinua nella percezione del sé riflesso nella schizofrenia consiste nella dissonanza prodotta dal manifestarsi del volto nello specchio come simile o identico a quello del soggetto, ma al contempo indipendente da esso e autosufficiente. Questa strana impressione di “familiare estraneità” raggiunge il culmine della sua *uncanniness* quando il riflesso rivela aspetti di sé – e dunque, inevitabilmente, del soggetto – che fino a quel momento il paziente aveva tenuto repressi, o che erano emersi attraverso altri sintomi (per esempio, sotto forma di allucinazioni uditive). Tale opera di “riempimento di senso” delle azioni compiute dal proprio alter ego segue solitamente la direzione tracciata dallo specifico tipo di delirio di cui soffre il paziente, come dimostra il seguente passaggio de *L’Io Diviso* di Laing (2010):

La malattia di un paziente si manifestò per la prima volta un giorno che, guardandosi nello specchio, vide nel suo riflesso un altro “lui”. Questo “lui” doveva diventare, quando la psicosi paranoide si fu stabilizzata, il suo persecutore: era l’istigatore di un complotto che aveva lo scopo di uccidere il paziente, e questi aveva deciso di “farlo fuori con una pallottola” (di far fuori “lui”, cioè il suo io alienato) (p. 119).

La correlazione tra la peculiare natura del delirio psicopatologico – per esempio, un delirio di persecuzione – e gli attributi fisiognomici e comportamentali del volto nello specchio affiora quando a essere messa in discussione è non soltanto la separazione tra sé e non-sé, ma anche quella tra umano e non umano. Questo è ciò che emerge da uno studio di Caputo e colleghi (2012) in cui è stato testato, in un campione di 24 soggetti non patologici e in uno di 25 pazienti schizofrenici, l’insorgere di apparizioni anomale durante la prolungata osservazione del proprio volto riflesso in uno specchio collocato all’interno di una stanza parzialmente al buio. I risultati dell’esperimento, che era strutturato appositamente per favorire la comparsa di illusioni ottiche in entrambi i campioni, hanno evidenziato che in quello composto dai soggetti schizofrenici l’apparizione di volti mostruosi era molto più frequente che nel campione di soggetti non patologici (88% vs. 29%), e che tali mostri erano perlopiù esseri satanici. In una successiva interpretazione di questi dati, Caputo e colleghi sono giunti alla conclusione che “queste forme di allucinazione potrebbero essere correlate al ‘delirio mistico’, in cui i pazienti percepiscono apparizioni di entità angeliche – e ancor più spesso demoniache – riflesse nello specchio” (Caputo, Lynn e Houran 2021, pp. 443–444, trad. mia).

Oltre al particolare contenuto visivo delle allucinazioni riportate dai partecipanti all’esperimento, a essere meritevole d’attenzione sono le diverse reazioni che tali apparizioni hanno suscitato nei due campioni. Gli autori dello studio, infatti, hanno rilevato che la progressiva trasformazione del volto nello specchio in una faccia mostruosa ha generato un fenomeno di disconoscimento dell’immagine speculare nella quasi totalità (87%) dei soggetti non patologici e in poco più della metà (52%) dei soggetti schizofrenici. Questi dati, oltre a essere coerenti con i risultati di un precedente esperimento (Caputo 2010) in cui un intero campione di soggetti non patologici era andato incontro a un processo

di dissociazione dal proprio riflesso “mostrificato”, suggeriscono che “i soggetti schizofrenici possono identificarsi con le apparizioni di volti strani, a differenza degli individui sani, che provano sempre esperienze dissociative durante tali apparizioni e non si identificano mai con esse” (Caputo *et al.* 2012, p. 49, trad. mia).

Sembrerebbe, dunque, che quando le contingenze ambientali (scarso illuminazione della stanza) e fisiche (staticità del compito di osservazione) turbano l’ordinarietà dell’esperienza speculare, gli individui schizofrenici tendano a dare risposte più “razionali” rispetto ai soggetti sani (vedi Pennisi 2023). Inoltre, se rapportata alla facilità con cui i soggetti non patologici rigettano l’immagine distorta dallo specchio, la propensione dei soggetti schizofrenici a riconoscersi in questa versione alterata di sé farebbe pensare che i secondi abbiano una soglia di sopportazione dell’effetto perturbante più alta dei primi, quantomeno in condizioni che favoriscono l’insorgere di percezioni inusuali. Si tratta di due indicazioni che chiamano in causa il ruolo di ciò che a breve inquadrerò come *tecno-uncanny*, e che ci interrogano sulle eventuali implicazioni terapeutiche di questo concetto.

5. Un futuro terapeutico per il *tecno-uncanny*?

In un articolo ormai storico, Mori (1970) ha elaborato la nozione di *uncanny valley* (o *valle del perturbante*), definendola come il punto superato il quale la percezione di un’entità umanoide – per esempio, un robot antropomorfo – passa dall’indurre sensazioni positive (stupore, curiosità, persino empatia) al provocare sensazioni spiacevoli (repulsione, paura, inquietudine). Le emozioni e i sentimenti negativi elicitati dal travalicamento della valle del perturbante costituiscono un’autentica sfida per coloro che lavorano nell’ambito dell’interazione uomo-macchina (per una panoramica sull’argomento, vedi Stepp 2022), i quali si trovano spesso costretti a fronteggiare le insidie insite nella progettazione di artefatti che dovrebbero collocarsi “al di qua” di una soglia non facilmente quantificabile. Per queste figure professionali, il pericolo da scongiurare è quello di implementare elementi perturbanti nel design di automi, avatar, o interfacce che replicano le sembianze e i

comportamenti dell'uomo. In una parola, grafici e sviluppatori devono eludere l'*ingegnerizzazione* dell'*uncanny*.

Esiste un caso, tuttavia, in cui il rischio appena delineato può trasformarsi in un'opportunità da capitalizzare. Ne discute Gerner (2019; 2020) in due articoli in cui egli descrive in termini di *tecno-uncanny* quel particolare tipo di “perturbante cibernetico che non può essere evitato” (Gerner 2019, p. 2171, trad. mia) ma che, proprio in virtù della sua ineluttabilità, può – e deve – diventare una risorsa da sfruttare a proprio favore (come preconizzato in MacDorman 2005). Il caso in questione è quello dell'Avatar Therapy (AT).

La AT è un protocollo clinico progettato per assistere le persone che sperimentano allucinazioni uditive angosianti, comunemente associate a condizioni psicopatologiche, in particolare alla schizofrenia (Leff *et al.* 2013; García *et al.* 2023). Questo intervento si articola in due fasi: una fase preliminare, in cui paziente e terapeuta cooperano per creare, tramite apposito software, un avatar che incarni i tratti facciali che il paziente attribuisce alla fonte delle proprie allucinazioni; e la fase terapeutica vera e propria, che consta di più sessioni, durante le quali il paziente interagisce con l'avatar tramite un visore per la realtà virtuale, mentre il terapeuta ne controlla le risposte, parlando a nome della voce che “abita” la mente del paziente. L'obiettivo finale della AT è alleviare il disagio causato dalle allucinazioni uditive, ridurne la frequenza e l'intensità e favorire l'autonomia del paziente.

Più che sull'efficacia della AT, ormai supportata da numerosi dati (vedi Franco *et al.* 2021) e di cui ho già scritto altrove (Pennisi 2024), desidero concludere soffermandomi su come essa aiuti a ripensare l'applicabilità del concetto di perturbante, specialmente in ambito clinico. Si potrebbe credere, infatti, che la AT sia un protocollo “rischioso” se non addirittura controproducente, dal momento che vivifica e rende più tangibile la presenza di un'entità di per sé inquietante e causa di stress e alienazione. In realtà, non soltanto non esiste in letteratura alcun riferimento a un “effetto *uncanny*” generato dagli avatar durante la AT, ma è stato dimostrato che l'impatto benefico della terapia emerge anche quando il paziente si interfaccia con volti che potrebbero essere percepiti come perturbanti, in quanto “sospesi” al confine tra vivo e morto – per esempio, il volto del proprio padre deceduto (cfr. Ward *et al.* 2020, p. 1041) – o tra

umano e non umano – per esempio, il volto antropomorfizzato del diavolo o di un demone (cfr. García *et al.* 2023, p. 225).

Da un lato, queste osservazioni parrebbero validare l'ipotesi per cui, in contesti in cui venga ricreata la singolarità delle esperienze sensoriali vissute dal paziente schizofrenico, quest'ultimo manifesti una resistenza all'istinto di rigettare l'immagine perturbante più alta del normale. Dall'altro lato, queste osservazioni svelano una sfaccettatura dell'*uncanniness* connaturata al delirio allucinatorio che facilita la comprensione del perché la AT funzioni.

Le allucinazioni sono fenomeni *intrinsecamente* perturbanti, dal momento che si collocano esattamente a metà tra due domini antitetici: quello del reale e quello del non reale. Mentre per i pazienti esse ricadono nella prima categoria, per le persone che li circondano esse ricadono nella seconda. La AT interviene proprio per ricucire questo strappo, offrendo al soggetto patologico l'opportunità di convertire un'immagine mentale in un'immagine empirica e manipolabile, reificandola e integrandola entro un universo di significanti condivisibili, per esempio, invitando i propri cari a indossare il visore per sperimentare in prima persona la presenza dell'avatar. Si tratta di una forma di “costruzione partecipata di senso” (vedi Pennisi 2024) che ha già palesato la propria efficacia, e che potrebbe farlo in futuro anche per altri sintomi altri disturbi.

Riferimenti bibliografici

- Artaud A. (1932) “All writing is pigshit”, in J. Hirschman (a cura di), *Antonin Artaud: Anthology*, City Light Books, San Francisco 1965, 38–40.
- Artaud A. (1947) *Portraits et dessins par Antonin Artaud: Galerie Pierre, du 4 au 20 juillet 1947*, Galerie Pierre, Parigi.
- Artaud A. (1996) “The human face”, in M. Rowell (a cura di), *Antonin Artaud: Works on paper*, The Museum of Modern Art, New York, 94–97.
- Artaud A. (2024) *Questo corpo è un uomo. Quaderni 1945–1948* (trad. it. a cura di L. Amara), Neri Pozza, Vicenza.
- Bortolon C., D. Capdevielle, R. Altman, A. Macgregor, J. Attal e S. Raffard (2017) *Mirror self-face perception in individuals with schizophrenia: Feelings*

- of strangeness associated with one's own image*, "Psychiatry research", 253: 205–210.
- Bott N., C. Keller, M. Kuppaswamy, D. Spelber e J. Zeier (2016) *Cotard delusion in the context of schizophrenia: a case report and review of the literature*, "Frontiers in psychology", 7: 1351.
- Caputo G.B. (2010) *Apparitional experiences of new faces and dissociation of self-identity during mirror gazing*, "Perceptual and Motor Skills", 110(3_suppl): 1125–1138.
- Caputo G.B., R. Ferrucci, M. Bortolomasi, M. Giacomuzzi, A. Priori e S. Zago (2012) *Visual perception during mirror gazing at one's own face in schizophrenia*, "Schizophrenia research", 140(1–3): 46–50.
- Caputo G.B., S.J. Lynn e J. Houran (2021) *Mirror-and eye-gazing: an integrative review of induced altered and anomalous experiences*, "Imagination, Cognition and Personality", 40(4): 418–457.
- Chadwick S. (2020) "Double Take: Jean Dubuffet, Antonin Artaud and Balinese Costume", in M.D. Edwards (a cura di), *Doppelgangers, Alter Egos and Mirror Images in Western Art, 1840–2010: Critical Essays*, McFarland & Co., Jefferson.
- De Haan S. e T. Fuchs (2010) *The ghost in the machine: disembodiment in schizophrenia—two case studies*, "Psychopathology", 43(5): 327–333.
- Deleuze G. (1979) "The Schizophrenic and Language: Surface and Depth in Lewis Carroll and Antonin Artaud", in J.V. Harari (a cura di), *Textual Strategies: Perspectives in Post-Structuralist Criticism*, Cornell University Press, New York, 277–295.
- Demily C., T. Weiss, M. Desmurget, N. Franck e J.Y. Baudouin (2011) *Recognition of self-generated facial emotions is impaired in schizophrenia*, "The Journal of neuropsychiatry and clinical neurosciences", 23(2): 189–193.
- Derrida J. (2017) *Artaud the Moma*, Columbia University Press, New York.
- Derrida J. e P. Thévenin (1998) *The secret art of Antonin Artaud*, The MIT Press, Cambridge–Londra.
- Duerre Humann H. (2018) *Another me: the doppelgänger in 21st century fiction, television and film*, McFarland & Co., Jefferson.
- Franco M., C. Monfort, A. Pinas-Mesa e E. Rincon (2021) *Could avatar therapy enhance mental health in chronic patients? a systematic review*, "Electronics", 10(18): 2212.

- Freud S. (1919) *Das Unheimliche*, “Imago: Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften”, 5(6): 297–324 (trad. ing. *The Uncanny*, “New Literary History”, 7(3): 619–645, 1976; trad. it. *Il Perturbante*, in S. Freud, *Saggi sull’arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri, Roma 1991, 269–307).
- Fuchs T. (2019) “The uncanny as atmosphere”, in G. Francesetti e T. Griffero (a cura di), *Psychopathology and Atmospheres. Neither Inside nor Outside*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne, 101–118.
- García A.S., P. Fernández–Sotos, M.A. Vicente–Querol, R. Sánchez–Reolid, R. Rodríguez–Jimenez e A. Fernández–Caballero (2023) *Co–design of avatars to embody auditory hallucinations of patients with schizophrenia*, “Virtual Reality”, 27(1): 217–232.
- Gerner A.M. (2019) *Towards the techno–social Uncanny*, “Revista Portuguesa de Filosofia”, 75(4): 2171–2206.
- Gerner A.M. (2020) *Hacking into Cybertherapy: Considering a Gesture–enhanced Therapy with Avatars (A)*, “Kairos. Journal of Philosophy & Science”, 23(1): 32–87.
- Harrington A., G. Oepen e M. Spitzer (1989) *Disordered recognition and perception of human faces in acute schizophrenia and experimental psychosis*, “Comprehensive Psychiatry”, 30(5): 376–384.
- Hayman R. (1977) *Artaud and After*, Oxford University Press, Londra–New York.
- Jentsch E. (1906) *Zur Psychologie des Unheimlichen*, “Psychiatrisch–Neurologische Wochenschrift”, 8: 195–205.
- Kendall S. (2011) *Anatomies in Action: Artaud’s Self–Portraits*, disponibile online al seguente link: https://www.academia.edu/30748621/Anatomies_in_Action_Artauds_Self_Portraits.
- Kimura B. (1994) *Psychopathologie der Zufälligkeit oder Verlust des Aufenthaltsortes beim Schizophrenen*, “Daseinsanalyse”, 11: 192–204.
- Kuspit D. (1997) *Antonin Artaud: Works on Paper*, “Artforum International”, 35(5): 80–81.
- Lacan J. (2007) “Lo stadio dello specchio come formatore della funzione dell’Io”, in G. Contri (a cura di), *Scritti, Volume primo*, Fabbri, Milano, 87–94.
- Laing R.D. (2010) *L’io diviso: studio di psichiatria esistenziale*, Einaudi, Torino.
- Leff J., G. Williams, M.A. Huckvale, M. Arbutnot e A.P. Leff (2013)

- Computer-assisted therapy for medication-resistant auditory hallucinations: proof-of-concept study*, "The British Journal of Psychiatry", 202(6): 428–433.
- MacDorman K.F. (2005) *Androids as an experimental apparatus: Why is there an uncanny valley and can we exploit it*, "CogSci-2005 workshop: toward social mechanisms of android science", 3: 106–118.
- Merleau-Ponty M. (1964) "The child's relations with others", in M. Merleau-Ponty (a cura di), *The primacy of perception*, Northwestern University Press, Evanston, 96–155.
- Mori M. (1970) *The uncanny valley: the original essay by Masahiro Mori*, "Ieee Spectrum", 6(1): 6.
- Parnas J., P. Møller, T. Kircher, J. Thalbitzer, L. Jansson, P. Handest e D. Zahavi (2005) *EASE: examination of anomalous self-experience*, "Psychopathology", 38(5): 236–258.
- Pennisi G. (2019) *The "fluid mask" of Antonin Artaud: effects of corporeal hyper-reflexivity on schizophrenic subjects*, "Mediterranean Journal of Clinical Psychology", 7(1): 1–10.
- Pennisi G. (2023) *A phenomenological take on mirror self-face perception in schizophrenia*, "Journal of Mind and Medical Sciences", 10(1): 1–7.
- Pennisi G. (2024) *From embodiment to enfacement: Exploring the role of technologies for the manipulation and creation of digital faces in schizophrenia research*, "Reti, saperi, linguaggi", 11(1): 85–96.
- Pennisi G. (2025) "Il volto senza (con)fine: la schizofrenia tra 'embodiment' ed 'enfacement'", in M. Leone (a cura di), *Il volto infinito*, FACETS Digital Press, Torino, 65–96.
- Poletti M. e A. Raballo (2019) *Uncanny Mirroring: A Developmental Perspective on the Neurocognitive Origins of Self-Disorders in Schizophrenia*, "Psychopathology", 52(5): 316–325.
- Rochat P. e D. Zahavi (2011) *The uncanny mirror: A re-framing of mirror self-experience*, "Consciousness and cognition", 20(2): 204–213.
- Sandsten K.E., D. Zahavi e J. Parnas (2022) *Disorder of selfhood in schizophrenia: a symptom or a gestalt?*, "Psychopathology", 55(5): 273–281.
- Sass L.A. (2003) *Negative symptoms, schizophrenia, and the self*, "International Journal of Psychology and Psychological Therapy", 3(2): 153–180.
- Sass L.A. (2013) *Follia e modernità: la pazzia alla luce dell'arte, della letteratura e del pensiero moderni*, Cortina, Milano.

- Scharfetter C. (2003) "The self-experience of schizophrenics", in T. Kircher e A. David (a cura di), *The self in neuroscience and psychiatry*, Cambridge University Press, Cambridge, 272–289.
- Scharfetter C. (2019) "Ego-fragmentation in schizophrenia: a severe dissociation of self-experience", in A. Moskowitz, M.J. Dorahy e I. Schäfer (a cura di), *Psychosis, trauma and dissociation: evolving perspectives on severe psychopathology*, Wiley Blackwell, Hoboken, 69–82.
- Stephensen H. e J. Parnas (2018) *What can self-disorders in schizophrenia tell us about the nature of subjectivity? A psychopathological investigation*, "Phenomenology and the Cognitive Sciences", 17: 629–642.
- Stepp D.C. Jr. (2022) *Investigating Variables to Reduce the Uncanny Valley Effect in Human-Robot Interaction: A Systematic Literature Review*, Ph.D. Thesis, University of Arizona Global Campus.
- Surace B. (2021) *Semiotica dell'Uncanny Valley*, "Lexia. Rivista di Semiotica", 37/38: 359–380.
- Turetsky B.I., C.G. Kohler, T. Indersmitten, M.T. Bhati, D. Charbonnier e R.C. Gur (2007) *Facial emotion recognition in schizophrenia: when and why does it go awry?*, "Schizophrenia research", 94(1–3): 253–263.
- Ward T., M. Rus-Calafell, Z. Ramadhan, O. Soumelidou, M. Fornells-Ambrojo, P. Garety e T.K. Craig (2020) *AVATAR therapy for distressing voices: a comprehensive account of therapeutic targets*, "Schizophrenia Bulletin", 46(5): 1038–1044.

WHEN THE MASK IS THE FACE THE AESTHETICS OF DEFORMATION IN TIM BURTON'S JOKER

REMO GRAMIGNA

ABSTRACT: The mask is the quintessential technique of altering one's face. It has a long pedigree and a deep philosophical history. The present study seeks to shed light on a less known chapter in the history of masking, by drawing on the observation that there exists a kinship between theatricality, masking, and crime. The essay explores the intersection between masking one's face, theatricality/creativity, and the proclivity towards criminal behavior, by dwelling on the construction of the persona of the Joker in Tim Burton's *Batman* (1989) as a case study. It discusses the relation between face and masks as an illustration of the *modus operandi* of the post-modern trickster and unpacks the ethos of the creative destruction by a description of the phenomenology of the killer-masked artist, who creates by means of destruction.

KEYWORDS: Face, Mask, Joker, Disfigurement, Creativity

Con una maschera divertente
si possono commettere crimini atroci
(U. Eco, *Chi ha detto di velarsi?*)

1. Introduction: The link between creativity and crime

The figure of the Joker, emblematic of chaos and subversion, serves as a compelling nexus between the realms of creativity and crime. Through an interdisciplinary lens – drawing from semiotics, art history, and psychoanalysis – this essay explores the intricate relationship between concealed or hidden identity (DeGloma 2023), aesthetic transformation,

and destructive innovation. Central to this inquiry is the notion that, in certain cultural and psychological contexts, the boundary between artistic expression and criminal acts becomes blurred, revealing a profound connection that challenges conventional distinctions.

Set against the backdrop of Gotham City – a metaphorical “vertical city” structured by the axes of height and descent – the Joker’s journey embodies the dialectic of ascent and fall, creation and destruction. His metamorphosis from Jack Napier to the chaos-inducing clown exemplifies how corporeal disfigurement and visual deformation function not merely as cosmetic alterations but as symbolic acts that interrogate societal norms and aesthetic values. The mask, in this context, ceases to be a mere disguise; it transforms into the face itself, a visual and performative emblem of the conflation between identity, artifice, and transgression.

This essay employs the Joker as a case study to abstract broader themes concerning the face and mask as cultural and aesthetic symbols. Specifically, the focus will be on the portrayal of the Joker in Tim Burton’s 1989 film *Batman*, analyzing how Joker’s aesthetic and performative acts serve as radical artistic expressions that invert traditional notions of beauty, order, and authority. His acts of vandalism, performance, and media manipulation exemplify a form of creative crime rooted in the avant-garde tradition of Dada and Surrealism – an art of destruction that reconfigures meaning through deformation and defacement. In doing so, the Joker embodies a paradoxical figure: a kind of criminal artist whose work exposes the fragility of societal constructs and the intertwined nature of creativity and transgression.

While the depiction of the Joker across various media – such as comics, television, and subsequent films – is rich and multifaceted, a comprehensive comparison of these portrayals falls outside the scope of this narrowly focused investigation. Instead, this study concentrates on his cinematic representation in Burton’s *Batman* (1989), examining how his aesthetic and performative acts function as a critique of cultural institutions, media, and aesthetic ideals.

By analyzing the Joker’s performative acts within this film as a critique of societal norms and aesthetic ideals, this essay aims to demonstrate that, within this symbolic universe, the mask is not merely

concealment but an active site of artistic intervention. Ultimately, the Joker's persona exemplifies a broader philosophical inquiry into the aesthetics of deformation, the poetics of the grotesque, and the indelible link between the creative impulse and the impulse to transgress.

2. Losing the face: The Joker's embodiment of descent and rebirth

In Gotham City, verticality functions both as a spatial structure – defined by the high/low axis – and as a system of walkability – based on the up/down axis. From the depths of this metropolis, freaks and anomalies emerge from below. As Canova (2000) aptly notes, “the Other, in Gotham City, does not come from the outside; it is born from within” (p. 108)⁽¹⁾. In other words, otherness arises endogenously, originating from the very womb of the earth.

In this “vertical city” – governed by the singular concept of height – descent and vertigo symbolize two facets of impermanence, almost representing a necessary journey that all of Batman's adversaries must undertake. Batman's foes, indeed, “view the descent as either a creative act or, more commonly, a destructive gesture” (ivi, p. 111). It is no coincidence, thus, that the Joker's origin begins in the green waters of the Chemical Axis, after traversing the subterranean depths of the city to emerge at the surface – culminating in a fatal leap into the void from Gotham's cathedral.

Corrupted by acid and compelled to reinvent himself, Jack Napier reconstructs his face using white lead and chlorine, emerging as the Joker – a crime lord dedicated to deadly tricks. From this ‘immersion into the green’, as it were, a new persona is born. This moment marks the defining transformation of the Joker into a character. Drenched in color and emerging from a lethal liquid hue, he adopts a new identity, with chromatic imprints forever etched on his face.

Having “lost his face” (Meneghelli 2002), the Joker's visage must undergo cosmetic reconstruction. A dubious and dodgy specialist with a foreign accent operates in a clinic marked only by an improbable neon sign reading “Surgery”. The procedure, performed with a mixture

(1) This and all the following quotes are my own translations from Italian.

of skill and ambiguity, leaves a lingering trauma: the fear of loss, but also the vertigo of a small rebirth. Jack Napier emerges with a permanent facial hemiparesis, his jaw clenched in a grimace. An obscene, unsettling expression mars his countenance, evoking Victor Hugo's Gwynplaine from *The Man Who Laughs* (1913). A shattered mirror reflects a shifting laughter – bitter, then manic – and a silhouette disappears into darkness. The Joker's "transformation" (Valeriani 2004) is thus complete: from that moment onward, he appears with white face paint and a perpetual involuntary grin and fragmented personality.

The Joker's first public appearance is fittingly dramatic: on the steps of the seat of power, disguised as a mime and acrobat, he performs a spectacle filled with theatrical flair, captivating spectators like a street entertainer in a bustling metropolis – subject to both admiration and mockery. This debut evolves into an act of masquerade – akin to a happening – blurring the lines between performance and chaos.

Since the late 19th century, Western art and literature have recurrently depicted a melancholic, unsettling, yet alluring figure: the circus acrobat, the Pierrot on stage, the tearful clown, the Baudelairian jester. Burton's irreverent and acerbic Joker embodies, in the words of Jean Starobinski (1970), the 'portrait of the acrobat artist', thus continuing a long and captivating tradition. The Joker reflects the distorted mirror of circus figures – Seurat's post-impressionist acrobats, Toulouse Lautrec and Redon's tightrope walkers, but above all, the tragic clowns of Rouault and Daumier, and Klee's Pierrots – reinterpreted through a cynical and nihilistic lens.

The imagery of Apollinaire's saltimbanques, dressed in lung-pink costumes reminiscent of Picasso's harlequins, also comes to mind. Through the mask of the Joker, Burton revives and presents one of the central motifs of modern art (cf. Diana 1995, pp. 50–51). Behind these figures lies the artist's profound reflection on creation, societal role, and identity. Yet, behind the Joker's mask, his aesthetic and theatrical calling becomes increasingly evident. As we shall see in the next section, it is no coincidence that the Joker chooses to manifest his artistic creed within the walls of a museum, transforming the space into a stage for his symbolic rebellion.

3. The Joker's entrance into the Flügelheim Museum

The Joker's entrance into the Flügelheim Museum is a key scene in Burton's film. The scene begins with a tense, almost silent atmosphere. The museum's interior is calm, illuminated by the soft glow of display cases and ambient lighting. Suddenly, a faint echo of Mozart's Serenade No. 13, K. 525, whispers through the speakers, setting a serene yet ominous tone. This classical music, associated with purity and refinement, contrasts sharply with the chaos that is about to unfold.

Without warning, the Joker bursts into the scene, dramatically disrupting the tranquility. His entrance is theatrical – he strides into the museum with a wild, unpredictable energy, accompanied by his gang of henchmen. Clad in his signature clown makeup and flamboyant costume, he exudes a chaotic charisma. As he enters, he is initially silent, but his presence is commanding and unsettling.

The scene is vividly marked by the contrast between the quiet, refined setting of the museum and the Joker's disruptive arrival. The space transforms from a temple of high culture into a stage for his anarchic performance. The Joker's arrival is punctuated by his sudden, exaggerated movements – dancing awkwardly to the lively, rhythmic beats of Prince's *Party Man*, which begins to blare through the museum's sound system. His dance is erratic, almost a parody of celebration, but tinged with menace.

As he dances, the Joker's mood shifts from playful to manic. His laughter and frantic movements reflect his inner chaos – his descent into hysteria. The music intensifies as he moves through the museum, turning from a performer into a vandal. He begins to spray paint and deface artworks, transforming the space into a canvas of his own making. The scene captures his dual nature: a performer and a destroyer, an artist and a vandal.

This entrance is not just about theft or destruction; it symbolizes the Joker's challenge to societal norms and reverence for traditional art. His chaotic dance and vandalism serve as a provocative statement – an act of rebellion against cultural sanctity and authority. It's a moment that encapsulates his persona: unpredictable, anarchic, and deeply intent on subverting the established order through theatricality and violence.

4. Joker was here: A journey through time and beauty

The Joker bursts into Gotham City's ornate Flügelheim Museum, crossing the threshold of the *temenos* – the sacred space of art – and entering its revered enclosure. He immerses himself in the realm of artistic tradition, where “human artifacts transform into monuments, and their cataloging and display serve as a conduit for memory and the transmission of knowledge” (Abruzzese 1995, p. 227).

According to Ken Hanke (1999, p. 107), the iconic scene set within the museum, with its subtle subversive allusions, eluded many critics. Some found the scene offensive, focusing instead on Batman's heroic rescue of journalist Vicki Vale, aided by an array of technological gadgets. However, numerous scholars consider this sequence a pivotal moment in the film's narrative – highlighting the Joker's artistic pursuits and his aesthetic manifesto. Laden with references to avant-garde art movements and terrorist strategies, the scene is rich in symbolism (Abruzzese 1990; 1995; Codeluppi 2000; Costa 2002; Valeriani 2004). It has become one of the film's most legendary moments and warrants further analysis.

The Joker's abrupt intrusion begins with the silent backdrop of Mozart's Serenade K 525, which echoes through the museum's speakers just before his arrival. The unconventional soundtrack for this twisted scene is Prince's lively, rhythmic song “Party Man.” Accompanied by his henchmen, the Joker awkwardly dances to the music, initiating his macabre performance. Soon, he succumbs to hysterical euphoria – his activity shifting rapidly from torment to ecstasy – revealing the depths of his persona.

Amidst this uncontrollable creative chaos, the Joker, armed with a palette and paintbrush, vandalizes the museum's artworks. He splashes buckets of paint across Rembrandt's *Self-Portrait* and *The Weigher of Gold*, disfigures Degas' dancers, and attacks a statue of a dancer. Transformed into a riot of acid colors, he disrupts the established order, leaving behind his corrosive mark. “Joker was here” becomes his signature – a trace of his “appropriative presence” (Valeriani 2004, p. 84), a seal of his identity – similar to that of metropolitan graffiti (cf. Abruzzese 1990, p. 8).

By attacking the cultural sanctity of the museum and protesting the veneration of icons, the Joker reveals his deep connection to avant-garde art. His act of ‘making’ echoes the disruptive spirit of the Futurists, who rejected the static, museified art of their time. It also embodies the irreverent, Dadaist challenge to traditional aesthetics – like the Dada artists who famously placed a moustache on Leonardo’s Mona Lisa. His vandalism recalls historic protest actions, such as the Fluxus “Destroy Art Museum” posters of the 1960s by H. Flynt, which sought to undermine the authority of art institutions.

The Joker is a master provocateur and an eloquent manipulator of language. His acts synthesize key characteristics of Dada: playfulness, theatricality, gratuitousness, anti-bourgeois mockery, and a blasphemous tendency to destroy sacred cultural symbols. In his vandalism, echoes of neo-avant-garde art resurface – ranging from Franz Kline’s ABSTRACT expressionist black strokes to Hans Hartung’s gestural marks, Lucio Fontana’s slashes, and the vibrant colors of 1960s pop art (cf. Bono 1990, p. 64). His goliardic spirit, cynicism, and pure violence evoke the death of traditional art, replaced by graffiti, splashes, cuts, mockery, and sarcasm – embodied in violent backgrounds and dripping colors reminiscent of Hermann Nitsch’s *Theater of Mysteries and Orgies*.

The Joker’s style also calls to mind the radical modifications performed by the Situationist Asger Jorn’s interventions in Paris in 1959, where he defaced classical paintings with drips and splashes of color – an act of artistic sabotage (cf. Poli 1991, p. 65). He conceives art as an assemblage of heterogeneous materials, often sourced from other works. Surrounded by countless magazine clippings and photographs, he ‘plays’ with scissors, tearing and reconstructing his universe – an act of possession, manipulation, and transformation through collage and assembly.

Consistent with his subversive nature, the Joker aims to undermine social order through these acts. His conflict with Batman also involves control of the media. Initially, he criticizes the press: “Can anyone tell me what kind of world we’re living in, where a man dressed as a bat steals all my press?”. His performance’s success is measured by the media attention it garners. The egocentric Joker seeks to influence the

media's agenda with his toxic content and theatrical stunts.

He exploits television to amplify his image, appropriating institutional communication channels. In a media landscape reduced to impulsive reactions controlled by a few, the Joker acts as a disruptive noise – a viral agent. Using pirated broadcasts and parodying advertising language, he promotes his own “products,” such as the slogan “Put on a happy face!” – a twisted call for citizens of Gotham to “smile”. His counter-message hijacks the official media, creating a short circuit in communication. In this act of media hacking – through parody, citation, and sabotage – the Joker foreshadows modern practices of media subversion.

5. The dark side of a smile: The aesthetics and poetics of deformation and defacement

Making art, in essence, is a demystifying act. For the Joker, creativity transcends traditional notions of production. It becomes performative, rooted in consumption and appropriation. His act of ‘making’ is fundamentally an act of destruction – an appropriation of what resists him, a regeneration of meaning through the total utilization and consumption of the outside world. He creates by destroying, as if creativity and crime are two intertwined lines destined to intersect in the immediacy of the event-action. This represents an indissoluble connection between creativity and crime.

Nietzsche believed in the intrinsic link between the two, asserting in *The Birth of Tragedy* that “all that is best and most brilliant that man can acquire, he must obtain through crime” (Goffman and Joy 2004, p. 8). The Joker's playful yet devastating violence can be seen as a performative reflection and extreme realization of this idea – “distracted gaze” that Marie Cassatt directed at Renaissance paintings in the Louvre, in which the experience of metropolitan flux and Simmel's concept of the mobile passersby in 19th-century Paris blurred the “aura” of artworks. While the contemplative, distancing gaze gave way to a converging, fragmenting view that shattered the artwork's “aura”, the *flâneur's* gaze remained within the realm of perception.

The Joker, however, goes beyond mere observation. He acts physically on these forms – destroying them. His artistic practice signifies a movement from the modern voyeur to the postmodern killer, a metaphor for the present (cf. Abruzzese, in Zecchi 1997, p. 67). His destructive acts are no longer passive; they are material interventions that disfigure and maim, transforming objects and bodies alike.

In the museum scene, while conversing with journalist Vicki Vale, the Joker presents a self-portrait as a postmodern artist:

You know how people worry about appearances. This is beautiful, that is not. That's completely outdated for me. Now I do what for others is just a dream. I make art, until someone dies.

Here, the Joker's poetics of deformation emerge – his aesthetic centers on the spectacle of death. His iconoclasm is epitomized by his admiration for Francis Bacon's unsettling paintings – "That's my kind of thing, Bob, leave it alone", he tells a thug – making Bacon an emblem of modern iconoclasm that paradoxically celebrates itself through cinema.

Unlike Bacon's clinical disfigurements, the Joker's approach involves chemical disfigurements and bodily alchemy. He not only defaces canvases but also mutilates living bodies – flaying faces and transforming flesh into a bizarre form of body art. His own body becomes a canvas, his face distorted into a sinister, brightly colored mask where being and appearance merge completely. "He himself has become the incarnation of his own aesthetic ideal" (Di Donato 1999, p. 72). This eccentric clown places death at the core of his aesthetic reflection, turning murder into an instrument of artistic subversion – part mad artist, part killer (cf. Monteleone 1996, p. 76).

The Joker sees himself as an artist ("We don't have to compare ourselves to normal people," he tells Vicki Vale at the Flügelheim Museum, "we are artists") aiming to transform the world through his unique aesthetic vision. His alter ego, Batman, embodies a contrasting form of creative authority – imposing his will with a sense of self-satisfaction. This is vividly demonstrated when the Joker presents Vicki with his latest "living work of art": the disfigured face of Alicia, now wearing a

ghostly white mask after being subjected to his experiments. Her face evokes Georges Franju's *Eyes Without a Face* (1959), symbolizing both horror and aesthetic cruelty (*ibidem*).

In his cynical hedonism, the Joker operates on the aesthetic level of 1980s cosmetics – contaminating makeup products with deadly chemicals. By doing so, he expresses his sardonic grin on the faces of unsuspecting consumers, turning beauty products into tools of his dangerous aesthetic. This artificially induced glee aims at mass reproduction and dissemination of his nihilistic ideal.

Furthermore, the Joker denounces the spectacle of television news. In a provocative scene, the contaminated makeup is removed from newscasters, revealing their “real” faces – flawed and unfiltered, stripped of artificial masks. Gotham's community is then forced to wear social disguises, hiding their true selves behind façades. In contrast, the Joker's mask is not merely a disguise; it is an “exo-organic character” – an extension of himself that blurs the boundary between face and façade (cf. Menarini 2002, p. 8). For him, “there is no distance between being and appearing” (Di Donato 1999, p. 74). For the Joker, the mask is the face (cf. Borroni 2002, p. 11). When the mask is lifted, what remains is the raw, surprising truth of the face beneath.

References

- Abruzzese A. (1990) “Graffiti in mostra”, in I. Balderi, and L. Senigallesi (eds.), *Graffiti metropolitani. Arte sui muri della città*, Costa & Nolan, Genova, 7–14.
- Abruzzese A. (1995) *Viaggi di ritorno. Saggi sulla comunicazione (1981–1993)*, Esculapio, Bologna.
- Abruzzese A. (1997) “Le lacrime di Bambi. Arte e new media”, in S. Zecchi (ed.), *La comunicazione estetica*, Il Mulino, Bologna.
- Bono F. (1990) *Joker l'artista*, “Cineforum”, 291: 64–65.
- Borroni M. (2002) *La maschera. E il volto?*, “Cineforum”, 417: 10–12.
- Canova G. (2000) *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milan.

- Codeluppi V. (2000) *Lo spettacolo della merce. I luoghi del consumo dai passages a Disney World*, Bompiani, Milan.
- Costa A. (2002) *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Turin.
- DeGloma T. (2023) *Anonymous. The Performance of Hidden Identities*, The University of Chicago Press, Chicago–London.
- Diana M. (1995) *Oltre il limite: percorsi della figurazione*, “Garage. Cinema Autori Visioni”, 4: 49–55.
- Di Donato M. (1999) *Tim Burton. Visioni di confine*, Bulzoni Editore, Rome.
- Goffman K. e D. Joy (2004) *Countercultures Through the Ages. From Abraham to Acid House*, Villard, New York.
- Hanke K. (1999) *Tim Burton. An Unauthorized Biography of the Filmmaker*, St. Martin’s Press, New York.
- Menarini R. (2002) *L’eclisse dei volti*, “Cineforum”, 417: 8–10.
- Meneghelli A. (2002) *Perdere la faccia*, “Cineforum”, 417: 12–13.
- Monteleone M. (1996) *Luna–dark. Il cinema di Tim Burton*, Le Mani, Recco.
- Poli F. (1991) “Sulla scia dei surrealisti”, in A.A.V.V., *I situazionisti*, Manifestolibri, Rome.
- Starobinski J. (1970) *Portrait de l’artiste en saltimbanque*, Éditions d’Art Albert Skira, Genève.
- Valeriani L. (2004) *Dentro la trasfigurazione. Il dispositivo dell’arte nella cibercultura*, Meltemi, Rome.

IL VOLTO FUORI FORMA ANIMAZIONE FACCIALE E NECESSITÀ TECNICHE

ALESSANDRA RICETTO

ABSTRACT: In audiovisual texts, whether live action or animation, it is common to conceptualise them as unified entities, comprising a single unit of meaning. However, due to the peculiar nature of the technologies employed in creating the illusory movement, those units can be decomposed into photographic sub-units. In animated audiovisuals, which employ different techniques and technologies than live cinema, this type of reading of the text can result in the identification of sign elements associated with movement that alter the perception of the final product. The examples under analysis will include the animation of certain faces and the impact of in-between drawings on their facial features and, as a result, the rendition of gestures and intentions of the characters.

KEYWORDS: Character animation, Deformation, Visage, Animation technologies, Frames

1. Premessa

Guardare un'opera audiovisiva richiede delle prassi che lo studio storico, mediatico e sociologico hanno spesso messo in luce. Si è soliti far risalire la nascita del cinema al 1895, in occasione della sussunta prima proiezione cinematografica pubblica dei fratelli Lumière, sebbene i trascorsi del medium siano più stratificati e complessi (cfr. Bertetto 2008, p. 3). L'esperienza spettatoriale quindi, al di là dell'aspetto prossemico e di costrizione sensoriale forzati dalle condizioni di visione inscritte nella cornice dello schermo, si realizza nella fruizione di un'unità compatta, di un unico testo costituito dalla pellicola nella sua interezza. L'animazione si pone su un crinale delicato, poiché a differenza del

cinema dal vero, specializzatosi nel registrare la fenomenicità delle situazioni che accadono dinnanzi alla macchina da presa (cfr. Manovich 2002, p. 367), il disegno animato, per sua natura, necessita di fasi di costruzione dell'immagine interamente a carico dell'artista. Il presente scritto però cercherà di guardare il disegno animato passando in rassegna gli elementi atomici che lo compongono, vale a dire il singolo disegno che, apposto al precedente, va a creare l'illusione ottica del movimento.

Provare a processare una pellicola con la metodica *frame-by-frame*, analizzando quindi la natura non tanto sintagmatica quanto paradigmatica degli elementi che la compongono, potrebbe sembrare una pratica aberrante. Dunque, si tenterà di seguito spiegare la scelta metodologica. Dopodiché si prenderanno in considerazione determinati casi di studio in cui compaiono animazioni del volto umano: si vorrà infatti esporre come esso venga intercalato, cioè segmentato, nell'animazione 2D e 3D, analogica e digitale, per restituire ad esso il ruolo di luogo dell'espressività e della soggettività dell'essere umano. Il risultato di una buona intercalazione facciale è fondamentale per la sanzione finale, ad opera dello spettatore, il quale ne decreta la credibilità della messa in moto. L'aggrottarsi delle sopracciglia, la sincronizzazione delle labbra o la corrispondenza tra espressione facciale ed enunciato verbale, sono dunque tutti elementi che necessitano un certo livello di coerenza (cfr. Santangelo 2022, p. 27) per rendere credibile il movimento di un volto umano e poterne giudicare le intenzioni ed emozioni.

2. Dal *frame* al flusso: giustificazione di una lettura aberrante

Andare a scindere l'unità di testo convenzionalmente ritenuta compatte come un segmento video, qualsiasi sia la sua durata, può sembrare un'attività infruttuosa, inutile e persino dannosa. Eppure "l'animazione delle fotografie", come definì André Bazin il cinema (1960), riesce a generare un effetto di realtà tale da spingere a non mettere in discussione ciò che si muove su uno schermo (cfr. Metz 1974, p. 4). Il teorico del cinema si chiede dunque se le motivazioni risiedano nel potenziale sine-stesico dell'oggetto-fotografia che compone la pellicola cinematografica

e nella capacità di generare il movimento a partire dal concatenamento di elementi isolati.

Eppure, quando si deve creare il profilmico dai disegni, s'insinuano alcune meccaniche e accorgimenti tecnici che hanno avuto modo di cementificarsi nella produzione dell'animazione, la quale ha continuato ad usare alcuni *escamotage* che il cinema dal vero aveva iniziato ad abbandonare (Manovich 2002), come il rimaneggiamento fisico della pellicola operato da Méliès per creare i suoi giochi di stupore. Ed è proprio il senso di stupore che colpisce Eisenstein, il quale reputa il cartone animato capace di "raggiungere un Paradiso ritrovato" in quanto, tramite una tangibilità e una fenomenologia del tutto reale, esso riesce a creare l'impossibile (cfr. Eisenstein 1986, p. 2).

Sia chiaro che non si vuole perseguire il determinismo tecnologico e dichiarare l'incapacità degli altri media di rappresentare l'irrappresentabile, ma sottolineare le modalità specifiche con cui l'animazione è in grado di farlo. Le individua subito Deleuze, anche se non focalizza i suoi scritti propriamente sui cartoni animati; eppure li nomina in un veloce passaggio presente nel seminale "Immagine-Movimento" (Deleuze 1983, p. 9) come chiosa alla seconda tesi di Bergson in un paragrafo che dedica agli "istanti privilegiati" e gli "istanti qualsiasi". In occasione, Deleuze postula una lettura del movimento non come originato da posizioni, bensì come l'atto stesso di spostarsi in maniera ordinata "da una forma all'altra". Il movimento sarebbe quindi la risultante dell'ordinamento di pose che definisce "istanti privilegiati" che andrebbero a identificare qualcosa catturato sempre l'istante prima della sua attuazione fenomenica. Il movimento generato, ciò che Deleuze vuole indagare, è quindi frutto di una meccanica della macchina da presa che sposta l'istantanea, il singolo istante privilegiato, verso la composizione di un momento qualsiasi la cui distanza dal momento precedente al successivo garantisce la continuità (ivi pp. 8–9). A seguito di questa intuizione, Deleuze chiama in causa l'animazione per assimilarla al cinema dal vero perché essa scaturisce dalla volontà di trasformare una posa nella successiva, una forma nell'altra.

Quella che caratterizza l'animazione, dice Deleuze, è una figura che non è mai compiuta, è sempre all'apice del suo farsi e disfarsi, "attraverso il movimento di linee e di punti presi in istanti qualsiasi del proprio

percorso" (*ibidem*). Il cartone animato è fatto dunque di figure amorfe, sempre *in fieri*, definite semplicemente dal proprio mutamento e dunque dal proprio movimento.

Sebbene questa riflessione non sembri affatto la giustificazione della lettura *frame by frame* del film animato, è Deleuze stesso che pone al centro del suo commento la presenza di "istantanee" che poche righe dopo, infatti, definirà "punti culminanti". Cosa sono se non i *frame* che compongono l'opera filmica, e in maniera ancora più ragionata, quella animata?

Sorge ora un'ulteriore domanda: l'istante animato può considerarsi un "momento qualsiasi"? Il quesito è legittimo poiché l'animazione è un processo che necessita una consapevole scelta di "attimi" da raffigurare e mettere in successione per generare il moto. Il movimento emerge soltanto in un secondo momento, esclusivamente quando si è stabilita una relazione referenziale tra un disegno e una figura del mondo materiale o immateriale. In questi termini l'animazione è presa in causa da Lotman in un saggio dedicato a "La lingua dei cartoni animati" (1978, pp. 377-383). Lo studioso ragiona dunque su come "la peculiarità iniziale della lingua dei cartoni animati consiste nel fatto che tale lingua opera con i segni dei segni: tutto ciò che si sussegue davanti allo spettatore è una rappresentazione della rappresentazione" (ivi, p. 379). Si tratta di un segno a doppia referenza, che transita da un passaggio intermedio obbligatorio: quello dell'immagine resa immanente e caratterizzata da una volontà arbitraria, cioè l'artista, che interpreta in un certo modo la realtà, rappresentandola con il disegno.

Il segno animato è pertanto inscindibile, da un punto di vista semiotico, dal passaggio intermedio che lo differenzia dal cinema. Anche se lo spettatore davanti a sé vedrà il movimento inteso alla maniera di Deleuze, cioè l'atto puro del passaggio da una forma all'altra, e vedrà il testo finale nella sua totalità, rimane lecito interrogarsi su questi attimi fotografici reinterpretati da diversi autori e autrici che definiscono le fibre del cartone animato stesso.

Per il discorso che segue, si deve tornare ad interrogare gli scritti di Eisenstein. Il teorico, nello scritto dedicato a Mickey Mouse, pone l'accento sulla caratteristica metamorfica del segno animato, capace di rendere instabili e malleabili le forme di un personaggio (cfr. Eisenstein 1986, p. 22). La natura mutevole del disegno alla base del movimento

animato che Eisenstein nota nell'eroe di Walt Disney è proprio il cardine del lavoro grafico che genera l'illusione del moto. Si andrà dunque ad analizzare nel dettaglio come, seguendo le intuizioni Eisensteiniane, il disegno animato non opera copiando bensì traducendo. Trasporta quindi "in un mondo, ciò che si è visto [in un altro]" (ivi, p. 39).

Si tratta dunque di un caso di traduzione intersemiotica (cfr. Dusi 2000, p. 5), che Metz (1971) individua come interferenza semiologica tra le arti o, nel caso corrente, tra il duplice livello di referenza e ciò che si vuole rappresentare, che sia la realtà fenomenica o il reame dell'immaginario a cui l'animazione, come le molte forme testuali, può attingere (vedi Frezza 2015). Si vedrà che l'interferenza si verifica a partire da una o più figure mediatrici, cioè le figure autoriali e artigianali che producono le opere, chi codifica secondo il proprio stile e scopo il percepito della realtà; ma nello specifico dei testi presi in oggetto, essa avrà origine dalle tecnologie utilizzate per realizzare il movimento che lo spettatore vedrà poi come un tutt'uno, come un'unità significante a sé.

3. Il volto instabile

Per analizzare il segno che nell'animazione compone il movimento del volto, si analizzeranno *frame by frame* delle sequenze animate.

Ciò che appare come un volto estremamente espressivo, vivo, intriso di micro-movimenti che l'occhio umano riconosce in quanto propri della fisionomia di un volto vivente, dev'essere costruito e pre-programmato: non basta filmare un'attrice o un attore mentre compiono l'azione, non è sufficiente chiedere di essere tristi ed immortalare i loro tratti facciali deformati dall'espressione di mestizia. Ogni cosa dovrà essere creata tramite il disegno o specifici programmi digitali.

Nel caso che segue si è preso un segmento tratto dal cartone cinese *Scissor Seven* di Xiaofeng He (2018), la cui paternità o maternità è sconosciuta. Ai fini dell'analisi è stato messo in pausa più e più volte. *Scissor Seven* è una serie ricca di combattimenti tra personaggi e dunque nel frammento animato⁽¹⁾ si vede parte dello scontro tra due guerrieri:

(1) Segmento riproducibile su <https://www.sakugabooru.com/post/show/112686>, autore sconosciuto.

uno è gargantuesco e dal design istrionico, tanto da potersi permettere di combattere a mani nude; l'altra è decisamente più minuta, rapida e armata di spada. Nei primissimi istanti, il personaggio massiccio si lancia in un'incredibile rincorsa fulminea e spicca un salto che denota un'agilità impensabile considerando l'imponenza muscolare. Giunto a mezz'aria il corpo diventa un tutt'uno con lo sfondo: i colori del *background* non sono più le tinte ocre delle ore del tramonto in cui ha luogo lo scontro, bensì si tinge di blu e viene attraversato da linee cinetiche verticali di tonalità più chiara, con lampi di luce che scaturiscono dalla sua sagoma. Il corpo non pare più essere costituito da ossa, fibre e muscoli, bensì dislocato in uno spazio altro, da corporeità si fa potenza ed energia pura. Egli si scaglia contro la piccola avversaria concentrando tutta la sua forza in un unico colpo, tanto forte da disestare il suo lo dinanzi la telecamera.

Isolando il volto del guerriero più grosso e riducendolo ad istantanee si nota *in primis* che la frequenza con cui cambiano i disegni che lo compongono sono in rapporto "uno ogni due", cioè i *frame* sono disegnati identici a due a due e non sono, invece, diversi uno dall'altro. Si tratta di un tentativo di risparmio sul numero di disegni necessari per creare l'illusione del movimento, una necessità tecnica dell'animazione che prende il nome di "animazione a passo due"⁽²⁾.

L'accorgimento ha origini risalenti a quando la creazione artigianale delle opere doveva adempiere l'obbligo industriale di trasmettere il film o la serie secondo un palinsesto compilato da distributori e *network*, e dunque rispettare scadenze ed estensione prestabilite. La linea produttiva è stata costretta a implementare metodiche di ottimizzazione del numero dei singoli disegni al secondo impiegati nella composizione del segmento animato per un maggior guadagno di tempo di realizzazione.

Realizzare un film di un secondo richiede al cinema dal vero l'impiego di ventiquattro *frames*, immagini differenti l'una dall'altra, poste in successione. Alla nascita l'animazione voleva aderire al medesimo principio, perciò non si fatica a comprendere il carico di lavoro per artiste e artisti che ciò implica, soprattutto quando il minutaggio dell'opera si standardizza per necessità di palinsesto e distribuzione.

(2) D'altro canto, quando tutti i ventiquattro frames sono distinti l'uno dall'altro, l'animazione viene definita "a passo uno".

Questa, dunque, è la motivazione dietro la diminuzione dei *frame* disegnati per la composizione del clip.

Vi è però un'altra peculiarità fondamentale: il volto del personaggio assume pose innaturali nell'arco della realizzazione del moto e delle espressioni facciali, a tal punto che in certi istanti non sono riconoscibili in quanto appartenenti ad un volto.

Per dover ovviare alla mancanza della metà dei disegni intercalari, il cui compito è di accompagnare l'occhio umano verso una percezione fluida e omogenea della connessione tra la posa che precede e quella che segue, si è fatto ricorso ad uno dei principi dell'animazione detto "*Squash and stretch*", nonché il più importante.

"Quando una figura fissa deve muoversi da un disegno all'altro sul foglio, c'è una marcata rigidità enfaticizzata dal movimento. Nella realtà questo avviene solo con le forme effettivamente rigide, come sedie, piatti e pentole. Non importa quanto sia legnosa, qualsiasi cosa fatta di carne viva mostra una certa dose di movimento tra le forme mentre è in azione" (Johnson e Thomas 1981, pp. 47-48, trad. mia).

Il volto del guerriero posto sotto analisi non può che apparire estremamente deforme. Si provi infatti a studiare i disegni che, uno ad uno, vanno a comporne il movimento, così come il modificarsi delle espressioni facciali dell'uomo mentre esegue il salto e si avventa contro la piccola avversaria. I tratti fisiognomici che le compongono passano dall'essere deformi al non essere nemmeno considerabili appartenenti ad un volto umano, soprattutto se messi in paragone con una figura di controllo, un *design* facciale che potremmo considerare il "grado zero" dello specifico volto. Un viso che, a sua volta, possiamo considerare portatore di "irrealtà iconica" in quanto realizzato "a cartone animato" (Giuliana 2022, p. 147) e che deforma alla sua maniera una certa realtà.

Nonostante la stranezza della poca aderenza al design di partenza, lo spettatore è testimone del movimento compiuto, quello di una figura gargantuesca che, spiccato un balzo felino verso il cielo, sprigiona un'energia inaudita e la incanala piombando con forza dinanzi la telecamera. Poco importa se nel frattempo i suoi tratti hanno assunto sembianze innaturali; anzi, parrebbe che il disgregamento delle forme abbia

contribuito efficacemente a restituire a chi guarda la percezione dell'energia e potenza scaturita dal corpo disegnato.

La deformazione del volto del combattente, mutevole, sovrumano e ben lontano dal suo "grado zero", è la "dose di movimento tra le forme" (Johnson e Thomas 1981, p. 48, trad. mia) di cui si serve lo *squash and stretch*. La percezione che ne ha lo spettatore è semanticamente rilevante in quanto racconta allo spettatore la veemenza con cui l'uomo affronta lo scontro; la deformazione lavora in favore della percezione della forza con cui si schianta al suolo pronto a colpire. Viene rappresentato il corpo non più fatto di carne, pelle ed ossa, bensì di energia e animalità istintuale: gli occhi rimpiccioliti, poi allungati, sino alla loro scomparsa si accompagnano alla bocca che si deforma in un urlo bestiale e giunge alla non-identificabilità in quanto tale, mescolata ad un contesto di elementi facciali sempre più lontani dalla fisiognomica umana.

Dunque è un volto che nel suo disfarsi e ricomporsi, per poi disfarsi ancora, allontana e ricongiunge il personaggio dall'essere uomo ad essere potenza, azione, dinamismo assoluto ed espressione energetica del movimento.

Lo stesso discorso è applicabile ad un'altra sequenza che si prenderà ad esempio, cioè un segmento tratto da un episodio di *The Hakkenden* (Anno e Ohira 1993)⁽³⁾. In esso figura il montaggio serrato di più personaggi, colorati in modo da risaltare cromaticamente sul *background* scuro. L'azione principale è compiuta su sfondo nero da un samurai che, accompagnato da un turbinio di petali di ciliegio, sfodera la katan e mena fendenti in preda alla rabbia. La vittima dei colpi è una figura bianca che si accascia al suolo con la testa mozzata, avvolta in un altrettanto candido kimono.

A catturare l'attenzione non è sicuramente la caduta pesante e priva di vitalità della pallida vittima, la quale collassa a terra improvvisamente, ridotta a stato di oggetto inerte; bensì sono degni di nota i tratti facciali del samurai che sferra il fendente, i quali perdono di complessità, fermezza, e diventano elementi di un caleidoscopio espressivo. Essi, nel complesso della clip, ben veicolano le emozioni e il tenore del movimento, e lo fanno perdendo completamente aderenza con la realtà del volto umano.

(3) Il segmento animato è riproducibile al seguente indirizzo: <https://www.sakugabooru.com/post/show/205424>.

Applicando la stessa lettura del testo come in precedenza, il segmento animato dal veterano Shinya Ohira figura un samurai il cui volto è grottescamente deformato, ridotto ai tratti minimi e senza nemmeno potersi mascherare dietro la distanza mantenuta con la camera fittizia dell'animazione. Il samurai cerca di divincolarsi dal mezzobusto in cui lo costringe l'inquadratura, la quale incarna la soggettività della vittima e le sue percezioni. Il movimento del samurai è quindi pieno di vita nella maniera più terrificante dell'accezione, composto da tratti che ne snaturano le sembianze e lo allontanano dal grado zero del *design*. Le marche del viso sono semplificate, ridotte al minimo; eppure, la loro incoerenza rinforza la soggettività dell'istanza enunciante e rende maggiormente realistico il movimento: la disgregazione del segno e l'allontanamento dal grado zero marca, quando animato, la natura emotivamente soggettiva dell'azione.

L'intervento artistico, quindi, si trova ad operare in quel doppio scarto individuato da Lotman che separa la realtà fenomenica del volto rabbioso del samurai dalla percezione finale del movimento. Ohira, come l'anonimo che ha realizzato il segmento di *Scissor Seven*, sembra dunque perseguire un realismo delle intenzioni, non delle azioni. Il realismo, nei segmenti analizzati, è rivolto al percorso patemico e alla dinamicità del movimento, non all'aderenza alle forme.

La ricerca del realismo operata in questi termini può dunque essere ottenuta tramite la semplificazione estrema dei tratti che formano gli istanti, i quali vanno a comporre il movimento con deformazioni a diversi gradi nel paradigma facciale. Eppure, la figura parrebbe subire una mutazione collegata alla sintassi dei tratti del volto: essi si possono considerare più vicini alla riproduzione della realtà fisiognomica laddove si può riconoscere il volto umano, anche se con differenti sfumature di difficoltà. Il gradiente delle modifiche subite può variare di molto, fino a porre lo spettatore dinanzi istanti che si allontanano dal "grado zero" del volto in modo sostanziale. Si può infatti arrivare a dover mettere in dubbio l'intera appartenenza alla categoria "volto" dell'immagine in oggetto.

In movimento la faccia è riconoscibile e maggiormente caricata emotivamente, poiché l'intercalazione e le deformazioni applicate riescono a rafforzare l'illusione alla base del moto; eppure, si è portati ad

individuare in quanto tale non grazie ai segni grafici, alle linee definite di occhi, naso e bocca, ma ad altri tipi di formanti plastici. Si andrà dunque a ricercare una coerenza nel colore, supposto simile a quello della pelle del personaggio, oppure nella posizione all'interno della sintassi non solo facciale ma corporea, supponendo che al di sopra di un busto e un collo possa trovarsi un viso; oppure si può ricorrere alla sua posizione nella struttura del segmento animato, cioè alla sua relazione con i *frame* precedenti e successivi: laddove prima era raffigurata una faccia perfettamente riconoscibile si induce un legame con la forma successiva tramite il movimento⁽⁴⁾.

4. Il volto digitale

Se l'animazione in due dimensioni ha la possibilità di generare il moto gestendo i *frame* intermedi in maniera arbitraria, in base all'artista che realizza la scena o chi la supervisiona, l'animazione in *computer generated imagery*, che non prevede il disegno degli intercalari, è legata strettamente alla programmazione e al calcolo algoritmico della macchina.

Si prenda in esempio anche questa volta una clip in cui è presente un volto molto simile a quello analizzato per primo. Partendo dal film *Oceania* (Clements *et al.* 2016), si prende in analisi la figura del dio Maui, corpulento eroe del *folklore* Maori e co-protagonista del film. Nella sequenza il personaggio si cimenta in una *performance* canora ipercinetica, e dimostra la sua natura imprevedibile, ribelle e scherzosa. Maui salta sulle rocce e sugli oggetti, il tutto mentre articola con la bocca il testo della canzone; di conseguenza i tratti facciali si adattano alle note e alle azioni del buffo personaggio.

(4) Induzione che non è da dare per scontata, poiché, come sostiene Mottola (2004), data la mancanza di un vero e proprio referente, l'oggetto animato pare abbia capacità mutevoli e imprevedibili. Quel volto potrebbe tramutarsi in un piede o in un fiore mediante la mera manipolazione dei disegni, e lo spettatore sarebbe costretto a mescolare i riferimenti enciclopedici: dall'enciclopedia delle categorie umane cui stava facendo riferimento fino a pochi istanti prima, la medesima che lo portava a riconoscere un volto nell'oggetto capace di espressività, posto sopra un collo a sua volta sopra un busto, sarebbe costretto ad affacciarsi su quella floreale, e riconoscere nel personaggio un uomo dal viso di fiore, dal quale, però, si aspetterà la capacità di mostrare sentimenti, emozioni e stati patemici.

La suddivisione in *frame* rivela, come in precedenza, due caratteristiche. La prima è la frequenza d'intercalazione secondo la cosiddetta metodica del "passo uno". Significa che ogni istante catturato dall'immagine è diverso dal precedente; non esiste una gerarchia di istanti secondo la quale alcuni sono più importanti di altri, bensì sono tutti di egual valore nell'accompagnare l'occhio dello spettatore nella ricostruzione fluida del movimento.

Nel paragrafo precedente si è visto come l'animazione in due dimensioni utilizzasse l'espedito del "raddoppio" dei disegni, rendendoli quindi uguali a coppie: in quel caso l'animatrice o l'animatore ha individuato, tra tutte le pose che l'oggetto dell'animazione compie nel suo percorso di realizzazione del moto completo, alcuni istanti più importanti di altri che sono stati oggetto del "raddoppio", sacrificando altri meno importanti. Nella clip animata in grafica digitale questo non è accaduto.

In secondo luogo, si nota che quello di Maui è un volto umano con espressioni esagerate ed elastiche, ma mai snaturate a tal punto da mettere in dubbio l'appartenenza categorica dei formanti plastici; la fisionomia è aderente al grado zero del design in tutti suoi tratti pertinenti: occhi, naso, bocca del personaggio. Essi rimangono sempre riconducibili all'immagine che culturalmente abbiamo di essi. Seppure gli occhi siano rivolti altrove o poco percepibili, seppur la bocca possa essere innaturalmente spalancata per una nota ampia, quello di Maui, anche se isolato dal sintagma corporeo, non cessa mai di essere identificabile e categorizzabile in quanto volto. Rimane quindi coerente nel rappresentare fedelmente il viso in tutta la sua iper-codificazione e conseguente iper-connotazione (Gramigna e Voto 2021). Dunque, si ritiene interessante commentare come un personaggio vulcanico ed energetico, in una sequenza altamente dinamica come quella in analisi, non presenti mai un volto inumanamente sfigurato.

Nella deformazione del volto del guerriero e del samurai e all'origine della quasi assenza di incomprensibilità dei tratti facciali di Maui vi sono due diverse tecniche utilizzate. Mentre la prima è quella propria dell'animazione 2D realizzata in tecnica tradizionale o *digital-assisted*⁽⁵⁾,

(5) Con *digital-assisted* si intende lo spostamento delle tecnologie di animazione analogica sul digitale, quindi l'abbandono del disegno su fogli di cellulosa per approdare al più veloce

per l'ultimo esempio si è fatto ricorso ad un processo interamente digitale. Nel primo caso si è visto come l'apporto umano al processo s'insinua nel momento in cui non è solo l'immagine a venire rappresentata in riferimento ad una data realtà, non ci si limita al ricreare tramite il disegno un personaggio o un'ambientazione e il suo movimento, bensì è l'intera codifica del moto ad essere affidata alla sensibilità cinetica di artiste ed artisti. Essi manipolano i tratti facciali tramite i *frame* per meglio raggiungere l'obiettivo del movimento, quale un realismo patetico.

D'altro canto, l'algoritmo su cui si basa l'animazione digitale funziona in maniera differente. Infatti, è esso stesso che si adopera a riempire gli spazi mancanti tra un movimento e l'altro, è la macchina che realizza ogni frame del moto e, quando il personaggio viene ricreato seguendo il *design* precedentemente concordato, non ha modo di farlo andare *off-model*, cioè divergere da esso. Non sembra quindi esserci modo di agire nello scarto tra il reale e la sua rappresentazione se non nella creazione stessa del *design* dei personaggi: l'animatore che lavora con la CGI viene definito come un "*problem solver*" e non come un creativo, anche se vi sono indagini in corso sulla necessità di riconsiderare il concetto di creatività nell'ambito dei media puramente digitali (Heller 2019).

L'emotività di Maui, però, sembra scaturire proprio dall'esattezza dei suoi dettagli, dalla corretta arcuatura delle sopracciglia, dall'apertura mai esagerata delle labbra. Insomma, ogni singolo particolare acquista maggiore rilevanza e si rivela come marca isotopica dell'intero segmento, in quanto elemento fedele alla realtà della composizione facciale; dunque, lo spettatore sembra riconoscere quell'esattezza come marca espressiva di un sentimento umano.

5. Conclusione

Tramite una limitata rassegna di casi d'analisi tratti da segmenti animati di diverso periodo e provenienza geografica, si è visto che le tecniche dietro la loro realizzazione possano rivelare degli obiettivi performativi

ed economico schermo digitale, tramite programmi come *Photoshop*, *Toon Boom* e *After Effect*. Il lavoro di disegno, però, viene interamente realizzato a mano.

e patemici inseguiti da artisti e artiste. Nonché si è avuto modo di notare come la modalità in cui essi vanno a comporre il segmento audiovisivo sia influenzata dalla tecnologia in uso per crearli.

La realizzazione tradizionale, cioè i disegni dei singoli *frame* posti in successione, è ricorso ad escamotage di scomposizione del movimento: per rappresentare l'energia di un volto che si carica di potenza, le sue unità minime vengono snaturate, allontanate dal reame dell'umano, ridotte a una nube di potenza cinetica, pronta ad essere restituita quando la forza del movimento giunge al punto di rilascio, l'istante in cui il corpo viene sferrato e il volto torna al suo "grado zero" del design. Non vi è realismo nel disegno delle fasi del volto in movimento in favore di una marcata rappresentazione patemica del movimento in sé.

Nel secondo caso ci si è trovati dinanzi ad una situazione ancor più particolare: si è preso atto di come i connotati facciali di un samurai, ligio e rigido, arrivino a deformarsi in maniera incontrollata, forti di un'istanza enunciante che connota disforicamente i suoi gesti. Sul suo volto solo follia e rabbia prima di sferrare il colpo fatale che ucciderà l'osservatrice. In ultima analisi il paragone sorge spontaneo, poiché si è commentato il caso della faccia di un eroe ribelle e dinamico, che nonostante canti e danzi, poco si scosta dalle forme del suo design di partenza.

L'animazione in computer grafica che non prevede il disegno, quindi, non permette la snaturazione dei tratti del modello predefinito per via della sua natura algoritmica e matematica, ma può invece risultare più comunicativa nella rappresentazione realistica e fluida dei tratti facciali⁽⁶⁾.

Riferimenti bibliografici

Anno T. e S. Ohira (1993) *La resurrezione di Hamaji* (or. *Hamaji Sairin*, 浜路再臨), in *The Hakkenden*, 30', Giappone.

Bazin A. e H. Gray (1960) *The Ontology of the Photographic Image*, "Film Quarterly", 13: 4-9.

(6) Si può però ibridare, forzando l'algoritmo a piegarsi a leggi tipiche dell'animazione tradizionale, come sta avvenendo con titoli animati come *The Mitchell VS The Machines*, in cui l'intercalazione e la deformazione dei tratti riprende quella dell'animazione 2D per la precisa volontà di rendere il film più "cartoonesco".

- Bertetto P. (2008) *Introduzione alla storia del cinema: autori, film, correnti*, UTET Università, Milano.
- Clements R., J. Musker, D. Hall e W. Chris (2016) *Oceania* (or. *Moana*), Walt Disney Animation, 107', USA.
- Deleuze G. (1983) *L'immagine-movimento*, trad. it. di L. Rampello, Einaudi, Torino 2016.
- Dusi N. (2000) *Per una ridefinizione della traduzione intersemiotica*, "Versus", 85-86-87: 3-54.
- Eisenstein S. (1986) *Eisenstein on Disney*, trad. ingl. di A. Upchurch, Seagull Books, Kolkata.
- Frezza G. (2015) *Figure dell'immaginario: mutazioni del cinema, dall'analogico al digitale*, Areablu Edizioni, Cava de' Tirreni.
- Giuliana G.T. (2022) "Faccia a faccia col metaverso (all'orizzonte)", in M. Leone (a cura di), *Il Metavolto*, FACETS Digital Press, Torino, 128-151.
- Gramigna R. e C. Voto (2021) *Notes on semiotics of face recognition*, "Sign Systems Studies", 49: 338-360.
- Xiaofeng H. (2018) *Scissor Seven* (or. 刺客伍六七, *Cìkè Wǔliùqī*), 12'28", Cina.
- Heller S. (2019) "Below-the-line creativity and authorship in animation: the reality of animation production", in S. François e M. Pruvost-Delaspre (a cura di), *L'animation comme industrie culturelle? Concevoir et produire le dessin animé*, "Revue française des sciences de l'information et de la communication", 18.
- Lotman J.M. (1978) *Il girotondo delle muse: saggi sulla semiotica delle arti e della rappresentazione*, Bompiani, Milano 2022.
- Manovich L. (2002) *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano.
- Metz C. (1974) *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, Oxford University Press, USA 1991.
- Mottola B. (2004) *Le lampade ci guardano. Semiotica dell'ibrido della computer animation*, Edizioni ETS, Pisa.
- Santangelo A. (2022) "Il futuro del volto nell'era dei Deep Fake", in M. Leone (a cura di), *Il Metavolto*, FACETS Digital Press, Torino, 18-41.
- Thomas F. e O. Johnston (1981) *The Illusion of Life: Disney Animation*, Disney Edition, New York.

I SAGGI DI LEXIA

1. Gian Marco DE MARIA (a cura di)
Ieri, oggi, domani. Studi sulla previsione nelle scienze umane
ISBN 978-88-548-4184-0, formato 17 × 24 cm, 172 pagine, 11 euro
2. Alessandra LUCIANO
Anime allo specchio. Le mirouer des simples ames di Marguerite Porete
ISBN 978-88-548-4426-1, formato 17 × 24 cm, 168 pagine, 12 euro
3. Leonardo CAFFO
Soltanto per loro. Un manifesto per l'animalità attraverso la politica e la filosofia
ISBN 978-88-548-4510-7, formato 17 × 24 cm, 108 pagine, 10 euro
4. Jenny PONZO
Lingue angeliche e discorsi fondamentalisti. Alla ricerca di uno stile interpretativo
ISBN 978-88-548-4732-3, formato 17 × 24 cm, 356 pagine, 20 euro
5. Gian Marco DE MARIA, Antonio SANTANGELO (a cura di)
La TV o l'uomo immaginario
ISBN 978-88-548-5073-6, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 15 euro
6. Guido FERRARO
Fondamenti di teoria sociosemiotica. La visione "neoclassica"
ISBN 978-88-548-5432-1, formato 17 × 24 cm, 200 pagine, 12 euro
7. Piero POLIDORO
Umberto Eco e il dibattito sull'iconismo
ISBN 978-88-548-5267-9, formato 17 × 24 cm, 112 pagine, 9 euro
8. Antonio SANTANGELO
Le radici della televisione intermediale. Comprendere le trasformazioni del linguaggio della TV
ISBN 978-88-548-5481-9, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 19 euro
9. Gianluca CUOZZO
Resti del senso. Ripensare il mondo a partire dai rifiuti
ISBN 978-88-548-5231-0, formato 17 × 24 cm, 204 pagine, 14 euro
10. Guido FERRARO, Antonio SANTANGELO (a cura di)
Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici
ISBN 978-88-548-6330-9, formato 17 × 24 cm, 208 pagine, 13 euro

11. Massimo LEONE, Isabella PEZZINI (a cura di)
Semiotica delle soggettività
ISBN 978-88-548-6329-3, formato 17 × 24 cm, 464 pagine, 30 euro
12. Roberto MASTROIANNI (a cura di)
Writing the city. Scrivere la città Graffitiismo, immaginario urbano e Street Art
ISBN 978-88-548-6369-9, formato 17 × 24 cm, 284 pagine, 16 euro
13. Massimo LEONE
Annunciazioni. Percorsi di semiotica della religione
ISBN 978-88-548-6392-7, formato 17 × 24 cm, 2 tomi, 1000 pagine, 53 euro
14. Antonio SANTANGELO
Sociosemiotica dell'audiovisivo
ISBN 978-88-548-6460-3, formato 17 × 24 cm, 216 pagine, 14 euro
15. Mario DE PAOLI, Alessandro PESAVENTO
La signora del piano di sopra. Struttura semantica di un percorso narrativo onirico
ISBN 978-88-548-6784-0, formato 17 × 24 cm, 88 pagine, 9 euro
16. Jenny PONZO
La narrativa di argomento risorgimentale (1948–2011). Tomo I. Sistemi di valori e ruoli tematici. Tomo II. Analisi semiotica dei personaggi
ISBN 978-88-548-7751-1, formato 17 × 24 cm, 2 tomi, 788 pagine, 45 euro
17. Guido FERRARO, Alice GIANNITRAPANI, Gianfranco MARRONE, Stefano TRANI (a cura di)
Dire la Natura. Ambiente e significazione
ISBN 978-88-548-8662-9, formato 17 × 24 cm, 488 pagine, 28 euro
18. Massimo LEONE
Signatim. Profili di semiotica della cultura
ISBN 978-88-548-8730-5, formato 17 × 24 cm, 688 pagine, 40 euro
19. Massimo LEONE, Henri DE RIEDMATTEN, Victor I. STOICHITA
*Il sistema del velo / Système du voile.
Trasparenze e opacità nell'arte moderna e contemporanea / Transparence et opacité dans l'art moderne et contemporain*
ISBN 978-88-548-8838-8, formato 17 × 24 cm, 344 pagine, 26 euro
20. Mattia THIBAUT (a cura di)
Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini
ISBN 978-88-548-9288-0, formato 17 × 24 cm, 280 pagine, 20 euro

21. Ugo VOLLI
Alla periferia del senso. Esplorazioni semiotiche
ISBN 978-88-548-9465-5, formato 17 × 24 cm, 380 pagine, 22 euro
22. Giampaolo PRONI
La semiotica di Charles S. Peirce. Il sistema e l'evoluzione
ISBN 978-88-255-0064-6, formato 17 × 24 cm, 480 pagine, 22 euro
23. Guido FERRARO, Antonio SANTANGELO (a cura di)
I sensi del testo. Percorsi interpretativi tra la superficie e il profondo
ISBN 978-88-255-0060-8, formato 17 × 24 cm, 208 pagine, 12 euro
24. Marianna BOERO
Linguaggi del consumo. Segni, luoghi, pratiche, identità
ISBN 978-88-255-0130-8, formato 17 × 24 cm, 192 pagine, 16 euro
25. Guido FERRARO (a cura di)
Narrazione e realtà. Il senso degli eventi
ISBN 978-88-255-0560-3, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 15 euro
26. Alessandro PRATO (a cura di)
Comunicazione e potere. Le strategie retoriche e mediatiche per il controllo del consenso
ISBN 978-88-255-0942-7, formato 17 × 24 cm, 164 pagine, 12 euro
27. Vitaliana ROCCA
La voce dell'immagine. Parola poetica e arti visive nei Neue Gedichte di Rilke
ISBN 978-88-255-0973-1, formato 17 × 24 cm, 176 pagine, 12 euro
28. Vincenzo IDONE CASSONE, Bruno SURACE, Mattia THIBAUT (a cura di)
I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi
ISBN 978-88-255-1346-2, formato 17 × 24 cm, 260 pagine, 18 euro
29. Patrícia BRANCO, Nadirsyah HOSEN, Massimo LEONE, Richard MOHR (edited by)
Tools of Meaning. Representation, Objects, and Agency in the Technologies of Law and Religion
ISBN 978-88-255-1867-2, formato 17 × 24 cm, 296 pagine, 18 euro
30. Simona STANO
I sensi del cibo. Elementi di semiotica dell'alimentazione
ISBN 978-88-255-2096-5, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 18 euro
31. Guido FERRARO
Semiotica 3.0. 50 idee chiave per un rilancio della scienza della significazione
ISBN 978-88-255-2318-8, formato 17 × 24 cm, 308 pagine, 18 euro

32. Simone GAROFALO
Narrarsi in salvo. Semiosi e antropo-poiesi in due buddhismi giapponesi
ISBN 978-88-255-2368-3, formato 17 × 24 cm, 516 pagine, 26 euro

33. Massimo LEONE
Il programma scientifico della semiotica. Scritti in onore di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-2763-6, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 18 euro

34. Massimo LEONE, Bruno SURACE, Jun ZENG (edited by)
The Waterfall and the Fountain. Comparative Semiotic Essays on Contemporary Arts in China
ISBN 978-88-255-2787-2, formato 17 × 24 cm, 360 pagine, 25 euro

35. Jenny PONZO, Mattia THIBAUT, Vincenzo IDONE CASSONE (a cura di)
Languagescapes. Ancient and Artificial Languages in Today's Culture
ISBN 978-88-255-2958-6, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 22 euro

36. Andrea MAZZOLA
Trasumano mon amour. Note sul movimento H+ (scritti 2015-2019)
Prefazione di Riccardo de Biase
Traduzione di Annamaria Di Gioia, Federica Fiasca, Francesco Tagliavia, Giorgio Cristina
ISBN 978-88-255-3029-2, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 18 euro

37. Mattia THIBAUT
Ludosemiotica. Il gioco tra segni, testi, pratiche e discorsi
Prefazione di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-3212-8, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 16 euro

38. Massimo LEONE
Colpire nel segno. La semiotica dell'irragionevole
ISBN 978-88-255-3381-1, formato 17 × 24 cm, 252 pagine, 18 euro

39. Massimo LEONE
Scevà. Parasemiotiche
ISBN 978-88-255-3455-9, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 16 euro

40. Federico BIGGIO, Victoria DOS SANTOS, Gianmarco Thierry GIULIANA (eds.)
Meaning-Making in Extended Reality. Senso e Virtualità
ISBN 978-88-255-3432-0, formato 17 × 24 cm, 336 pagine, 22 euro

41. Gabriele MARINO
Frammenti di un disco incantato. Teorie semiotiche, testualità e generi musicali
Prefazione di Andrea Valle
Postfazione di Ugo Volli
ISBN 978-88-255-3586-0, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 17 euro

42. Xianzhang ZHAO
Text – Image Theory: Comparative Semiotic Studies on Chinese Traditional Literature and Arts
ISBN 979-12-5994-008-7, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 22 euro
43. Cristina VOTO
Monstruos audiovisuales. Agentividad, movimiento y morfología
Prefazione di Massimo Leone
ISBN 979-12-5994-419-1, formato 17 × 24 cm, 108 pagine, 10 euro
44. Silvia BARBOTTO, Cristina VOTO, Massimo LEONE (eds.)
Rostrosferas de America Latina. Culturas, traducciones y mestizajes
ISBN 979-12-5994-921-9, formato 17 × 24 cm, 212 pagine, 18 euro
45. Jenny PONZO, Francesco GALOFARO (a cura di)
Autobiografie spirituali
ISBN 979-12-5994-878-6, formato 17 × 24 cm, 280 pagine, 16 euro
46. Massimo LEONE, Cristina VOTO (a cura di)
I cronotopi del volto
ISBN 979-12-218-0270-2, formato 17 × 24 cm, 260 pagine, 20 euro
47. Roberto FLORES
Magia Publicitaria. Semiótica de la eficacia simbólica
ISBN 979-12-218-0313-6, formato 17 × 24 cm, 184 pagine, 14 euro
48. Antonio SANTANGELO, Massimo LEONE (a cura di)
Semiotica e intelligenza artificiale
ISBN 979-12-218-0429-4, formato 17 × 24 cm, 308 pagine, 22 euro
49. Jenny PONZO, Simona STANO (a cura di)
Nuovi media
ISBN 979-12-218-0521-5, formato 17 × 24 cm, 288 pagine, 16 euro
50. Gianmarco THIERRY GIULIANA, Massimo LEONE (éds.)
Sémiotique du visage futur
ISBN 979-12-218-0492-8, formato 17 × 24 cm, 200 pagine, 18 euro
51. José Luis FERNÁNDEZ, Massimo LEONE, Elsa SORO, Cristina VOTO (a cura di)
Rostrotopías. Mitos, narrativas y obsesiones de las plataformas digitales
ISBN 979-12-218-0853-7, formato 17 × 24 cm, 246 pagine, 24 euro

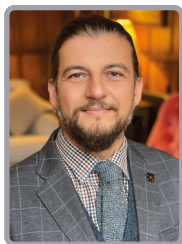
52. Massimo LEONE (a cura di)
Il senso impervio. Vette e abissi dell'interpretazione estrema
ISBN 979-12-218-0972-5, formato 17 × 24 cm, 442 pagine, 30 euro
53. Jenny PONZO, Simona STANO (a cura di)
I media e le icone culturali
ISBN 979-12-218-1144-5, formato 17 × 24 cm, 228 pagine, 22 euro
54. Mario DE PAOLI
L'evoluzione delle specie semiotiche. Biologia dell'evoluzione, semiotica e informazione quantistica
ISBN 979-12-218-1268-8, formato 17 × 24 cm, 164 pagine, 16 euro
55. Silvia BARBOTTO FORZANO
SENSI in VERSI. Gradienti narrativi, creatività collettiva, media espansi e incorporati
Prefazione di Maria Giulia Dondero
Postfazione di Sara Hejazi
ISBN 979-12-218-1480-4, formato 17 × 24 cm, 164 pagine, 18 euro
56. Angelo DI CATERINO
L'ambiguità del credere. Semiotica e antropologia dei processi epistemici
ISBN 979-12-218-1534-4, formato 17 × 24 cm, 140 pagine, 14 euro
57. Gianmarco Thierry GIULIANA
Il videogioco come linguaggio della realtà. Introduzione a una nuova prospettiva semiotica. Volume 1
ISBN 979-12-218-1528-3, formato 17 × 24 cm, 380 pagine, 26 euro
58. Ludovic CHATENET, Gianmarco Thierry GIULIANA (a cura di)
Semioverses. Pour une sémiotique des mondes virtuels et numériques
ISBN 979-12-218-1612-9, formato 17 × 24 cm, 248 pagine, 22 euro
59. Massimo LEONE (a cura di)
Il senso immerso. Libertà e smarrimenti del corpo digitale
ISBN 979-12-218-1652-5, formato 17 × 24 cm, 652 pagine, 38 euro
60. Massimo LEONE, Francesco PILUSO (a cura di)
Semiotica dei filtri
ISBN 979-12-218-1805-5, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 21 euro

61. Jenny PONZO, Simona STANO (a cura di)
Nuove tecnologie digitali e immersive. Valori, pratiche, significati culturali e terapeutici
ISBN 979-12-218-1919-9, formato 17 × 24 cm, 236 pagine, 20 euro
62. Pietro RESTANEO
Dalla struttura al sistema. Lotman e la storia delle idee In Urss
ISBN 979-12-218-2294-6, formato 17 × 24 cm, 244 pagine, 19 euro
63. Francesco PILUSO
Semiotica e feticismo. Per/Verso il valore delle cose
ISBN 979-12-218-2304-2, formato 17 × 24 cm, 256 pagine, 19 euro
64. Federico BELLENTANI, Massimo LEONE (a cura di)
Segni del tempo. Il volto anziano nell'era digitale
ISBN 979-12-218-2196-3, formato 17 × 24 cm, 204 pagine, 20 euro
65. Jenny PONZO, Simona STANO (a cura di)
L'attenzione. Dalla teoria semiotica alle professioni della comunicazione
ISBN 979-12-218-2512-1, formato 17 × 24 cm, 140 pagine, 16 euro
66. Massimo LEONE (a cura di)
Il senso incantato. Soavità e stridori della risonanza
ISBN 979-12-218-2591-6, formato 17 × 24 cm, 536 pagine, 38 euro
67. Jenny PONZO
Semiotica della conciliazione
ISBN 979-12-218-2799-6, formato 17 × 24 cm, 168 pagine, 18 euro
68. Heidi Campana Piva
Conspiracy Theories on Radical Telegram Channels. Computational linguistics applied to text analysis
ISBN 979-12-218-2916-7, formato 17 × 24 cm, 260 pagine, 23 euro
69. Massimo Leone, Giovanni Pennisi (a cura di)
Semiotechne. Ingegnerie del Senso Facciale
ISBN 979-12-218-2915-0, formato 17 × 24 cm, 140 pagine, 16 euro

Finito di stampare nel mese di ottobre del 2026
dalla tipografia «The Factory S.r.l.»
via Tiburtina, 912 – 00156 Roma

SEMIOTECHNE INGEGNERIE DEL SENSO FACCIALE

Parlare del volto umano, oggi, significa sperimentare la frizione tra la permanenza della traccia biologica e l'incessante avvicinarsi di tecnologie che mettono in discussione il concetto stesso di singolarità. In un panorama dominato da algoritmi e visione artificiale, il viso smette di essere il perno immutabile dell'identità per trasformarsi in un campo di forza instabile, una superficie "ingegnerizzata" in cui il senso viene costantemente smontato e ricomposto. *Semiotechne* esplora questo passaggio senza cedere né al rimpianto né all'entusiasmo, mostrando come sistemi e dispositivi diversi—dal *machine learning* ai *deepfake*, dal controllo biometrico agli strumenti diagnostici in ambito clinico—non si limitino a registrare il volto, ma contribuiscano a ridefinirne le forme di leggibilità. Ne emerge uno scenario in cui il volto non è più soltanto qualcosa da riconoscere, ma un processo da interpretare, un luogo in cui si giocano nuove possibilità di conoscenza, ma anche nuove forme di riduzione e semplificazione. Il volume invita così a osservare il volto contemporaneo come uno spazio aperto, attraversato da tensioni che ne ridefiniscono continuamente il significato.



MASSIMO LEONE

Direttore di ISR-FBK, il Centro per le Scienze Religiose della "Fondazione Bruno Kessler" di Trento; Professore Ordinario di Filosofia della Comunicazione, Semiotica Culturale e Semiotica Visiva presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino, Italia; Professore di Semiotica presso il Dipartimento di Lingua e Letteratura Cinese dell'Università di Shanghai, Cina; membro associato di Cambridge Digital Humanities, Università di Cambridge, Regno Unito; professore aggiunto presso l'Università UCAB di Caracas, Venezuela, e Professore Aggiunto della Korea University, Seoul, Korea. Membro dell'Accademia d'Europa, è stato professore invitato in diverse università dei cinque continenti. È autore di sedici libri, ha curato più di sessanta volumi collettivi e ha pubblicato più di seicento articoli in semiotica, studi religiosi e studi visivi. È

vincitore di un ERC Consolidator Grant 2018 e di un ERC Proof of Concept Grant 2022. È caporedattore di *Lexia*, la rivista semiotica del Centro di Ricerca Interdisciplinare sulla Comunicazione dell'Università di Torino, della rivista *Semiotica* (De Gruyter) e direttore delle collane "I Saggi di Lexia" (Roma: Aracne), "Semiotics of Religion" (Berlino e Boston: Walter de Gruyter), "Advances in Face Studies" (Londra e New York: Routledge) e "Religion and Technology" (Springer).



GIOVANNI PENNISI

Ricercatore Tenure-Track (RTT) in Filosofia e Teoria dei Linguaggi presso il Dipartimento di Scienze Cognitive, Psicologiche, Pedagogiche e degli Studi Culturali (COSPECS), Università di Messina. Dal 2023 al 2026 è stato assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi di Torino, partecipando nei primi due anni al progetto ERC *Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies* (FACETS). Nel 2021 ha conseguito il dottorato in Scienze Cognitive presso l'Università degli Studi di Messina ed è stato visiting scholar presso la cattedra del prof. Shaun Gallagher al Dipartimento di Filosofia dell'Università di Memphis. È autore di tre volumi, tra monografie e curatele, oltre che di svariate decine di articoli scientifici su psicopatologia e filosofia del linguaggio, semiotica cognitiva e fenomenologia della coscienza. Ha partecipato in qualità di relatore a convegni internazionali in questi settori ed è

attualmente membro del Centro di Ricerca Internazionale per le Scienze Cognitive Teoriche e Applicate (CRISCAT).



in copertina

Image Distortion by Pierre Tellier.

16,00 EURO

