

# VCS

# VISUAL CULTURE STUDIES

Rivista semestrale di cultura visuale

#5 (dicembre 2022)

Il volto nell'era digitale

a cura di Lauro Magnani e Luca Malavasi

# VCS

## Direttori

Ruggero Eugeni, Andrea Rabbito

## Vice-Direttore

Valentino Catricalà

## Direttore responsabile

Elena Gritti

## Comitato scientifico

Giulia Carluccio  
Lucia Corrain  
Tarcisio Lancioni  
Giacomo Manzoli  
Carmelo Marabello  
Angela Mengoni  
Andrea Pinotti  
Antonio Somaini  
Vincenzo Trione  
Federico Vercellone  
Vito Zagarrìo

## Comitato redazionale

Alfonso Amendola  
Simone Arcagni  
Anna Bisogno  
Enrico Carocci  
Adriano D'Aloia  
Fabio La Mantia  
Francesco Parisi

## Redattrice e Content Creator del sito [www.vcsmimesis.org](http://www.vcsmimesis.org) e della pagina Facebook [www.facebook.com/vcsmimesis](http://www.facebook.com/vcsmimesis)

Valentina Mignano

## Creatore del sito [www.vcsmimesis.org](http://www.vcsmimesis.org)

Andrea Rabbito

## MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)

[www.mimesisedizioni.it](http://www.mimesisedizioni.it)  
[www.mimesisjournals.com](http://www.mimesisjournals.com)

Issn: 2724-2307  
Isbn: 9791222300283

## Tutti i saggi scientifici vengono sottoposti a double-blind peer review.

Per sottoscrivere abbonamenti o richiedere i numeri arretrati scrivere a:

**[ordini@mimesisedizioni.it](mailto:ordini@mimesisedizioni.it)**

oppure con acquisto online su:

**[www.mimesisedizioni.it](http://www.mimesisedizioni.it)**

oppure telefonare al numero:

**02-24416383**

Abbonamenti e spedizioni  
Italia Estero  
Singolo numero 28,00 € 28,00 €  
Abbonamento 50,00 € 50,00€  
Spedizione:  
con Poste Italiane GRATIS 6,00 €  
con Corriere 6,00 € 15,00 €

Per procedere all'acquisto è necessario comunicare i seguenti dati: nominativo e codice fiscale; indirizzo di spedizione; ricevuta di esecuzione bonifico da anticipare via e-mail all'indirizzo:

**[ordini@mimesisedizioni.it](mailto:ordini@mimesisedizioni.it)**

Il pagamento può avvenire tramite: contrassegno; pagamento diretto all'addetto alla consegna (solo per l'Italia e solo per consegna con corriere); circuito paypal all'indirizzo:

**[ordini@mimesisedizioni.it](mailto:ordini@mimesisedizioni.it)**

bonifico bancario alle seguenti coordinate:

CASSA DI RISPARMIO DI ASTI

Ag. di Sesto San Giovanni

BIC/SWIFT: CASRIT22

IBAN IT 94 T 06085 20700 00000020093

intestato a MIM EDIZIONI srl – Via Monfalcone, 17/19,

20099 Sesto San Giovanni (MI)

© 2023 – MIM EDIZIONI SRL  
Piazza Don Enrico Mapelli, 75  
20099 Sesto San Giovanni (MI)  
Phone: +39 02 24861657 / 21100089

## Indice

- 5 Lauro Magnani, Luca Malavasi  
*Introduzione. Il volto nell'era digitale*
- 15 Anna Caterina Dalmasso, Barbara Grespi  
*Closed circuit faces. Archeologie del volto in telepresenza*
- 39 Jamie Wallace  
*Capturing emotional certainty. The face and data in expression recognition*
- 57 Lorenzo Donghi  
*Un azzardo referenziale. Profilazione fenotipica e autorità rappresentativa*
- 75 Elisabetta Modena  
*Lending the face. Lazy Sunday by Emilio Vavarella*
- 93 Sandra Lischi  
*I volti cangianti e fragili della videoarte, dalla diretta al digitale*
- 113 Daniel Borselli, Giorgia Ravaioli  
*Facing Power. Fotografia, partecipazione e tattiche di resistenza artistica nella sorveglianza contemporanea*
- 131 Samuel Solé  
*The digital face on the screen. Continuity and rupture in the history of the face in cinema*

151 Nicolas Bilchi  
*Dal dot al divo. Volti videoludici, oltre il fotorealismo*

171 Pietro Lafiandra  
*Windows to parallel universes. Deepfake e resurrezione digitale*

### **Adjecta**

189 Ruggero Eugeni  
*Scuse anticipate. Rassegna incompleta ma volenterosa di nuove uscite nel campo degli studi di cultura visuale*

195 Enrico Comes  
*Iconoclash: una questione aperta. Una lettura tra estetica ed ecologia*

## Introduzione

### Il volto nell'era digitale

Lauro Magnani, Luca Malavasi

Per gli studi di cultura visuale la relazione tra volto umano e immagine costituisce molto più che un territorio di indagine tra gli altri. Dire volto, infatti, significa evocare quasi automaticamente la visualità in quanto condizione necessaria di esistenza stessa del volto, “punto cieco” per antonomasia della corporeità, porzione di sé negata allo sguardo del suo possessore, che per questa ragione vi può accedere solo a patto di farne immagine, sia essa il fugace riflesso rimandato da una superficie (la storia dello specchio è, come noto, profondamente intrecciata a quella dell'identità, del volto, della formazione soggettiva<sup>1</sup>), la descrizione “sensibile” che ne danno le mani che lo percorrono, oppure una riproduzione o una rappresentazione tangibile – un'effigie –, più o meno duratura. In tutti i casi, un'immagine di Sé, *per Sé* – e di rivelazione del Sé –, con la quale il soggetto finisce fatalmente per stabilire un complesso rapporto di identificazione e riconoscimento<sup>2</sup>. Rispetto a questa dimensione “intima”, che rimanda più immediatamente ai processi di costituzione del soggetto in quanto colui che *si guarda* e che nel guardarsi si costruisce e definisce (in forma necessariamente processuale), l'immagine è, prima di tutto, ciò di cui l'uomo ha bisogno per poter, neppure troppo metaforicamente, “uscire dall'ombra”<sup>3</sup>, prima e al di là di qualsiasi impulso storico, estetico, documentale ecc. verso il ritratto inteso come testimonianza e attestazione individuale.

Proprio quest'ultima forma, con la sua lunga vicenda artistica<sup>4</sup> e, com-

<sup>1</sup> S. Melchior-Bonnet, *Histoire du Miroir*, Éditions IMAGO, Paris 1994; tr. it. di M. Giovannini, *Storia dello specchio*, Edizioni Dedalo, 2002 Bari,

<sup>2</sup> Questione sulla quale insistono gli studi pionieristici di Federica Villa, da *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità* (a cura di), Luigi Pellegrini Editore, Cosenza 2012, al numero monografico de “La Valle dell'Eden”, n. 35, 2019.

<sup>3</sup> Cfr. M.-J Mondzain, *What Does Seeing an Image Mean?*, in “Journal of Visual Culture”, vol. 9, n. 3, pp. 307-315, 2010.

<sup>4</sup> Complicata, a partire da un certo momento, dalla diffusione dell'autoritratto: J. Hall, *The*

plice l'avvento della fotografia, burocratica, ci ricorda una seconda dimensione, non meno complessa ed essenziale, della relazione tra volto umano e immagine: attivato dallo sguardo altrui, *visto*, il volto si fa immagine *di* qualcuno, che da quell'immagine – marcatore dell'identità sociale – è completamente assorbito e a quell'immagine è costantemente ricondotto da procedure di riconoscimento istituzionale. Il volto umano è, in questo senso, l'immagine di chi lo possiede, la sua apparenza: "faccia" indica genericamente ciò che è rivolto verso un osservatore, oltre a richiamare, dal territorio artistico, il concetto di "facciata", che ben restituisce l'idea di come il nostro apparire sia un *struttura complessa*. Il volto si impone dunque come una produzione visiva cui il soggetto è ricondotto, secondo una logica di riferimento del tutto simmetrica e opposta alla precedente: se il volto, nel primo caso, è *trovato* nella rappresentazione speculare, qui, al contrario, è il soggetto che si conferma nell'immagine, *le somiglia*; il volto incontra la medialità in un duplice senso: perché si fa, esso stesso, medium del soggetto, e perché vive attraverso i media.

Infine, sempre a proposito di implicazioni strutturali (non accidentali) tra volto e visualità, occorre puntualizzare che il volto non è soltanto una forma-immagine in costante movimento in cui l'essere umano si cerca e si mostra, si scopre e si rivela, negoziando dimensione privata e dimensione pubblica, presenza a sé e (rap)presentazione agli altri; esso è anche superficie di iscrizione e di scrittura, *specchio* e *scena*. Da un lato, infatti, il volto è un territorio, solo in parte controllabile, di manifestazioni segniche, di natura visiva e non verbale (micromovimenti facciali, cambiamenti del colore della pelle, dilatazioni ecc.), originate da processi e condizioni interiori – organiche, fisiologiche, sensibili, percettive, emotive ecc.; il volto funziona in questo caso alla stregua di un supporto di manifestazione, superficie che riflette e traduce una serie di processi, contribuendo a renderli leggibili. Ma che il volto "parli" prima e al di là di qualsiasi intenzionalità è oggi particolarmente evidente in tutti quei casi in cui esso viene acquisito digitalmente e analizzato da programmi di intelligenza artificiale allo scopo di ottenere una serie di dati standard sulla persona (da utilizzare perlopiù a scopi di sorveglianza, *micro advertising*, selezione di contenuti, raccomandazioni). Ben al di là di operazioni (ormai divenute abituali) di *facial recognition*, infatti, la ricerca nell'ambito dell'A.I. consente di trattare il

*Self-Portrait: A Cultural History*, Thomas & Hudson Ltd, London 2014; tr. it. di A. La Rocca, *L'autoritratto. Una storia culturale*, Einaudi, Torino 2014.

volto alla stregua di una “faceprint”<sup>5</sup> dell’individuo: non, cioè, un’immagine più o meno conforme a un referente reale (su cui basare, per l’appunto, operazioni di riconoscimento), ma una “impronta” da scomporre e analizzare in chiave biometrica per costruire un profilo psicologico, emotivo e comportamentale (in funzione predittiva) del soggetto – analisi fatalmente ipotecata da tutta una serie di predeterminazioni e *bias* culturali<sup>6</sup>. Del resto, come detto, il volto è anche *scena*, non tanto nel senso in cui esso può simulare o fingere, ma in quanto *costruzione culturale* negoziata all’incrocio tra convenzioni sociali, linguaggio non verbale, autenticità e conformità; nella sostanza, le procedure di lettura bio- e fisiometrica del volto, intendendolo di fatto come “specchio” (impronta) dell’anima, riportano direttamente alla tradizione fisiognomica. La quale, vale la pena ricordare, già a partire dal XVI secolo – e poi più ancora grazie alla sistematizzazione teorica in *Les Passions de l’Ame* di Cartesio (Paris, H. Legras, 1649) e, in campo artistico, alle procedure di visualizzazione delle immagini facciali di Le Brun nelle *Expressions des passions de l’âme* (nell’edizione del 1727) – non è soltanto lettura morfologica del volto ma anche *educazione* all’espressività e al movimento del corpo, strumento di costruzione di un’armonia e di una equivalenza tra essere e apparire, carattere e comportamento: «Il progetto fisiognomico si iscrive nello spazio dell’osservazione naturale dell’uomo che si prefigge di fondare un’antropologia fisica, ma anche nello spazio delle pratiche civili, che si collegano a loro volta a un’antropologia politica e sociale»<sup>7</sup>. Il volto, in breve, è anche luogo di una messa in scena storica, “volto del tempo”, del suo tempo, parte di una vicenda culturale (e visuale) di cui è, direttamente e indirettamente, testimone<sup>8</sup>.

<sup>5</sup> È l’espressione introdotta nel giugno del 2021 da TikTok nelle clausole di privacy policy (accanto a quella di “voiceprint”) per chiedere l’autorizzazione ad acquisire e utilizzare il volto degli utenti. Il cambiamento ha suscitato grande dibattito anche perché la compagnia cinese proprietaria del social media non ha specificato le modalità di analisi biometrica del volto né, tantomeno, l’utilizzo che intende fare dei dati raccolti.

<sup>6</sup> Come rivela un interessante controprogetto della University of Melbourne, *Biometric mirror* (<https://biometricmirror.com/>), che ha come scopo quello di «Reflecting the ethical implications of artificial intelligence and algorithmic decision-making».

<sup>7</sup> Cfr. J.-J. Courtine, C. Haroche, *Histoire du visage. Exprimer et taire ses émotions. XVI<sup>e</sup>-début XIX siècle*, Editions Rivages, 1988; tr. it. di G. Marrone, *Storia del viso. Esprimere e tacere le emozioni (XVI-XIX)*, Sellerio, Palermo 1992, p. 29. Si ricordano anche i contributi e il ricco apparato iconografico in F. Caroli, *L’Anima e il Volto. Ritratto e fisiognomica da Leonardo a Bacon*, Catalogo della mostra (Milano, Palazzo Reale, 30 ottobre 1998-14 marzo 1999), Electa, Milano 1998.

<sup>8</sup> Cfr. H. Belting, *Faces: Eine Geschichte des Gesichts*, C. H. Beck, München 2013; tr. it. di C. Baldacci e P. Conte, *Facce. Una storia del volto*, Carocci, Roma 2014.

Questo rapidissimo excursus disegna complessivamente una relazione di scambio *necessario* tra volto e visualità – necessario in direzioni molto diverse – ma, anche, proprio in virtù di una simile condizione, una relazione profondamente dialettica e dinamica sull'asse dell'appartenenza e del riconoscimento, tra il volto e le sue immagini (private e pubbliche), tra l'“essere” un volto e l'“avere” un volto. La lunga vicenda della maschera, indagata da Belting nel suo *Facce*, rappresenta il paradigma di una smile *mobilità figurativa*, prima e al di là di qualsiasi investimento soggettivo. Tuttavia, su questo sfondo e all'interno di queste logiche che hanno governato a lungo la *viseità*, intesa anzitutto come condizione essenziale dell'essere umano, qualcosa è radicalmente cambiato negli ultimi anni – diciamo in corrispondenza della “rivoluzione digitale” –, qualcosa che ha direttamente a che fare con le richieste e le prestazioni cui il volto è chiamato quotidianamente e, di conseguenza, con la sua stessa natura. In termini generali, nel quadro della società digitale – della visualizzazione digitale e delle tecnologie di manipolazione digitale, – il volto come immagine e il suo legame intimo e inviolabile con il soggetto umano sono diventati estremamente fluidi e instabili: «Il volto digitale è ormai una figura centrale e una questione chiave per tutto, dai blockbuster hollywoodiani all'industria del porno fino alle più banali face apps con cui giochicchiare»<sup>9</sup>. Insieme, rovesciando la prospettiva, occorre notare come negli ultimi anni sia cresciuta esponenzialmente la necessità di *consegnarsi al volto*: il volto digitale non rappresenta semplicemente un'altra “specie” all'interno di una stessa famiglia, ma la misura e la figura d'elezione della società contemporanea, così che l'individuo è preso preso in un costante processo di “messa in volto” di sé stesso, con tutto ciò che ne consegue sia per quanto riguarda il rapporto tra il soggetto e le sue produzioni (volontarie e involontarie) di stampo ritrattistico, sia per quanto riguarda le semantica e la pragmatica associate al volto (e quindi, in definitiva, al corpo come strumento sociale), sia, infine, per quanto riguarda la nozione stessa di Self, fatalmente (ri)definita dai processi di rappresentazione.

Per cogliere fino in fondo il destino e la complessità dell'immagine del volto – e del volto che si fa immagine – nella società contemporanea occorre dunque assecondare una traiettoria che proprio la filosofia dell'im-

<sup>9</sup> L. Bode, D. Lees, D. Golding, *The digital face and deepfakes on screen*, in “Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies”, Vol. 27(4), 2021, p. 10.



immagine digitale suggerisce, ossia quella di uno sganciamento radicale, o sempre più radicale, sia in termini esistenziali sia in termini produttivi, dell'immagine (del volto) dal "suo" volto. È un passaggio per certi versi innaturale, proprio perché nessun'altra immagine, più di quella del volto, è *identificata* da un rapporto storico ed esistenziale "lineare" con una realtà effettiva, è "immagine di" (o "contro-immagine di"), e in ciò trova ragione e funzionamento e stabilità. Eppure, da un lato il volto in epoca digitale è chiamato costantemente a fare e a essere cose che non ha mai fatto e non è mai stato, e a tradursi in immagine secondo modalità e in forme in larga parte originali, condotte dagli ambienti e dalle tecnologie digitali (si pensi, per esempio, al riconoscimento facciale, all'analisi biometrica, alle piattaforme di videoconferenza ecc.). Dall'altro lato, lungo un asse più marcatamente volontario e "privato", ossia quello delle pratiche ritrattistiche e autoritrattistiche, il volto appare sempre più spesso pensato e "usato" come una complessa, libera costruzione narrativa, simulacro perfetto, volto-oggetto che allenta o narcotizza la dipendenza – visuale, psicologica, pragmatica ecc. – tra volto proprio e immagine, oppure la problematizza in forme nuove; volti che, come teste "staccate" e facce ritagliate alla stregua di una maschera, portano in primo piano principi di usabilità, come nel caso di una classe particolare di avatar, i *memoji*<sup>10</sup>; oppure meccanismi di premediazione, come nel gioco del *face swapping*; o, ancora, operazioni di "immaginazione digitale", grazie alle numerosissime app di *filtering* e *face editing*, in cui, tra le altre cose, si trasla in forme ancora tutte da indagare l'estetica imperante della visualità contemporanea, quella degli effetti speciali. Uno degli aspetti peculiari della pervasiva "faccialità"<sup>11</sup> della nostra società risiede proprio nell'intreccio complesso di logiche della voltificazione<sup>12</sup> – e, giocoforza, di archeologie

<sup>10</sup> In proposito, trattandosi di un tema del tutto assente nella letteratura scientifica, mi permetto di rimandare al mio *Farsi una faccia come tutte le altre: il caso dei memoji*, in C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga (a cura di) *Il sé riflesso. Immagini, narrazioni, tecnologie e altre forme contemporanee di autorappresentazione*, Meltemi, Milano 2023, pp. 49-75.

<sup>11</sup> Cfr. T. Macho, *Vision und Visage: U berlegungen zur Faszinationsgeschichte der Medien*, in W. Muller-Funk, H.U. Reck (hrsg.), *Inszenierte Imagination. Beitr ä ge zu einer historischen Anthropologie der Medien*, Springer, Wien-New York 1996, pp. 87-108. In merito al tema della "faccialità" della società contemporanea si vedano anche le riflessioni, proprio a partire dal saggio di Macho, di H. Belting, *Facce*, cit.

<sup>12</sup> Il termine è stato originariamente impiegato da Gilles Deleuze in *L'immagine-movimento* per riferirsi a tutti quei casi in cui un'inquadratura cinematografica funziona alla stregua di un volto, ossia porta in primo piano, nel riprendere una porzione di realtà, la dialettica essenziale dell'immagine-affezione – della quale il volto è l'epitome –, quella tra superficie riflettente e micro-movimenti. Al di fuori del complesso impianto teorico della ricerca di

visuali della rappresentazione del volto – sia sul fronte della costruzione privata (“Io”), sia sul fronte dell’azione sociale (“Self”<sup>13</sup>).

Ciò che anche questo numero di VSC cerca di mettere a fuoco attraverso analisi che spaziano dalle piattaforme di videoconferenza al cinema contemporaneo, dai videogiochi alla videoarte, dai *deepfake* ai programmi di *face recognition* è, prima di tutto, un cambiamento qualitativo: in epoca contemporanea non ci sono, banalmente, più “facce” (così come non ci sono, banalmente, “più immagini”), ma, semmai, in epoca contemporanea siamo perennemente “di faccia”, costantemente rimandati al volto sia in quanto interfaccia che media (ma in forme sempre meno lineari) tra privato e pubblico, sia in quanto territorio di sperimentazione visuale (ben al di là della costruzione dell’identità soggettiva). Oggi, come anticipato, con, a partire da e attraverso il volto e le sue immagini facciamo molte più cose che in passato, sottoponendo fatalmente tanto la relazione tra referente e produzione visiva quanto la nozione stessa di volto nel suo rapporto strutturale con l’idea di Self a pressioni costanti, a piccole e grandi rivoluzioni; pragmatica, estetica e filosofia del volto sono profondamente mutati negli ultimi vent’anni circa, in un rapporto ancora una volta peculiare e vincolante (sempre più vincolante) con la visualità. Non si sottolineerà mai abbastanza come il “caso” dell’immagine del volto, riprodotto, ritratto o autoritratto, rappresenti di fatto il banco di prova di qualsiasi teoria dell’immagine (contemporanea) e il territorio privilegiato per interrogare, in chiave culturologica, che cosa sono e valgono e come funzionano e vivono le immagini in rapporto ai loro produttori e spettatori. Non solo: è nelle immagini contemporanee del volto – nei volti fatti sempre più spesso immagine, nei volti sempre più spesso immaginati – che si intrecciano e stratificano esemplarmente estetiche e filosofie della modernità visuale: per esempio, *live action* e animazione, per cui il volto è sempre più spesso il punto di partenza di una produzione visuale di ordine essenzialmente pittorico o scultoreo, anziché “tecnico” e fotografico, un territorio performativo in cui la pulsione ritrattistica incontra stili e logiche e narrazioni solo

Deleuze, e senza storpiarne eccessivamente l’origine, l’idea di voltificazione può essere oggi ripresa per completare la portata semantica del neologismo di Macho, strettamente sociologico: essa, infatti, rimanda a una condizione in cui l’esperienza della realtà passa attraverso la *misura* e l’azione del volto – i suoi-micromovimenti, le sue variabili (per Deleuze, due: volto intensivo e volto riflettente), il suo ruolo di snodo e organizzazione dell’“affezione”, la sua qualità escludente (il volto rimanda solo a se stesso).

<sup>13</sup> Cfr. A. Kennedy, J. Panton (eds.), *From Self to Selfie. A Critique of Contemporary Forms of Alienation*, Palgrave Macmillan, London 2019.

in parte riconducibili alla tradizione del ritratto – si pensi, per esempio, al prepotente ritorno di un “gusto” per l’anamorfosi, ancora tutto da indagare<sup>14</sup>; oppure, si pensi alla dialettica “a distanza” istituita da due figure espressive chiave della postmedialità, simmetriche e opposte, come il *selfie* e l’ipersoggettiva<sup>15</sup>, che consegnano al volto come interfaccia un ruolo narrativo, esperienziale e mediale nuovo e originale, e allo sguardo una performatività largamente inedita.

Di convergenza contemporanea di molteplici logiche e tipologie del volto-immagine (e di strategie dello sguardo) si occupa proprio il saggio d’apertura di questo numero di VSC, *Closed Circuit Faces. Archeologie del volto in telepresenza*, scritto da Anna Caterina Dalmasso e Barbara Grespi, nel quale si indagano gli ambienti digitali in cui tutti noi operiamo quotidianamente – e, in particolare, quelli di piattaforme e app di videoconferenza come Meet, Zoom o Teams – per metterne in luce, oltre alla complessa archeologia visuale, anche il coefficiente perturbante, intravisto originariamente dalla videoarte nella sua prepotente attrazione per il circuito chiuso. Questo tema, accanto a quello della tele-visione, trova ampio spazio anche nel contributo di Sandra Lischi, *I volti cangianti e fragili della videoarte, dalla diretta al digitale*, perimetrato all’interno della produzione videoartistica – si chiude sulla contemporaneità, tra volti digitali e ritorni al passato, in particolare il cinema, come nelle opere di Bill Viola – ma attento ad additare in che termini l’arte può porsi come discorso, o contro-discorso, sociale: «Dunque, la diretta e l’effetto specchio dei primi anni del video, gli intarsi e le deformazioni-riformazioni degli effetti analogici e digitali degli anni Ottanta e Novanta, il virtuale delle fisionomie “inesistenti” ottenute dal calcolo. Il gioco divertito dei rimandi e delle semplici citazioni. E la ricerca di una dimensione “altra” rispetto al mimetismo ma anche rispetto all’inflazione veloce, ai mascheramenti, agli abbellimenti e ai trucchi di vario tipo di cui le infinite autorappresentazioni e gli infiniti ritratti dei nostri schermi tascabili sono un quotidiano esempio».

Le opere analizzate nel saggio Daniel Borselli e Giorgia Ravaioli, *Facing Power. Fotografia, partecipazione e tattiche di resistenza artistica nella sorveglianza contemporanea*, rappresentano invece casi in cui l’arte si pone

<sup>14</sup> Sul tema dell’anamorfosi in rapporto al volto, tra specchio e ritratto, si vedano T. Macho, *Second-Order Animals: Cultural Techniques of Identity and Identification*, in “Theory, Culture & Society”, n. 30, 2013, pp. 30-47, e S. Melchior-Bonnet, *op. cit.*, in particolare capitoli 8 e 9.

<sup>15</sup> R. Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Editrice La Scuola, Brescia 2015.

esplicitamente come strategia politica di reazione: *Capture* (2020) di Paolo Cirio, *Facial Weaponization Suite* (2012) di Zach Blas e *Lend Me Your Face!* (2020) di Tamiko Thiel e/p mettono tutte in crisi, pur percorrendo strade molto diverse, la radicale asimmetria della società della sorveglianza, in cui alla massima esposizione del volto dell'individuo, sottoposto a procedure di riconoscimento e analisi, corrisponde una radicale imperscrutabilità dell'apparato. *Lend Me Your Face!*, in particolare, rappresenta «un'esposizione dei diversi gradi di consapevolezza e volontarietà della partecipazione delle persone ai processi di riconoscimento facciale, nella loro controversa deriva del *deepfake*», tema, quest'ultimo, di strettissima attualità, cui è interamente dedicato il saggio di Pietro Lafiandra, *Windows to Parallel Universes: deepfake e resurrezione digitale*, che fin dal titolo chiarisce di voler analizzare questa nuova tipologia di immagini «nel più ampio panorama dell'audiovisivo» in quanto strategia di «manipolazione del volto delle star decedute per immaginare mondi paralleli e realtà alternative o far rivivere in un contesto moderno grandi personalità della storia». È così che i *deepfake* finiscono per imporsi come casi paradigmatici del volto digitale: essi invitano, in particolar modo, a riflettere sulla sua natura simulacrale e, al tempo stesso, sull'incastro e il dialogo tra realtà effettiva e simulazione digitale. Questioni attualissime che, trapiantate dall'ambito del cinema a quello della ricerca informatica, attraversano il saggio di Jamie Wallace, *Capturing emotional certainty: The face and data in expression recognition*. Oggetto dell'analisi è infatti «the creation of algorithms capable of "seeing" facial features through measuring and processing complex sets of visual data», ossia la natura dello "sguardo scientifico" rivolto al volto: «Understanding the limitations and biases of machine vision technologies depends, in part, upon appreciating the implications and cultural predispositions of the face as it is used and reconfigured in data visualisation techniques and the visual culture of computer science more broadly».

Attorno alle *cyberfaces*, con tutto il loro corollario di questioni estetiche, politiche e morali, ruotano anche i saggi di Lorenzo Donghi, *Un azzardo referenziale. Profilazione fenotipica e autorità rappresentativa*, di Nicolas Bilchi, *Dal dot al divo. Volti videoludici, oltre il fotorealismo*, e di Samuel Solé, *The Digital Face on the Screen: Continuity and Rupture in the History of the Face in Cinema*. Il primo approfondisce un procedimento, il *Forensic DNA Phenotyping* che, partendo da un campione biologico rinvenuto sulla scena di un crimine (per esempio, un ciuffo di capelli o un residuo di saliva), procede prima a estrarre il codice genetico in esso contenuto, poi ad analizzarlo,

quindi a convertirlo in un'immagine; il volto, in questo caso, è un'ipotesi visuale, predeterminazione di alcuni tratti fenotipici del presunto colpevole (colore degli occhi, dei capelli, della pelle, ecc.). Il saggio di Bilchi si sofferma invece sull'estetica del volto videoludico, rintracciando percorsi che negoziano, in forme diverse, riproduzione realistica e avatarizzazione. Il contributo di Solé, infine, si concentra sul significato da attribuire alla vicenda del volto cinematografico – "inchiodato" dal primo piano – dopo l'avvento della manipolazione digitale, dal *morphing* alle più sofisticate tecniche della CGI contemporanea. Secondo Solé, ben lungi dal continuare una vicenda di "defacement" iniziata proprio con l'invenzione del primo piano, «digital films seem entirely polarized on this lost referent, the face, that they try to recover within digital images. The process of defacement and effacement hence finds a counterpart in the process of refacement across two different approaches: mimetic ideology and digital epiphany». Ma i processi contemporanei di "refacement" possono anche passare attraverso esperienze in cui il volto è, al tempo stesso, ritratto, negato e prestatò all'osservatore, che lo "indossa" per vivere un'esperienza profonda e potenziata, come accade in *Lazy Sunday* di Emilio Vavarella, un film di 12 ore, fruibile attraverso un caso VR, realizzato con una telecamera a 360° posizionata sulla testa dell'artista-ricercatore con la quale ha filmato gli eventi di una domenica d'estate, dal risveglio fino alla sera. L'analisi di Elisabetta Modena contribuisce non soltanto a chiarire la reale posta in gioco di un esperimento tanto estremo, ma anche a connettere il film al più ampio contesto degli "sguardi digitali" con cui interagiamo quotidianamente e con i modi, sempre più complessi, in cui possiamo diventare un *altro* volto.