

COMITATO SCIENTIFICO:

Mariapia Comand (Università degli Studi di Udine)

Raffaele De Berti (Università degli Studi di Milano)

Massimo Donà (Università Vita-Salute San Raffaele)

Roy Menarini (Università degli Studi di Bologna)

Pietro Montani (Università "La Sapienza" di Roma)

Elena Mosconi (Università Cattolica di Milano)

Pierre Sorlin (Università Paris 3 – Sorbonne Nouvelle)

Franco Prono (Università degli Studi di Torino)

Andrea Rabbito (Università degli Studi di Enna "Kore")

BRUNO SURACE

I VOLTI
DELL'INFANZIA
NELLE CULTURE
AUDIOVISIVE

Cinema, immagini, nuovi media

Ringraziamenti:

Desidero ringraziare Massimo Leone, Gabriele Marino, Elisa Gasti, Maria Oliva, Lucio Monaco, il team di FACETS.

Questo volume è parte di FACETS – Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies, progetto ERC (European Research Council), Grant agreement 819649.

La pubblicazione del presente volume è stata realizzata con il contributo dell'Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione.



© 2022 – MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)

ISBN: 9788857591797

ISSN 2420-9570

Collana: *Cinema*, n. 111

www.mimesisedizioni.it / www.mimesisbookshop.com

Via Monfalcone, 17/19 – 20099 Sesto San Giovanni (MI)

Telefono +39 02 24861657 / 02 24416383

E-mail: mimesis@mimesisedizioni.it

L'editore ha effettuato, senza successo, tutte le ricerche necessarie al fine di identificare gli aventi titolo rispetto ai diritti delle immagini presenti nell'opera. Pertanto resta disponibile ad assolvere le proprie obbligazioni.

SOMMARIO

PREFAZIONE	
<i>di Massimo Leone</i>	9
1. INTRODUZIONE	15
Premessa	15
Il volto dei neonati è un volto?	17
Premesse epistemologiche allo studio culturologico del volto	20
Le intenzioni di una ermeneutica del volto	26
Il volto dei bambini nelle culture audiovisive	31
I capitoli	37
2. IL VOLTO DEI NEONATI	41
“Inchiesta su alcune opinioni personali”	41
Lo shar-pei e lo scoiattolo: sulla <i>newborn photography</i> di Anne Geddes	47
Cosa c'entrano pannolini e shampoo con la faccia?	55
<i>Babies</i> su Netflix	63
3. IL VOLTO ORRORIFICO DEI BAMBINI	69
Samara Morgan: il volto funestato e maledetto della crudeltà	69
Il volto di Samara prima della maledizione	72
Il volto di Samara dopo la maledizione	76
Il volto dei dannati e le gemelline Olsen	81
Il villaggio degli impassibili	89
4. L'ENFANT PRODIGE: IL VOLTO DEGLI ATTORI BAMBINI	99
Un grazioso <i>freak show</i>	99
Chi ha incastrato Shirley Temple?	102

<i>Riccioli d'oro</i>	109
Da Haley a Jackie	115
Home alone, again	127
5. BABY TOONS	137
<i>Baby Boss</i>	137
"I am (baby) Groot": il volto di corteccia	143
Il volto desacralizzato dell'infanzia: i Garbage Pail Kids	148
Il sole dei Teletubbies	157
6. BAMBINI DEVIANTI	167
Sammy Basso: il volto della progeria	167
Volti posticci-volti feticci: il fenomeno " <i>Reborn Dolls</i> "	176
<i>El autómata</i> : sul volto del bambino di rottami	185
7. IL VOLTO SOCIAL DELL'INFANZIA	197
<i>Operation Smile</i>	197
Fra il Truman Show e Richie Rich – <i>Leone e Vittoria Stories</i>	207
Volti esposti/volti censurati	216
Sulla smorfia: <i>Me contro Te</i>	225
8. L'ALGORITMO E IL VOLTO LABORATORIALE	235
Adulti infantilizzati	235
La <i>Teen Pornography</i>	244
Dal kawaii all'ahegao	252
9. CONCLUSIONI E RILANCI ATTORNO ALL'ADULT GAZE	259
BIBLIOGRAFIA	263
INDICE DEI FILM E DELLE SERIE TV	303

A Margherita e a chi per essa

MASSIMO LEONE
PREFAZIONE

Nel 2019, grazie a un finanziamento del Consiglio Europeo della Ricerca (ERC), ha preso avvio il progetto FACETS (acronimo di “Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies”), con lo scopo principale di studiare se e come cambia il senso del volto nelle società digitali contemporanee, ovvero quelle in cui la comunicazione, e dunque anche la comunicazione del volto e attraverso di esso, avviene in modo crescente attraverso mediazioni digitali. Il progetto, nel quale l'autore del libro qui prefato è stato assunto come assegnista di ricerca, non prevedeva di studiare il volto in relazione a una specifica fascia di età. Il taglio adottato è stato piuttosto relativo ad alcune specifiche modalità della rappresentazione digitale del volto, quale l'immagine usata come profilo nei social networks. Questa impostazione già da sola esclude l'infanzia, in quanto molti social networks, e soprattutto quello più studiato da FACETS, ossia Facebook, hanno come norma che i propri utenti debbano avere più di tredici anni. Di regola, quindi, non dovrebbero esservi bambini o bambine più giovani di tale età tra gli utenti di Facebook, sebbene si sospetti che questa norma sia spesso disattesa. Oggi i bambini non solo sono presenti nei social networks ma, crescendo, vi divengono adolescenti e poi adulti, spesso abbandonandoli quando non vi si riconoscono più. Un altro motivo per escludere l'infanzia dal novero dei soggetti di cui si studia l'autorappresentazione facciale digitale è che questi materiali visivi, perlomeno nel quadro etico-legale dell'Unione Europea, e dunque secondo i criteri di etica della ricerca dell'ERC, non potrebbero essere facilmente raccolti, immagazzinati, processati, e conservati. Uno degli aspetti più innovativi di FACETS è la linea progettuale FRESCO (acronimo di “Face Representations in E-Societies through Computational Observation”), sviluppata in collaborazione con il Politecnico di Torino, che consiste nel racco-

gliere immagini utilizzate come immagini di profilo in Facebook e Instagram per poi analizzarle attraverso l'intelligenza artificiale. Ebbene, chi volontariamente decide di sottoporre la propria immagine di profilo a questa operazione di analisi automatizzata può farlo soltanto se maggiorenne.

Tuttavia, il fatto che lo studio del volto in FACETS non sia stato tagliato rispetto a una particolare fascia di età, ma rispetto a certe modalità della sua rappresentazione, non si deve soltanto a una questione legale (le normative di accesso ai social networks) o etica (le normative di studio dei social networks), ma anche a una ragione disciplinare e metodologica. Considerare l'età come un parametro per ritagliare e articolare un certo campo di studi è un'impostazione tipica della sociologia, specie di quella quantitativa; anche le altre discipline marcatamente statistiche, ovviamente la demografia ma anche l'economia, spesso strutturano il proprio corpus in relazione a fasce d'età. Lo stesso fa, sebbene con presupposti diversi, il diritto, che deve partire dalla distinzione legalmente stabilita fra infanzia ed età adulta per sviluppare discorsi e ragionamenti distinti su queste due fasce generazionali. Si può inoltre affermare che la stessa semiotica, quando si avvicina allo studio dell'infanzia, o piuttosto dei bambini e delle bambine, tende a sociologizzarsi, nel senso che tende a diluire i propri presupposti metodologici per abbracciare quelli della sociologia. Ovvero, ed è questa forse la fetta più consistente di studi semiotici intorno all'infanzia, la semiotica diventa in questi casi una disciplina per l'infanzia e non sull'infanzia, ovvero una semiotica pedagogica, che non si pone il problema di come definire questa tappa della vita, o come venga concepita e rappresentata in una certa epoca e cultura, bensì si preoccupa di quali siano gli effetti di senso che emergono, a partire da un certo contesto comunicativo, quando i suoi destinatari non siano nell'età adulta ma siano invece nell'infanzia.

Né si può dire che la semiotica abbia sviluppato lo stesso tipo di ricerche che hanno condotto invece ampiamente e in maniera fondativa la psicologia, o la linguistica. Non esiste ancora, in ambito semiotico, l'equivalente di un Piaget, perché invece la disciplina di Saussure, e in modi diversi anche quella di Peirce e di Lotman, non si sono concentrate tanto sul farsi del senso nello sviluppo dell'individuo, ma sul farsi del senso nello sviluppo delle società e delle sue culture; un approccio marcatamente filoge-

netico e non ontogenetico. Le ragioni ne sono molteplici ma una su tutte prevale: l'ambizione di studiare un sistema di senso nella sua sincronia adulta, piuttosto che nei suoi vagiti. A questa disattenzione rimedia però attualmente, va detto, tutto un filone della ricerca semiotica che essenzialmente coincide con la semiotica cognitiva. Per il resto, l'infanzia in semiotica dà luogo appunto a una pedagogia, oggi con il neologismo alla moda ma dal significato ancora sfocato di "edusemiotica".

In effetti, ogni qual volta nella società emerge una nuova modalità di comunicazione, gli studiosi e le studiose se ne preoccupano, spesso con un riflesso intellettuale ormai stereotipico, che è quello di paventare gli effetti nocivi della novità sullo sviluppo sociale dell'infanzia. Con la televisione, ormai diversi decenni fa, si è forse toccato l'apice di quest'ansia, con frotte di ricercatori e ricercatrici, specialmente in ambito sociologico, che si chiedevano come e quanto la televisione nuocesse all'infanzia, da cui l'incipit scherzoso di Umberto Eco in una Relazione al XXV Prix Italia (Venezia 1973): "Anni fa qualcuno aveva cercato di sostituire la domanda 'i fumetti fanno male ai bambini?' con 'i bambini fanno male ai fumetti?'". Con il disgregarsi della televisione come mezzo di comunicazione di massa, e con l'emergere dei social networks, la questione è persino scomparsa, visto che, a dispetto di tutte le normative, l'infanzia vi diviene protagonista, spesso con una capacità di fruizione attiva molto più spiccata di quella adulta.

Se poi si guarda allo stato dell'arte dell'incontro fra semiotica e infanzia, di nuovo vi abbondano lavori su infanzia e televisione, come *Children and Television : A Semiotic Approach* (1986), di Hodge e Tripp; studi sulla letteratura per l'infanzia, di straordinario successo dagli anni '90 in poi anche grazie al caso Harry Potter, per esempio *The Narrative Symbol in Childhood Literature* (1990), di Golden; mentre con *Cool: The Signs and Meanings of Adolescence* (1994), di Danesi, già si sfiora nell'adolescenza, e comunque sempre con esiti analoghi: quando la semiotica si applica a una fascia di età, e in particolare all'infanzia, tende a perdere rigore metodologico, che invece riacquista quando si occupa dei bambini e delle bambine non come categoria demografica, sociale, e pedagogica, bensì come tassello di una semiosfera, di un immaginario, di una tradizione discorsiva, come per esempio nel volume *Terrors of Childhood in Grimms' Fairy Tales* (2002), di Kudzusz, o

nell'ambizioso *Children in Culture, Revisited: Further Approaches to Childhood* (2011), a cura di Lesnik-Oberstein.

Non vi è dubbio, però, che uno spartiacque nella ricerca semiotica sull'infanzia si crei a partire dall'invenzione e diffusione della fotografia e del video digitali, e dalla loro interazione con il sistema delle piattaforme, dei social networks, e della comunicazione digitale in generale. Da questo momento in poi, produrre immagini, farle circolare e riceverle è diventato letteralmente non solo "un gioco da ragazzi/e", ma anche "un gioco da bambini/e". La letteratura accademica mondiale ha cominciato allora a interessarsi in modo puntuale della rappresentazione dei bambini (anche chi scrive ne aveva fatto il centro di un'analisi nell'articolo "Lasciate che i bambini vengano a me' – Terrorismo, infanzia e discorso religioso" (2008)). Sono fioccati studi, alcuni di taglio semiotico, ma spesso multidisciplinari, sul corpo digitale dell'infanzia, e soprattutto su quella parte di esso che, *FACETS docet*, è acutamente sensibile: il volto. Dale Spencer in "The Face in Visual Representations of Children" (2020) fa il punto sullo stato dell'arte in questo ambito: con il digitale, rappresentare il volto dei bambini diviene un problema etico, morale, politico, sociale, fino a toccare questioni di classe, di discendenza post-coloniale, di genere e d'intersezionalità. Autori come Stockton ("The Queer Child", 2009); Nutbrown ("Ethical Issues in the Portrayal of Young Children", 2011); lo stesso Spencer (con Sinclair: "Indigenous Children in Canada, 2017; con Bendo e Hepburn: "Advertising 'Happy' Children", 2019) seminano nuove problematizzazioni intorno al proliferare irriflesso di volti bambini nella rete o anche nel lavoro di chi la studia (dataset di volti infantili sono molto utilizzati in diverse discipline, e soprattutto nelle neuroscienze, sovente senza alcuna attenzione ai pregiudizi che la loro composizione comporta; si veda "The Tromsø Infant Faces Database" (2017), di Maack et al.).

Insomma, se per la semiotica l'infanzia è un costrutto culturale di cui sondare le origini, l'articolazione, le metamorfosi, e ovviamente anche gli addentellati con istituzionalizzazioni di ogni tipo, dalla linguistica al diritto, le specifiche semiotiche della cultura poi indagano il modo in cui il fluttuante campo semantico dell'infanzia, ritagliato nei modi più diversi nella storia e nelle società, dalla sua negazione completa fino all'infantilizzazione generalizzata, produce discorsi, testi, pratiche, enunciazioni, i quali interagiscono con la

semiosfera ponendo continuamente in fibrillazione e in mutamento la concettualizzazione sia esplicita che implicita dell'infanzia, la sua enciclopedia formicolante, il suo immaginario in divenire. Numerosissimi sono i generi, i formati, i regimi discorsivi che contribuiscono a questo sfarfallio, e molti di essi concernono il corpo dell'infanzia, quel congiunto biologico e antropologico che, in fin dei conti, allestisce un supporto materiale per il proliferare dei discorsi stessi. Questo supporto non è però né fisso né immutabile. Difatti, definire che cosa sia e come sia il corpo di un bambino o di una bambina, per distinguerlo da un corpo adulto, è impresa tutt'altro che banale, come fanno il diritto e l'antropometria che si occupano di stabilire l'età di un individuo senza documenti attendibili in relazione ai diritti che tale età comporta (in contesti migranti, per esempio). Come si presenti la "normalità" facciale in ambito infantile è poi tema ancora più spinoso, come si evince da una ricchissima letteratura, in pieno sviluppo, sulle cosiddette "anomalie facciali infantili", quali il labbro leporino o molte altre ancora.

Dal corpo dell'infanzia poi spicca sempre più, salienza nella salienza, il volto, ganglio e plesso d'incroci e commistioni fra dimensioni multiple, nodo gordiano che FACETS cerca strenuamente di snodare nelle sue componenti, luogo dell'immaginario che, nell'incontro fra evoluzione digitale della comunicazione, proliferazione delle immagini riproducibili, e ridefinizione delle modalità dell'esistenza, comincia a pulsare di nuove problematicità. La nuova quotidianità digitale del fare, trasmettere, e ricevere immagini sposta la cornice del visibile allargandola a inusitati spazi socioculturali; il volto del bambino esiste da sempre nell'iconografia occidentale, ed è anzi forse uno dei suoi oggetti prediletti, essendo il segno del modo in cui la religione egemone di questa plaga spazio-temporale, il Cristianesimo, spiega l'incontro fra trascendenza e immanenza. Raffinando Deleuze e Guattari, si deve sottolineare la moltitudine di volti bambini che, nell'iconosfera occidentale, dà un volto infante alla trascendenza incarnata. Ma la modernità consiste anche in una evoluzione sempre più prosaica di questa iconografia, la quale adesso non contiene solo volti di divinità e maestà bambine, ma innumerevoli istantanee del farsi del volto dell'infanzia, non più colto nelle sue salienze rituali, come accadeva con la fotografia e il video analogici, bensì tradotti in un simulacro continuo che coglie ogni momento del volto bambino, in un flusso di pedografia digitale che

si embrica con i flutti oceanici delle piattaforme digitali e dei social networks, investita dalle correnti della viralità, ovvero affondando nel mare magnum dell'indistinzione.

E poi in questa pedografia digitale generalizzata nuove correnti incrociano antichi vortici, quelli che ancora, intorno al volto dell'infanzia, disegnano ma anche sfidano sacralità antiche, tabù, rituali riprodotti in altra forma, invenzioni del quotidiano, piccole iconoclastie domestiche che ci fanno coprire il volto dei bambini e delle bambine nelle foto e nei video per i social networks, adducendo diverse motivazioni (l'uomo nero là fuori) ma in realtà obbedendo forse a divieti antichi, a remote religioni, a superstizioni che si pensavano svanite per sempre.

Cosa significa, oggi, l'immagine del volto di un bambino o di una bambina? Cosa significa nell'audiovisivo, fetta della semiosfera dove le immagini si mettono in movimento e prendono voce, raccontando storie? Solcare questi mari è difficile, per mille ragioni, ed è anche pericoloso, perché si sfiorano temi legati a credenze profonde e spesso inesprese. Il libro che qui si presenta è stato scritto da un autore, Bruno Surace, cui non mancano né il coraggio né la perizia della navigazione. Esploratore impavido delle immagini, anche di quelle che s'incontrano nei mari più tempestosi, Surace non ci offre qui una cartografia dettagliata, impossibile da realizzare in mari tanto vasti e agitati, bensì una serie di mappe straordinariamente efficaci dei luoghi notevoli di questo oceano, e soprattutto dei suoi più famigerati "Capi Horn", nuove cuspidi della liquida semiosfera del volto ove s'incontrano correnti fortissime e in contrasto fra loro, ove si rischia di farsi trascinare per un verso o per l'altro fuorviando la navigazione, e dove invece Surace tiene dritta la barra del timone, forte della sua metodologia – la semiotica culturale delle immagini e in particolare dell'audiovisivo –, della sua straordinaria capacità di cogliere, nel mare magnum delle rappresentazioni, i segni più pregnanti, e trasformarli in esempi illuminanti di un percorso personale sì ma coerente, in grado di aprire la strada a molteplici sviluppi futuri, verso una conoscenza sempre più fitta e densa del volto umano, del volto bambino, di ciò che nella natura e nella cultura ci attribuisce un aspetto infantile, di ciò che invece ce lo toglie, e di tutte le infinite operazioni che tra questi due eventi si compiono, intorno all'infanzia, nelle società umane.

1. INTRODUZIONE

Premessa

In *Rec 2* (Balagueró e Plaza 2009) è rilevante il ruolo di una bambina. Il film è, in piena linea con il primo capitolo della saga, un teatro grandguignolesco di violenza. Nel primo però questa scaturiva da un virus non meglio precisato, che rendeva le persone estremamente rabbiose e crudeli, libere di trasformare il condominio in cui erano state messe in quarantena in una sorta di mattatoio. Nel secondo vi è il non banale salto di genere, una sorta di “*spillover* intertestuale”¹, che tematizza il virus come entità demoniaca capace di trasferirsi di corpo in corpo mediante un grosso verme, diffondendo il germe del diavolo.

Non è la prima volta in cui assistiamo a una crasi di questo tipo: già in *Il signore del male* (*Prince of Darkness*, Carpenter 1987), film erroneamente considerato minore rispetto ai suoi “colleghi” di trilogia *La cosa* (*The Thing*, 1982) e *Il seme della follia* (*In the Mouth of Madness*, 1994), qualcosa di simile avveniva². In quel caso an-

-
- 1 Il riferimento è chiaramente Quammen 2012; porre come primo riferimento del volume la metafora dello spillover ha due scopi: il primo è dare la cifra al lettore circa il metodo che da qui in avanti seguirà, che sarà appunto quello di ricostruire una sorta di “epidemiologia culturale” legata al volto dell’infanzia; il secondo ha a che fare con una sorta di torsione apotropai- ca: questo libro è infatti stato concepito e scritto durante la pandemia di Covid-19. Assumiamo quindi anche come incipit di buon auspicio il riferimento a un film – per approfondimenti cfr. Rowan-Legg 2013 – in cui il tema epidemico è centrale. Sull’intertestualità il riferimento classico è Kristeva 1980.
 - 2 Gli studi sul regista sono ampi e variegati, ed è poco rilevante raccogliere riferimenti generici qui. L’espressione “apocalypse trilogy” per definire il trittico di film non è frequente, ma ve n’è menzione in Hammond 2015; Menegaldo 2019.

cora il diavolo si trasmetteva per contagio, stavolta mediante un fluido verdastro, colore per eccellenza di un immaginario radioattivo. Non vi erano però bambini. Tornando quindi a *Rec 2*, non è nemmeno la prima volta che l'inserzione di bambini è adoperata nell'horror per una loro peculiare, e forse controintuitiva, capacità di generare una certa inquietudine. È però rilevante in questo caso il modo in cui tale tetraggine viene veicolata: la bambina infatti è chiaramente contagiata. Dal suo volto ecchimotico emergono angosciose le pupille estremamente dilatate e, soprattutto, fisse. Una fissità che si traduce nello spettatore in un'indessicalità quantomeno sospetta. Ove mai guarderanno? Ma quando proferisce parola, è lì che l'orrore si manifesta: da quel corpicino esile infatti si promana un minaccioso vocione maschile, baritonale come tutte le prosodie sataniche debbono essere. Da un punto di vista contenutistico, sbraita gli usuali impropri e turpiloqui, cui il suo prototipo cinematografico per eccellenza, Regan MacNeil (Linda Blair) de *L'esorcista* (*The Exorcist*, Friedkin 1973), ci ha ampiamente abituati.

Accade qualcosa di simile in un film di tutt'altro tenore. Il magistrale incipit di *Chi ha incastrato Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, Zemeckis 1988) vede il pasticcione ma istrionico cogniglio Roger tentare disperatamente di fare da babysitter al piccolo Baby Herman. Quest'ultimo è un poppante magnifico: gli abnormi occhioni blu, un ciuffetto di capelli biondi tenuti assieme da un nastro fucsia a coronarne la testolina rosa. Sorride e le sue gote si alzano mentre, inconsapevolmente, si mette nei guai rendendo impossibile il lavoro del povero Roger, già di per sé impacciato. Finito il cartone animato il pargolo però rivela la sua vera personalità. Quella a cui abbiamo assistito non era infatti una scena di vita vera (per quanto vera possa essere la vita in un corto animato), ma una normale giornata sul set in un mondo dove cartoni animati e personaggi reali convivono. Tutti i guai erano orchestrati, e tanto Roger quanto Baby Herman recitavano dei ruoli precisi. L'effetto metacinematografico è unico, ma qui ci interessa di meno. Quello che è rilevante invece è lo svelamento di Baby Herman quando è fuori dalle scene. Il suo volto cambia, da affabile a scontroso. I lineamenti si fanno più definiti. La posizione inerme nel passeggiare viene rigettata, ed egli si rivela capace di camminare. E, ancora, egli non solo ha una voce (sul set marginalmente relegata ai ver-

setti graziosi di un poppante), ma questa è adulta e maschile, roca, probabilmente per via del sigaro che fuma, mentre si diverte a dare pacche sui posteriori delle lavoratrici di scena.

Lo sbigottimento, fatti i dovuti distinguo, è assai simile a quello sollecitato dalla piccola posseduta di *Rec 2*. Perché questo si verifichi è una delle domande che soggiacciono alla stesura di questo libro. I bambini, effettivamente, hanno biologicamente un volto. Ma qual è il loro volto culturale?

Il volto dei neonati è un volto?

Nel 1943 Konrad Lorenz conia la nozione di *Kindchenschema*, inteso come un set di caratteristiche esteriori che definiscono percettivamente i cuccioli in quanto *differenti* rispetto agli individui adulti di una data specie. Dalla tesi di Lorenz, dimostrata anche in sede sperimentale³, si ricavano alcuni dati sensibili: l'infantilità esibita prevede anzitutto una peculiare comunanza di tratti interspecie, motivo per il quale alcuni animali adulti in determinate condizioni si prendono naturalmente cura di piccoli di specie diverse dalla loro, e anche ragione biologica alla base di una tendenziale umana affettività nei confronti di cuccioli di animali non umani: "The existence in other mammals of infants with big, widely spaced eyes, a button nose, and a mouth set low in the face explains why lactating mothers of one species, such as dogs, have been known to nurse infants of another, such as cats" (Estren 2012, 6-7)⁴; i *segnali* infantili sono spesso concentrati sulla testa e sul volto; la presenza di tratti manifestamente infantili e la necessità di una loro immediata riconoscibilità è alla base della sopravvivenza delle specie, dal momento in cui i cuccioli, se qualcuno non si curasse di loro, sarebbero destinati a perire prematuramente (quantomeno quelli di molte specie cosiddette neoteniche).

Il *Kindchenschema* è dunque un catalizzatore d'attenzione anzitutto evolucionistico, e solo in seguito sembrerebbero innestarsi componenti culturali, che sono poi alla base di estetiche piuttosto pervasive come quella *kawaii*, e altre di cui ci occuperemo nel cor-

3 Cfr. Brosch, Sander e Scherer 2007.

4 Cfr. Angier 2010.

so di questo volume: “[...] the majority of baby schema features appear in the head and the face and most prior research has focused on these infant characteristics. Studies employing line drawings and schematic faces manipulated selected components of the baby schema and confirmed that baby schema features elicit cuteness perception” (Glocker *et al.* 2009, 2).

Il fondamentale dato evoluzionistico va inteso come una rilevazione *semeiotica*⁵: si tratta infatti di uno spontaneo procedimento percettivo intra- ed interspecista che è alla base della creazione di una differenza, utile allo sviluppo della specie stessa. Nondimeno esso viene immediatamente interiorizzato dalle culture umane e trasformato in un dato sociale di fondo. Quella che è una reazione evoluzionistica a uno stimolo visivo diviene una sorta di tendenza culturale ad associare al volto dei cuccioli, umani e non, specifiche retoriche. D'altro canto, come rileva Stephen Jay Gould, la stessa storia della rappresentazione di uno dei personaggi più amati della storia umana, Mickey Mouse, sembra corroborare l'idea dell'infantilizzazione dei tratti come qualcosa di strategico ai fini dell'ottenimento di certi effetti, in questo caso di fidelizzazione:

As Mickey's personality softened, his appearance changed in tandem. Many Disney fans are aware of this transformation through time, but few (I suspect) have recognized the coordinating theme behind all the alterations – in fact, I am not sure that the Disney artists themselves explicitly realized what they were doing, since the changes appeared in such a halting and piecemeal fashion. In short, the blander and inoffensive Mickey became progressively more juvenile in appearance (1979, 30-31).

La storia del volto neonatale è dunque intrisa di uno strano mix che mescola biologia e cultura. Sul primo versante, quello sotto la cosiddetta “soglia inferiore della semiotica”, vale la pena di in-

5 Intendiamo con *semeiotica* una branca della medicina che associa a un dato sintomo, interpretandolo come *segno*, una particolare configurazione patologica. Qui il termine quindi assume una valenza ampia, dal momento che non ha a che fare con l'identificazione di malattie ma con una sorta di diagnostica evoluzionistica. Sui nessi fra *semeiotica* e *semiotica* consigliamo il dialogo filosofico-medico di Antiseri e Cagli 2008.

terrogersi e in molti lo hanno fatto⁶. Il secondo versante, quello *conseguente* in termini di temporalità percettiva (la significazione è *ex post*) ma culturalmente fondamentale, soggiace invece alle questioni che affronteremo maggiormente, a partire da una questione: se il volto dei neonati è tale evolucionisticamente, vale lo stesso culturalmente?

La domanda ha ragione d'essere, e va intesa come solo parzialmente filosofica. La risposta è infatti data in termini induttivi: è dagli *usi* del volto dei bambini che si può rispondere più ampiamente su quale sia il significato del volto infantile, e se questo sia in effetti inteso come una “faccia”, o come qualcos'altro⁷.

Il punto è che il volto dei neonati prima, e dei bambini poi, appare contraddistinto non soltanto in termini sostanziali, da quelle caratteristiche qualitative che Lorenz individua per determinare il *Kindchenschema*, e che si possono ricondurre a una dialettica fra proporzioni cranio-volto nell'individuo adulto e in quello giovane. La *cuteness* che ne deriva è di impronta sostanzialmente bio-culturale⁸, e si interseca con una dimensione aspettutale forte⁹, che fa dubitare più in generale su una presunzione di fondo della faccia come di un dispositivo *fisso*: il volto dei neonati è *impermanente*, *transitorio*, per certi versi *prototipico*. In esso vi sono alcuni caratteri destinati a definire il volto adulto, e altri invece che si perderanno, inevitabilmente, nel tempo. Aspettualmente: se il volto adulto è quello nella dimensione durativa, che occupa in un caso

6 Il concetto si deve a Eco 1975, e acquisisce nuova rilevanza in seguito ai progressi delle scienze cognitive e delle neuroscienze, che spingono a ridiscutere la questione di una ipotetica presenza di elementi che investono il soggetto “pre-culturalmente”. Cfr. per un'esplorazione del concetto Caputo 2006; per un approfondimento etologico Gensini 2018; sulle più recenti connessioni con le scienze cognitive Viola 2021; Paolucci 2021.

7 Sull'uso dei testi cfr. Eco 1990.

8 Nello specifico del volto una discussione della teoria di Lorenz in chiave biosemiotica è in Dydyński 2020. Cfr. però anche McCabe 1988; Glocker *et al.* 2009; Borge e Cirulli 2016.

9 Con aspettualità ci si riferisce non tanto alla quantità quanto alla qualità del tempo inscritta in determinate formulazioni linguistiche. Si possono così avere un'aspettualità incoativa, quando un'azione è rappresentata come in una dimensione iniziale, o terminativa, quando l'azione è invece rappresentata nel suo “stare finendo”. Nell'aspettualità durativa o iterativa invece l'azione è intesa nel suo compiersi, come in una sorta di presente progressivo. Cfr. Leone 2017.

standard buona parte della vita, e quello anziano (i cui capelli sono andati via o hanno cambiato colore, le cui rughe hanno celato le forme originali) è senz'altro terminativo, il volto neonatale è invece nella dimensione incoativa. È un *volto che comincia*, e il cui cominciamento si protrae sino all'adolescenza, fase usualmente scandita dalla modifica vistosa di alcuni tratti della corporeità, ivi compreso il volto stesso.

Ma: ciò non deve indurci a pensare che dunque il volto adulto, pur incarnando l'aspettualità durativa, sia da intendersi come un volto cristallizzato, fisso. Al contrario, se il volto è la parte del corpo più significativa socialmente, esso è in divenire, in eterno mutamento. E però, rimanendo nel caso esemplare di un volto che non subisce interventi volontari (chirurgia) e involontari (incidenti) in grado di modificarne sensibilmente i connotati, in termini di proporzioni il volto adulto, pur modificandosi, rimane quello che è.

Al contrario il volto del bambino è in qualche modo destinato alla scomparsa, ed è per questo che in quanto dispositivo assume una connotazione peculiare: esso è un bene esclusivo e limitato, per questo anche misterioso, e di certo per tale motivo così tanto semantizzato in privata sede (se c'è un volto che, ad esempio, viene ossessivamente fotografato, è proprio quello dei neonati).

Premesse epistemologiche allo studio culturologico del volto

La presenza del volto nelle società umane contemporanee convoca inevitabilmente discipline a vocazione fenomenologica, semiotica, culturologica. Ciò poiché oggi il volto vive un exploit di grande rilievo, a partire da una circolazione massiva di format comunicativi che sul volto fondano il proprio successo, come il *selfie*¹⁰. Ma anche perché attorno al volto si costruiscono specifiche retoriche della vicinanza in contesti inediti, come dimostra, ad esempio, l'insistente uso dei primi piani della comunicazione pontificia, capace di riconfigurare la percezione comune nei confronti della più alta carica della religione cattolica, o lo spopolare di alcune forme di *immersive journalism* costruite attorno a figure

10 Cfr. Peraica 2017; Leone 2018; Murray 2021.

di freelancer che con una piccola videocamera si riprendono in primo piano nell'atto di documentare e documentarsi¹¹. Lo spettacolo della notizia è dunque sempre più filtrato dallo spettacolo del sé, che passa attraverso il volto¹².

Un contesto così configurato ci pone di fronte al problema di dover studiare il senso emergente dal volto da una nuova prospettiva. Se infatti esistono modelli efficaci per descrivere il funzionamento di rappresentazioni del volto, così da poter pacificamente analizzare dipinti, sculture, film in cui esso è presente¹³, oggi è il volto come dispositivo a porci il problema di rivedere le nostre categorie, e soprattutto a proiettarci ai confini della nostra epistemologia, dove discerniamo il culturale dal non culturale, secondo il solco problematico della "soglia inferiore". Il problema di partenza non è quindi esclusivamente la rappresentazione del volto, ma il *volto come rappresentazione*, come segno ricorsivo che rimanda, anzitutto, a se stesso. Se sosteniamo infatti che il volto di, ad esempio, Giuditta I nell'omonimo dipinto di Klimt conchiuda una serie di stilemi dell'estetica liberty, e sprigioni una accentuata sensualità, abbiamo ragione, senz'altro. E tuttavia stiamo pensando a cosa quel volto dice del *resto*, più che di se stesso. Siamo cioè già nell'ambito di una certa connotazione¹⁴, all'interno di una fuga degli interpretanti¹⁵. Noi ci innamoriamo di un volto, o delle estetiche che da esso si dipartono? Forse di entrambi, e quindi anche del volto di per sé. In questa zona in cui si giustappongono superficie scrittoria, scrittura e scritto, che siamo abituati a pensare come separati da una cesura netta, sussiste una porosità che richiama in

11 Si tratta quindi di una prossemica specifica riferita al volto. Cfr. Gramigna e Voto 2020.

12 È noto in Italia ad esempio il caso di Diego Bianchi, in arte Zoro, che ha costruito il suo percorso videogiornalistico in giro per il mondo sempre mostrando il suo volto come forma di filtro, in una sorta di costante "videoselfie", che media fra lo spettatore e il contenuto.

13 Si tratta in generale di tutti quei modelli analitici che considerano il volto come la semplice parte di un'immagine più complessa (dai modelli della semiotica del film classica come per Casetti e Di Chio 1994 alla *film theory* in senso più ampio, come per D'Aloia ed Eugeni 2017, solo per rimanere nell'ambito delle immagini in movimento), così come quelli che, pur focalizzando sul volto, si limitano a considerarlo come una superficie su cui è installata un'autorialità (cfr. ad esempio Jandelli 2016).

14 Cfr. Barthes 1964.

15 La nozione si deve anzitutto a Peirce 1903 (2.242).

causa i confini etici e deontologici del nostro fare analisi sui testi e sulle culture e un sostrato ideologico il quale, se siamo abituati a scandagliare nei confronti di altri oggetti di studio, allora forse dovremmo anzitutto comprendere nei confronti del nostro stesso metodo.

Il primo scoglio che incontra una “culturologia del volto” è di ordine se vogliamo storico. Lo studio a vocazione scientifica della faccia giace invero su radici assai antiche, che conducono all'origine della fisiognomica, al contempo praticata ma pure alle volte irrisa in età classica. Nel *De fato* di Cicerone (V, 10) si schernisce Zopiro, fisionomo greco che leggeva nel volto di Socrate, proprio quel volto che oggi è simbolo di ieratica austerità, lascivia e stupidità (*stupidum et mulierosum*), poiché non presentava l'infossatura concava alla base della clavicola (*quod iugula concava non haberet*); tracce si trovano anche in epoca medioevale, come nello pseudo-aristotelico *Secretum secretorum*, in cui Filemone definisce reprobò Ippocrate sempre su basi fisiognomiche. La fisiognomica cattura poi l'interesse degli umanisti rinascimentali. Basti pensare a Giovanni Della Porta, alla *Metoposcopia* di Gerolamo Cardano, naturalmente a Leonardo Da Vinci e così via. Si tratta pertanto di un interesse che perdura nella storia del pensiero, proseguendo verso il determinismo illuministico (si pensi ancora a *Von der Physiognomik* di Johann Caspar Lavater, 1772), sino al sistemico positivismo ottocentesco di Cesare Lombroso e alle conseguenze, purtroppo spesso aberranti, novecentesche (il modo ad esempio in cui viene ideologicamente tradotta la frenologia di Spurzheim, 1809).

Il comune denominatore di queste forme di indagine facciale è la chiave di un determinismo naturale, ideologicamente debitore dell'antica dicotomia natura/cultura. È evidente che uno studio contemporaneo del volto in chiave culturologica debba affrancarsi con chiarezza da un simile retaggio, la cui anti-scientificità è oggi ampiamente dimostrata, e tuttavia allora esso deve ripartire chiedendo a se stesso: che cosa intendo fare in quanto culturologia del volto?

Per rispondere a questa domanda è bene anzitutto tornare sulla grande dicotomia cui si faceva cenno. L'impostazione fisiognomica tradizionale tende infatti a interpretare il volto a partire da dati di natura, quale ad esempio la conformazione

degli zigomi, che sono il risultato di una serie di combinazioni genetiche, per tradurli in output culturali. Così si deduce che chi presenta certi tratti è destinato a diventare un certo tipo di attore sociale (un gentleman o un criminale, ad esempio). È l'idea che la filogenesi dell'io sia ontogeneticamente naturale, che porta a una forma di sterile e pericoloso riduzionismo biologico. È ancora l'idea che la cultura tutta sia di fatto una risultante diretta della natura. Questo pensiero deterministico è fondativo dell'epistemologia della fisiognomica tradizionale, ma è ampiamente superato dalla tradizione semiotica la quale, in quanto "scienza che studia tutto ciò che può essere usato per mentire" (Eco 1975, 17), necessita a priori di accettare l'alternativa come *modus existendi*: "Là dove non vi è alternativa, non vi è neppure senso [...]" (Leone 2016, 35). Se la cultura si espleta nell'alternativa e l'alternativa in quanto tale è la possibilità di scelta, allora il ruolo della natura appare annichilito. In realtà, come le recenti direzioni della *ecosemiotica* hanno fatto intendere¹⁶, la posizione più opportuna è pensare a cultura e natura come un tutt'uno interspecie, in cui differenti forme di cognizione cooperano o dovrebbero cooperare nell'obiettivo di una significazione olisticamente comune.

Tuttavia, tornando al volto, luogo di partenza di una "culturologia del volto", c'è da chiedersi come esso debba essere considerato. Se è infatti evidente come tutta una serie di "suppellettili" facciali siano *ab origine* culturali (il taglio della barba e l'acconciatura, occhiali e monili, make up, maquillage, modificazioni chirurgiche, gnatologia, postproduzione fotografica, modifica volontaria delle proprie espressioni)¹⁷, tutti questi poggiano su una superficie che è il volto originale e originario, che ci è dato inizialmente dalla natura, senza che la nostra intenzionalità vi possa intervenire. Sembrerebbe che non si possa addestrare il proprio volto a essere qualcosa di diverso da quello che è, come si può fare coi muscoli delle braccia invece. Si potrà obiettare che ad esempio il volto di uno sfegatato tabagista si presenta diversamente da come sarebbe stato senza anni di fumo,

16 Cfr. Maran 2020. Una impostazione simile, in generale tesa allo sviluppo di un approccio interspecista (e antispecista) è nel lavoro di Dario Martinelli. Un buon punto di partenza in questo caso è Martinelli 2008.

17 Si intende qui dunque il volto come già una maschera, secondo quella classificazione che è ad esempio alla base del lavoro sul volto di Marino 2021.

tuttavia nuovamente: 1. Non è, presumibilmente, intenzione del tabagista (pur nel suo inconscio autodistruttivo) rendere il suo volto così com'è, 2. La modificazione del volto in seguito al fumo è di fatto una conseguenza di natura (le sostanze chimiche agiscono sulla carne), 3. Il possibilismo alla radice dell'obiezione può essere applicato a qualunque dato di fatto e semmai interroga l'ontologia, ma non una fenomenologia che costruisce il suo modello differenziale sulla base di *asset* valoriali. E così l'analisi prettamente culturologica del volto sembra vanificata in partenza, dal momento che essa dovrebbe studiare un oggetto che non le pertiene, in quanto non ha scelta se non quella di essere ciò che è.

Al contrario invece sembra perfettamente coerente una "culturologia del volto modificato" (appunto del volto che si fa maschera), ove il volto nudo in partenza – una *datità* che consideriamo tanto necessaria sul piano ontologico quanto inconsistente su quello culturologico – ha lo stesso valore del foglio bianco su cui è scritto un testo. Cioè: se il volto è mero supporto la questione non si presenta come particolarmente innovativa, a meno, appunto, di non puntare su una ermeneutica della superficie scrittoria, che però si produrrebbe in una torsione che porta alla fattispecie della modifica. Se attribuiamo senso al tipo di carta adoperata per scrivere una lettera, allora stiamo già testualizzando il supporto. La carta bianca è più formale, quella rosa è più passionale, quella con una certa filigrana, come insegna forse la più bella sequenza di *American Psycho* (Harron 2000) dirà che abbiamo gran classe. Il dato di natura quindi, se esiste, è semplicemente il dato materico di fondo, che quel tipo di supporti sono ontologicamente qualcosa su cui si scrive (se poi anche al materiale diamo particolare significato, siamo punto e a capo). Ne consegue che anche il volto più "intonso" che ci viene in mente, privo di qualsiasi scrittura, è banalmente scritto per apparirci così: quante volte vi è capitato di dire che preferite una persona più "acqua e sapone" che non truccata, o viceversa?

Un primo frame che giustifica dunque una "culturologia del volto" è quello che la intende come lo studio di una *superficie* che è permeabile a certi tipi di scrittura più che ad altri. Tale permeabilità è solo apparentemente naturale, cioè relativa al volto come *datità* fissa. La *datità* fissa, come abbiamo chiarito, è materia ontologica. È in realtà provabile come il volto si sia prestato

nella storia a modificazioni che in ere precedenti sarebbero state impensabili, vuoi per motivi tecnici (il tatuaggio integrale della pupilla) o per motivi ideologici (la scarificazione). La fissità del volto “naturale”, epistemologicamente a-culturale o pre-culturale, acquisisce inoltre una sua significatività dal momento in cui non trattandosi di una superficie liscia, ma piuttosto di uno spazio scabro e striato, suggerisce forme di scrittura e ne disincentiva altre (disincentivazione la quale in contesti artistici non può che tradursi in invito all'eversione e al situazionismo). Abbiamo così iniziato a legittimare una culturologia del volto in quanto ermeneutica di un supporto la cui ricchezza è data proprio dalla quasi-impossibilità di reperire un volto identico all'altro. Il volto non è un foglio bianco, ma un altipiano, un *iperoggetto* (Morton 2013), attraversato da una serie di forze fisiche e culturali inarrestabili, e la cui conformazione originaria attira incontrovertibilmente modificazioni.

Argomentando questa prima legittimazione abbiamo però sottilmente introdotto un ulteriore elemento a supporto del nostro intento: il volto come spazio. Esso in effetti nella sua configurazione originaria e pura non è ancora uno spazio ma piuttosto un'«estensione»¹⁸, la quale si spazializza man mano che vi si “aggancia” del senso. È evidente oramai che tale dimensione originaria è perlopiù una premessa teoretica, e che essa non trova riscontri in sede ontologica: è impossibile l'occorrenza di un volto neutro, privo di una qualsivoglia forma di *intervento*.

Si delineano così almeno due direzioni epistemologiche a supporto di una “culturologia del volto” propriamente detta, ed entrambe “bypassano” la naturalità di quest'ultimo (quand'anche si tratti di volti particolarmente “devianti”, come nel caso di volti sfigurati o di persone affette da patologie che ne inficiano i tratti) e nemmeno si rivolgono al fitto panorama pre-culturale coinvolto nella faccialità, che riguarda semmai la psicologia delle espressioni facciali di autori come Paul Ekman¹⁹, la quale avanzando da un'impostazione comportamentista non ha rile-

18 Intendiamo con estensione una configurazione spaziale ancora svincolata da una propria significazione, secondo la dicitura di Greimas 1976.

19 Il lavoro, enorme, dello studioso, può essere approcciato a partire da Ekman 2003.

vanza culturale immediata, o la clinica, che ad esempio studia l'eziologia dell'acne giovanile. Una "culturologia del volto" non considera infatti l'acne in sé ma si muove sull'acne di secondo livello, in quanto spazio di possibilità di costruzione del senso. Se la "acneicità" è un dato di natura, il suo nascondimento con creme o filtri digitali è un'operazione prepotentemente ideologica, e il fatto di lasciarlo lì, in bella vista, altrettanto (è un caso di *ostentazione* in piena regola). Con ciò si supera anche la questione della presunta pre-culturalità facciale, dal momento in cui nel momento in cui si considera il volto esso diviene faccia, e così immediatamente dispositivo.

Il volto come supporto e il volto come estensione spazializzata già di per sé legittimano una "analitica del volto", e rincuorano sulla necessità etica di uscire dal circolo fisiognomico. Non è nulla di particolarmente rivoluzionario, se non l'applicazione programmatica del *linguistic turn* al biologico e al fisiognomico, e al fisiologico. Non ci è voluto che un istante, inafferrabile, affinché le mascherine chirurgiche adottate globalmente come risposta profilattica alla pandemia da Covid-19 divenissero molto, ma molto di più che un semplice dispositivo di protezione²⁰.

Queste due direzioni dunque, nella loro preliminarità, non possono che essere viste come pretestuose, in quanto pre-testuali. Esse costituiscono l'intelaiatura, ma non rispondono pienamente alla domanda: quali sono le intenzioni di una ermeneutica del volto?

Le intenzioni di una ermeneutica del volto

È emblematica la mascella prominente di Benito Mussolini, associata al mento volitivo e alla forma squadrata del suo viso. Su questi tratti è stata costruita durante il ventennio fascista l'icona del duce, la cui effigie circolava massivamente sul suolo italiano contribuendo ad alimentare lo specifico immaginario dell'uomo forte al comando, la cui virilità era retoricamente impressa in termini fisiognomici nel

20 Su questo punto specifico gli studi filosofici più recenti sono nel lavoro di Marco Viola. Si leggano ad esempio Cagol e Viola 2020, in cui si esplora la relazione fra volto mascherato e prospettive educative, o ancora Viola 2021.

volto (coerentemente, in fondo, con la perorazione delle leggi razziali da parte del dittatore). In termini facciali quel tipo di spigolatura, su cui si iscriveva un ventaglio di espressioni gravi, era utilizzata retoricamente per acuire un certo tipo di rigore:

Tra il 1920 e il 1925-26 un corpo nuovo entra nel *discorso* politico italiano. Lo aveva già accennato Prezzolini in un pamphlet del 1915. Lo riprende Marinetti nel 1920, quando esalta il suo «patriottismo fisiologico, poiché fisicamente è costruito all'italiana, squadrato, scolpito dalle asprezze rocciose della nostra penisola», con successiva descrizione del cranio e del corpo stesso. Lo rilancia Ogetti sul «Corriere della Sera» del 10 novembre 1921, quando esalta gli «occhi tondi e vicini, la fronte nuda e aperta, il naso breve e fremente [che] formano il suo volto nobile e romantico; l'altro, labbra dritte, mandibole prominenti, mento quadrato, è il suo volto fisso, volontario, diciamo classico» [...]. Poi via dal 1921 tutto il biografismo fascista e non. Settimelli (1922): «La fronte alta e curva come una volta perfetta. La maschera è larga, chiusa da due mascelle potenti. Naso curvo ma robusto» (Pozzi 1998, 333).

Molto diverso era il volto di Hitler: più proporzionato e ovoidale, quasi più soave, anche se definito da linee ancora mediamente nette, questo all'apparenza poteva apparire meno severo (e forse anche per questo abbinato all'archetipico baffetto), eppure è oggi iconico della peggiore tirannia della storia umana²¹. Gandhi aveva invece un volto quasi tondo, e Martin Luther King si contraddistingueva per i tratti leggeri e un po' paffuti, specie nelle guance e sotto il mento. Questi personaggi non avevano scelto la morfologia delle proprie teste, e pensare che questa fosse immediatamente connessa alle loro personalità è cadere nell'inganno fisiognomico. Al contrario però, comprendere che tali conformazioni siano state prepotentemente culturalizzate, mediante retoriche precipue, finanche sorrette da alcune predisposizioni percettive evolutivisticamente fondate, è necessario. È questo ciò che deve interessare una ermeneutica del volto a vocazione culturologica.

Il volto dunque si presenta come un *dispositivo* che può essere declinato secondo una precisa tipologia, a partire proprio dal tipo di valorizzazione che gli soggiace:

21 All'iconicità legata al volto di Hitler si dedica Schmolders 2009.

1. Dispositivo memoriale/testimoniale: dimensione clinica del volto che reca tracce di una particolare condizione sanitaria del corpo di cui è parte; dimensione epidemiologica; dimensione anagrafica, che dice dal volto l'età della persona; dimensione esperienziale, come per il volto del fumatore di cui sopra; dimensione etnologica che vede nel volto i segni dell'appartenenza a un particolare gruppo umano (a partire dal colore del volto sino a particolari conformazioni di sue parti); dimensione comportamentale che studia le espressioni del volto come rivelazioni inconsce di uno stato patemico (come per gli studi di Ekman). Questo tipo di dispositivo facciale è di per sé a priori dettato da condizioni di natura, ma necessita per essere letto di una prassi se non semiotica quantomeno semeiotica.

2. Dispositivo retorico: elementi naturali del volto vengono culturalizzati a partire da retoriche, solitamente rette sulla creazione di appositi sistemi semisimbolici, come per il caso del volto mussoliniano. Squadrato : Rigoroso = Smussato : Lassista. Questo tipo di utilizzo del volto è fortemente retorico e ne fa un dispositivo perlocutivo, così come accade per il volto dissimulante (il volto che sorride quando si è tristi), i cui effetti linguistici si traducono in forme di potere, pratiche di seduzione e così via. Da qui in avanti si è in piena culturalizzazione del volto. Anche i volti metafisici, quelli delle divinità, dei mistici in stato di estasi, dei fedeli che rivolgono lo sguardo al cielo, forse anche degli indemoniati, sono in realtà assoggettabili a questo tipo di dispositivo. Per gli estatici o i posseduti il solco sta nell'atto di fede che compie l'interprete – se quindi intendere la pupilla rivoltata come l'abbandono a uno stato di ineffabile e trascendente naturalità, o se invece individuarvi una qualche forma, anche inconscia, di recitazione.

3. Dispositivo sociologico/etnologico: il volto è usato come superficie sulla quale delineare appartenenze identitarie e comunitarie secondo propensioni personali, mode, culture ed etnie, aderenza a volti prototipici²². Così la lacrima tatuata sotto all'occhio dirà che si è stati in prigione o si appartiene a una certa gang, e

22 Su questo punto si ricordino ad esempio le significative riflessioni prodotte da Barthes (1957) sul volto di Greta Garbo come sorta di condivisa quintessenza della bellezza (che conglomera tutte le bellezze, e quindi, in qualche modo, le socializza in un singolo volto-filtro).

l'occhiale con la montatura spessa, in un determinato contesto socioculturale, che si è quasi certamente degli *hipster*.

4. Dispositivo estetico: il volto è inteso come “tela” entro la quale inscrivere un progetto artistico inedito, che potrà costituire un *unicum* o potrà sfociare in una nuova moda, così risemantizzando e riassiologizzando il volto in dispositivo retorico (si torni al punto 2). La differenza rispetto al volto sociologico è l'inversione nel rapporto tela-scrittura: qui il dispositivo è tela su cui si applica il testo, lì invece il testo-applicato determina il dispositivo. Rientrano in questa categoria tutte le forme di avanguardia artistica fondate sul volto, dalle pitture con l'henné che capita di farsi fare durante un viaggio a Marrakech a *performance* come *Art Must Be Beautiful* del 1975, in cui Marina Abramovic si sfregia il viso. In una forma radicale anche i volti torturati²³.

5. Dispositivo eterotopico/traduttivo: il volto foucaultianamente inteso come ponte fra due domini altrimenti non annettibili, come nei casi del volto in quanto portale di accesso alle emozioni e alla soggettività altrui da parte dell'alterità, del volto sintetico e robotico generatore di Uncanny Valley, del volto antropomorfo attribuito ad animali non umani, del volto pareidolico²⁴.

La tipologia appena costruita sancisce con chiarezza:

- La legittimità di una ermeneutica del volto propriamente detta a partire dall'epistemologia di un volto come supporto, spazio, dispositivo.
- L'affrancamento da vocazioni neopositivistiche e l'inquadramento in un frame pienamente culturologico.
- La ricchezza di *sfaccettature* che il volto discorsivizzato può assumere.

Si delinea così un'epistemologia a fondazione categoriale, che va tuttavia ancora sottoposta al vaglio di alcune considerazioni, specie alla luce del florilegio di “decodifiche aberranti” che ne possono scaturire.

Va constatato come la compartimentazione categoriale non possa chiaramente essere considerata come stagna. Il volto costituisce

²³ Sul volto come dispositivo attraverso cui produrre arte cfr. Barbotto 2021.

²⁴ Fra le più recenti riflessioni in questo senso vi è il lavoro collettaneo contenuto nel numero 37-38 di *Lexia* (a cura di Leone, 2021).

una sineddoche di preminente efficacia simbolica, ed è chiaro che in diversa misura di volto in volto possano co-occorrere alcune delle dimensioni del dispositivo che abbiamo testé delineato. In effetti vi è la possibilità di considerare una sorta di tensione diffusa, per la quale le categorie di cui sopra si compenetrano secondo certi gradienti²⁵, nel momento in cui il volto si culturalizza e quindi assimila una condizione rappresentazionale. È evidente nel caso del rapporto fra volto sociologico e volto estetico. Un volto può infatti presentare al contempo volontari guizzi d'imperfezione²⁶, del tutto estetici, ma anche aderenze a pattern sociologici facilmente individuabili. Ciò è possibile per via della sintagmatica del volto che ne fa una superficie componenziale rivestibile di semantiche diverse. Ciò è vero e relevantissimo. Tornando però al nostro obiettivo è bene non perdere mai di vista la nostra indagine, che non è su una "analitica delle parti del volto", ma su una "analitica del volto" in quanto tutt'uno. Questa dicitura contiene *in nuce* l'assunto del volto come *interezza integra*, ed è su tale base che abbiamo costruito la nostra tipologia. Vi è invero una tensività che riguarda il volto come intero, e che ci dice che la semantizzazione della faccia secondo le categorie sopra stilate deve porsi tre ordini di problemi, in un orizzonte etico:

1. Problema di ordine prospettico: l'indagine muove sempre da presupposti scientifici, ma non è necessariamente scevra da *bias*; l'analista ha anzitutto sempre la responsabilità di costruire una domanda e un corpus legittimi e di circostanziare le proprie tesi in un perimetro chiaro, avendo cura di provvedere tutte le misure necessarie a decontaminare il proprio discorso (essendo l'analisi culturologica anzitutto produzione di "discorsi sui discorsi") dalla presenza della propria stessa soggettività. Nel caso di una "analitica del volto" questa istanza è di rilevanza essenziale, dal momento che l'oggetto di studio non è solamente prodotto dell'ingegno umano, ma di fatto inappellabile parte dell'essere umano. Si possono fare molte analisi di oggetti che non ci appartengono, ma un'analisi del volto è sempre condotta da chi ha a sua volta un vol-

25 Ho espresso la tesi di lettura dei volti "scritti" a partire da premesse tensive nella conferenza "AvVolti ritornano. Per un'etnosemiotica facciale attraverso il cinema", tenuta all'Università di Torino il 04/03/2021 (visionabile qui: <https://www.youtube.com/watch?v=u5X-SFqZfek>).

26 Cfr. Greimas 1987.

to; e il rischio di sperequare le analisi in partenza si rende dunque piuttosto forte (come dimostrano i recenti casi di pattern di *facial recognition* etnicamente biased)²⁷.

2. Problema di ordine politico: l'inserzione di un volto all'interno di una categoria piuttosto che l'altra è operazione auspicabile, ma le componenti singolari e le istanze sociali rendono necessario premettere che una "analitica del volto" non deve mirare a stabilizzarsi come istituzione totale e totalizzante. Un'impostazione tensiva aiuta in questo senso a stabilire idealmente una logica percentuale, o meglio una logica *fuzzy*²⁸, per la quale è epistemologicamente fondamentale dichiarare del volto preso in esame il suo essere, in determinate circostanze, un dispositivo più clinico che retorico e viceversa, senza escludere una mutua compenetrazione. La risultante di questo tipo di considerazione è che nei fatti ogni volto è un dispositivo misto, ma che tale miscela presenta enunciazionalmente delle pertinentizzazioni di alcuni tratti e delle narcotizzazioni di altri in base al contesto di analisi. Epistemologicamente questa premessa ribadisce la complessità dell'oggetto d'analisi e chiarisce come si stia trattando di una analitica, e non di una esegetica.

3. Problema di ordine filosofico: in sede filosofica il volto è studiato lungamente, e una delle tendenze dominanti è quella di individuarne una sua qual certa inaccessibilità o ineffabilità. C'è, secondo Levinas (1961), una irriducibilità nel volto in quanto nudo e singolare, una sorta di *Ausdruckslos* che si traduce in un mistero impenetrabile dietro, dentro, attorno la faccia. In sede filosofica questa affermazione può essere pacificamente accolta in quanto in linea con le nostre conoscenze sui limiti del linguaggio e dell'interpretazione²⁹.

Il volto dei bambini nelle culture audiovisive

Il volto è dunque qualcosa che si possiede, ma che anche si indossa – o, ancora, che viene fatto *indossare*. Il progetto di una culturologia del volto parte da questa consapevolezza, che con-

27 Sui bias delle tecnologie di facial recognition cfr. Castelvechi 2020; Robinson *et al.* 2020; Skinner 2020; Terhörst *et al.* 2021; Marks 2021.

28 Una introduzione alla matematica comprensiva di modelli *fuzzy* in Sangalli 2000.

29 Cfr. Eco 1990.

chiude in sé le premesse epistemologiche mosse in precedenza. È evidente che trattando di quello che, un po' impressionisticamente ma anche realisticamente, viene spesso definito come il più potente dispositivo comunicativo umano, il campo vada circoscritto. Insomma lo studio del volto è un po' come lo studio estensivo di un medium, che sia il cinema o la fotografia, che apre a una vastità di approcci tali per cui esso diviene una disciplina, più che un'applicazione che si può esaurire nell'ambito di un singolo volume. Così è valso sinora per i pochi che si sono approcciati alla questione con taglio specificamente semiotico, come Magli (1995, 2013, 2016), Calabrese (1981, 2006), Eco (1985, 2004, 2007), Fabbri (1995), Mehu (2020), e i recenti lavori di Leone³⁰.

Oggetto di questo volume sarà dunque il volto anagraficamente definito nei regimi di quella fascia di età che chiamiamo infanzia, e che va dalla condizione neonatale a quella bambinesca e pre-adolescenziale. Si tratta di una fascia flessibile, profondamente determinata da *asset* culturali e storici, ma che pure presenta una sua obiettività di fondo, a fondazione biologica, essendo il passaggio dall'adolescenza definito dalla fase puberale, nella quale anche il volto subisce irreversibili cambiamenti. E siccome un discorso sul volto non è mai esclusivamente un discorso sul volto, essendo quest'ultimo filtro, medium, dispositivo, è evidente che lo strumentario cui faremo ricorso si rivolge a molteplici discipline a vocazione culturologica, quali la fenomenologia, la semiotica dei media, più ampiamente le intersezioni fra *cultural studies* e filosofia, naturalmente i *film studies*. Abbiamo già sperimentato questo approccio "misto" in altre sedi³¹, come funzionale a cogliere la poliedricità di fenomeni o oggetti complessi, in cui facciamo rientrare il volto come "scritto" capace di darci accesso a specifiche retoriche e ideologie, a *formes de vie* (Fontanille 2015), a connotazioni mitologiche e ideologiche.

30 Massimo Leone ha dedicato al tema del volto una significativa e fitta ricerca, ancora *in fieri* nel momento di stesura di queste pagine. Una bibliografia dettagliata in <http://www.facets-erc.eu/publications/>. A Gabriele Marino invece si deve uno dei primi compendi relativi alla semiotica del volto: <https://www.youtube.com/watch?v=vqLEo6fqoyk> – ultima consultazione 12/04/2022.

31 Cfr. Surace 2019.

Il fulcro sarà dunque il *volto dell'infanzia* e le sue “propaggini” rilevate e analizzate all'interno di un ampio corpus, attinto dalla cultura visuale e transmediale, ma con ampio riferimento al mondo cinematografico, poiché:

Il bambino [...] è, quasi tumultuosamente, apparso in molti film [...]. E si è sempre – se si esclude, forse, solo l'opera di Kubrick – tratto di un «uso» del bambino, dedotto da una chiara impostazione ideologica e da una, facilmente accertabile, intenzione socio-politica [...] L'infanzia, ma più carnalmente, più ossessivamente *quel* bambino – e, più raramente, *quella* bambina – vengono assunti come simboli di una propensione ad esprimere certe cose, si dilatano in forma di metafora, si trasformano in pretesti per produzioni mitiche capaci di assorbire intenzioni, argomenti, allusioni di vasta e indeterminata portata. (Faeti 1983, 148).

E ancora:

[...] considerare i media come luoghi privilegiati di costruzione del processo identitario, [...] come dispensatori supremi di significati da investire di valenze simboliche che assolvono funzioni informative rispondenti a bisogni cognitivi, ma anche relazionali e simbolici [...] Pertanto, l'idea che i media concorrano ad un processo di costruzione sociale dell'infanzia è il logico corollario di un ideale costruzionistico della realtà, fondato sull'agire intersoggettivo della fenomenologia sociale, che ci porta a valorizzare il ruolo dei sistemi simbolici, e dunque anche dei media, nella costruzione di modelli di identità e di socializzazione (Onorati 2006, 30).

Ogni *cultura visuale*, quale che sia l'era o il contesto geografico, costituisce un laboratorio di riflessione comune sul volto e i volti delle società³². Se la base è dunque il volto del bambino nel cinema e negli audiovisivi, che ci dà accesso alla possibilità di trattazione delle rappresentazioni dell'universo infantile nel più grande deposito dell'immaginario dal Novecento a oggi, esso sarà messo a dialogo con la fotografia, il mondo della pubblicità, le copertine dei libri, i social media, i dipinti. Tutto quanto contribuisce a fare del volto dei bambini un oggetto mitologico in termini visivi è potenzialmente degno di entrare nel nostro corpus, dal momento che mai come oggi

32 Ad esempio in Cina cfr. Wu e Tsiang 2005. In USA Lubin 2015.

la “condizione postmediale” (Eugeni 2015) ci spinge a considerare il calderone della cultura come retto su un'intelaiatura in cui una separazione netta fra media, contesti di fruizione, confini (di età, geografici, di appartenenza) rivelano la loro fragilità. Fare *humanities* oggi significa maneggiare un magma entro il quale una direttrice, una forma d'ordine, più che identificata spesso va *imposta*.

Tale *impostazione* è comunque debitrice di una specifica direzione che i *film studies*, in maniera non del tutto lineare, hanno nei decenni conformato. Si tratta infatti di considerare il volto come oggetto preminente dell'immagine cinematografica, e più generalmente dell'iconismo *tout court*, così come avviene in testi seminali, quali Aumont 1992, che considera la ripresa del volto una sorta di costrizione “nei bordi dell'inquadratura [del]la forma identitaria della persona (il viso), per liberarne l'evidenza e l'espressività” (Pezzetti Tonion 2008, 100). La concrezione di quello che è forse il “primo” medium umano – il volto appunto – nel cinema, ove si estrinseca il massimo sincretismo linguistico, genera invero quella che Deleuze ha chiamato immagine-affezione, una sorta di “volti-tà” come ingrediente primordiale, come “infanzia dell'immagine”, secondo la locuzione di Scandola 2014 a parafrasare *L'enfance de l'art* di Godard (1992). Dire che è nel volto che si esprime l'infanzia dell'immagine vuol dire riconoscere nel volto al cinema lo strano e seducente collimare di un coacervo linguistico con qualcosa che è invece pre-linguistico, in qualche misura attrazionale³³, in cui il coinvolgimento è nel limine fra il sensibile e il sensato, così come sembra suggerire Balász quando sostiene che “L'espressione del volto, e il significato di tale espressione, *non hanno alcun rapporto o legame con lo spazio*. Dinanzi a un volto isolato non ci sentiamo nello spazio. Non esiste più, in noi, la percezione dello spazio” (1987, 56). E così si insinua un ambiguo sentore di trascendenza, pur essendo il volto rappresentato nell'immanenza (o, al più, suggerito dal fuori campo, che pure è un'operazione strettamente linguistica).

Il volto è il dispositivo di maggiore capacità indessicale (per Peirce la maschera mortuaria è un esempio prediletto di indice), quindi *ancorato alla fisicità del reale*, eppure il più potente gancio con l'altrove; richiama cioè quanto alcuni potrebbero chiamare *figurale* (cfr. Auerbach 1929), e d'altronde “figura” è in qualche

33 Questo solco è indagato in Alovio 2013.

modo sinonimo di “volto”, semanticamente enfatizzandone la dinamicità, la trasformatività, la corporeità. Un simile inquadramento è capace di concludere nell’immagine di un volto l’intero svolgimento emotivo e narrativo di un film, come in fondo verificano le analisi di Marineo 2005, di tradire il monito di Bazin (1951) conglomerando in sé l’oscenità della morte (Davis 2004), o ancora di divenire supporto neutro, più che neutrale, per modificazioni identitarie attraverso forme di mascheramento (*ibidem*), giacché a tutti gli effetti non tanto immagine, quanto “ur-immagine”: “For its supreme visuality and its intimation of an interior life, for its singularity and its variability, for its claim of identity but also for its reticence, and for its mystery – the human face is a paradigm” (Steimatsky 2017). E se tale ci appare, inteso dunque come un iperoggetto la cui definizione può assumere la forma del cliché (“lo specchio dell’anima”) o declinarsi, all’opposto, attraverso il reticolo rigido di scienze e pseudoscienze (la fisiognomica), è nel profluvio di sue rappresentazioni che si può tentare di costruire un qualche tipo d’ordine (come fanno ad esempio Arcagni e Pesenti Campagnoni 2019, in un percorso iconologico che stabilisce i punti di contatto fra fisionomia e volto digitale). Se il volto è oggetto prediletto della *photogenie* di Epstein, se ad esso si può associare una peculiare estetica dell’intensità (Bertetto 2016), se ancora il volto sembra ricorrere come *punctum* nelle discipline filmologiche e affini dalle riflessioni sui primissimi “Sneeze films” (*Fred Ott’s Sneeze* è del 1894) a quelle sul cinema contemporaneo, dalle riflessioni sotto forma di film che Eisenstein produceva negli anni ‘20 passando per le centinaia di film in cui il volto è centrale sin dal titolo, allora c’è effettivo margine per continuare a interrogarsi su questa strana *datità*.

In questo libro lo stato dell’arte di cui sopra costituirà pertanto l’*humus* teorico per un oggetto ulteriormente problematico. Non solo il volto dunque, bensì *il volto dell’infanzia*, ancora tutto da irregimentare (se si pensa che già solo per il *volto* come oggetto generale gli studi sono stati sinora, a dir poco, discontinui). Nell’ambito di una nuova direzione della ricerca che potremmo chiamare *face studies*, in cui si assorbono e si intersecano fecondamente *film studies*, sguardi antropologici e mediologici con scienze sperimentali, neuroscienze, psicologia, le “anagrafie del volto” costituiscono una sorta di miniera ancora quasi del tutto inesplorata.

Chi lavora culturologicamente sui volti lavora tendenzialmente sui volti adulti. Chi si interroga sulle proprie modificazioni lo fa dando per scontato che queste ultime siano atti volontari. Al contrario lavorare sui volti dell'infanzia comporta delle sfide multiple: significa rivolgersi a supporti "misteriosi", spesso *altri da noi*, che richiedono all'adulto sforzi di proiezione e inediti cambi d'abito interpretativo³⁴. Se esistono specifici linguaggi del volto dell'infanzia, gli adulti li hanno un tempo padroneggiati, e poi, in qualche modo, persi. Per studiare il volto dei bambini nel cinema bisogna, in molti casi, tornare bambini a nostra volta. Al contempo più si indugia su certi oggetti, più è evidente che moltissime rappresentazioni del volto dell'infanzia sono in realtà utili a studiarne forme profondamente retorizzate per un pubblico adulto, così come pretesti per mettere in scena ciò che nel volto può esservi di marginale, di *borderline*, di periferico rispetto alla sfera generale del volto, che potremmo chiamare *facesphere*. Se ogni volto a cui siamo esposti è uno *specchio deformante* – e così anche con il nostro volto da piccoli in quello che Lacan (1949) non a caso definì stadio dello specchio – il volto dei bambini costituisce una alterazione radicale. Il fatto che dunque la cultura visuale sia popolata enormemente di immagini di volti di bambini è la prova di una sorta di ritenzione collettiva della propria *alterità*, di una presa in carico da parte dell'enciclopedia (Eco 1984) di un tessuto umano impermanente, verso il quale il mondo adulto sente al contempo una sorta di responsabilità ma anche un timore. Se insomma non si esplora con dovizia il volto dell'infanzia non è solo il progetto generale di una culturologia del volto ad apparire carente, ma in generale la pretesa di un'indagine antropologica della contemporaneità a risaltarne mutilata.

Il percorso che questo libro propone costituisce dunque una perlustrazione dei *volti dell'infanzia* nella cultura visuale che ambisca a rilevare, di testo in testo, di analisi in analisi, alcune delle principali caratteristiche che fanno di questo idealtipo di volto un oggetto preminente, rivelatorio, la cui intrinseca devianza può tramutarsi in produttiva epifania.

34 La nozione si deve a Peirce ed è discussa in termini che condividiamo in Lorusso 2015.

I capitoli

Il volume si articolerà dunque in una serie di capitoli, che configurano un percorso attraverso la cultura audiovisiva legata al mondo dell'infanzia, in cui mediante il film come primario meta-oggetto di analisi del volto si tratteranno prodotti audiovisivi di varia natura. Il percorso si snoderà non solo attraverso una serie di mezzi di comunicazione che via via mostreranno i loro modi di interconnessione, ma anche in un *range* facciale in cui presi in esame saranno i volti neonatali, infantili, adolescenziali, e anche una serie di volti adulti ma *rivolti*, in qualche misura, all'infanzia (come nei casi degli youtuber "Me contro te" o della *Teen Pornography*). Questo è il motivo per il quale il volume non si chiama *Il volto dell'infanzia* bensì *I volti dell'infanzia*, a indicare un agglomerato variabile e complesso di istanze facciali interdipendenti. Un ulteriore precisazione va mossa sin da subito in merito alla selezione che articolerà l'intelaiatura di casi del volume. Questa infatti mostra gioco forza una sua parzialità. Se la rappresentazione del volto infantile apre difatti a un universo variegato di casi e possibilità, è evidente che nella costruzione di un percorso argomentativo sarà necessario circoscrivere i riferimenti e le analisi a casi specifici, che sono stati selezionati poiché particolarmente e in certi casi immediatamente – se non addirittura plasticamente – significativi rispetto alle questioni via via affrontate. Si tratta dunque di una "scrematura" in cui si è preferito in questa occasione aumentare la grandezza della grana, ossia limitare la portata quantitativa del corpus, in modo da poter affondare maggiormente da un punto di vista analitico, per fornire un quadro di interpretazioni e argomentazioni potenzialmente scalabile, che possa fungere da base per ulteriori sviluppi nell'ambito di un discorso culturologico sui volti dell'infanzia. In termini di pertinenza ha prevalso perciò una attitudine euristica. La vocazione del volume non è dunque di natura enciclopedica, bensì di taglio analitico, come a voler definire un campo di studi specifico consolidando e rimarcando gli strumenti adottati per affrontarlo.

Il secondo capitolo (il primo è questa introduzione) è dunque dedicato ai neonati o, più tecnicamente, ai poppanti, e si focalizzerà su due peculiari casi di *newborn photography*, a partire da un volumetto distribuito all'inizio degli anni '50 in Italia dall'Istituto

Nazionale delle Assicurazioni, e proseguendo con un'analisi diretta del lavoro ultradecennale condotto da Anne Geddes, una delle più famose fotografe di volti neonatali al mondo. L'analisi delle retoriche fotografiche connesse al mondo della primissima infanzia ci condurrà in seguito a riflettere sul volto del neonato come oggetto spettacolare in alcuni spot audiovisivi di prodotti per l'infanzia e nella serie tv Netflix *Babies*, per esplorare i modi in cui questi semantizzano un volto così poco durevole nel tempo, e ai nessi che stabiliscono con i più recenti studi in ambito cognitivo circa il rapporto fra bambini e percezione del volto.

Nel capitolo che segue tratteremo una specifica declinazione della devianza del volto infantile, collegata con il tema del bambino horror. La scelta di operare in un regime così marcatamente "di genere" si deve alla convinzione che l'horror sia un laboratorio evidente di sviluppo del linguaggio cinematografico da un lato, e di gestazione e germinazione di determinate istanze culturali dall'altro. Un certo sguardo può quindi fare emergere queste componenti in maniera più assiomatica, se vogliamo. Le analisi saranno dedicate così a casi cinematografici, come quello di Samara Morgan, bambina maledetta del classico *The Ring*, e bambini come quelli de *Il villaggio dei dannati*, che amplieranno la riflessione in merito al volto-doppelgänger e alla gemellarità percepita in termini disturbanti. Sarà questa l'occasione per stabilire un ulteriore nesso fra immaginario cinematografico e leggende metropolitane, con riferimento al fenomeno dei bambini indaco.

Il quarto capitolo è esclusivamente dedicato alla retorica del volto del "bambino prodigio", con specifico riferimento agli attori bambini intesi come sineddoche divistica di tale figura dell'immaginario. Sarà qui l'occasione di analizzare fenomeni mediali come quelli rappresentati da Shirley Temple, Haley Joel Osment e Macaulay Culkin. Non è così immediatamente intuitivo pensare alla trattazione di queste star in termini facciali. Il contraltare ideale di questo capitolo è quello che gli segue, il quinto, dedicato a prodigi questa volta animati o illustrati. Sarà qui la volta di indagare film come *Baby Boss*, fenomeni di culto come la versione "bambina" del supereroe Marvel *Groot*, oggetti di grande rilievo culturale come le figurine dei *Garbage Pail Kids*, e format televisivi come quello, di enorme successo, dei *Teletubbies*. In questo caso per la prima volta avremo a che fare con volti la cui "bambinità" non è legata

direttamente alla presenza fisica di un infante. Groot è infatti un alieno dalle sembianze alberesche, così come i Teletubbies rappresentano una specie *altra*. Tuttavia nei loro volti si rintracciano *features* tipiche del volto infantile, e, dall'altro lato, gli stessi sono concepiti e prodotti per rivolgersi in effetti a un pubblico anzitutto bambinesco.

Il sesto capitolo è dedicato ad alcune forme di “devianza nella devianza”, cioè di volti dell’infanzia che si caratterizzano per essere particolarmente *borderline*. Ci si concentrerà dunque sulla trattazione mediatica dei volti dei malati di progeria, una patologia che si traduce in un invecchiamento estremamente precoce, e che quindi ribalta le caratteristiche somatiche del volto infantile in termini visivi, sulla pratica delle *Reborn dolls*, bambole-feticcio estremamente realistiche e di cui vi sono significative forme di documentazione su YouTube, e sul cortometraggio cubano *el autómatas*, in cui un volto infantile viene ricreato a partire da rottami, con tutta una serie di conseguenze interpretative. È bene ribadire che l’idea di “devianza nella devianza” si deve a una delle tesi principali mosse nel volume, che vede nel volto infantile in effetti un volto deviante, i cui effetti in termini di sguardo adulto possono assumere la conformazione contraddittoria e pertanto significativa di un’attrazione-repulsione.

Il capitolo che segue, il settimo, è invece dedicato al volto dei bambini nel contesto dei social media e più generalmente nel mondo di internet. Una prima parte indirizzerà l’analisi verso le retoriche visive adottate dalla fondazione *Operation Smile*, che si occupa di “restituire” un sorriso ai bambini affetti da “labbro leporino”. Ci si concentrerà nello specifico su alcuni contenuti promozionali della Onlus. Seguirà un’analisi circa la presenza online, con specifico riferimento all’estetica del volto, dei piccoli Leone e Vittoria “Ferragnez” (figli di Chiara Ferragni e Fedez, e che configurano una sorta di versione italiana di *royal family*), che vantano in tenerissima età canali social dedicati esclusivamente a loro stessi. Sarà qui l’occasione di ragionare anche sulle pratiche di esibizione o di censura del volto dei bambini nei social media. Infine un’ulteriore analisi sarà dedicata al duo di youtuber “Me contro te”, a tutti gli effetti oggi degli adulti, che con i loro canali producono un format di grande successo destinato esclusivamente all’infanzia, e che fanno dei loro volti il primo mezzo per comunicarsi. Sarà

qui che verranno poste in essere alcune considerazioni di rilievo sull'etica del volto in un'era di profonda rimodulazione della *privacy*. L'ottavo capitolo si focalizzerà invece sul volto dell'infanzia algoritmizzato. Sarà quindi il momento di occuparsi di applicazioni come Snapchat o FaceApp, che con i filtri consentono di programmare l'infantilizzazione di un volto adulto. Ulteriormente di rilievo sarà l'analisi del "genere" *teen* nel contesto della pornografia mainstream, e della estetica *cute* e *kawaii*, particolarmente in voga ed estrinsecata spesso in termini facciali.

Il capitolo conclusivo fornirà, infine, alcune riflessioni generali sull'*adult gaze* coniato e applicato nel corso del volume, che ci consentirà di chiudere il percorso ma anche, auspicabilmente, di suggellarlo in quanto proposta di un nuovo paradigma capace di descrivere un determinato tipo di sguardo.

2. IL VOLTO DEI NEONATI

“Inchiesta su alcune opinioni personali”

Nel 1951 l'editore italiano Bompiani stampa un volumetto dal titolo *Inchiesta su alcune opinioni personali*. Si tratta di un omaggio dell'Istituto Nazionale delle Assicurazioni¹, il cui nome infatti campeggia sull'ultima pagina con un'immagine che vede una polizza assicurativa dal cui centro emerge, strappandola, la faccia sorridente di un bambino. La copertina del tomo è invece quasi interamente occupata dal volto di un neonato, con grandi occhi chiari, qualche sparuto capello che sembra formare sul capo una piccola cretina, mentre mette in bella vista il labbro inferiore assumendo un'espressione interrogativa. L'immagine è in bianco e nero, così come lo saranno quelle del libro.



Fig. 1 – *Inchiesta su alcune opinioni personali*

¹ Si tratta di una delle più importanti compagnie assicurative italiane, operante nel territorio dal 1912 al 2013.

Questo infatti, dopo una prima pagina in cui è presente una lettera destinata alle “care mamme” e ai “cari papà”, firmata da Massimo, il curatore, si articola con uno schema piuttosto semplice. Le pagine di sinistra sono vuote, quelle di destra presentano alternativamente delle semplici domande (si inizia con “Lei sa di essere stato portato da una cicogna?”) e delle fotografie. Così ogni volta che si gira una pagina, a partire dalla prima, si leggerà una domanda in un caso, o un’immagine a rispondervi nell’altro, in un efficace dialogo intersemiotico. Le fotografie sono tutte ritratti in primo piano di neonati, sulla falsariga di quello in copertina, colti in posizioni o con espressioni particolari, che configurano una risposta ironica al quesito che è loro posto. È evidente che questa costruzione è da un lato progettata *ex post* (le domande sono vieppiù articolate, e gli infanti tali da non poterle minimamente comprendere, per cui è chiaro che i quesiti siano stati costruiti dopo la collezione delle immagini), dall’altro pensata per sortire uno specifico effetto pragmatico: l’adulto cui è indirizzato il volume deve provare da un lato tenerezza nel vedere questi bambini che goffamente assumono le pose più svariate, sperimentando tensioni muscolari sul volto degne dello scatto; dall’altro deve assumere una posizione specifica in quanto osservatore, quella appunto dell’adulto, che coglie l’ironia sottesa alla costruzione dell’intervista posticcia. Questa configurazione testuale implica dunque un vero e proprio *adult gaze*. L’attante osservatore, per dirla come Greimas e Courtés (1979), o il lettore modello, per dirla come Eco (1979), di questo volume sono, con estrema chiarezza, gli adulti. Le domande infatti man mano che si va avanti esulano dall’area semantica usualmente riferita all’infanzia, e spesso riguardano temi che manifestamente “non sono per bambini”, così da costituire un cortocircuito anagrafico che farà, presumibilmente, sorridere il lettore. Ad esempio vi è il quesito “Che cosa pensa della situazione internazionale?”, cui segue l’immagine di un bambino colto con espressione stupita – la bocca aperta, gli occhi sgranati, le narici divaricate. Oppure a “Che posizione prende Lei verso la psicanalisi?” la fotografia di un simpatico bimbo a testa in giù, che guarda un po’ attonito l’obiettivo, realizzando un gioco retto dalla polisemia del termine “posizione”.

Ma c’è dell’altro: il volume è un omaggio, ma chiaramente non è solo un omaggio. Non va dimenticato chi è il committente di questo testo, l’Istituto Nazionale delle Assicurazione (INA), compagnia

assicurativa italiana operante fino al 2013, con una storia centenaria. Ora, la prassi di donare da parte di compagnie importanti gadget con il proprio brand rientra in una specifica strategia di fidelizzazione, che se si pensa all'anno del volume (1951), cioè ben prima che il marketing fosse una materia consolidata, aveva un sicuro valore. Ma ciò non basta, perché questo libro non è solamente un regalo dell'INA, poiché al suo interno contiene, "diluito" fra l'apparente mix di domande estemporanee, un messaggio preciso. Se infatti si scorrono le varie "innocue" domande, si noterà come man mano compaiono dei quesiti altamente specifici. Fra un "È capace di distinguere un aeroplano dal rumore del motore?" e "Le piace di essere baciata dagli uomini coi baffi?" ecco infatti avanzare timidamente domande come le seguenti: "Riesce a vivere con le Sue entrate?", "Ha ricevuto le cartelle delle imposte?", "Come giudica quei genitori che non si assicurano sulla vita?", "Cosa pensa di quelli che dicono «Io vivo alla giornata»?", "È contento di essersi assicurato con una polizza I.N.A.?", "Insomma, nella teoria di domande rivolte al contempo ai neonati e, di riflesso, ai lettori – gli assicurati che hanno ricevuto il volume e che sono gli enunciatori empirici dei quesiti (che godono nel trovare corrispondenza fra il loro pensiero sul quesito e il modo in cui questo è tradotto somaticamente nel volto inconsapevole degli infanti) – fra tutte le simpatiche questioni, riferite a piccole curiosità o alla vita quotidiana, si stagliano invece quesiti significativamente intrusivi, che convocano immediatamente i genitori (ideali o simulacrali). Sono domande che anzitutto appaiono, come dicevamo, "diluite", anche se in una sorta di climax ascendente per cui compaiono a gruppi man mano che si avanza con lo sfogliare le pagine. Ma anche sono domande che immediatamente stabiliscono un collegamento forte fra l'INA e gli assicurati, rinsaldando tale nesso grazie al volto dei neonati, qui adoperato dunque in maniera tattica, come dispositivo retorico edificato su una peculiare icasticità.

La centralità del volto del neonato assume dunque rilevanza per una serie di ragioni diremmo al contempo "assolute" e, a cascata, *posizionali*, che andiamo a schematizzare prima di verificarle con alcuni affondi puntuali nel volume.

Per quanto riguarda le ragioni "assolute", il volto del neonato è in parte *insondabile*, ma dignitario di un trattamento sociale peculiare che gli accorda una bellezza primigenia. Tale bellezza poggia su coordinate plastiche la cui assolutezza è di ordine secondo ri-

spetto alla plasticità del volto adulto, e retta su un sistema semi-simbolico codificato su un'ideologia forte. Cioè: la graziosità del volto del neonato è tale sia per ragioni innate (il *Kindchenschema* di cui in introduzione), ma soprattutto perché sussiste una retorica dell'innatezza che funge da *maquillage* a pratiche di ascrizione consolidate. Inoltre non è dal volto del bambino che si arriva a una simbologia, ma viceversa. Il sistema semisimbolico è infatti il seguente: se il mondo adulto è, in quanto adulto, o corrotto o incline alla corruzione (dell'animo, dello spirito, della coscienza, o come dir si voglia), allora tale corruzione è posta in contrarietà con il mondo dell'infanzia, che quindi è innocente, illibato, puro. Quali sono le ragioni di questa opposizione, che vista in termini strutturali appare come arbitraria? Diremmo che si tratta di una comune strategia antropologica per evitare di intendere l'umanità come un progetto in cui è connaturata la perdizione; la qual cosa è ad esempio contraddetta però da religioni come quella cristiana, in cui in effetti il peccato è qualcosa che si rimuove *ex post*, con il sacramento del battesimo, ma con cui si nasce. Di contro, pensare al bambino come puro (con o senza sacramento), consente di poter effettivamente costruire nel mondo adulto l'ombra di una redenzione, tale per cui se anche chi è grande ha ormai perso le speranze su di sé, può almeno ritrovarle in un'infanzia perduta.

È per ragioni di questo tipo che è la simbologia a riversarsi sui tratti del neonato, edificando un'estetica che poggia su specifici programmi ideologici. Il volto un po' ciociottello del bambino si può dunque mettere in opposizione con quello spigoloso e ruvido dell'adulto; lo sguardo vispo può divenire il contrario degli occhi stanchi; un sistema insomma di denotazione somatica piuttosto banale (la mancanza di rughe su di un volto che non ha ancora avuto il tempo di formarle) viene reso significativo da apparati connotativi condivisi a tal punto che tradirne le conseguenze configura un tabù sociale. Dire che i bambini sono brutti è invero un'operazione che pubblicamente non è accettata, salvo in occasioni "sorvegliate" in cui certe inferenze sono concesse (la cerchia degli amici, la satira). D'altro canto questa contrarietà somatica, derivata da un vigoroso paradigma semisimbolico (adulto : corrotto/corruptibile = infante : puro/incorruptibile), può dare adito a configurazioni contraddittorie, problematiche anzitutto sul piano della percezione sociale.

La valorizzazione del volto del neonato è inoltre, come anticipavamo, *posizionale* nel volume. Se da un punto di vista “assoluto” sfrutta il sistema ideologico sopra tratteggiato, esso posizionalmente è un volto messo in aperto dialogo con il mondo adulto, che è presentato come senza volto. Gli adulti, cioè coloro che pongono idealmente le domande (l'autore modello del volume), sono ridotti a quesiti puntuali, scritti su sfondo bianco, in centro alla pagina, perentoriamente. Dell'adulto non vi è dunque che una traccia linguistica, un'enunciazione ridotta ai minimi termini. L'adulto ha perso il suo volto e si è ridotto a pura funzione di “interfaccia”, utile allo stimolo del neonato. L'adulto è la domanda, il bambino la risposta. Si magnifica il paradosso per cui la vecchia saggezza capitola di fronte alla poetica del fanciullino. Questi, al contrario dell'adulto, non ha – ancora – la parola (semmai qualche vagito), ma può fare affidamento su un florilegio di configurazioni espressive, che si manifestano nella libertà di un'intera pagina dedicata al suo volto. L'asimmetria di fondo appare così evidente: il mondo adulto è sbiadito, ha perso letteralmente la faccia, sacrificandola nei confronti di quello bambino che invece non si è ancora ridotto a linguaggio e può esprimersi in una sorta di protolinguaggio facciale. La risultante è una messa a dialogo chiaramente pretestuosa, posticcia, dal momento che se è evidente che le risposte dei bambini alle domande non sono risposte, ma espressioni estemporanee o generate dalla sapienza dei solleciti del fotografo, allora è chiaro che si stanno facendo parlare due lingue diverse, due reciproci idioletti², identificando una forma di dialogo solo grazie a un abile esercizio di montaggio, che produce una “illusione referenziale” o “impressione di realtà”.

Ed è così che INA perimetra il simpatico volumetto, puntando sulla retorica del volto del neonato, come vediamo in due casi specifici, uno riferito a una domanda innocua, l'altro invece a un quesito pensato per veicolare il messaggio dell'utilità di stipulare una polizza con l'azienda.

Alla domanda “Cosa ne pensa della cantante del piano di sopra?” segue dunque un primo piano in cui vediamo, su sfondo neutro (come negli altri casi), un bambino che tira fuori la lingua, in un

2 Si definisce idioletto, in linguistica, l'ipotesi di una lingua parlata e compresa da un unico parlante. Cfr. Coulthard 2004.

evidente segno di disgusto. Gli occhi inoltre confermano questa lettura: sono piegati e in qualche modo contrassegnati dalle sopracciglia aggrottate, configurando una microespressione negativa (finanche di lieve rabbia). La pettinatura vede i capelli di lato, e qui può forse suggerire una certa celata adultità. Ne deduciamo che la risposta non verbale è quella non solo di un non apprezzamento della povera cantante del piano di sopra, ma addirittura di una sorta di repulsione. Il riferimento è dunque a una situazione archetipica di vita quotidiana, riassumibile con il *motivo* “vicini che disturbano con rumori molesti”. Chi non ha esperito questa situazione? D'altro canto qui si tratta però di una situazione stereotipata, in cui l'irrisione della nostra ideale e poco talentuosa appassionata di canto è funzionale alla messa in mostra di una fotografia d'arte, il cui significato trascende la posizione contestuale, dal momento che al di là del risolino progettato per scaturire dalla configurazione testuale (domanda + immagine) essa è anche concepita per sfruttare quel valore “assoluto” del volto del bambino. La bellezza atavica che vi si accorda e che vi è installata dal mondo adulto, anche per via della sua impermanenza, è quella di un volto che tale non rimarrà a lungo, e che quindi va valorizzato a partire da un principio di carità estetica³. Insomma: si mira a far dire “guarda che bello”, a prescindere.

Su tale *verità della bellezza del volto infantile* si può così giocare con quesiti meno ingenui, come l'infingardo “Come giudica quei genitori che non si assicurano sulla vita?”. Ecco qui comparire un bambino perplesso, dall'espressione un po' infastidita. Ha un ciuffetto, fra i pochi capelli, che chiaramente non è casuale: è stato pettinato così. Cosa ci dice quel ciuffetto? Che il bambino ha un carattere un po' peperino, a tratti scalmanato, ma che naturalmente questa sua caratteristica contribuisce a renderlo ancora più tenero, come per Alfalfa nella iconica serie *Our Gang*. È un paradosso tipico: anche dettagli comportamentali che nel mon-

3 Si tratta in altri termini di una regola di benevolenza interpretativa – mutuata da quella proposta da Davidson 1984, e prima ancora da Quine 1970 – per la quale l'interprete fa lo sforzo ermeneutico di accordare al parlante (o al testo, in questo caso) la miglior qualità possibile di significato rispetto all'enunciato. Secondo Volli: “Il principio di *carità*, che forse sarebbe stato meglio chiamare di ‘cortesia’, si limita dunque alla valorizzazione del senso ‘migliore’ di un testo ambiguo, a un *dar credito* all'interlocutore valorizzando la sua intenzione [...]” (2016, 26).

do adulto sancirebbero la demarcazione fra simpatia e antipatia, fra grazia e molestia, nel mondo infantile sono giocoforza piegati in termini positivi, dal momento che l'orizzonte del giudizio negativo è socialmente escluso; succede peraltro qualcosa di simile nel mondo animale, se si pensa al topos dei cani e gatti domestici combinaguai, che vediamo nelle foto su internet con il muso mortificato sullo sfondo dei disastri che combinano in casa (e ciò valeva già prima di internet, pensando ad esempio al San Bernardo *Beethoven* dell'omonimo film, Levant 1992).

Il volto paffuto, ripreso di tre quarti, fissa un punto fermo, e l'espressione è in questo caso grave. Anche qui le sopracciglia sono aggrottate e il mento appare come un po' ripiegato su se stesso, producendo una fossetta che ha un sapore dubitativo. Tutto sembra riportare all'idea di un sentimento di condanna: i genitori che non si assicurano sulla vita sono degli irresponsabili. Tanto più che in gioco c'è proprio quel bambino, che è una metonimia visiva per rappresentare tutti i poveri bambini d'Italia, indifesi e messi in pericolo da genitori poco attenti, che non si assicurano così dimostrando di non avere a cuore il futuro dei propri figli. Ovviamente noi vediamo l'immagine e sappiamo che questo bambino non sa niente di tutto ciò, e che magari guardava desideroso un giocattolino mes-sogli davanti alla faccia per catturarne l'espressione con la macchina fotografica. Ma d'altronde è proprio questo il punto: il volto del neonato è un volto costretto in una retorica della verità; esso non mente, ed è portatore di una verità trascendente, che quindi può essere adoperata dal mondo adulto a proprio piacimento.

Lo shar-pei e lo scoiattolo: sulla newborn photography di Anne Geddes

Semantizzare il volto del bambino, nella contezza di una sua possibile trascendenza, significa renderlo pertinente sulla base di semantiche specifiche, che nel caso della *newborn photography* si rifanno immediatamente al mondo della natura⁴. Dall'altro lato, le

4 La pratica della fotografia dei neonati è oggi a tal punto codificata da vantare veri e propri manuali, come nel caso di Long 2013. L'argomento è tuttavia non ancora studiato a fondo, sebbene riflessioni rilevanti si trovino in

specificità plastiche del volto del neonato, il suo essere spesso paffuto e rotondo, in linea con le pieghe del corpo che attendono di essere “riempite” da una muscolatura più definita, si attagliano alla possibilità di costruire specifiche rime eidetiche. Nasce su questa doppia consapevolezza il progetto fotografico di Anne Geddes⁵, la cui fama e solidità è tale da aver consentito la nascita di un “brand culturale” – sono noti ad esempio i calendari con le sue fotografie – che dura da oltre trent’anni⁶.

Che nel novero dei fotografi riconosciuti globalmente ci sia Geddes è già un dato rilevante: essa infatti privilegia nella quasi totalità del suo lavoro immagini di neonati o bambini (come nel caso delle fotografie recenti per sensibilizzare sulle infezioni da meningococco, che ritraggono bambini senza gli arti in posa)⁷. Per Geddes infatti i neonati non sono solo un oggetto scopic privilegiato, ma anche una sostanza dell’espressione malleabile, che dotata di alcune naturali peculiarità visive può essere plasmata per creare opere d’arte fotografiche. Come sostiene Paul Duncum, in uno stimolante articolo dal titolo “The Semiotics of Children’s Bodies as Found in Popular Media”:

Typical of her work is a naked, deliriously happy baby rolling about amidst a bed of pink roses. Newborns sleep in pea pods, and a naked newborn sleeps atop a huge, orange pumpkin. Her surreal style highlights the palpability of the children’s flesh and the physicality of their settings. The-children-are-cute is the dominant reading [...] a number of strategies are used to constrain the children, most interestingly the way in which space is assigned. Placing children in geranium pots assigns each to a very restricted place (2000, 80-81).

Schulz 2015. Uno stimolante studio sulla fotografia neonatale di bambini in ospedale in condizione di End-of-Life in Martel e Ives-Baine 2014. In Italia va menzionato come rilevante il lavoro di Oliviero Toscani, alle volte finalizzato a scopi pubblicitari, ma sempre orientato a fornire una prospettiva inedita e contro tendenza, anche nel caso di fotografie dell’infanzia.

- 5 La fotografia è peraltro autrice di un volume dal titolo *Faces* (1995), che conferma come l’enfasi sui volti fosse instillata già da lungo tempo nel suo progetto artistico.
- 6 Una problematizzazione del lavoro di Geddes, inserito in un più ampio contesto di produzioni di immagini di una infanzia ideale, in Higonnet 1998. Cfr. anche Fleet *et al.* 1998.
- 7 <https://www.annegeddes.com/galleries/meningococcal-disease-awareness-campaigns> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

Questa sorta di inconsapevolezza di fondo della sostanza dell'espressione infantile, che la rende in qualche modo particolarmente adattabile, si riverbera peraltro sul lato contenutistico. Una significativa parte dei neonati catturati da Geddes sono ripresi nell'atto di dormire. La home page del suo sito ufficiale (annegeddes.com) ad esempio accoglie i visitatori, nel momento di stesura di queste pagine, con la gigantesca immagine di due bambini chiaramente nati da pochissimi giorni. I loro corpi sono nudi e dormono pacificamente, stringendosi in una sorta di abbraccio primordiale. Il volto di quello di sinistra è ripreso di lato, quello di destra invece di tre quarti. Lo vediamo con gli occhi chiusi, inerte, in un irenico stato di riposo che assume immediatamente connotazioni prenatali. Lo sfondo e l'illuminazione infatti danno l'idea di uno spazio uterino, virato su toni che sfumano dall'arancione al rosso e che nella loro caldezza suggeriscono una certa vicinanza materna. Dall'alto poi, proprio a illuminare i due capi, una luce sembra suggerire la vita che si appresta ad arrivare. I due corpicini si stringono tanto con le braccia quanto con le gambe, formando un intreccio che li rende tutt'uno, in una sorta di ovale centrale all'immagine che in qualche modo mira ad accomunare i bambini come totalità indistinta, da proteggere nella sua fragilità.



Fig. 2 – Dall'homepage di annegeddes.com

Così, nell'ambito di un'immagine plasticamente organizzata in maniera più complessa di quanto appare, si estrinseca un progetto poetico specifico. Se anche nell'attività di Geddes vi è infatti una parte minoritaria dedicata a ritratti specifici, il grande lavoro svolto sulla ritrattistica neonatale è tale da trattare i volti e i corpi dei neonati come soggetti trascendentali. Certo, ontologicamente si tratta di bambini veri, che hanno un'identità e una famiglia. Ma l'operazione sui loro volti li universalizza mirando a catturarne quella *verità della bellezza* che abbiamo definito in precedenza. Ecco anche dunque su che basi si edificano le tipologie del volto di Geddes: il volto addormentato da un lato, il volto sopraffatto, un po' smarrito, dall'altro (e, per inciso, qualche dolce ed estemporaneo sorriso qua e là).

Il volto smarrito si staglia come contraltare di quello addormentato. Quest'ultimo è il volto dell'abbandono totale, della perdita del sé tanto più vigorosa quando tratta di sé ancora non sviluppati come tali. Quello smarrito è in qualche modo il volto della scoperta, dello stupore, del sonno nella veglia che trasforma tutto in sogno. Anche in questo caso, un simile tipo di rappresentazione è funzionale alla generazione di una *jouissance* nel mondo adulto. È quest'ultimo formato a provare genuino divertimento o commozione di fronte a immagini di bambini adagiati su un fiore, che dormono inconsapevoli, o vestiti da scoiattoli ma con l'espressione un po' trasecolata di chi non sa ancora cosa sia, figurarsi cosa stia facendo. È la traduzione visiva di una retorica ampiamente diffusa per la quale "[...] children are reproduced as possessing an essentially virtuous and innocent nature. This nature makes them naive and vulnerable, and turns them into helpless victims in constant need of adult protection" (Meyer 2007, 89),

Inoltre è non casuale che nei ritratti di Geddes dominino specifiche configurazioni bucoliche. La serie *Florals* ad esempio è tutta giocata sul far spuntare i bambini dai boccioli delle rose, da farli poggiare addormentati sui petali di un'orchidea, alle volte addirittura (tra)vestendoli in modo che con tali meraviglie effimere della natura essi si fondano; *Under the Sea* è un'operazione simile, ma con il topic del mondo sottomarino; *Beginnings* è fitta di bambini dormienti avvolti in crisalidi, chiusi in bozzoli, in uova, in bulbi, come fossero la preziosa seta di generosi bachi. Il neonato è cioè posto in una posizione paradossale: esso è semantizzato con filtri

prepotentemente culturali, fondati su un'idea di ancestrale bellezza della natura incontaminata, e quindi reso come entità di mezzo. Esso è perfettamente integrato al mondo naturale, ne assume i connotati, vi ci si adagia (o meglio, vi ci è adagiato), mediante figure visive dell'avvolgimento (le crisalidi), del travestimento, o della semplice giustapposizione. Unica eccezione a questo dominio del naturale è il riferimento a figure di una cultura classica, antica, e così in qualche modo naturalizzata, come per il capitello corinzio su cui poggia sopito il puttino di *Varjanare as an Angel*, il neutro telo bianco su cui è adagiato *Joshua* o simili. Il mondo adulto, naturalmente, è scopicamente quasi annullato, salvo per dettagli funzionali a valorizzare il bambino, come per le mani di *Jack holding Maneesha* o per i ritratti delle donne incinte, in cui in effetti il bambino c'è ma ancora non si vede, e che quindi è ritratto come fenomeno virtuale, in potenza.

In questo chiasmo di natura culturalizzata e cultura naturalizzata si pone l'attenzione di Geddes per elementi formali, che si articolano secondo le tre componenti dell'analisi visiva classica: cromatiche, topologiche, eidetiche⁸. Ma anche si riverberano sulle scelte figurative dell'artista. Proprio in merito alla serie *Pregnancy*, vale la pena di notare come in questa peculiare collezione sui bambini dove però bambini non compaiono si articola una sintagmatica molto precipua, che Geddes riprende anche in altri lavori. Da un lato vi è la ritrattistica a base umana, qui incentrata su donne il cui stato di gravidanza è effettivo o riprodotto mediante l'ausilio di *props*. Dall'altro, fra queste serie di protagoniste umane, avanzano foto di dettagli che semanticamente e formalmente rimandano al concetto stesso di gravidanza: semi, una castagna, bulbi in procinto di schiudersi, una cipolla, crisalidi, un uovo di quaglia, una pesca. Elementi piccoli, ripresi da vicino, in modo da occupare buona parte del campo dell'immagine, che condividono alcune proprietà specifiche: una struttura naturale, spontanea e conchiusa, rotonda, pronta a disvelare la meraviglia che è al suo interno, così come il ventre di una donna gravida. Su ognuna di queste fotografie il lavoro di messa in scena è tale da meritare un'analisi a sé, cosa che qui non possiamo concederci di fare. Vale la pena però soffermarsi su almeno alcune fotografie note per riflettere ancora sulle strate-

8 Cfr. Greimas 1984.

gie formali di Geddes e le peculiarità del suo trattamento del volto.

Il primo caso è *Mark and a Shar-Pei Puppy*, del 1994. La foto ha acquisito un discreto successo presso il grande pubblico, e rivela immediatamente la capacità dell'artista di saper cogliere, con un certo sguardo analitico, il nesso profondo che le culture installano fra configurazioni eidetiche e proprietà semantiche.



Fig. 3 – *Mark and a Shar-Pei Puppy*, di Anne Geddes

Vediamo qui in campo totale un piccolo bambino paffuto, seduto, con un irriverente ciuffetto disposto di lato, che sembra guardare in macchina. Potremmo trattare questo tipo di sguardo come un'interpellazione, ma è forse bene glossare su questo tipo di categoria. Se infatti in termini formali gli occhi rivolti all'obiettivo reificano una rottura della quarta parete e quindi, formalmente, un'interpellazione, questa per essere compiuta va intesa come figura cognitiva. Il cortocircuito semio-ontologico generato dallo sguardo che interPELLa, mettendo in giunzione il mondo della rap-

presentazione con quello della fruizione, e quindi esplicitando fenomenologicamente il sistema “guardante-guardato”⁹, è tale solo se nella parte di chi interpella, cioè nel lato del testo, è accordata una contezza di tale sguardo. Va dunque detto che nel caso di immagini neonatali questa figura è in una zona di frangia, perché è evidente che tale interpellazione non è frutto di una consapevolezza, di una convocazione voluta. Tuttavia è anche vero che è proprio questo il gioco di Geddes: ella sa che il fulcro del successo della sua fotografia è fondato sulla asimmetria cognitiva che sussiste fra chi osserva e chi è osservato nelle immagini che lei produce. Di nuovo, così come il piccolo Mark è sì Mark, ma in questa foto anche e soprattutto un bambino idealtipo universale, allo stesso modo quello sguardo non è da intendersi come una puntuale rottura della quarta parete, ma come l'ulteriore riprova dell'asimmetria, tale per cui il bambino non è in grado di comprendere lo schema metalinguistico che lo coinvolge. E lo sguardo è, *de facto*, il volto che maggiormente adopera la propria *agency*. Ciò non può che generare nell'adulto una risposta compiaciuta: “Che carino, chissà cosa guardava!”.

Al fianco del nostro Mark ecco un simpatico Shar-Pei, che a sua volta guarda nella direzione dell'obiettivo, e che ha assunto una posa consimile a quella del bambino. Entrambi hanno una statura simile (il cane è solo un po' più piccolo), ma soprattutto entrambi sono accomunati dalla simmetria speculare della loro postura, dalla scala di grigi che contribuisce a collocarli nello stesso orizzonte cromatico, e da quelle vistose pieghe tipiche tanto del corpo di tale razza canina, quanto del corpicino dei neonati. È insomma in atto, mediante una fine operazione plastica, più che una messa a confronto la proposizione di una tesi, resa visivamente: lo statuto di “cucciolo” è interspecie, e si rileva in virtù di specifiche componenti fisiche, da cui si traggono quelle cognitive¹⁰.

9 L'espressione, debitrice di un certo approccio fenomenologico, è ripresa da Eugeni 1999.

10 In termini culturologici va rilevato come ci siano dei nessi specifici fra i processi di apprendimento dell'infante e quelli dell'animale, così come spiegato in Power 1999; inoltre è oramai consolidato l'utilizzo di animali come veri e propri dispositivi clinici ad esempio nella *pet therapy*, e in generale è noto come l'interazione animale-bambino possa avere effetti benefici nello sviluppo di quest'ultimo (cfr. Enderburg e van Lith 2011).

Il parallelo implicito fra volto e muso trova poi ulteriore conferma in altre foto, come nel famoso scatto dei *Baby Squirrel Twins*¹¹. Qui alla nudità di Mark viene opposto un vistoso travestimento. Due bambini gemelli vengono infatti travestiti da scoiattoli, e posti in posizione simile al bambino con lo Shar-pei. La scelta è quella di una simmetria resa evidente dalla posizione dei corpi e dalle code uncinate. Il bianco e nero è sostituito da toni marroni, che ricalcano il pelo dell'animale e danno all'immagine un tono autunnale e caldo, oltre che evocare un'atmosfera boschiva. Al di là dei corpi ci concentriamo qui sui volti, che sono effettivamente, oltre alle dita, gli unici dettagli visibili del corpo originale dei gemelli. Si tratta già di un'operazione significativa: la Geddes nelle sue operazioni di *maquillage* profilmico (i travestimenti, la messinscena) o meta-fotografico (disposizioni luministiche, posizionamenti) preserva sempre il volto, piuttosto sacrificando il corpo, se necessario. Non capiterà mai di vedere nelle sue fotografie bambini con maschere, e anzi, gli orpelli sul volto sono di solito funzionali ad accentuarne certe conformazioni, come le rotondità spesso acuite da copricapi che possono essere foglie di cavolo o petali di rosa. In questo caso è proprio tale rotondità a emergere vistosamente, per via dell'apertura del travestimento attraverso la quale le facce passano a malapena. Si accentuano così le guance piene dei neonati, un ciuffo di capelli sbarazzino avanza e si confonde con la peluria posticcia, e naturalmente gli sguardi configurano quell'ambigua interpellazione di cui sopra.

Se per Mark e il cagnolino l'assimilazione volto-muso (o musetto) era suggerita, implicata, e affidata alla cooperazione interpretativa del lettore, qui invece l'interpolazione è reificata, proprio mediante quella rotondità marcata che è elemento tipico del *Kindchenschema* lorenziano: "A round face, a high forehead, big eyes, a small nose, and a small mouth were defined as "high" Kindchenschema features" (Golle *et al.* 2013, 1)¹². I soggetti ritratti sono dunque piccoli umani, ma anche, in qualche modo, cuccioli di scoiattolo. Il risultato è una sorta di estetica *furry* neonatale¹³,

¹¹ Ciò spinge a chiedersi se gli animali siano effettivi portatori di un volto, domanda che viene ampiamente esplorata in Leone 2020.

¹² L'articolo citato provvede inoltre una dimostrazione empirica del *Kindchenschema* di Lorenz.

¹³ Cfr. Reysen *et al.* 2016; Roberts *et al.* 2015; Satinsky e Green 2016; Austin 2018.

deprivata ovviamente dei suoi sviluppi parafileiaci e mantenuta sul livello di una *cuteness* esportabile transnazionalmente¹⁴. La dubbia faccialità del regno animale dunque, si scontra con l'altrettanta ambigua faccialità del viso dei neonati, un viso che così com'è dura poco, che spesso si assomiglia a molti altri (ancora più nel caso dei due gemelli) generando una sorta di volto misto, in cui predomina la componente umana ma che pure è fortemente semantizzato per via ad esempio delle orecchie dritte, vistose assai di più rispetto a quelle originarie dei neonati. Da ultimo, lo sguardo sbigottito dei due gemelli non può che corroborare la tesi di una culturalizzazione che gioca anzitutto su una sorta di manifesta eterodirezione, in cui elementi fortemente significativi per il mondo adulto vengono montati con la tecnica del *découpage* sul volto dei neonati il quale è, infine, un volto genuinamente messo a *disposizione*.

Cosa c'entrano pannolini e shampoo con la faccia?

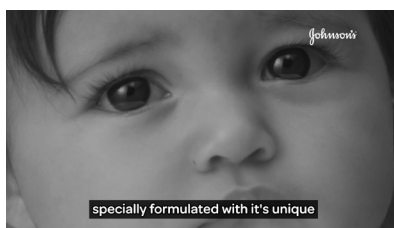
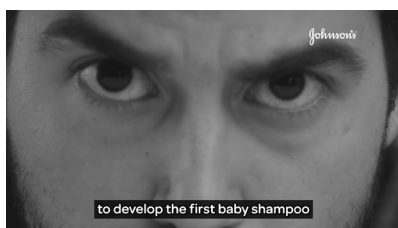
Il ruolo dei neonati e dei bambini all'interno delle pubblicità è naturalmente saliente, specie – ma non solo – per quanto concerne prodotti destinati all'infanzia. Analizzare uno spot significa anzitutto partire dalla premessa che ci si trova di fronte a narrazioni complesse, che inscenano valorizzazioni specifiche, e che chiedono di essere lette secondo uno spettro di competenze misto, che da un lato indaga sul piano del contenuto, evidenziando come la storia rappresentata si configura come strategia funzionale a generare un certo tipo di fidelizzazione, e dall'altro sulla specifica costruzione formale, a sua volta mirata a gestire particolari effetti di senso: ironia, commozione, empatia, stupore e molti altri¹⁵.

Il primo spot preso in esame rientra nella campagna “NO MORE TEARS” del 2016, a opera di Johnson's per pubblicizzare il suo Baby

¹⁴ Alla nozione sarà dedicata una parte del cap. 8.

¹⁵ Sull'analisi di questo tipo di testi si rimanda anzitutto a Floch 1990, che provvede alcuni fra gli strumenti ancora adottati oggi per identificare i diversi tipi di valorizzazioni dei prodotti presenti nelle pubblicità. Testi più recenti sono ad esempio Eugeni e Fumagalli 1999; Volli 2003; Beasley e Danesi 2010.

Shampoo For Baby's Delicate Eyes¹⁶. Qui vediamo anzitutto come la costruzione privilegi una retorica semplice ma efficace, che parte da una premessa scientifica, sebbene presentata con toni ironici: il riflesso del battito delle ciglia, fondamentale per la preservazione degli occhi e anche strumento biologico atto a proteggerli da agenti esterni, non è immediato nel neonato bensì si sviluppa dopo la nascita, in un certo lasso di tempo¹⁷. Questa premessa dà avvio a un fraintendimento espletato nella forma di un gioco classico, fra i primi che si imparano in molte culture umane. È il gioco del “duello di sguardi”, a chi batte le palpebre per primo, fra padre e figlia. Si tratta dunque, nei termini dello spot, di fare leva su un bisogno che viene presentato come effettivo – e cioè quello di proteggere gli occhi dei propri figli nella fase in cui essi non sono capaci di farlo soli – stemperando “infantilmente” la questione nell’ambito di un contesto ludico, articolato filmicamente secondo gli stilemi del duello western: una sfida campo e controcampo con primi piani che, attraverso il montaggio, si fanno sempre più vicini al volto, diventando primissimi piani. L’elemento musicale non fa che acuire questa commistione di generi, fondata su una sorta di patto tradito fra piano dell’espressione e piano del contenuto: se infatti da un punto di vista espressivo gli stilemi non possono che rimandarci a un tipico duello à la Sergio Leone, espresso nella sintesi preparatoria che prelude alla violenza, ciò che invece comunica il piano del contenuto è una tenera e asimmetrica battaglia fra padre e figlia.



Figg. 4-5 – Screenshot dallo spot JOHNSON'S® Baby Shampoo For Baby's Delicate Eyes

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=CUMcTEej-s4> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

¹⁷ Sullo sviluppo del *blink reflex* negli infanti cfr. Vecchierini-Blineau 1983; Bacher e Smotherman 2004.

Lo sguardo del padre è così presentato come agguerrito; si tratta di uno sguardo situato, consapevole. Lo sguardo della bambina è di contro impassibile, e sorge il dubbio lecito che sia uno sguardo curioso o ignaro. Questo scambio dura almeno metà dello spot, prima che arrivi la mamma a portare via la bambina, lasciando il padre prima un po' infastidito, come se il suo gioco fosse stato rovinato dall'incursione esterna, per poi avvedersi del suo ruolo genitoriale e seguire compiaciuto la mamma e la figlia¹⁸. Così l'equilibrio è ristabilito, secondo una dinamica consolatoria che dopo aver sparigliato momentaneamente le carte, mettendo "di lato" l'ideologia dominante in questo tipo di contesto testuale che vede i genitori come totalmente asserviti al benessere dei figli, stabilisce invece una chiusura conciliante. D'altro canto, i genitori sono qui delle sorte di simulacri dell'enunciatore, Johnson's¹⁹, che anzitutto deve dare un'immagine di sé come di un'entità simbolica che vive per l'amore nei confronti dei bambini.

Lo spot è così quasi interamente occupato da volti, su cui la regia insiste²⁰. Ciò si deve non solo a ragioni di ordine narrativo, ma anche di tipo empatico: i volti costituiscono un effettivo gancio emotivo e sensoriale, come vedremo anche più avanti²¹. La voce fuori campo, che è la voce impersonale di una Johnson's antropomorfizzata, fornisce gli elementi metalinguistici per decodificare lo spot, e provvede nel momento della "sfida" fra padre e figlia una sorta di prolessi, confermando un orizzonte di aspettative preciso: ciò che stiamo vedendo è, in termini di *topic*, lo spot di uno shampoo per bambini, e in termini di *focus* Johnson's è la migliore scelta che possiamo fare, se siamo dei genitori giocosì, com'è giusto che

18 Chi notasse nello spot una certa suddivisione di ruoli di genere avrebbe ragione; è evidente che qui al padre è affidata una sorta di giocosità e alla madre di contro una certa severità. Riflessioni su questi modelli schematici in cui la suddivisione di genere è evidente nel mondo pubblicitario si possono trovare in Boero 2018, in cui peraltro vi è menzione diretta di spot di prodotti per l'infanzia.

19 Secondo lo schema proposto da Bettetini 1984, ripreso in Volli 2004 (66), potremmo definire Johnson's l'enunciatore empirico e i genitori nello spot enunciatori delegati.

20 Sulla significatività dei volti nei testi pubblicitari stampati cfr. ad esempio Xiao e Ding 2014.

21 Cfr. Gallese e Guerra 2015; un capitolo di rilievo dedicato alla "specialità" dei volti nel contesto pubblicitario in Hill 2010.

sia, ma anche premurosi. Così se provassimo a districare le assiologie su cui si regge la costruzione retorica del testo ci troveremmo di fronte a tre linee: ironia + scientificità + cura del bambino, che avendo gli occhi sempre aperti non può che avere bisogno di un apposito shampoo. Quest'ultima precisazione rivela la molteplice importanza conferita al volto dallo spot. La valorizzazione del prodotto infatti, se ci si pensa bene, è peculiare: dello shampoo non ci viene detto che esso lava bene i capelli; eppure questo è ciò che deve fare un buon shampoo. Ci viene detto al contrario che questo shampoo tratta *bene* il *volto* dei nostri figli, che è stato pensato per quello. Ci viene cioè detto che sebbene lo shampoo sia qualcosa che si applica al cuoio, e quindi non propriamente alla faccia, esso ha in qualche modo anche a che fare, in maniera collaterale, con la faccia, e dunque Johnson's, che non lascia nulla al caso, si è occupata anche di ciò. E anzi, addirittura ha a che fare con la faccia soprattutto dei neonati, i quali per una caratteristica fisiologica specifica del volto (il non aver ancora acquisito l'abilità di chiudere le palpebre come difesa contro l'intrusione di agenti esterni sugli occhi) vedono dal volto stesso *surdeterminata* la pratica del lavaggio dei capelli; così si genera l'equivoco giocoso su cui si costruisce la retorica dello spot. Anche per questo motivo la regia non privilegia i capelli – pur folti – della bambina, quanto piuttosto il volto e, soprattutto, gli occhi, grandi, spalancati, interpellanti, cui si rivolge la macchina da presa con il suo avvicinamento.

Esiste dunque un vero collegamento fra il duello asimmetrico padre-figlia e lo shampoo? No. Esso è imbastito in termini ideologici. È un caso di diegesi funzionale, in cui lo storytelling consente di rendere visibile gli occhi della bambina come *topic*, identificando un problema, e, come anticipavamo, di fornirci la soluzione mediante un *focus*, lo shampoo Johnson's. Adoperiamo questa categorizzazione prelevandola da Ferraro:

[...] il *topic* corrisponde tipicamente al punto di partenza di un'elaborazione discorsiva, a ciò che è già precedentemente noto o detto da altri, laddove il *focus* corrisponde a quanto viene posto al centro dell'attenzione, e che costituisce l'apporto specifico che il testo porta all'argomento [...] Si tratta, in prima battuta, di un principio d'ordine argomentativo, tuttavia esso porta immediatamente nell'organizzazione testuale una scansione tra un *prima* e un *dopo*

(ciò che già si sapeva/le nuove conoscenze), non lontana come potrebbe sembrare dalla disposizione lineare del racconto. Nel nostro ambito, del resto, si può rilevare una variante più operativa di questa coppia, presentata nella forma *difficoltà da risolvere/percorso di soluzione* (Ferraro 2015, 190).

Attorno dunque a un dato biologico temporaneo si costruisce una retorica del volto specifica, che poi si riverbera anche in rappresentazioni più inquietanti, come quelle che vedremo nel capitolo successivo. C'è in effetti una considerazione di fondo, che riguarda un esito percettologico specifico: quando guardiamo il volto di qualcuno noi, se non scegliamo consapevolmente di farlo, non percepiamo il suo sbattere le palpebre²². C'è qualcosa di chiaramente visibile che però per qualche motivo ci è invisibile nel volto altrui. E se non fosse l'unica cosa? L'unico modo per cui quel dato, che pure esiste, si renda visivamente pertinente, ha a che fare con una fuoriuscita dalla norma, o nel lato di chi è guardato (che ad esempio presenta dei vistosi tic), o nel lato di chi guarda, che per qualche motivo pensa all'atto in questione e quindi si concentra visivamente su di esso per identificarlo. Questo ci dice anzitutto qualcosa di non scontato: che i volti presentano una sorta di paradossale *invisibilità esibita*, fanno cose davanti a noi che noi non notiamo. Ma c'è anche un altro dato interessante. Se qualcuno, davanti a noi, non sbattesse le palpebre per un ragionevole lasso di tempo, allora sarebbe più probabile il nostro notare questa devianza, in forza di una sua anormalità che si rifletterebbe nei nostri apparati percettivi. Così, se vogliamo generare effetti perturbanti, rappresentare dei bambini che non sbattono le palpebre – come accade per l'angosciosa V.I.C.I, bambina robotica della sitcom degli anni '80 *Small Wonder* – potrebbe essere una buona strategia. Se il dato fisico è che l'occhio si deve reidratare, e lo fa con il battito delle palpebre a cadenza regolare, quello simbolico è che un occhio che non si reidrata è un occhio vitreo, e quindi un occhio *altro* (robotico, animale, morto), da cui può scaturire l'*Uncanny Valley*²³.

22 Riflessioni antropologiche attorno alle palpebre sono in Barthes 1970.

23 Avremo modo di ritornare sulla questione dei bambini inquietanti nel prossimo capitolo. Sull'*Uncanny Valley*, affascinante ipotesi relativa alla percezione di familiarità o di inquietudine provata di fronte a corpi e volti artificiali, cfr. Surace 2020.

Veniamo dunque al secondo spot, prodotto dalla Huggies, per una campagna del 2021, e reclamizzante in questo caso dei pannolini²⁴. Anche qui narratore è l'azienda stessa, Huggies, che adotta un tono ironico. È interessante e in fondo rivelatoria questa comunanza nel *tone of voice*: c'è un nesso evidente fra una certa, innocua ironia e la comunicazione pubblicitaria destinata ai prodotti per bambini. La forma dell'espressione si adatta alla sostanza del contenuto; gli spot così utilizzano i modelli pragmatici che il mondo adulto riserva ai neonati, ma anche mediano – essendo queste pubblicità targettizzate all'universo adulto – con una certa, sorniona e complice obliquità linguistica²⁵.

Guardando il video, fin dalla prima inquadratura ecco il volto in primo piano di un neonato. Si tratta qui di un bambino letteralmente appena nato, nella sua culla d'ospedale mentre le mani delle infermiere si prendono cura di lui; da qui parte un movimento verso l'alto, tecnicamente un *plongée* virtuale, che fuoriesce dal soffitto e si allontana fino a inquadrare il mondo. La voce fuori campo, brillante e simpatica, lo saluta con un gioioso “Welcome Baby”, e quando si arriva all'inquadratura del pianeta intero una scritta in sovrimpressione recita “It's round, promise”. Il registro è così impostato, e la musica, il tono di voce, le scelte lessicali suggeriscono la gioia della vita appena venuta al mondo, trattandola come una sorta di sineddoche: noi vediamo quel bambino, ma quel bambino è *tutti i bambini*. Il mondo adulto viene paragonato a quello dei bambini, e la notazione sulla sfericità della Terra è funzionale a questa assimilazione, ammiccando a certe teorie del complotto circa la Terra piatta come a sciocchezze infantili.

Il video prosegue con una carrellata di bambini appena nati, con i loro nomi e orari di nascita. Si tratta di bambini che per nomi e caratteristiche somatiche vengono da diverse parti del mondo, ma che sono accomunati da una loro “bambinità”, su cui fa leva l'azienda, che esprime con questa scelta una specifica multiculturalità. Precisiamo ulteriormente che i bambini non sono il target, né gli enunciatori, quanto piuttosto il meta-target (essendo i genitori

24 <https://www.youtube.com/watch?v=aaC457-XO9M> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

25 Sull'uso dell'ironia nella pubblicità cfr. Stern 1990; Polesana 2005; Lagerwerf 2007; Bolat 2019.

coloro che hanno l'effettivo potere d'acquisto) o gli enunciatari-simulacro. Da qui ancora il montaggio ci mostra una serie di primi piani in cui vengono messe in rilievo le varie attività dei bambini piccoli, con enfasi sul fatto che a loro sono date concessioni negate al mondo adulto. Vediamo così un bambino sul girello, un altro che piange perché ha fame, uno che dorme sul vasino o si addormenta di colpo sul seggiolone, un bambino che fa la popò, ripreso proprio nel momento della deiezione mediante un primo piano che mostra la contrazione della faccia nell'atto dello sforzo, mentre in controcampo una signora sbuffa un po' infastidita.



Figg. 6-7-8 – Screenshot dallo spot *Welcome to the World, Baby* | Huggies®
Official Big Game Commercial

Solo da questo momento, cioè decisamente avanti rispetto al sintagma dell'economia del testo, appare una ripresa a figura intera, di un bimbo a cui viene cambiato il pannolino. Ma in realtà il pannolino è un elemento secondario nella messa in scena. Dominano i movimenti delle braccia ma soprattutto il viso, con la bocca

enormemente spalancata, gli occhi attenti, e degli occhialoni blu; gli occhiali peraltro, in un così giovane bambino, contribuiscono ad amplificare da un lato una certa sua simpatia, dall'altro anche un sentimento di tenerezza nei confronti del mondo adulto, che sviluppa un certo feticismo per i prodotti per bambini piccoli. Anche qui l'inquadratura è in *plongée*, e in questo caso corrisponde con una soggettiva, poiché vediamo le mani della mamma dal lato basso. Lo sguardo dall'alto è uno sguardo di controllo e di cura, un supersguardo che in qualche modo si pone come vera e propria istanza di *destinazione*, così corroborando il principio di fondo condiviso da Huggies e Johnson's, per cui il mondo adulto deve prendersi gioiosa cura dei neonati. Se così da un punto di vista filmico l'enunciazione assume connotazioni impersonali, sulla scia della lezione di Metz (1991), in realtà questa enunciazione è fortemente personalizzata, non solo per via della presenza di una voce fuori campo che incarna l'azienda, ma anche per la presenza di questi insistiti sguardi dall'alto. Come ho sostenuto altrove la ripresa aerea, una fra le più apparentemente oggettive che esistano (a meno che non si tratti della soggettiva di un pilota, di un falco, o simili), è in realtà al contempo estremamente soggettiva, poiché magnifica uno sguardo²⁶.

Il montaggio poi ci mostra un'ulteriore bambina a cui viene cambiato il pannolino, e qui interviene uno scambio significativo. Per la prima volta viene messo in evidenza il volto adulto, con soggettiva dello sguardo del bambino: il volto è così al contrario, a simulare la posizione del genitore che cambia il pannolino del figlio, gli occhi sono sgranati, si avvicina minacciosamente, e nel controcampo la soggettiva della bambina, che sembra un po' sconcertata, mediante quella che è l'attribuzione *ex post* di un sentimento complesso e adulto. E ancora vedremo un bambino che mette in disordine tirando fuori vettovaglie dai cassetti, un bambino che si pasticcia con del cibo, un bambino che guarda non capendoci nulla del football: per quello, ci dice la voce narrante, ci sarà tempo più avanti.

Lo spot così si configura con un'architettura narrativa più complessa di quello di Johnson's, ma gli elementi di comunanza sono evidenti, e la rilevanza assunta dal volto è tale da costituire una cifra comune, che si installa in un paradigma specifico per il quale

26 Cfr. Surace 2019.

la corporeità dell'infante trova nel volto una sorta di acme, su cui si può lavorare con proficuità nell'ambito pubblicitario, non solo riferito a prodotti per l'infanzia:

Pretty babies make for pretty effective messengers. It's a basic truth that was not lost on the advertisers of yesteryear, who regularly used pictures of babies in advertisements to sell all manner of products – even sweet fizzy drinks. In 2018 a Twitter post caused a bit of a social-media storm by circulating an ad that appeared in a 1950s issue of Life magazine, featuring an image of a cute baby drinking from a bottle of Heineken. The picture was quickly exposed as a fake by astute commentators, who pointed out that the baby shown in the original advertisement wasn't drinking beer at all... but 7 Up! It seems that regardless of the suitability of the product being advertised, attractive babies have an attention-capturing quality that is hard to match (Martin e Marks 2019, 178).

Babies su Netflix

La docu-serie *Babies*, prodotta da Netflix nel 2020, ci interessa per due motivi. In prima istanza essa propone una retorica visiva del volto dei neonati che si incunea in quella “baby culture” che stiamo già esplorando²⁷. C'è un *uso* del volto neonatale interno al testo mirato a sortire specifici effetti; c'è un lavoro di selezione, di regia, di frammentazione del volto del bambino appena nato che ne fa un dispositivo testuale a tutti gli effetti. Dall'altro lato la serie si avvale della partecipazione di studiosi, i quali di fatto su questo volto, sulle sue capacità e sulle sue potenzialità, riflettono, mediante la loro ricerca. Nel primo episodio della parte 2, intitolato “What Babies Know”, si articolano infatti i racconti della ricerca di Susan Hesospos, della Northwestern University, Rebecca Saxe, del MIT, e Kang Lee, della University of Toronto. Ad essi è ulteriormente interpolato lo sguardo di normali genitori, che si interrogano sul volto dei loro figli formulando delle ipotesi, smentite o invece confermate dalle ricerche scientifiche. La serie assume così una stratificazione di toni e di approcci, che si interfacciano l'un con l'altro: quello scientifico con quello emotivo, quello impressionistico con quello razionale. Il vol-

27 La nozione di “baby culture” è esplorata in Sandlin e Thaller 2012.

to dei neonati costituisce in questo senso un'isotopia visiva, essendo l'episodio letteralmente disseminato di inquadrature ravvicinate di ogni tipo: dal primo al primissimo piano, dal dettaglio all'inquadratura fuori fuoco. Esso è però anche un'isotopia semantica, essendo il tema del volto neonatale alla base delle domande cognitive che vengono mano a mano poste in essere.

Partendo dalla costruzione formale della serie, questa è presentata come un documentario in cui si alternano interviste "tradizionali" (con gli intervistati seduti di fronte alla macchina da presa), sequenze che ritraggono alcuni esperimenti in corso d'opera, e riprese di famiglie e bambini nei loro contesti di vita. Il risultato è un documentario "neoclassico", in piena linea con l'estetica fissata da Netflix²⁸. Il testo così non presenta particolari guizzi formali, salvo che nella scelta di insistere nell'utilizzo del primo piano neonatale, fin dalle primissime inquadrature, in cui una bimba viene inquadrata da vicino mentre viene portata fuori casa dai suoi genitori per assistere alla prima nevicata della sua vita. Qui i genitori attuano peraltro una comune strategia di *transfert*: la bambina, dal canto suo, non sembra particolarmente trasportata da questo evento atmosferico, mentre i genitori le suggeriscono, come a inocularglielo, un entusiasmo spasmodico. È anche questa una tipica modalità educativa.

Sono in effetti gli occhi a venire, ancora una volta, privilegiati dalla regia: si tenta di imprimere uno sguardo laddove ancora, propriamente, di sguardo è difficile parlare. È Susan Hespos, proprio nell'episodio, a riferire che la capacità di effettivo utilizzo degli occhi, per *guardare*, si acquisisce dal quarto mese in avanti. L'utilizzo del primo piano costituisce però una strategia duplice e speculare: da un lato, come abbiamo più volte detto, vorrebbe in qualche modo suggerire una consapevolezza del neonato di possedere un volto. Dall'altro è essa stessa una modalità, forse disperata, di indagine, il tentativo prospettico di rintracciare una qualche forma di introspezione.

Il volto del neonato non è mai un volto pensoso; quando esso assume contezza per il neonato che lo indossa, allora immediatamente si fa volto esteriorizzante, più che interiorizzante. Rintracciamo cioè nel volto del neonato segnali che si riferiscono al

²⁸ Approfondimento sul documentario contemporaneo in Marcus e Kara 2016. Un'enfasi sui documentari Netflix in Binns 2018.

suo rapporto con l'esterno. Anche quando piange, lo fa non perché sia triste, meditabondo, depresso, ma come reazione a qualcosa di immediatamente contingente. In questo senso è difficile dire, e non è il nostro compito, se ciò sia perché lo spettro psicologico deve ancora definirsi, e così anche un certo ventaglio di emozioni più complesse e profonde. Ci basti però rilevare il fatto che se di una persona adulta possiamo dire, osservandola, che ci pare pensosa, lo stesso tipo di considerazione non si dà per un bambino piccolo, che semmai giudichiamo come "imbambolato". È la tipica impenetrabilità del volto neonatale, che peraltro condivide tratti con il volto autistico di un adulto, a sua volta non sempre facile da decrittare. Di questo dato di ambiguità asimmetrica, riguardante un problema che si pone il mondo adulto nei confronti dell'infante, e non viceversa, c'è traccia nella costruzione formale del documentario grazie all'utilizzo di alcuni primi piani volutamente fuori fuoco. Vediamo così i volti prima nitidi, e poi invece scontornati, come calati in una zona limbica che non ci è del tutto accessibile; un po' come per l'arcano dell'affettività animale, che in effetti viene cautamente evocato in una sequenza in cui Hepsos porta al mare il suo labrador, ponendo, anche esplicitamente, dei punti di contatto fra il cane e un bambino piccolo. Questa scelta, frutto di una sorta di onestà formale rispetto all'oggetto della trattazione documentaria, si innesta perfettamente nel pretesto generale della serie, che è una sorta di discesa analitica nel mistero dell'infanzia, tradotto in una serie di domande precise cui le scienze cognitive tentano di dare risposta, e che una sorta di etologia filmica del volto rende sul piano dell'espressione.

Alle volte le domande vengono poste a partire da premesse che, in sede analitica, ci paiono semplicistiche; viene ad esempio affermato che obiettivo del bambino è conoscere il mondo, o che l'unico modo per comprendere da dove nasca la conoscenza è studiare il cervello dei bambini. Ora, è evidente come tali assiomi possano sembrare pretestuosi, e deformati professionalmente (è chiaro come a pronunciarli siano neuroscienziati). Che esista un orizzonte epistemico univoco per rispondere a domande relative alla propriocezione degli infanti è forse neopositivistico; che ci sia dell'innatismo in certi schemi cognitivi ci appare apodittico. Tuttavia, va rilevato come la serie, anche per ragioni di traduzione intersemiotica, spesso indugi in aspetti più emotivi che non ra-

zionali, e che in certi casi più che riportare i risultati delle scienze sperimentali si limiti a veicolare una retorica della scienza. Non-dimeno vale la pena di menzionare almeno le considerazioni di Rebecca Saxe e Kang Lee, prelevandole da alcuni studi scientifici che sono fondativi di quanto emerge nel documentario.

Nel film infatti Saxe sostiene di aver scoperto che c'è una rilevante comunanza fra le aree del cervello che si attivano negli adulti e nei bambini in reazione a specifici stimoli visivi: immagini di paesaggi e immagini di volti. Questa rilevazione è rivoluzionaria, dal momento che per ottenerla è stato necessario effettuare delle risonanze magnetiche del cervello di neonati, operazione non semplice dato che la procedura richiede di stare fermi per un certo tempo. Il documentario ci mostra come in effetti siano servite apparecchiature particolari, così come l'ausilio delle madri che si sono infilate nella macchina della risonanza magnetica assieme ai bambini, per tenerli calmi. La scena è di per sé poetica, ma anche il risultato scientifico è di grande rilievo. Se già sapevamo che le persone adulte possiedono due distinte aree del cervello deputate al processamento di immagini di paesaggi e di volti, ora sappiamo che queste si sovrappongono, con buona aderenza, a quelle che si attivano nei neonati. Ciò corroborerebbe l'ipotesi di una sorta di predisposizione anatomica al riconoscimento dei volti.

Lo studio effettivo, "Organization of high-level visual cortex in human infants"²⁹, prende le mosse dalle tomografie di 17 bambini (dai 2 agli 8 mesi), delle quali si rivelano adoperabili in termini di qualità 9, messe a paragone con quelle di 3 adulti. Gli stimoli visivi sono piccoli film, immagini dinamiche di volti, oggetti, corpi e paesaggi. Questi i risultati:

Our data demonstrate that by 4–6 months of age, human infants have category-sensitive visual responses to faces and scenes, with a spatial organization mimicking that observed in adults. However, we also observe differences: both in response profiles across multiple categories (which were less selective in infants), and in patterns of response across cortex. Thus, the overall functional organization of high-level visual cortex develops very early, and is subsequently refined (Deen *et al.* 2017, 2).

29 Cfr. Deen *et al.* 2017.

Ma anche:

[...] although no region preferred faces (or scenes) to objects in infants, the reverse contrast in exactly the same data revealed robust responses to objects, compared with either faces or scenes, with adult-like spatial organization in temporal and parietal cortex [...]. Thus, while the large-scale spatial organization of responses to faces versus scenes is present in infants and remains a principal dimension of cortical organization into adulthood, highly selective regions for particular categories apparently emerge later in development, perhaps requiring more extensive visual experience (ib. 3).

Se dunque il nostro focus è, e rimarrà, la significatività dei volti neonatali e infantili per il mondo adulto, allo stesso modo è importante sottolineare come questi studi aprano a piste che rendono utile una riflessione, da un certo punto in avanti anche culturologica, sulla significatività dei volti in generale anche per umani da poco nati. A questo può contribuire anche il lavoro di studiosi come Kang Lee, che proprio in *Babies* divulga i risultati di ricerche come quella esposta in “Infant preference for female faces occurs for same- but not other-race faces”³⁰, in cui viene dimostrato che: “First, the preference for female faces by 3-month-old infants reared by female caregivers appears to be specific to same-race faces. [...] Second, the preference for female over male faces that is specific to the race of the primary caregiver and the race of faces experienced predominantly since birth does in fact appear to be driven by differential experience” (Quinn *et al.* 2011, 21-22).

E questi due esperimenti costituiscono solo una piccola parte del lavoro che nell'ambito delle neuroscienze, in diretta concomitanza con le scienze cognitive e le scienze psicologiche, si sta conducendo attorno alla percezione dei neonati. Quello dunque che questo libro vuole suggerire è da un lato l'estrema rilevanza di questa direzione della ricerca, che effettivamente può aiutare non solo a sviluppare alcune risposte, ma anche ad elaborare domande più salienti circa l'infanzia; dall'altro si mira a proporre una possibile cooperazione di tipo filosofico e culturologico, che tenti di trovare

30 Quinn *et al.* 2011.

i punti di contatto fra quelle che sono, ad esempio, le effettive aree cerebrali coinvolte fin dalla più tenera infanzia nella percezione dei volti, e il modo in cui questi apparati percettivi divengono poi apparati culturali, cioè vengono assimilati in un qualche circuito cognitivo e linguistico.

3. IL VOLTO ORRORIFICO DEI BAMBINI

Samara Morgan: il volto funestato e maledetto della crudeltà

A cavallo fra gli anni '90 e i 2000, quando il cinema era ancora un'esperienza intrisa di una certa laica sacralità, quando cioè ancora non si era nella fase cosiddetta postmediale¹ e i film li si guardava nella sala cinematografica o in tv (salvo i più esperti, che già si affacciavano alle pirotecnie disposofobiche di *eMule*, dei *torrent* e delle tecnologie *peer-to-peer* in genere)², alcune pellicole erano destinate a diventare miti contemporanei. Oggi ne parleremmo in termini di *hype*, di un acceso e condiviso fermento, di un'aspettativa tale nei confronti di certi prodotti mediali (si veda, ad esempio, il Marvel Cinematic Universe) da nascere mesi, alle volte anni prima dell'uscita pubblica di questi ultimi, e da perdurare anche dopo la visione a lungo³. Sarebbe chiaramente da ingenui pensare che l'*hype* sia un fenomeno spontaneo: esso è meticolosamente architettato da chi il film lo deve comunicare, trasformando l'esperienza fruitiva in qualcosa che non si esaurisce nel tempo della visione, ma che si estende in un ecosistema paratestuale in cui il contesto online gioca un ruo-

1 Cfr. Eugeni 2015.

2 È in quegli anni infatti che internet raggiunge una significativa massa critica in termini di utenze domestiche, rendendo possibile la creazione di comunità *ad hoc* che, tramite tecnologie *peer-to-peer*, condividevano un gran numero di prodotti mediali, dal cinema alla musica. È in quest'epoca che viene coniata la dicitura "pirateria informatica", proprio in ragione del considerevole aumento di *download* illegali di prodotti audiovisivi, e che si sviluppano le prime vere community di opposizione al cosiddetto *copy-right capitalism*. Nel merito cf. Leyshon 2003.

3 Esiste a tal proposito una vera e propria "architettura delle aspettative", che si può applicare non solo all'industria dell'entertainment, ma anche ad altri orizzonti di produzione mediale. Nel merito cf. Borup, Brown, Konrad e Van Lente 2006.

lo essenziale. Prima di tutto questo, tuttavia, già alcuni film erano *destinati* (anche in questo caso, spesso più da logiche commerciali che non da una qualche fortunata coincidenza) a “contagiare” prepotentemente l'immaginario, a trascendere i novanta o centoventi minuti della proiezione e divenire ossessione condivisa.

Con il cinema horror questo era chiaramente più facile, anche e forse soprattutto nel mondo analogico, ancora vergine da espressioni come *fact checking*, *debunking*, *post truth*, ma già invece perfettamente agiato nella bambagia delle leggende metropolitane e del loro fascino. Per dirne una, velocemente: alcune forme di spiritismo e medianicità un po' *kitsch* sono divenute fenomeni di moda particolarmente diffusi dagli anni '70 in poi in occidente: “In the pop culture sphere, anxiety about the young surged in the popular preoccupation with diabolical magic. Observers of the 1970s noted a widespread fascination with the occult” (Cusac 2009, 112). Rari sono i giovani dell'epoca che, mescolando il gioco al rito iniziatico che sancisce il passaggio dall'adolescenza all'età adulta, non abbiano inscenato una qualche seduta spiritica con gli amici, o non si siano lambiccati con una tavoletta Ouija⁴. Era una pratica in uso, l'antenato delle moderne “challenge” di internet, e chi non faceva quello allora magari si concedeva qualche giro spericolato in automobile (se voleva provare di essere molto coraggioso indulgeva in una corsa clandestina), passava la notte in un cimitero o in un posto abbandonato, e così via. I nessi con il mondo del cinema sono evidenti.

Non è un caso che si diffonda la moda della seduta spiritica proprio in concomitanza con l'exploit mondiale de *L'esorcista*, uscito nel 1973 per la regia di William Friedkin⁵. Un exploit – tutto concluso nelle fattezze orrendamente trasfigurate della piccola Linda Blair – tale da sancire un punto di non ritorno, che andrà riverberandosi fino alla fine degli anni '90 almeno. Fino alla figura, cioè, di un'altra bambina maledetta, dai lunghi capelli neri, il volto butterato, che terrorizzerà milioni di persone nel mondo: Samara Morgan.

4 Il fascino per questo oggetto, recentemente divenuto anche trend per alcune sfide online, è sancito anche dalla produzione cinematografica recente, come dimostrano film come *Ouija* (White 2014) e *Ouija – L'origine del male* (*Ouija: Origin of Evil*, Flanagan 2016).

5 Al tema della possessione demoniaca come oggetto socialmente rilevante a tal punto da contaminare l'immaginario cinematografico si dedica anche De Certeau 1970; 2002.

Samara è una bambina con una storia non delle più facili. Nata in seguito alla violenza sessuale di un prete su una donna di nome Evelyn, la bambina sembra custodire dentro di sé un male atavico, che promana dalla sua capacità di seminare le peggiori sventure, di far impazzire chi le sta affianco, e di produrre visioni talmente forti da impressionarsi anche nei nastri delle videocamere che la riprendono nel periodo in cui è reclusa in un istituto psichiatrico. Sebbene la famiglia Morgan, che l'ha adottata, provi ad amarla, il destino di Samara è quello di essere gettata in un pozzo, creduta morta, e lì tumulata. Solo dopo sette giorni di stenti tuttavia la bambina, intravedendo esclusivamente uno spiraglio di luce circolare in alto (*The Ring*), spirerà, lasciando però che la sua maledizione continui a perpetrarsi nella videocassetta in cui erano state impresse le sue dissociate visioni. Queste sono le premesse di *The Ring* (Verbinski 2002), film *cult* girato come remake del giapponese *Ringu* (Nakata 1998)⁶. Un'opera che parte proprio da una maternità indesiderata:

Mothers are everywhere in the background of this film, playing out an additional commentary to Rachel's uncomfortable relationship with her maternal responsibilities. When Rachel steps out onto her balcony (just as Reiko does in *Ringu*), she sees another mother in one of the opposite apartment blocks who leaves her child in front of the television before going outside for a cigarette. For one awkward moment, the two women appear to spot each other, and the spectator is drawn to note the similarities between them (Scott 2010, 17).

L'iconicità di Samara è tale da rimanere impressa non solo nella storia del cinema. Oggi la *mise* della bambina, una camicia da notte bianca e consunta, e il suo peculiare "sistema del velo" facciale⁷, per il quale il volto è coperto da una coltre di lunghi, untati capelli neri, ha definitivamente "trasceso" il film originario, in quella sorta di *transumanza mediale* che è tipica dell'era dei social media. Sul web l'immagine di Samara che esce dallo schermo a tubo catodico trascinandosi dinoccolata è la base per migliaia di meme, così come l'iconografia a essa legata si estrinseca in una serie numero-

6 Un'analisi comparativa dei due film in Vilcu 2006.

7 Ricaviamo l'espressione "sistema del velo" da Leone, de Riedmatten e Stoi-chita 2016.

sissima di “pranks”, scherzi fatti a malcapitati di turno che si trovano in ascensore, in parcheggi notturni e altri luoghi chiusi o isolati la pericolosa bambinetta. Naturalmente c'è anche una cronistoria di “avvistamenti” di figure simili a Samara, che ben si presta all'internet delle cosiddette *creepypasta*, storie dell'orrore costruite da autori spesso anonimi online⁸.

La storia di *The Ring* è però terrorizzante prima ancora che Samara sia, effettivamente, *Samara*. È una storia di abusi, di mancato amore e di totale crudeltà nei confronti dell'infanzia, tutta mediata attraverso il corpo della bambina⁹. In quest'ultimo si rintraccia una sorta di cronologia somatica, che lo marchia posturalmente – Samara è, nelle immagini della videocassetta, seduta in maniera raccolta, le spalle protese in avanti, le mani avvicinate l'una all'altra, e ci appare in via definitiva chiusa e tutt'altro che distesa – ma soprattutto espressivamente. Il suo volto, prima del “ritorno” dall'aldilà, è già incapace di sorridere, inquietantemente abulico, privo di ogni espressività, e spesso celato dalla lunga coltre di capelli. È un volto criptico, che mette a disagio per via del suo non corrispondere immediatamente a una spensieratezza infantile, e quindi incollocabile secondo gli script cognitivi canonici. Se una bambina non ci appare immediatamente felice né triste, se non riusciamo a capire effettivamente cosa voglia né cosa provi, allora ci troviamo in una sorta di limbo ermeneutico: dove collocarla? Quali sono le sue intenzioni e le sue capacità agentive? La sensazione è simile a quella descritta, rispetto ad altri tipi di volti, per quanto concerne l'*Uncanny Valley*¹⁰.

Il volto di Samara prima della maledizione

La figura del volto impenetrabile è in effetti non esclusiva di certo cinema horror, né prerogativa delle rappresentazioni dell'infanzia, sebbene su queste ultime abbia trovato un certo consoli-

8 Per un inquadramento sulla forma paraletteraria delle *creepypasta* e sull'importanza del volto in queste ultime vedere Surace 2022.

9 Sul corpo come istanza di mediazione fra la violenza dell'io sull'altro vedere Surace 2018.

10 Cf. Surace 2020.

mento¹¹. C'è ad esempio un gran ricorrere nelle foto segnaletiche a questa forma di *espressività negata*, come strategia fondata sul volto che da un lato tenta di eludere – configurandosi come “strategia” di resistenza – potenziali interpretazioni da parte altrui, e dall'altro, proprio nel non fornire appigli a chi osserva il volto, genera un senso di impotenza interpretativa (che si traduce rapidamente in timore)¹². Ricordiamo ancora che una tipica figura della “trance medianica” prevede gli occhi che si rivoltano, lasciando visibile esclusivamente la sclera, bianca. Anche in questo caso il senso di smarrimento provato da chi osserva è da un lato dovuto a una sorta di *tradimento fisiognomico*, esperito dal non vedere – lì dove ci andrebbe – la pupilla, ma dall'altro anche dal non avere accesso a elementi minimi utili a configurare quel pattern somatico che ci serve per inscrivere l'altrui volto in un programma di intenzioni e capacità.



Fig. 9 – Samara Morgan da *The Ring*

Tornando a Samara, ecco quindi che l'espressività negata è già una forma di naturale *maquillage*, realizzato con strumenti che il volto possiede di per sé, e che nel cancellare i segni delle inten-

¹¹ Alcuni approfondimenti specifici in Olson e Scahill 2012.

¹² Cf. Crescimanno 2019.

zioni genera turbamento. Ma il volto è un dispositivo multiplo, in qualche misura stratificato, e infatti sopra questo primo livello se ne stagliano altri, che contribuiscono a definire la bambina come una creatura sospetta e potenzialmente pericolosa. Lo sguardo è un elemento essenziale in questo senso, e agisce in almeno due modi. In prima istanza si allinea allo “sciopero” dell'espressività degli altri elementi visibili del volto, e quindi assume le sembianze di uno sguardo vacuo, catatonico, non chiaramente indirizzato. È insomma lo sguardo di quando ci si “imbambola”. La figura, particolarmente felice, dell'*imbambolamento* è in effetti straordinariamente calzante, poiché “imbambolarsi” significa entrare in uno stato autoipnotico, incantarsi in maniera semi-volontaria, in coincidenza con una perdita di controllo sul proprio sguardo che tendenzialmente assume una paradossale condizione di direzionarsi verso un punto fisso senza effettivamente guardare nulla. Significa, cioè, per un attimo più o meno lungo assumere la condizione della bambola: mantenere le sembianze umane ma ridursi al simulacro. In qualche modo è, sottilmente, abbracciare l'abietto ipotizzato da Kristeva (1980). Ed è noto quanto le bambole siano adoperate come strumenti orrorifici d'elezione, proprio per via di questa loro percepita doppiezza (sembrano al contempo vive e morte, generando così l'Uncanny Valley)¹³. È forse bene anche rilevare come “bambola” sia etimologicamente legata alla forma antica “bambo”, che sta per “sciocco”, e da cui derivano sia “bimbo” che “babeo”¹⁴. Una strana congiunzione semantica, di primo acchito, e che però un po' più profondamente rileva una sorta di nesso sociolinguistico fra la tenera età e la percezione di una non del tutto formata capacità di intendere e di volere.

Lo sguardo di Samara però fa anche altro. Ricordiamo che il nostro accesso al suo volto prima che sia tumultata nel pozzo è di ordine *metadiegetico*. Noi vediamo le immagini dei nastri maledetti in cui quest'ultima è a colloquio con gli psichiatri. Sono nastri dunque di origine scientifica, e la bambina sa d'essere ripresa. Ne consegue che in alcuni momenti essa guardi in camera, anche perché è posizionata centralmente, sulla sua sedia, e ripresa frontalmente (già indossa peraltro l'iconica vestaglia

¹³ Il riferimento assoluto è ovviamente Jentsch, ripreso in Freud 1919.

¹⁴ Sulla inquietante relazione percettiva fra bambole e umani cf. Mills 2018.

bianca, che combacia con il bianco dello sfondo e, ci torneremo, dell'incarnato). Questo sguardo in macchina è esattamente l'opposto dello sguardo imbambolato: qui il punto fissato è evidente e incontrovertibile. È l'interpellazione per eccellenza, che in questo caso specifico genera un cortocircuito enunciativo il quale moltiplica i piani interpretativi. Samara guarda la macchina da presa, e cioè nell'atto primario si rivolge presumibilmente a chi vi è dietro, l'intervistatore. In realtà tuttavia è evidente che dietro questo appello diretto, che si reifica nella rottura della quarta parete, c'è già una sorta di atteggiamento predittivo: quei nastri saranno centrali perché in essi, e soprattutto nel loro essere guardati, si racchiuderà la maledizione di *The Ring*. Ecco perché la sua interpellazione ci è in qualche modo *intollerabile*, declinandosi come uno sguardo dell'Altro che ci convoca irrimediabilmente: "The gaze of the Other is like a projector that projects a certain image, and even an entire picture, upon the individual as on a white screen, taking into consideration that the image of the subject includes not only the face and body directly, but also the background, the environment in which this face and body are located." (Uzlaner 2016, 286-7). Chi guarda quella videocassetta, difatti, dopo sette giorni muore, e intanto altri l'avranno guardata e così via; è un contagio mediatico in piena regola, le cui conseguenze sono fatali. Quello sguardo in macchina è dunque una impossibile presa di coscienza pregressa, prima ancora che Samara sia barbaramente sepolta viva, come se già essa conoscesse il suo destino e la macabra maledizione ad esso legata.

Un ulteriore elemento di rilievo del volto di Samara è poi relativo, come anticipavamo, al colore della pelle. Bianco oltremodo, in piena coerenza con la vestaglia e con lo sfondo dello studio medico in cui la vediamo intervistata, esso non può che implicare una serie di inferenze. Anzitutto ci è evidente in sede cromatica che la creatura che indossa tale volto è un animo umbratile, e che la sua esposizione al sole è stata rarissima. Escludendo la tesi dell'albinismo (i capelli sono nerissimi) un biancore del genere non può che significarci che Samara ha vissuto o chiusa in casa, e probabilmente spesso al buio, o comunque in un luogo dove non c'è mai o quasi il sole. Immediata è poi l'associazione con un certo alone mortifero. Quel bianco così candido è a tutti gli effetti cadaverico in senso stretto, e infatti rimarrà tale anche nella

versione maledetta di Samara. Come per l'interpellazione di cui sopra, che abbiamo rilevato come figura di anticipazione delle sorti della bambina, anche il colore della pelle sembra in qualche modo suggerire una sorta di morte in vita, oltre che simbolicamente rimandare a tutta una serie di possibili collegamenti: il tasso di suicidi più alto al mondo è in Groenlandia, dove notoriamente di sole ce n'è pochissimo; il bianco è colore del lutto in moltissime culture; il bianco è di fatto un non-colore, in quanto colore acromatico sprovvisto di tinta, che in effetti ha bisogno di un prisma per trasmutarsi rilevando la sua natura di sintesi dei colori dello spettro del visibile.

Da ultimo vanno rilevati i capelli: lunghi oltremodo (come se non siano mai stati tagliati), questi ultimi spiccano per il loro opporre cromaticamente un nero pece al biancore di cui poc'anzi, così come per la loro configurazione eidetica, in quanto perfettamente lisci, calati impietosamente sul corpo a imitare la postura del corpo stesso, eretto quasi per forza di un miracolo (non è forse la maledizione un miracolo in negativo?). Inoltre essi costituiscono un ultimo gradiente di *maquillage*. Il volto di Samara è infatti solo parzialmente visibile. La capigliatura ne copre sempre una significativa parte. La riga in mezzo dei capelli fa sì che questi si dividano in due frange che scendono sopra le guance, e così almeno metà della superficie facciale è nascosta. Anche in questo caso si può parlare di un sistema di velamento, questa volta tricologico, che acuisce il sentimento di perturbazione di fronte al volto non chiaramente decrittabile. E, d'altronde, sarà poi la Samara maledetta a sfruttare pienamente la potenza di questa arma tricologica, comparando di fronte alle sue vittime con il volto totalmente coperto dalla capigliatura (un po' come il simpatico cugino Itt della famiglia Addams), prima di rivelare le sue nefaste fattezze.

Il volto di Samara dopo la maledizione

Il successo di *The Ring* è tuttavia legato piuttosto al volto di Samara *dopo* la maledizione. Quel volto che si presenta davanti a chi ha guardato la videocassetta, dopo sette giorni, e che è in grado di uccidere con uno sguardo. D'altro canto, chi subisce la

maledizione è attaccato in primis nel volto stesso, secondo quello che è stato definito anche come “spectral filtering”:

[...] when characters in these films snap images of other characters, whether they develop them in darkrooms or on desktops, they discover that their faces suffer some sort of distortion-effect, coming to appear demonic or corpse-like in *Amityville* or caught up in the middle of a process of erasure in *The Ring*. The videotape in this film more than condemns its viewers to death; it marks or “encodes” them with digital artifacts, so as to smear, skew, or otherwise corrupt visual information about their faces. [...] As the ghost in these machines, Samara visits the distortive influence of these digital technologies on their users, deinterlacing their image outputs or, more specifically, decomposing their features in order to suggest that they are captive to a certain conversion-process [...] (Dudenhoeffer 2014, 52-53).

Inoltre, abbiamo dunque un volto il cui potere agentivo è tale da cagionare la morte semplicemente con gli occhi: se guardi Samara lei ti guarda, e se lei ti guarda tu sei condannato a morte. Si aprono così almeno tre piste interpretative di rilievo: la prima riguarda la somatica di questo volto maledetto, che non è più quello monocolore e levigato della piccola Samara, ma una sua versione deturpata; la seconda riguarda la capacità del volto di uccidere con un semplice atto di esposizione; la terza riguarda il medium-specifico di passaggio di questo volto, cioè una videocassetta in primis (in cui è presente il volto di Samara prima della di lei morte) e il televisore dopo, da cui Samara esce.



Fig. 10 – Samara Morgan da *The Ring*

Dedicandoci allo specifico somatico, va anzitutto rilevata la funzione dei capelli, che come già anticipavamo sono ora del tutto adoperati come strumento di nascondimento. Samara, quando esce nella sua funesta marcia dal tubo catodico, ha movenze sconnesse (capaci di generare effetti di paura) e presenta la vestaglia bianca, ora sporca e consunta. Proprio come se fosse rimasta per sette giorni in un umido pozzo, questa sua condizione limbica è ora reiterata dal medium televisivo: è noto ai freudiani che la compulsione ripetitiva è preludio a una pulsione mortifera¹⁵. Il volto però non è immediatamente visibile, in quanto coperto per intero dai capelli. Ciò genera l'effetto anticipazione che porta al *jumpscare*: l'effetto di senso generato dal *jumpscare* ci dà ragione invero dell'importanza del volto come dispositivo scopico, che si guarda. È uno specifico filmico, figurativamente e percettivamente fondato sul volto, che per essere generato altrimenti, ad esempio in letteratura, necessiterebbe di un'architettura stilistica molto complessa¹⁶.

Lo spettatore, e così la vittima designata con cui quest'ultimo si identifica, sa perfettamente che quello che vedrà sarà un volto orrendo; nondimeno tale volto non gli è immediatamente mostrato. La marcia di Samara è una sintesi preparatoria, tipica della grammatica del *jumpscare* (si pensi al modo in cui è costruita in cortometraggi come *Lights Out*, Sandberg 2013, o in lungometraggi come *The Nun – La vocazione del male*, *The Nun*, Hardy 2018). Quando poi il volto si rivela, esso è terribilmente trasfigurato: il volto della bambina ora ha un'espressione maligna, il suo sguardo interpella immediatamente, le sue intenzioni malevole sono chiarissime. Gli occhi da neri sono diventati quasi traslucidi, tendenti all'azzurro (ciò in forza anche di una fotografia virata su colori bluastri), le narici sono vistosamente aperte – segno di rabbia anche nel mondo animale, se si pensa al caso iconico del toro che sbuffa –¹⁷ e in generale il bambinesco aspetto è sacrificato in forza

15 La questione è naturalmente ampiamente esplorata in ambito psicologico e psicanalitico, ed è continuo oggetto di riflessioni nel corso dei decenni. Per avere uno sguardo sui progressi fatti nel tempo attorno ad essa cfr. Lichtenstein 1939; Gifford 1964; Kernberg 2009; Šebek 2019.

16 Cfr. Surace 2020.

17 Già Darwin notava come nei momenti di rabbia "respiration is laboured, the chest heaves, and the dilated nostrils quiver" (1872/1965, 74). Cf. a tal proposito Spielberg, Reheiser e Sydeman 1995.

di un volto che sembra quasi adulto. Ciò ulteriormente amplifica il terrore, perché il corpo rimane quello di una bambina, così dando l'impressione di qualcosa di profondamente *sbagliato*, del tradimento di un patto atavico in cui l'infanzia è innocente e innocua.

La potenza icastica di questa configurazione somatica potrebbe essere tale da non richiedere alcun tipo di sfondo diegetico, così come dimostra il premiato corto *Lights Out*, in cui tutta la costruzione narrativa e formale punta alla produzione dello spavento, senza alcun tipo di ulteriore approfondimento. *Jumpscare* e volto vanno a braccetto proprio grazie a una sorta di potenza di quest'ultimo che sembra quasi non necessitare di un approdo narrativo, come dimostrano molti videogiochi in cui il volto che compare di colpo fa sobbalzare dalla sedia i giocatori¹⁸. È noto tuttavia che un utilizzo del volto in questo senso rischia facilmente di rivelare la propria sterilità. In *The Ring* al contrario è il sedimento narrativo edificato in precedenza a far combaciare la comparsa del volto con una sorta di epifania o di agnizione, che conferma allo spettatore la veridicità della maledizione. La bambina, peraltro, viaggia attraverso il medium televisivo e uccide con lo sguardo. Si pone cioè in una posizione fenomenologica peculiare: essa è guardata (mediante la VHS prima, e poi collocandosi proprio nell'apparecchio televisivo), ma al contempo guardante. La notazione è di natura fenomenologica, definendo il soggetto nella tensione che si instaura fra una dialettica di sguardi. La posizione narrativa che occupa costituisce già di per sé una specifica trattazione del rapporto fra regimi scopici, innestandosi in una filmografia fitta costruita attorno ai media che uccidono o che si fanno veicolo del male¹⁹, e in cui i bambini (ma anche gli adulti, se si pensa al seminale *Videodrome*, Cronenberg 1983) instaurano lo strano punto di giunzione fra l'istanza osservante e l'istanza osservata. Ricordiamo che è la piccola Carol Anne a comunicare con il televisore e porsi come contatto fra i suoi famigliari e le demoniache presenze che ne infesteranno la casa in *Poltergeist* (Tobe Hooper 1982). Similmente nel film indipendente *Vivarium* (Finnegan 2019) il temibile "bambino" che la

18 I nessi con il cinema sono evidenti; cf. Maté 2020.

19 Sulla relazione diretta fra media e male in *The Ring* cfr. Lacefield 2019; più generalmente nel cinema horror cfr. Cameron 2021; nel caso specifico del neo-horror mockumentary cfr. Surace 2019.

giovane coppia composta da Gemma e Tom è costretta ad “adottare” per tentare di scappare dalla casa in cui è imprigionata passa il suo tempo a osservare strani ghirigori in tv, con sguardo assente, come di fronte a uno specchio opaco agli adulti, ma non a lui, che tramite quell’inquietante riflesso organizza il suo sviluppo psicosomatico. È in effetti Jacques Lacan a identificare un vero e proprio “stadio dello specchio”: “Il y suffit de comprendre le stade du miroir *comme une identification* au sens plein que l’analyse donne à ce terme: à savoir la transformation produite chez le sujet, quand il assume une image, – dont la prédestination à cet effet de phase est suffisamment indiquée par l’usage, dans la théorie, du terme antique d’*imago*” (Lacan 1966, 94).

Se questa immagine di sé per rendersi tale nel bambino ha bisogno di un *passaggio* schermico di qualche tipo, ecco allora che nel caso di Samara non sarà uno specchio ma un apparecchio televisivo a sancire lei in quanto *altro*, nella forma di un mostro che risulta dall’impossibilità della bambina, morta maledetta e prematuramente, di svilupparsi. Quello di Samara è infatti ora un volto trasfigurato, forse anche parzialmente scomposto o decomposto, che reifica le intenzioni che in potenza leggevamo già nel volto della VHS²⁰. Un volto che assume espressioni non usualmente proprie dei bambini, e su cui pesa una ulteriore domanda: si tratta forse di un *volto artificiale*? D’altronde i motivi per ritenerlo tale, se è vero che, come sostiene Leone, “the ‘artificiality’ of a face is, therefore, not a characteristic but a relational condition, the product of a conjunction of variables and their values” (2020, 12), sono molteplici: Samara, in vita, anzitutto è *quel che* è probabilmente in virtù della sua stessa genesi, cioè la violenza sessuale di un prete su una donna indifesa, come chiariscono i sequel della saga²¹; Samara, poi, manifesta questo volto orrifico come “esito fisiologico” al tentativo di uccisione della sua madre adottiva, e alla permanenza per sette giorni in un pozzo buio prima del sopraggiungimento della morte; e ancora Samara *espleta* ora se stessa passando attraverso la visione di una videocassetta, e trasportandosi dalle

20 Il mostro è tale infatti spesso e volentieri per via di un volto sfigurato, a metà, distrutto: “Gli schermi [] abbondano di personaggi sfigurati, spesso coperti da maschere [...]” (Giovannini 1999, 153).

21 Lo sviluppo della genesi del personaggio prosegue infatti in *The Ring Two* (Nakata 2005) e *Rings* (Gutiérrez 2017).

sue vittime passando per il televisore. Quanta naturalità c'è dunque nel volto di Samara per essere diventato così orribile? Non è una maledizione un atto profondamente culturale, anche quando coinvolge le forze di una presupposta incontaminata naturata? Senz'altro la consunzione è la naturale risposta alla prigionia nel pozzo, ma questo è un dato fattuale che consegue allo stato stesso di prigioniera. È invece più fruttuoso considerare quello di Samara come un volto che trasuda una sofferenza temporale che va da una fase addirittura pre-natale (la violenza sessuale subita dalla madre) a quella post-mortem, e i cui segni si stratificano a formare quella apparentemente insensata "adulità" che mostra nella versione maledetta.

Ne deduciamo che c'è un'artificialità "banale" dei volti, che ha a che fare con i volti costruiti *ex novo*, ma c'è poi anche un'artificialità che invece riguarda i volti di tutti come risultato visibile delle esperienze vissute, luogo di effettiva *segnicità* del tempo, dei traumi, e delle gioie, che il volto del mostro non solo esprime ma anche in qualche modo trasmette. Samara infatti uccide con il suo volto in quanto metonimia della sofferenza che ha contraddistinto la sua esistenza, e prima ancora infingardamente chiede di essere guardata, stabilendo come mezzo di trasmissione del volto stesso dispositivi concepiti per l'esclusivo utilizzo della visione: la TV, le fotografie, le VHS.

Il volto dei dannati e le gemelline Olsen

Nel 1960 Wolf Rilla gira il suo film più famoso, *Il villaggio dei dannati* (*Village of the Damned*), direttamente tratto dal romanzo *The Midwich Cuckoos* di John Wyndham del 1957. Nel 1995 John Carpenter, in una fase particolarmente florida della sua carriera, ne gira un sequel a colori. Il romanzo in Italia rientra a pieno titolo nel catalogo *Urania*²², peraltro in una posizione prestigiosa: come sancisce orgogliosamente un riquadro nella copertina si tratta del numero 200, uno speciale di 148 pagine uscito il 29

22 Si tratta della più famosa e longeva collana editoriale di romanzi fantascientifici in Italia, che dal 1952 ha pubblicato fra i più importanti scrittori di fantascienza al mondo.

marzo 1959. La copertina di questa primissima edizione tuttavia si discosta da quelle che le seguiranno. Vi vediamo una cittadina, presumibilmente statunitense, particolarmente sobria, la cui tranquillità è rotta da una violenta esplosione – rappresentata nel suo deflagrare – situata in profondità di campo. A farne le spese è una villetta. Di bambini non vi è traccia, sebbene essi siano i veri protagonisti del romanzo.



Figg. 11-12-13 – Tre copertine de *I figli dell'invasione*

La storia del *Villaggio dei dannati* è in effetti piuttosto tipica se la si colloca nel contesto della fantascienza anni '50 e dei b-movie che ne derivano. Ci troviamo infatti in una delicata fase in cui il terrore atomico pervade l'occidente e contribuisce a instillare il clima della Guerra Fredda: "Science fiction is the genre most commonly invoked now to represent paranoia of the 1950s, and within that culture is stood as a genre conducive to expressions of fear and paranoia" (Hendershot 1999, 7). Così qui ci sono gli extraterrestri, *che vengono da fuori*, c'è un certo ruralismo di fondo per cui gli invasori sono dipinti come persone per bene la cui vita viene sconvolta da agenti esterni, ci sono un certo numero di elementi *pulp* (esplosioni, sangue, e così via); ogni elemento descrive un'assiologia di fondo in cui l'Inghilterra (nel romanzo e nel film di Rilla) e gli USA (nel film di Carpenter) vengono considerati come terre pacifiche minacciate da una mostruosa

alterità: “the alien Children are conspicuously pale-skinned and white-haired, in an inverted representation of the racial appearances causing most cultural anxiety in England in the 1950s. [...] The film furthermore addresses concerns about children who are clearly distinct from their parents, a difference marked in their appearance and behaviour [...]” (Sears 2012, 66).

È proprio l'elemento infantile a costituire una certa novità: i *body snatchers*, gli ultracorpi, assumono forma bambinesca e, sebbene sia chiaro che le loro intenzioni sono malevole – “[...] the evil children in such films [...] show no remorse or ability to change, they must be destroyed at the end of the narrative” (Fowler e Rambuta 2011, 262) – il disagio di fondo si prova anzi-tutto di fronte alle loro innocenti sembianze. L'acme di questa sensazione perturbante si ha proprio di fronte ai loro volti, i quali si impostano su una comune monoespressività, oltre che su una condivisa comunanza nei tratti (gli occhi bianchi, i capelli di un biondo irrealmente platinato). Come afferma lo stesso narratore nel romanzo:

The curious lucency of the skin that had been noticeable in them as babies had been greatly subdued by the sunburn, yet enough trace of it remained to attract one's notice. They shared the same dark-golden hair, straight, narrow noses, and rather small mouths. The way the eyes were set was perhaps more responsible than anything for a suggestion of ‘foreigners,’ but it was an abstract foreignness, not calling to mind any particular race, or region. I could not see anything to distinguish one boy from the other (Wyndham 1971, 148).

La trama così nella sua semplicità assume vigore in virtù di un nesso emotivo particolarmente forte con le creature malefiche: questi bambini demoniaci non spuntano infatti dal nulla, ma vengono partoriti dalle donne del villaggio, e il medesimo fenomeno si verifica in varie sedi nel mondo. Sono quindi, a tutti gli effetti, esseri parassitari, che hanno bisogno di un ospite umano per generarsi, e che si profilano sempre a coppie (ciò innesca l'anomalia nel piccolo David il quale non ha una partner, poiché colei che gli era *destinata* muore durante il parto). L'intera storia del *Villaggio dei dannati* può dunque leggersi come una sorta di

grande metafora della depressione post-partum, della maternità come condizione ossimorica di distacco dal feto, di estraniamento della madre dal corpo del neonato che per mesi ha covato in sé, e della difficoltà di costruire un rapporto basato sull'istinto alla protezione nei confronti di qualcosa di *altro*, di un nuovo ontologico che prima non c'era, ma ora c'è, e che viene incarnato dal topos del "manipolo di ragazzi" (Bruni 1966, 242). Non è poi così dissimile dalla "covata malefica" di bambini deformi di *Brood – La covata malefica* (*The Brood*, Cronenberg 1979). Come ho già rilevato in precedenza i volti inespressivi, gli occhi fissi – alle volte mutati nel colore, interamente bianchi – a volte ambigualmente rivolti alla macchina da presa (a costituire una disturbante interpellazione), le sembianze simili come a rimandare a una gemellanza extraterrestre, sono tutte figure del cucciolo inquietante ampiamente codificate nell'immaginario collettivo, proprio a partire dal cinema, e che rimandano direttamente alla figura espressionista degli occhi sbarrati di animali feroci che spiano il malcapitato umano nel bosco o nella foresta, e che fa la fortuna di moltissime rappresentazioni orrorifiche. La strategia sottesa a tale rappresentazione è che ad alcuni stilemi somatici venga applicata in maniera sempre più vigorosa una rispondenza diretta – alla maniera lombrosiana, ma senza lo spettro razziale – verso semantiche precise e narratologie situate²³.

Lo straniamento dilagante che innerva la storia è pertanto quello di un'*alterità* contemporaneamente endogena, i bambini essendo il frutto di un parto, ed allogena, quest'ultimi provenendo da un *altrove*, e le loro "madri" non essendo mai state fecondate secondo le specifiche modalità umane.

Nelle successive edizioni del romanzo l'attenzione dei paratesti in Italia si sposta così massivamente su questi strani infanti. La prima ristampa del romanzo *Urania* presenta in copertina più che dei bambini dei mostriciattoli. In centro campeggia, con le gambe incrociate (segno di una strana, sorniona consapevolezza) un esserino dal corpo blu, le gambe pelose, e il volto inquietante. Gli occhi sono neri, eccezion fatta per le pupille vermiglie. La capigliatura è scomposta e lunga. L'espressione è obliqua. Dai lati della testa si dipartono due strani fluidi metallici che sem-

23 Cfr. Surace 2018, 6.

brano calare il bambino dall'alto come una sorta di bava aliena. Sull'avampiano un simile essere emerge urlante, e in profondità di campo un'altra creaturina corre nuda. Quello centrale, nella sua composta impassibilità, setta a tutti gli effetti l'iconografia di questi personaggi, la cui potenza perturbante è distribuita su due assi facciali: il *tradimento di un'illusione d'infanzia*, che si estrinseca nello sguardo abulico e impenetrabile, e la somiglianza – retta anche dalla *fissità degli sguardi* stessi – che li rende tutti sorte di sosia o di cloni. Su quest'ultimo fa scuola una lunga tradizione, sedimentata in opere come *Shining* (*The Shining*, Kubrick 1980)²⁴, di gemelli tetri. La gemellarità del volto è in effetti una contraddizione percettiva della singolarità levinasiana²⁵. Decade, nel volto del gemello, quell'anonimità parziale che è sempre accordata all'alterità²⁶. I gemelli inquietano per via della loro potenziale e verosimile interscambiabilità, e, soprattutto, perché generano un cortocircuito fenomenologico nella misura in cui appaiono al contempo doppi e singoli. Questa discrasia omozigote innesca fobie ancestrali, indagate anche altrove in seno alla narrativa, come nel romanzo *Identici* di Scott Turow (2013), alla tradizione epica classica, come dimostrano i dioscuri Castore e Polluce, e naturalmente in tanto altro cinema, se si pensa agli *Inseparabili* (*Dead Ringers*) di David Cronenberg (1988), o ai fratelli de *Il ladro di orchidee* (*Adaptation*, Spike Jonze 2002), così uguali nell'aspetto e così diversi nell'atteggiamento verso la vita. Nel gemello in qualche modo risiede la non gradita conferma percettologica, spesso travisata in ontologica, del *Doppelgänger*, che trasmuta dallo specchio (dove stava ad esempio *Lo studente di Praga*, *Der Student von Prag* di Stellan Rye, 1913), dal monitor, dall'istanza mediatrice in generale, e si fa carne, con tutto il suo impressionante carico di equivoci.

24 Oltre al ruolo delle gemelle, nel cinema di Kubrick vi è una posizione specifica per l'infanzia, come testimoniato da Abrams 2021.

25 Cfr. Levinas 1961.

26 Cfr. Marion 2005, 108.



Fig. 14 – Screenshot da *Il villaggio dei dannati* (nella versione di John Carpenter)

Se questa figura, inestricabilmente connessa, è bambina, e perlopiù non doppia ma poligemellare, come per i *dannati*, allora la dimensione perturbante è ulteriormente *insufflata*: “[...] what can be called cases of ‘uncanny resemblances’ [...] include waxwork figures and identical twins; and second, unlikely coincidences of events” (Windsor 2019, 63). D’altro canto, almeno nel cinema, sembrerebbe esserci un versante opposto, in cui questa carica ansiogena è declinata in termini depotenziati. È il cinema della commediola per equivoci in cui bambine e bambini gemelli combinano guai aiutati dalla (o in cagione della) loro paradigmatica interscambiabilità. Su questo tipo di pretesto narrativo è stata costruita, ad esempio, la carriera di Mary-Kate e Ashley Olsen (non a caso, notoriamente, le “gemelle Olsen”), se si pensa a titoli “copia-carbone” come *Due magiche gemelle* (*Double, Double, Toil and Trouble*, Margolin 1993), *Due gemelle nel Far West* (*How the West Was Fun*, Margolin 1994), *Matrimonio a quattro mani* (*It Takes Two*, Tennant 1995), e una lunga ulteriore serie di *Due gemelle*: per un papà (Metter 1998), a Parigi (Metter 1999), nel pallone (Steinberg 1999), in Australia (Shapiro 2000), a Londra (Shapiro 2001), e un maggiordomo, on the road (Purcell 2002), a Roma (Purcell 2002), quasi famose (Shapiro 2003).

Ora, non è dunque improprio, e forse nemmeno ingeneroso mettere a paragone i *figli dell’invasione/dannati* di Wyndham-Ril-

la-Carpenter con le gemelline Olsen (la cui carriera si interrompe, come prevedibile, con l'esaurimento del filone che coincide con la loro crescita). È vero, i mostri dalle sembianze bambinesche del primo caso hanno intenzioni malefiche, mentre le gemelline sono tutt'al più interessate a giocare o combinare innocui pasticci. E però anche queste ultime di fatto agiscono in una sorta di strana crasi, scambiandosi in maniera assurda e facendo in modo di depistare il mondo adulto circa la loro identità e le loro intenzioni, reiterando quella "uncanny nature of biological multiples" (O' Leary 2013, 289) che, va evidenziato, si applica esclusivamente nella relazione umano-umano, mentre non si verifica ad esempio nel contesto umano-animale (e anzi, all'opposto, una cucciolata di gattini tutti uguali produce un effetto *cute*). Lo stesso accade per i *dannati*, che agiscono protetti da una coltre di mistero. Per chi guarda i film è evidente che queste bestiole non promettano nulla di buono, e però c'è sempre una specie di scarto, di *décalage*, che ci spinge a non accettare che dietro quei volti lisci le cui sembianze sono comunemente associate a un'innocua, candida, verginità dal male, si celino invece violente ambizioni di dominio planetario. Se da personaggi rappresentati come vecchi e vili come, ad esempio, il Dr. Mabuse di Fritz Lang o l'Auric Goldfinger di 007, ci aspettiamo immediatamente che siano cattivi, è perché c'è un programma narrativo implicato da una configurazione somatica. Nei bambini, questo, faticiamo ad accettarlo. D'altronde le gemelline Olsen, che non ambiscono a conquistare il mondo, riescono con i loro giochi di permutazione a combinare matrimoni, mandare all'aria carriere, svelare i sordidi piani di persone cattive e così via. Anche in questo caso, dietro il volto di un'illibata innocenza si cela una straordinaria capacità agentiva, *potenziata* dalla gemellarità.

Simile coltre di mistero è quella di altri bambini malefici, come nel caso del piccolo umanoide interpretato da Sean Jennings nel già menzionato *Vivarium*. Qui la storia è quella di una giovane coppia in cerca di una casa da comprare e che, adescata da un ambiguo agente immobiliare, si trova intrappolata in una sorta di *loop spaziale*, in un mondo parallelo in cui tutto è posticcio. Nella loro nuova dimora, da cui non possono scappare, prigionieri per una colpa che non conoscono, ricevono cibo sempre identico a se stesso, e punitivamente insapore. I giorni sono gli uni uguali agli altri, il cielo ricorda lo sfondo di un vecchio computer e assomiglia

a un quadro di Magritte. Non c'è nessuno attorno a loro. L'unica speranza è data da un neonato, che gli viene consegnato in fasce davanti alla porta con la promessa che, qualora se ne prendano cura, verranno liberati. E tuttavia quello che sembra all'apparenza un normale bambino si rivela immediatamente qualcosa di diverso. Cresce in maniera del tutto innaturale (in tre mesi passa fisicamente dalla condizione di poppante a quella di bambino del tutto formato, di sette anni circa), e sviluppa sin da subito comportamenti anomali. Ha una voce inquietantemente adulta e androgina, imita tutto ciò che vede, e ignora del tutto – come se non lo percepisse – il dolore e la disperazione crescenti dei suoi genitori coatti, ai quali urla per essere nutrito e che lo considerano un “creepy little mutant”. È, anch'egli, impenetrabile, e l'apice di questa sua condizione è nello sguardo totalmente disinteressato verso qualunque cosa che non sia una strana trasmissione televisiva, fatta esclusivamente di ipnotiche geometrie frattali, con la quale presumibilmente la sua razza aliena comunica con lui.

Qui è di rilievo la figura di Gemma (Imogen Pots). In una sequenza infatti Tom (Jesse Eisenberg) decide di chiudere l'infante nell'automobile e di lasciarlo morire lì, esasperato dalla sua presenza. Gemma condivide l'insofferenza di Tom, eppure in uno slancio di pietà salva il “bambino”, ponendo le basi per un conflitto con il compagno e cedendo a una sorta di istinto di maternità che travalica il raziocinio. Di questa scelta si pentirà, dal momento che il suo istinto protettivo nei confronti della creatura non verrà contraccambiato, ma anzi immediatamente il bambino riprenderà il suo atteggiamento che lo porterà peraltro a diventare un adulto, poco tempo dopo, altrettanto enigmatico.

Il piccolo bambino alieno – ove a ragione *alieno* va inteso nella sua accezione etimologica – è dunque una sorta di alter ego dei *dannati*, i quali, tornando alle copertine del romanzo, man mano che le ristampe proseguono perdono quelle caratterizzazioni tipiche della fantascienza anni '50 di cui le prime due copertine Urania erano testimonianza, e divengono sempre più l'*ombra* sbiadita dell'immagine di un pargolo. Le copertine dei libri lo dimostrano chiaramente: si fa strada la configurazione della schiera, i bambini iniziano ad assumere una postura minacciosamente eretta, plasticamente sono definiti nelle loro sagome e in quei volti i quali, che siano maschi o femmine, sono imperturbabili e dominati dal *punctum* di occhi che

brillano di luce propria, sprovvisti di pupilla, e che nel primo caso fissano il lettore, con una rottura della quarta parete, mentre nel secondo guardano, instancabili, a un punto comune.

Il villaggio degli impassibili

Anche nei film, sia di Rilla che di Carpenter, con l'eccezione fatta del piccolo David il quale sprovvisto di un simbiote sembra acquisire l'empatia umana, questi bambini si muoveranno in gruppo, in una sorta di simbolica formazione a testuggine, e semineranno disgrazie – ad esempio inducendo gli adulti al suicidio – tramite i loro poteri, che usualmente si manifestano mediante una colorazione degli occhi.

La forza inarrestabile dei bambini è tutta giocata dunque sull'ambiguità della loro condizione che trova disambiguazione nel solco fra percettivo e interpretativo, attraverso il volto. Sul solco problematico che incorre fra ciò che è percepito, come investimento fisiologico, e l'atto cognitivo di effettiva "appropriazione" ermeneutica del percetto, ci si interroga da molto tempo. Nell'ambito, ad esempio, dell'esperienza estetica, Helmut Hungerland afferma:

There is also the question whether such a thing as a pure aesthetic experience, a sort of immaculate perception, is psychologically possible and, if possible, desirable. Furthermore, one might well ask here whether the experience of any phenomenon in which a percipient is seriously interested can be considered complete without his having reached some conclusion as to its value to him; the degree of vagueness or precision being dependent upon the interest taken in the phenomenon. In some cases, the inability to reach a conclusion in regard to the acceptance, or rejection, of a phenomenon is considered a neurotic symptom. If the indefinite suspension of the consummation of an experience can be considered undesirable in other fields, then I cannot see any reason for advocating such exceptional behavior in the field of art and aesthetic experience (Hungerland 1952, 224).

A questo proposito va rilevato come in tempi più recenti il dibattito, che è sostanzialmente riferibile al problema della "soglia inferiore", sia oggetto di una trattazione che tenta di superarlo

mediante gli sforzi congiunti di discipline umanistiche, come nel caso della proposta di una *Cognitive Semiotics* che, con propensione enattivistica, bypassi il problema, e nel campo delle scienze cognitive e delle neuroscienze²⁷. Nondimeno gli effetti che di questo dibattito teorico sono la causa, come la reiterata sensazione di *uncanniness* di fronte ad alcune conformazioni plastiche e somatiche, continuano a verificarsi. La formazione a schiera dei *dannati* ad esempio, l'*ensemble* di sosia, il plotone gemellare, acuisce una specifica mispercezione categoriale, così come dimostrano anche le varie "crociate dei bambini" rappresentate nei secoli.

In una incisione del 1877 di Gustave Doré, che rievoca l'episodio controverso della "crociata dei fanciulli" del 1212²⁸, ecco comparire una folla di infanti, la cui numerosità è tale da disperdersi nella profondità di campo. Essi marciano per la strada, mentre da un balconcino uno stuolo di donne, forse le loro madri, li osserva accigliate. Quel che colpisce di questa immagine sono nuovamente i volti di questi bambini. Sebbene le capigliature cambino, la fisionomia è condivisa, come se si trattasse di una stirpe di gemelli, la cui gemellarità è una sorta di condivisione di spirito che si riverbera nelle sembianze del volto. Le espressioni sono le medesime: quasi tutti hanno la bocca aperta, in una sorta di preghiera, o nenia, o lamento, e lo sguardo è rivolto verso l'alto. Del resto non paiono curarsi; è come se fossero in una sorta di estasi o ipnosi collettiva, guidati da un'intelligenza dello sciame in cui la moltitudine prevale sulla singolarità, in una marcia che ha i tratti di una sorta di apocalisse zombie *ante litteram*. Questa estetica dell'orda infantile è riproposta in altre rappresentazioni dell'episodio, come in quella di Johann Jakob Kirchhoff (1842), in cui nuovamente ciò che allarma è la fermezza dello sguardo del plotone di infanti, o in quella di Witold Wojtkiewicz (1905), in cui il tratto impressionista fa per-

27 Il riferimento principale è Paolucci 2021, in cui peraltro è dedicato uno studio ai disturbi del linguaggio nei bambini autistici. In ambito cinematografico cfr. anche D'Aloia ed Eugeni 2014.

28 Va precisato che sulla effettiva fattualità di un evento di questo tipo, le discipline storiche dubitano. In ogni caso, anche trattandosi di uno "pseudo-fatto", un'antica produzione di un *fatticcio*, da esso si diparte una complessa iconografia, che è significativa per noi perché contribuisce a raccontare il tema della "orda di bambini". Per approfondire invece i dettagli storici cfr. Miccoli 1961; Raedts 1977; Berra 1995; Cardini e Del Nero 1999; Dickson 2008.

dere di vista le sembianze trasformando gli infanti in un esercito di corpi dalle teste abnormi che impietosamente marciano. Nella versione preraffaelita di Joanna Mary Boyce (1857-1861) invece si assiste a un episodio pre-partenza, e qui ancora stupisce il modo in cui la madre abbraccia suo figlio, gli occhi chiusi e l'espressione addolorata, mentre un altro fanciullo sembra totalmente apatico, come fosse già pronto a divenire parte del suo proprio *villaggio dei dannati*. È la risposta "teodiretta" a quella sorta di stato di natura il quale si usa credere appannaggio degli adulti, e che invece è te-tramente riprodotto dai fanciulli di Golding (1954), e rievocato dal titolo alternativo di *Slaughterhouse-Five (The Children's Crusade: A Duty-Dance with Death*, Vonnegut 1969), che polemizza sull'ipocrisia del mondo adulto il quale preserva la fanciullezza come ricchezza inderogabile solo nel momento della comodità, ma non esita a sottoporre anche il mondo bambino agli orrori della guerra per interessi e profitti.



PLATE NO. LXII.—THE CRUSADE OF CHILDREN.
346

Fig. 15 – *Croisade des enfants (expedition)*, Gustave Doré 1212

Tornando però al film di Rilla prima, e di Carpenter poi, capiamo come un elemento essenziale nella costruzione dei bambini dannati sia la zona oculare. All'occhio, depositario dello sguardo, è affidato il compito di generare il perturbante, caratterizzando gli infanti come molto più temibili di quanto le loro giovani sembianze lascerebbero presumere. Torna qui, come per Samara Morgan, la doppiezza del volto come superficie vista ma al contempo vedente. Come sostiene Linda Williams: "Horror privileges eyes because, more crucially than any other kind of cinema, it is about eyes" (1995, 185). E, in effetti, prosegue l'autrice "it is about eyes watching horror. [...] Horror film characters are forever watching horror movies, either in theaters (e.g., *Demons*) or on television at home (e.g., *Halloween*), and not a few horror plots turn on the horrifying consequences of looking at horror (e.g., *Demons*, *Terrorvision*, *Videodrome*)" (*ibidem*).

Se questa considerazione aggiunge un elemento in più per comprendere il caso peculiare di *The Ring*, potrebbe apparire ambigua per quanto riguarda *Il villaggio dei dannati*, dove in effetti manca lo specifico metalinguistico della *mise en abyme*, per cui i personaggi del film a loro volta osservano film horror. E però il dispositivo della visione è in questo caso proprio il volto dei bambini, i cui occhi illuminandosi assumono quasi una relazione analogica con il proiettore cinematografico, e che in generale inquietano perché traspare chiaramente dai loro sguardi come la loro visione del mondo non sia la medesima del mondo adulto.

Anche in questo caso la sclerotizzazione della storia horror può essere un utile laboratorio per rendere più evidenti ansie e turbamenti socialmente condivisi. Se al bambino è notoriamente associata una capacità immaginativa sopra la media (cioè semplicemente meno imbrigliata rispetto a quella spesso anestetizzata degli adulti), ciò significa anche che gli si sta associando una sorta di visione aumentata, capace da una singola pareidolia di ricavare intere narrazioni. Questo tipo di racconto che il mondo adulto si fa del bambino passa proprio dal volto di quest'ultimo: l'idea del faccino vispo, dell'occhietto furbo, del visino peperino, è quella di una sorta di risposta somatica a una immaginazione positiva. Ma cosa accade invece se al posto dello sguardo colorito si ha lo sguardo vacuo? Siamo allora di fronte a un bambino timido o taciturno nel migliore dei casi, ma potrebbe anche trattarsi di un bambino

autistico. Sono segnali di potenziale autismo in effetti non solo quelli verbali, ma anche quelli facciali: lo sguardo del bambino autistico non osserva le cose in movimento, la bocca non sorride, la testa non resta eretta. Inevitabilmente questo tipo di *segnali* del volto sono tradotti dal senso comune come manifestazioni di anaffettività (quando, al contrario, l'autistico non è anaffettivo, ma ha una sua *visione*, appunto, dell'affetto)²⁹.

Stiamo dunque discettando sul ventaglio di potenziali effetti che un volto infantile impassibile può cagionare. Già di per sé l'indagine parte scardinando un potenziale malinteso: l'idea che un volto inespressivo, in quanto inespressivo, non significhi. Al contrario rileviamo come un volto inespressivo sia molto più significativo di un volto espressivo. Fate quest'esperimento (non è originale, ma vale la pena pensarci): nella prossima foto di gruppo che scattate con i vostri amici provate a essere gli unici a non sorridere, e "indossate" un'espressione assente, disinteressata. Noterete che quella differenza, che avete sapientemente costruito, farà sì che sarete voi gli effettivi protagonisti della foto. Questo per due motivi, interrelati ma disposti su due piani diversi: il primo è che, come insegna Ferdinand de Saussure, il senso si dà per differenza³⁰, e pertanto in un gruppo di persone sorridenti quella che non sorride aumenta il gradiente di differenzialità così propalando nuovo senso (banalmente: facendo in modo che l'immagine da classica foto di gruppo, come ce ne sono milioni, divenga qualcosa di più interessante). Il secondo è che la sceneggiatura sociale condivisa rispetto alla pratica "farsi una foto con gli amici" prevede, almeno nella sua versione più condivisa, che si sorrida, e il vostro non sorridere rappresenta quindi la trasgressione di un implicito patto, che può generare tanto effetti di ilarità quanto di preoccupazione. Voi, tuttavia, siete degli adulti, e quindi si presume abbiate una minima contezza sociologica in grado di farvi capire in quale situazione vi trovate, quando vi ci trovate, quindi l'effetto di solito è quello della risata, poiché chi osserverà la foto capirà che la vostra azione è una sorta di gioco metalinguistico. Ma se a fare ciò fosse un bambino? Se fosse cioè un piccolo essere umano che, nei termini del nostro *Gedankenexperiment*, non ha coltivato ancora abbastanza ironia da poter fare un gioco del genere?

29 Cfr. Hobson, Ouston e Lee 1988.

30 Cfr. Saussure 1916.

Le conseguenze interpretative sarebbero tre:

1. Il bambino avrebbe dovuto sorridere, ma era effettivamente triste o a disagio, per motivi che non sappiamo, e quindi non ha sorriso. Questa considerazione è pacifica, e ci rassicura, e anzi dà a noi adulti la conferma che sia un bambino sano, proprio perché ancora non del tutto formato a comportamenti consoni alle convenzioni di alcune situazioni sociali;

2. Il bambino sa che avrebbe dovuto sorridere, ma non sorride volontariamente. Questo ci preoccupa di più, perché significa che nel bambino c'è qualcosa di più maturo rispetto a quanto le sue sembianze ci facciano intendere.

3. Una terza versione è quella del bambino autistico o affetto da particolari patologie.

Un caso particolarmente delicato, ma utile in questa sede, è quello di Beth Thomas. Beth fu una bambina che riscosse un discreto risalto mediatico negli anni '80. Alla sua storia sono dedicati esplicitamente almeno due film: il drama televisivo *Infanzia negata* (*Child of Rage*) del 1992, diretto da Larry Pearce, e il documentario *Child of Rage: A Story of Abuse* (Monet 1990), in cui la stessa bambina viene effettivamente intervistata, così conferendoci accesso al suo volto e alla sua testimonianza. Vittima di una storia familiare tragica e di abusi, circolano ancora oggi online alcuni video prelevati da quel documentario, in cui la piccola Beth, oggi infermiera e autrice di libri³¹, parla dei suoi genitori sostenendo che vuole infilargli degli aghi (fino alla morte), tortura che dichiara di sottoporre già ai propri animali domestici³². Le “confessioni” di questa bambina, fornite al dr. Ken Magid, risultano scioccanti non solo per la loro crudezza, ma anche per come l'intervista è costruita. Essa è ripresa in primo piano, e risponde alle domande con tono pacato, e il volto non coinvolto da nessun tipo di trasporto. I suoi occhi azzurri non paiono mi-

31 Così almeno riferiscono alcuni siti: <https://thenetline.com/beth-thomas-now/>, <https://hollywoodmask.com/entertainment/beth-thomas-professional-nurse-now.html>

32 La storia è piuttosto delicata e sicuramente implica una complessità che non è nostra intenzione qui contemperare. Useremo come fonte per le nostre considerazioni il documentario *Child of Rage*, visionabile qui <https://www.youtube.com/watch?v=279jHiiKWDE&t=425s> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

nimamente commuoversi o provare emozioni, com'è tipico per certe sociopatie, né la muscolatura facciale tradisce alcun tipo di patema mentre la bambina si augura la morte, per sua mano, dei propri genitori. La madre adottiva riferisce di un episodio: la bambina ha trafugato alcuni coltelli dalla cucina e ne parla con un "malicious smile". C'è insomma un distacco totale, che rende le immagini paradossalmente più forti di quanto sarebbero se le stesse parole fossero pronunciate piangendo o strillando. In quel caso chi osserva potrebbe ricondurre a un certo universo timico la gravità delle affermazioni, imputandole a un attacco d'ira. Qui, al contrario, la sostanza del contenuto è in palese discrasia con la forma dell'espressione (volto assente, tono di voce flemmatico). Naturalmente nel caso di Beth Thomas questa particolare condizione è imputabile a condizioni psicologiche di un certo tipo, ma quanto interessa a noi è rilevare l'effetto che queste immagini generano, che ha una sua particolare potenza proprio in virtù della sua condizione infantile (ha 6 anni).

Si tratta, nel caso di Thomas, di un infante *speciale* in senso negativo. Al contrario sul web, a reificare una sorta di spettro dell'eccezionalità dei propri figli, è possibile anche trovare diversi quiz per testare una sorta di *specialità positiva* dei bambini, ad esempio per comprendere se si tratti di un *bambino indaco*. Lasciano, chiaramente, tutti il tempo che trovano, anche perché sottintendono la risposta a una lecita domanda: cos'è mai un bambino indaco? Difficile dare una definizione esaustiva, dal momento che, come tutte le leggende metropolitane off e online, molte versioni sembrano intersecarsi, in un terreno comune che comprende spiritualità, correnti di pensiero parapsicologiche e new age, alle volte un qualche tipo di esoterismo, bianco o nero che sia.

Se prendiamo ad esempio il volume di Lee Carroll e Jan Tober, *The Indigo Children: The New Kids Have Arrived*, leggeremo questa definizione: "an Indigo Child is one who displays a new and unusual set of psychological attributes and shows a pattern of behavior generally undocumented before. This pattern has common unique factors that suggest that those who interact with them (parents, in particular) change their treatment and upbringing of them in order to achieve balance" (1999, 1).

Segue poco dopo un elenco di caratteristiche comportamentali, che indirizzerebbero alla "diagnosi" di un bambino indaco. Insom-

ma, questa fonte descrive i bambini indaco come bambini “particolari”, o meglio “eccezionali” rispetto a una presunta infantilità media, nella quale non si troverebbero.

Altre fonti, meno sobrie, si spingono a definire i bambini indaco come dotati di veri e propri poteri paranormali, quali telepatia, capacità di comunicare con esseri ultraterreni, o anche solo definiti da una qualche *sensibilità* particolarmente acuita. I test online suggeriscono che se il vostro bambino “dorme un po’ ed è comunque pieno di energia”, “tende ad essere un solitario”, o “ha abitudini alimentari diverse rispetto ai genitori”, allora potrebbe essere un bambino indaco. Vale lo stesso se, ad esempio, “comunica volentieri con animali, cristalli o piante”, “soffre di allergie o eruzioni cutanee”, “sa parlare in modo sicuro, logico, con poca emozione”³³. È evidente che l’ultima caratteristica risente delle eco dei bambini *dannati* di cui sopra. Così come è evidente che questi test siano del tutto impressionistici, e senz’altro non poggino su alcun fondamento pedagogico o scientifico. Tuttavia sono rilevanti proprio in sede sociale, perché ci raccontano di un’esigenza, quella cioè di individuare nei bambini, specie nei bambini con cui si intrattiene un legame affettivo, un qualche tratto *speciale*. Su ciò è bene riflettere, ma anche su altre due dimensioni aperte da questo peculiare oggetto culturale: il motivo per il quale questi bambini sono *indaco*, cioè metaforicamente “colorati” con uno specifico colore il quale, sinestesicamente, conterrebbe la loro *specialità* o *specializza*, e le conseguenti, numerosissime rappresentazioni iconografiche di questa idea dell’infanzia *sub specie paranormale* o *para-sensibile*.

Cercando invero “bambini indaco” su Google Images quello che compare è uno stuolo di primi piani. La stessa copertina del volume di Carroll e Tober, ci mostra la sovrimpressione di tre volti di bambini in primo piano. Una considerevole parte delle immagini online è visibilmente manipolata, presentando cromature nello spettro del blu, e in generale un’enfasi plastica precipua è conferita ancora una volta agli occhi, a loro volta molte volte virati dal punto di vista del colore. Da un punto di vista espressivo questi bambini non sembrano sorridere quasi mai. Almeno così è per il primo centinaio di immagini, che ho scorso a campione. Alle im-

33 <https://spiritualify.it/test-per-bambini-indaco-fai-questo-test-per-vedere-se-tu-o-il-tuo-bambino-siete-uno/>

magini in primo piano, fortemente preponderanti, si aggiungono numerosissime immagini di particolari, dove solo gli occhi, o un singolo occhio, sono messi in evidenza. Cercando direttamente nella sezione dedicata ai libri di Google questi sono i primi che compaiono³⁴: *Bambini indaco – Un dono sconosciuto. Sembrano ‘bambini difficili’ ma hanno una marcia in più* (Hehenkamp 2003), *Super-attivi e con doti straordinarie. I bambini indaco. Una nuova evoluzione della razza umana* (Carroll e Tober 2013), *Bambini indaco & cristallo. I pionieri di una nuova era* (Fenn 2013). Anche le copertine di questi volumi tematizzano l'indacità come manifestazione della peculiare condizione dei bambini attraverso un'enfasi sui loro volti.

Ne emerge una configurazione iconica ricorrente in cui il volto del bambino si delinea come una sorta di portale criptico, in una certa qual misura impenetrabile, verso un'essenza misteriosa e potenzialmente magica. La misteriosità di fondo è acuita dalla monoespressività di queste immagini, e tradisce la giocosità fanciullesca in forza di una presunta coscienza estesa, che l'adulto ha il compito di preservare ma pure di ammirare nella sua abbacinante potenzialità. Difatti se si torna alle immagini ecco che un altro topic ricorrente è il volto in primo piano che osserva, quasi divinamente, miniature di pianeti, come potesse avvolgerne il significato in modi a noi sconosciuti. I bambini indaco sarebbero dunque bambini che giocano con il mondo o con i mondi. È evidente sin da qui l'escamotage che soggiace a questa retorica: nessuno può negare che i bambini manipolino effettivamente il mondo. La fase dell'immaginazione dell'infanzia è proprio il momento in cui ciò accade, e non c'è nulla di indaco in tutto ciò.

34 È noto all'autore che i motori di ricerca non forniscono sempre gli stessi risultati a ogni utente, e che in generale quindi queste considerazioni potrebbero essere intese come inficiate dalla cronologia e dai cookies del mio browser, oltre che dalla mia nazionalità, essendo i quattro titoli menzionati a breve in italiano. Di contro, il livello della discussione è incentrato sugli oggetti culturali effettivamente incontrati durante il mio percorso di ricerca, che esistono, e che sono meritevoli di riflessioni.

4. L'ENFANT PRODIGE: IL VOLTO DEGLI ATTORI BAMBINI

Un grazioso freak show

Sebbene ci siano evidenze circa l'esistenza di bambini oggettivamente più capaci di altri (si parla anche di "gifted children")¹, cioè in grado ad esempio, in tenerissima età, di svolgere operazioni mentali assai complesse, quella del "bambino prodigio" è anzitutto una figura dell'immaginario. Si tratta cioè di un costruito peculiare, basato sulla rottura di una valorizzazione fondativa che vede nella contrarietà bambini-adulti una sorta di distinzione sulla base delle capacità, cognitive o fisiche.

L'adulto così è, tensivamente, il grado massimo di realizzazione del bambino. Questi, passando per l'età dello sviluppo, modifica proporzionalmente il suo aspetto fisico ma anche i suoi connotati mentali, *compiendosi*, attraverso la fase mediana dell'adolescenza, in cui le sue sembianze acneiche si fanno imbarazzanti in quanto ibride. Il bambino è così reso come un'entità in potenza, un adulto che sarà, senza con ciò che manchino tutta una serie di narrazioni parallele volte invece a magnificare la condizione fanciullesca come età significativa per sé. Tale significatività, tuttavia, è specifica solo relazionalmente all'età adulta (d'altronde le storie di mondi con soli bambini vedono annullarsi questa differenza anagrafica, e i bambini assumere i ruoli dei grandi)², di cui costituisce una sorta di versione "ripulita" dai pesi delle responsabilità di chi non è più giovane. Il bambino così sarebbe quello positivamente senza filtri, ancora libero di far spaziare la propria immaginazione dove

1 Cfr. Calero, Belen e Robles 2011. Si tratta alle volte peraltro di bambini che sperimentano diversi gradi di disagio, come documentano Scholwinski e Reynolds 1985; Katusic *et al.* 2011.

2 Si pensi a Golding 1954, o alle avventure dei bambini sperduti di Peter Pan.

più gli pare, capace di vedere il mondo con innocenza. “Vedere il mondo con innocenza” significa, di fatto, vedere il mondo senza che un complesso apparato di filtri lo rendano *diverso*. Diverso da cosa? Il problema è anche fenomenologico. C'è forse un mondo di partenza, in cui fenomeno e noumeno coincidono, cui lo sguardo infantile ha accesso ma che si dissipa con la crescita?

Non ci vuole molto a comprendere quanto dietro questa concezione risieda una strategia retorica sostanzialmente autoassolutoria, consolatrice, e deresponsabilizzante del mondo adulto. L'innocenza presunta dell'infante non è di fatto l'assenza di filtri, che in altri termini potremmo chiamare, in base alle nostre propensioni teoretiche, *enciclopedie*, *schemi cognitivi*, *ideologie*, ma semmai la presenza di una versione diversa, forse miniaturizzata, di questi ultimi. I complessi apparati socializzanti ed educativi necessari alla crescita del bambino non sono altro che strategie messe in atto per indirizzare lo sviluppo in una direzione di un certo tipo, in un certo senso *già socialmente segnato*, finché non arrivi al compimento dell'età adulta, fase ultima in cui è previsto il reiterarsi del paradosso discorsivo per cui “era meglio da bambini”, cioè di fatto quando non si era ancora compiuti, realizzati, costituiti per intero. L'adulto cioè è chi si lamenta perché stava meglio quando stava peggio, quando risiedeva in quella condizione anagrafica che con tanta fatica altri adulti prima di lui hanno depotenziato. Una condizione che tendono a voler recuperare le cosiddette “persone infantili”, coloro che soffrono di “Sindrome di Peter Pan”, i “bambini cresciuti”, e così via, in realtà non facendolo.

Non è infatti tipico di queste persone voler “ritornare bambini” recuperando una configurazione anagrafica ormai persa, ma soltanto adoperare una certa discorsivizzazione dell'infantilità per giustificare comportamenti di vario tipo. Altrimenti, all'incirca, e in linea con i già esplorati *mélange* semantici vicendevoli fra “bambino” e “cucciolo”, l'adulto tornato bambino dovrebbe essere meno un uomo con la crisi di mezza età che si compra il SUV chiamandolo “giocattolino” e più una specie di novello Mowgli, un po' scimmiesco, come il Puff (Rhys Ifans) di *Human Nature* (Gondry 2001).

In questo quadro si inserisce l'*enfant prodige*, la cui prodigiosità risiederebbe nella discrasia percettiva fra la statura del soggetto, il suo regime anagrafico, e le sue competenze mentali adulte (e,

anzi, più che adulte)³. Ma se così fosse sarebbe ancora semplice. Già, perché invece in una tipologia grossolana dei bambini prodigio è inevitabile sin da subito notare come in realtà alle competenze specifiche di questi non si associno tendenzialmente assetti comportamentali egualmente compiuti. I bambini prodigio, genietti della matematica o eccellenti nella mnemotecnica, fanno cose incredibili ma si comportano, variabilmente, o altrettanto, da bambini (cioè preservano quell'innocenza di cui sopra, o simulano di preservarla), o invece si chiudono in un loro mondo autistico che li rende finanche più affascinanti, come accade per il piccolo Sheldon Cooper di *Young Sheldon*, prequel della famosa sitcom *The Big Bang Theory*. Sono non poi così dissimili da altri *freaks*, teratologie culturali che incarnano un'alterità perturbante (da cui la gran copia di bambini horror già esplorati) e conturbante (da cui passa il *teen porn*, come vedremo più avanti nella trattazione, fino alla degenerata parafilia della pedopornografia) al contempo⁴. In un certo senso risentono di un alone paranormale.

È chiaro che tutto quanto detto sinora ha senso solo in un regime specifico, quello di una diffusa narrazione dei bambini prodigio, cioè dell'idea che a questa locuzione si associa nell'immaginario comune; in effetti quello costruito attorno a programmi televisivi in cui questi ogni tanto vengono tirati fuori dal cappello per palesare qualche baracconata spettacolare, film di un certo tipo, video online a ricalcare il modello catodico, dalle baby rockstar in miniatura che si cimentano in assoli virtuosistici ai soliti, stantii, campioncini di aritmetica in lizza per il Guinness World Record e che ci aspettiamo fra qualche anno di ritrovare sulle ricerche Google preceduti dalla domanda "Che fine ha fatto?". Alcuni passaggi del film *Magnolia* (Anderson 1999) riflettono in maniera straordinariamente lucida sulla condizione psicologica vissuta dal bambino prodigio che un giorno, volente o nolente, diventa adulto, trasformandosi dalla condizione di *cute* a quella di *cringe*.

In questo tritacarne mediatico, dove la materia umana è ridotta a marionetta, il corpo gioca un ruolo fondamentale, e il volto ne è sineddoco primaria. Se un "genio" adulto ci colpisce per le sue

3 Un'esplorazione del concetto in Jefferson 2015.

4 Una "teratologia" culturale, di cui è debitrice il nostro modo di intendere la mostruosità, in Lancioni 2020.

straordinarie capacità di calcolo, musicali, di memoria e così via, il bambino prodigio ci colpisce perché vediamo queste capacità in una faccetta che, semplicemente, associamo invece a un contesto completamente diverso, e che pure è agghindata con teneri occhiali spessi, i capelli pettinati con la riga di lato o altre suppellettili dell'iconografia del mostriciattolo intelligente. Il famoso *Portrait of Wolfgang Amadeus Mozart at the age of 13 in Verona*, del 1770 circa e attribuito a Giambettino Cignaroli, ci colpisce perché vi vediamo il volto iconico del portentoso musicista, ne riconosciamo le pertinenze dell'iconografia tradizionale, ma in una versione più paffuta, che generalmente ci dà uno senso di straniamento e di disproporzione. Quello che vediamo è un Mozart "sbagliato", che ci appare in qualche modo "contronatura".

Cognitivamente poi il bisticcio si fa ancora più inquietante: come è possibile che un esserino, che ci serve come scappatoia per il grigiore della nostra vita quotidiana perché è così innocente, sia capace di certe cose? Beh, di fatto, non è possibile. O meglio, è possibile (per quanto statisticamente raro), ma tendiamo a relegarlo nel novero appunto dei *freaks*, dei fenomeni da fiera, dei "mostriciattoli", cioè a negargli un posto centrale nella nostra semiosfera, e fenomenologicamente creando una *zona grigia del possibile dove stanno le cose impossibili*, mediate da una patinatura spessa, ridotte a souvenir culturali da osservare *en passant* per poi dimenticarsene. Come il pendolo di Newton che rende più sofisticata la nostra scrivania o il famoso – e inesistente – calabrone che vola anche se non potrebbe, perché la struttura del suo corpo fisicamente non rende possibile questa operazione, ma lui tanto non lo sa, e quindi vola lo stesso.

Altrimenti, forse, sarebbe troppo dura: se tornando dall'ufficio dopo una giornata uguale a tutte le altre, vedendo quella faccina, non la associassimo a giocattoli e spensieratezza ma a una fredda macchina calcolatrice, sarebbe un altro inarrestabile colpo alla nostra già precaria esistenza.

Chi ha incastrato Shirley Temple?

Shirley Temple è senz'altro la bambina prodigio novecentesca *par excellence*. Come scrive Anne Edwards: "Hers was the most

recognizable face in a world that included Franklin Roosevelt, Winston Churchill, Wallis Simpson, Clark Gable, Greta Garbo and three kings – George V, Edward VIII and George VI” (1988, 11). Al contempo dolce e sbarazzino, il volto della piccola diva di Santa Monica – che godrà di una fama tale da divenire, in età adulta, una ambasciatrice – si dà come iconico non solo negli USA, ma su scala globale. Da lei invero traspare l’idea di un’innocenza illibata, non ancora consumata dalle grettezze dell’età adulta, eppure curiosa, spigliata, di una vivacità che si traduce in vitalità. D’altro canto, data in tenerissima età in pasto allo *star system*, lo sfruttamento di queste qualità, che si convogliano nella sua statura minuta, nella vocina vispa e nell’espressivo volto roseo, non può che divenire anche oggetto di derivazioni più o meno polemiche, finanche in riferimento a una sorta di obliquità di fondo costruita attorno a quel volto così innocente ma, anche, stranamente consapevole di sé. In riferimento ad esempio ad una famosa fotografia promozionale per *Rondine senza nido* (Rebecca of Sunnybrook Farm, Dwan 1938) in cui Temple “cavalca”, a mo’ di *cowgirl*, Jack Haley, si è scritto che:

Temple’s famous dimples and curls frame a face that seems too knowing for such a young girl. Her half-closed eyes look down slyly at the man, while her lips turn up into a disconcerting grin. How could we not see in this a pedophilic fantasy of domination and submission? And yet it is impossible to believe that Twentieth Century-Fox would deliberately stage its highest-grossing star in such a disturbing photograph (Hatch 2015, 5).⁵

Il volto iconizzato trascende dunque, in un certo modo, il suo portatore, e così come la Marilyn Monroe di Andy Warhol, separata dal suo corpo, stilizzata (cioè, in qualche modo, *ridotta*), reiterata infinitamente dalle impietose presse della *pop art*, si trasformò da corpo a feticcio di un capitalismo che la esponeva giocoforza al pubblico ludibrio, anche il volto della piccola Shirley Temple subisce la stessa dinamica di *estrapolazione*. È destino di chi è sovraesposto, così come ci hanno dimostrato le pratiche di *remix* e *remake* somatico della contemporaneità (*deep fake* e *deep nostalgia*,

5 Cfr. anche Hatch 2012, in cui compare peraltro l’immagine in oggetto.

fotomontaggi, meme...)⁶, vedere la propria faccia spogliata della sua singolarità e trasformata in una specie di *conundrum semantico*, i cui grimaldelli per dischiuderne i significati sono plurivoci, in base alle intenzioni di chi li tiene per le mani.

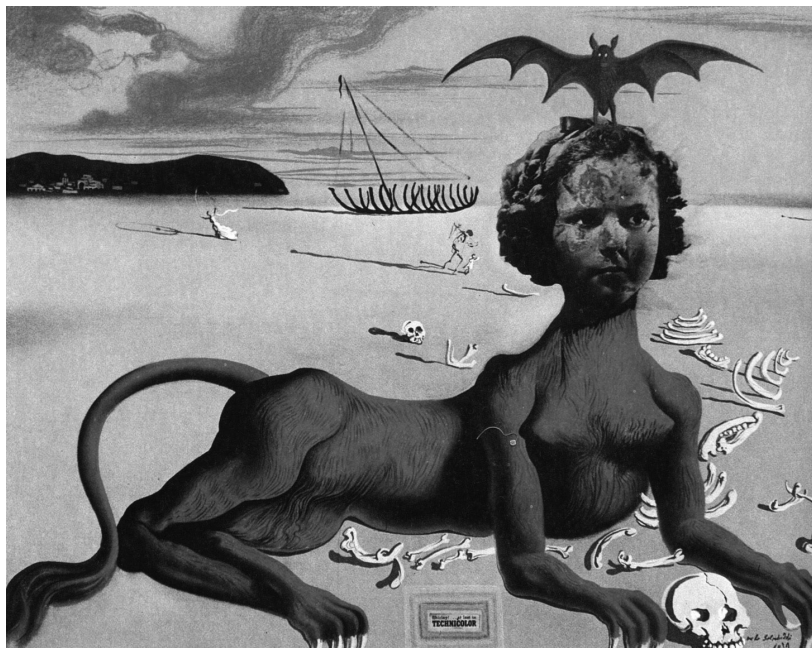


Fig. 16 – Shirley Temple, il più giovane mostro sacro del cinema,
Salvador Dalí 1939

Così Salvador Dalí, nel 1939, isola il volto della bambina (all'epoca undicenne) per farne un bizzarro dipinto surrealista: *Shirley Temple, The Youngest, Most Sacred Monster of the Cinema in Her Time* (anche detto *Barcelona Sphinx*). Nello stesso anno la Disney pubblica il corto animato *The Autograph Hound*, che vede il pa-

6 Sul rapporto fra meme e volto cfr. Marino 2022a; Marino 2022b; sulle pratiche del remix e del remake cfr. Spaziante e Dusi 2006; sui problemi di privacy legati al deepfake alcuni riferimenti sono Gerstner 2020; Reid 2021.

sticcione Paperino alle prese con un manipolo di star altezzose che non gli danno retta fino a incontrare proprio la piccola Shirley, che invece lo difende dalle loro angherie, ancora una volta reiterando la sua matrice di supereroina in miniatura.

Qui la bambina è disegnata con grande enfasi sul suo volto: la testa è sproporzionata rispetto al corpo, sorride e gli occhi sono azzurrissimi. Naturalmente i riccioli sono d'oro. Condivide poi gestualmente alcune delle movenze più simpatiche di Paperino, e rappresenta sia nella dolcezza dei tratti che dei comportamenti quella pacificante ingenuità con cui il mondo adulto si pulisce la coscienza. Proprio quella coscienza che invece riemerge energicamente nel dipinto di Dalì. Come scrive acutamente Barbara Creed:

The Surrealists did not depict the femme-enfant only as an angel. Salvador Dalì endowed her with a dark side. When Dalì painted Shirley Temple, Hollywood's quintessential image of childhood innocence, he gave her a red, sphinx's body and long dangerous claws [...] Films about children invariably tell us more about the adult world, in which the films were conceived, than about children themselves. In particular, such films explore adult dreams, desires and fears projected onto children who become the bearers of adult values and attitudes (2005, 34-35).

Qui dunque Dalì anticipa, di quasi un secolo, un'era in cui il capitalismo sempre di più coinvolgerà e si rivolgerà ai più giovani⁷. Vediamo centrale e dominante una creatura *criptide*, il cui corpo è quello di una fiera pelosa, la lunga coda e i seni pronunciati, mentre la testa una versione taciturna ma fedele dell'attrice. Il volto è monocromatico, bronzео, scuro, e lo sguardo è vacuo. Ma soprattutto è l'innesto di un significante realistico, ritagliato da una rivista dell'epoca, che come *punctum* catalizza la nostra attenzione sfocando il resto dell'opera, dipinta a pastello. Sui famosi riccioli d'oro si poggia un pipistrello con le ali spiegate. La fiera criptozoologica giace, a riposarsi, in uno scenario di grande desolazione. Tutt'attorno a lei ossa e teschi, resti probabili di un pasto umano con cui il mostro sacro si è sfamato; sullo sfondo una sorta di deserto, il relitto scheletrico di una barca (forse un'arca, date le costo-

7 Cfr. § "Fra il Truman Show e Richie Rich".

le spanciate), un paio di figure umanoidi in lontananza abbandonate nella disperazione del nulla, e all'orizzonte il cielo rossastro in una sorta di crepuscolo apocalittico che incombe sulla scurezza di un'umanità ridotta a una chiazza nera. A suggellare questo patetico *ensemble* una targhetta in basso, come custodita dalle grinfie della chimera, recita "Shirley Temple! Finalmente in Technicolor". Dalì così racchiude in una sorta di *mise en abyme* concettuale una meta-didascalia esegetica, che corrobora la lettura profondamente caustica del fenomeno Temple, racchiuso nel volto di una bambina abusata – da più punti di vista – dal sistema mediale statunitense: "There's nothing left of the child but the cut-out black and white photo of Temple's head, reminiscent of the cuttings collected by fans, whilst the scarlet body of a sphinx is the undisguisable manifestation of the monstrous desire of Temple's male admirers" (Wright 2015, 59).

Il gioco metalinguistico del pittore è dunque quello di un ribaltamento semantico, ma pure valoriale. Se il volto di Shirley Temple è per Hollywood e per il mondo intero l'angelicata icona di una intoccabile fanciullezza, esso per Dalì diventa l'impassibile e vuoto mostro che produce solo macerie umane, senza nemmeno sapere come mai lo fa, totalmente in balia degli ingranaggi della macchina sparadollari del *media system*, che non si pone nemmeno il problema di sessualizzare esplicitamente una bambina. L'impassibilità del volto selezionato da Dalì, i cui occhi guardano al fuori campo (o meglio, vi sono direzionati, perché sembrano invece persi nel nulla), ricorda il Lucifero di Dante, che similmente cannibalizza i dannati nel canto XXXIV non perché voglia, ma perché deve; e infatti mentre dalle sue tre bocche divora Bruto, Cassio e Giuda, non ride sguaiatamente così come si penserebbe, ma versa lacrime amare. Così il volto di Shirley ci appare come inconsapevole e (con)dannato. Le sue graziose sembianze quasi si perdono in quell'incarnato bronzeo, cianotico. L'alta fronte e le gote prima rosee ora rifulgono di chiazze acidate. E l'innesto perverso nel corpo della fiera acuisce questa sorta di disagio represso, di obbligata prigionia nelle maglie di un sistema parassitario, che è in fondo tutto racchiuso in quel pipistrello che le sta sulla fronte, che ci *interpella*, ci guarda fissi, spiega le ali in segno di dominio (e, semisimbolicamente, è posto in alto, a mo' vedetta).

Dalì così stabilisce un'opposizione netta alla comune valorizzazione del volto di Shirley Temple, ma pure ribadisce, con una certa veemenza, un esito filosofico. Il volto di Shirley Temple *non è più* il volto di Shirley Temple. Esso è il volto giocoso di Hollywood, o tristemente anodino di Dalì. O ancora il volto di molti altri, di chiunque cioè vorrà adoperarlo come quell'araldo depauperato della sua originaria essenza e divenuto emblema di uno scambio che dipende da chi lo adopera. È un po' la condanna dei nostri volti, tanto più vogliamo esserne padroni esibendoli al pubblico, tanto più rischiamo nella riproducibilità di perderne il controllo, di smarrirli nel mucchio e man mano che si allontanano vederli confondersi con gli altri, stilizzarsi, privilegiare pertinenze diverse da quelle che usavamo identificarvi. Non poteva saperlo Shirley Temple che anche i Beatles, quasi trent'anni dopo Dalì, l'avrebbero "riconvocata".

La copertina di *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967), come è noto, è un florilegio di citazioni la cui cripticità ha dato adito nei decenni anche a svariate teorie del complotto⁸, a partire da quella famosa e sempre affascinante della morte di Paul McCartney, che sarebbe segnalata da alcuni indizi disseminati in quella come in altre immagini prodotte dalla band inglese.

Bipartita verticalmente, vi troviamo nella metà inferiore il nome "BEATLES" scritto con dei fiori e attorniato da altre barocche composizioni floreali, in centro una grancassa con il titolo dell'album, e nella metà superiore un collage composto dai più svariati personaggi, quali a colori e quali in bianco e nero. In centro i Beatles, nella loro tenuta "d'ordinanza" variopinta, e alla loro destra di nuovo i Beatles, questa volta in giacca e cravatta. E poi, sparsi, nomi quali l'esoterista Aleister Crowley, Stanlio e Ollio, Karl Marx, Diana Dors, Marlene Dietrich, Paramahansa Yogananda, e altri fino a quasi settanta volti a comporre una sorta di tramatura indistinta, che richiede una certa concentrazione per essere messa a fuoco: "there is a surfeit of visual clues – the references to competitor-colleagues Bob Dylan and the Rolling Stones, a portable television, flowers that spell the word 'Beatles' on what appears to be a fresh grave, a row of marijuana plants, the threefold pre-

8 Cfr. Walsbergerová 2020; studi approfonditi sulla copertina e sull'album in Julien 2008.

sence of child star Shirley Temple, a figure of an Indian goddess [...]” (Inglis 2001, 88). Questo curioso insieme di personalità in qualche modo articola il complesso ed eclettico apparato estetico issato dalla band, che tiene assieme vocazione pop e appartenenza divistica, propensioni politiche e tendenze spirituali. Finanche una certa verve polemica. Ogni volto assegna cioè all'immagine una ulteriore dimensione culturologica, mediante la propria valenza iconografica, innestandosi in una possibile isotopia. Shirley Temple è in effetti uno dei volti prescelti, ubicato vieppiù in una posizione particolarmente visibile: a destra dell'immagine, visibilmente più in basso rispetto agli altri personaggi, affiancata da una sfavillante Diana Dors, di essa viene scelta una foto in cui di nuovo non spicca per il suo sorriso. L'espressione è grave, l'abbigliamento è adulto (una giacca di pelle con tanto di mano in tasca e una cuffia d'aviatore sul capo). Sembra poi che anche a sinistra dell'immagine, dietro le cere di Paul e Ringo Starr, alcuni riccioli biondi emergano e che questi siano ancora quelli di Shirley, che così muta in *icona ubiqua*. Dal momento tuttavia che questa presenza, che pure è menzionata in letteratura, è iconicamente quasi nulla, prima di occuparci dell'ubiquità del volto di Shirley, sarà bene occuparsi della sua obliquità. Già, perché come Dalí, anche i Beatles scelgono chiaramente di conferire alla piccola un posto d'onore snaturandone la semantica consueta. Non vi è il sorriso ma l'espressione di una sorta di gravità, non certo l'unica nella foto, ma che emerge per via di una rilevanza plastica conferita alla figura, oltre che per una sua morfologia naturale: essa è l'unica infante in una miscela umana popolata di adulti. E proprio a lei, cui bisognerebbe affidare la spensieratezza della giovane età, è invece conferita una cupa tetraggine: minuta, in disparte, virata seppia, sovrastata, il suo posto nella volumetria simbolica dell'immagine non è il contraltare gioioso a un mondo adulto che ha perso la sua capacità di immaginare, ma quasi il contrario. Tutto intorno a lei sfavillano colori, più che sorrisi. Colori pastello, che litigano fra di loro come fanno in qualche misura i volti che si accavallano gli uni sugli altri con i loro sistemi di valori alle volte così dissimili. Lei dal canto suo sembra invece prendersi lo spazio dell'interstizio, e da lì, lanciare il suo monito impenetrabile.

C'è però anche un'obliquità plastica di Shirley, che ci riporta alla sua ubiquità. Immediatamente alla sua destra, scavalcando Dia-

na Dors, ecco infatti comparire all'estremo dell'immagine un suo pupazzo, alquanto dinoccolato, a grandezza naturale, con un maglioncino consunto (e che sembra quasi insanguinato) che recita "WELCOME THE ROLLING STONES". Qui Riccioli d'oro sorride, con un sorriso inebetito ed eterno⁹, le sue membra sembrano disarticolate e il collo che la sorregge è in posizione disagiata. Il volto è fisso e senza vita, al contrario di quello della Shirley alla sua sinistra, che non sorride ma *assume* una espressione. Un sorriso di plastica da un lato, una posa grave dall'altro. Un feticcio, un simulacro inerte da un lato, una bambina sbalzata prepotentemente nel mondo degli adulti dall'altro che sembra accigliata ma del tutto consapevole, e in qualche modo giudicante.

Riccioli d'oro

La serie di film con protagonista la piccola Shirley Temple è piuttosto lunga. Le biografie raccontano di un'infanzia vissuta quasi sempre sul set o impegnata in occasioni ad esso connesse, per via della capacità dell'immagine di Shirley di attirare grandi flussi di pubblico e quindi di produrre profitti per l'industria cinematografica. Se fosse stato possibile, Hollywood avrebbe impedito di crescere a Shirley con ogni mezzo, tant'è che addirittura falsificarono di un anno la sua data di nascita in modo da guadagnarne qualche mese in più di fittizia giovinezza.

I personaggi interpretati dalla piccola attrice hanno nomi diversi, ma le storie che interpretano e i loro caratteri sono sempre gli stessi. Come vedremo: pur essendo Shirley Temple un fenomeno del cinema classico Hollywoodiano, i film che la vedono protagonista sono perlopiù *attrazionali*: lì si guarda per vedere lei. Le storie sono spesso basilari, melense, e fondate su sceneggiature non delle più brillanti, ma funzionali a costituire il background su cui l'attrice potesse effettivamente spiccare con vestitini sempre diversi, ma infine costantemente uguale a se stessa. Insomma Shirley Temple è il risultato di un disegno specifico per cui i suoi film possono essere letti come una lunga serie dedicata a *Riccioli d'oro*, volto la cui forza icastica è tale da valicare vincoli narrativi

9 Kasson 2011 parla in effetti di un "Paradoxical Smile".

e grammaticali, ma soprattutto da giustificare un progetto a metà fra l'extradiegetico e in qualche modo l'*ur-diegetico*.

Se le narrazioni con Shirley Temple si piegano difatti alla sua presenza, se attorno ad essa gravitano prepotentemente gli altri personaggi e le storie raccontate, è perché il pubblico sa che *Riccioli d'oro* è alla fine sempre lei, e anche perché in qualche modo essa è stata progettata per trascendere il testo-film e divenire una pervasiva figura dell'immaginario. *Riccioli d'oro* è così una creatura polimorfa, rispettivamente figlia, sorella, amica, fidanzatina di tutti, alla bisogna.

Uno scandaglio più approfondito consente tuttavia di rilevare come attorno a questa figura sfaccettata edificata su una coazione a ripetere si delineino, di film in film, architetture narrative funzionali allo sviluppo di un certo tipo di immaginario cinematografico. Sono infatti frequenti le situazioni in cui Shirley è un'orfanello¹⁰, figura ideale per la costruzione di una certa empatia, così come si moltiplicano le vicende che vedono protagonisti amori impossibili che la bambina rende possibili, o storie di denaro e di conflitti fra ceti, tra i quali la bambina è presentata come sorta di ponte dialogico. Shirley cioè incarna l'immaginario popolare di un'epoca, così come lo faranno altri bambini-personaggi, come quello di *Pippi Calzelunghe*, orfana di madre e in qualche modo, *de facto*, anche orfana di padre (pirata onesto e avventuriero).

Riccioli d'oro (*Curly Top*, Cummings 1935), da cui l'*alias* di Shirley, è ad esempio la semplice storia, un po' soap-operistica, della piccola Elizabeth che vive in orfanotrofio, assieme con la sorella più grande Mary (Rochelle Hudson), in qualche modo sua tutrice¹¹. Ma Elizabeth, ovviamente, è una bimba che emerge rispetto

10 A ricalcare un certo tipo di immaginario dell'epoca, in cui la figura dell'orfano, vuoi anche per ragioni di tipo sociale, suscitava un particolare tipo di pathos, così come dimostrano anche altri film come *Orphans of the Storm* (Griffith 1921).

11 Il nome Elizabeth sarà poi ripreso ad esempio dal personaggio di Lisbeth Salander, della saga letteraria *Millenium* (Larsson 2005, 2006, 2007). Il personaggio, interpretato al cinema dall'attrice Noomi Rapace, è in effetti ispirato a Pippi Longstocking, in una versione più dark e adulta. Scrive a tal proposito Stafford, in un articolo che non a caso si intitola "The Face of Noomi Rapace", che: "Larsson created Lisbeth in response to his memories of Pippi Longstocking, the action hero of Swedish children's adventure stories" (2013, 102).

alle sue coetanee, tanto da attirare l'attenzione di un generoso avvocato che la adotterà, assieme con la sorella Mary, per poi innamorarsi di quest'ultima e unirsi a lei, dopo una serie di peripezie sentimentali che proprio Elizabeth riuscirà a far superare.

Il vero protagonista di questa semplice storia è però il volto della "America's Little Girl", che ci viene immediatamente presentato come un "volto contenitore". Esso costituisce infatti l'immagine di apertura e di chiusura del film. Nell'incipit, subito dopo il titolo di testa ("Fox Film presents / Shirley Temple in Curly Top / Produced by Winfield Sheehan") una dissolvenza incrociata ci conduce a un primo piano sulla chioma fluente di Riccioli d'oro. Lo sfondo è nero: questa chioma è calata in una sorta di spazio metafisico, che sovrasta. È rilevante la posizione che il capo assume rispetto all'inquadratura, poiché il volto di Shirley non è immediatamente visibile. Solo dopo un attimo infatti l'attrice solleva la testa, facendosi seguire da una carrellata verticale che ora ne mostra il volto, illuminato e sorridente, e scuotendo orgogliosamente i riccioli con aria divertita. Shirley si abbandona in una gioiosa risata prima che un'altra dissolvenza introduca i primi piani delle due co-star John Boles e Rochelle Hudson. Costoro però differiscono nella costruzione della sequenza introduttiva rispetto alla piccola attrice per diversi motivi. Anzitutto Shirley interpella lo spettatore; essa guarda in camera, sorride, stabilisce immediatamente una sua complicità diretta con il pubblico. Al contrario gli altri due attori saranno ripresi di tre quarti, ed entrambi assumeranno uno sguardo neutro (forse con qualche tratto malinconico). Lo sfondo è poi un ulteriore elemento di differenza: Shirley campeggia su un background annullato, e così immediatamente dichiara la sua posizione sopraelevata rispetto alle contingenze della diegesi primaria. I due co-protagonisti invece sono già inseriti in uno sfondo marcato (gli interni di un'abitazione), e cioè sono *situati*. A loro non è concessa un'autonomia metafisica. Va inoltre rilevato come per Boles e Hudson campeggino in sovrimpressione i nomi, mentre Shirley domina l'inquadratura senza alcun tipo di interferenza grafica, questo tanto perché il suo nome era già nel quadro con il titolo del film, e addirittura posto superiormente ad esso (non è tanto il film importante, ma il fatto che lei ci stia dentro), quanto perché il suo volto è di fatto inteso come una firma iconica e in qualche modo iconoclasta, in grado cioè di distruggere parzialmente le immagini che vi stanno attorno.



Figg. 17-18-19 – Screenshot da *Riccioli d'oro*

Si configura così un sistema di opposizioni fra il volto di Shirley e quello dei co-protagonisti:

- Frontale vs laterale
- Sorridente vs neutro
- Sfondo nero vs sfondo marcato
- Mancata presenza del nome vs presenza del nome

Alla fine del film di nuovo sarà il volto di Shirley a dominare, come ultima inquadratura, con un'interpellazione, e con una simpatica risata di congedo, che s'intende come traduzione visiva di formule verbali come "E tutti vissero felici e contenti" o "Tutto è bene quel che finisce bene".

Su questo sistema di differenze formali si innesta dunque un volto che godrà nel film di una serie di licenze esclusive, e di tipo grammaticale, e di tipo diegetico. Sul piano formale i primi piani riservati a *Riccioli d'oro* sono quantitativamente maggiori rispetto agli altri e trascendono spesso gli standard del campo e contro-campo e la dimensione scalare riservata agli altri volti. Lo sbilanciamento è palese, e voluto. Shirley guarda spesso in macchina, possedendo una sorta di *passaporto deittico*. Il suo volto è illuminato diversamente, e spesso è più grande degli altri. Se questo tipo di procedura usualmente costituirebbe un errore grossolano, essa è qui invece la manifestazione di un linguaggio che si piega sul suo volto, gravitando attorno ad esso.

Dal punto di vista narrativo, il fatto che Shirley sia al contempo un personaggio intra- ed extradiegetico fa sì che a lei si accordi un particolare statuto di sospensione dell'incredulità. Questo si estrinseca attraverso gag altrimenti incredibili, come quella del pony che dorme nel lettino accanto a lei, e si riverbera nel suo ruolo di leader carismatico, essendo chiaramente la bambina più "af-

fascinante” dell’orfanotrofio senza che effettivamente siano concorsi gli elementi drammaturgici utili a rendere credibile questa sua posizione tanto magnetica. Shirley è cioè un personaggio quasi fiabesco, ridotto a una funzione narrativa primigenia: “C’era una volta un orfanotrofio, e lì c’era una bambina che più di tutte le altre sapeva farsi rispettare”. In siffatta generale articolazione il volto di Shirley assume una funzione attrazionale divenendo dispositivo capace di muoversi dentro e fuori il film, così come per il famoso pistolero di Porter in *The Great Train Robbery*, 1903, formalmente innestato nel film ma che con le vicende narrate aveva poco a che fare (semmai era un marcatore di genere).

Il film sembra pertanto configurarsi come un pretesto per consentire lo sviluppo di piccole scene in cui Shirley esibisce se stessa in quanto interpolazione di statura, voce, espressività facciale (i tipici movimenti del naso, gli occhi sgranati a mo’ di stupore) e configurazioni somatiche stesse. Ne è prova la sequenza delle attività estive di Shirley, fra cui la danza con la gonna hawaiana, ma ancora di più la scena della carrellata dei quadri in cui l’iconografia sembra addirittura divenire una *iconocrazia*.

Siamo a circa metà film, e la sequenza è ambientata all’interno della sontuosa villa di mr. Edward, che ora ospita anche le sorelle Elizabeth (Shirley) e Mary. È sera, e il ricco uomo si concede una canzone al pianoforte (ricordiamo che il film ha i tratti di un musical), prima di alzarsi e passeggiare per la stanza osservando compiaciuto i quadri alle pareti. Il quadretto perfetto di un film classico. Un montaggio alternato ci mostra la soggettiva visione di Edward, e così abbiamo accesso diretto ai dipinti. Ognuno di questi ha un soggetto diverso, ma tutti sono “abitati” da Shirley stessa, che così vediamo prima inginocchiata con un vestitino bianco, poi in piedi in abiti aristocratici, poi ancora seduta con una mantellina color porpora, infine addirittura remare su una barca da pesca con l’aiuto di un vecchio marinaio stereotipato. Non è inoltre immobile, come ci si aspetterebbe da un quadro, ma si muove, sorride, saluta Edward, ancora una volta domina la scena¹². Naturalmente Edward non si avvede di questa strabilian-

12 Ho già trattato il tema dei quadri in movimento in Surace 2020. Lì tuttavia si parlava di quadri in movimento che perturbano, mentre qui questa “magia” ha un effetto perlopiù consolatorio e conciliante.

te meraviglia, e pertanto la sequenza assume connotati quasi ipnagogici. È evidente infatti che questa deformazione dei dipinti è tale per via di un affetto che il personaggio prova nei confronti della bambina, da far sì che egli veda il suo volto dove in realtà sarebbe il volto altrui (procedimento peraltro cognitivamente comprensibile); ma deitticamente la potenza della sequenza risiede nel gioco di una Shirley che si colloca in ogni dove, e sempre nelle migliori condizioni, messa in cornice, sorridente, mai fuori luogo, anche quando addirittura sembra poter uscire dalla bidimensionalità dei quadri stessi. L'idea del quadro che si anima è peraltro indice ulteriore di una componente attrazionale forte, prova fattuale della posizione sopraelevata di Temple, attorno a cui tutto si piega. Chi ha un dipinto in casa sa dove inizia e dove finisce, per via della cornice; sa che quello che lo sorregge è un muro, il cui valore è tendenzialmente minore rispetto al contenuto del quadro (a meno di non trovarsi in una sontuosa reggia sarà più perdonabile schizzare di ketchup il muro piuttosto che il dipinto); soprattutto sa che quello che c'è dentro il dipinto – a meno che si tratti di videoarte o simili – non si muove, è un universo cristallizzato, in cui il movimento è semmai immaginato, suggerito da un incessante lavoro interpretativo; sa ancora che dietro la cornice c'è il muro, o tutt'al più una cassaforte. La cornice è un atto di selezione, di fissazione e di controllo¹³.

Il magnetismo del volto di Shirley è tale da compiere una vera e propria magia metalinguistica, animando l'inanimato (la superficie di un dipinto), ma anche un incanto diegetico, dal momento che è forse ad essa che va fatto risalire un fortunatissimo filone cinematografico, quello con protagonisti dei bambini che, con la loro innocenza ma anche con una certa sottile intelligenza, coadiuvano l'amore fra gli adulti, altrimenti impossibile. È d'altronde su questo schema che si è costruita la fortuna di bambine prodigio come le gemelle Olsen, ma che ha anche debuttato una star bambina come Lindsay Lohan, in *Genitori in trappola* (*The Parent Trap*, Meyers 1998), proprio peraltro interpretando due gemelle.

13 Cfr. Surace 2019, 92.



Figg. 20-21-22-23-24-25 – Screenshot da *Riccioli d'oro*

Da Haley a Jackie

Cos'hanno in comune due straordinari film come *Il sesto senso* (*The Sixth Sense*, Shyamalan 1999) e *A.I. – Intelligenza artificiale* (*Artificial Intelligence: AI*, Spielberg 2001)? Da un punto di vista narrativo molto poco, ma qualcosa. Quel qualcosa è un protagonista-bambino straordinario, che sviluppa una forma di autoco-scienza in un arco drammatico horror nel primo e fantascientifico nel secondo, culminando nell'agnizione. Da un punto di vista deittico invece il fatto che i due bambini narrativi stanno *sotto la stessa faccia*, quella di Haley Joel Osment¹⁴.

Egli è a tutti gli effetti un *enfant prodige* del cinema come tanti altri, e gira entrambi i film a ridosso fra gli 11 e i 13 anni. Poco prima in realtà che quei connotati così telegenici – gli occhi azzurriissimi, i denti davanti un po' più grandi del normale, la pelle di pesca e il capello sbarazzino biondiccio – uniti a straordinarie doti attoriali, decadano per sempre. Già poco dopo, nel 2002, in occasione dell'AFI Life Achievement Award in onore di Tom Hanks (con cui recitò in *Forrest Gump*, Zemeckis 1994, nel suo primo ruolo cinematografico), qualcosa è cambiato¹⁵.

14 Il valore del volto di Osment in *Artificial Intelligence: AI* è esplorato in Leal 2017. Si veda anche Colombani 2019.

15 <https://www.youtube.com/watch?v=6vvNm76wQYg> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

Haley è un po' cresciuto, e mentre tiene il suo brillante discorso, in una sala gremita di star hollywoodiane, colpiscono la sua altezza, il volto dai lineamenti già più squadrati e mascolini, e quella voce androgina, puberale, tipica del passaggio all'adolescenza. È un discorso di una manciata di secondi, significativo per due motivi. Il primo è che Haley parla con un carisma speciale. Egli ha cioè perfettamente assimilato, pur data la giovanissima età, il significato di una cerimonia del genere. Gli AFI Awards sono occasioni celebrative, istituite dal 1973, in cui pubblicamente ogni anno vengono premiati individui (usualmente attori o registi) per la loro carriera cinematografica. Si svolgono in una sala in cui le star di turno vengono celebrate mediante discorsi di altre persone che hanno lavorato con loro. È d'obbligo una certa, calibrata spacconeria, fatta di amichevoli battutine e naturalmente un vestiario impeccabile, perché l'evento viene ripreso, e perché il mondo delle star si edifica sul lustro. E in questo caso Haley si dimostra pienamente a suo agio, sebbene il suo discorso sia umilmente articolato in meno di un minuto.

Il secondo elemento di rilievo è che l'incipit dell'orazione è il seguente: "When I was four I got a script called *Forrest Gump*". L'attore pronuncia queste parole con un sorriso obliquo, la platea non può che dimenarsi in sguaiate e unanimi risa. L'effetto comico scaturisce proprio dall'autocollocarsi di Haley in una dimensione meta-attoriale. Egli è l'attore bambino che parla di se stesso sapendosi attore bambino, ed enfatizzando la giovanissima età in cui ha avuto per le mani la sceneggiatura del film, che, come dirà poco dopo, non era ancora nemmeno in grado di leggere. Anche questo dato è rilevante. Proprio in quegli anni infatti l'attorino calcava già le scene in alcuni spot televisivi americani. Nel 1992 lo vediamo protagonista di una pubblicità per la Kraft, dedicata a una mozzarella inserita in un comodo pacchetto richiudibile¹⁶. Così comodo da essere adattissimo anche ai bambini. Nello spot vediamo il piccolo Haley, in primo piano, con un viso ancora paffuto e vispo, enfatizzare la dimensione ludica del prodotto. Egli è il protagonista assoluto del testo, e l'unione fra la vocina e il faccino fanno il resto. Buona parte della strategia retorica è articolata sul "bambino carino" come

16 <https://www.youtube.com/watch?v=FkAQWANwUk4> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

archetipo, incapace di mentire, genuinamente attratto da questo prodotto che ne accende il più pimpante entusiasmo. Se a un bambino così grazioso piace, allora tutte le mamme americane, anche quelle di bambini bruttarelli, lo ameranno. Un anno dopo è il turno di Pizza Hut, che pubblicizza la sua “Bigfoot Pizza” (3 toppings a soli 10.99\$)¹⁷. Il simpatico spot è costruito ricalcando gli stilemi di un certo stereotipato cinema dell'orrore *d'antan*. Una voce fuori campo allarmata racconta dell'avvistamento di qualcosa di molto grosso, come se si trattasse di un mostro. In sequenza molte persone confermano la testimonianza, riferendo in camera che si tratta di qualcosa di grosso, più grosso, grossissimo. Tutto fa intendere che il meta-gioco sia architettato per ricalcare una certa retorica da leggenda urbana, inferenza che verrà smentita: si tratta invece di una pizza così grande da essere più di due pizze messe assieme!

Nella carrellata di testimoni, tutti adulti, compare però un po' in sordina, ma significativamente, il piccolo Haley. Mentre tutti gli altri sono ripresi frontalmente, lui è ripreso dall'alto. E mentre tutti gli altri si limitano a dire “Big”, “Huge” e sinonimi, lui ha una battuta più complessa: “Big would be an understatement”. Che proprio a un bambino – peraltro stranamente affiancato da un altro bambino con un grande cappello che gli copre interamente il volto (rendendosi anonimo ed estraneo al regime scopico) – sia affidata la battuta più sagace dello spot è cosa non da poco. Gli adulti non fanno che abbandonarsi a stolidi interiezioni monosillabiche, sembrano esterrefatti, sconvolti, da questa pizza mostruosamente grande che si aggira pericolosamente nei paraggi. Il piccolo Haley Joel invece tratta la vicenda con una certa ironia, e addirittura si produce in una complessa figura retorica: asserendo che, nei confronti della gigantesca pizza, “grande sarebbe un eufemismo”, articola una configurazione discorsiva peculiare (sostenere che è più grande del grande, asserendo che dire grande sarebbe sminuirne la grandezza), sviluppando le conseguenze logiche di quella che tecnicamente sarebbe una litote. Ma al di là della simpatica circonlocuzione, è proprio sulla combinazione volto-voce che si situa la potenza icastica di Haley Joel¹⁸. Nel sintagma di inquadrature

17 <https://www.youtube.com/watch?v=KOF8YB56BnQ> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

18 Sul matching voce-volto cfr. Belin, Campanella e Ethofer 2013.

esso costituisce a tutti gli effetti una differenza sensibile, un catalizzatore di attenzione che in qualche modo assume anche una valenza ritmica, fungendo da sorta di interpunzione filmica nella carrellata di personaggi adulti.



Figg. 26-27 – Haley Joel Osment nei due spot

Questo sfruttamento del potere attrazionale del volto del bambino, qui compresso nei pochi secondi di uno spot, vede i suoi pro-dromi ben prima di Osment, e anche di Temple. Bisogna in effetti tornare a Chaplin.

Il monello (*The Kid*) è il primo lungometraggio di Charlie Chaplin. Girato nel 1921, quando già il personaggio di Charlot si era consolidato nell'immaginario del pubblico statunitense grazie a decine di cortometraggi realizzati a partire dal 1914, la fortuna di questo film è tale da consentire a Chaplin un salto qualitativo. Da qui in avanti il regista infatti produrrà lungometraggi con cadenza regolare.

La storia del film è semplice ma di grande impatto: Chaplin interpreta un vagabondo, indossando i panni oramai rodati di Charlot, che si imbatte – nella sua “tramp’s odyssey” (Louvish 2009) – in un trovatello. Quest’ultimo è stato abbandonato da una donna disperata, che non ha i mezzi per provvedere al suo sostentamento. Charlot, uomo di buon cuore, cresce così il ragazzino per cinque anni di fila, trasformandolo in una sorta di suo alter ego in miniatura. I due vivono di espedienti, combinano pasticci, e si guadagnano da vivere come meglio possono, in una sorta di genere

misto, una “comedy of melodrama” (Woal e Woal 1994). È una vita misera, ma il film ce la mostra come condizione armonica, in cui i due stabiliscono un affetto reciproco tale da garantire a entrambi la felicità. Un giorno il piccolo sta male, e il medico condotto, dopo averlo visitato, decide che sia affidato a un orfanotrofio (di nuovo), e non alle cure di un clochard. Tuttavia né il bambino né Charlot desiderano separarsi, e comincia così una lotta strenua con il dottore e le guardie dell'orfanotrofio, che culmina però con un lieto fine: la madre del ragazzo è ora una affermata diva, non ha più problemi economici e anzi elargisce grandi somme in beneficenza. Per una serie di fortunate coincidenze la sua strada si incrocia con quella del bambino e di Charlot, e così c'è spazio perché tutti possano vivere felici e contenti¹⁹.

Il successo del film si deve così a un insieme di fattori: anzitutto è d'obbligo menzionare la maestria autoriale che vi è alla base. Il film è ancora oggi divertente e commovente, mescola con sapienza comicità e dramma, e risulta straordinariamente recitato da Chaplin. In secondo luogo è chiaro che la scelta tematica aderisce plasticamente ai gusti del pubblico americano – e in seguito globale – dei primi anni '20. Il film infatti racconta storie particolarmente radicate nell'immaginario dell'epoca: un bambino abbandonato e destinato all'orfanotrofio, un contesto di vita povera, una certa buonista visione dei rapporti fra classi, che possono risolversi armonicamente quando il ceto borghese (rappresentato dalla neo-diva) si dimostri gentile quanto quello popolano. Sembra insomma di vedere una versione alternativa di *Riccioli d'oro*. Ma, soprattutto, il cuore pulsante del film è il bambino stesso, e il modo in cui la sua corporeità interagisce con quella, assai marcata, di Chaplin²⁰. Attraverso questo elemento si estrinseca la pionieristica poetica dell'autore: “[...] *Il monello* marked a daring turning point for Chaplin – his first feature-length attempt to mix genres, to combine comedy and the “woman's weepie,” slapstick and sentiment, into a film that dances along the thin edge where melodramatic sentiment and modernist irony meet” (Woal e Kowall Woal 1994, 3).

19 Suggestisce Balasoupoulos 2009 che alla base del cinema di Chaplin sussista in effetti un desiderio utopico.

20 Cfr. Gunning 2010.

Il monello, autentico responsabile dei “6 reels of Joy” con cui è pubblicizzato il film nella locandina originale, è interpretato da un Jackie Coogan sostanzialmente ai suoi esordi (salvo un paio di comparsate in due film precedenti)²¹. All'epoca de *Il monello* ha sette anni appena compiuti, eppure la sua bravura è già tale da codificare a tutti gli effetti la figura dell'attore-bambino, che già esisteva, ma che grazie a questo film diviene un elemento sostanzialmente inserito nella grammatica del divismo. La capacità di Coogan di “bucare lo schermo” è tale che Chaplin, pur trovandosi nel suo primo lungometraggio, capisce con intelligenza di dover appaltare ad esso il ruolo di effettivo protagonista. Così è attorno al bambino che la storia ruota, ed è sul bambino che vengono edificate le gag più riuscite e le inquadrature più emotive. Vi è, in sostanza, un'attenzione peculiare al volto di questo infante, da cui promana un qual certo magnetismo che il film promette al suo spettatore sin dall'inizio, con la prima didascalia, che funge a tutti gli effetti da anticipazione timica.

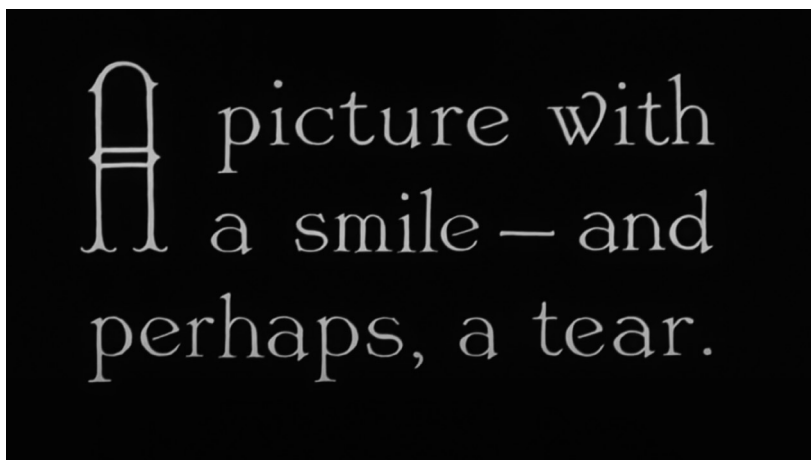


Fig. 28 – Screenshot da *Il monello*

²¹ La storia personale di Coogan dopo il successo del film non sarà del tutto limpida, come spesso accade, notoriamente, alle star bambine. Su questo specifico elemento cfr O'Connor 2011.

“A picture with a smile – and perhaps, a tear”. Così viene introdotta la visione, attraverso una formula in cui il rapporto di implicazione fra immagine ed emozione è sottinteso dalla mancanza di una predicazione. Tale mancanza di predicato fa sì che tale didascalìa assimili l'immagine filmica a un viso: stiamo parlando di un'immagine che ha (cioè che è in grado di generare) un sorriso, o forse una lacrima. Di produrli su di sé (e infatti i personaggi rideranno e piangeranno) e così, per empatia, di indurli in chi guarda. Questo tipo di *visageité* dell'immagine filmica è un elemento di rilievo, una dichiarazione di intenti. Anche quando un film non ci mostra un volto, esso esponendosi al nostro volto assume una qualche sorta di connotazione facciale. La faccia si fa *interfaccia*, luogo di passaggio e di traduzione dal film all'esperienza patemica e cognitiva che del film si fa. A tal punto si potrebbe in effetti suggerire, coadiuvati da questa per nulla naïf idea di “picture with a smile”, l'idea dell'immagine cinematografica come di una *immagine-volto* in quanto combinazione di *immagine-movimento* e *immagine-tempo*, ma soprattutto come conseguenza diretta di quella che Deleuze stesso definisce “immagine-affezione”:

On the one hand, the affection-image is expressed by an embodied character, the face becoming the site of filmable external expressions capturing unfilmable internal intensive states. This is the icon, the expression of emotion and feelings. On the other hand, pure affects appear in the world through the any-space-whatever: a set, setting, or background – the *mise-en-scène* – which is encountered as an intensive force. With faces and landscapes the subjective-objective mapping of the perception-image is thus deterritorialised: ‘film treats the face primarily as a landscape’, write Deleuze and Guattari in *A Thousand Plateaus*, and ‘what landscape has not evoked the face ...?’ (TP: 191) (Deamer 2016, 82)²².

22 Se il riferimento primario è ovviamente Deleuze e Guattari 1980, e poi Deleuze 1983 e 1985, è evidente che la questione assume contorni teorici che convocano un dibattito filosofico ampissimo, sul quale sarebbe inopportuno anche solo tentare di stilare una bibliografia esaustiva in questa sede. Di seguito lasciamo solo alcuni riferimenti puntuali alla questione del rapporto fra faccialità e cinema secondo la prospettiva derivata da *Mille Plateaux*: Giacci 2006; Flaxman e Oxman 2008; Herzog, Powell in Buchanan e MacCormack 2008.

Addentrandoci nel film, prima che il bambino sia Coogan esso è un neonato, che occupa all'incirca un quarto della durata. Già qui il volto è centrale in più accezioni: anzitutto il film, essendo muto, richiede un certo tipo di recitazione facciale, che si riverbera in una regia che indugia su espressioni esorbitanti di sorpresa, disdegno, gioia, sofferenza, e così via²³. La madre ad esempio, definita dalla didascalia come "alone", è ripresa lateralmente su una panchina, mentre affranta guarda verso il nulla, non sapendo cosa fare del suo pargolo appena nato. Si tratta di una transizione brevissima, prima che un'altra inquadratura ci dislochi verso il padre, "The man". In una sola inquadratura dunque, che dura meno di cinque secondi, l'enfasi sulla disperazione che passa per il volto della madre costituisce sia un aggancio patemico, sia un modo efficace per costruire un fondamentale snodo diegetico. In questi pochi fotogrammi lo spettatore ha la conferma che quello che per molti è un momento di gioia – la nascita di un figlio – per la donna del film costituisce una crisi profonda. La potenza del volto è tale da poter divenire quest'ultimo affidatario di un passaggio narrativo così delicato.

Quando poi si passa all'uomo, qui abbiamo un ulteriore delicato utilizzo cinematografico del volto, declinato in termini di iconoclastia o, più specificamente, "voltoclastia". Il volto della donna invero si fa icona, attraverso una fotografia che egli tiene in mano, e che viene bruciata. Bruciare un'immagine contenente un volto significa simbolicamente eliminare chi quel volto lo indossa. L'operazione è matrice di una sorta di indessicalità cognitiva: la fotografia è un segno indicale, *sta per qualcosa che esiste o è esistito*, e la sua cancellazione significa sostanzialmente un'abolizione mentale.

23 Cfr. Jandelli 2016.

Figg. 29-30 – Screenshot da *Il monello*

L'inquadratura si apre con l'uomo, padre del nascituro, ripreso in piano americano con accanto la fotografia della madre. Su questa foto Chaplin enfatizza con un raccordo sull'asse, che la pone in primo piano. Si genera così una sorta di *mise en abyme*: l'inquadratura filmica contiene a sua volta un'inquadratura fotografica, con un volto in primo piano. La messa in dialogo di un volto "vero", quello del padre, con un volto iconizzato, la fotografia della madre, è già la messa in scena di un'asimmetria facciale che non può che suggerire una lontananza, sia fisica che in qualche modo emotiva. C'è una lunga storia di piccole icone ed effigi, portate nei luoghi più sicuri, aderenti al corpo, in ciondoli o altri monili, nei portafogli, e così via, proprio da persone che da quei volti veri si devono allontanare, come gli uomini che vanno in guerra o a vivere lontano. Ecco, l'immagine del volto qui, resa mediante il mezzo fotografico, assume una rilevanza fondamentale, divenendo il surrogato simbolico del corpo e della persona mancanti. È il fondamento semiotico della *praesentia in absentia*, che passa attraverso il volto testualizzato. Così il nostro personaggio si lascia andare a uno sguardo asimmetrico, guarda un volto che non può a sua volta guardarlo, se non in una simulazione. Dopodiché si gira e per sbaglio lo urta, facendo cadere la fotografia nel caminetto. Questa inizia a bruciare, ma ancora per il volto che contiene c'è una speranza; tuttavia l'uomo, dopo averla rapidamente osservata, sceglie di darla del tutto in pasto alle fiamme. È una forma privata di iconoclastia, che assume i canoni di una "voltoclastia". Bruciare una foto è dunque scegliere la via dell'abbandono, dell'oblio

nei confronti del volto che rappresenta, favorendo l'amnesia del testo che era votato a depositarne la memoria visiva e a rievocarla alla bisogna. Questa distruzione del volto fotografico è l'effettiva rinuncia al volto della donna, e con esso al suo ricordo. Una sorta di forzata pratica dell'oblio, che passa attraverso la memoria documentale del volto fotografato.

Passiamo così al disperato abbandono del bambino da parte della madre, sedotta e ripudiata. Questi, per la prima volta, viene ripreso frontalmente e in piano ravvicinato quando lasciato su di un'automobile, che poi due sgherri ruberanno. Il pubblico ha così il primo contatto ravvicinato con l'indifesa creatura, il cui sguardo appare sostanzialmente inconsapevole del dramma della madre. Sarà più avanti, dopo una serie di peripezie, Charlot a trovarlo, e a prendersene obbligatoriamente cura dopo essersi imbattuto nell'accorata richiesta d'aiuto che la madre ha lasciato in grembo al pargolo. Chaplin nel film ci si presenta come un vagabondo che vive alla giornata, sagace e furbacchiotto, e nella prima sequenza lo vediamo, con il suo sguardo caustico, accendersi un mozzicone di sigaretta, prima di avvedersi del bambino lasciato all'angolo della strada. Il loro incontro non è certo dei più pacifici, dal momento che Charlot è una autentica calamita per le sventure, ma è sancito da uno sguardo, che egli rivolge al pargolo, ricolmo di autentica gioia, e che culmina nel dargli il nome di John, quando interrogato da alcune signore pettegole. Dare un nome a un bambino vuol dire implicitamente assumerne la paternità. Paternità fondata peraltro su una straordinaria creatività, resa necessaria dalla vita difficile del vagabondo, come dimostra la scena in cui il piccolo John è sdraiato su una serie di cenci, posti a mo' di culla e retti da un complesso intrico di corde, e beve da una caraffa sospesa a sua volta da una corda. Qui da un punto di vista registico l'articolazione segue il montaggio alternato di due inquadrature: un campo totale, con il bambino teneramente adagiato sul suo lettino improvvisato e Charlot al suo fianco che si affaccenda nel tagliare panni consunti per fornirgli ulteriore cura, ma anche un piano ravvicinato, in cui vediamo il bimbo da vicino bere avidamente portandosi l'acqua (o il latte) alla bocca.

Questa specifica inquadratura viene reiterata nel montaggio e soprattutto mantenuta per diversi secondi, decisamente più di quanti ne siano necessari perché lo spettatore capisca cosa sta ac-

cadendo. Si tratta in effetti di una scelta di tipo comico da un lato, mirata a suscitare le risa del pubblico che dovrebbe trovare divertente l'astruso sistema escogitato da Charlot per nutrire il piccolo, ma anche sostanzialmente attrazionale, memore del cinema delle origini che chiaramente per Chaplin è un orizzonte piuttosto vicino. Un'inquadratura di un bambino intento a bere, che si divincola con braccia e gambe, ha per il pubblico dell'epoca un fascino che è tale da bastare a se stessa. Inoltre il suo valore è acuito dai piani invece dedicati a Charlot, consapevole, che sorride al bambino, e ci gioca amabilmente. Siffatta potenza icastica dell'immagine del neonato è peraltro tale al di là della fase della storia del cinema, come dimostra ad esempio il finale criptico di *2001: Odissea nello spazio* (2001: *A Space Odyssey*, Kubrick 1968), affidato all'immagine di un enigmatico feto spaziale.

Passiamo così alla tranche del film in cui John è cresciuto. Sono passati 5 anni ed egli ci è immediatamente presentato come una copia in miniatura di Charlot. Vestito di stracci, è seduto sul ciglio del marciapiede, un po' annoiato un po' sconsolato. Di lui colpiscono le sembianze così giovani e tenere, ma anche gli atteggiamenti adulti (lo vediamo ad esempio limarsi le unghie, attività che certamente non associamo a un cinquenne). Soprattutto, per la prima volta vediamo il suo volto così grazioso:

By this time what would soon be a second film icon, recognizable around the globe, had come into being. Huge, wonderfully expressive brown eyes, a button of a nose, and a perfectly formed mouth were all set in a small, round face framed in ash-blond hair that was cut in a square Dutch bob, forming an image that was both waif and wonder child in one. Now close to five years old, but small for his age, Jackie Coogan had become himself, his fully developed screen personality shining through those great eyes, by turn vivacious and heartbreakingly pathetic (Cary 2004, 50).

Da qui si dipartono le sequenze del film che mostrano la vita di espedienti dei due protagonisti, vissuta in autentica e affettuosa complicità. Intanto la madre, assolutamente ignara che suo figlio sia rimasto sempre nei paraggi, è oramai una donna benestante, dedita ad elargire beneficenza nei sobborghi della sua città agli sfortunati. È questo l'espediente che rende possibile una scena stu-

penda, fondata su uno scambio di sguardi fra figlio e madre, entrambi non consapevoli dell'identità dell'altro, che si trovano nello stesso luogo per via di inesplicabili contingenze. Questo scambio di sguardi è tale da confermare la centralità del bambino rispetto a Chaplin, che sostanzialmente si pone nel film come sua spalla, intuendo le potenzialità del suo volto. Volto che infatti viene ripreso in primo piano, in un innocente sorriso, proprio quando "convocato" dalla madre, dopo un'inquadratura che li aveva visti condividere lo spazio profilmico intercettandosi solo con gli occhi, ma rimanendo ai rispettivi margini dell'immagine, come a confermare la loro reciproca impossibilità di contatto definita dalle classi di appartenenza.



Figg. 31-32 – Screenshot da *Il monello*

Il film poi prosegue con alcune sequenze in qualche modo episodiche, fra cui spiccano il magistrale incontro di boxe improvvisato fra un bulletto del quartiere e John, che vede quest'ultimo prevalere nonostante la statura minuta, e la splendida sequenza onirica, in cui Charlot diventa un angelo così come tutti gli abitanti della borgata, proiettati in un contesto idilliaco che ben presto però viene messo in subbuglio dalla contaminazione del male. Al di là di queste scegliamo però di dedicare ancora un approfondimento sul *clou* drammatico, situato nella sequenza in cui gli assistenti sociali portano via a forza John dalla baracca in cui vive con Charlot. Qui infatti sia Chaplin che Coogan devono dare prova della capacità di cambiare radicalmente il registro recitativo. Se in altri momenti il

film appare, pur nel sapore agrodolce, disseminato di tinte comiche e leggere, che i due attori incarnano con le loro disavventure, in questo momento è richiesto un peculiare *color patheticus*, che non può che espletarsi da un lato con una scena particolarmente movimentata, in cui la concitazione del momento è resa dalla colluttazione dei due con il medico condotto e gli addetti dell'orfanotrofio, ma dall'altro e soprattutto con l'enfasi sui volti vieppiù disperati dei personaggi, sempre più consci della separazione che incombe su di loro. È qui che il bambino è dunque chiamato a mettere in campo una *vis drammatica* inedita, e lo vediamo infatti ripreso in primo piano mentre piange, sopraffatto da quella violenza così inusitata, e poi addirittura tendere la mano al "padre", nel tentativo estremo di scampare al trasferimento coatto nell'orfanotrofio. Sarà anche questo volto della disperazione, reso con una maestria recitativa assoluta, a sancire la carriera di Coogan nei decenni a venire. Così come a settare definitivamente la rilevanza della recitazione facciale negli attori-bambini, che perdurerà fino ad oggi nel cinema, e che contribuirà a definire icone su icone, capaci con il loro volto di produrre business fiorenti: "\$2,000 rolled in every week from a line of boys' clothes with Jackie's face on the label" (Cary *ib.* 86).

Home alone, again

Nel Dicembre del 2018 Google lancia uno spot per promuovere i suoi sistemi domotici *Google Home*, che mediante istruzioni vocali (associate a più o meno costosi apparecchi da installare in casa) possono fornire informazioni, effettuare acquisti, controllare temperatura, luci e molto altro nelle abitazioni di chiunque. È un nuovo passo nella produzione di quelli che Eugeni ha chiamato "dispositivi postmediali"²⁴. Naturalmente dalle parti di Google sanno bene che per quanto buono possa essere il prodotto da vendere, la comunicazione che gli soggiace è fondamentale. Così assoldano Macaulay Culkin, che si presta a girare un minuto di pubblicità riprendendo ironicamente i panni del piccolo Kevin McCallister di *Mamma, ho perso l'aereo* (*Home Alone*), film cult 1990 diretto

24 Cfr. Eugeni 2015 e 2021.

da Chris Columbus e che consacrò definitivamente la fama dell'attore bambino, il cui volto era in grado allo stesso tempo di esprimere un animo vispo ma anche dolce. Alcuni recenti esperimenti artistici sembrano peraltro dimostrare come questa capacità del volto dell'attore di risultare gradevole sia legata anche a sue specifiche cromatiche. L'opera sinestetica di Neil Harbisson converte ad esempio, mediante un'antenna impiantata nel cranio, i colori delle facce in suoni, generando dei "sound portraits"; questa operazione è stata fatta anche per Culkin, il quale secondo l'artista "sounds C-major, [...] very unusual to find major chords in a face"²⁵. Questa traduzione che più che intersemiotica potremmo definire come *intersomatica* sembrerebbe, nel mutare della sostanza dell'espressione, preservare il contenuto patemico del volto dell'attore, che rendendo musicalmente una tonalità maggiore sarebbe quindi associabile a sentimenti di gioia²⁶.

Google dunque gioca su diversi livelli, anzitutto sull'isotopia della casa: *Google Home* – *Home Alone*. La casa di Kevin, splendida villetta della midtown di Chicago, era nel film di Columbus il luogo in cui il bambino era giocoforza costretto a passare le vacanze di Natale da solo, perché i genitori – gente che oggi avrebbe senza colpo ferire perso la patria potestà vedendo il figlio affidato ai servizi sociali – se lo dimenticano lì partendo per Parigi. È inquietante oggi rivedere nelle mancanze dei genitori di Kevin qualcosa di simile a quanto subì l'attore che lo interpretava:

Best known for his role as Kevin McCallister in the holiday movie, "Home Alone," Macaulay Culkin became one of the most recognizable child stars in Hollywood in the 1990s. His earnings amounted to nearly \$20 million before he was even a teenager. Despite his immense career success, Culkin began experiencing issues in his home life, particularly with his parents. While Culkin landed major role after major role, Culkin's parents began leveraging his talent for their own selfish gain by filching his money away. Culkin's father would not only impede Culkin's ability to access his own money, he would also physically and mentally abuse Culkin by constantly booking

25 <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/sound-portraits-by-cyborg-artist-912414/> – Ultima consultazione 07/04/2022. Cfr. a tal proposito Michałowska e Żyniewicz 2021.

26 Cfr. a tal proposito, ad esempio, Pallesen, Brattico e Carlsøn 2003.

him with acting gigs to increase the family revenue. Culkin's parents were determined to squeeze out every bit of their son's acting ability to achieve their financial dreams, even if it meant Culkin missing a substantial part of his childhood education and being pushed to his breaking point as an actor. These familial issues eventually led to Culkin emancipating himself from his parents at the age of 16 (Studer 2021, 265).

Forse meno traumatica è quindi la storia del ragazzino del film, che si trova a vedersela con un ambiente domestico che gli mostra le sue ostilità, oltre che con un paio di ladri combinaguai e un po' sadici. La casa non è più il luogo confortevole di prima, ma diviene il posto in cui Kevin impara a convivere con e fronteggiare le sue paure, guadagnandone in crescita personale, mentre quegli inco-scienti dei suoi genitori tentano di tornare. Il tutto in un'atmosfera natalizia fatta di buoni sentimenti che culminano nella capacità del bambino di superare i suoi pregiudizi nei confronti del vecchio Marley, un anziano vicino oggetto delle più terrificanti leggende metropolitane. Naturalmente con i sofisticati sistemi *Google Home*, passati 28 anni dal 1990 al 2018, un adulto Kevin non ha più alcun problema: la caldaia in cantina non è più un mostro e nemmeno c'è bisogno di andare fin lì per regolarla, e i ladri che si avvicinano sospettosamente nel vialetto di casa vengono allontanati con un semplice "Ok Google".

Il film diviene presto in tutto il mondo un classico natalizio. La regia di Columbus, magistrale nell'ovattare con una sorta di atmosfera magica tutto quello che tocca, ne è solo parzialmente responsabile. Sono in realtà la sceneggiatura frizzante abbinata con il volto e la capacità recitativa dell'allora decenne Macaulay Culkin a sancire il successo della pellicola. Il piccolo attore, che già calcava i set da un paio di anni, buca lo schermo. Occhi azzurri e capelli biondi come Haley Joel Osment, la sua fisionomica differisce da quest'ultimo per via di un alone birbante – al contrario delle sembianze costantemente melanconiche del collega – e una mimogestualità facciale fortemente pronunciata. Come sostiene Chard:

It was little coincidence that Culkin's blond hair, blue eyes, pale skin, rosy cheeks and pouty lips conformed to longstanding (white

American) ideals of innocence and adorableness. This culturally enshrined ideal was encapsulated in many of the images of the child that circulated during the early part of his career. In Culkin's first film, the Burt Lancaster vehicle *Rocket Gibraltar* (Petrie 1988), numerous shots of the boy's face are lit and framed to accentuate his distinctive facial features. This focus on the child prompted *People* magazine's reviewer to note that the director Daniel Petrie 'seems unable to keep the camera off Culkin' (Chard 2017, 111).

Potremmo dire dunque che la fama di Culkin deriva dalla combinazione fortunata di *features* facciali e una espressività debitrice, almeno simbolicamente (non sappiamo se Macaulay avesse avuto modo di vedere Chaplin o Keaton a quell'età), dei grandi comici del cinema muto. Se questi ultimi simulavano espressioni infantili, è probabile che Culkin invece semplicemente riporti sullo schermo i suoi atteggiamenti bricconcelli, declinati in favore di camera con un talento innato, oltre a un'ironia e una consapevolezza *in nuce* che svilupperà più avanti, e che però già fa sì che il suo volto si sviluppi come vero e proprio brand: "companies produced around eighty *Home Alone* 2 products, including toys, books, video-games and apparel, many of which featured the boy's face [...] the circulation of the Macaulay Culkin image via the film's promotional campaign and merchandise lines reinforced the connection between his star image and his *Home Alone* character" (Chard *ib.* 112).

Ancora nel 2020 infatti l'attore, quarantenne, diffonde in rete un selfie per sensibilizzare all'utilizzo dei dispositivi di protezione individuale per proteggersi durante la pandemia di Covid-19. La mascherina che indossa riproduce fedelmente una delle sue più celebri espressioni in *Mamma, ho perso l'aereo*: quella in cui, dopo essersi messo del dopobarba, si copre le guance con le mani e spalanca la bocca urlando per il bruciore della sostanza alcolica, "emulating the expression and pose of Munch's homunculus" (Bohm-Duchen 2001, 151). Nell'immagine del 2020 così vediamo la parte del volto dal naso in su con le sembianze di un uomo di mezza età, gli occhi sgranati a simulare una delle sue più iconiche espressioni, le rughe sulla fronte, mentre la metà inferiore, coperta dalla mascherina, è quella del sé bambino. È la pelle della stessa persona indossata in una sorta di "cronosisma", così come lo stesso

attore esplicita, con macabra ironia, nel tweet: "Just staying Covid-safe by wearing the flayed skin of my younger self"²⁷.

Questa espressione diviene così famosa, nella sua esagerata platealità, da costituire ad oggi la prima immagine associata al film. Anche nell'iconografia paratestuale di riferimento è tendenzialmente la prima che compare: nelle locandine dell'epoca, nelle copertine di VHS e DVD, vediamo Kevin in primo piano a occupare quasi l'intera immagine con le mani sulle guance e la bocca spalancata. La fortuna di questa icona è tale da riverberarsi anche nell'iconografia del sequel, *Mamma, ho riperso l'aereo: mi sono smarrito a New York* (*Home Alone 2: Lost in New York*, Columbus 1992), dove per motivi diegetici non compare la stessa posa, ma qualcosa di molto simile. Ricordiamo che l'immagine originale è associata alla scena del dopobarba, sebbene poi se ne distanzi diventando una sorta di sineddoche facciale dell'esperienza tragicomica del bambino abbandonato dalla famiglia. Nel secondo film, in cui i genitori, non paghi, reiterano il loro comportamento irresponsabile dimenticandosi il figliolo nella frenetica città di New York, il canovaccio è all'incirca lo stesso del precedente. Formula che vince non si cambia. La letteratura sembra concorde nel definire il dittico di film come la definitiva consacrazione di un nuovo modello cinematografico d'infanzia, iniziato negli anni '80 e consolidatosi con l'estetica spielberghiana, in cui bambini e ragazzi in qualche modo devono imparare a cavar-sela da soli. A questo proposito Parry, anche sulla scia delle letture critiche del film da parte di Kincheloe (1998), sostiene che:

The moral theme involves Kevin accepting that he has a flawed family, that he sometimes feels like an outcast, but that they are his family after all and he should do what he can to stick with them. This conservative, adult position is offered by the film, but so too is the more playful, transgressive, anti-authority element which might be considered to be the child position. Both of these elements are included by the makers of the film who draw on the traditions and conventions of films for children about including a moral and happy ending and yet understand that the film must also include aspects of fantasy, adventure and challenges to the existing adult world, which children will enjoy (Parry 2013, 19).

27 <https://twitter.com/incredibleculk/status/1313909529805946881> – Ultima consultazione 07/04/2022.

Così anche le immagini promozionali riprendono il modello precedente: l'attore è in primo piano, la bocca è di nuovo aperta, lo sguardo è più che urlante attonito. È l'espressione di chi fa presagire che ci siano guai in vista.

È in effetti l'espressione che definitivamente sancisce la fortuna di colui che diverrà l'attore bambino più ricco del mondo (e infatti impersonerà pochi anni più tardi proprio Richie Rich, Petrie 1994, sostanzialmente nel suo ultimo film per quasi dieci anni), ma anche il suo più grande fardello. Perché invero una tale operazione di sovrapposizione, un tale embricarsi del volto dell'attore su quello del personaggio, non può che generare una fusione problematica. Macaulay ne fuoriesce come "Quello di Mamma ho perso l'aereo" (sebbene si sia misurato anche in prove drammatiche, come nello struggente *Papà, ho trovato un amico*, My Girl, Zieff 1991, dove muore in seguito allo shock anafilattico per delle punture d'ape), e potrei scommettere che molti di coloro che stanno leggendo questo libro prima non conosceva il suo nome (e dopo probabilmente lo dimenticheranno). Il bambino chiaramente non può che cavalcare questo successo quando gli piove addosso, ma è evidente che se tutto si affida a un viso transitorio come quello di un bambino la fiamma non potrà che affievolirsi se non del tutto spegnersi dalla fase dello sviluppo in avanti. E in effetti così sembra essere per Culkin, per Osment, e per molti altri attori sbocciati nella tenera età e che faticano enormemente a smarcarsi dal ruolo che li ha resi celebri; si pensi ancora, fra i tanti, al Daniel Radcliffe di *Harry Potter – specie di Harry Potter e la pietra filosofale* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Columbus 2001) – che nonostante prosegua con film di successo la sua carriera sembra comunque essere "condannato" a rimanere il maghetto di Hogwarts per sempre, come lo stesso attore ha sostenuto in alcune interviste: "when people imagine the face of Harry Potter, they see Daniel Radcliffe" (Dougherty 2009, 8).

La soluzione di Macaulay tuttavia appare originale. Egli, come dimostrano il selfie pandemico e lo spot Google, non rifiuta il suo passato ma lo acuisce nei termini di una produzione regolare di autoparodie. Questa strategia di *autoriciclo iconico* o del cameo come sorta di *divismo di rendita* merita menzione già solo per la sua rarità. Ma anche perché è messa in atto dall'attore ancora prima che lo spettro del declino gli si presentasse davanti. Già

nel videoclip di *Black or White* di Michael Jackson (1991, dall'album *Dangerous*) notiamo una certa smaccata autoreferenzialità. Jackson sceglie in qualche modo di non comparire all'inizio del videoclip: "instead, our first glimpse is of the angelic face of Macaulay Culkin, and our last is of Homer Simpson" (Chin 2011, 64). Macaulay compare nel videoclip anzitutto in nome dell'amicizia che lo lega al cantante. Le cronache ci hanno spesso descritto questo rapporto come qualcosa di problematico, e in effetti Culkin fu testimone durante i processi per pedofilia a Jackson. La rilevanza giudiziaria della testimonianza di Culkin, così come in generale le accuse rivolte a Jackson, non sono in questa sede di alcuna pertinenza. Quello che ci interessa è lo specifico mediatico, su cui riflettiamo a partire dal summenzionato videoclip.

Il video di *Black or White* è un'opera filmica di grande impatto, non a caso diretta da John Landis²⁸. I fondi a disposizione di Jackson e del suo entourage erano chiaramente abnormi, e si riverberano in uno spettacolo visivo che mira, seguendo il testo della canzone, a costituire una sorta di caleidoscopico inno all'umanità come stupendo crogiuolo di tutte le diversità possibili. Da un punto di vista narrativo si conseguono tre episodi, due dei quali con la presenza di Culkin. Il primo è un prologo: dall'alto, con una sorta di vorticoso *plongée* che parte dallo spazio, si arriva in una abitazione da tipico quartiere *suburbia* statunitense. All'interno vediamo il padre di famiglia che guarda il baseball alla tv, la madre che legge il giornale, e al piano di sopra nella sua cameretta il piccolo Macaulay che si dimena ascoltando l'incipit del brano, saltando sul letto e facendo *head spinning* come una vera rockstar. Il volume è altissimo, e così il padre dopo alcune urla sale minaccioso, intima al bambino di andare a letto e se ne va sbattendo la porta, dalla quale cade un grande poster di Michael Jackson che va in frantumi. Segue il controcampo sul volto del bambino, che osserva intristito il poster caduto e poi alza gli occhi interpellando il pubblico. Il suo volto si fa monello, gli occhi diventano due fessure, indossa un sorriso sornione e dice semplicemente: "Ok!". È il momento in cui il pubblico viene reso edotto che da qui partirà la sua vendetta, ma è anche il momento in cui Culkin si autoparodizza. Già, perché quell'espressione,

28 Sulla canzone come crossover cfr. Brackett 2012.

quello sguardo birichino che lo ha reso celebre, e soprattutto il fatto che siano rivolti al pubblico attraverso lo sguardo in camera, sono gli stessi che Kevin compie in *Mamma, ho perso l'aereo* quando realizza che la sua famiglia è scomparsa (egli crede in seguito all'esaudimento di un desiderio espresso la sera prima) e lui può fare finalmente ciò che vuole. E anche qui, come in *Black or White*, alza le sopracciglia in segno di intesa.



Fig. 33 – Macaulay Culkin dal videoclip di *Black or White*

Questa *firma facciale* è, come anticipavamo, il marchio del successo così come del declino di Culkin. Ma pure sancisce la capacità, sua e dei suoi manager, di intuire l'efficacia obliqua del suo viso e di usarla strategicamente. L'interpellazione fa il resto.

Così come ci attendevamo infatti il bambino non accetta l'imposizione del padre. È la tipica messinscena dell'età adulta seria e abulica che non accetta la vitalità e l'immaginazione di quella bambina, un tema caro alla Hollywood che va da Spielberg in avanti (quella del cinema per grandi e piccini), e che ricorre anche successivamente, se si pensa a casi come *Stranger Things* e in generale al ritorno stanco della mitologia degli Eighties e dei Nineties, e a casi in cui questo modello è riproposto pedissequamente come nell'incipit di *Tenacious D* e *il destino del rock*

(*Tenacious D and the Pick of Destiny*, Lynch 2006), in cui un appena adolescente Jack Black se ne va di casa, chitarra in spalla, perché il padre disapprova il suo interesse nei confronti del rock, la “musica del demonio”. Il piccolo Macaulay non va invece via, ma monta in salotto due gigantesche casse spia e le connette a una chitarra elettrica, che una volta suonata rompe i vetri di casa e con fortissime vibrazioni fa decollare la poltrona con tutto il padre seduto sopra, che rompe il tetto di casa, finendo nello spazio. Dopodiché cade nella savana africana in mezzo ai leoni, sancendo l’inizio del secondo blocco narrativo, in cui vedremo Michael Jackson danzare e ballare in un susseguirsi di scenari che ricoprono diversi ambienti del pianeta, culminando – ovviamente – sulla fiaccola della Statua della Libertà. Alla fine del videoclip il terzo blocco suggerirà l’inno al multiculturalismo cantato da Jackson con una serie di facce che cantano il pezzo e si dimenano, e che si susseguono in un’unica inquadratura attraverso un effetto di *morphing* (decisamente avveniristico per l’epoca)²⁹, definendo una sorta di volto unico e allo stesso tempo molteplice, cangiante, come comune denominatore dell’umanità.

29 Le tecnologie di *face morphing* consentono la transizione da un volto all’altro nella stessa inquadratura, cioè senza che siano presenti stacchi di montaggio. La resa visiva è quella di una trasfigurazione. Come scrivono Yang *et al.* “Image morphing is a special visual effect in which one image is smoothly transformed into another. It has been extensively explored and widely used in motion pictures and animations. Image morphing between two images usually begins with extracting features from both images and building correspondence between the two feature sets. A pixel-wise mapping function is then derived from the sparse feature correspondence, which is used to warp both input images into desired alignment at each interpolation position. Finally, color interpolation is performed to generate each transition frame” (2012).

5. BABY TOONS

Baby Boss

Nel 2017 Tom McGrath, già noto per essere il regista di film di successo come *Madagascar* (2005) e *Megamind* (2010), dirige *Baby Boss* (*The Boss Baby*)¹. Anche in questo caso si tratta di un film d'animazione in computer graphics, rivolto a un pubblico di ragazzi e bambini. Tuttavia è la prima volta che McGrath opta per una sostanziale coincidenza anagrafica fra target di riferimento e personaggi del film. Sono infatti una coppia di fratellini composta da Tim, 7 anni, e Theodore, neonato, a costituire il nucleo su cui si impernia tutto il film, che fin dall'inizio propone in maniera vigorosa una traduzione filmica della fervida immaginazione visiva di un bambino².

Tim non si limita a osservare il mondo, ma lo modifica con il suo sguardo, diventando così quando un avventuriero, quando un esploratore spaziale. Questi suoi giochi sono mostrati allo spettatore in maniera soggettiva: chi guarda il film è calato nella mente del bambino, che si diverte tutti i giorni e vive in un ambiente familiare sereno e protettivo. I due genitori sono invece responsabili del marketing per la Puppy Co., azienda che si occupa dell'allevamento di cuccioli. Un giorno però la vita del vivace ragazzino viene sconvolta dall'arrivo inaspettato di un fratellino, il piccolo Theodore. Il trauma del nuovo arrivo, con il quale Tim deve condividere le attenzioni dei genitori, è tale che anche in questo caso egli per farvi fronte architetta un grande

-
- 1 Si tratta di film animati prodotti per la Dreamworks. Un'esplorazione sulle peculiarità estetiche legate a questa casa di produzione in Summers 2020.
 - 2 Yamanda-Rice 2014 prova sperimentalmente l'efficacia dei mezzi visivi, specie se finzionali (film animati e simili) nello sviluppo cognitivo di bambini dai 3 anni in su.

gioco mentale, immaginandosi che il fratellino nasconda in realtà un'identità segreta ai genitori. Egli non sarebbe dunque un innocuo neonato, ma un adulto nel corpo di un poppante, capace di parlare (doppiato nell'originale da Alec Baldwin), che lavora per la Baby Corp, una sorta di agenzia metafisica operante per preservare l'amore degli adulti nei confronti dei bambini, e che si trova ad affrontare la crisi planetaria generata dal mercato dei *pets*, capaci di "rubare" fette d'amore preziose³.

Così l'intero film ci è presentato come l'avventura dei due fratellini per salvare i genitori dalla temibile Puppy Co., e soprattutto per fare in modo che i cuccioli non spodestino i neonati in una sorta di gerarchia dell'amore universale. D'altro canto, lo spettatore adulto osserva il film e comprende immediatamente come questa bislacca peripezia non sia altro che la metafora del procedimento di accettazione, complicato e finanche doloroso, di Tim, che deve non solo imparare a convivere con la presenza di Theodore, ma anche riuscire a volergli bene, superando le gelosie nei suoi confronti. Deve, inoltre, imparare a *fidarsi* di lui, e tale fiducia è difficile da ottenere, perché Theodore è un estraneo, che si è catapultato nella sua serena vita⁴.

Tim's life becomes totally different, starting from the day his baby brother, or Boss Baby, arrives home. [...] Despite his efforts, Tim feels a strong sense of resistance to Boss Baby, as the baby's arrival upsets Tim's former pace of life. [...] Therefore, while the parents are busy welcoming their newborn baby, Tim, feeling neglected, may experience emotional distress. The situation is not helped by his parents assuring him that the more he gets acquainted with the newborn, the more love he will feel for his sibling brother (Pei and Wang 2021, 124).

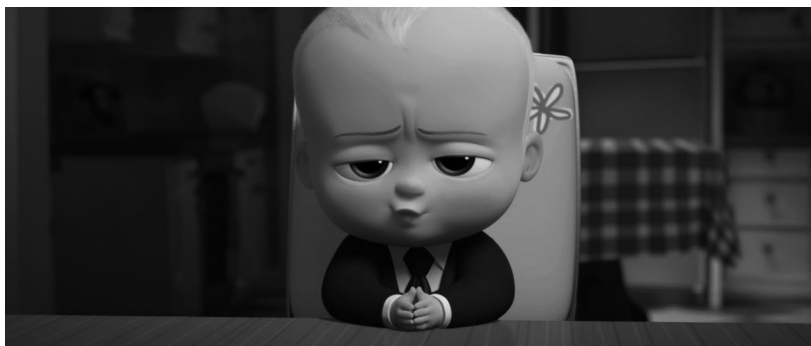
Questo sentimento di estraneità è reso fin dall'inizio del film dal modo in cui la fantasia di Tim immagina la genesi del fratello. Si tratta infatti di una sorta di ultraterrena "fabbrica dei bambi-

3 L'asse semantico che unisce neonati e cuccioli animali è particolarmente significativo, ed è stato già identificato in Surace 2018, così come nella critica dei cartoni animati proposta da Mangiapane 2020.

4 Per approfondire le trasformazioni socioemozionali nella prima infanzia cfr. Brownell and Kopp 2007.

ni", in cui i poppanti, comparsi non si sa bene come (Tim in un passaggio del film bisbiglia di avere saputo dai suoi che c'è un modo specifico con cui nascono i bambini, ma non gli crede), attraverso un sistema complesso di rulli vengono prima definiti in termini di sessualità, lavati, vestiti di pannolino e calzette, e poi inviati nel mondo o, alternativamente, alla Baby Corp, in base alla loro risposta al test del solletico con una piuma (se rideranno andranno da una famiglia, altrimenti finiranno come impiegati in azienda).

Theodore sarebbe così un emissario dell'agenzia, sceso sulla Terra in missione. Egli è già però nella sequenza della "fabbrica dei bambini" tratteggiato in modo significativo a partire da un linguaggio del volto, che sembra renderlo diverso dagli altri coetanei: mentre loro subiscono i trattamenti necessari alla loro messa al mondo, in un paradisiaco sistema di scivoli e percorsi guidati, lui sembra già osservare l'ambiente con uno sguardo più consapevole. Tale linguaggio del volto, fatto di espressioni chiaramente adulte, ricorrerà per tutto il film, e anzi sarà acuito dal momento in cui il bambino verrà selezionato per essere un impiegato della Baby Corp. Theodore è infatti visto da Tim come un abile attore, che si finge bambino con i genitori, ma in realtà li manipola. E questa sua doppiezza è resa dal modo in cui gli occhioni del docile bambino, caratterizzati da una certa ingenuità di fondo, vengono invece nei momenti in cui non ci sono adulti trasformati in fessure; così come tutta la muscolarità, che gli fa assumere espressioni sornione, del tutto inappropriate nel volto di un infante: sopracciglia inarcate in modo ammiccante, bocca leggermente di lato, sguardo non vacuo ma invece assai chiaramente capace di indirizzarsi verso obiettivi specifici. Sono i tratti di una adultità resi ulteriormente significativi dalla parte finale della sequenza in cui Theodore viene vestito di tutto punto. Qui il suo corpicino grassoccio assume quindi un tono paradossale, poiché anziché avere un pigiama veste invece un abito nero, un orologio d'oro, la cravatta e le scarpe eleganti. La voce sarà l'ultimo elemento a contribuire alla definizione del personaggio.

Fig. 34 – Screenshot da *Baby Boss*

L'adultificazione di Theodore da parte di Tim si motiva naturalmente a partire dalle diffidenze che egli nutre verso il nuovo arrivato. La sua stessa presenza è già per Tim un tradimento da parte dei genitori, e così il mondo adulto, che prima gli sembrava esclusivamente un modello, inizia ai suoi occhi ad assumere dei contorni ambigui, di cui non ci si può del tutto fidare. La discrasia percettivo-narrativa generata dal volto, dalla voce e dai comportamenti di Ted è la risposta mentale di Tim, che vive uno stato di confusione. E infatti quando alla fine del film ci sarà la conciliazione, quando cioè Tim capirà che deve accettare e voler bene a Theodore, allora egli smetterà di assumere i panni di un adulto nel corpo di un bambino, e così il suo volto si “appianerà” alla sua vista. Il dettaglio è fondamentale, se si pensa che invece l'arrivo di Theodore a casa Templeton è vissuto soggettivamente da Tim come un trauma che è presentato allo spettatore grazie a una specifica frammentazione dell'immagine tramite l'editing. I genitori escono, con il bambino in braccio, dal taxi, e si avvicinano verso casa. Tim li guarda dalla finestra, ma lo spettatore non ha accesso a uno sguardo soggettivo completo: si vedono solo dei dettagli o dei particolari, fra i quali una porzione di volto, che indossa degli occhiali da sole a goccia. Immediatamente dunque Theodore si presenta a Tim come un figura ambiguo, una “doppia faccia”, protetto da quel dispositivo del nascondimento che sono gli occhiali da sole, così come lo erano per quel bambino

cresciuto che è Jake in *The Blues Brothers – I fratelli Blues* (*The Blues Brothers*, Landis 1980)⁵.

Solo da dentro casa avremo la visione completa di Theodore, che viene presentato con gioia dai genitori a Tim, ma che immediatamente assume un'espressione subdola e maliziosa. Attorno al volto di Theodore dunque il film costruisce una sorta di focalizzazione multipla e asimmetrica: noi vediamo allo stesso tempo, e per buona parte delle volte, il modo in cui Tim vede il suo volto, e quindi abbiamo accesso a una soggettività specifica che instaura un particolare filtro scopico-cognitivo; e però alle volte vediamo anche Theodore come un semplice bambino, con il suo tipico volto, e quindi siamo di fronte a una sorta di focalizzazione più oggettiva (ad esempio nelle scene in cui comincia a piangere), oppure, comunque, esposti allo sguardo adulto. Tale discrasia di Theodore ci ricorda un po' lo Stewie de *I Griffin* (*Family Guy*), che tutta la famiglia vede come un normale bambino, che fa i capricci o gioca, mentre per il cane Brian Griffin è un bambino parlante, alle volte malefico, capace di ghigni fuori dal repertorio gestuale di un poppante. In un certo senso Stewie e Theodore potrebbero ulteriormente essere accomunati a Baby Herman di *Chi ha incastrato Roger Rabbit*, ma il paragone sarebbe improprio. Baby Herman cambia volto in funzione delle esigenze narrative, ma è chiaramente un adulto nel corpo di un neonato. Stewie e Theodore invece cambiano volto probabilmente più in virtù di meccanismi percettivi, ridiscutendo in chiave satirica piuttosto che orrorifica il volto dell'infanzia:

Unlike Maggie Simpson, who is turned into an uncanny creature by way of intertextual superimposition, Stewie Griffin functions as a fully conscious engine of cultural disambiguation. Those negative concepts about early infancy which might have been moved into the collective cultural unconscious (e.g., the infant's aggression and sexual fixation on its mother, its polymorphously perverse sexuality, its anti-social selfishness, etc.) are constantly and explicitly articulated in the show's surface text. Stewie Griffin provides a form of satire that demystifies the cultural dynamics of the monstrous infant to the degree that it shares the show's general approach to sublimation, i.e., to shock or startle by saying out loud the very thing

5 Cfr. Brown 2014 per una storia sul significato degli occhiali da sole.

that, when concealed by genuine repression or merely by decorum, retains the charisma of the dangerous and illicit (Hantke 2011, 98).

Questi volti neonatali sono cioè la *prova fenomenologica di una non assolutezza delle sembianze del volto*. Lo stesso dato ontologico, una superficie di carne, è visto, contemporaneamente, in molti modi, in dipendenza di ragioni che non hanno a che fare con il volto visto, ma con il volto che a sua volta osserva un volto. Un singolare volto ontologico è in realtà dunque un *plurimo volto fenomenologico*⁶.

Un ulteriore accenno rilevante è il ruolo delle immagini, che nel film assume una dimensione preminente. I genitori infatti, mentre i figli litigano, scattano foto, a ogni piè sospinto. La pratica della fotografia di famiglia è in effetti da intendersi come una fissazione dei volti in un regime anagrafico specifico, specie quando questi volti sono transitori, come nel caso di neonati e bambini. Nell'arco di una vita una persona indossa molto di più il suo volto adulto che non quello neonatale, e così il film rende pertinente questa specifica volontà di catturare un volto destinato all'impermanenza; d'altro canto, una delle isotopie portanti del film è quella della sindrome di Peter Pan. Il presidente attuale della Puppy Co., uomo cattivo che vuole popolare il mondo di cuccioli di cane che non crescono mai, è in realtà uno dei leader della Baby Corp. oramai cresciuto, e che odia la sua condizione di uomo adulto. Theodore invece è un uomo nel corpo di un bambino, e quando si paventa per lui il destino di diventare un bambino per davvero, lo rifiuta; per lui essere un bambino è un modo di crescere, cui si oppone. Tim, infine, si vorrebbe in un perfetto e utopico mondo cristallizzato, fatto degli stessi riti quotidiani dalla mattina – la sveglia a forma di mago con cui si trova spesso a dialogare, tutti i giorni alle ore 7.00 – alla sera – l'andare a dormire con i genitori che gli cantano *Blackbird* dei Beatles. Ma crescere, ci spiega il film, è fondamentale, così come lo sono il dialogo intergenerazionale, e anche in qualche modo la capacità di due sfere profondamente distinte (il mondo della fervida e sbrigliata immaginazione dei bambini, le dinamiche aziendaliste e imbolsite degli adulti) di trovare dei

6 Questa impostazione filosofica sul volto ha evidenti punti di contatto con il lavoro di Levinas. Nel merito cfr. Bergo 2011.

punti di incontro. Punti di incontro che sembrano essere, in un contesto sano, fisiologici, ma anche fisognomici.

Sul finale del film Tim e Theodore sono ormai uomini adulti. Sono in ospedale, è nata la figlioletta di Tim, che si trova ora in culla. I due personaggi la guardano, ma noi non vediamo i loro volti. Ci sono del tutto preclusi, ma rimangono immortalati nell'arco della pellicola, e nelle fotografie dei genitori, che come per la *chambre claire* di Barthes nell'atto dell'immortalazione hanno reso sempi-terne quelle sembianze facciali altrimenti destinate all'oblio⁷.

“I am (baby) Groot”: il volto di corteccia

Alla fine di *Guardiani della galassia* (*Guardians of the Galaxy*, Gunn 2014) il personaggio di Groot, un alieno dalle sembianze di tronco d'albero antropomorfo, si sacrifica per aiutare la sua squadra nella battaglia che imperversa contro il supercriminale Ronan l'accusatore. Ne rimane solo un ramoscello, che è quanto basta perché rinasca, ed è da questo che in effetti viene generato uno dei più amati personaggi del Marvel Cinematic Universe (da qui in avanti MCU)⁸: Baby Groot. Lo vediamo nei titoli di coda del film, ma è chiaramente in *Guardiani della galassia VOL. 2* (*Guardians of the Galaxy Vol. 2*, Gunn 2017) che il personaggio viene esplorato in maniera approfondita. Tanto che a lui è dedicata interamente la prima, magistrale sequenza del film, in cui i titoli di testa sono sovrimpressi su un (finto) piano sequenza

7 Si compie così una sorta di riconciliazione, un *happy ending* necessario dato il target di riferimento, ma che pure incapsula una serie di programmi ideologici più sottili, su cui il film pone il proprio sguardo, come quello della possibilità di armonizzare la vita lavorativa con la coltivazione di una famiglia. Il tema è particolarmente ampio, e infatti la stessa OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) promulga veri e propri prontuari all'uopo, come il documento “Babies and Bosses. Reconciling Work and Family Life” (2007).

8 Con Marvel Cinematic Universe si intende un complesso e sempre più ampio ecosistema mediale popolato da supereroi e inaugurato, formalmente, con *Iron Man* (Favreau 2008). Ad oggi l'MCU costituisce una fabbrica dell'immaginario popolare su scala globale, capace di attirare milioni di persone nei cinema, ed espansa anche nell'ambito della produzione di serie televisive. Un primo approccio analitico in Chambliss, Svitavsky and Fandino 2018.

di oltre tre minuti. Qui, sulle note di *Mr. Blue Sky* della Electric Light Orchestra⁹, la sgangherata squadra dei guardiani della galassia sta ingaggiando una pericolosa battaglia con una sorta di mostro lovecraftiano simile a un gigantesco polipo, mentre Baby Groot balla, saltella qua e là, e combina pasticci. I suoi compagni mentre rischiano la vita devono così anche tenerlo a bada ed evitare, ad esempio, che mangi insetti spaziali presumibilmente velenosi. È immediatamente evidente la natura ambigua di Groot, che si comporta come un bambino (e vivrà, come sappiamo dai titoli di coda del precedente film, un'adolescenza fugace in cui diverrà ribelle e appassionato di videogiochi), ma che presenta pure dei tratti tipicamente animaleschi. Ciò non disturba nella misura in cui all'interno dell'MCU, un universo costruito sapientemente affinché dimensioni narrative apparentemente eterogenee possano convivere armonicamente, fra androidi, mutanti, streghe, alieni e dei, c'è evidentemente spazio per animali parlanti, come il procione mutante spaziale Rocket proprio di *Guardiani della galassia*, e altre creature ibride.

Baby Groot è così qualcosa di simile a un bambino molto piccolo, ma anche qualcosa di *altro*. Lo si evince dai suoi comportamenti, ma anche, chiaramente, dal design della sua somatica. A questo proposito è bene rilevare come il suo personaggio sia interamente costruito in CGI (computer-generated imagery), sebbene abbia richiesto una lavorazione molto complessa. Animare al computer un essere, di qualsivoglia specie o dimensione, non è oggi un problema¹⁰, specie per grandi studi hollywoodiani, e però quando si tratta di connotare un volto animato, innestandovi delle movenze ed evitando il pericolo dietro l'angolo dell'*Uncanny Valley*¹¹, l'operazione è particolarmente delicata.

9 Sul ruolo, importante, della musica nel film cfr. Watts 2020.

10 Va comunque precisato come la creazione di volti animati in CGI fotorealistici sia solo in tempi recenti possibile, e richieda comunque costi piuttosto elevati. Anche per questo motivo buona parte dell'animazione opta per personaggi con sembianze manifestamente cartoonesche, a differenza del mercato videoludico, ove invece si sta puntando in maniera particolarmente massiva al fotorealismo. Uno studio sui volti digitali nel cinema in Golding 2021. Sui volti nei videogiochi invece cfr. Giuliana 2021.

11 Cfr. Surace 2020.



Fig. 35 – Baby Groot

Nelle bonus clip del film è lo stesso Christopher Townsend, Visual Effects Supervisor, a esplicitare come fra i grossi problemi c'era quello di *quanto* il suo volto dovesse muoversi, specie in relazione al Groot precedente: “[...] let's see how it moves, and how the internal vines move, and how much you make its face smooth. The older Groot has a crusty series of panels of wood that you can use to articulate, but we've now had a young smooth face, so how do you make a smooth bark face move and animate so it doesn't look like a big stretchy piece of rubber?”¹². Il Groot del primo film è così animato digitalmente, ma i suoi movimenti corporei sono “estratti” dalla motion capture di un mimo polacco, che recitava sul set con appesa sulla testa una maschera del personaggio, di modo che gli altri attori avessero una *reference* verso cui puntare lo sguardo.

Per quanto riguarda il volto, invece, esistono riprese dello stesso regista che simula le espressioni per fornire agli studi degli effetti visivi degli “appigli” su cui lavorare nella costruzione del personaggio. L'espressività di Groot nel primo film già assume infatti un'importanza cardinale. Il personaggio non sa parlare. Egli comunica esclusivamente mediante la frase “Io sono Groot”, doppia-

12 <https://www.youtube.com/watch?v=qJ5Jghwc4Jw> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

ta da Vin Diesel, che i membri della squadra riescono in qualche modo a capire (perlopiù generando effetti comici negli spettatori). Tutta la sua espressività è dunque affidata a fonazioni non-linguistiche (urli e lamenti), a disposizioni cinesiche (posturali) e ad espressioni facciali, che nel caso del primo film sono animate in un volto semirigido fatto di corteccia, e che nella ruvidità suggerisce il corrispettivo di una sorta di “mezza età” umana. L'alone che ne fuoriesce è quello di un personaggio serio e sbadato, la cui comicità – fondamentale in questi film – promana dai guai che combina involontariamente. Del personaggio, della sua genesi e della sua specie, non sappiamo nulla. Groot ci è dato, almeno a chi guarda i film senza avere rinsaldato le competenze enciclopediche sull'universo narrativo a partire dai fumetti, così com'è.

La sua “quasi-morte” e rinascita mediante un ramoscello è così non solo occasione di rivisitare il look della creatura, ma anche di ricostruirne una genesi. Il Baby Groot che apre il secondo film ha nel suo genoma le tracce di chi è stato, ma è un esserino che viene letteralmente allevato dalla crew dei guardiani della galassia.

Fin dall'inizio lo vediamo nei comportamenti ricalcare una certa goffezza della sua versione precedente. La battaglia imperversa sullo sfondo, sfocata, e lui, in primo piano, cerca distrattamente di connettere un cavo jack con un altro, per far partire la musica che sovrasterà i rumori dello scontro. Mentre il Groot adulto era alto oltre tre metri, qui invece siamo di fronte a un personaggio che sarà sì e no alto quindici centimetri. Il corpo è perfettamente formato, ma le longilinee sembianze dell'adulto lasciano spazio a una compattezza di fondo, che si estrinseca nella testolina molto più visibilmente tonda e “paffuta” rispetto a quella dell'adulto, spigolosa ed estesa. Lì dove ci sarebbero dei capelli Groot adulto ha delle protuberanze in legno, mentre Baby Groot una specie di capigliatura “a spazzola”. Ma la sensazione di tenerezza è soprattutto materia di proporzioni: se il Groot adulto ci appare in effetti con un volto tutto sommato congruo con le proporzioni umane nei rapporti di distanza fra occhi e bocca (il naso non c'è) e fra questi organi e il resto della faccia, Baby Groot invece ha nel minuscolo spazio del suo viso tutto ravvicinato, e ciò lo rende *cute*¹³. Di con-

13 La nozione, ricorrente, di *cuteness* verrà esplorata nel capitolo 8 di questo volume.

sequenza gli occhi appaiono, per un effetto ottico, piuttosto grandi – e pure sono illuminati in maniera tale da essere particolarmente luccicanti – e la bocca invece una piccola fessurina. Vi è in lui la riproposizione del classico *Kindchenschema* di Lorenz.

Dal punto di vista dell'animazione, fin dalla sequenza iniziale è evidente poi la volontà di tratteggiare nei termini di una infantile purezza, sulla soglia dell'animalità, il personaggio. Il suo volto, al contrario di quello del Groot adulto, è esageratamente espressivo. Vi vediamo in maniera smaccata divertimento, godimento, stupore, rabbia, istinto alla caccia e abbandono alla danza. Tutto articolato da una goffaggine di fondo che contribuisce a generare simpatia nei suoi confronti, mentre esplora il mondo come farebbe un gattino noncurante del disastro che gli sta capitando attorno. Rimane in Groot bambino il fascino dell'antieroe aberrante:

Créature immédiatement séduisante par son animation [...], être hybride, brave, courageux et intelligent, croisant les régimes du végétal et de l'humain [...] doté de pouvoirs absolument prodigieux (extensions de son corps et de ses membres-branches, solidité à toute épreuve, force brute, faculté de régénération) et, malgré toutes ces infinies qualités, considéré comme un paria, une abomination, une aberration marginale. [...] Il est, par excellence, l'être de la marge (Tomasovic 2017, 87-88).

Baby Groot costituisce così l'inserzione ufficiale di un personaggio autenticamente bambino, all'interno di un universo narrativo progressivamente sempre più bambinesco ma popolato esclusivamente di eroi adulti (o tuttalpiù adolescenti, come nel caso di Spiderman), enfatizzato da uno straordinario lavoro di design, che si unisce però a un precipuo posizionamento diegetico del personaggio, tutt'altro che di contorno. Esso viene infatti prima rapito da un gruppo di pirati intergalattici e trattato come fenomeno da baraccone, poi libera il fondamentale personaggio di Nebula, infine ha il compito, affidatogli proprio per via della sua statura che lo rende capace di infilarsi nei peggiori anfratti, di azionare la bomba che dovrebbe distruggere il pianeta senziente Ego, principale antagonista del film. In tutti questi casi il personaggio viene dipinto come un po' tonto ma estremamente fedele alla squadra, con una vocazione naturale a combinare guai ma in generale buono, e con

una strana propensione destinale a risolvere le situazioni più contorte e pericolose, la qual cosa si riverbererà anche in *Avengers: Infinity War* (Russo and Russo 2018), in cui il suo contributo è fondamentale per fornire a Thor una nuova arma in grado di affrontare il *villain* dell'intera saga: Thanos.

Il volto desacralizzato dell'infanzia: i Garbage Pail Kids

Eventually, Garbage Pail Kids became as big a phenomenon as Cabbage Patch Kids. Garbage Pail Kids offered something that was not so benign and parent-friendly; rather, it provoked: 'Oh, my god, what is that? Where did you get those? Your allowance is cut off! And you're grounded!' The dolls were pricey and had to appeal to adults. The stickers were available for chump change and appealed to the inner beast in all kids (Spiegelman 2012).

Così Art Spiegelman, fra gli ideatori del brand *Garbage Pail Kids* (da ora in avanti GPK), scrive in introduzione al volume celebrativo della Topps Company, uscito nel 2012, che raccoglie le prime cinque serie degli anni 1985-86. I GPK altro non erano, e non sono, che figurine ironiche, ritraenti piccoli bambini, alle prese con le più turpi situazioni: mutilati, bruciati, feriti, deformi, purulenti. E tuttavia, pur data l'apparente semplicità del progetto, si tratta oggi di una vera e propria istituzione nell'ambito del collezionismo e dei prodotti dell'infanzia: "It's no surprise that marketers have capitalized on the urge to collect. Many products aimed at children over the years encouraged collecting and trading — from Beanie Babies to Garbage Pail Kids, and a host of other successful collectible toy brands" (Pinto 2016, 11). Perché proprio come lo stesso Spiegelman spiega i GPK sono anzitutto destinati ai bambini, pur costituendo l'infrazione programmatica di un doppio tabù: quello di un'infanzia illibata e intoccabile da un lato, quello di una violenza inusitata cui i bambini non dovrebbero avere accesso dall'altro. Prova della loro capacità di penetrazione dell'immaginario sta nella longevità stessa di questi prodotti, la cui produzione è cominciata nel 1985 e, senza particolari variazioni di *concept*, dura ancora oggi. Stesso non può dirsi della matrice di cui i GPK furono la manifesta parodia: i *Cabbage Patch Kids*, serie di bambole che al contrario idea-

lizzavano in maniera edulcorata l'infanzia e che, pur avendo avuto un successo internazionale hanno presto subito un'obsolescenza¹⁴.

Così i GPK si configurano come autentico prodotto derivativo, che nel fare il verso ai Cabbage Patch Kids è in qualche modo parodia dell'estetica di Anne Geddes e di una certa retorica generalista dell'infanzia. Hanno senso in virtù del successo dei prodotti e delle estetiche che li hanno preceduti, dal momento che perché la parodia faccia ridere è necessario che il lettore sia già edotto, anche solo inconsciamente, sui meccanismi fondanti i testi, o il genere (il loro bacino di pertinenza condivisa), di partenza¹⁵. Si tratta dunque di oggetti visivi e da collezionismo che si installano in un mercato di prodotti consimili, come nel caso dei Wacky Packages, figurine umoristiche che satirizzavano prodotti di consumo, ma pure di tutta quell'industria di prodotti per l'infanzia in cui l'arma vincente è una certa semantica dell'orrido e del mucoso: basti pensare a invenzioni come lo *Slime*, ancora oggi in gran voga, e a tutta la produzione giocattolesca a tema "bidone dell'immondizia"¹⁶, di cui i GPK si appropriano nel momento in cui traslitterano il nome da Cabbage Patch a Garbage Pail. Dietro questo fascino da parte dei bambini per un universo *trash*, in cui prevale la dimensione di una spazzatura non più fisica ma semantica, risiede naturalmente la possibilità che questi oggetti aprono a zone della semiosfera che sono usualmente precluse al mondo dell'infanzia. Giocare con la simulazione di un rifiuto è un po' come dire una parolaccia di nascosto, cioè rovistare nel grande rimosso che l'età adulta proietta sull'infanzia. E tuttavia nel caso dei GPK la forza persuasiva è ulteriormente acuita dal loro andare manifestamente *oltre* da un punto di vista verbo-visivo, poiché le situazioni rappresentate sono quasi sempre manifestamente *gore*, schifose, sicuramente diseducative. Ne consegue la creazione di un prodotto la cui fama è tale da articolarsi in una produzione specifica

14 Si trattava in questo caso di prodotti peraltro anche apprezzati da una certa fascia adulta, come dimostrano Jacob, Rodenhauser e Markert 1987. Sull'ideologia sottesa a questi prodotti cfr. Magin 2006.

15 Cfr. Surace 2018, 132.

16 In Italia ad esempio negli anni '90 fra le varie "sorpresine" disponibili nelle merendine prodotte dalla Ferrero ha riscosso un gran successo la *Banda Bidon*, una serie di piccoli bidoni della spazzatura provvisti di volto, così come la Giochi Preziosi ha prodotto una serie denominata *Trash Pack*. Se ci si pensa non è poi un fenomeno così paradossale: è il consumo che, al suo acme, si dà già come rifiuto, valorizzandosi in quanto tale.

transnazionale, che va dall'Australia al Brasile passando per molti altri paesi. È la costruzione di un impero dell'immaginario in cui da un lato prevale la dimensione collezionistica, nel 2020 acutamente riversata anche nel mondo online attraverso la produzione di GPK divenuti NFT e inseriti appositamente in una blockchain¹⁷, e dall'altro si verifica una sorta di espansione all'interno di un ecosistema narrativo complesso¹⁸, in cui molti sottoprodotti sembrano trovare un posto, fra cui un film vero e proprio, *The Garbage Pail Kids Movie* (Amateau 1987), considerato quasi unanimemente uno dei film più brutti mai realizzati¹⁹, una serie tv, libri e prodotti ulteriori dedicati.

Prima tuttavia di indagare l'*expanded universe* dei Garbage Pail Kids è importante analizzare la configurazione formale di queste immagini così scandalose da essere state, in alcuni casi, soggette addirittura a *ban* scolastici. Bisogna cioè chiedersi anzitutto chi acquista queste figurine cosa sta acquisendo da un punto di vista simbolico; quale sia cioè l'origine dello status symbol dei GPK, di un'appartenenza a una cultura visuale orgogliosamente deviante, e perché il volto ne costituisca l'elemento dominante. C'è insomma da provare a rispondere a una vecchia domanda, traslitterandola dalle sue fondamenta psicologiche a una dimensione più propriamente culturologica: "Still, the question arises as to whether the 'Garbage Pail Kids' concept, in addition to the shock value needed for sales, taps into some subconscious emotions regarding disposal of children" (Walraven 1991, 210). Data l'abnorme quantità di immagini cui ci stiamo riferendo è necessario selezionarne solo alcune, bastevoli a rilevare le isotopie plastiche e semantiche che

17 Si tratta di *non fungible token*, oggetti digitali protetti da una crittografia specifica (la blockchain) che riproducono i meccanismi di scarsità del mercato fisico (di conseguenza rivalorizzandoli da un punto di vista economico e culturale). Oggi gli NFT sono un mercato in espansione, particolarmente attivo per quanto riguarda il mondo dell'arte contemporanea, legato a doppia mandata all'universo delle criptovalute, e terreno fertile per molte speculazioni. Per un'esplorazione cfr. Surace 2022.

18 Sulle derive iperdiegetiche delle narrazioni espanse e sull'idea stessa di ecosistema narrativo cfr. Pescatore 2018.

19 Scrive Lester che "*The Garbage Pail Kids Movie* [...] is one of the most subversive of all children's films – perhaps even more so than *Gremlins*" (2021, 64). Si tratta dunque anche di un prodotto *cult*, per chi apprezza una certa estetica *trash* che ricorda le produzioni della Troma Entertainment, particolarmente mitizzata nella contemporaneità. Sull'estetica del cinema trash cfr. Barefoot 2017. Menzioni relative alla Troma anche in Weiner and Cline 2010.

continueranno a perpetuarsi in tutte le altre. Il nostro corpus è quindi composto da tre GPK *classici* – i due Bony Tony (1986) e Beasty Boyd (1987), così iconici da vantare dei *Funko Pop* dedicati²⁰, e Handy Randy (1986) – e tre produzioni invece contemporanee quali Short Kate (2018), Sun Bernie (2021), Massacred Michael (2021). Giustapporre le produzioni recenti con quelle degli anni '80 ci fa immediatamente notare come da un punto di vista stilistico la cifra sia rimasta inalterata, così come da un punto di vista retorico le assiologie si siano preservate.



Figg. 36-37-38-39-40-41 – Garbage Pail Kids

- 20 Si tratta di riproduzioni in stile *booblehead* di personaggi iconici prelevati dal cinema, dalle serie tv, da fumetti, e da qualsiasi altra fonte che abbia acquisito una specifica rilevanza all'interno della cultura nerd o mainstream pop. Oggi sono oggetti ampiamente collezionati, per i quali esiste un florido mercato.

Le considerazioni mosse da Freeman restano dunque sostanzialmente valide:

The grotesque cards depicted children with rhyming or approximate rhyming names: There was Boney Tony, unzipping his face to reveal a cracked skull underneath; Snowy Joey, being suffocated inside a menacing snow globe; Deaf Geoff, a cool kid in an inky black motorcycle jacket with a boom box to his ear, the power of the music exploding half of his face, his eyes, mouth, and pink brain flying out with musical notes; and dozens of others like these. Set side-by-side, the cards could function as the school photographs of an elementary school in hell (Freeman 2016, 84).

I GPK sono dunque sempre (salvo rarissimi casi) *ritratti* con uno stile cartoonesco da cui risalta una certa dimensione aptica, con un nome-parodia che si sovrappone con l'immagine di un bambino le cui fattezze o le cui azioni, riprese solitamente nel momento del loro compiersi (siamo quindi in una pragmatica dell'aspettualità durativa), sono il riflesso semantico di ciò che il nome suggerisce. Il nome, a sua volta, può essere un semplice gioco di parole in cui una amichevole rima suggerisce qualche cosa di nefasto (come per Bony Tony o Handy Randy), ma anche può contenere riferimenti diretti a personaggi o eventi realmente esistenti o esistiti. Così Beasty Boyd non può che richiamare immediatamente uno dei più popolari gruppi rap statunitensi degli anni '80, i Beastie Boys, e Sun Bernie non può che in qualche modo riecheggiare del nome del politico americano Bernie Sanders, interpolandolo con "sunburn". C'è chiaramente qualcosa di infantile in questo tipo di giochi linguistici, e in effetti anche in questa loro trivialità si rintraccia una particolare felicità perlocutiva²¹, che si situa nella capacità di investire contemporaneamente diverse fasce d'età, di giocare sulla potenza icastica della rima (come ci insegna Jakobson vale lo stesso per gli slogan politici, se si pensa al classico slogan di Eisenhower *I like Ike*)²², ma anche in qualche modo di situare l'intento dissacratorio su un metalivello per cui volontariamente si vuole rimanere, almeno all'apparenza, sul piano di un'ironia bassa in quanto immediata. Il fatto che i nomi poi costituiscano delle

21 Cfr. Austin 1962.

22 Cfr. Jakobson 1963.

prolessi – secondo il precetto *nomina omina* – è ulteriormente vincente: proprio Bony Tony ci mostrerà il suo teschio, così come Sun Bernie gioirà di fronte ai nostri occhi delle sue orrende ustioni. Lo schema è dunque quello di un nome proprio a cui è aggiunto una sorta di cognome che però è soprattutto il descrittore di una caratteristica precipua, derivata per consonanza con una locuzione di partenza, e che si mutua semanticamente sull'asse visivo. E, ulteriormente rilevante, si tratta di *nomignoli*, che mantengono comunque una connotazione infantile (si pensi ad altri casi come Yichy Mickey o Pete Achoo).

Il progetto appare così costruito su una strategia comune, che trova però la sua realizzazione negli *artwork*, in cui i volti assumono una rilevanza peculiare. Se, come dicevamo, tutti (o quasi) i GPK sono effettivamente dei ritratti, colpisce il fatto che la somatica dei bambini rappresentati sia inquietantemente sempre la stessa, come se si trattasse di una strana gemellarità, di una genia condivisa, un po' come per gli alieni de *Il villaggio dei dannati*. Ulteriormente genera effetti fra il comico e il perturbante l'espressività condivisa di questi soggetti, ripresi in atti quasi sempre o estremamente dolorosi, o vomitevoli. Bony Tony si apre la testa con una cerniera; ne possiamo così vedere il cranio, peraltro rotto, da cui si palesa un pezzo di cervello. E però nella pelle ormai floscia del volto traspare un soddisfatto sorriso. Il bambino, con le sue pieghe epidermiche tipiche di un infante un po' in carne, compie l'azione come un automatismo, e ricorda un po' i protagonisti di *E venne il giorno* (*The Happening*, Shyamalan 2008), che si procuravano la morte come atto obbligato. Il suo sorriso è quasi punitivo nei confronti di chi guarda, impotente, e immediatamente complice. Beasty Boyd ha invece il volto diviso: nella metà destra è un bambino sorridente, paffuto, con crespi capelli biondi, che tira fuori la lingua, mentre nella metà sinistra è un orrido mostro proteiforme, verdastro, con porri, che sbava, con un occhio che cresce sopra un altro occhio. Qui il bambino è dunque ripreso nell'atto o di una orrenda trasfigurazione, oppure si dà per buono che sia sempre così, metà bambino e metà mostro, eppure la metà bambina sembra estremamente vivida (si noti il rossore della gota) e quasi gioiosa. Di nuovo, questa gioia fuori contesto è in qualche modo il vero oggetto inquietante, più che la mostruosità di per sé: *il volto che trascende l'orrore* e risponde con un'espressione

inaspettatamente serafica. E ancora Handy Randy, il cui fenotipo facciale è nuovamente identico ai precedenti, si penetra la testa dalla fronte con la mano sinistra e dal mento con quella destra, simulando con le dita una dentatura sorridente. L'integrità del volto è così non solo minata, ma del tutto distrutta. Ciò ci porta anche a identificare una valenza del volto spesso sottaciuta: esso funge da involucro, la cui fragilità non va assolutamente messa in pericolo. Il volto sfregiato, sfigurato, difforme, è in effetti segno di un trauma e allo stesso tempo incipit di una vita irrimediabilmente *segnata*²³. Per i GPK invece l'autoproduzione dello sfregio è l'acme dell'atto eversivo. C'è insomma in queste semplici figurine un progetto addirittura performativo; è come se fossero la cristallizzazione di una *performance* di Marina Abramović, portata alle sue estreme conseguenze.

Se ci spostiamo alle immagini recenti il risultato non cambia: Short Kate è una bambina vestita da massaia il cui volto stesso è una torta; tale torta è tagliata e servita in un piatto. Il pezzo mancante del volto sorridente è quindi riproposto nella crosta della torta, e sorride anch'esso. Una bambina che si taglia da sola il volto e lo dà, simbolicamente, in pasto a qualche cannibalico avventore. Chi gode dell'immagine è in qualche modo, surrettiziamente, un iconofago. Sun Bernie è orgogliosamente ustionato in tutto il corpo, in una condizione evidentemente dolorosissima. Le bruciature sul volto sono rese ancora più visibili dallo stacco degli occhiali da sole e della scia di liquido (muco? sangue?) dal naso. Eppure il suo sguardo è vispo. Massacred Michael infine è una parodia di Michael Myers, iconico serial killer mascherato della saga horror iniziata con *Halloween – La notte delle streghe* (*Halloween*, Carpenter 1978)²⁴. Qui abbiamo sulla figurina un doppio volto: quello del killer, di cui vediamo la maschera grigia tipica di Myers, risemantizzata in termini infantili tramite la paffutezza, il rossore del-

23 Il tema della sfigurazione è senz'altro di rilievo nell'ambito di una culturologia del volto, sebbene ad oggi la trattazione con questo specifico taglio disciplinare sia ancora minima. Riflessioni in ambito etico rispetto al volto sfigurato, e alle sperimentazioni nel campo del trapianto di volto, si possono comunque trovare in Pearl 2017; Siemionow 2019.

24 Non è un caso che la figurina esca nel 2021, proprio quando uscirà al cinema l'ennesimo sequel della saga: *Halloween Kills* (Green). C'è dunque anche qualcosa di celebrativo in questi oggetti.

le gote, e il sorriso – ma pure con la fessura per gli occhi da cui non traspare che il colore nero – e quello di Michael, non più massacrato ma appunto massacrato, nell'esercizio dunque di uno spietato contrappasso. La sua testa giace su un tavolo, ed è sostanzialmente identica a quella di Bony Tony e altri GPK, ma è svuotata. Il killer ci infila la mano dentro, mentre con l'altra, vistosamente in carne (sempre di un bambino si tratta), brandisce un coltello insanguinato. Di lato giacciono lo scalpo e gli occhi azzurri. Gli occhi sul volto della testa sono quindi cavi, ma, anche in questo caso, l'espressione è tutt'altro che impaurita, né morta. È un'espressione felice, come se il bambino, durante la sua brutale uccisione, fosse stato contento. Si tratta di un pattern ricorsivo:

[...] we can view the drawings as caricatures of distressful situations children encounter, caused by lack of coordination and clumsiness, which result in punishments, socially negative self-images, rebellion and the inability to understand what is happening to them or to communicate their feelings and experiences. These caricatures are also playful, and are analogous to ways in which children might similarly caricature themselves in imaginative play (Knaack 1988, 495).

Available in sheets of 12 puffy stickers and plastic figurines. They are manufactured in Taiwan for Imperial Toy Corp., Los Angeles, California, U.S.A. Consist of doll-like figures depicting an extensive range of mutilation (disembodiment, evisceration, decapitation), physical disability (amputation, severe skin eruptions, hunch backed) mental disability (multiple personality, schizoid personality, crazed, caged doll) and violence (by way of guillotining, electrocution in the electric chair, machine gunned & being sucked down a plug hole) (Jenvey 1987, 3).

I GPK dunque sorridono quasi sempre, proprio mentre compiono la loro masochistica autotortura. La fisionomia condivisa, fatta di occhi chiari e volti paffuti, ricalca una sorta di infanzia stereotipata dei bambini universalizzati, che esistono solo per assolvere alla loro funzione autodistruttiva di cui si divertono. In termini percettivi li si vede come una stessa specie, umana e aliena, inconsapevole e inconsapevolmente mostruosa. Una particolare configurazione stilistica si tramuta così in una cifra estetica prima, e in una presa di posizione ideologica poi. I GPK, nei loro visi catatonicamente felici mentre si tagliano la testa o si sparano, configura-

no un messaggio di caustica derisione nei confronti di un utilizzo edulcorato dell'immagine dell'infanzia. Sono ciò che non vogliamo vedere sbattuto davanti ai nostri occhi, il rimosso che emerge ed esorbita, e che allo stesso tempo diverte i bambini, forse capaci di coglierne immediatamente il portato eversivo²⁵.

Il sorriso fuori contesto costituisce una palese violazione di un protocollo espressivo cui soggiace, come *extrema ratio*, un assetto ideologico. Così il volto dei GPK si fa strumento che opera un processo di ribaltamento, a partire da una dissociazione percettiva fra espressione e situazione. Inoltre il volto si *tematizza*, in virtù del nome e dei suoi riferimenti semiosferici: diventa una torta, diventa un contenitore, diventa una maschera. È orrido, o fa schifo, ma è profondamente ancorato a un certo tipo di dimensione politica (Happy Mel ad esempio ha il volto come una scatola di McDonalds, rimanda immediatamente a un Happy Meal della nota catena di fast food, però nuovamente distrutto e sorridente, ed è inevitabile leggere l'immagine anche come una sorta di riflessione o di una satira sull'obesità infantile e sugli effetti di certi tipi di alimentazione sui bambini). E ancora l'aspettualità delle immagini, che ritraggono costantemente un'azione *in fieri*, ne realizza *ex post* una peculiare indessicalità. Sono cioè come foto del momento peggiore, di quello più truculento, capace di sprigionare il maggior significato possibile: Marsh Marlow è il felice bambino che si cuoce un marshmallow di fronte a un falò, come nella migliore tradizione del campeggio americano, ma mentre la caramella rimane intatta lui è ritratto nell'atto di liquefarsi, sorridente, con un occhio che *sta per* staccarsi dalla sua orbita. Il volto-splatter è dunque un volto decostruito, in cui la disintegrazione somatica è preludio a una distruzione materiale e a una messa in discussione semantica, che trova spazio nell'atto in corso, più che a mutilazione effettuata.

Tornando dunque alla domanda: perché queste figurine sono *immediatamente* cult, cosa colleziona chi le acquisisce? La risposta ci è ora fornita dall'analisi sopra effettuata. Queste figurine sono allo stesso tempo degli oggetti artistici, che condividono una certa estetica nel corso degli anni e quindi si prestano bene a una seria-

25 Ricordano in questo senso altre figure del rimosso, che emergono come risposta a una forma di repressione linguistica, come fa il personaggio di Mr. Merde ideato da Leos Carax in film come *Holy Motors* (2012) e prima ancora *Tokyo!* (2008), e che ho analizzato in questo senso in Surace 2019.

lizzazione; sono oggetti scherzosi o propriamente satirici, manifestamente *contro* un certo sistema di censura; sono oggetti il cui apprezzamento definisce l'appartenenza a una comunità identitaria, unita attorno alla comune volontà di non accettare una limitazione troppo severa della semiosfera (in termini non tecnici: di non farsi dettare dalla censura del buon gusto o del politicamente corretto)²⁶.

Il sole dei Teletubbies

Il 31 marzo 1997 per la prima volta i Teletubbies, creati dalle menti di Andrew Davenport e Anne Wood, si affacciano dai tubi catodici delle televisioni inglesi. Per quattro anni e quasi cinquecento episodi i quattro piccoli esserini (in realtà dei pupazzoni alti circa tre metri sul set) allieteranno i pomeriggi di piccoli spettatori di tutto il mondo, divenendo un vero e proprio mito mediale. Gli episodi dei *Teletubbies* infatti, della durata approssimativa di 25 minuti l'uno, incapsulano all'interno di una esilissima grammatica narrativa l'esercizio di una costante coazione a ripetere, al limite del ridicolo, tant'è che l'ostinato – e pretestuoso – “again again!” pronunciato programmaticamente a metà episodio dai piccoli alieni divenne un vero e proprio meme *ante litteram*.

La rilevanza dei volti è peculiare nel format dei Teletubbies dal momento che lo show articola una dialettica ideale fra almeno cinque eterogenee tipologie di soggetti provviste di faccia:

1. I Teletubbies stessi, che hanno una loro propria e riconoscibile fisionomia
2. Il sole, che occupa uno specifico posizionamento nel definire le fasi dell'episodio dall'apertura alla chiusura
3. I bambini che sono protagonisti dei meta-episodi, collocati a circa metà dello show, e visibili attraverso gli schermi sulle pance dei Teletubbies

26 Nel 2021 ad esempio suscita scalpore una figurina dei GPK in cui vengono raffigurati i BTS, la più famosa band di K-Pop al mondo, interpretata come un “violent portrayal [] that people widely condemned as racist and insensitive” (Rolli 2021). La card, ritirata poi dalla Topps con un annuncio sul suo profilo Twitter ufficiale il 17 marzo dello stesso anno, ritrae i membri del gruppo con i volti feriti, mentre vengono colpiti con un Grammy Award sulla testa.

4. Noo-Noo (di fatto non ancora presente nel primo episodio), l'aspirapolvere senziente che funge anche da guardiano della dimora dei Teletubbies

5. Altri elementi, come i Tubby Toast, provvisti di *features* facciali.

Il primo episodio, dal titolo *Ned's Bicycle* (scritto da Andrew Davenport e diretto da David G. Hillier), contiene già pienamente quella che sarà la sintassi di tutta la serie, che configura una sfera *altra*, quasi inaccessibile al mondo adulto. Già negli anni della prima messa in onda invero alcuni mettevano in dubbio la strutturazione del format, criticandone l'ottusa e inebebita reiteratività, così come una certa capacità quasi "ipnotica" del programma, come rileva uno studio israeliano²⁷: "On the other hand, criticism related to the rather limited learning opportunities offered by the Teletubbies to slightly older children [...] This attitude probably stemmed from the attraction of the program to children older than the intended target audience. In this respect, the Teletubbies' popularity can be viewed as a double-edged sword" (Lemish and Tidhar 1999).

Le controversie legate allo show peraltro parlano da sé:

Despite the widely publicized American Academy of Pediatrics media guidelines, the success of *Teletubbies* encouraged the development of more, rather than less, television programming for very young viewers and opened media development for other television programs, such as *Blue's Clues*, *Dora the Explorer*, and *Bear in the Big Blue House*, which are all intended for the same demographic (Susina 2012, 184-5).

Invero, come accadrà per centinaia di altre volte, l'episodio comincia con il sorgere del sole, e termina con il suo calare. Viene così immediatamente definito l'arco temporale in cui si snodano le vicende: quello di una giornata, eternamente primaverile. Il setting è una radura, al cui centro si staglia una collinetta ove è ubicata l'abitazione dei Teletubbies. Fiori e conigli abbelliscono i prati verdi tagliati, naturalmente, all'inglese, tutt'attorno. Alcuni elementi tecnologici fanno da corredo: dal manto erboso sbuca-

27 Si tratta comunque di strategia vincente dato che, pur con gli opportuni ammodernamenti visivi, la nuova serie iniziata dal 2015 mantiene la stessa struttura.

no periscopi che dettano in qualche modo ai Teletubbies su come procedere, così come altri elementi compaiono qua e là. L'interno dell'abitazione è invece caratterizzato da una sorta di iperfuturismo, declinato secondo la semplicità necessaria per essere correttamente compreso da un pubblico di giovanissimi.



Fig. 42 – Il sole *voltificato* dei Teletubbies

Il sole che sorge non è tuttavia un semplice astro, ma il pretesto per mostrare immediatamente un volto: contorniato da raggi solari vi è infatti il viso di un neonato che di tanto in tanto sorride o ride gioiosamente, e altre volte invece osserva incuriosito. Così come il sole-viso apre la puntata, esso la interviene in determinati momenti, con delle inquadrature che sono sostanzialmente dei *pillow shot*²⁸, e poi la chiude, al tramonto, ritornando dietro le colline. Si tratta dunque della tematizzazione di un attante

28 Si tratta tecnicamente di inquadrature funzionali alla transizione da un determinato blocco narrativo a un altro. In questo caso sono piuttosto ripetitive e commisurate a target molto giovani; in opere più ambiziose invece i *pillow shot* assumono anche una rilevanza estetica. Il termine è ad esempio adoperato di frequente per definire alcune inquadrature del cinema di Yasujiro Ozu (cf. anzitutto Burch e Michelson 1979).

osservatore²⁹, che assume la connotazione di un volto infantile demiurgico, per il quale quel micromondo esiste, funziona, ed estrinseca la sua *agency* su misura³⁰:

Each day in Teletubbyland begins as the sun baby rises swiftly into the sky, and the end of the day is marked by the setting of this sun. By marking time, the sun seems to supervise Teletubbyland, suggesting the baby's diegetic agency and by extension the supervision of the programme by a notion of childhood and the incorporation of an empowered figure representing it. But on the other hand, the sun baby has no direct agency over anything that happens. It looks down amusedly at the Teletubbies and is spatially separate from the action of the main characters, paralleling the imagined child viewer who has no direct control of the programme since it is made by adults from the technological and institutional world of television (Bignell 2005, 378).

Il sole-volto dunque, con il suo neonato realistico, è l'aggancio cognitivo che suggerisce allo spettatore una sorta di sovrapposizione, invitandolo a uno sguardo dall'alto e *comunque già umano*. Di contro a esso segue la prima apparizione dei Teletubbies introdotti con una dissolvenza incrociata (su cui l'episodio costruirà buona parte delle transizioni, probabilmente per renderle più *lievi*). Essi escono dalla loro abitazione, in un tripudio di rumori e musicchette. Sembrerebbero dei simpatici extraterrestri colorati, anche se sulla loro origine nell'episodio nulla ci è dato a sapere. Comunicano con movimenti esagitati e versetti, ai quali di tanto in tanto si possono associare semplici parole. Sono in quattro, ognuno con il proprio colore e con una statura decrescente: Tinky-Winky (viola, il più alto), Dipsy (verde fluorescente), Laa-Laa (giallo) e Po (rosso, il più basso e quindi intuitivamente forse il più giovane). Appaiono asessuati anche se nel corso della serie compariranno dei presunti marcatori di *gender*. La loro corporeità è estremamente semplificata: di forma umanoide, hanno un corpo paffuto e peloso, con un grande schermo grigio sul ventre; in cima al capo presentano quattro diversi pennacchi, che interpreteremo come antenne dal momento che si illuminano a metà episodio, a sancire

29 Cf. Fontanille 1989.

30 Cf. Cooren 2008.

l'inizio del meta-episodio che apparirà sui loro schermi *embodied*; il volto, infine, è sostanzialmente identico per tutti e quattro, pur variando leggermente nella colorazione. Dipsy e Laa-Laa infatti sono un po' più scuri, e ciò è indice di un design non necessariamente così trascurato come potrebbe apparire. È infatti lecito immaginare che la diversa cromatura potesse essere stata progettata appositamente per esporre i bambini all'idea di una convivenza armonica fra diversi fenotipi. Venendo all'interno dei volti, marcati da una sorta di maschera che si staglia sull'uniformità del resto della "pelliccia" degli esserini, questi appaiono come estremamente schematici: sono degli ovali al cui interno trovano posto una spaziosa fronte, due occhi molto grandi, un naso all'insù e delle bocche senza denti. Due grosse orecchie rosa completano il tutto. L'espressività dei Teletubbies è a sua volta radicalmente ridotta. Di fatto i personaggi, essendo dei semplici pupazzi, non possono puntare sull'articolazione di una effettiva mimogestualità facciale, per cui i movimenti interni al volto sono ridotti allo sbattimento delle palpebre e all'aprirsi e chiudersi della bocca, cui di rado corrisponde un leggero innalzarsi del nasino.



Fig. 43 – I Teletubbies

Si delineano così due conseguenze rilevanti, una sul piano percettologico, l'altra su quello fenomenologico. Percettivamente è stimolante pensare che milioni di bambini – di diverse fasce di età – si siano fatti trascinare empaticamente per anni da personaggi

così fortemente limitati da un punto di vista espressivo. Nondimeno guardando l'episodio si realizza come i tratti espressivi che mancano nel volto siano in qualche modo “compensati” e configurino un vero e proprio inganno percettivo: sono i rumori (ad esempio le insistenti pernacchie), le musiche, e la concitata movimentazione dei personaggi a sopperire alle salienze mancanti nel loro volto. Così tendiamo a vederli felici, ad attribuire un'espressività maggiore al volto anche in relazione ad altre componenti. Si tratta di una sorta di *Kulešov Effect* in cui il montaggio cognitivo riconfigura il volto in forza di una Gestalt percettiva³¹. Che sia proprio il volto il “crogiolo” in cui avviene questo esercizio di sintesi cognitiva non è che l'ulteriore conferma del nostro associare ad esso una serie di aspettative in termini di *timia* e di *agency*. Ciò forse fa del volto non semplicemente una Gestalt, ma una *ur-Gestalt*.

Il dato fenomenologico ha invece a che fare con la peculiare scelta di attribuire al sole – elemento “di contorno” – un volto *live action*, umano in piena regola, e quindi con il suo corredo di complessa espressività e gestualità, mentre di relegare i Teletubbies – i protagonisti – in delle maschere di rara povertà iconologica. Questa singolare inversione trova giustificazione tuttavia almeno in due sedi. La prima è quella produttiva: il volto del sole è pre-registrato e in qualche modo reiterabile *ad libitum*, senza particolari costi. I Teletubbies di contro devono “recitare” (così almeno chi è all'interno dei loro costumi) di episodio in episodio, e per una produzione televisiva di lungo corso rimuovere i volti reali significa tagliare significativamente tutta una serie di “costi recitativi”. Più saliente per noi è però la ragione di tipo narrativo: i Teletubbies sono visivamente collocati in un *altrove*, che invita i bambini all'esplorazione immaginifica. Così se la carenza nella loro espressività – immortalata in una perenne felicità senza alcuna configurazione dinamica possibile – è sopperita da una serie di componenti che stanno, fisi-

31 La nozione di *Kulešov Effect*, che qui riformuliamo al di là dello specifico cinematografico, è oggetto persistente di discussioni nonostante la sua oramai antica datazione. Prince e Hensley 1992 ad esempio ripropongono il classico esperimento ideato da Lev Kulešov; Mobbs *et al.* 2006 ne indagano le specificità rispetto ai fenomeni di emotional attributions, e lo stesso fanno Calbi *et al.* 2017; ancora Barratt *et al.* 2016 ne discutono l'effettiva plausibilità. Si tratta dunque di un concetto florido, che qui, sulla scia delle fonti menzionate, riprendiamo anche noi.

camente e fenomenologicamente “attorno al volto”, visivamente il fatto che siano manifestamente qualcosa di simile ma diverso dai piccoli telespettatori consente un investimento ermeneutico peculiare. I Teletubbies costituiscono cioè un’infanzia valorizzata utopticamente, in cui la felicità è un dato non immediatamente legato all’età, quanto piuttosto a un connubio fra età e specie *aliena*, di cui si può gioire per interposta persona. Anche per questo non è scontato il fatto che vivano sì immersi nella natura, ma pure che siano in qualche modo il frutto di una civiltà tecnicamente avanzata: “The smiling faces of the Teletubbies mark them as symbols of playful, entertaining pleasure, of natural beauty cum techno-apparatus [...]” (Voigts-Virchow 2000, 213). Sarà infine il sole-volto, chiudendo la puntata, a ristabilire una sorta di ordine costituito: “The sun also appears between segments, often laughing with pleasure. Infants can interpret the greetings of the Teletubbies and the laughter of the sun as being addressed to them because of the visual format of the program” (Mirzoeff 2003, 451).

Il mito dei Teletubbies, il loro successo, non appare dunque più così misterioso. Il clima insensatamente euforico è già stato ampiamente sperimentato nel mondo della pubblicità per l’infanzia. La strana convivenza di elementi tecnologici (in qualche modo magici, come il macchinario che produce i Tubby Toast) e naturali è una prima formulazione retorica adatta ai bambini. La coazione a ripetere su cui si fonda lo show, a tratti davvero irritante, è ad esempio una versione prodromica dei meccanismi della viralità contemporanea. Su quest’ultimo punto vale ancora la pena di riflettere. A circa metà episodio i Teletubbies si dispongono in fila sulla cresta di una collinetta, e li vediamo inquadrati uno ad uno. Il fatto che siano quattro giustifica narrativamente il riprendere per quattro volte di fila le loro azioni. Già accadeva poco prima nella scena in cui scendono da uno scivolo dentro la loro casa, così come nella fase di produzione dei Tubby Toast. Quello che sarebbe un banale errore nella drammaturgia di un prodotto per adulti, costruito con le regole classiche del testo come “macchina pigra” (cfr. Eco 1979), che non richiede cioè l’esplicitazione di tutti i passaggi per giustificare l’azione “la famiglia mangia a tavola”, qui è invece un punto di forza. Così è normale che la macchina da presa indugi, ancora una volta, sui Teletubbies uno per uno sulla collinetta. Succederà in ogni episodio, e sarà la premessa alla visione di un

piccolo cortometraggio, che comparirà sul ventre di uno di loro. Qui dunque abbiamo una *mise en abyme*, uno schermo in uno schermo, e la prova che i Teletubbies sono a tutti gli effetti degli apparecchi televisivi incarnati. In sostanza, con un po' di fantasia, c'è qualcosa che ricorda Cronenberg nel progetto Teletubbies. Questo cortometraggio è però assieme al sole-volto il risultato di un ulteriore cortocircuito, perché non si tratta di un cartone animato, né di uno show *à la Muppets*, bensì è l'esito di una serie di riprese in *live action*. Anche in questo caso l'unitarietà narrativa risulta scarsa: la storia, se così possiamo chiamarla, è quella di un bambino con il padre, che prima va su un triciclo, e poi assiste alla costruzione di una portantina per una bicicletta. Non c'è nulla di particolarmente rilevante per un adulto in queste riprese, ma la loro semplicità è funzionale a stimolare il bambino che guarda, che è però anzitutto "convocato" dal fatto che il personaggio sullo schermo è quasi sempre ripreso in primo piano, a partire dalla primissima inquadratura, in cui si avvicina giocosamente all'obiettivo fin quasi ad impallarlo. Il suo volto è così una sorta di messa in congiunzione di tre mondi: il proprio, quello dei Teletubbies, e quello degli spettatori. Si tratta di intendere il volto come una *eterotopia*, à la Foucault (1984 [1967]), o forse addirittura come una *zooeterotopia* se si coglie del volto specifico dei Teletubbies una sua intrinseca animalità: "The zooheterotopia, therefore, becomes less a discourse of the other and more a discourse of the self in the face of the other" (Miller 2015, 161).

Intendere l'eterotopia in termini empatici significa riconoscere che è attraverso i volti che spesso individui molto lontani nello spazio e nel tempo trovano dei punti di contatto emotivi o ideologici. Anche se non formalizzata in questi termini, tale consapevolezza è alla base di tutta la retorica del volto in primo piano come catalizzatore empatico nel cinema, così come nella pubblicità, anche progresso (da *Save the Children* a *Operation Smile*). Ciò non fa che intendere il volto come uno schermo. Così come notano infatti Gallese e Guerra, sulla scia di Hugo Münsterberg (1916):

Lo psicologo tedesco vedeva nel primo piano (di un volto, come di un oggetto o di un arto) un duplice potenziale: da una parte l'ingrandimento e l'avvicinamento costituiscono un'eccellente soluzione per favorire forme di inferenza [...] provocate dalla salienza e capaci di

garantire un incremento dell'attenzione; dall'altra parte, il primo piano si configura come campo di attrazione sensoriale e affettivo in grado di esaltare il potenziale emotivo ed empatico del film [...] (Gallese and Guerra 2015, 214).

Così noi vediamo un bambino in primissimo piano, e poi lo vediamo ancora divertirsi con gli attrezzi del papà o scarrozzare sul triciclo. Non c'è nessuna pretesa di narrativa forte. È "cinema delle attrazioni" (Gaudreault e Gunning 1980), o "cinema of attractions reloaded" (Strauven 2006). Francesco Casetti e Ruggero Eugeni, nell'edizione italiana del classico di Roger Odin *De la fiction* (2000, tr. it. 2004), scrivono che il primo cinema è "un cinema della pura mostratività e della debole narrativa" (XVI). È stimolante pensare che il pubblico di *adulti* del cinema delle origini venisse trattato, spettatorialmente, come il pubblico di *bambini* contemporaneo. Entrambi i tipi di pubblici, in epoche diverse, cercavano la stessa cosa, anzitutto un coinvolgimento quasi fisiologico. È la prova testuale che una culturologia dei prodotti per bambini deve sforzarsi di compiere uno slittamento intersoggettivo radicale: dal semiotico al sensoriale. Anche per questo motivo la ripetitività fastidiosa per gli adulti di oggi – rispetto agli adulti di ieri completamente assuefatti da un minuto di ripresa di una *Battaile aux boules de neige* (Lumière 1986) – è invece del tutto coerente per gli spettatori bambini. Una volta finito il corto infatti i Teletubbies sembrano intristirsi, ne vorrebbero di più, ne vorrebbero "ancora", e così al grido di "again, again" sullo schermo nel ventre di un altro di loro ricomincia lo stesso medesimo video, che verrà riproiettato nella sua totalità (così anche occupando prezioso minutaggio nell'economia generale dell'episodio). Non disturberà dunque il conoscere già quella storia, perché non è la storia il fulcro; come scrive Barry Walters (1998) su una vecchia guida "A film featuring children at play fills our screens until Teletubbies chant, 'Again! Again!' Then they – and we – watch the same film over again" (122).

6. BAMBINI DEVIANTI

Sammy Basso: il volto della progeria

Nel Marzo del 2021 molte testate italiane danno notizia della laurea in Molecular Biology di Sammy Basso. Di primo acchito la notizia non sembra rilevante, e anzi la laurea di un privato cittadino non sembra nemmeno una notizia. Se però si apre uno dei giornali di cui sopra immediatamente l'evento acquisisce una sua peculiare significatività, poiché la notizia è immediatamente accompagnata da una foto. Sammy Basso è infatti un ragazzo nato nel 1995 e affetto da progeria, una rarissima patologia – tecnicamente una laminopatia – che sin dalla tenerissima età ne modifica sensibilmente i tratti¹.

CONGRATULAZIONI

Seconda laurea per Sammy Basso: è dottore in Molecular Biology

Nuovo alloro all'Università di Padova per Sammy Basso, il 25enne di Torze sul Brenta (Vicenza), affetto da progeria: 107/110. Si avvicina il sogno di diventare ricercatore

di Alessandro Vinci



Fig. 44 – Sammy Basso, *Corriere della sera*²

- ¹ Sulla malattia cfr. Badame 1989, Pollex e Hegele 2004, Meredith et al. 2008.
- ² https://www.corriere.it/cronache/21_marzo_24/seconda-laurea-sammy-basso-dottore-magistrale-molecular-biology-b5342830-8cdf-11eb-9a35-ae00f9335e99.shtml – Ultima consultazione 07/04/2022.

È piuttosto spontaneo quando si incontra la storia di Sammy Basso pensare a *Il curioso caso di Benjamin Button* (*The Curious Case of Benjamin Button*, Fincher 2008)³. Così spontaneo che invero alcuni giornali non hanno esitato a fare paragoni, forse impropri, come *Il tempo*, che nel 2014 ha titolato un articolo così: “Il vero Benjamin Button muore a diciassette anni”⁴. Il “vero Benjamin Button” era Samuel Berns, ragazzino americano affetto da progeria e stroncato dalle complicazioni legate a questa patologia. Al di là del gusto dubbio del titolo dell’articolo, frutto di una forma di *riduzionismo narratologico* tipica del giornalismo contemporaneo⁵, questo ci dà lo spunto per portare avanti alcune considerazioni. Anzitutto riferendoci a come la realtà spesso per aggrapparsi alle coscienze debba chiedere una mano al mondo della finzione. Così anziché parlare immediatamente di progeria l’attenzione viene catturata dal riferimento diretto a un film, piuttosto popolare, in cui il protagonista è un particolare uomo che nasce con le sembianze e le difficoltà di un anziano e che, man mano che la vita scorre, ringiovanisce. Purtroppo non è lo stesso programma narrativo che vivono i malati di progeria, e ben presto si intuisce come un’operazione del genere, che usa la finzione come “pillow world” per attutire l’impatto della vista di un volto deviante, è una forma di consolazione non propriamente sensibile.

Semplificando la progeria è una sindrome della vecchiaia precoce, almeno esteriormente: il corpo del bambino assume i tratti dell’anzianità, sebbene la mente invece si sviluppi secondo i normali processi previsti dall’avanzare dell’età (questo perché il cervello non è attaccato dalla malattia). Chi è affetto da progeria dunque ci appare, inevitabilmente, come un bambino intrappolato nel corpo di un anziano, e ciò è immediato nell’osservare il volto di Sammy Basso nelle foto dei giornali, mentre fiero posa con la sua corona d’alloro e il certificato di laurea⁶. Si tratta di un volto rugoso, i cui occhi sembrano trasudare l’esperienza di una vecchiaia mai per davvero esperita. Il naso è adunco, la nuca è

3 Sulla relazione fra film e malattia si veda Maloney 2009.

4 <https://www.iltempo.it/esteri/2014/01/15/news/il-vero-benjamin-button-muore-a-diciassette-anni-1008938/> – Ultima consultazione 07/04/2022.

5 Una semiotica del testo giornalistico in Lorusso e Violi 2004.

6 Sull’invecchiamento legato alla malattia cfr. Burtner e Kennedy 2010.

calva. Sebbene la malattia si manifesti semeioticamente su tutto il corpo il volto ne pare – almeno per chi osserva da fuori – dunque maggiormente inficiato, tant'è che recenti studi nell'ambito della prevenzione si basano in effetti sull'identificazione di tratti precoci della progeria proprio sul viso dei neonati; *segni altrimenti invisibili* richiedono un certo tipo di lente per essere identificati. Il framework proposto ad esempio da Chandra, Rawat e Nijhawan, presentato come efficace nella detection della sindrome al 99.8% tramite un *machine learning based approach*, è stato così costruito:

In our research, we have sought to accurately classify image into a Normal Face and a Progeria Face in order to identify the condition by analyzing a sample image. We first import (*sic, nda*) our Dataset images and extracted their features using feature extraction models. Data was then sampled to determine a pattern or a trend corresponding to a classification. We used a variety of Machine Learning algorithms namely Logistic Regression, Convolution Neural Network, Support Vector Machine, K-Nearest Neighbors and Random Forest (2019, 74).

Sammy, beninteso, non è più un bambino. Ha 26 anni. Il suo aspetto tuttavia non è dissimile da quello che probabilmente aveva da bambino, perché la progeria purtroppo colpisce molto presto, e anzi negli infanti produce effetti visivi ancora più notevoli. I bambini con la progeria hanno i tratti della vecchiaia, ma nei loro corpi giovani questa sovrapposizione fa sì che sembrino, piuttosto, “marziani”. Uso il termine nel massimo rispetto, prelevandolo dal thumbnail di un'intervista fatta al ragazzo nel 2018 da *Fanpage*, che recita “Sammy il marziano”⁷. Ma anche appropriandomi della simpatia con cui Sammy narra mediaticamente se stesso. Ed è su questo punto che ci concentreremo.

7 <https://www.youtube.com/watch?v=Bk5b1qjFE9Q> – Data ultima consultazione 07/04/2022.



Fig. 45 – Screenshot dal servizio di fanpage.it: “Sammy Basso, una vita con la progeria: ‘Studio una ricerca per fare del bene agli altri’”

Al di là della notizia della laurea, Sammy Basso è noto alle cronache, italiane e internazionali, per via della sua frequente partecipazione a iniziative, anche mediatiche, come portavoce di una fondazione onlus che porta il suo nome: la A.I.Pro.Sa.B., Associazione Italiana Progeria Sammy Basso⁸. Si tratta di un’associazione che ha lo scopo di informare sull’esistenza di questa patologia, così come di raccogliere fondi da stanziare per la ricerca scientifica allo scopo di sviluppare potenziali cure.

Ora, come anticipavamo, la progeria è una patologia che coinvolge tutto il corpo, ma che acquisisce una *visibilità sociale* soprattutto per il modo in cui intacca il volto: “Characteristic facial features include head that is disproportionately large for the face, narrow nasal ridge, narrow nasal tip, thin vermilion of the upper and lower lips, small mouth, and retro- and micrognathia” (Gordon, Brown e Collins 2019). Ne consegue uno specifico fenotipo⁹, sul quale mediaticamente si può lavorare in molti modi, data la

8 <http://www.progeriaitalia.org/ita/index.php> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

9 Cfr. Hennekam 2006.

sua “vistosità”. Peraltro, è proprio nel volto una delle possibili chiavi per una diagnosi precoce della patologia, così come dimostrano recenti studi fondati proprio sullo sviluppo di tecniche di riconoscimento facciale di primi sintomi, per una cura più efficace in quanto anticipata rispetto agli attuali tempi diagnostici¹⁰.

Nei mezzi di comunicazione tradizionali, ovviamente, è quindi non raro imbattersi in racconti della progeria che, un po' morbosamente, vogliano spingere alla commozione del pubblico, palesando quella che è una diversità già di per sé manifesta, e quindi operando una sorta di *freak show* all'incontrario, un po' buonista, e sostanzialmente fondato però su una retorica sensazionalistica, funzionale a quella che Christoph Türcke ha definito la “società eccitata” (2002). Il malato di progeria così viene trasformato in un fenomeno per il quale provare pena, e verso il quale rivolgere le proprie lacrime, relegando un soggetto complesso a un orizzonte etico semplificato e dubbio¹¹. Ciò che invece fa di Sammy Basso un individuo straordinario è che, pur nella complessità, e in fondo nella difficoltà della sua condizione, non mi è capitato durante le mie ricerche di vederlo impugnare l'arma facile del pietismo. Sia che si trattasse di interviste per riconosciute testate online, come *Fanpage.it*, che in occasione di Ted Talk¹², che in programmi televisivi pomeridiani che ben si presterebbero a certi tipi di atteggiamento¹³, che ancora nell'ambito di importanti kermesse musicali, come durante la sua ospitata al 65° Festival di Sanremo, il varietà televisivo più seguito e discusso in Italia ogni anno¹⁴. In ogni occasione chi interloquiva con Sammy Basso lo faceva, spesso in maniera piuttosto goffa, tentando anche di alimentare un certo tipo di patetismo, ma di contro l'autoritrat-

10 Cfr. Singh et al. 2019.

11 La semiotica che si confronta con l'orizzonte etico correlato ai testi e ai discorsi che esamina configura una direzione della ricerca nota come semio-etica, di grande rilevanza quando si tratta di casi particolarmente delicati, come quello in esame. Approfondimenti in Petrilli e Ponzio 2009; Petrilli 2014; Volli 2015; Surace 2016.

12 <https://www.youtube.com/watch?v=odbcxpotycE&t=595s> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

13 https://www.youtube.com/watch?v=35xQLGJK_WY&t=618s – Data ultima consultazione 07/04/2022.

14 <https://www.youtube.com/watch?v=Pi-IUT6On7Q> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

to del neo-biologo mi è apparso sempre come improntato a una estrema dignità¹⁵, acuita dalla capacità di alternare la serietà del racconto della propria condizione, sempre mirato a parlare della propria Fondazione, e gli argomenti autoironici improntati proprio sul proprio volto.

Così Sammy racconta – forse e giustamente romanzandolo un po' – ad esempio di quando ad Halloween, a Boston, un signore gli fece i complimenti per la maschera che indossava, fatto che egli trovò divertente proprio perché non aveva nessuna maschera; o ancora si presenta durante un'intervista con dei grandi occhiali “da marziano”, tenendoci a specificare di averli comperati a Roswell, e così giocando sull'auto-attribuzione di sembianze aliene. Anche nella sua autobiografia Sammy indugia sugli sguardi su di sé: “[...] devo ammetterlo, io non passerei inosservato neanche nella più sovrappopolata delle metropoli. No, non indosso uno smoking verde pisello né degli stivali da cowboy giallo banana. [...] Eppure, nonostante tutti i miei sforzi per essere un ragazzo come tanti, passare inosservato mi è praticamente impossibile”.

E in effetti è così: chi di voi ricorda le facce di tutti quelli che ha incontrato stamattina? Se aveste incontrato Sammy Basso, di lui vi ricordereste. *Certi volti hanno l'immediata capacità di rimanere impressi, e ciò vale per i volti devianti, fuori dalla norma*, sia che si tratti di un volto da “colpo di fulmine”, sia che si tratti di un volto sfigurato. Se non si può passare inosservato, se quella forma di istantanea dimenticanza, che applichiamo quotidianamente a tutti i volti che per noi non sono salienti, è per Sammy un'utopia, allora su quella che è tecnicamente una vistosa *impertinenza* bisogna giocare di contrattacco, satireggiando se stessi. Si tratta di *ripertinentizzare* le proprie sembianze, rimaneggiandone, come direbbe Charles Sanders Peirce, alcuni rispetti, e quindi trattando il volto come dispositivo politico e metalinguistico: “In definitiva la distinzione fra tratti pertinenti e facoltativi è analitica, non è un semplice dato di fatto. Dipende dalla scelta di una pertinenza [...] e questa scelta ha a sua volta carattere pragmatico [...] possia-

15 Lo chiamo qui “neo-biologo” dal momento che effettivamente il suo lavoro di tesi è poi confluito in un articolo scientifico effettivo: cfr. Santiago-Fernández *et al.* 2019.

mo considerare l'impertinenza come dispositivo essenziale di ogni linguaggio della 'contestazione', o meglio dell'uso contestativo del linguaggio" (Volli 2010, 126)¹⁶.

Dirsi marziano è per Sammy Basso dunque trattare il proprio volto in termini meta-facciali. È meglio, sembra dirci l'autoretorica di Sammy, morire dal ridere che morire dal piangere, parodiando il codice del volto normo-composto. La parodia è pertanto un atto intrinsecamente metacomunicativo, un'operazione parassitaria che gioca la sua forza su un'efficacia simbolica già ampiamente sedimentata.

Se il volto è un testo e un testo si può parodiare, allora è lecito immaginarsi la parodia di una faccia. E se ciò è lecito è lecito anche che possa essere proprio il proprietario di tale faccia a compiere questa *manovra simbolica* sul proprio volto. Da questo racconto autoironico di una condizione sventurata – condiviso peculiarmente da altre persone con sindromi simili in cui la dismorfia facciale gioca un ruolo fondamentale, come Lizzie Velasquez –¹⁷ non possono che trasudare un grande carisma e una certa saggezza fuori dalla media di un individuo di una certa età. Così come si possono ricavare considerazioni specifiche su processi di discorsivizzazione controcanonica del volto, nell'atto del rifiuto di sentirsi una maschera giocando proprio sul mascheramento. Si tratta qui di un volto *notevole* che valorizza la propria notevolzza, in un esercizio faticoso di risemantizzazione a partire da un volto dato, che inevitabilmente suscita delle reazioni, sulle quali tuttavia si può costruire una narrazione alternativa, abdicando alla via del tipico patetismo mediatico e invece optando per una soluzione simbolica specifica: non mascherare le proprie sembianze né necessariamente darle a un'esegesi unica, fondata sulla commozione, ma lavorare secondo una strategia *perlocutoria*.

16 Sul rapporto fra pertinenza e impertinenza cfr. anche Fabbri 1986.

17 Si tratta di un'attivista statunitense, nata nel 1989, a sua volta affetta da una rara patologia, la Marfanoid-progeroid-lipodystrophy syndrome, che ne pregiudica in maniera incontrovertibile le fattezze facciali e corporee, oltre a generare molte altre problematiche. Anche in questo caso, con estrema dignità, si tratta di una persona che adopera la propria condizione non come punto di arrivo, ma come trampolino di lancio per costruire un'attività di divulgazione e di sensibilizzazione al riguardo, spesso fondata su una pragmatica dell'autoironia.

Da un punto di vista culturologico il volto si fa così discorso specifico fondato sull'ironia, su giochi di ribaltamento, su una sorta di *ostensione guidata* per cui lo si mostra ma anche al contempo si forniscono delle coordinate ermeneutiche specifiche per la sua lettura. Tali coordinate assolvono a un doppio ruolo: in primis fungono da depotenziamento dello specifico trauma sensoriale che investe chi è esposto a un volto difforme; secondariamente non escludono un orizzonte commovente, ma modificano il percorso interpretativo per giungervi, operando uno spostamento *modale*¹⁸: il volto di Sammy Basso viene dunque trattato, dal suo portatore, non come un *dover-essere* così com'è, ma come un *poter-essere* altro. Questo tipo di operazione, che è comunicativamente vincente e che preserva la dignità del malato, non equivale dunque a nascondere sotto la sabbia la condizione infelice, ma al contrario a rivedere i confini culturali del volto scardinando l'etica e l'estetica del volto sfigurato come condizione irreversibile sul piano simbolico. Filosoficamente si tratta di una dichiarazione allo stesso tempo dell'immanenza del volto dato ma anche della sua possibilità di "trascensione", mediante una semantizzazione forte della sua esperienza e del "volto dietro il volto". Se la difformità di un volto si presenta come fisiognomicamente irreversibile, di contro tale irreversibilità può non essere tale sul piano simbolico.

Sammy Basso fa mille cose, è laureato, viaggia, è un fervido cattolico, ha le sue passioni. La sua identità ci appare come fortemente marcata, molto più di quella di suoi coetanei medi, proprio in virtù di una sorta di propulsione, di richiesta al sé di non assumere i contorni di un'alterità esclusivamente patetica o mostruosa. Oltre il volto biologico si può costruire dunque un volto simbolico, che si intende quindi come maggiormente marcato nella cornice del volto fisico imperfetto o come maschera deforme che in quanto tale ci conduce a una sorta di epifania¹⁹. Tale epifania, emersa da un volto *esorbitante*, ci riporta al tema dell'alterità sottesa all'età del

¹⁸ "Modality refers to the reality status accorded to or claimed by a sign, text or genre. [...] In making sense of a text, its interpreters make modality judgements about it, drawing on their knowledge of the world and of the medium. For instance, they assign it to fact or fiction, actuality or acting, live or recorded, and they assess the possibility or plausibility of the events depicted or the claims made in it" (Chandler 2002, 65).

¹⁹ Cfr. Castoldi 2018.

volto. Il volto di Sammy Basso ci convoca perché qui l'alterità è resa esplicita dalla mancanza di una convenzione, come se il suo viso fosse un'eccedenza che ci spinge ai limiti della semiosfera facciale, chiedendoci di fare una scelta di campo, chiedendoci se siamo pronti o meno ad accettare quell'oggetto nel novero dei volti, o se invece considerarlo fuori, nel luogo dell'incultura²⁰:

La pace originaria è l'assoluta anteriorità del volto dell'altro. Il volto dell'altro, l'incontro con l'altro nella sua alterità, mi richiede come responsabile per l'altro. La responsabilità è inalienabile. Essa è responsabilità dell'io come singolarità, come unico, ed essa è differente dalla responsabilità delegabile e limitata, garantita da alibi. [...] Nella relazione con il volto, l'assolutamente debole, con ciò che è assolutamente esposto come nudo e indigente, la responsabilità è elezione, una individuazione senza genere, un principio di individuazione (Ponzio 2007, 91).²¹

Il volto di Sammy Basso, come *singolare* e caso raro di volto contro-anagrafico, volto giovane nell'età e vecchio nelle sembianze, è dunque l'emblema del volto dell'altro da sé, e quindi anche del volto dell'infanzia visto dall'età adulta, che ci chiede anzitutto di scegliere se intendiamo assumercene o meno la responsabilità. La discrasia dell'autoriconoscimento del giovane che guardandosi allo specchio vede un vecchio va sopperita da un riconoscimento dell'altro da sé; il volto di Sammy ci convoca con grande urgenza. Sammy dimostra più anni di quelli che ha nei discorsi, appare anziano, ma in realtà questa apparenza è immediatamente cancellata dalla sua presenza. Il suo è un volto che costituisce un cortocircuito cronologico, che pure forse mette assieme gli estremi terminali della vita, il volto neonatale e bambinesco con il volto della vecchiaia, in un individuo che incarna questa molteplicità di fragilità, che sottende un aspetto fondamentale: *ogni culturologia del volto, per dirsi completa, è anche, e forse anzitutto, una etica del volto.*

²⁰ Sul rapporto tra cultura e incultura in termini semiosferici cfr. Leone 2010.

²¹ Ponzio prosegue peraltro citando Lévinas (143): "Riguardo al famoso problema: 'l'uomo è individuato per mezzo della materia o per mezzo della forma?', io sostengo l'individuazione per mezzo della responsabilità per altri. È molto duro; tutto il consolatorio di quest'etica lo lascio alla religione".

Volti posticci-volti feticci: il fenomeno “Reborn Dolls”

Il canale YouTube *nlovewithreborns2011*²², curato da Stephanie Ortiz, contiene ad oggi quasi 3500 video, pubblicati con una cadenza di pubblicazione quasi giornaliera, e conta oltre 400.000 iscritti. Si tratta di un canale sostanzialmente monotematico, dedicato alle *Reborn Dolls*. Il video “Poop Explosion! Baby Poop Everywhere! Fake Poop! Reborn Baby Doll! Nlovewithreborns2011”, pubblicato il 3 Maggio 2016, conta oltre 27 milioni di views, e Ortiz gode di un successo tale da avere uno store online dedicato al suo progetto: <https://www.nlovewithreborns2011.org>.

Le *Reborn Dolls*, fenomeno già indagato nel documentario televisivo *My Fake Baby* (Victoria Silver 2008)²³, sono bambole di fattura artigianale del tutto simili alla vista, e spesso al tatto, a dei neonati. Si tratta di oggetti costosi – da un minimo di 500\$ a un massimo di diverse migliaia – che rientrano a pieno titolo nel novero dei “feticci”. Se feticcio è, stando al Cambridge Dictionary, “an activity or object that you are so interested in that you spend an unreasonable amount of time thinking about it or doing it” e “an object that is worshipped in some societies because it is believed to have a spirit or special magical powers”, allora le *Reborn Dolls* lo sono dal momento che i loro utilizzatori spendono una significativa parte del loro tempo con esse, trasformandole quando in oggetti da collezione, quando in veri e propri figli vicari, trattati come fossero vivi con una cura e una dedizione che fa immediatamente intuire come il fenomeno non si possa derubricare a una dimensione esclusivamente giocattolesca. Sull’inquietudine generata da adulti che giocano con le bambole c’è una fitta testimonianza nel cinema dell’orrore, così come un immaginario specifico (si pensi a quanto concerne l’immagine tipica della bambolina voodoo)²⁴. Pur, per inciso, costituendo

22 <https://www.youtube.com/channel/UCXK5qI-VBmIDLESd2AI-OPw> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

23 Cfr. Fitzgerald 2011.

24 Sul cinema horror con presenza di bambole inquietanti basti pensare a saghe di successo come quelle inaugurate da *Annabelle* (Leonetti 2014), *Billy di Saw – L’enigmista* (*Saw*, Wan 2004) o al classico *La bambola assassina* (*Child’s Play*, Holland 1988). Tuttavia la lista potrebbe allungarsi e tipologizzarsi molto, se si pensa al feticcio da ventriloquo di *Dead Silence*

in qualche modo dei “giocattoli”, nella misura in cui sono usate a scopo simulativo, e spesso, almeno nel contesto online, per introdurre delle sorte di mondi possibili attraverso la dinamica dell’esorbitanza e del fuori luogo²⁵, le *Reborn Dolls* ci appaiono più come delle forme periferiche, marginali, in qualche misura sclerotizzate di balocchi, proprio per ragioni che divengono culturali dopo essere passate al vaglio di un ordine somatico:

The people involved in rebornng describe themselves as artists and mothers, indicate their doll sales are “adoptions,” and do complicated work in remaking the meaning and values of these objects. The processes include selecting a doll kit or remaking a baby doll, cleaning the form, carefully painting simulated skin-tone, inserting eyes and other prosthetics, rooting mohair into the scalp, connecting the plastic doll limbs and head to a cloth body, shopping for clothes and props or making these items, and producing detailed digital images of the reborn doll in varied tableaux (White 2010, 66).

Una bambola tradizionale è un giocattolo nella misura in cui riproduce sì un infante – e *solamente* un infante, altrimenti si tratterebbe piuttosto di un pupazzo, di una Barbie, di una *action figure* – ma preserva una sorta di simulacralità esibita. Le bambole assomigliano per certi aspetti a dei bambini, ma comunque sono manifestamente finte. Lo sanno chiaramente gli adulti, cui tendenzialmente non sono destinate, ma lo sanno in fondo anche i bambini, che in effetti le vivificano mediante il motore dell’immaginazione. Il giocattolo, quello simulativo, per essere tale deve insomma collocarsi in una sorta di interstizio per il quale è abbastanza simile all’oggetto che designa ma allo stesso tempo abbastanza posticcio da fare sì che l’utente possa cooperarvi interpretativamente per generare un apposito mondo, eticamente saldo, attorno ad esso²⁶.

D’altro canto, come ben sanno gli affetti da “pediofobia”, la paura per le bambole non è per *tutte le bambole*, ma solo per quelle

(Wan 2007), il bambolotto di porcellana di *The Boy* (Bell 2016), il jack-in-the-box di *Poltergeist – Demoniache presenze* (*Poltergeist*, Hooper 1982), la *Talky Tina* di *Ai confini della realtà* (*The Twilight Zone*, dall’episodio “Living Doll”, Sarafian 1963), e molti altri.

25 Cfr. Ponzio 2007.

26 Una ludosemiotica è stata in effetti concepita da Thibault 2020.

che in qualche modo *tradiscono l'interstizio*. Le bambole di porcellana ad esempio, coi loro occhi vitrei e la pelle traslucida suggeriscono un *Unheimliche* che getta nell'Uncanny Valley chi le osserva. È il loro volto a perturbare, così come già Ernst Jentsch (1906) aveva intuito occupandosi di *Der Sandmann* di Hoffman. Lo stesso disagio non si dà nei confronti di una bambola di pezza, che però può comunque suscitare inquietudine qualora qualche tipo di conformazione ne suggerisca una disturbante vitalità: è su questo principio ad esempio che i genitori-bambola di *Coraline e la porta magica* (*Coraline*, Selick 2009) fanno paura, avendo al posto degli occhi dei bottoni.

Le *Reborn Dolls* portano quindi alle estreme conseguenze il tradimento dell'interstizio, codificando una *gestazione simbolica*. Produrle significa in qualche modo *partorirle*; giocarvi, suggerisce Damiani (2016), è forse come “giocare con le cose morte”. Sono finte, ma sembrano vere, verissime, a tal punto da configurare un cortocircuito fenomenologico²⁷. Nei termini del “contratto di veridizione” di Greimas (1980) sembrano essere in crisi i convenzionali rapporti di fiducia fra enunciatore ed enunciatario, poiché nel “quadrato della veridizione” (1966) le *Reborn Dolls* si collocano chiaramente nel lato della menzogna, compreso fra i termini in relazione di deissi *sembrare* e *non essere*. La loro consistenza ricorda la pelle umana; le espressioni, il colorito dell'incarnato, i capelli (spesso autentici), anche se visti da vicino, assieme alle proporzioni (altro dato non da poco), sono iperrealistici. Non sono così propriamente giocattoli (o lo sono, come dicevamo, in una forma estrema), né manichini, ma umanoidi, o bambinoidi, a tutti gli effetti: “The customers, nearly all women, played with dolls as children” (Knafo e Lo Bosco 2017, 120).

Se osserviamo il video “Silicone Preemie Baby First Bath – Super Realistic Silicone Baby”²⁸, caricato online il 4 aprile 2018 e che si attesta sulle 12 milioni di views, ne abbiamo un saggio. Sotto una serena musica in stile country il video di 14 minuti si apre con un piano che riprende una di queste bambole per intero. Ritrae un bambino nella fase incoativa che apre a un pianto, come se si stesse svegliando. Gli occhi sono chiusi, la bocca spalancata, e l'espres-

²⁷ Cfr. Conte 2019.

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=fpiZ1GhgyA> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

sione digrignata, come appunto a simulare l'inizio di una crisi di strilli. Se si ferma l'immagine chiunque penserebbe che si tratti di un vero neonato: il volto è di un rosso pimpante, tranne che sull'alta fronte dove anche del tenue giallognolo si fa strada.



Fig. 46 – Screenshot dal video “Silicone Premie Baby First Bath – Super Realistic Silicone Baby”

È la simulazione visiva della circolazione sanguigna, acuita da alcune venature visibili. Nessuno o quasi penserebbe che dentro quella creatura non ci sono le normali viscere ma un misto di silicone e altri materiali, protetti da un involucro così ambiguo. Se però continuiamo nella riproduzione del video poco cambia. Le mani della “madre” svestono il bambino dal suo pigiama. Ovviamente indossa un pannolino, e il resto del corpo è altrettanto apertamente e visivamente realistico. Ciò che più colpisce è che quelle membra inerti, gli arti, non danno adito ad alcun sospetto, dal momento che il feticcio simula un'età in cui la padronanza della muscolatura periferica non è ancora nel pieno delle sue funzioni.

La “madre” (useremo le virgolette non volendo urtare la sensibilità di nessuno, ma per enfatizzare l'ambiguità del termine in questo contesto) con le sue dolci cure sveste il neonato, e quelle gambine morte, cioè non vive, ci sembrano in qualche modo assolutamente coerenti, così come il volto, cui viene immediata-

mente apposto un ciuccio, per fermare le urla immaginarie prima che partano. La musica di sottofondo aiuta senz'altro a generare questo effetto di realtà, camuffando quello che altrimenti sarebbe un orrido, rivelatore silenzio. Per inciso: noi sappiamo che quello a cui stiamo assistendo è uno spettacolo se non macabro quanto meno inconsueto, e quindi cognitivamente in qualche modo prendiamo parte, più o meno consciamente, alla narrazione, attuando una sospensione dell'incredulità. Se il video avesse un altro titolo, se chi lo guardasse non sapesse che si tratta di una *Reborn Doll*, allora forse qualche dubbio verrebbe circa l'inerzia sospetta del pargolo. Il titolo e il contesto di fruizione come sempre ci aiutano nella topicalizzazione e ci forniscono una linea esegetica di massima, cui però inevitabilmente si giustappongono delle sensazioni impreviste. Nello specifico, noteremo la straordinaria vicinanza con una situazione del tutto realistica, oltre che l'atto d'amore, ma percepiremo tutto ciò come discrasico, come l'idolatria nei confronti del feticcio:

Nel linguaggio feticistico si esprime il fatto che, per un verso o per l'altro, la maggior parte delle cose che arredano il nostro mondo sembrano essere *più di quel che sono*, appaiono *vive e attive* quando dovrebbero essere solo dei prodotti inerti dell'attività umana, *possiedono un'immagine* capace di *affascinare* [...] Un *doppio scambio* è caratteristico di queste figure del feticcio: ciò che dovrebbe essere *solo una cosa inerte* vi si presenta con i caratteri più intensi della vita e del potere; ciò che al contrario è vivo e riguarda la *persona*, come il corpo, risulta ridotto a *puro oggetto*, cosa fra le cose. In questo scambio circolare fra la percezione della vita e della morte, del personale e dell'inorganico, si gioca uno straordinario *potere d'attrazione*, erotico e teologico allo stesso tempo. Il suo motore è l'*assenza* (Volli 1997, 8).

Nella seconda scena, sancita da una dissolvenza, ecco la preparazione del bagnetto: la "madre" controlla scrupolosamente la temperatura dell'acqua che ha versato, assieme col sapone, in una vasca.



Fig. 47 – Screenshot dal video “Silicone Premie Baby First Bath – Super Realistic Silicone Baby”

Dopodiché la musica cessa e passiamo alla narrazione della suddetta, che ci dice che “the water is ready for Willow” e adagia l’“oggetto” nella vasca, pulendolo e commentando l’azione con grandissima cura. L’operazione naturalmente avviene anche per i capelli, e mentre lei continua a commentare l’inquadratura rimane fissa mostrandoci un volto che prima ha il ciuccio, dopo no, e che ha tutte le connotazioni di una scena horror particolarmente disturbante. Il volto è il vero protagonista di tutto.

La scena, paradossalmente straziante per chi non è avvezzo a questo universo culturale (e di contro probabilmente piacevole per chi invece vi è uso), dura diversi minuti, prima di passare all’asciugatura, eseguita con altrettanta cura e attenzione, e poi alla fasciatura, alla vestizione, alla pettinatura, e infine alla prova di nuovi ciucci. Così si chiude lo spettacolo, con un’inquadratura della bambola pulita, vestita, e con un grazioso ciuccio a forma di gattino sulla bocca.

Lo spettacolo appena visto si gioca sulla tensione fra cura per il neonato e manutenzione dell’oggetto, cioè fra l’assecondare la pretesa di essere di fronte a una creatura viva e le necessità pratiche di trattare l’item per quello che ontologicamente è: un conglomerato complesso di simulazioni anatomiche, che richiedono le loro proprie pratiche di preservazione. Per inciso, non che la cura per

un reale neonato sia dissimile in termini di gestione: anche in quel caso l'infante è oggettificato in determinati momenti (lo si lava anche se strilla, per esempio, perché *va fatto*). Siamo già tuttavia nella fase dell'oggetto finito, preparato per il *consumatore* finale. Questo consumatore, come si è anticipato, è l'amatore di chincaglierie strane ma anche il genitore che ha perso per vari motivi il proprio bambino o non ha avuto possibilità di averne, e che pertanto ricorre alla *Reborn Doll* come forma surrogata: è il consumo affettivo di un'infanzia simulata. In questo caso il feticcio si fa oggetto di adorazione che supplisce a un'assenza mediante la sua presenza, e l'utilizzatore ne fa uso stringendo un patto contemporaneamente narrativo ed emotivo con se stesso. Così, anzitutto, se il *segno* è classicamente *aliquid pro aliquo*. Inoltre, al di là di giudizi valoriali del tutto fuori luogo, da un punto di vista etico va rilevato con opportuna onestà intellettuale come esistano anche testimonianze di un utilizzo terapeutico delle bambole in oggetto, come riporta un articolo della CNN in cui varie testimonianze si susseguono²⁹, come quella della polacca Barbara Smolinska, che dichiara di aver trovato nell'oggetto – che, stranamente, non sopperisce alla mancanza di figli ma assume lo status di “figlio ulteriore” – una sorta di valvola di sfogo per lo stress utile anche a ridurre i suoi disordini alimentari.

Sulla gravidanza psicologica annessa al fenomeno delle *Reborn Dolls* è opportuno interrogarsi dunque³⁰, ma ciò che si rileva dall'articolo è anche il corredo di immagini man mano che si va avanti nella lettura. Se prima infatti un certo idillio è preponderante nel mostrarci una di queste bambole perfettamente integrata nell'ambito di un contesto familiare, così come in una carrozzina al parco apparentemente indistinguibile da altre con bambini veri al loro interno, man mano che si prosegue iniziano a comparire immagini della preparazione delle bambole. Subitanea spunta la foto di una testa, in fase di “allestimento”, e immediatamente a fianco un'altra testa, accasciata sulle proprie membra ancora non riempite di materiale che vi dia consistenza, in una sorta di incubatrice che, ci dice la

29 <https://edition.cnn.com/interactive/2021/04/health/reborn-dolls-wellness-cnnphotos/>

30 Segnaliamo a riguardo che la letteratura specialistica sembra scarseggiare, sebbene il fenomeno abbia ad esempio catturato l'interesse di studiose come Helen Driscoll, che al tema ha dedicato un poster durante la 39th Society for Reproductive and Infant Psychology conference, London 2019.

didascalica, è in realtà un forno per fare aderire la vernice alla superficie vinilica. In entrambe le foto dunque si vedono dei volti artificiali, ancora distaccati dai propri corpi. Nel primo caso la testa è mozzata di netto, vicino ad essa ci sono delle tronchesine. La bocca è aperta, gli occhi appaiono eternamente fissi. Nel secondo caso invece quello che si prefigura è una sorta di feto artificiale, che ci appare dormiente. Inevitabile associare queste immagini a una sorta di laboratorio degli orrori, ove l'integrità del corpo viene violentata mediante smembramenti di ogni tipo, e le facce non stanno dove dovrebbero stare, ma sono strappate e inventariate, per essere nuovamente apposte (un po' maliziosamente ricorda il *Leatherface* di Tobe Hooper, da *Non aprite quella porta*, *The Texas Chainsaw Massacre*, 1974).

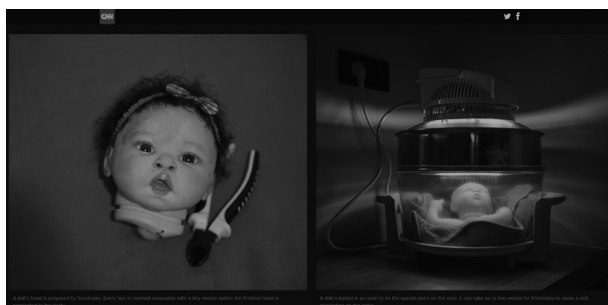


Fig. 48 – Immagine prelevata dall'articolo “These lifelike dolls are helping women heal” di Karolina Jonderko (9 Aprile 2021, CNN- <https://edition.cnn.com/interactive/2021/04/health/reborn-dolls-wellness-cnnphotos/>)

Come peraltro ci insegna il manuale di Jeannine M. Holper del 2009, *Learn the Art: How to Create Lifelike Reborn Dolls*, le *facial features* sono essenziali per la buona riuscita e la manutenzione del simulacro. Troviamo infatti capitoli appositi sul “rimpiazzamento degli occhi”, per il quale è previsto uno specifico protocollo di “eye removal” e un apposito inventario di occhi possibili (ai quali è tendenzialmente associato uno specifico modello di quello che è a tutti gli effetti una diversificazione dei brand sulla base dei connotati facciali), qualora si voglia ad esempio cambiare il tipo di sguardo del proprio figlio surrogato; c'è un'accurata sezione su

come trattare le *eye lashes* secondo criteri di selezione iniziale, *trimming*, applicazione della colla, posizionamento, distinzione fra ciglia superiori e inferiori e addirittura uno specifico focus sulle ciglia del neonato dormiente; ovviamente altrettanta attenzione è posta sulle sopracciglia, e le foto esplicative ci mostrano Elizabeth Catherine (queste bambole hanno, ovviamente, nomi propri), splendida cucciolotta dormiente, che però per essere tanto convincente è frutto, come ci dice il libro, di “practice, practice, practice”; passando dalla zona oculare a quella nasale ecco iniziare subito con il paragrafo “Bringing your Baby to Life as a Breather”, con notazioni su come scolpire le narici, e così via. Ai capelli è dedicato un volume specifico, della stessa autrice: *Realistic Hair – Hand Rooting Techniques*, del 2008. Anche in questo caso l'enfasi è sulle immagini (la copertina recita “Over 150 Pictures ...”), e vi è inoltre un claim apposito: “Where each and every Baby is a ‘One of a Kind’ Original”. Insomma: le immagini servono a dimostrare che il risultato, se si seguono gli step insegnati dai manuali, è quello di creature assolutamente consimili a bambini vivi, e naturalmente sono quasi totalmente immagini di volti.



Fig. 49 – Copertina di *Realistic Hair. Hand Rooting Techniques* di Jeannine M. Holper

Quello che più colpisce da un punto di vista analitico è il totale chiasma nella retorica narrativa di questo manuale. Questo da un lato provvede istruzioni tecniche dettagliate, che richiamano a una certa competenza di bricolage e uno strumentario specifico, per costruire l'oggetto, ma dall'altro racconta l'oggetto come una *cosa viva*. Non è uno specifico di questa autrice: è la retorica generale dietro le *Reborn Dolls*, che si reitera anche in altri volumi come *Beautiful Babies – Advanced Techniques in Reborn Doll Making* di Michelle Barrow-Blisle del 2007, o *How to Make Reborn Baby Doll Pacifiers – Magnetic or Putty* di Margaret Dunn del 2019, espressamente dedicato alla costruzione dei ciucci in modo che siano belli ma anche funzionali (debbono aderire a bocche senza muscolatura, che saranno dotate di appositi magneti all'uopo). In tutti questi casi si parla, a tutti gli effetti, e quando più quando meno, non della costruzione di una bambola, ma della costruzione di un bambino, “a baby”, in qualche modo vivo o “rinato”, come suggerisce il nome stesso dell'oggetto: *Reborn Doll*. Questa voluta mescolanza, che nei volti in quanto crogioli estesi trova il suo acme, costituisce naturalmente la premessa per un'idea di fetalità artificiale, una tassidermia neonatale estremamente controllata, di orientamento trans- o post-umano, fortemente feconda³¹.

El autómeta: *sul volto del bambino di rottami*³²

È una *pareidolia* quella che apre³³, in un'inquadratura fuori fuoco che man mano si rende visibile, *el autómeta*, cortometraggio cubano di Alejandro Perez del 2016, prodotto dalla Escuela Internacional de Cine y TV (San Antonio de los Baños)³⁴. Suoni acusma-

31 Basti pensare al mercato (economico e dell'immaginario) delle bambole sessuali, robotiche, gonfiabili. La sessualità percepita in feticci antropomorfi è peraltro significativa già in fasi infantili, come dimostrano Escudero, Robbins e Johnson 2013.

32 Questo paragrafo è una versione italiana, riveduta, del mio saggio già pubblicato in spagnolo in *deSignis | Hors Serie*, 01, numero monografico dedicato a “El rostro en el horizonte digital latinoamericano”. Cfr. Surace 2021.

33 Sul concetto di pareidolia cfr. Leone 2020.

34 È possibile visionare il film qui: <https://www.retinalatina.org/video/el-automata/>

tici di uno sferragliare indistinto, commisti a sbuffi di origine non chiara, accompagnano il dettaglio di quello che si palesa come un bullone arrugginito, circondato da anonime carcasse metalliche ossidate dal tempo. Noi però, quasi “naturalmente”, vi vediamo un occhio vitreo, circondato da un’incisione metallica, che guarda il fuori campo. È già tutto lì il programma narrativo del film, che il titolo, a lettere minuscole e campeggiante su sfondo nero, ci conferma. Questa prima inquadratura e il suo acusma sono la sineddoche di un cyborg-bambino senza tempo, la cui anima a metà si sussume da quell’occhio metallico.

È dopo il titolo che l’inferenza si conferma realizzata. Non più fraintendibile, disambiguata, la pareidolia si rivela veritiera, i suoni si fanno più intellegibili (ecco a sancire l’inizio del film una pesante martellata), e una serie di quattro inquadrature ci restituiscono altrettanti volti in primo piano frontale, seguiti da ulteriori tre ripresi di lato. Partiamo dai primi quattro, che configurano un climax, dal meccanico al carnale, stabilendo un’isotopia che tiene assieme i due poli a partire dal comune denominatore di un urlo *à la* Munch, strozzato dalla fissità della scultura, eterno e anche mutevole data la peculiarità plastico-cromatica delle opere.



Figg. 50-51-52-53 – Screenshot da *el autómata*

Nei primi due casi si tratta di sculture rubiconde, di ingranaggi arrugginiti la prima, di una resina “muscolare” la seconda; la terza e la quarta saranno invece virate sul ceruleo. In quello che appare un processo di progressiva sottrazione, di volti che appaiono sempre più spogliati delle loro basilari fattezze, mummificati, levigati fino all’ultimo la cui bocca ormai è scomparsa e che non presenta che due tenui cavità e un lieve innalzamento a simulare occhi e naso. Si inizia a intuire, in questa breve parte di sequenza, chi produce quei suoni. È il creatore-demiurgo, dio silenzioso che nel suo laboratorio cubano genera creature ibride, definite proprio in virtù della loro faccialità, e in fondo compromessi fra l’umano e il non umano, fra il passato e il futuro (il meccanico e il biologico che si fanno tutt’uno), in una specie di ontogenesi fondata sulla scoria, sul rifiuto, sulla rimanenza. Volti quindi residuali e nati urlanti.

Ciò ci è confermato dalla seconda parte di sequenza, dove siamo trasportati all’esterno, luogo forse di riposo eterno delle opere (in)compiute. Qui ecco anzitutto tornare un essere simile al primo dei quattro precedenti. Visto di lato un volto metallico e arrugginito, tutt’uno ma pure scomposto a tal punto che dalle sue trasparenti cavità si può intravedere lo sfondo; urla osservando la propria stessa mano, in una sorta di sempiterna dannazione generata dalla cognizione di un sé mutilo. La triangolazione fra corpo, mente e ambiente, come triade generatrice dell’autocoscienza, produce l’effetto di un’impasse, di qualcosa andato storto. Ci parla in quanto rudere: “questi ruderi sono dei resti di un sistema di vita e di gestione del territorio non più praticato, sono resti abbandonati e disaggregati che scompaiono lentamente ma inesorabilmente. Tuttavia sono dei testimoni (e in quanto tali dei testi complessi) di un ordine socio-culturale che ci siamo lasciati alle spalle” (Trezza 2012, 8).

Lo spostamento all’esterno ha nel frattempo taciuto i suoni del dio-fabbricatore, ora sostituiti dal vibrare dell’aria, che si riverbera visivamente nelle fronde movimentate delle palme in fondo, e dal cinguettio degli uccelli. Anche ciò amplifica la significazione: il nuovo corpo è innestato nell’ambiente, cui però oppone una qualche sorta di refrattarietà primigenia, estrinsecata dall’incommensurabile urlo. Lo stridio del bambino di ferro è più visivo che sonoro, come quello dei sogni dell’*Urlo*

di Ginsberg: “[...] and picked themselves up out of basements hung-over with heartless Tokay and horrors of Third Avenue iron dreams & stumbled to unemployment offices”³⁵. Segue l'inquadratura di una fata meccanica, di nuovo dall'interno ma con vista sull'esterno. I suoni della natura si fondono con quelli del martellare, della cultura che si innesta e genera l'entropia. Essa dal canto suo non urla più, giace in una sorta di stasi fra il disperato e il cogitabondo, il volto a metà da cui ancora traspare un qualche incarnato roseo, ma pure già corroso dalle rughe del tempo. Ricorda, a sua volta, la fata turchina di *A.I. – Intelligenza artificiale*, rimasta intrappolata per millenni nelle profondità oceaniche e quindi arrugginita nelle ali, nel vestito e nei capelli, prima color zaffiro, ora man mano inverditi. Lampante il riferimento di Spielberg a Pinocchio, di cui l'*automata* principale sembra essere una sorta di alter ego, che è in effetti un “elemento costruito [...] un prodotto di artificio con animazione propria. [...] Ecco perché [...] è entrato oggi direttamente nel mondo dell'intelligenza artificiale, e perché *Artificial Intelligence* di Spielberg entra immediatamente dentro Pinocchio, con il mondo dei balocchi che finisce per diventare il mondo di riparazione delle macchine” (Fabbri 2002, 294).

E ancora nell'inquadratura precedente, da un altro lato del laboratorio che sempre più assume i connotati di una baracca dimessa, due ulteriori umanoidi, il primo sull'avampiano, sempre di lato, ancora una volta circuitale, il secondo in profondità di campo, fuori fuoco, seduto con le mani sulle gote, il corpo forato e la schiena sormontata da quelli che paiono tre ceppi lignei.

È solo da questo momento che cominciano i primi movimenti di macchina. Una carrellata orizzontale ci mostra uno dei “bambinoidi” nascere. Attorniato da ferraglie esso viene pesantemente sollevato e per la prima volta ci vengono mostrate le mani del demiurgo, che sono quelle di Jesús “Chu” Herrera, scultore effettivo della “marionetta”. Sono mani provate dal lavoro: le unghie sporche, le nocche usurate. Ma sono anche mani che con taciturna cura legano con fili di rame i pezzi degli organi (di quei corpi senza organi)³⁶ della scultura e saldano la man-

35 Ginsberg 1956.

36 Cfr. Deleuze 1969.

dibola ferrigna per concludere l'atto creativo. Un'inquadratura in plongée ci mostra ancora ulteriori volti. Siamo di nuovo su volti cerati, qui un trittico ove i primi due non sono che materia inerte, i cui tratti distintivi sono appena accennati nella massa mummificata³⁷, e il terzo invece è l'ennesimo urlo munchiano. Poi si ritorna al corpo su cui il demiurgo compie gli ultimi aggiustamenti, steso su un tavolo d'officina che ha tutti i simbolismi di un tavolo operatorio, o di quello di un alchimista, di un dr. Frankenstein che tenta di instillare la scintilla vitale in un corpo morto, e in questo caso mai nato prima. Egli è un demiurgo proprio in quanto manipola la materia inerte, artificiale poiché metallica ma tornata a uno stato di naturalità, arrugginita, uno scarto morto che ha *in nuce* la vita. Lo fa come il bambino con i giochi più semplici:

Le moindre jeu de construction, pourvu qu'il ne soit pas trop raffiné, implique un apprentissage du monde bien différent : l'enfant n'y crée nullement des objets significatifs, il lui importe peu qu'ils aient un nom adulte : ce qu'il exerce, ce n'est pas un usage, c'est une démiurgie : il crée des formes qui marchent, qui roulent, il crée une vie, non une propriété ; les objets s'y conduisent eux-mêmes, ils n'y sont plus une matière inerte et compliquée dans le creux de la main (Barthes 1957, 56).

Uno stacco nero introduce un'ulteriore carrellata orizzontale da destra a sinistra. Qui, in uno sfondo di sapore metafisico, privato di ogni componente, a restituire una sorta di ambiente fetale, ecco per la prima volta l'automa muoversi nella sua placenta color pece. I capelli scarmigliati fatti di chiodi gli donano fattezze giovanili. Gli occhi vacui sono cavità da cui emerge una sorta di tristezza. La bocca è un sorriso mesto, sempre digrignato. L'incarnato sono bande metalliche che tralucono i baluginii vermigli della ruggine.

37 Viene in mente il *Dialogo di Federico Ruysch e delle sue mummie* del poeta italiano Giacomo Leopardi (1824), giocato sul paradosso per il quale le mummie, morte, vivono – almeno enunciativamente – nella durata del loro canto: “Egualemente lontane dalla vita, come in vita lo erano dalla morte: ‘Come da morte / Vivendo rifuggia, così rifugge / Dalla fiamma vitale / Nostra ignuda natura’”.

Fig. 54 – Screenshot da *el autómata*

Ogni flebile movimento di questo essere appena nato sembra denotato dall'immensa fatica di risvegliarsi da un torpore atavico, acuita dallo sbardellato suono delle sue pudenda macchinali. Ansima vistosamente come se lo pneuma gli fosse stato appena insufflato. La sequenza è per la prima volta introdotta da una voce fuori campo, che ne accompagna il lento e incerto issarsi, definendo l'essere come un equilibrio caduco di "ruggine e rottami". Sono il nuovo, la vita, come risultato della corrosione e della scoria, i "resti del senso" che si fanno senso *ex novo*³⁸, a sostantivare il focus di questo cortometraggio. L'*automata* nasce dalla sua ruggine come la fenice dalle proprie ceneri. L'enfasi filmica è precipuamente posta sul suo volto che si guarda frastornato attorno, ancora in quell'antispazio nero da cui è originato, poi i piedi tentennanti iniziano a muoversi, quanto basta per fare terminare la sequenza e iniziare la prossima, in cui la creatura appare di nuovo sdraiata, questa volta in uno spazio situato. Lo spazio indistinto precedente si configura dunque come luogo di crasi impossibile, fra il vivo e il non vivo, l'umano e il meccanico. Necessario spazio di elaborazione in cui tuttavia il demiurgo è scomparso e la macchina si fa carico della sua *agency*. È lo spazio come presa di coscienza³⁹, come estensione in attesa

³⁸ Cfr. Cuozzo 2015.

³⁹ Cfr. Noë 2010.

d'essere significata⁴⁰. In questo senso è rilevante che l'accento sia posto sì, sul corpo tutto, ma con un indugio sul volto come luogo di appropriazione del limite del sé e dell'*altro*: "Che sia il volto di un ascoltatore o quello di un locutore silenzioso, questo ci mostra comunque l'*emozione*, dipenda essa dalla produzione o invece dalla ricezione del discorso: ecco irritazioni, sorrisi, disillusioni, indignazioni, riprovazioni ecc." (Fontanille 2004, 110).

La metafisica come topia dell'incontaminazione cede poi il passo alla proiezione subitanea e brutale della creatura nello spazio pubblico, ora ripresa di nuovo in primo piano, nella sua innata e immutabile espressione tetra, che tenta faticosamente di alzarsi, barcollando. Attorno a essa vociare di bambini e persone, ripresi in controcampo mentre osservano curiosi la creatura, il diverso che prorompe, esorbitando nello spazio condiviso. Qui il bambino transumano si guarda attorno, inizialmente apparendoci come animato di vita propria, mentre gli astanti continuano a violentarlo con i loro sguardi su cui egli è impotente. Di questo spazio – che implica "la partecipazione di tutti i sensi" (Greimas e Courtés 2007, 339) – la creatura non riesce pienamente ad appropriarsi, come un ospite indesiderato. Il corpo ha una motilità labile, che al volto è del tutto non data, così lo stato emotivo non può che essere significato da una parziale collaborazione fra l'espressione fissa e il movimento, la cui prossemica (l'avvicinarsi e allontanarsi dal suo pubblico, ad esempio, ci dicono di una potenziale curiosità, ancora forse più animale che umana) suborna alcune ipotesi ermeneutiche. I bambini, dal canto loro, sorridono, si avvicinano sempre più dopo l'iniziale timore, ma nuovamente l'elemento sonoro configura lo slittamento prospettico⁴¹. Il vociare di prima è sostituito da sussurri ovattati e incomprensibili, che ricalcano il punto di vista della macchina, per la prima volta visibile anche mediante le mani

40 Cfr. Greimas 1976.

41 C'è senz'altro anche, va sottolineato, una possibile prospettiva contraria, per la quale la curiosità bambinesca sia il contraltare di un perturbante nei confronti della "bambola" viva e non viva, che genera il perturbante di cui parla Jentsch (1906) quando analizza *L'uomo di sabbia* (Hoffmann 1815). La cavità oculare dell'*automata* ricorda peraltro l'isotopia primaria del racconto tedesco. Anche l'ipotesi del perturbante comunque conferma una sorta di inconciliabilità di fondo, situata nel baratro cognitivo che c'è fra percezione e interpretazione.

del suo demiurgo, il quale con un timido rivelamento del fuori campo proibito lo mostrano per quel che è, il marionettista che dà vita al corpo cadavere, costretto in una discrasia perturbante⁴², essendo vivo e al contempo non essendolo. Centro dell'*Unheimliche*, effettivamente, sembra essere proprio il volto. Non è da escludere che siffatta disagiata sensazione si possa provare altrimenti (di fronte al tentacolo di un polpo che si muove quando lo crediamo morto, ad esempio), ma è evidente come il volto costituisce una sorta di topologia simbolica, entro cui inscrivere un atto di semi-osi basilare e fondativo: la faccia che ci si para dinanzi è “finta” o “vera”, “morta” o “viva”? A ciò si aggiunge una certa doppiezza intrinseca del volto, per cui perturbante non è solo il volto delle bambole di ceramica, entro cui si iscrive la pediofobia, ma anche in una certa misura il volto che ci rassomiglia ma non è propriamente il nostro, quello nell'eterotopia dello specchio (cfr. Foucault 1967), che genera l'eisoptrofobia, o quello del sosia: individuo che è come noi, ma, da qui il baratro mispercettivo, *non è noi*⁴³.



Figg. 55-56-57 – Screenshot da *el autómatas*

42 Cfr. Mori 1970; Surace 2020.

43 Cfr. Surace *ib.*

In questa danza di contatti scopici, di sguardi curiosi ed esorbitanti⁴⁴, si staglia la scena madre. Un bambino impugna una maschera, proveniente dallo stesso laboratorio in cui “nacque” la creatura (si presume che tutto ciò, che ha un sapore fra performance artistica e teatrino di strada, stia avvenendo nei pressi). È un volto nuovamente arrugginito, escoriato, che ha però uno sguardo più vetusto e paterno. La pone a guardare la creatura, la quale ripresa dal basso la osserva per poi allontanarsi impaurita. Tutto è ripreso in effetti dal basso, a magnificare l’agnizione eisotrofobica dell’entità, incapace di osservarsi allo specchio, conscia della sua alterità irriducibile. La prospettiva è spazialmente quella della creatura, di fatto genuflessa, e configura un sistema semisimbolico retto anche dagli sguardi dei bambini che la osservano dall’alto e che sempre più sembrano negarle quell’empatia richiesta dal suo impermutabile digrigno. Lo spazio del confronto fra esseri consimili sembra tradursi in un’etnografia perversa, in cui l’*altro* in quanto corpo e volto dissonante è accerchiato e brutalizzato nella coscienza collettiva di un’incompossibile conciliazione. La maschera sollevata dall’infante ci appare più come una prova di forza che come un’apertura dialogica, e ciò è confermato dal ripiegarsi della creatura in basso a confrontarsi con un altro volto, questa volta abbandonato, inerme, come morto, che è la prolessi di un arco aspettuale, la fase terminativa e inalterabile della denegazione dell’altro. Il suo simile, il rottame che lui era o che lui sarà, la cui empatia si stabilisce proprio in forza di una faccialità, puranche sapendola posticcia. *È il volto come motore empatico e principio al contempo antropico ed entropico, crogiolo di un’umanità incapace di rielaborare i suoi scarti e le sue memorie.* È possibile che il rottame sia una memoria non solo di ciò che è stato, ma anche di ciò che sarà⁴⁵?

Questa domanda sembra conclusa nella scena *clou*, dominata da un’inquadratura raso pavimento, un pavimento sterrato e sporco ove la creatura, in una disperazione che è sempre più diegetica-mente innestata in quegli occhi cavi, ha un vero contatto aptico. Con la terra ruvida di cui faceva e sente di fare ancora parte, come se la sua rigenerazione non sia stata un prodigio della tecnica ma un aborto della società, e volto a volto con la maschera morta, il sé

44 Cfr. Ponzio 2007.

45 Un’estetica del rottame in Appiano 1999.

abbandonato. Il *color patheticus* di questa inquadratura, cui segue l'impassibilità dei bambini che imperterriti guardano quanto avviene, è la chiave di lettura di un testo che sovverte la retorica del volto classica, per la quale attraverso la mobilità si possono leggere le espressioni e le intenzioni altrui. Quelli degli astanti sono infatti volti imbalsamati, incapaci di fuoriuscire dal circuito di una pur legittima (almeno inizialmente) curiosità, per evolversi patematicamente verso qualche forma di pietismo, di accoglienza, di sdegno. Quello immobile della fenice nata dalla ruggine è invece pregno di connotazioni, di sfumature, rese con la finezza dell'impianto registico e dell'apparato diegetico, una storia la cui basilarità sottrattiva, sulla lezione bressoniana⁴⁶, cela invece un sostrato simbolico profondo. La nuova infanzia transumana, fatta dei rottami del proprio passato, costruita sulle proprie rovine, non ha le forze – ma nemmeno, saussurianamente, la *langue* – per dialogare con la vecchia umanità, incapace di gestire se stessa. Come sostiene Haraway: “[...] one is not born an organism. Organisms are made; they are constructs of a world-changing kind” (1991, 208) e “[...] bodies as objects of knowledge are material-semiotic generative nodes” (ib, 200).

Qui assistiamo a una successiva svolta. È ora una nuova creatura protagonista, frutto di un meticcio fra metallico e resinico. Non più digrignante ma con carnose labbra chiuse e cenni pupillari, in quel teatrino che la voce del regista, ricomparendo, descrive come una sorta di crocevia fra la persona e il personaggio⁴⁷, mentre le mani del burattinaio perseverano nel movimentarla⁴⁸. Dopodiché una serie di controcampi ci mostrano invece ora gli adulti disinteressati, in una serie di setting disparati: un uomo in una sorta di bar all'aperto, alcune persone alla fermata dell'autobus, un surcadrage su una strada mediamente trafficata, un uomo affacciato al suo balcone, l'esterno di un'abitazione popolare, alcuni lavoratori edili, la stessa scena ripresa con uno scavalcamiento di campo, alcuni lavoratori su un tetto, una carrellata sul retro di un edificio dissestato.

46 Cfr. Schrader 1972.

47 Sui nessi, profondi e inestricabili, fra persona, personaggio, maschera, e il loro rapporto con la soggettività, cfr. Paolucci 2020.

48 Un primo tentativo di semiotica del rapporto fra mani e volto è in Marino 2020.

E infatti ecco che un fine raccordo sul movimento ci trasporta dalla carrellata precedente a quella successiva nuovamente all'interno dell'officina, ove fra gli strumenti arrugginiti delle mani metalliche prima, dei volti poi, si danno a noi. Così si conclude il film, con un ritorno fugace allo spazio nero da cui la creatura originaria prese avvio/vita, e a cui sembra regredire non avendo trovato proprio posto nel mondo, transumano, transeunte. Nel volto della creatura si è visto il fallimento preliminare dell'ideologia *eubiosica* del transumano, come progetto filosofico poggiato su un neopositivismo tecnoscientifico, "che aupisca il 'superamento' della specie umana verso una specie superiore, decantata da ogni 'scoria' organica ovvero da ogni contingenza corporea e storica" (Bellino 2005, 90). Niente di più postmoderno⁴⁹, in questo tipo di retaggio ideologico improntato a immaginare un futuro il cui passato sia una *tabula rasa*, o al più una superficie glabra, priva delle ruggini del tempo, di quello strato ove vi è la differenza e quindi il senso. Di contro la proposta di Perez è quella di un futuribile retto sullo scabro, sul *segno* del tempo, sull'indessicalità antropica rimasta incagliata nella natura. *L'automata*, dal canto suo, pare infine respirare profondamente, ritornato in un sonno letargico, rimesso-si in attesa – o in *standby* – per un mondo che abbia sviluppato le capacità per capirlo e quindi accoglierlo. È il rottame che si fa baluardo di una speranza di rinconciliazione con il volto altrui e quindi con il volto proprio di un'umanità costitutivamente spuria, che riparta da un'infanzia fiera d'essere nata dagli scarti.

49 Cfr. Jameson 1989.

7. IL VOLTO SOCIAL DELL'INFANZIA

Operation Smile

Il sito internet italiano della *Fondazione Operation Smile* presenta una landing page immediatamente significativa. Se sull'*header* campeggia, timidamente, il logo della Fondazione, la potenza icastica è tutta affidata al *body*, costruito con la seguente architettura plastica: la metà destra contiene le informazioni e il form per effettuare una donazione; la metà sinistra invece una foto in primo piano a colori di una bambina sorridente, dagli occhi grandi e lucenti, affiancata, sull'estrema sinistra, da una immagine invece virata seppia, di minore grandezza, con un'altra bambina – presumibilmente la stessa – questa volta non sorridente, ma con lo sguardo malinconico e al posto del sorriso un labbro deforme a tal punto da modificare anche la forma del naso. Girando qua è là troveremo frasi come: “Ci prendiamo cura dei bambini, degli adolescenti e di pazienti di tutte le età per portare sui loro volti molto più di un sorriso e un nuovo futuro”; o ancora: “L'impatto: molto più di un sorriso / Il sorriso di un bambino viaggia lontano e può trasformare la vita non soltanto di chi lo riceve, ma anche dei suoi familiari e del resto della sua comunità. / Un sorriso porta con sé speranza, prospettive, fiducia, desideri, progetti, sogni per il futuro. Un sorriso porta la vita”.



Fondazione
Operation Smile
ITALIA ONLUS

DONA UN SORRISO. CAMBIA UNA VITA.

Aiuta i medici di Operation Smile a curare, in Italia e nel resto del mondo, i bambini nati con malformazioni del volto.

Scegli l'importo della tua donazione

20€ 35€ 80€

SCEGLI TU QUANTO DONARE

CONTINUA

Compila il form per ricevere maggiori informazioni.

Nome* Cognome*

Email* Telefono

La tua richiesta*

☐ Ho letto l'informativa sulla privacy e acconsento

Fig. 58 – Landing page di *Fondazione Operation Smile Italia Onlus*

Operation Smile in effetti si occupa di finanziare l'operazione correttiva delle cheiloschi, nota comunemente come “labbro leporino”. Questa malformazione, mediamente comune, è risolvibile con un intervento chirurgico relativamente semplice, e che tuttavia è precluso a molti neonati o bambini nati in paesi a basso o medio reddito, così la Onlus si occupa di raccogliere fondi per aiutare le popolazioni che non possono permettersi altrimenti di garantire l'operazione a chi ne soffre. Senza entrare troppo nello specifico, tale condizione consiste in una mancata saldatura del labbro superiore in fase embrionale, che genera una spaccatura labiale nel nascituro più o meno grave. Le conseguenze di tale patologia sono di vario tipo: infezioni, problemi nello sviluppo delle capacità di parlare, problemi alimentari, problemi dentali, e, naturalmente, problemi psicologici e sociali¹. Il volto infatti ne risulta sostanzialmente sfigurato, rendendo difficile o impossibile prodursi in espressioni mimogestuali legate alla fascia boccale (come, appunto, i sorrisi). L'unica cura possibile è l'intervento chirurgico, che tendenzialmente non è complesso, e che solitamente riporta

1 Sui problemi psicologici cfr. Richman e Eliason 1982; Turner, Rumsey e Sandy 1998; Kapp-Simon 1995 e 2004. Un focus maggiormente sociologico in Umweni e Hartwig 2009.

chi è affetto da labbro leporino in condizioni “normofacciali”, salvo per la presenza di minime cicatrici – *segni di un morbo che è stato e che non c'è più* – ove sono state effettuate le cuciture.

Quello che qui ci interessa maggiormente è dunque la mediatizzazione del labbro leporino come problema sostanzialmente neonatale o infantile (trattandosi di una patologia che si sviluppa già in fase embrionale), e la retorica del volto costruita da *Operation Smile* allo scopo di attrarre potenziali donatori. Tale retorica è innestata profondamente a partire dal nome stesso della Onlus, retta anzitutto sulla polisemia del termine “operation”, che al contempo denota la destinazione chirurgica dei fondi raccolti (sebbene questi siano anche spesi per acquisti di dispositivi medici e altre attività “di contorno” a quella dell'intervento finale), ma connota anche una valenza di agentività forte: “operation” è una *call to action* a “operare” in quanto “agire”, nelle modalità previste dall'interazione con la Onlus, ovvero sia la donazione. Ma questa “operazione” è una “operazione sorriso” (*Operation Smile*). È messo quindi in primo piano non tanto il volto in sé (altrimenti perché non *Operation Face?*), quanto quel dispositivo espressivo che è il sorriso, e nello specifico il sorriso puro dell'infanzia, trattato come il vero, ultimo obiettivo della Onlus: la cura della malformazione dunque non è altro che un mezzo, il fine è modale, cioè garantire ai bambini il loro *poter-sorridere*, altrimenti preclusogli da una commistione sfortunata di natura e contesto di nascita. Si noti peraltro che, come rileva Leone, “Smiling [...] is an adaptive human behavior [...], each culture smiles [...]” (2019, 19).

Nel sorriso dei bambini è dunque conchiusa una sineddoche di grande potenza espressiva, che si riverbera dal nome della Onlus ai suoi canali comunicativi. La fondamentale necessità del sorriso come dispositivo espressivo è peraltro stata dimostrata anche in sede sperimentale. Come rilevano Shimamura, Ross e Bennett (2006), “when compared with other facial expressions, a happy smile appears to be recognized easily [...]” (221)². Le ragioni della nostra risposta positiva di fronte a un sorriso dunque sono non esclusivamente fenomenologiche, ma anche fisiologiche, e ciò vale ancora di più con il sorriso degli infanti, come dimostrato anche da uno studio di Mizugaki, Maehara, Okanoya e Myowa-Yamakoshi:

2 Cfr. anche Tsukiura e Cabeza 2008; Croomheeke e Muller 2016.

In this study, mothers viewed videos of their own infants showing emotional facial expressions. Mothers were assigned randomly to one of two conditions. In both conditions, each mother observed a video showing her own infant's distress cry; in the smile condition, this was followed by a video of her infant showing a happy smile and in the neutral condition, the infant in the video showing a calm, neutral expression. We predicted that the mothers' sympathetic nervous system would be deactivated and/or their parasympathetic nervous system activated more rapidly when they saw their infant's happy smile following a distress cry rather than when they saw their infant with a neutral expression. Thus the mothers in the smile condition should show decreased heart rate and skin conductance relative to mothers in the neutral condition. In other words, the undoing effect should be observed when mothers experience their own infant smiling after they have experienced their own infant's distress cry (2015, 3).

Il canale YouTube di *Operation Smile* presenta oltre 300 video; il canale italiano si assesta sopra i 100. Non abbiamo qui lo spazio effettivo per poter analizzare nel dettaglio tutti i materiali audiovisivi contenuti al suo interno, e ci concentreremo quindi sul primo video, inteso come una sorta di presentazione al mondo dell'identità e degli obiettivi della Onlus. Rileviamo però che la retorica del volto infantile dominante si estrinseca anche negli altri video del canale (magari solo in parte, nei contenuti più brevi), ma che questo sembra negli anni aver configurato una serie di potenziali direttrici, che vale la pena di menzionare, perché danno il quadro di quali sono le isotopie attraverso cui la Fondazione valorizza e comunica se stessa e i suoi obiettivi.

L'arco temporale di pubblicazione dei video va dal dicembre 2009, data di caricamento di quello analizzato, al 2021, data di stesura di queste pagine; ciò significa che la Fondazione e il canale YouTube sono in buono stato di salute. I complessivi 107 video sembrano seguire un doppio binario. Una grande maggioranza dei materiali è incentrata su "storie", spesso immediatamente topicalizzate come tali: "La storia di Don Alex", "La storia di Faustina", "La storia di Pedro", "La storia di Reymart"; in alcuni casi la dimensione fiabesca cui l'operazione al volto dà accesso ai bambini, restituendogli la spensieratezza dell'infanzia, è emblematicizzata da titoli come "Vania, la principessa sorridente" o "C'era una volta una principessa di nome

Thalita". Si tratta in altri termini di una *narratività* instillata nel volto³. In altri casi ancora si fa ricorso a veri e propri testimonial come in "Carlo Verdone racconta la storia di Arifase" o "Jessica Simpson in India con Operation Smile". I video insomma sembrano seguire storie di singoli bambini, presi a emblema del progetto generale della Fondazione, e immediatamente narrativizzati. La chirurgia ricostruttiva applicata ai loro volti è quindi semantizzata non come pratica medica (non si fanno tendenzialmente menzioni dirette al tipo di background tecnico che comporta), ma come vero e proprio operatore diegetico in grado di correggere attraverso il volto vite il cui valore è collocato in una dimensione illibata come quella della fiaba. Un'altra parte di video, invece, presenta interviste o pareri di professionisti come volontari, medici, finanche pedagogisti, che forniscono informazioni di base sulle attività della Fondazione e sulle implicazioni dell'operazione ricostruttiva.

Il video più "antico", il primo, è stato pubblicato il 15 dicembre 2009⁴. Nella durata di 5.35 minuti, di molto superiore a quella canonica di uno spot, la Onlus presenta se stessa attraverso una complessa architettura narrativa e formale. Stupisce che il video non cominci immediatamente con il volto di un bambino (prassi piuttosto comune per quelli che verranno in seguito). È al contrario una voce off maschile e chiaramente adulta ad aprire. Un narratore parla in prima persona e si dichiara testimone di storie orribili. Egli ha visto luoghi devastati dalla guerra e dalla natura, sostiene, e mentre parla con tono grave la drammaticità è acuita dalla sola sagoma visibile, poiché illuminato in controluce. Questo simulacro enunciativo dell'*adulthood*, che conosce il male perché lo ha visto e vissuto, osserva silente un mosaico di immagini del mondo, mentre lentamente si gira verso l'obiettivo, a formulare una chiara interpellazione, proprio in concomitanza con la frase *clou*: il narratore dichiara laconicamente di aver assistito a varie tragedie, ma che "la mancanza del sorriso di un bambino rimane impressa nella memoria". Solo ora una solenne dissolvenza sul nero introduce al montaggio serrato di 14 primi piani di bambini, tutti con il lab-

3 In ambito audiovisivo e cinematografico il volto come dispositivo narrativo è indagato in Marineo 2005; un contributo rilevante è anche Magli 1989.

4 <https://www.youtube.com/watch?v=4haknthJQ6k> – Data ultima consultazione 07/04/2022.

bro leporino in vista, e tutti chiaramente con espressioni per nulla sorridenti, mentre una drammatica nenia acuisce il senso di gravità delle immagini rappresentate. Si torna poi a vedere il nostro uomo in controluce, in una sorta di ambiente virtuale à la *Minority Report* (Spielberg 2002), che visiona e *interagisce con questi primi piani*, spostandoli a suo piacimento (si sovrintende una chirurgia iconologica a quella facciale effettiva), mentre la voce narrante continua la sua narrazione informandoci che “un bambino su 500 nei paesi sottosviluppati nasce con malformazioni del volto”.



Figg. 59-60-61-62 – Screenshot da “Fondazione Operation Smile Italia Onlus – Video Istituzionale” (da canale YouTube OpSmile Italia)

Questo primo segmento è dunque costruito sulla dialettica fra due spazialità eterotopiche. La prima è quella, al contempo, del mondo adulto e del mondo “sviluppato”, la seconda quella del mondo dei bambini e dei paesi “sottosviluppati”⁵. Pur data l’assoluta buona fede del testo non può non stagliarsi all’orizzonte una certa ombra etnocentrica. Il mondo adulto e occidentalizzato in-

5 Adoperiamo queste diciture, oggi forse più problematiche, ricavandole dal lessico del video stesso, poiché pregne della retorica che sostanzia il testo.

fatti sembra risiedere in una dimensione *altra*. Una voce narra, ma non è quella dell'uomo che viene ripreso in controluce, e quest'ultimo è ridotto a una sagoma, spersonalizzato, pura funzione narrativa. L'ambiente in cui risiede non è altro che un collage di immagini, movimentate alla bisogna. Esiste in quanto sguardo, *adulto*, su un terzo mondo fatto di *bambini*. Ecco una manifestazione retorica di quello che potremmo chiamare *adult gaze*, una sorta di declinazione del mito del buon selvaggio in termini *age-oriented*; è l'"addomesticamento del pensiero selvaggio" di cui parla Goody (1977), ma attraverso il filtro transculturale del volto. Certo, lo fa assumendosi una propria responsabilità, decidendo di portare sulle spalle quel carico tragico che al labbro leporino è associato, ma rimane latente una certa retorica. D'altro canto, nel montaggio con i primi piani i volti sono invece ben visibili, ne possiamo ricavare il contesto ed evincere la provenienza.

Cosa rileva questa asimmetria di fondo? Senz'altro la volontà di rendere protagonista il volto dei bambini affetti da cheiloschisi, enfatizzando la loro condizione. Tuttavia attraverso questa scelta si riverberano anche sistemi di alterità il cui dialogo appare difficoltoso o alle volte impraticabile: un mondo del *noi*, che non ha certi problemi, e un mondo del *loro*; un mondo occidentalizzato, in cui un difetto congenito come il labbro leporino viene immediatamente trattato e risolto (almeno secondo la struttura retorica di partenza), e un mondo *del resto*, dove quella che per una parte del mondo è clinicamente un problema di poco conto diviene invece una condizione fortemente invalidante; e ancora un mondo degli adulti, il cui volto non sembra interessarci, e un mondo dei bambini, del cui volto siamo non solo interessati, ma anche in qualche misura "proprietari", dal momento che questo è ripreso in primo piano, visibile, a nostra disposizione. Il volto dei bambini in questo tipo di testi acquisisce così non soltanto un significato circostanziale, bensì "smuove" una sorta di significazione più profonda, rivelatoria da un lato di un sistema di differenze di condizioni del tutto interiorizzato e mai realmente messo in discussione, dall'altro della retorica che su questo sistema di pensiero si installa, in cui l'etnocentrismo si adombra sulla convocazione morale alla presa in carico dei problemi del terzo mondo.

La strategia di fondo è naturalmente quella di coinvolgere pattemicamente il pubblico. A questo scopo cooperano l'architet-

tura narrativa con quella formale: il montaggio serrato, la nenia, un certo movimento della macchina da presa (tenuta a mano, e quindi leggermente scossa). Il meccanismo è dunque innescato da una congerie di elementi, che si reggono però su quelle 14 inquadrature, che modulano una sorta di positivo *freak show* allo scopo precipuo di colpire e impietosire. Colpisce, in effetti, la mancanza di sorrisi. Questo tipo di strategia è tipico di una certa pubblicità progresso, e non siamo qui per giudicarlo, ma solo per rilevarlo come una scelta retorica precisa⁶.

Terminato questo segmento il video assume un taglio quasi documentario. Alcune microinterviste si susseguono, e prendono la parola i diretti interessati (i bambini) o i loro genitori. Un padre parla di suo figlio dicendo che in Africa chi nasce con tale malformazione è considerato maligno, come impadronito dai demoni. Una bambina dice che la chiamano la strega, che le tirano le pietre, e che da piccola le hanno tagliato la faccia dove c'era la malformazione convinti che così ne uscisse il diavolo che la abitava. Iniziano intanto a comparire le prime inquadrature in cui queste persone sono affiancate da medici e chirurghi, che introducono l'elemento della speranza. Intanto alcune scritte in sovrimpressione contestualizzano i racconti. Di seguito torniamo alla "control room" dove il nostro uomo in controluce continua a movimentare immagini come a selezionare altre storie rilevanti, e la voce narrante prosegue il suo racconto.

Anche in questo segmento si rafforza l'enfasi sull'*alterità*, la cui massima espressione è quella di una differenza somatica rappresentata dal labbro leporino, ma pure si assiste alla prime immagini di integrazione. Questi due mondi, adulto e infantile, "sviluppato" e "non sviluppato", trovano un terreno di dialogo mediante la Onlus, che si reifica nelle immagini in cui i bambini vengono visitati dai medici. Particolarmente pertinente è la sorta di confessione in sovrimpressione: "il volto malformato di un bimbo genera sempre ed ovunque disagio". Questa frase calmiera, almeno parzialmente, l'idea di fondo che serpeggia dai racconti, ambientati in Africa, universalizzando il problema da un lato (che tu abbia il labbro leporino in Senegal o in Canada la situazione non cambia), e sancendo con onestà il disagio che questa condizione non genera solo in chi la vive, ma anche in chi ne è esposto, come accade con

6 Cfr. Salati 1997; Puggelli 2003.

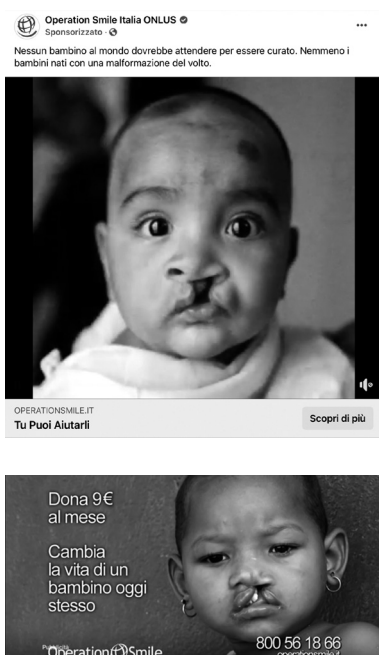
ogni forma di *sfigurazione*⁷. Attraverso il volto si descrive quindi non solo un'identità singola, ma una sorta di identità comunitariamente condivisa, così come sostenuto dalla *social phenomenology* di Le Breton (2014) e sperimentato da Martindale e Fisher (2019), che ben rilevano come: "An innovative field of social science informed research is emerging to explore the relationship between faces, 'disfigurement' and identity" (2019, 1506). *Operation Smile*, pertanto, con una agile frase, opera una sostanziale torsione metalinguistica. Dichiarò apertamente di sapere che le immagini che ci mostra sono, in qualche misura, cagionatrici di disagio, e però mira a ri-patemizzare tale disagio in pietà.

Segue un segmento in cui la *call to action* è esplicitata attraverso una serie di dichiarazioni di esponenti della Onlus, intervallate da un numero sempre più consistente di riprese di interventi. La colonna sonora diviene *Underneath your Clothes* di Shakira, ad acuire l'immediato ribaltamento timico da una condizione di disforia a una euforica. Le immagini che si susseguono danno, tramite il montaggio, una sensazione di grande operosità, di alacre e indefesso lavoro per poter aiutare quanti più bambini, e famiglie, bisognosi possibile. Questo segmento occupa la durata maggiore del video (quasi quattro quinti), e ne consegue che nell'economia generale del testo predomina, dopo l'incipit drammatico, una retorica della speranza che passa attraverso la mostra orgogliosa dei risultati conseguiti dalla Onlus: il sorriso dei bambini operati. È utile tuttavia soffermarsi sull'elemento di giunzione dal primo al secondo segmento: le dichiarazioni di Santo Versace, presentato in qualità di Presidente *Operation Smile Italia Onlus*. Esso è ripreso in primo piano, mentre sullo sfondo campeggia una foto a grandi dimensioni di un bambino con il labbro leporino. Gli occhi del bambino non sono visibili, poiché tagliati sul lato superiore dell'inquadratura, e ciò ulteriormente pertinentizza l'obiettivo della Fondazione. Versace dichiara: "Tutti abbiamo il diritto di sorridere, ma più di tutti ce l'hanno i bambini, e nel caso in cui nascano malformati è nostro dovere ridargli il sorriso".

Ecco dunque che il sorriso conferma la sua configurazione sineddotica. Inquadrato in termini di *diritto* (quando è assai probabile

7 La nozione richiama quella, ampia e problematica, di *figura*, di cui ho parlato in Surace 2020.

che nessuna Costituzione del mondo lo sancisca come tale), esso è un diritto uguale per tutti, ma per i bambini “più uguale degli altri”. Se il sorriso è la felicità, la spensieratezza, la serenità d'animo, il sorriso del bambino è retorizzato come tali emozioni sublimite in una loro forma sacra, che richiede il “nostro dovere”. Dovere di chi? Proprio di *noi* in quanto adulti, che abbiamo sì diritto al sorriso ma un po' meno diritto dei bambini, e naturalmente *noi* del ricco occidentale. Attorno a un atto cinetico evolucionisticamente misterioso come il sorriso, un “unexplained phenomenon” – “[...] the same infant will make the same ‘smile’ in its sleep, from the pain of colic, as well as the pleasure of amusement” (La Barre 1972, 197) – si staglia un universo variegato di valori positivi, una vera *semiotics of smiling* (Mehu 2020), una *positive semiotics* (Lomas 2019) o *desiderabile* (Pawelski 2016) che vede nel sorriso un'istanza segnica manifestata attraverso pattern cinesici (Birdwhistell 1971) capaci di estrinsecare condizioni psicosociali.



Figg. 63-64 – Immagini pubblicitarie di Operation Smile Italia

Un ultimo elemento, sottile ma fondamentale, va rilevato nelle parole affettuose di Versace: non è infatti nostro dovere dare il sorriso ai bambini, ma *ridarglielo*. “Ridare il sorriso” implica, logicamente, che tali bambini avevano in precedenza un sorriso che ora non hanno più. Il bambino secondo questa retorica, se privato del sorriso configura una *ontologia mutilata o bucata*, in quanto *essere cui è stato tolto qualcosa*. Ma la cheiloschisi è una patologia genetica, di cui il bambino è affetto da sempre; è innata. Il bambino con il labbro leporino non ha quindi mai avuto il sorriso, nei termini di *Operation Smile* (esso cioè ha sempre potuto sorridere a suo modo, ma di un sorriso monco, mutilo, infelice). Come si fa a ridare qualcosa a qualcuno che tale cosa non l’ha mai avuta? È dunque evidente che la figura della reiterazione implicata dal “ridare” rafforza l’ideologia per la quale il bambino è tenutario di un sorriso aprioristico, direttamente e metafisicamente associato alla sua condizione d’infante, che pure se non ha mai avuto in quanto soggetto singolare egli possiede in quanto categoria umana definita anagraficamente. Il sorriso di un bambino c’è anche quando, ontologicamente, non è possibile, come condizione in potenza che è responsabilità del mondo adulto trasformare in atto.

Fra il Truman Show e Richie Rich – Leone e Vittoria Stories

Dall’altra parte del mondo povero c’è un mondo ricco. Anche se è oggi sostanzialmente scomparso dai media, Richie Rich è stato uno dei personaggi dei fumetti americani più amati fra gli anni ’50 e ’80. Ideato da Alfred Harvey e disegnato da Warren Kremer la sua fama è stata tale da risultare in alcune serie animate prima, e in un lungometraggio di Donald Petrie nel 1994, in cui Macaulay Culkin – non a caso proprio lui, come già accennato in precedenza – interpreta il bambino più ricco del mondo, che vive in una immensa reggia e ha a disposizione qualunque cosa voglia, anche se si sente solo perché non ha amici. Quale motivo risiede dietro il fascino di questo personaggio? Senz’altro esso incarna lo spettacolo di un’opulenza che, nelle mani di un bambino, può esprimersi appieno: ha un McDonald privato in casa, può prendere come e quando vuole l’elicottero per spostarsi, è circondato di strampalati e costosissimi marchingegni, e così via. Inoltre, esso è depositario

di una autentica ricchezza, i cui proventi sono di fatto poco rilevanti. Richie Rich è ereditiere, il suo patrimonio è tale perché altri prima di lui lo hanno accumulato, ma egli ne ha accesso e tanto ci basta; come Paris Hilton, Elettra Lamborghini, o, vedremo a breve, Leone e Vittoria Lucia Ferragni. È una ricchezza di cui dispone senza, di fatto, responsabilità o merito alcuno. Così negli anni '50, a ridosso del *boom* americano, era in cui il capitale diventa una merce (o meta-merce) simbolica privilegiata nell'immaginario occidentale, è il volto imberbe di un infante a rappresentare l'utopia proibita e definitiva, quella che addirittura tradisce, o quantomeno flette le regole dell'*American Dream*: Richie infatti non ha fatto nulla per guadagnarsi il suo patrimonio, non è un *self made man* (sebbene nel film esso affronti un percorso in cui, effettivamente, cresce e in qualche modo si autodefinisce). È solo un bambino, molto, estremamente ricco, che il pubblico gode nell'osservare, riflettendosi attraverso le sue improbabili dorate avventure⁸.

Tuttavia Richie Rich è in via definitiva un personaggio immaginario, che incarna le gioie del capitalismo estremo, ma che rivendica una propria finzionalità. E così è nel Novecento: bambini ricchissimi *veri* se ne vedono pochissimi, se non frequentando lo star system hollywoodiano coi suoi attori bambini, o al più leggendo i tabloid che parlano della progenie dei reali inglesi. Con i social media tuttavia il paradigma cambia, e nel mondo patinato degli influencer trova un inedito spazio lo spettacolo dell'infanzia abbiente, come dimostrano Leone e Vittoria, figli della nota coppia di personaggi dello spettacolo Fedez (Federico Lucia) e Chiara Ferragni.

Leone Lucia Ferragni nasce il 19 marzo 2018 a Los Angeles, Vittoria il 23 marzo 2021 a Milano. Ovviamente la notizia della nascita di entrambi è di pubblico dominio. Ne parlano giornali italiani ed esteri, ricavando buona parte delle fonti documentali dall'attività online dei genitori stessi, che attorno alla gravidanza, così come a buona parte della loro vita privata, costruiscono quotidianamente il loro impero social: storie su Instagram, post, canzoni, film, interviste in cui i due personaggi compaiono, sono

8 Si tratta di un personaggio che in qualche modo rileva di un certo fascino nei confronti della cultura *materiale*, diffusosi dagli anni del Boom in poi negli USA e in Occidente. Cfr. Belk 1987.

tutti strategicamente costruiti per fornire al pubblico al contempo specifici talenti (musicale, filmico, imprenditoriale), agganci con la vita quotidiana (essenziali affinché esistenzialmente i fan si possano sentire vicini ai loro beniamini), e ovviamente prodotti che vengono sponsorizzati⁹. Così Fedez e Chiara Ferragni un giorno possono mostrarsi mentre commentano con partecipazione qualche fatto sociale e politico, dandone la loro interpretazione; altre volte invece con indosso un determinato abito, in modo da sponsorizzare un brand; altre volte ancora mentre sono a casa e guardano la tv, così come fanno un po' tutti, e quindi anche loro. La retorica dominante degli influencer è quella di essere al contempo alla stregua di chi dall'altro lato dello smartphone guarda, con le stesse passioni e le stesse abitudini, ma pure no, poiché più ricchi o più felici.

Questa specifica oscillazione fra serio e faceto configura una strategia di self-branding assolutamente vincente nel côté della comunicazione contemporanea. In un simile ecosistema la presenza di due neonati viene quindi perfettamente integrata. La scelta della coppia milanese è infatti quella di non oscurare i figli dal programma di sovraesposizione mediatico, ma anzi di renderli estremamente partecipi. Avendo il pubblico seguito ampiamente la gravidanza di Chiara Ferragni, esso viene quindi coinvolto immediatamente nel post-partum, con fotografie e video già dal letto di ospedale, tanto nel caso di Leone quanto nel caso di Vittoria. Ma questo non basta, perché da lì in avanti i figli saranno una presenza costante nei social media dei genitori, anzitutto su Instagram, e addirittura vanteranno, oltre a dei prolifici profili TikTok, un canale YouTube dedicato sulla cui miniatura di arrivo è segnalato "Nuovi video ogni giorno alle 14:00 e alle 21:00". Senza considerare la quantità di fan pages a loro dedicate. Per potersi divincolare nel *platform capitalism* è necessaria una sorta di pervasività transmediale, cui rispondono, naturalmente, differenti target e sistemi di interessi. La presenza delle nuovissime generazioni online è oggi sempre più rilevante, in termini anche mercatistici¹⁰.

9 Il matrimonio della coppia è stato ad esempio un evento che ha avuto rilevanza mediatica internazionale, tale da divenire un vero e proprio brand. Cfr. Piancatelli, Massi e Raccagni 2021.

10 Cfr. Gennaro e Miller 2021; Surace 2021.

Leone e Vittoria Stories – *The Ferragnez*, canale YouTube dei due infanti, si configura così come un progetto tutt'altro che estemporaneo, ma anzi con una specifica linea editoriale. Almeno un video al giorno, tutti i giorni, è quanto basta a rendere i volti di questi due piccoli fratellini un'abitudine, tale per cui in qualche modo essi divengono un bene simbolico di dominio pubblico. Va qui mossa una considerazione preliminare: il loro caso infatti non costituisce un *unicum*, e anzi si inserisce nella coda lunga di una serie di bambini youtuber i quali, nel corso degli ultimi decenni, si sono arricchiti (o più propriamente hanno arricchito i propri genitori) attraverso una spasmodica presenza sulla piattaforma (si pensi a casi noti globalmente come Ryan Kaji o Anastasia Radzinskaya).



Fig. 65 – Il banner del canale YouTube “Leone e Vittoria Stories”

Sin dal banner di copertina si evince come questo specifico canale vedrà i due bambini come effettivi protagonisti. C'è cioè la proposizione di un ribaltamento: essi non saranno più solo “ospiti” dei canali dei genitori, ridotti a spalle comiche o a graziosi orpelli; al contrario qui sono i genitori a essere oggetti di contorno, funzionali alla produzione delle gag. Perché in effetti il tessuto narrativo dei video è scarso, e spesso umoristico: si tratta di video che di rado superano il minuto di durata, questo anche per essere *spreadable* – secondo il paradigma di Jenkins, Ford e Green (2013) – su piattaforme come TikTok, e che si risolvono spesso in micro-storie comiche o commoventi, in cui l'ingenuità del bambino, opposta alla consapevolezza dell'adulto, si suppone generare un qualche effetto esilarante. In effetti è così fin dall'ingresso della famiglia sulla piattaforma: “[...] lo sbarco dei Ferragnez su TikTok, avvenuto ‘solo’ a gennaio 2020. L'account viene lanciato da Fedez con un video divertente in cui balla col figlio. In 24 ore raggiunge 120.000 follower e riceve 300.000 mi piace al canale, su cui il rapper carica poi svariati altri video divertenti e spontanei” (Barbotti 2020).

Ciò dimostra come il progetto retorico di rendere del tutto protagonisti i bambini sia in termini di cornice veridittiva riuscito, ma non necessariamente autentico. È spesso infatti evidente l'orchestrazione genitoriale, che inscena la situazione umoristica.

Il video attualmente più visto (quasi 2 milioni di views) del canale YouTube è “LELLO STILISTA SCEGLIE IL PIGIAMA PER FEDEZ 🧔🍷😂” (lasciamo qui come altrove le emoji, che sono parte integrante del titolo)¹¹, caricato online il 19 febbraio 2021¹². Al clic compare una pubblicità: ciò ci dimostra che il video è monetizzato, e che quindi guardarlo produce profitto nel proprietario del canale¹³. All'apertura notiamo immediatamente che il formato è verticale. Il video è ripreso con uno smartphone, dura 59 secondi, ed è il ricaricamento di un contenuto TikTok del canale @llestories (appunto di Leone). TikTok, notoriamente, è frequentato da fasce di utenti di nuova generazione, che spesso disdegnano altri social media, considerandoli come “da vecchi”¹⁴. C'è sicuramente fra queste fasce di utenti – spesso bambini – e i fratelli “Ferragnez” una prossimità anagrafica peculiare. YouTube dunque assume una funzione archivistica e di rilancio del contenuto a possibili altre utenze (genitori o più in generale persone che desiderano “wasting time on the internet”, Goldsmith 2016), ma è evidente che l'operazione inizia ad assumere specifiche connotazioni di marketing. Il video inoltre ha una quasi nulla presenza di montaggio (due tagli nel mezzo che ci mostrano un cambio di prospettiva e una piccola ellissi):

¹¹ Per una semiotica delle emoji cfr. Danesi 2016; Marino 2020; Marino 2021.

¹² L'universo socialmediatico è contraddistinto da una certa volatilità di fondo. I contenuti si accumulano così come si perdono in una sorta di *etere digitale*. Quello che oggi è di moda domani potrà essere caduto nel dimenticatoio. Così, è evidente che quello che oggi è il video più “popolare” (cioè con più visualizzazioni), potrebbe essere spodestato domani. Precisiamo ciò in virtù del fatto che questo testo potrebbe essere letto in tempi in cui certi scenari saranno cambiati. E però questo è un problema con cui si deve confrontare chi analizza il tessuto di una contemporaneità definita da questa problematica forma fluida di impermanenza. Nondimeno le analisi che qui conduciamo hanno l'obiettivo di essere valide a prescindere da questo tipo di fluttuazioni.

¹³ Anche in questo caso, è bene specificare che ciò è valido nel momento in cui io ho cliccato il video, ma che è nella possibilità di chi ha caricato il contenuto scegliere di rimuovere tale monetizzazione.

¹⁴ Cfr., per cominciare, Cervi 2021; Toschi e Alecci 2021.

è semplicemente la ripresa di un frammento di vita, più o meno orchestrato, in cui le attività del piccolo Leone sono immortalate dal padre che aggiunge la scritta “Il mio stilista di fiducia”, così giocando sull’attività del bambino. Quest’attività tuttavia pare sostanzialmente eterodiretta: il bambino seleziona da un grande armadio prima una maglietta e in seguito dei pantaloni come pigiama per il padre. Poi, nell’ultimo segmento, su indicazione dello stesso padre, aiuta quest’ultimo a indossare la maglietta. Il padre, Fedez, riprende, e quindi non sembrerebbe visibile, tranne che in un momento centrale in cui uno specchio lo rende invece inquadrato, a petto nudo, e soddisfatto. L’attività in generale assume un tono giocoso, il bambino sembra divertito da questo “compito da grandi” che gli è affidato. *Ma lo spettacolo effettivo qual è?* Dove sta l’intrattenimento, di cui tanto si parla online (molti streamer su Twitch ad esempio si definiscono “intrattenitori”)? È appunto il bambino che fa un’attività da grandi, guidato dal genitore, ma è anche il bambino in quanto tale – una *attrazione* – così come lo spettacolo della dimora stessa e in questo specifico dell’armadio, che contiene decine di magliette ben piegate (risalta il primo commento che mi compare sotto il video: “Il suo armadio è come tutta casa mia 😂”). Questo perché la coppia è notoriamente vicina al mondo della moda, e nota per la sua attenzione nel vestirsi. Il piccolo Leone qui dunque è una sorta di “gioiello” che si innesta in una vita già piena di pietre preziose. Nel terzo video più visto, “NON ME NE FREGA NIEN-TE 😂😂”, caricato il 20 febbraio 2021, il paradigma è simile. Qui Leone è chiamato dal padre a osservare la sua nuova collezione di fumetti di Spider Man. Presumibilmente questa è comperata in blocco (dal momento che sono inquadrati i numerosi scatoloni atti a contenerla) la qual cosa contraddice di molto lo spirito classico del collezionismo, canonicamente inteso come attività di lungo corso, per la quale requisito essenziale è la ricerca minuziosa di un pezzo alla volta. Anche in questo caso lo spettacolo è al contempo la reazione del bambino, a cui poco sembra importare dell’acquisto del padre, ma anche e soprattutto la collezione, sicuramente di un certo valore, mostrata con orgoglio.

Se però guardiamo “CHI È PAPÀ? 😂👶” del 3 marzo 2021 il protocollo sembra cambiare. Qui abbiamo un video di 29 secondi in camera fissa, in cui Leone è ripreso frontalmente. Seduto al

tavolo con il papà vicino, quasi del tutto sacrificato dall'inquadratura, il bambino sta facendo colazione. Sul tavolo ci sono delle briciole, e il bambino, mentre mangia, gioca e parla con il papà, divertendosi. Qui in effetti Leone assume una dimensione autenticamente protagonista, sia filmicamente, dominando il campo visivo, che narrativamente, essendo l'oggetto della storia uno scambio comunicativo, pur triviale, fra padre e figlio. Il dato di rilievo da un punto di vista facciale è una certa esibizionistica dimestichezza che il pargolo dimostra nei confronti dell'apparato di ripresa. Esso infatti più volte indugia nel guardare fisso in camera, e anzi sembra a tratti essere decisamente consapevole della metaoperazione di fondo: egli non sta infatti solo facendo colazione mentre interagisce con il padre, ma lo sta facendo in favore di camera, il suo volto è visibile. Questo schema si ripeterà molte volte, contribuendo a delineare l'immagine pubblica di un bambino simpatico e sveglio, di una giovane e amorevole famiglia, ma anche di una famiglia ricca ed esposta, in cui i genitori partecipano alle più svariate iniziative in giro per il mondo, si espongono, vendono se stessi e altri prodotti.



Fig. 66 – Screenshot dal video “CHI È PAPÀ? 🤔👦”

Ha tuttavia effettivamente senso leggere i video del canale *Leone e Vittoria Stories – The Ferragnez* come testi unici, che godono di un'autonoma dignità? Forse, ma solo in parte. Se i contenuti dedicati a Leone e Vittoria fossero sporadici, occasionali, relegati a singoli ed eccezionali momenti, questi assumerebbero un certo tipo di rilevanza, che invece qui sembra diluirsi in un progetto in cui il testo stesso è alla fine la collezione intera, *in fieri*. Mentre scrivo queste righe conta quasi 1000 video, e va espandendosi. Nel momento in cui le pagine di questo libro che state leggendo saranno pubblicate il numero potrebbe essere esponenzialmente aumentato, nella logica del flusso e dell'impermanenza che regola la produzione audiovisiva internettiana contemporanea, così distante dai propositi archivistici con cui era stata immaginata la internet "classica". E stiamo parlando di una delle decine di mezzi attraverso i quali la famiglia diffonde la propria immagine. L'ipotesi che muoviamo prende dunque atto della viralità "intrinseca" ai prodotti testuali marchiati "Ferragnez", che, per via della grande potenza mediatica (più che icastica, dal momento che spesso sono davvero di disarmante pochezza contenutistica) dei personaggi in questione paiono ormai predestinati a una capillare circolazione. Viralità questa che si fonda anche su un surplus produttivo per il quale appunto deve vigere probabilmente un'esegesi *gestaltica*¹⁵. In altri termini: una ermeneutica dei Ferragnez o dei loro figli va intesa come un lavoro di *corpus*, che opera su *big data*.

Da singoli video come "LEO VA AL CINEMA PER LA PRIMA VOLTA 🤔🎬 #FERRAGNEZ" o "AMORE FRATERNITRÀ TRA LEO E VITTO 🥰🥰 #FERRAGNEZ" non possiamo che ricavare dati minimi in sede narrativa, che rispondono alla topicalizzazione fornita dai titoli, e il ripetersi degli stessi pattern visivi e retorici. In "LEO VA AL CINEMA PER LA PRIMA VOLTA 🤔🎬 #FERRAGNEZ" succede proprio quello che vi immaginate: Leo va al cinema per la prima volta! Se però trattiamo l'insieme dei contenuti come una sorta di testo composito e complesso, allora possiamo rilevare un progetto specifico, che ad esempio si rende evidente osservando la pagina dei video e i loro thumbnail.

15 Per avere una complessa lettura sulla viralità online cfr. Marino e Thibault 2017.

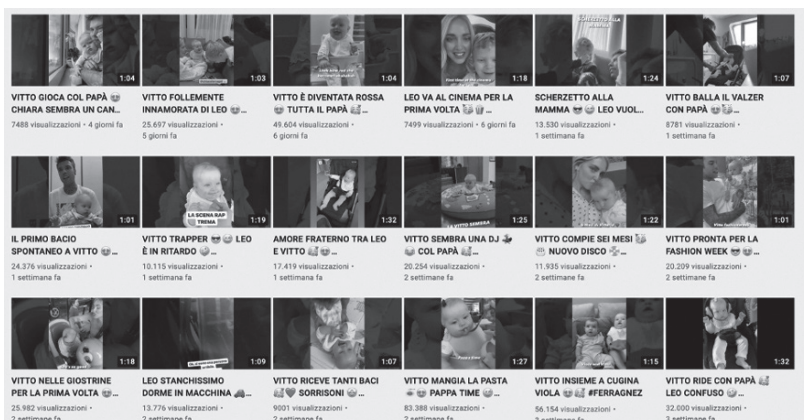


Fig. 67 – Carrellata di Thumbnail dal canale YouTube

Questo screenshot è stato effettuato l'11 ottobre 2021, e da esso emerge un pattern immediato. Il posto di Leone è stato quantitativamente preso da Vittoria, la secondogenita, nata recentemente. Leone, o Leo, o Lello (ci è consentito l'utilizzo di queste formulazioni data la loro sostanziale pubblicità), è sacrificato in virtù della bambina, che è invece onnipresente nei thumbnail. Il suo volto è quello di una neonata, selezionato in momenti particolarmente espressivi, come in "VITTO RICEVE TANTI BACI 🍷❤️ SORRISONI 😊" ove la vediamo ridere di gusto, o in "VITTO TRAPPER 😎😂 LEO È IN RITARDO 😊", dove la simpatia del suo paffuto volto sorridente è acuita dal dito del genitore che le fa un buffo doppio mento. Non è dunque un mosaico di volti quello a cui assistiamo, ma un mosaico dello stesso volto, che compone una collezione di effigi le quali, in un esercizio di "visual minimalism" (Knox 2009), man mano caratterizzano una personalità specifica, resa centrale da queste scelte, attorno a cui gravitano i valori di riferimento della famiglia Ferragnez. Ma lo screenshot ci mostra degli altri volti. Sono quelli delle emoji, onnipresenti nei titoli dei video fin dal primo, "FIADERMAN VS IRONMAN", del 16 gennaio 2021, in cui Leone storpia simpaticamente "Spiderman" in "Fiaderman", parlando con il padre mentre si arrampica su un poggiapiedi Louis Vuitton. Dopo un po' di ricerche ho dedotto che è in realtà un pezzo abbinato a una sedia, realizzato

in copia singola dall'artista Etai Drori, foderato col pregiato rivestimento mobili Modernica, altrettanto lussuosi. Lo sfarzo esorbitante del lusso si mette così in dialogo con un innocente bambino, attraverso un video su TikTok ricaricato su YouTube. L'utilizzo insistito delle emoji, quasi sempre raffiguranti volti, assieme alla scelta del caps lock per ogni titolo, è l'ulteriore dimostrazione di alfabetizzazione, rivolta a un target di riferimento specifico.

Volti esposti/volti censurati

Il 3 settembre 2021 fanpage.it, una importante testata giornalistica italiana, alla sezione “donna” e per la rubrica “Chiara Ferragni e Fedez, le news sui Ferragnez” che raccoglie svariati articoli al mese, pubblica il seguente contributo: “Il primo giorno di scuola di Leone Lucia Ferragni: dalla divisa alla retta, tutti i dettagli sull'istituto”, a firma di Beatrice Manca¹⁶. L'articolo è ovviamente scarso sul piano informativo: ci viene detto che Leone ha raggiunto l'età per andare scuola, e il gossip si concentra su alcuni elementi morbosi (l'istituto scelto, il costo della retta, il fatto che il bambino mangerà coi suoi coetanei nella mensa... come se in qualche modo fosse quasi una concessione al volgo). D'altro canto il contenuto testuale della pagina, il cui tempo di lettura è brevissimo, e che vanta oltre 10.000 condivisioni, è strumentale esclusivamente alla messa in mostra di due fotografie, vere catalizzatrici dell'attenzione. Nella prima c'è una figura intera di Leone, in piedi, zainetto in mano, che sfoggia la divisa della scuola. Nella seconda invece ci troviamo sotto casa dei Ferragnez, a Milano, e papà e mamma posano con il piccolo. Il bambino, tuttavia, ha il volto parzialmente oscurato, la bocca è visibile, e così nella foto di gruppo si vede la smorfia che il bambino produce come a voler dire che non vuole andare a scuola. È una scena abbastanza scontata, ma funzionale alla costruzione pubblica di un carattere vispo e fuori dalle righe. La fascia oculare invece è censurata con un effetto pixellizzante, come a voler proteggere la privacy e l'identità dell'infante.

¹⁶ <https://donna.fanpage.it/il-primo-giorno-di-scuola-di-leone-lucia-ferragni-dalla-divisa-alla-retta-tutti-i-dettagli-sullistituto/> – Ultima consultazione 11 ottobre 2021.

11.572
CONDIVISIONI

COMMENTA

CONDIVIDI



La foto di famiglia per il primo giorno di scuola

Fig. 68 – La fotografia censurata prelevata da donna.fanpage.it

Ora: di quale privacy stiamo effettivamente parlando? L'autorità genitoriale, quella di Fedez e Chiara Ferragni, ha pubblicamente dichiarato, sia con le proprie azioni che spesso in maniera esplicita, la pubblicità del volto dei propri figli: "Non è la foto di nostro figlio sui social che lo espone – ci ha tenuto poi a precisare – inevitabilmente nostro figlio sarebbe stato esposto al pubblico, non prendiamoci in giro"¹⁷. Leone e Vittoria sono, pur se minori, a tutti

¹⁷ <https://www.iodonna.it/personaggi/interviste-gallery/2018/04/04/fedez-e-le-foto-social-del-figlio-le-pubblichiamo-esattamente-come-farebbero-tutti-i-genitori-della-nostra-generazione/>

gli effetti personaggi pubblici. Il loro volto è visibile e visto milioni di volte al giorno in tutto il mondo. Sono delle baby star, accudite dalle proprie famiglie che tuttavia hanno deliberatamente scelto di rendere pubblici momenti che per altre persone sarebbero invece privati. Perché allora fanpage.it, che peraltro ospita una rubrica in cui ogni movimento di Ferragnez e progenie è accuratamente scandagliato (“Chiara Ferragni e Fedez, le news sui Ferragnez”)¹⁸, oscura il volto, in palese contraddizione con quanto invece fanno gli stessi genitori del bambino?

I motivi possono essere molteplici, e ci spingono a domandarci se il volto di un bambino sia un dispositivo che va protetto in quanto tale o meno. Sicuramente può esserci una ragione di autotutela: fanpage.it non si assume la responsabilità di riprodurre immagini per le quali non detiene gli interi diritti, o almeno lo fa solo in parte, evitando però di esporre il volto dell'infante, onde evitare possibili ripercussioni. Tuttavia nell'azione di fanpage.it potrebbe leggersi anche una velata critica alla sovraesposizione mediatica del bambino da parte dei genitori, che sarebbero i veri imputati di aver regalato l'immagine dei propri figli al mondo senza che questi potessero effettivamente decidere se essere in accordo o meno¹⁹.

Se le immagini dei bambini sono sicuramente un oggetto privilegiato dei social media, queste sono infatti quanto mai polarizzanti. Attorno all'infanzia si costruiscono costantemente tensioni che spesso sono il veicolo per messaggi che con l'infanzia non hanno nulla a che fare. Il 2021 passerà ad esempio alla storia per le proteste No-Vax in giro per il mondo, legate alla pandemia da Covid-19; tali proteste hanno spesso utilizzato il tema della vaccinazione sui bambini come pretesto per diffondere messaggi d'odio. Allo stesso modo si registra una diatriba costante e spesso accesa circa l'opportunità o meno di pubblicare online le foto dei propri figli, specie se neonati ma anche in età più avanzata, con il volto visibile o meno, e non è raro che la retorica di una infanzia inviolabile possa farsi portatrice di messaggi surrettiziamente meno

¹⁸ <https://www.fanpage.it/spettacolo/story/chiara-ferragni-e-fedez/>

¹⁹ Scegliamo qui di non occuparci delle possibili dimensioni legali legate alla pubblicazione di foto di volti di bambini online; ci concentriamo invece, così come nel corso di tutto il volume, sulle questioni filosofiche ed etiche.

condivisibili. Ciò detto, questo tipo di polarizzazione sortisce da un giudizio severo nei confronti di chi opta per non “proteggere” il volto – ergo l'identità – del proprio bambino.

Il caso di fanpage.it è di per sé rilevante, forse anche per la manifesta posizione che il magazine assume nel momento in cui censura i connotati di Leone Lucia Ferragni. Il bambino è sovraesposto, i genitori hanno pubblicamente dichiarato di non avere problemi a riguardo, e anzi sono i primi fautori di questa pubblicità del suo volto, eppure la testata non si assume la responsabilità della pubblicazione del viso, assumendosi di contro la responsabilità di prendere una posizione contrapposta a quella dei genitori del bambino in oggetto. Si articola così un chiaro asse di contrarietà, fondato su:

- un'equivalenza di fondo, ovverosia l'assunzione che volto equivalga a identità (assunzione cedevole nell'era del *deepfake*, ma che pure ancora sembra preservare una sua comune credibilità);

- un principio di fondo, per il quale il volto è una proprietà di chi lo indossa, così sancendo la legittimità della potestà genitoriale di disporne nei confronti dell'infante ancora non in grado di intendere e di volere;

- una presunzione di fondo, per la quale il volto del bambino è un oggetto delicato, da preservare, e che l'agone mediatico possa essere un contesto poco sicuro a cui affidarlo.

La censura del volto del bambino così assume non solo una valenza protettiva nei confronti di una persona cara, ma anche delinea un'appartenenza ideologica. Nella retorica della comune vulgata, se pubblichi la foto di tuo figlio, di tuo nipote o chicchessia, e la oscuri, allora sei quello che Umberto Eco avrebbe definito un apocalittico (1964), cioè una persona che semplicemente considera i media come vettori di un male assoluto e metafisico, e che non è capace di stare al passo coi tempi. Di contro, se invece la pubblichi, sei un integrato, del tutto conscio che il mondo sia cambiato, e che farvi resistenza con un certo “conservatorismo della privacy” sia una strategia inefficace e perdente. Come dicevamo: polarizzazione. Acuita da una progressiva tendenza della società adulta, e di riflesso di quella bambina, all'esibizionismo come modalità condivisa di realizzazione personale e sociale. Come scrive sempre Eco, in una celebre *Bustina di Minerva* proprio dedicata al tema della privacy: “È paradossale che qualcuno debba lottare per la difesa

della privatezza in una società di esibizionisti” (1990)²⁰. E in effetti questa considerazione trova adito non solo in chi si pone dalla parte della barricata delle foto senza censura, ma anche di chi invece si trincerava a difesa dei volti dei propri bambini.

Questi ultimi invero, pur censurando i volti, con ausili più o meno grossolani, non esitano in ogni caso a pubblicare foto in cui tali bambini figurano o, come nel caso di *fanpage.it*, in cui *solo essi* figurano. Ne consegue che il bambino è da un lato protetto, dall'altro comunque considerato un oggetto di interesse peculiare, o, nel caso delle classiche foto genitori-figli, in cui vige una sorta di *censura asimmetrica* e un po' inquietante (il volto degli adulti visibile, quello dei bambini no), da mostrare con una certa fierezza. Come a dire: “Sono andato, questa domenica, a fare un picnic con mio figlio, guardate quanto siamo felici!” – e che sia vero che sono felici è un atto di fede, dal momento che l'espressione dell'infante ci è preclusa.

La prassi della censura del volto dei bambini assume così un rilievo fenomenologico specifico: si vuole mantenere la dimensione indessicale dell'immagine (il bambino c'è, ontologicamente, in un dato spazio-tempo), sacrificandone quella iconologica (i tratti scompaiono). Ciò è solo parzialmente una destituzione dell'identità, dal momento che, salvo casi in cui per legge i media offuscano volti di infanti per i quali non hanno la liberatoria, onde evitare di commettere un reato, chi pubblica la foto di un bambino irriconoscibile lo fa provvedendo comunque i dettagli affinché chi osserverà l'immagine sappia ricostruire, almeno su un piano diegetico, di chi si tratta: è il figlio di Fedez, quello di cui parlano i giornali. La censura, così, si fonda su un patto epistemico preciso: chi ha le competenze per ricostruire l'identità del bambino dietro il volto offuscato è proprio colui verso il quale non è rivolto l'atto censorio; si tratta infatti sicuramente di un parente, un amico, o quantomeno un conoscente, cioè proprio i destinatari primari dell'immagine. Al contrario è il lacaniano “grande Altro” del web – quello spettro oscuro fatto di *lurker*, *crawler* e *darknet*, declinazioni informatiche di quelli che altrimenti chiameremmo “malintenzionati” – l'ente a

20 Un approfondimento sul legame fra privacy online e genitorialità in Atwell *et al.* 2019; si vedano anche Livingstone 2006; Nairn and Monkogol 2007; Livingstone, Stoilova e Nandagiri 2019; Andrews, Walker e Kees 2020.

cui tale volto è precluso. Non più le caramelle, oggi sono i like dagli sconosciuti che incutono timore. Questo meccanismo di protezione è quindi una sorta di rete nei confronti di malintenzionati generici, e tuttavia assume almeno un'altra valenza, cioè quella di considerare il volto non solo un dispositivo da proteggere, ma forse anche da preservare. Qualcosa che si consuma, se non fosse biologicamente di sicuro culturalmente: è un dato di fatto che i fenomeni di *hating* che rasentano alle volte l'ossessione (motivo per il quale la coppia non può che felicitarsi, poiché sintomatico di una penetrazione intensa nell'immaginario) nei confronti dei Ferragnez, siano direttamente proporzionali alla loro presenza mediatica.

Se il volto è considerato da chi pubblica le foto dei bambini senza censura un bene economicamente non esclusivo, cioè un bene che se "usato" da altri rimane disponibile e non si consuma, al contrario chi invece lo offusca vi innesta un'esclusività, che se non economica è quantomeno simbolica. Riconosce una fragilità specifica nell'immagine del volto, una fragilità precipua (che non si pone, ad esempio, per l'immagine della mano, a riprova che nonostante sia una credenza cedevole, nell'era del *deepfake*, è ancora al volto che demandiamo la nostra identità), per la quale è un proprietario considerato come legittimo (o come più legittimo di chi ne fa le veci) a dover disporre del consumo del proprio volto, nel momento in cui avrà la consapevolezza per deciderne. Questo tipo di propensione ideologica è peraltro perfettamente in linea con alcune delle più classiche declinazioni metaforiche della faccia in sociologia: la faccia è cioè qualcosa che si ha, ma che si può perdere²¹. Essa inoltre è considerata come un oggetto il cui valore è anche nella transitorietà.

Poniamo un esempio, per spiegarci meglio: un neonato ha un volto, ma non ha consapevolezza di avercelo; questo gli è dato, alla nascita, ma nella mente del bambino non esiste, per cui non assume alcun tipo di valore fenomenologico per lei o lui. Quando la persona che ha quel volto avrà la consapevolezza di avere un volto, quel volto non ci sarà più, sarà già irrimediabilmente mutato. È uno strano *trick*: quando ti rendi conto di avere avuto un volto da neonato, non lo hai più. Questa persona dunque ha fisicamente avuto un volto di cui non sapeva nulla, e quando è in grado di sa-

21 Il riferimento primario è naturalmente Goffman 1967.

pere di avere un volto, questo è già un altro volto. È lecito dunque chiedersi: aveva questa persona dei diritti di proprietà su qualcosa che non sapeva, effettivamente, di possedere? Se io non so di possedere un'automobile che pure legalmente risulta mia, che diritti posso vantare su di essa? Nel momento in cui non lo so, chiaramente, nessuno. Ma supponiamo ora che qualcuno sappia che io sono divenuto il legale proprietario di tale automobile, mentre io non posso saperlo (potrei, ad esempio, averla ereditata mentre mi trovo, per disgrazia, in coma). Ora: io possiedo l'auto, ma non lo so, quindi non posso disporne. Qualcun altro non possiede l'auto, ma ha l'informazione che io la possiedo. Costei o costui potrebbero senz'altro approfittarsi della situazione per adoperare l'auto, mentre io ne sono ignaro, e distruggerla. Dopodiché al mio risveglio, mi troverei un'auto irrimediabilmente distrutta, o il cui costo di riparazione è comunque molto alto. Non vale la stessa cosa per il volto di un bambino ignaro di averlo?

Forse non del tutto, perché il paragone, come tutti i paragoni, ha certi gradienti di improprietà. Si potrebbe obiettare che l'auto è un oggetto, distaccato dal mio corpo, mentre il volto non è un oggetto, ed è attaccato a me. In realtà, tuttavia, sia l'auto che il volto sono oggetti testuali di pari dignità potenziale, e inoltre il fatto che il volto sia attaccato a me acuisce la gravità di un suo abuso mentre io non me ne rendo conto²². C'è una famosa sequenza di *Kill Bill: Volume 1* (Tarantino 2003) in cui il personaggio della Sposa (Uma Thurman) si trova in ospedale in coma. Lì c'è un infermiere che ne "vende" il corpo a gentaglia, che la stupreranno mentre è incosciente. Riuscite a immaginare qualcosa di più rivoltante? In qualche modo questa immagine è nella nostra mente, se possibile, ancora più grave di uno stupro "tradizionale", sebbene la persona violentata non si avveda dell'atto mentre avviene. Ma tornando all'auto: si potrebbe anche dire che quest'ultima va mantenuta mentre io sono impossibilitato a disporne, mentre il volto no. In realtà sia l'auto che il volto necessitano di una manutenzione, ed è proprio nel carattere di tale manutenzione che si situa il cavillo. Per rendere l'esempio più calzante, immaginiamo che chi adopera l'auto mentre io sono in coma sia una persona che è legalmente designata come usufruttaria fintanto che la mia condizione di sa-

22 Cfr. Marino 2021.

lute non migliori, un po' come chi ha l'autorità genitoriale su un bambino. Così questa persona può disporre dell'auto, usarla per viaggiarci, e senz'altro però ha anche l'onere di mantenerla. Ma per mantenere un'auto non esiste un unico manuale di istruzioni: per alcuni mantenerla potrebbe semplicemente voler dire lucidarla ogni tanto, cambiarle l'olio quando è ora e così via. Per altri invece, particolarmente estrosi, mentre la si mantiene si potrebbero voler inserire accessori, cambiarne il colore, e altre operazioni per goderne di più. Non è così che si fa con il volto dei bambini? Gode un neonato quando gli si bucano le orecchie, o il godimento è del genitore che lo vedrà più bello (e che magari gioirà di un futuro in cui il bambino saprà apprezzare quella che per ora, probabilmente, sente solo come un'operazione dolorosa)? Forare le orecchie di un neonato è una mutilazione che, rispetto a pratiche come il disco labiale dei Makonde mozambicani o i tatuaggi facciali dei Maori non differisce in senso antropologico se non in termini di "quantità dell'intervento"; volendo potremmo discettare pure di qualità della mutilazione (il foro alle orecchie si richiude, altre cose no), ma in ogni caso parliamo comunque di interventi diretti su un corpo che non ha deciso. Non è forse un'operazione estrosa quella di fotografare un ignaro neonato e metterlo in mostra online, poi idealmente non così dissimile da chi mostra la propria auto agli amici, fiero delle sue qualità? E se però al mio risveglio lo scopriessi e mi lamentassi perché non era questo il destino che volevo per la mia auto? Che non volevo che fosse messa in pubblica piazza perché era l'auto di mio nonno, che sento come particolarmente mia e a cui sono legato con un particolare valore affettivo? Se percepissi, in via definitiva, il *necessario* uso altrui dell'auto in mia *assenza* non come un uso, ma come un abuso?

Abbiamo qui aggiunto un ulteriore termine che merita un approfondimento: "assenza". Già, perché chi non sa di avere un volto è in effetti in una condizione di assenza così come lo è il personaggio sfortunato – cioè me in coma – del nostro esempio. Ne consegue che la responsabilità per il volto di chi ne fa le veci (non della persona, ma proprio del volto stesso) quando noi non ci siamo è forse ancora più grande, così come quella di una persona chiamata a tenerci il gatto o il cane per le vacanze, che senz'altro non vorrà che al nostro ritorno troviamo sgradevoli sorprese come tali animali ammalati, morti o, per essere meno drammatici, con il pelo colorato di rosa.

In sostanza dunque c'è sempre una licenza di fondo nel pubblicare immagini di volti di bambini i quali, *de facto*, nel momento della pubblicazione, non possono disporre autenticamente di tale proprietà, che è così una dote virtuale, in attesa di essere attualizzata. D'altro canto, essendo tali volti delle responsabilità che vengono delegate, *naturalmente* prima ancora che giuridicamente, a chi ne fa le veci (tendenzialmente i genitori, per semplicità), ecco allora che al di là del perimetro legale che ogni sistema definisce la responsabilità, specie su oggetti astratti, impalpabili, di non immediata e concreta tangibilità, è un fatto soggettivo, e non del tutto dirimibile. Ogni adulto, fino a prova contraria, si assume una serie di licenze nell'atto di disporre del volto dei bambini, e si proietta in un orizzonte ideologico di conseguenza.

Da ultimo rileviamo come tale atto di velamento assuma due orientamenti peculiari: c'è infatti anzitutto una forma di sovrascrittura tensiva del volto dell'infante, che codifica delle sfumature dal volto totalmente libero a quello totalmente oscurato; e ciò vale sia in termini di sostanza dell'espressione, come nella scelta di adoperare fasce nere, totalmente cancellanti, o effetti *flou* o *pixel*, che preservano alcuni dati somatici come il colore della pelle, sia in termini di quantità di significativo lasciato scoperto (volto totalmente oscurato, oscurato solo la fascia oculare, e così via). C'è poi anche una stilistica della censura, per la quale l'atto velante viene camuffato, o quantomeno mediato, nella sua contraddittoria brutalità (ti espongo ma anche non ti espongo), da orpelli formali: sticker con emoji, musi di animali, cuoricini e così via. Siamo qui nel novero di un *kitsch* digitale che immediatamente definisce l'orientamento estetico di chi lo pratica: non è un dato casuale che le nuove generazioni considerino chi mette un emoji sul volto di un bambino un "boomer", ovvero sia un individuo non al passo con i tempi²³. Esiste anche un'estetica della censura, in cui assumono significatività i gradienti della suddetta (totale vs parziale) e le "tecnologie" di cui si avvale.

23 Oggi attraverso le *emoji* si configura un ventaglio semiotico di grande rilevanza. Questo particolare linguaggio è alla base di studi ancora in corso, anche con metodologie che integrano l'analisi qualitativa a quella statistica. Cfr. Kutsuzawa *et al.* 2022.



Fig. 69 – Diversi esempi di censura facciale dei volti dell'infanzia

Ne consegue che da un lato la percezione stessa di cosa sia volto, di cosa vada protetto, o più generalmente di dove risieda l'identità all'interno della cornice somatica della persona, sia oggetto di una certa elasticità in seno alle comunità sociali (c'è chi censura gli occhi e non la bocca, ad esempio). Dall'altro che la percezione comune di una prassi eticamente dubbia genera forme di estetizzazione come risposta sociologicamente stimolante, che può coincidere con pratiche di autoassoluzione, di mediazione rispetto alla serie dell'atto protettivo (che spesso è rivolto ad esempio al traffico di immagini di minori in reti pedofile), o di rifiuto e reazione nei confronti di una pratica (il filtro protettivo) che si vuole trasmutare da passiva ad attiva.

Sulla smorfia: Me contro Te

Fra i canali YouTube più visti in Italia figura “Me contro Te”, specializzato nella produzione di contenuti per bambini e ragazzi. Si tratta di un canale con oltre 7 miliardi di visualizzazioni totali, che pubblica video con cadenza quotidiana, sempre di tenore comico. I due protagonisti rispondono al nome di Lui e Sofi, e interpretano una strampalata coppia di coinquilini che si caccia nei più strani guai, gioca, si fa bizzarri scherzi. Il successo del progetto “Me contro te” è tale da aver in pochi anni prodotto grande ricchezza ai due youtuber, che oggi vantano due film per il cinema e una sterminata serie di gadget con il loro marchio.

“Me contro te” è indubitabilmente un progetto destinato ai bambini, i quali tuttavia ricoprono il ruolo di destinatari occulti. Il target è cioè evidente, ma non necessariamente esplicitato. Ciò è tipico dell'internet dei video, forma di “neo-neotelevisione” che

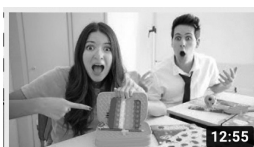
opera un ribaltamento rispetto alle dinamiche televisive classiche di nascondimento dei prodotti sponsorizzati²⁴: dopo una fase mediana in cui la tv ha cercato di occultare le pubblicità nei programmi, dopo aver invece costruito l'intrattenimento sullo spot (interi programmi o canali dedicati alla sponsorizzazione), si sta ritornando alla produzione di contenuti anzitutto pubblicitari. Questo è molto frequente nel caso dei “Me contro Te”, che sono il sintomo di un cambio di paradigma, dal *product placement* nel content, al *content placement* nel product. Ciò all'interno però di un progetto comunicativo ben preciso.

Sebbene “Me contro te” sia un progetto apparentemente fondato sull'estro visivo (fotografia accesa, oggetti strampalati, una casa piena di colori sgargianti), a uno “sguardo più attento” (Ferraro e Santangelo 2013) si identificano con chiarezza alcuni elementi strategici, mirati a sortire un certo tipo di effetto sul pubblico. L'universo discorsivo di Luì e Sofì si può infatti intendere come una combinazione esemplare di comunicazione cinesica, dialettica dell'urlo esagitato, e prominente mimogestualità facciale. L'interpolazione di questi elementi contribuisce a un'estetica dell'esorbitante che è il vero fulcro del mondo “Me contro te”: è tutto patemicamente esagerato, portato all'estremo, e coinvolgente in termini fonologici e corporei. Luì e Sofì urlano di frequente, si entusiasmano per un nonnulla, e si dimenano per enfatizzare le loro reazioni in un mondo dove apparentemente loro sono al centro, come è chiaro nel protocollo di *switch* da *broadcast* a *selfcast*²⁵.



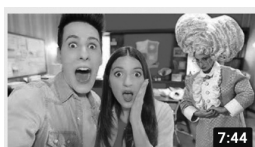
BAMBINA vs ADULTO LA MERENDA!! | Me contro Te

534.239 visualizzazioni •



TROVA TUTTI I POP IT NASCOSTI A SCUOLA...

1 Mln di visualizzazioni •



SOFÌ E LUÌ VANNO NELLA SCUOLA DI PERFIDIA! Il...

1,6 Mln di visualizzazioni •

Figg. 70-71-72 – Screenshot dal canale YouTube “Me contro Te”

²⁴ La dicitura “neo-televisione” si deve a Eco 1983.

²⁵ Cfr. Nencioni 2011.

Vige una sorta di *tirannia timica* dell'euforico, e in effetti i due personaggi ricoprono la categoria sia nei loro termini strutturali, delineando un mondo ove primeggiano sentimenti positivi portati all'eccesso (anche l'arrabbiatura è rappresentata in una sua versione caricaturale), sia somaticamente, come se il loro corpo fosse pervaso di un'energia che chiede di essere sfogata, secondo l'antica equazione *soma = sema*. Ogni elemento disforico, o più semplicemente ogni emozione mediana, sono bandite. Non c'è spazio per la noia nel loro mondo, e ogni azione quotidiana (mangiare, fare i compiti e così via), viene resa come un'avventura che si innesta in un mosaico di straordinarie esperienze, che il bambino è chiamato non solo a osservare, ma a rivivere a un livello di partecipazione che è senz'altro acuito dai modi degli youtuber.

L'investimento spettatoriale è in effetti anzitutto sensoriale: il bambino è bombardato da un grande insieme di stimoli, visivi e uditivi, che mirano a coinvolgerlo in una sorta di vero e proprio *embodiment*, suggerendogli al contempo un *modus vivendi* specifico, in cui la vita assume contorni costantemente stupefacenti. Al di là delle possibili considerazioni di valore di questa strategia, che senz'altro può dare adito ad alcuni dubbi (ha senso insegnare ai bambini una bugia come quella che vede nella vita una montagna russa di emozioni sempre massimamente positive?), specie nel caso di un prodotto audiovisivo così *presente*, ci interessa qui rilevare come nell'ecosistema dei "Me contro te" giochi un ruolo fondamentale il volto, come autentico vettore empatico, che in maniera un po' *nudge* vuole indurre il pubblico a sentirsi trasportato nel mondo perennemente giubilante rappresentato dal duo²⁶.

Se osserviamo i thumbnail dei video noteremo immediatamente come questi siano tutti costruiti a partire da pattern comuni:

1. Il thumbnail non ritrae un fotogramma effettivo del video che "contiene", ma è il risultato di più o meno evidenti lavori di post-produzione;

²⁶ La *Nudge Theory* comincia con Thaler e Sunstein 2008, e coinvolge principi di psicologia e di economia comportamentale allo scopo di progettare una sorta di indirizzo delle scelte. Cfr. anche: Koster e Van der Heijden 2015; Abdulkadirov 2016.

2. Il thumbnail mette in posizione dialettica diversi elementi visivi, ma contiene almeno sempre uno dei due elementi umani della coppia, in posizione privilegiata;

3. I volti dei due youtuber sono sempre messi in evidenza a partire dalla loro espressività, che è catturata in una sorta di istantanea e incarna una aspettualità *durativa*: qualcosa di sbalorditivo, si evince da questi volti, sta succedendo (o è appena successo). Nel volto c'è già l'estrema sintesi narrativa del video, che si può immaginare come una microstoria retta sul filo di un'emotività esagerata. Succederà qualcosa di stupefacente, o ancora qualcosa di (giocosamente) schifoso, o di estremamente divertente. Insomma, ne vedremo delle belle.

Su questo ultimo punto vale la pena di soffermarsi, perché il volto dei due youtuber reifica un paradosso frequente e strategicamente vincente: promette l'inaspettato e induce il pubblico a una sorta di auto-tranello, in quanto in realtà succede poi sempre quello che ci si aspetta. Tecnicamente è rilevante considerare questo tipo di espressività, in cui gioca un ruolo centrale la smorfia, una vera e propria *ecfrasi* del tipico titolo clickbait (e che spesso gioca in complementarietà con il titolo stesso, il cui caps lock già funge da marcatore aspettualità e patemico). Insomma questa estetica della smorfia consiste in un vero e proprio "gancio", che stimola all'apertura del video e anticipa l'emozione dominante al suo interno.

Questo è un dato molto importante: in che modo funziona un simile gancio? Riconosciamo nello sguardo stupefatto un segno che ci induce a fare clic per vedere cosa lo ha prodotto? Senz'altro sì. Tuttavia tale induzione chiama in causa meccanismi in cui forse la dimensione interpretativa coopera con altre dinamiche. Come sostiene Glazer "[...] there is no genuine relation of resemblance between emotions and their expressions to justify the claim that emotional expressions are essentially icons" (2017, 199). Il fatto che un sorriso si associ a un'emozione positiva, e un broncio a una negativa, non farebbe del sorriso o del broncio segni iconici. Chiaramente le culture tuttavia hanno imparato ad associare questi referenti a rispettivi stati emotivi, eppure alla base se la relazione non è iconologica allora è probabile che intervengano anche dinamiche mimetiche, l'*istinto* cioè che noi stessi vedendo certe immagini proveremo le emozioni che queste suggeriscono.

A ciò si aggiunge una considerazione filosofica di fondo: se la smorfia è comunemente intesa come un'*eccezione facciale*, momento eversivo di fuoriuscita da parametri sociali (una certa compostezza dell'espressione) ma anche fisiologica (la normale rilassatezza dei muscoli facciali in buona parte della nostra vita), qui essa è invece ribaltata a condizione di normalità. Lui e Sofi fanno smorfie costantemente, a tal punto che la smorfia smette di assumere la sua originaria vocazione deviante (riassunta dal monito genitoriale di "non fare le smorfie") e acquisisce una sorta di coatta normalizzazione. La tensione muscolare della smorfia, che è un atto fisiologicamente faticoso, e a lungo andare doloroso, ne fa per sé una operazione che naturalmente scegliamo di compiere solo in determinati momenti. Questo perché fare le smorfie perennemente è insostenibile, e perché in fondo la smorfia è di rado un atto solitario, quanto piuttosto un atto sociale:

Chovil (1991) found that subjects grimaced and gasped more frequently when listening to a story about a close-call when face-to-face with the person telling the story than when listening to the same story over a telephone, across a partition, or from an audiotape. Similarly, Fridlund et al. (1992) found that brow muscles contracted more when subjects imagined being sad in a social setting compared to when they imagined being sad in a solitary setting, and that brow and mouth muscles contracted more when subjects imagined being afraid in a social setting compared to when they imagined being afraid in a solitary setting (Glazer 2019, 32-33).

È forse in questo dato un po' più sotterraneo che si rintraccia l'insostenibilità del mondo di Lui e Sofi, che è un mondo in cui il principio sclerotico della smorfia come tensione in extremis dei muscoli facciali, che si tendono fino al loro limite (poco prima del punto di strappo), si estende a ogni cosa. Gli urletti per ogni cosa, i primi piani con gli occhi sgranati per simulare stupore nei confronti di qualunque avvenimento, e così via. L'istituzionalizzazione della smorfia ne depotenzia la carica eversiva, la riconduce – così violentandola – a fenomeno prima di rango linguistico (quando invece questa, come la parolaccia, tendeva fieramente a dissociarsene), e in definitiva a *tic* o a segnale discorsivo intercalare, la cui sostanza del contenuto è pienamente sacrificata in forza

della prepotente pervasività della forma dell'espressione²⁷. Si tratta quindi il viso come un oggetto plasmatico, duttile e malleabile, così come si farebbe con un certo tipo di giocattoli.

In alcune pagine di *Mythologies*, già menzionate in precedenza, Roland Barthes costruisce un'opposizione polemica fra i giochi "del passato" e quelli a lui contemporanei²⁸. Qui egli rileva una sostanziale perdita della materialità del gioco contemporaneo, che a differenza, ad esempio, del gioco ligneo di una volta, sembra abbandonare una sorta di aura connotativa di fondo. Se il bambino che giocava con il tocco di legno in passato vi esercitava una precipua demiurgia, definendone il destino man mano grazie alla sua immaginazione, con i giochi moderni invece, eccessivamente denotati, più che essere il bambino a giocare con il gioco sembra piuttosto il gioco a *giocare il bambino*.

Le considerazioni di Barthes partono dunque dall'assunto che tanto più il giocattolo è definito, tanto meno è possibile per il bambino operare semantizzazioni "libere" nei suoi confronti. Allo stesso tempo è una questione di materialità: la "solida morbidità" del legno lascia spazio alla plasticità dei moderni giocattoli. È un po' quanto Umberto Eco sostiene a proposito delle opere chiuse rispetto a quelle aperte (1962), definendo queste ultime come territori potenziali di ermeneutiche più ampie se non sconfinite. Naturalmente una ludosemiotica è stata poi ampiamente sviluppata, finanche riferita allo specifico giocattolesco, come per il lavoro di Thibault (2020), in cui è anche menzionato un oggetto peculiare: lo *slime*.

[...] ci sono altre caratteristiche materiali che sono in grado di influenzare direttamente le attività ludiche: elasticità, viscosità, appiccicosità e malleabilità. Le prime possono essere utilizzate per creare giocattoli che "reagiscono" alle azioni dei giocatori, ad esempio rimbalzando, o che si attaccano alle pareti o che sono piacevolmente disgustosi al tatto (lo *slime*). La malleabilità, d'altra parte, consente ai giocatori di modellare i propri giocattoli, di definirne la forma dell'espressione e quindi anche il contenuto. Giocattoli come il pongo e la plastilina sono realizzati proprio con questo scopo, ma anche

27 La proposta di una semiotica della smorfia è stata condotta da Ghidoli e Rosas 2018.

28 Il riferimento è a Barthes 1957, e nello specifico allo stesso saggio già citato nel capitolo precedente.

impasti per cucinare sono usati in attività ludiche simili: non è un caso che i biscotti siano spesso modellati in modo giocoso o che le torte a volte vengano decorate con sofisticate miniature commestibili (2020, 135).

Lo *slime* è dunque un giocattolo che, senza materialità, non ha altro. Si tratta di una degenerazione totale del giocattolesco, in cui non vi sono una forma né una sostanza precisa, ma soltanto un composto chimico il quale dato nelle mani del giocatore può divenire qualunque cosa, o anche solo non divenire nulla, ma essere “giocato” nell’atto del tatto, dell’impasto, se non in tempi più recenti della composizione stessa della sostanza materiale. È così che i “Me contro te” intendono lo *slime*, come una sostanza che si prepara, e che nell’atto della preparazione è già ludica, oltremodo divertente.



Fig. 73 – Screenshot da video dei *Me contro Te*

L’astuzia del duo è stata in questo caso quella di intercettare una tendenza che qualche anno fa iniziava a diffondersi prepotentemente nel web, e cioè l’utilizzo dello *slime* per la creazione di video virali, e di farne uno dei propri cavalli di battaglia. Il

loro canale così pullula di video in cui si fanno “challenge” con lo *slime*, lo si crea ogni volta cambiando i colori, mescolandolo con bevande (rigorosamente con brand esposto), lo si adopera per farsi vicendevoli scherzi. Lo *slime*, da innocua sostanza viscosa, proprio per la sua mancanza di forma e per la sua permeabilità a qualsiasi significazione, si presta a essere il pretesto su cui costruire la pantomima di smorfie della coppia di youtuber da un lato, e di poter essere prodotto in serie sempre dagli stessi per trarne ulteriori benefici economici tramite uno shop dedicato, ove ad esempio compare lo *slime* brandizzato, o anche solo la maglietta con il logo del duo su cui campeggia la parola “slime”. Hanno cioè saputo riportare in auge un gioco che aveva vissuto la sua fortuna dalla fine degli anni '70 (anno in cui viene prodotto il primo *slime* dalla Mattel), ma che poi era stato relegato a fenomeno marginale del mondo giocattolESCO.

Ciò che è per noi rilevante però in questa sede è il nesso fra lo *slime* e il volto dei “Me contro te”, non immediatamente intuitivo. Se ci è ormai chiaro come la modalità della smorfia – o più generalmente dell'espressività massimamente pronunciata – sia alla base della strategia vincente della coppia, allora bisogna iniziare forse a pensare ai loro volti come a dei dispositivi plastici, che vengono modellati un po' come si farebbe con la pasta appiccicosa di una plastilina, o appunto di uno *slime*. È questa un'operazione mimetica, se ci pensiamo, tipica di un certo approccio al viso dei bambini. La zia un po' invadente che tira le guance paffute del nipotino, i genitori che obbligano il pargolo a sorridere di fronte al fotografo per lo scatto natalizio, e altre simili situazioni, pur poggiando su semantiche e fondamenti antropologici non necessariamente prossimi, costituiscono forme di *utilizzo del volto dell'infante* intendendolo anzitutto come una massa amorfa e potenzialmente modellabile.

In una commovente sequenza di *Hook – Capitan Uncino* (*Hook*, Spielberg 1991) vediamo Peter Banning, interpretato da Robin Williams, tornare una volta adulto nell'Isola che non c'è, e lì ritrovare i suoi vecchi amici, i “bambini sperduti”, che però non sono mai cresciuti perché non se ne sono mai andati. I ragazzini non si fidano di quell'uomo, perché non lo riconoscono, finché uno di loro gli si avvicina cautamente e inizia, in maniera non proprio delicata, a maneggiargli il volto. Lo stira, lo comprime con

le mani, così come si farebbe con un panetto di pasta da stendere, o con una pallina di *slime*, e lui si lascia fare questo tipo di azione addosso non considerandola violenta. Egli ha capito che è attraverso il volto, e solo attraverso il volto in quanto protesi aptica che potrà passare la verifica sulla sua identità, e per paradosso ha compreso che ciò non può avvenire se non con una rinuncia momentanea alla forma che il suo volto ha assunto. Il suo volto così diviene in quel momento una pasta, uno *slime*, su cui si può lavorare tensivamente, tant'è che il bambino vi produce delle smorfie, così come i "Me contro te", costantemente, fanno volontariamente con le proprie rispettive facce.



Fig. 74 – Screenshot da *Hook*

In un meta-mondo ombelicale, in cui tutto è autoriferito, e in cui tutto è portato all'eccesso, non c'è sostanza migliore che lo *slime*, che si può tirare senza rompersi, a emblematizzare e spiegare il modo in cui il volto assume un ruolo privilegiato in quanto dispositivo plastico, muscolare ma anche fatto di parti molli, modellabili, estendibili. Questa ambiguità del volto è chiaramente la chiave della costruzione al contempo di un mondo magico, dove tutto è bello, ma anche dell'ipocrisia di un'espressione che, se non nella paresi, rimane insostenibile, e anche vagamente ossessiva.

8. L'ALGORITMO E IL VOLTO LABORATORIALE

Adulti infantilizzati

Nel 2019 si diffonde rapidamente negli smartphone di tutto il mondo FaceApp, rilasciata in realtà a inizio 2017 dalla società russa Wireless Lab. L'applicazione adopera alcuni algoritmi di intelligenza artificiale per processare foto di volti e trasformarle. Così, una persona adulta può scattarsi un selfie e chiedere all'app di essere invecchiata, oppure di vedersi in una versione femminile o maschile, o ancora di essere trasformata in una versione bambina; nel mentre l'immagine del suo volto sarà stata inviata a server, che la useranno in vari modi¹. Tutto grazie a reti neurali appositamente allenate con grandi dataset di immagini e che, tramite meccanismi di auto-apprendimento noti come “machine learning”, riescono a “decifrare” il volto che hanno davanti e a modificarlo². L'operazione tecnica alla base è dunque molto diversa da classiche forme di manipolazione dell'immagine diffuse da decenni online, e fondate sul copia e incolla. Qui, se una forma di remix esiste, è piuttosto un *remix fluido*, la cui filogenesi si rintraccia in meccanismi del tutto fuori dal controllo umano.

Il successo di questa app è tale soprattutto in forza dei social media, luoghi deputati a raccogliere una per una le immagini prodotte secondo trend specifici: c'è chi si invecchia, chi si ringiovanisce, chi cambia genere, e tutti in generale condividono i risultati di quello che diviene un vero e proprio gioco collettivo, fondato sulla modificazione del volto e sul sortire effetti di simpatia nei propri conoscenti o verso i propri follower.

¹ Su privacy cfr. Neyaz *et al.* 2020.

² Sull'utilizzo delle GAN in ambito facciale cfr. Gauthier 2014; Choe *et al.* 2017; Wang *et al.* 2018; Antipov, Baccouche and Dugelay 2017.

Concentrandoci sull'effetto di infantilizzazione, la ludicità di FaceApp è il primo nodo su cui vale la pena di soffermarsi. Va anzitutto condotto un ragionamento a priori: se abbiamo oramai del tutto confermato la natura culturologica del volto, inteso come dispositivo sociale che non solo ci espone ma anche usiamo e facciamo usare, è tramite applicativi relativamente semplici (almeno sul piano ideale) come FaceApp, che ci rendiamo davvero conto della componente eminentemente *laboratoriale* della faccia. Perché se è vero che con FaceApp nulla ci vieta di modificare l'immagine del volto altrui, di personaggi famosi, di amici e parenti, è anche vero che statisticamente l'app viene adoperata quasi sempre per cambiare il nostro stesso volto. Siamo cioè noi che, non necessariamente in maniera del tutto conscia, riconosciamo al nostro volto una assoluta malleabilità, riducendolo alla sua dimensione iconologica e trattandolo come materia plastica, come per lo *slime* del capitolo precedente.

L'intimità dell'esperienza dello "specchio deformante", con cui tutti ci siamo trovati almeno una volta nella vita a sperimentare in un luna park, è con FaceApp rideclinata secondo gli standard contemporanei dell'esibizionismo più strenuo. La transitorietà dell'esperienza del luna park, destinata a dissolversi nel momento dell'espletazione, usualmente in compagnia di qualche amico, è qui trasdotta nei termini della fissità di un'immagine salvata sul proprio smartphone e diffusa *urbi et orbi*, attraverso il filtro culturale della *human-computer interaction*³. Inoltre, considerazione da non sottovalutare, se lo specchio deformante sfrutta un fenomeno ottico, FaceApp sfrutta un meccanismo algoritmico, e il risultato è un cambiamento drastico nella fenomenologia dell'immagine che viene prodotta. È un dato non indifferente come si siano moltiplicati allo stesso tempo negli anni testi che più o meno esplicitamente facevano dell'eisoptrofobia, la fobia dello specchio antica almeno quanto il mito di Narciso, il loro punto cardine, così come siano aumentati esponenzialmente gli specchi o i para-specchi che abbiamo a disposizione nelle nostre vite. Se si mettono invero a paragone gli smartphone con il più grande dispositivo di confronto con il proprio volto della storia, lo specchio, già i risultati saranno rilevanti. L'immagine

3 Cfr. Reyes-Garcia 2021.

allo specchio di fatto si muove, e, salvo casi eccentrici di specchi deformanti, e più recenti *device* come gli *smart mirror*, esso riproduce “fedelmente” le immagini, preservandone anche le percepite imperfezioni. Guardarsi allo specchio è l'atto crudo di esporsi a sé “senza filtri”, ed è un atto intimo per sua natura irriproducibile. Quel che lo specchio ci dà è un'immagine volatile, la cui conservazione è esclusivamente memoriale (cosa ben diversa dalle foto fatte allo specchio, naturalmente, anch'esse assai in voga). L'intimità dello specchio è poi presto dimostrata: lo specchio ci vede nudi, ci vede transitare dalla condizione dell'intimità a quella della “presentabilità” (nel momento di passaggio del lavaggio o del trucco mattutino, in quello dell'espiazione prima della doccia e così via)⁴.

Ora, quanto avviene con FaceApp appare quindi ulteriormente contraddittorio: se il filtro è, almeno inizialmente, progettato all'uopo di generare il “selfie perfetto”, attraverso le più disparate modalità di *camouflage* del volto, con FaceApp invece sembra reificarsi una sorta di “apologia del selfie imperfetto”⁵. Chiaramente infatti i destinatari di un'immagine generata con FaceApp, salvo casi un po' perversi di *catfishing*⁶, non possono che essere persone cosce, nel leggere tale immagine, della cornice enunciativa che l'ha prodotta. Conseguentemente la interpretano come una meta-immagine: “Quello non è una persona vera, ma è il mio amico in versione bambino”. La dimensione ludica sta dunque nell'esposizione di una versione di noi un po' “corrotta”, in alcuni caratteri socialmente e percettivamente considerati come incorruttibili. Ma è anche e soprattutto nelle implicazioni indessicali che la foto di FaceApp inevitabilmente genera una serie di istanze rilevanti.

4 Cfr. Surace 2020, 61.

5 L'espressione è mutuata dall'idea di “apologia del silenzio imperfetto” presente in Volli 1991.

6 Su questo specifico tema cfr. Soro 2021.



Figg. 75-76-77 – Bruno Surace in versione originale e in seguito invecchiato e ringiovanito tramite FaceApp

Se ad esempio guardiamo la terza immagine, e ci poniamo in una posizione di un utente esterno che 1. Non sappia che l'immagine mostrata è frutto della modificazione della prima e 2. sappia che il soggetto originario, poi modificato, è Bruno Surace, cioè me, è lecito immaginarsi che le interpretazioni possano essere almeno quattro:

1. Quello è Bruno Surace da bambino
2. Quello è Bruno Surace se fosse un bambino
3. Quello è Bruno Surace in una delle sue possibili versioni da bambino
4. Quello è un bambino che assomiglia a Bruno Surace

La validità delle interpretazioni viene smentita o confermata in base al paradigma di conoscenze possedute dall'osservatore, che di fatto definisce il suo ragionamento maggiormente come deduttivo o come abduttivo⁷.

Se l'utente sa che quella che vede è un'immagine prodotta da un'app a partire da una fotografia, allora è evidente che l'interpretazione 1 decade. Come avrebbe potuto l'app generare una

7 Con abduzione ci riferiamo a una specifica tipologia di ragionamento identificata da Charles Sanders Peirce come l'unica forma possibile di costruzione di nuova conoscenza, sebbene intrinsecamente fallibile. Nel merito cfr. Burks 1946; Frankfurt 1958; Hoffmann 1999.

immagine di Bruno Surace da bambino, a partire da una foto di Bruno Surace da adulto? Se avesse potuto, allora sarebbe davvero inquietante. Anche fenomenologicamente: significherebbe che c'è una reversibilità naturale delle sembianze. E se però l'immagine fosse effettivamente molto simile a una autentica foto di Surace da bambino (cosa che, vi assicuro, non è)? Che conseguenze potremmo trarne in termini di indessicalità? E se fosse l'unico modo di accedere a un'immagine di Surace da bambino, perché tutte le altre foto sono finite bruciate in un incendio, gli daremmo più valore? D'altronde è noto che la fotografia è già di per sé frutto di più d'una manipolazione (cioè che la pertinenza fotografica non attiene all'ontologia), pertanto va forse concluso che esiste una sorta di ideologia della modifica, per cui le società sono disposte a tollerarne un certo gradiente, ma non di più? È noto alle cronache cinesi il caso di Qiao Biluo, influencer che dimenticandosi di inserire il filtro durante una sua diretta ha rivelato il proprio vero volto, scatenando ondate di polemiche da parte dei fan⁸.

Non sapevano i fan che la donna adoperava dei filtri? Era così evidente! Tuttavia presumevano, a partire da un condiviso e fuorviante sottinteso, che tali filtri fossero perlopiù "correttivi" in senso lieve, e non che operassero un così drastico cambio dei connotati come poi hanno scoperto. C'è un grado di tollerabilità della modifica che è per niente scontato: rimuoversi qualche neo, qualche ruga, può andare bene, ma modificarsi le sembianze in termini di età, peso, o altro, è percepito come una sorta di "tradimento delle sembianze". L'interstizio fra queste pratiche è tuttavia piuttosto elastico e poroso, dato che così come Theodore, il protagonista di *Lei* (Her, Jonze 2013) può innamorarsi di un sistema operativo, allo stesso modo è sempre più frequente lo stabilimento di rapporti simpatetici con volti del tutto digitalizzati, cui non corrisponde un referente unitario nella realtà (ma piuttosto team di programmatori e designer), come per il caso dell'Instagram star Lil Miquela (@lilmiquela), modella in CGI con oltre 3 milioni di affezionati followers⁹.

8 Cfr. Junyi 2021.

9 Cfr. Blanton and Carbajal 2019; Drenten 2020; Martín, Martín and Sastre 2021.



Fig. 78 – Lil Miquela

Notiamo inoltre come altre app, come *Deep Nostalgia*, ci consentono di animare le foto in bianco e nero dei nostri antenati, rendendole un po' come le "fotografie" nei giornali del mondo di Harry Potter, che si muovono ripetendo lo stesso pattern alla stregua di gif animate. Ora: ci è evidente che quei movimenti sono generati artificialmente, e non aderiscono quindi ai movimenti effettivamente compiuti dai nostri parenti lontani, e ormai deceduti, che ci sono del tutto inaccessibili. E però alcuni fra noi, nel vedere queste immagini ferme, che ci rimandano ad affetti lontani nel tempo, muoversi come d'incanto, provano strani sentimenti perturbanti, come di fronte a manifestazioni di fantasmi digitali. La percezione, evidentemente, travalica l'ideologia. C'è, almeno nel caso dei volti, una sorta di gerarchia cognitiva per cui il percepito supera il concetto.

Venendo invece alle interpretazioni 2 e 3, queste differiscono perché la prima pone l'accento su una apodiosì: si dà per scontato, poiché lo si sa, che Bruno Surace è un uomo adulto, e ci si immagina, coadiuvati dall'immagine prodotta da FaceApp, che sia un

bambino. Quel bambino dunque non è Bruno Surace da piccolo, ma è il risultato di un mondo possibile generato dal testo iconico¹⁰, in cui vive Bruno Surace ma in versione bambinesca. Così non ci sono particolari dissidi fenomenologici, perché l'immagine viene ricondotta a un frame diegetico alternativo. L'interpretazione 3 non è dunque altro che la 2, in versione meno ingenua. Essendo quello un Bruno Surace possibile, coevo a quello adulto ma situato in un mondo alternativo ove è bambino, si dà per ovvio che possano esserci molte altre versioni, finanche assai dissimili, ma ugualmente bambine. Questo tipo di ipotesi è lecita in sede del *Gedankenexperiment* che stiamo conducendo, ma va verificato se lo sia altrettanto tecnicamente. Va cioè inteso se, riadoperando l'app *n* volte sulla stessa immagine il risultato prodotto sia il medesimo. Sembra al contrario che riapplicare il filtro ricorsivamente, sia per ringiovanire che per invecchiare, porti a una degenerazione delle sembianze che produce effetti piuttosto angoscianti.



Figg. 79-80-81-82 – Varie iterazioni della funzione “ringiovanisci” di FaceApp, fino all’irriconciliabilità di un volto da parte del software

L'interpretazione 4 si pone infine come quella più maliziosa, perché ribalta la premessa derivativa, conferendo all'immagine prodotta da FaceApp una dignità autonoma. Il bambino che vi vediamo dunque assomiglierebbe a Bruno Surace, ma sarebbe anzitutto un'entità iconica a sé, con le proprie peculiarità fenomenologiche.

10 Usiamo la locuzione “mondi possibili” adoperandola alla stregua di Eco 1979.

Se ne evince che il rapporto di indessicalità adulto-bambino con FaceApp può assumere ipoteticamente un andamento bidirezionale: Bruno Surace assomiglia a un bambino, un bambino assomiglia a Bruno Surace. In entrambi i casi si tratta di un'indessicalità artificiale: il rapporto di riferimento da un'immagine all'altra è infatti frutto di una simulazione. Se alla base del funzionamento di questi strumenti ci sono le *GAN*, *Generative Adversarial Networks*, allora forse per analizzarne i risultati è necessario immaginarsi una *GAS*, *Generative Adversarial Semiotics*". Le analogie in effetti non sono reali analogie: quel che del bambino assomiglia a Surace, o viceversa, è tale non per somiglianza, bensì per corrispondenza. Le parti di immagini simili sono cioè le *stesse* parti di immagini replicate. Sarebbe come dire che l'opera *L.H.O.O.Q.* di Duchamp (1919), meglio nota come la "Gioconda con i baffi", assomiglia alla *Monna Lisa* di Leonardo, salvo per i mustacchi. Ovvio che le assomiglia, è la stessa immagine! La differenza, come insegna lo strutturalismo, *quella coppia di baffi*, è l'elemento significativo. E però, in aggiunta, per le immagini prodotte da Faceapp le parti dissimili non indicano un mutamento temporale, come suggerisce il risultato finale, ma un procedimento algoritmico che non ha nulla a che fare con la materia anagrafica, ma che si rivolge semmai a materie di tipo formale e plastico. L'immagine 2, il Bruno Surace invecchiato, non appare così per via dell'usura della vita sul suo volto, ma perché tale usura è simulata, *quasi* istantaneamente, a partire da specifici programmi somatici. All'algoritmo in altre parole non interessa nulla del fatto che la differenza fra volto levigato e volto rugoso sia pertinente per definire un bambino rispetto a un adulto; non ne fa un fatto temporale. Ne fa un fatto plastico: sa che al comando "ringiovanisci" corrisponde un "rileva le componenti rugose, cioè delle increspature cromatiche specifiche, su questo volto e levigale, cioè eliminale uniformando il colore". Così, di fatto, fra un volto rugoso, le onde del mare, o la superficie di Marte, cambia poco, se non in termini di colori, dal momento che non vi è alcuna effettiva semantica sottesa.

Per FaceApp dunque l'unica differenza che corre fra un neonato e un anziano, in termini facciali, ha a che fare con differenti pattern di configurazioni plastiche, che assumono specifiche conformazioni somatiche. Quando nel passaggio dall'algoritmico al plastico

11 Ho già proposto lo sviluppo di questa direzione analitica in Surace 2022.

e dal plastico al somatico occorre un qualche tipo di incidente di percorso, lì si reifica il glitch¹². È questo lo spettacolo dell'anomalia, dell'osceno, della discrasia che deturpa una certa estetica della pulizia, dominante in tutte le app di modificazione facciale, ove il contorno sfumato, la non totale corrispondenza degli elementi aggiunti, la disproportion, vengono intesi come errori:

A glitch is a singular dysfunctional event that allows insight beyond the customary, omnipresent, and alien computer aesthetics. A glitch is a mess that is a moment, a possibility to glance at software's inner structure, whether it is a mechanism of data compression or HTML code. Although a glitch does not reveal the true functionality of the computer, it shows the ghostly conventionality of the forms by which digital spaces are organized (Goriunova & Shulgin 2008, 114).

E però, di contro, il glitch può essere invece accolto, come vero segno di un orizzonte transumano che abbraccia una nuova indessicalità. D'altronde è possibile con FaceApp non soltanto infantilizzare adulti, ma anche, volendo, infantilizzare bambini, e finanche infantilizzare il proprio stesso volto già infantilizzato in precedenza, per molteplici volte e potenzialmente all'infinito. Si generano così immagini meta-infantili, in una sorta di *mise en abyme* algoritmica che inevitabilmente non può che degenerare in immagini sempre più perturbanti, dal momento che ad esempio il parametro di levigatura della pelle, reiterato, rende i volti sempre più lisci e bianchi, fino a gettarci nella *Uncanny Valley*, e allo stesso tempo a degenerare il volto a tal punto che la macchina non sarà più in grado di riconoscerlo come tale.

Un'ultima, essenziale, riflessione, va posta sul luogo etereo in cui questo profluvio ininterrotto di immagini viene stoccato. Se infatti i nostri smartphone e i social media sono i depositi manifesti dei nostri volti modificati, app come FaceApp per operare la modifica hanno bisogno di apposite repository. L'immagine che carichiamo o che scattiamo, e che viene modificata, prima di "tornare" a noi nella forma infantilizzata, viene immagazzinata su dei server, che non sappiamo bene dove stiano. Inoltre, questa immagine viene da noi concessa, diventa un *dato* che contribuisce, con gli altri, a

12 Nel merito cfr. Biggio 2020.

descriverci e a rispondere a domande su di noi che nemmeno ancora sono state pensate. Anzitutto, dice di noi che abbiamo scelto di cederla; che, per l'esperienza di trasformarci in bambini o in anziani, abbiamo optato per regalare un'immagine di noi. Poi anche, senz'altro, contribuisce a costruire un potenziale dataset che verrà usato a sua volta per applicativi di questo tipo, e quindi giocosi, ma anche di tipo diverso, come nel caso del riconoscimento facciale. Infine, ed è in questa sede il dato più rilevante, rivela una certa, socialmente codificata, *nostalgia* del volto che non c'è più, appunto, del volto dell'infanzia, cui accediamo in una forma prototipica che ci diverte, nel momento in cui aderisce in qualche modo al nostro ricordo (un ricordo indotto dai testi dell'infanzia che abbiamo accumulato nella nostra vita) e che ci inquieta.

La Teen Pornography

La pornografia è non solo un ricco oggetto di studio, ma anche un vero e proprio termometro dell'immaginario, e un laboratorio attraverso il quale vengono filtrate le nuove tecnologie dai grandi centri di ricerca all'uso comune. Su quest'ultimo punto, basti pensare a come in termini di tecnologie scopiche, queste trovino spesso una sorta di campo d'applicazione preliminare nel mondo del porno, che assume così connotati pionieristici. È avvenuto ad esempio in tempi recenti con le tecnologie di *virtual reality*: in un contesto in cui dispositivi come i visori iniziano a diffondersi nel mercato dell'utenza media, con un progressivo abbassamento dei prezzi, e in cui i campi di applicazione si ampliano dal ludico al design, all'utilizzo in sede medica, e così via, è nella pornografia che alcuni fra i primi film in VR vengono prodotti e lanciati¹³.

Per quanto concerne l'immaginario, è dal porno che passano, e nel porno che si confermano tendenze, mode, comunità di gusto. Non c'è prodotto audiovisivo virale che non vanti le proprie "parodie" porno, non c'è tipologia del desiderio sociale – non solo quello sessuale, ovviamente – che non si ritrovi declinata in termini pornografici. La pornografia, come luogo di sclerotizzazione delle più disparate fantasie sociali, si configura così come un'istanza di me-

13 Cfr. Dekker *et al.* 2021; Orel 2020; Wood, Wood e Balaam 2017.

diazione, capace di raccontare in maniera piuttosto chiara lo *Zeitgeist*. Il volto, in questo contesto, è fondamentale, tanto quando compare, quanto quando è assente. È innegabile che il volto svolga un ruolo fondamentale in gran parte della pornografia *mainstream* (sia antica che attuale), svolgendo varie funzioni. Si tratta innanzitutto di una sorta di garanzia ontologica e fenomenologica, che certifica in un certo senso l'umanità del corpo sezionato dagli scatti. La natura meccanica dell'atto sessuale pornografico, infatti, basato su una coazione standardizzata a ripetere, richiede il volto degli attori come prova che essi esistono realmente, che sono entità situate osservanti oltre che osservate. Ci colleghiamo quindi alla seconda funzione del volto: quando presente, è di fatto l'attualizzazione del lato emotivo della pornografia. Le facce del porno sono *figures du corps* (Fontanille 2004) costantemente contratte. Protesi nella loro muscolosità, esageratamente gioiosa o sull'orlo della sofferenza, i volti porno si rivelano semanticamente nel loro godimento¹⁴.

Per questo principale motivo ha senso che oggi esistano “meta-discipline” come i *Porn Studies*, che però rischiano alle volte di avvilupparsi in alcune ovvietà, limitandosi a rilevare della pornografia le sue intenzioni manifeste, a trattarla come mero luogo di messa in scena di forme del desiderio, o ad appiattirla nell'ambito di alcune forme pretestuose dei cultural studies, senza invece cogliere la potenziale cornucopia di considerazioni estrapolabili da un ambiente mediale così “generoso” (nella misura in cui non fa altro che regalarci tali rilevazioni)¹⁵.

Nello specifico della nostra trattazione, è ad esempio assai stimolante constatare come quell'opposizione semantico-somatica, che abbiamo a lungo esplorato sin qui, fra mondo degli adulti e mondo degli infanti, si riverbera nel mondo del porno che in qualche modo non fa che confermarla da un lato, e cavalcarla dall'altro. Al di là del fenomeno strettamente pedopornografico, che è una forma aberrante di produzione testuale, frutto di violenza e di disturbi (lato produzione e lato ricezione), e su cui qui non ci soffermeremo pur rilevando la sua piena consonanza rispetto al fenomeno di attrazione-repulsione codificato dall'opposizione, troviamo proficuo indugiare invece sul fenomeno legale della *teen pornography*.

14 Cfr. Surace 2021.

15 Cfr. Adamo 2021.

Anzitutto va rilevato come quello *teen* sia uno dei generi dominanti nell'industria pornografica. Come rilevano Vannier, Currie e O'Sullivan: "A recent investigation by Ogas and Gaddam (2011) analyzed more than 55 million terms entered into an online search engine and found that one in six searches for sexual material included an age-related adjective. In these age-specific searches, there were two clusters of popular ages. The most popular search was for teenagers (e.g., "teen")" (2014, 254).

Ma che cosa intendiamo quando parliamo di *teen pornography*? Una definizione operativa potrebbe essere la seguente: si tratta di film porno in cui uno dei protagonisti, solitamente donna ma anche in alcuni casi uomo (come nel caso di Jordi "El Niño" Polla)¹⁶, impersona un adolescente, sia da un punto di vista somatico, presentando un viso e un corpo con *features* non ancora del tutto sviluppate e che rimandano a un'immagine giovanile, sia da un punto di vista diegetico, recitando ruoli manifestamente ricondotti a fasce d'età giovanili: il figlio o la figlia, che vanno con patrigno o matrigna inscenando uno pseudo-incesto; gli scolaretti; le giovani babysitter. Si tratta, in altri termini, di "neotenie artificiali"¹⁷. Il fatto che questo tipo di inquadramento rappresentazionale si configuri come *borderline* è pienamente temperato dall'architettura testuale, che alle volte ha giocato su questo suo trovarsi sul crinale fin dal nome, come nelle serie nominate "Barely Legal". È in effetti questa situazione discrasica, per la quale lo spettatore trova reificato davanti ai suoi occhi un mondo interdetto, culturalmente clandestino, a costituire uno dei maggiori *trigger* per l'eccitazione. La *teen pornography* gioca in questo senso a stabilire un patto comunicativo peculiare, tutto costruito su una specifica sospensione dell'incredulità: chi guarda il film, ammesso che lo stia facendo da un sito internet affidabile, sa perfettamente che gli attori che si trova dinnanzi hanno l'età legale per fare ciò che fanno, e però le loro sembianze e la situazione messa in scena bastano a rendere *verosimile* una loro età minore; è bene comunque sottolineare come questo effetto

16 Si tratta di un pornoattore spagnolo, classe 1994, specializzato nell'interpretazione di un personaggio giovanile che si inferisce fin dal suo nome d'arte: El Niño, il ragazzo.

17 Sulle neotenie cfr. Jones *et al.* 1995; Furnham and Reeves 2006; Estren 2012.

sia possibile perché buona parte delle attrici che lo generano entrano nell'industria pornografica non appena hanno raggiunto l'età legale per farlo, in una fase cioè in cui le loro sembianze sono ancora piuttosto giovanili. Va inoltre rilevato come in generale la fruizione di qualsiasi contenuto pornografico è soggetta a un certo margine di sospensione dell'incredulità. Ciò che è richiesto in termini cognitivi, quindi, è uno sforzo che l'utente attiva in modo da aggirare la natura fittizia del testo, convincendosi che ciò che accade al suo interno è reale¹⁸.

Altri segnali poi giocano proprio a deturpare la candidezza dei volti e dei corpi *teen*, che assumono valenze ambigue quanto le situazioni che rappresentano, ulteriormente rinvigorendo l'atmosfera *borderline* di cui sopra: "A significant number of 'teen' performers also had non-ear facial or body piercings and/or tattoos, which are not characteristic of a 'child-like' body" (Peters *et al.* 2014, 541). Si tratta dunque di modificazioni del corpo, ma in certi casi la deturpazione è anche simbolica, proprio in forza del tipo di scena in cui le star del *teen porn* sono coinvolte. Il dato rilevante è che più che mai *soma* e *sema* trovano in questo ambiente testuale un punto di congiuntura: l'innocente volto della ragazza o del ragazzo, che eccita proprio perché è quel volto candido da cui non ci si aspetterebbe nulla di ciò che si andrà a vedere, è lo stesso volto che poco dopo subirà "aggiornamenti" profondi, tramite vari atti sessuali che spesso emendano sensibilmente il volto di partenza. Oltre al "cumshot" finale, che statisticamente quasi sempre coincide con quello che in gergo si chiama un *facial*, si pensi a pratiche come il "gagging", ottenuto tramite *deep throat* particolarmente veementi che producono lacrime e produzioni di bava nel volto di attrici e attori, così da far colare il trucco (che era stato appositamente apposto anche a tale scopo), o al repertorio di schiaffeggiamenti con i loro relativi sorrisi, borchie e maschere in latex, e così via.

Prendiamo in esame un caso archetipico come quello di Piper Perri, americana, classe 1995, e a tutti gli effetti pornoattrice inquadabile, spesso, nella categoria *teen*. Questo nome ci è utile perché Perri è divenuta protagonista di un meme piuttosto famoso, "Piper Perri Surrounded", costruito a partire da una fotografia realizzata

18 Cfr. Surace 2019, 247.

per sponsorizzare un suo film del 2015 – *Orgy Is the New Black*¹⁹. Qui vediamo Piper seduta, a gambe conserte, in centro a un divano bianco. Sorride, e nella sua bocca vediamo un apparecchio dentale, segno distintivo che continuerà a portare in altre pellicole, e che è un dispositivo “teenizzante” piuttosto evidente. La statura del corpo è chiaramente piuttosto minuta, l’incarnato è chiaro salvo per le gote visibilmente rosse, i tratti del viso sono infantili, quasi bambineschi. I capelli biondi sono inoltre disposti con due codini ai lati, che è ulteriormente una tipologia di capigliatura relegato nell’immaginario al mondo infantile, e *de facto* ben lontana da una sorta di standard pornografico, che vede le attrici solitamente con i capelli lunghi e sciolti, o semmai con una singola coda di cavallo, funzionale a un certo tipo di immaginario²⁰. Le gambe sono nude, vi si intravedono delle mutandine rosa, così come rosa è la magliettina che indossa, con sopra la sagoma di unicorno, che corona l’immaginario *teen*.



Fig. 83 – Piper Perri in un’immagine promozionale per il film
Orgy is the New Black

-
- 19 Il nome è una parodia della serie tv di successo *Orange is the New Black*. La pratica di parodiare prodotti mainstream è piuttosto diffusa nella pornografia contemporanea.
- 20 Naturalmente il quadro è più complesso, essendo la pornografia contemporanea stratificata in maniera capillare per soddisfare gusti sempre più variegati e settorializzati. La nostra semplificazione è quindi qui funzionale all’analisi e al fenomeno della pornografia mainstream.

L'attrice configura così un conglomerato di elementi stereotipici, chiaramente associati alla giovane età. Prima di soffermarci sul motivo per il quale questa foto è stata poi adoperata come base memetica, consideriamo ancora l'espressione di Perri: ella sorride, guarda contenta all'obiettivo della macchina fotografica. Questa espressione felice ricalca quella di una bambina inconsapevole, che non sa quale forma di *exploitation* la aspetta; ciò è vero in forza del resto della fotografia, che rafforza l'interpretazione di Piper Perri come un'attrice che incarna una sorta di bambina decisamente sessualizzata (da un *male gaze* o da un *adult gaze*?) a partire dall'attribuzione di una qualità ideale, che si ricava dalla costruzione formale del testo: essa appare inconsapevole, non del tutto conscia di dove si trovi; potrebbe essere, senza problemi, il preludio a un innocente pigiama party. L'essere ignaro è un tratto mentale che si associa al mondo bambinesco, e qui è ricostruito con triplice astuzia: la scelta di un'attrice dal corpo minuto, la sua vestizione con certi, selezionati elementi, e la sua espressione, fuori luogo rispetto al contesto in cui è inserita.

Attorno a Piper infatti, dietro il divano, si impongono orgogliosamente cinque omoni neri. Vestiti allo stesso modo (maglietta e mutande bianche aderenti), assomigliano a un inquietante plotone di esecuzione. I loro sguardi sono tutti puntati, vistosamente, su Perri, come fosse la loro preda, che pregustano. Lei, dal canto suo, o non se ne è accorta, oppure lo sa e ne è contenta. In entrambi i casi, anche nel secondo, è un moto di inconsapevolezza che sembra renderla così contenta. Loro al contrario, gli uomini adulti e possenti pronti ad averla, non sorridono ma assumono invece un'aria grave. Sono cinque "contro" uno, sono un gruppo di adulti contro una "barely legal", sono cinque uomini neri (che poggiano su una certa semantizzazione dell'afroamericano nella pornografia), muscolosi, e una ragazza minuta e bianca. Eppure, sebbene in termini plastici buona parte della superficie dell'immagine sia occupata da loro, la potenza icastica, anche per via della sua centralizzazione, è tutta nell'attrice, e nella cornucopia di inferenze, *tutte* giocoforza proiettate a un atto sessuale particolarmente brutale che da lì a poco si consumerà. D'altro canto, se si mettono in rapporto i meme rispetto all'immagine di partenza – la fotografia per il film – ecco che allora le relazioni di significato (e di potere) interne all'immagine vengono esplicitate: proprio in questo modo

possiamo intendere i meme derivativi, come dei modi di rendere visibili sistemi di relazione, così come accade per la infinita serie derivata da “Distracted-boyfriend” o per quello con Homer Simpson nella vasca da bagno. Vi è insomma in questa immagine una raffigurazione schematicamente efficace delle relazioni di sguardo, e quindi di potere (inevitabile rintracciarvi una sorta di orgoglioso *male gaze*), che in generale soggiacciono alla retorica della *teen pornography*, in cui il volto risulta elemento essenziale.



Fig. 84 – Meme basato sul modello “Piper Perri Surrounded”

Intendere la *teen pornography* come un semplice genere significa in ogni caso trattare la materia in maniera semplicistica. Quello *teen* è piuttosto un “transgenere”, che si canonizza in seno a storie e volti di un certo tipo inizialmente, ma che poi si articola in svariati modi, producendo un rizoma *teen* piuttosto variegato. Alla base vi è dunque la progettazione di una *cuteness* come vero e proprio “cultural capital” (Allison 2003), che gode di una sorta di “appeal universale” (Yamato 1988). Come abbiamo già visto, a partire dal *Kindchenschema* di Lorenz la *cuteness* si può intendere come la culturalizzazione di tratti specifici che tendiamo a differenziare da quelli adulti secondo un protocollo evuzionistico. In un articolo dedicato al fenomeno musicale *Babymetal*, gruppo musicale giapponese che in termini

ideologici non differisce troppo dal *teen porn* (anche qui abbiamo la messinscena di un mondo adulto, quello della musica metal, in cui figura in maniera ambigua, perturbante e conturbante, il bambine-sco), Lorrain Plourde sostiene che:

Cuteness has been defined in terms of sweetness, delicateness and helplessness, and is often associated with the feminine. [...] As a distinctly modern aesthetic concept, cuteness is a mass cultural form intimately entangled with consumption, advertising and, in the case of contemporary Japan, girl culture and the idol industry. [...] cuteness might appear at first to be at odds with metal's insistence on intensity, volume and transgression.

È straordinario come queste considerazioni possano attagliarsi benissimo al caso di Piper Perri, specie se emblemizzato dalla fotografia analizzata in precedenza. Esse tuttavia non sembrano tenere conto di un metalivello che ci appare invece come fondamentale: ovverosia che l'effetto di potere scaturito dalla *cuteness*, intesa quindi come un'azione capace di implicare un certo livello di violenza nei termini della fenomenologia indotta dell'immagine, potrebbe essere anche ribaltato a partire dall'*agency* dei soggetti stessi dell'immagine. Piper Perri è nella fotografia in una posizione di minoranza assoluta, numerica, corporea, di gender. E però in termini scopici vince lei, e in effetti la pornografia eterosessuale mainstream programmaticamente esalta il volto dell'attrice omettendo quasi sempre quello dell'attore, specie nella contemporaneità. Nel mondo poi delle cam-girl, in cui spesso la "pornografia" coincide in un atto solitario (una sola attrice in diretta davanti a una webcam)²¹, le "attrici" che scelgono uno stile *cute* lo fanno sapendo che ciò implicherà un certo sguardo – usualmente maschile o comunque maschilizzato – nei loro confronti, che oggettificheranno il loro volto e il loro corpo, e così via. Ma d'altro canto la loro scelta consapevole è tale per cui è tutt'altro che scontato definire chi abbia davvero il potere nella relazione che si instaura fra loro in quanto testo (si testualizzano) e il pubblico di fruitori, che usual-

21 Usiamo il virgolettato perché sulla coincidenza del fenomeno contemporaneo delle camgirl e dei camboy con la pornografia è ancora in corso una riflessione. Forse è più consono riferirsi a questo tipo di esperienze medialità come a forme post-pornografiche.

mente le paga, profumatamente, allo scopo di masturbarsi²², operando una giunzione fra corpi a partire dall'esperienza mediale²³: “Pensar en términos de cuerpos filmicos, aquí diríamos cuerpos audiovisuales, implica tomar el desafío de entender e interpretar cómo los productos audiovisuales pueden imprimir y dar forma cognitiva, somática y simbólica a los cuerpos de quienes hacemos su experiencia” (Voto 2021, 15).

Che insomma, una certa pornografia rappresenti un sistema di sguardi e di potere in cui l'oggetto *cute* è sottomesso non implica necessariamente che tale sottomissione sia il riverbero di una sottomissione del testo nei confronti dello spettatore. E anzi, solitamente il rapporto è inverso: lo spettatore è “schiavizzato” da quello sguardo, in cui è solitamente l'oggetto *cute* ad assumere un certo tipo di magnetismo e di malizia.

Stiamo, in altri termini, parlando di un'architettura della *cuteness*, intesa come una programmatica *teenizzazione*, che spesso però nel florilegio di sottogeneri e filoni assume i contorni più svariati.

Dal kawaii all'ahegao

Una delle estetiche visive predominanti nel mondo digitale contemporaneo è sicuramente quella definita, a partire dal giapponese, come *kawaii*: “this word was originally an affective adjective derived from an ancient word, kawa-hayu-shi, which literally means face (kawa)-flushing (hayu-shi)” (Nittono *et al.* 2012, 1). Si tratta agli effetti di un fenomeno così pervasivo da essere oggi capace di conquistare una cospicua quota di mercato nella produzione non solo, come si penserebbe, fumettistica, ma anche di oggettistica di vario tipo. E si tratta di un fenomeno che coinvolge in prima istanza il volto, trattandosi di uno stile specifico di disegno dei tratti somatici, attorno al quale si costruisce un universo semantico improntato alla *cuteness* come valenza dominante e in qualche modo centripeta, cioè attorno al quale gravita un complesso patemico e diegetico specifico. Come sostiene Brophy:

22 Cfr. Dobson 2012 per un primo approccio al fenomeno. Contributi più recenti in Caminhas 2021; Wang 2021; Varis 2021.

23 Sulla nozione di “esperienza mediale” cf. Eugeni 2010; Surace 2019.

The iconic visage of manga is the face of *kawaii* (cute). Bulbous-eyed and pencil-lipped, its facial glyph has become an international marker of cuteness that is simultaneously endearing and unsettling. The specificity of the hyperkawaii face is deliberately flattened by manga inscription, appearing equally as it does in saccharine kiddie stories and extreme pornographic scenarios. Confusion understandably arises when one attempts to read faces in manga according to a Western semiotics of emotion. Japan's cute face has nothing to do with projecting cuteness – but everything to do with framing all it conceals (Brophy 2010, 128).

Se è dunque chiara l'origine giapponese di questo tipo di volto, forse merita più attenzione la considerazione per la quale alla base ci sarebbe una programmatica forma di mascheramento, che passa non solo per l'infantilizzazione dei tratti, ma anche attraverso l'enfasi su tale operazione: “The kawaii attributes include large heads, round eyes and in the case of the humanized characters, childlike clothes emphasizing their youth. In contrast, the fictional creatures have no clothes because they have no bodies, being composed mainly of very large heads and smooth rounded limbs” (Hiramoto and Lee 2019, 22). Se gli occhi dei bambini sono percepiti come grandi, in virtù di una disproporzione rispetto alla dimensione del capo che si equilibra con la crescita, allora gli occhi *kawaii* saranno ancora più grandi. Se le gote sono rosee, allora quelle *kawaii* lo saranno ancora di più. Questa operazione sul volto, resa esplicita da una grammatica visiva in cui tutto ciò che è spigoloso viene traslitterato in termini tondeggianti –²⁴ ha la diretta conseguenza di assumere dimensioni semantiche specifiche – poiché *kawaii* vuol dire immediatamente grazioso, adorabile, tenero – ma anche di fungere da una sorta di potenziatore di tali valenze: un volto *kawaii* non è solo carino, ma il più carino possibile, emblematicizzando una sorta di tensione massima, prima della fuoriuscita da un argine plastico e di conseguenza semantico (l'ingrandimento ulteriore degli occhi genererebbe non più tenerezza, ma un effetto perturbante, con un carico di esiti anche sull'interpretazione stessa dell'immagine). Questa estetica della carineria è tale addirittura

24 È bene rilevare infatti che quello *kawaii* è anche uno stile di scrittura, particolarmente armoniosa.

da trascendere i volti, e da promanarsi su immagini di ogni tipo, come verificato da Nittono e Ihara 2017: “[...] there are other types of stimuli that are referred to as *kawaii* but are not directly related to babies [...] In this exploratory study, we compare psychophysiological responses with *kawaii* stimuli with baby schema (e.g., babies, infants), which are typical examples of cute stimuli, and *kawaii* stimuli without baby schema (e.g., desserts, accessories), which are less well studied, to understand the feelings of *kawaii* more extensively” (2017, 2).

L'aspetto mascherante dell'estetica *kawaii* ha dunque una pertinenza chiaramente intratestuale, ma anche una più sottile, sociale. Nel primo caso, l'ausilio dell'estetica *kawaii* nell'ambito della produzione di manga e anime può essere uniforme all'intera costruzione di un universo iconico, come nel caso di *Hello Kitty*, ove effettivamente tutto il mondo possibile si piega a un certo tipo di tratto, così come in termini discorsivi prevale un'atmosfera gioiosa e in un certo senso bambinesca. Allo stesso tempo può invece fungere da dispositivo di interpunzione pragmatica, che comunica quando certi personaggi assumono una certa configurazione patemica specifica, oppure ancora vogliono trarre in inganno qualcuno autoassumendo sembianze innocue in quanto infantili. In questi ultimi casi, il *kawaii* non va più inteso come una sorta di filtro applicato all'universo diegetico che stiamo osservando, come per *Hello Kitty*, ma piuttosto come un metalivello che è appunto una maschera indossata dai personaggi, e che va quindi letta in chiave ironica e secondo la modalità pragmatica di una malizia indossata dal personaggio, che nella transitorietà *kawaii* assume una posizione ambigua con specifiche intenzioni nascoste. Basti pensare al gatto con gli stivali di *Shrek 2* (Adamson, Asbury e Vernon 2004), un incorreggibile malandrino che però, grazie alla sua capacità di assumere sembianze *kawaii* facendo gli occhioni dolci riesce a convincere Shrek e diventare suo compagno di viaggio. È qui evidente la funzione mascherante del volto *kawaii*, che in *Hello Kitty* non c'è poiché in quel tipo di mondo tutto è condannato a una stucchevole e sempiterna tenerezza, senza possibilità di modulazione alcuna, nemmeno nei momenti di rabbia, che sono a loro volta estremamente graziosi se percepiti dall'esterno.



Figg. 85-86 – Il gatto con gli stivali di *Shrek* e Retsuko di *Aggretsuko*

Una buona commistione fra il gatto di *Shrek* ed Hello Kitty si può ritrovare in *Aggretsuko*, anime per la regia di Rerecho che sfrutta, parodisticamente, l'estetica *kawaii* per raccontare le pressioni del contesto lavorativo giapponese attraverso le sventure del panda rosso Retsuko. Qui sembrerebbe di essere in un mondo à la *Hello Kitty*, candido e gentile, e la protagonista in effetti ricalca in maniera pedissequa gli stilemi del mammifero *kawaii*: statura piccola ma testa grande, gote rosse, tondeggianti, occhioni sorridenti, posizioni timide e un po' goffe. In realtà però la sera si sfoga recandosi al karaoke e abbandonandosi a canzoni *death metal*. In quest'atto di sfogo il suo volto trasfigura, diventa spigoloso e aggressivo. Essa rappresenta una sorta di *alter ego* del gatto con gli stivali: egli è, nella vita comune, un gatto adulto, che però a piacimento assume tratti infantili a scopo persuasivo; ella invece è nella vita comune costretta ad essere un animaletto posato e grazioso, e quando può si abbandona a sembianze più consone ai suoi sentimenti.

Da ultimo il *kawaii* può anche assumere una valenza rivelatrice, come quando rivela i veri sentimenti di certi personaggi: un caso archetipico è certamente quello di *Sailor Moon*, eroina adolescente che quando prova emozioni forti – innamoramento, rabbia, gelosia – ci appare con il volto modificato, spesso in forma *kawaii*, com'è tipico di una vera e propria grammatica dei manga.



Fig. 87 – Sailor Moon con gli occhi a cuoricino e senza naso

La pertinenza sociale ha invece a che fare con la transustanziazione dell'estetica *kawaii* al di fuori del suo contesto testuale d'origine, per sfociare da un lato in trend specifici, come per la crescente moda delle *Lolitas* ("Moi je m'appelle Lolita" cantava, maliziosamente, Alizée nel 2000), termine che designava una sorta di oggetto tabù in Occidente a partire dal racconto di Heinz von Lichberg del 1916 e in seguito nel più noto romanzo di Nabokov del 1955, e che grazie alla contaminazione con le testualità giapponesi viene mediato, pur mantenendo una sorta di corrispondenza fra *cute* e *sexy*: "The new wave of manga that has been sweeping across Europe and America since the middle of the 1990s has brought both Japanese connotations of the term *Lolita* (the "cute" and the "sexy") to the West" (Zank 2010, 212).

Il diffondersi di uno stile *kawaii* va letto sociologicamente non solo come l'evidente propagazione di un'estetica, ma anche la generalizzazione di certe dinamiche discorsive, che passano attraverso le più disparate forme di comunicazione, dai modi in cui interagiamo attraverso le *emoji* nelle nostre chat – selezionando da un repertorio sempre più vasto quelle che sono più *kawaii* – alle nostre calligrafie. È un po' difficile da immaginare, ma una certa *kawaizzazione* della società è tale non soltanto perché interessa il nostro modo di percepire e usare i volti, nostri e altrui, ma anche perché da come funzionano questi volti traiamo modi di comportarci e di comunicare. D'altronde sono proprio le *emoji*,

che in buona parte ancora oggi sono costituite da volti, le delegate sempre più universali di messaggi complessi e che hanno a che fare con sfere dell'agire e del sentire plurime.

Rispetto all'aspetto sessualizzato del *kawaii*, è bene rilevare come sia sempre più diffusa una pornografia a base cosplay, in cui a essere effettivamente modificato è il volto più che altre parti corporee (ad esempio con l'ausilio di lenti a contatto che hanno la specifica funzione di rendere gli occhi più grandi e lucenti), e come si propaghi in maniera rilevante una specifica configurazione facciale nota come *ahegao*, tipica della pornografia *hentai*:

Beyond eromanga's bishōjo and her sexual encounters, eromanga also contain various visual literacies that serve as markers for pornographic expression in comics. One such visual literacy is the *ahegao* [flushed face], a portmanteau that combines the word *ahae*, the onomatopoeia for panting, and *gao*, for face. This visual expression is used to highlight a hyperintense orgasm through clear visual elements such as frenzied eyes that hardly show the person's pupils, a mouth so wide that a person's tongue is sticking out, and body fluids (tears, sweat and snot) emerging from a person's body [...]. *Ahegao* showcases how the bishōjo's sexual experience is so intense that she loses control of her expression (Santos 2020, 3-4).



Fig. 88 – Un esempio di *ahegao face*

Il tipo di disposizione facciale *ahegao* costituisce dunque una sorta di strana torsione: il volto è *teenizzato*, ma l'espressione è adultificata, rimandando a un certo tipo di piacere sessuale. Tuttavia non è nemmeno così semplice, perché questa espressione a sua volta rimanda a una certa inconsapevolezza dell'infanzia, essendo la caricatura estrema di uno sguardo estatico (un certo, ad esempio, eccessivo strabismo), e interpolandosi con *features* fiabesche o *manga-oriented* (lenti a contatto colorate, protesi per rendere le orecchie elfiche e così via). Che un tale tipo di discrasia configuri una specifica erotizzazione del volto la dice lunga sulla complessa tensione che sussiste rispetto alla relazione fra desiderio e anagrafia, già testimoniato da più "antiche" figure come quella della *MILF*, e che ci ricorda di come un certo tipo di immaginario si muova costantemente fra la china sottile delle convenzioni socialmente accettate e di pulsioni che, attraverso un certo tipo di volti, vengono espletate almeno virtualmente.

9. CONCLUSIONI E RILANCI ATTORNO ALL'ADULT GAZE

Dal momento in cui i social media sono divenuti il principale veicolo di cultura e di intrattenimento del mondo si è rapidamente fatta strada, inasprendosi oltremisura, una forma di divario sostanzialmente inedita nella storia umana. Si tratta di una modalità di stereotipizzazione che viene definita come *ageism*, per la quale ci si colloca in comunità di appartenenza specifiche a partire dall'identificazione di un divario generazionale forte e quasi sempre percepito come incolmabile.

Tale divario è spesso, nel caso dell'*ageism* "bottom-up", diretto cioè da età più giovani verso età più adulte, di natura tecnologica: le nuove generazioni accusano o deridono quelle più adulte per via di un *digital gap* evidente o presunto. Questo tipo di frammentazioni sociali trovano albergo peraltro tanto in altre pratiche di sgretolamento sociale ed autoghettizzazione (sovrasta fra tutte lo spettro del classismo), quanto in specifiche formule discorsive, come l'ormai celeberrima "Ok Boomer", rapidamente diffusasi in occidente come espressione che immediatamente categorizza coloro a chi è rivolta come persone retrograde e incapaci di stare al passo coi tempi.

D'altro canto, in seno al divario tecnologico-informatico, si stagliano quantomeno due orizzonti ideologici che danno ragione di una certa gravità di questa nuova forma di razzismo. La prima riguarda proprio la concezione deterministica che è alla base del discrimine tecnologico: chi si sente dare del Boomer parrebbe proiettato in una dimensione residuale di una società che non ha più spazio per coloro non immediatamente a proprio agio con determinati strumenti, ignorando il fatto che costoro spesso si sono formati in epoche in cui non era un presupposto antropologico saper operare in maniera ottimale con un sistema Android o iOS. In secondo luogo, chi è Boomer è considerato automaticamente come

deficitario da un punto di vista ideologico, incapace di prendere in considerazione le più cogenti istanze delle nuove generazioni, che passano oramai quasi del tutto attraverso piattaforme come Instagram o TikTok, e che domani potrebbero essersi dislocate rapidamente altrove. La lotta per l'identità è sempre passata *anche* per l'età, che definisce inevitabilmente alcune forme dell'appartenenza, ma oggi questo discrimine sembra essersi esacerbato.

Dall'altro lato, va precisato come l'*ageism* possa essere, e in effetti sia e sia stato un fenomeno anche "top down". Da diversi decenni è diffuso e spesso raccontato in Italia un certo atteggiamento gerontocratico tanto in contesti eminentemente istituzionali e politici, quanto nuovamente all'interno delle mediasfere. Il contesto delle rappresentazioni ne è il riflesso evidente, se si pensa a opere cinematografiche come *Il seme della violenza* (*Blackboard Jungle*, Brooks 1955), in cui il mondo adulto e quello giovanile sono concepiti come polarizzati da fratture insanabili, o a tutto il cinema di derivazione spielberghiana ove, anche se in forma edulcorata, si manifesta in maniera palese un certo scollamento fra ragazzini che vivono avventure magnifiche e mondo adulto che stenta a credergli, o semplicemente non si cura di loro. Alcune delle più belle pagine della narrativa recente in questo senso sono state scritte da Stephen King, se si pensa ai racconti di *Different Seasons* (1982) o a grandi romanzi come *It* (1986), i cui giovani protagonisti si danno non a caso il nome di "Club dei Perdenti", a sancire immediatamente la loro *alterità* da tutto e tutti, ma in prima istanza da un mondo lontano come quello degli adulti. Anche nel cinema più immediatamente contemporaneo questa tara è evidente, se si pensa a straordinari film come *Little Miss Sunshine* (Dayton e Faris 2006), che con delicatezza racconta il fenomeno delle "baby miss" statunitensi, o *Annette* (Carax 2021), un film in cui l'infanzia è talmente oggettificata dal mondo adulto da far sì che una bambina vera, per tutto il film, venga "interpretata" da una bambola, trovando riscatto solo nel tragico finale.

Una domanda senz'altro rilevante riguarderebbe a chi è funzionale alimentare questo tipo di polarizzazione, che genera conflitti e spesso incomprensioni capaci di rimbalzare fino ai gradi più influenti del decisore politico. Si tratta qui però di una domanda che concerne più un trattato di politologia, se non addirittura un avvincente romanzo complottistico. Secondo invece un modello come

quello che si è adottato nel corso di questo volume, è stimolante qui trattare il problema con una vocazione fenomenologica. Il problema dell'*ageism* è dunque il problema di uno sguardo, biunivoco e dinamico, dal giovane all'adulto e viceversa. Si tratta di uno sguardo sempre meno pacificato, in cui le due cangianti fasi della vita umana sembrano interfacciarsi con una serie di filtri che sono debitori di retoriche di ogni tipo. Il caso dei volti dell'infanzia, che abbiamo sin qui trattato, è in effetti esemplificativo delle più svariate forme di *utilizzo* di un regime anagrafico in termini artistici, politici, ideologici, e così via. Questo non è un dato né positivo né negativo in partenza. È semplicemente un dato di fatto, pienamente in linea con l'impostazione metodologica di base della nostra operazione: l'idea che una *datità* anagrafica di tipo ontologico esista come sorta di *fondo*, e che però la sua rilevanza si gioca su un altro tipo di piano, almeno in sede culturologica. Sarà compito della clinica o della chirurgia decidere che cosa fa di un adulto un adulto, o semmai della legge. Sarà compito della pedagogia o della psicologia dell'infanzia definire quando si è bambini o quando no. È compito invece di quel coacervo di materie imparentate che abbiamo adottato sin qui cercare di mettere ordine rispetto al modo in cui categorie discorsive come quelle di poppante, bambino, adolescente, adulto, addirittura anziano, si trasformano in oggetti culturali rilevanti, attraversati da correnti di opinione, da gusti, da passioni, da mercati. L'*ageism* ha a che fare con questo tipo di dimensione dell'età in quanto costruito culturale condiviso, attorno a cui si articolano tensioni crescenti anche perché sembra sempre più difficile trovare linguaggi comuni attorno ai quali ricostruire quel nesso fenomenologico di base: due età che si parlano sono l'atto e la potenza, la causa e l'effetto, che tentano di stabilire un ordine condiviso di relazionalità.

Così questo volume ci ha dato prova dell'esistenza di un vero e proprio *Adult Gaze*, di uno sguardo adulto che media con una certa prepotenza – quand'anche non necessariamente con programmatica malizia – le rappresentazioni dell'infanzia. Il contraltare potrebbe certamente essere allora uno *Young Gaze*, che è in fondo quello che si reifica nell'espressione "Ok Boomer". L'utilità di introdurre queste nuove categorie dello sguardo si spiega in virtù di un'analisi che voglia individuare un certo tipo di componenti nei film o nei testi che va ad esaminare, e quindi ha un'immediata ri-

spondenza euristica. Lo abbiamo visto in tutti i capitoli precedenti, di analisi in analisi. D'altro canto una riflessione di più ampio respiro spinge a domandarsi se questa contemporanea "politica degli sguardi", tesa a identificare costantemente nuove, settoriali, forme o modalità di regimi scopici, non sia già di per se stessa matrice di un problema alla radice. Se da un lato è indubitabile la liceità di un sano pluralismo della visione, che dia ragione di una serie di soggettività implicate diversamente rispetto a un oggetto culturale, dall'altro la furia scopica per cui si moltiplicano le istanze guardanti rispetto all'oggetto di cui sopra è sintomo di una società che sposta sempre più fuori fuoco l'oggetto stesso, in virtù di soggettività condannate a un crescente solipsismo.

L'esperienza del cinema, così come nacque, funzionò in effetti in forza del suo intrinseco invito alla visione collegiale. Certo con ciò nessuno aveva nemmeno all'epoca l'ingenuità di pensare che il fatto che si assistesse a una stessa proiezione in concomitanza significasse che ognuno in sala viveva la stessa esperienza. Tuttavia il principio di condivisione di uno sguardo dovrebbe trascendere le modalità di fruizione: a guidarci dovrebbe essere la tensione ad assimilare una condivisa condizione soggettiva, per la quale pur con le nostre personali propensioni o idiosincrasie, siamo capaci di accogliere l'*alterità* senza necessariamente indossare gli abiti interpretativi di una serie di sguardi incassati uno nell'altro.

Una cosa come l'*Adult Gaze* dunque esiste, e però se una lezione il volto dell'infanzia ce la può dare per davvero, è che anche se sappiamo che il nostro sguardo al mondo è filtrato da mille e più maschere, ed è nostro dovere come analisti prenderne atto, alle volte forse la migliore scelta è spostarsi di lato (memori della preziosa lezione pascoliana), ed evitare di guardare noi stessi, il cinema, e il resto, con lo stigma della colpevolezza di essere protagonisti di una specifica storia, epoca, prospettiva.

Semplicemente potremmo lasciarci trasportare, almeno un po', immagino, come farebbe un bambino.

BIBLIOGRAFIA

Abdukadirov, S. (a cura di)

2016 *Nudge Theory in Action: behavioral design in policy and markets*, Palgrave Macmillan, Cham.

Abrams, N.

2011 *Kubrick and Childhood*, in N. Abrams e I.Q. Hunter, *The Bloomsbury Companion to Stanley Kubrick*, Bloomsbury, New York.

Alovisio, S.

2013 *L'occhio sensibile. Cinema e scienze della mente nell'Italia del primo Novecento*, Kaplan, Torino.

Adamo, P.

2021 *Hard Core: istruzioni per l'uso. Sessuopolitica e porno di massa*, Mimesis, Milano-Udine.

Allison, A.

2003 *Portable monsters and commodity cuteness: Pokémon as Japan's new global power*, in "Postcolonial Studies", 6.3: pp. 381-395.

Andrews, J. C., Kristen L. W., Kees, J.

2020 *Children and online privacy protection: Empowerment from cognitive defense strategies*, in "Journal of Public Policy & Marketing", 39.2: pp. 205-219.

Angier, N.

2010 *A masterpiece of nature? Yuck!*, in "New York Times", August 9th.

Antipov, G., Baccouche, M., Dugelay, J.

2017 *Face aging with conditional generative adversarial networks*, in "2017 IEEE international conference on image processing (ICIP)", IEEE.

Antiseri, D., Cagli, V.

2008 *Dialogo sulla diagnosi. Un filosofo e un medico a confronto*, Armando, Roma.

Appiano, A.

1999 *Estetica del rottame. Consumo del mito e miti del consumo nell'arte*, Meltemi, Roma.

Arcagni, S., Pesenti Campagnoni, D., a cura di

2019 *Il volto delle emozioni: dalla fisiognomica agli emoji*, Silvana Editoriale, Milano.

Atwell, G. J. et al.

2019 *Parental engagement with social media platforms: Digital mothering, children's online privacy, and the sense of disempowerment in the technology-integrated society*, in "Journal of Research in Gender Studies", 9.2: pp. 44-49.

Auerbach, E.

1939 *Figura*, Leo S. Olschki, Firenze [1929].

Aumont, J.

1992 *Du visage au cinema*, Editions de l'Etoile, Paris.

Austin, J. R.

2018 *Identity construction in the Furry fandom*, Tesi di dissertazione dottorale, Anglia Ruskin University.

Austin, J. L.

1962 *How to do things with words?*, Oxford University Press, Oxford.

Bacher, L. F., Smotherman, W. P.

2004 *Spontaneous eye blinking in human infants: A review*, in "Developmental Psychobiology: The Journal of the International Society for Developmental Psychobiology", 44.2: pp. 95-102.

Badame, A. J.

1989 *Progeria*, in "Archives of dermatology", 125.4: pp. 540-544.

Balasopoulos, A.

2009 *"Utopian and Cynical Elements": Chaplin, Cinema, and Weimar Critical Theory*, in R. Pordzik (a cura di), *Futurescapes*, Brill Rodopi, Amsterdam-New York: pp. 327-358.

Barbotti, I.

2020 *TikTok marketing: video virali e hashtag challenge: come fare business con la Generazione Z*, Hoepli, Milano.

Barbotto, S.

- 2021 *Artificial face and transhumanism in contemporary art*, in M. Leone (a cura di), *Artificial Faces / Volti Artificiali*, special issue of *Lexia*, 37-38: pp. 261-284.

Barefoot, G.

- 2017 *Trash Cinema: The Lure of the Low*, Columbia University Press, New York.

Barratt, D. et al.

- 2016 *Does the Kuleshov effect really exist? Revisiting a classic film experiment on facial expressions and emotional contexts*, in "Perception", 45.8: pp. 847-874.

Barrow-Blisle, M.

- 2007 *Beautiful Babies – Advanced Techniques in Reborn Doll Making*, Lulu Publishing.

Barthes, R.

- 1970 *L'Empire des signes*, Skira, Genève.

Barthes, R.

- 1957 *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris.

Barthes, R.

- 1964 *Éléments de sémiologie*, in "Communications", 4.1: pp. 91-135.

Bazin, A.

- 1951 *Morte ogni pomeriggio*, in *ib.*, *Che cos'è il cinema?*, Garzanti, Milano.

Beasley, Ron, and Marcel Danesi, *Persuasive signs: The semiotics of advertising*. Vol. 4., Berlin, Walter de Gruyter, 2010.

Belin, P., Campanella, S., Ethofer, T. (a cura di)

- 2013 *Integrating Face and Voice in Person Perception*, Springer, New York.

Belk, R. W.

- 1987 *Material values in the comics: A content analysis of comic books featuring themes of wealth*, in "Journal of Consumer Research", 14.1: pp. 26-42.

Bellino, F.

- 2005 *Eubiosia: la bioetica della "buona vita"*, Città nuova, Roma.

Bergo, B.

2011 *The Face in Levinas*, in "Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities", 16.1: pp. 17-39.

Berra, A.

1995 *La crociata dei fanciulli. Cronaca di una sacra illusione*, Gueraldi-AIEP, Rimini.

Bertetto, P.

2016 *Il cinema e l'estetica dell'intensità*, Mimesis, Milano-Udine.

Bettetini, Gianfranco, *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Milano, Bompiani, 1984.

Biggio, F.

2020 *Glitch. Semantica dell'enunciazione computazionale*, in "E|C. Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici", 30: pp. 384-394.

Bignell, J.

2005 *Familiar aliens: 'Teletubbies' and postmodern childhood*, in "Screen", 46.3: pp. 373-388.

Binns, D.

2018 *The Netflix documentary house style: Streaming TV and slow media*, in "Fusion Journal", 14: pp. 60-71.

Birdwhistell, R. L.

1971 *Kinesics: Inter- and Intra-channel Communication Research*, in J. Kristeva, J. Rey-Debove, D. J. Umiker, *Essais de sémiotique*, Mouton, Paris: pp. 527-547.

Blanton, R., Carbajal, D.

2019 *Not a girl, not yet a woman: A critical case study on social media, deception, and Lil Miquela*, in *Handbook of research on deception, fake news, and misinformation online*, IGI Global: pp. 87-103.

Boero, M.

2018 *La famiglia della pubblicità. Stereotipi, ruoli, identità*, FrancoAngeli, Milano.

Bohm-Duchen, M.

2001 *The Private Life of a Masterpiece*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles.

Bolat, N.

2019 *The Irony as a Narrative Advertising Strategy*, in *Handbook of Research on Narrative Advertising*. 2019: pp. 270-280.

Borgi, M., Cirulli, F.

2016 *Pet face: Mechanisms underlying human-animal relationships*, in "Frontiers in psychology", 7: 298.

Borup, M., Brown, N., Konrad, K., Van Lente, H.

2006 *The sociology of expectations in science and technology*, in "Technology Analysis & Strategic Management", 18:3-4: pp. 285-298.

Brackett, D.

2012 *Black or White? Michael Jackson and the Idea of Crossover*, in "Popular Music and Society", 35.2: pp. 169-185.

Bridle, J.

2018 *New dark age: Technology and the end of the future*, Verso, New York, Verso.

Brophy, P.

2010 *Osamu Tezuka's Gekiga: Behind the Mask of Manga*, in T. Johnson-Woods (a cura di), *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*, Continuum, New York: pp. 128-136.

Brosch, T., Sander, D., Scherer, K. R.

2007 *That baby caught my eye... attention capture by infant faces*, in "Emotion", 7.3: pp. 685-289.

Brown, V.

2014 *Cool Shades. The History and Meaning of Sunglasses*, Bloomsbury, London-New York, Bloomsbury.

Brownell, C. A., Kopp, C. B.

2007 *Socioemotional Development in the Toddler Years- Transitions and Transformations*, The Guilford Press, New York.

Bruni, P.

1996 *Il cinema Northern: storia del cinema horror e di fantascienza*, Libreria Universitaria, Chieti.

Buchanan, I., MacCormack, P. (a cura di)

2008 *Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema*, Continuum, London-New York.

Burch, N.

1979 *To the distant observer: Form and meaning in the Japanese cinema*, University of California Press, Berkeley.

Burks, A. W.

1946 *Peirce's theory of abduction*, in "Philosophy of science", 13.4: 301-306.

Burtner, C. R., Kennedy, B. K.

2010 *Progeria syndromes and ageing: what is the connection?*, in "Nature reviews Molecular cell biology", 11.8: pp. 567-578.

Cagol, M., Viola, M.

2020 *La relazione mascherata. Le mascherine chirurgiche e la comunicazione sociale in prospettiva educativa*, in "FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione", 18.3: pp. 24-34.

Calabrese, O.

1981 *La sintassi della vertigine: Sguardi, Specchi e Ritratti*, in "Versus", 29: pp. 3-32.

2010 *L'arte dell'autoritratto: storia e teoria di un genere pittorico*, La casa Usher, Firenze.

Calbi, M., et al.

2017 *How context influences our perception of emotional faces: A behavioral study on the Kuleshov effect*. In "Frontiers in psychology", 8: 1684.

Calero, M. D., García-Martin, M. B., Auxiliadora Robles, M.

2021 *Learning potential in high IQ children: The contribution of dynamic assessment to the identification of gifted children*, in "Learning and Individual Differences", 21.2: pp. 176-181.

Cameron, A.

2021 *Visceral Screens. Mediation and Matter in Horror Cinema*, Edinburgh University Press, Edinburgh.

Caminhas, L. R.

2021 *Webcamming erótico comercial*, in "Revista de Antropologia", 64.1: pp. 1-22.

Caputo, C.

2006 *Segni 'fatti', segni 'feticci', segni 'faticci'*, in "Segni e comprensione", 58: pp. 135-144.

- Cardini, F., Del Nero, D.
1999 *La crociata dei fanciulli*, Giunti, Firenze.
- Carroll, L., Tober, J.
1999 *The Indigo Children: The New Kids Have Arrived*, Hay House.
- Cary, D. S.
2003 *Jackie Coogan: The World's Boy King. A Biography of Hollywood's Legendary Child Star*, Scarecrow Press, Lanham.
- Casetti, F., Di Chio, F.
1994 *Analisi del film*, Bompiani, Milano.
- Castelvecchi, D.
2020 *Is facial recognition too biased to be let loose?*, in "Nature", 587.7834: pp. 347-350.
- Castoldi, A.
2018 *Epifanie dell'informe*, Quodlibet, Macerata.
- Cervi, L.
2021 *Tik Tok and generation Z*, in "Theatre, dance and performance training", 12.2: pp. 198-204.
- Chambliss, J. C., Svitavsky, W. L., Fandino, D.
2018 *Assembling the Marvel Cinematic Universe. Essays on the Social, Cultural and Geopolitical Domains*, MacFarland, Jefferson.
- Chandler, D.
2002 *Semiotics. The Basics*, Routledge, London.
- Chandra, D., Sarthak, S., Nijhawan., R.
2019 *A Machine Learning Based Approach for Progeria Syndrome Detection*, in 2019 4th International Conference on Information Systems and Computer Networks (ISCON). IEEE.
- Chard, H.
2017 *Macaulay Culkin and Child Stardom in the 1990s*, in J. O'Connor, J. Mercer (a cura di), *Childhood and Celebrity*, Routledge, New York.
- Chen, P., Wang, Y.
2021 *The Transition to Siblinghood: Psycho-social Perspectives on Tom McGrath's The Boss Baby*, in "Humanities, Arts and Social Studies", 21.1: pp. 121-130.

Chin, E.

- 2011 *Michael Jackson's Panther Dance: Double Consciousness and the Uncanny Business of Performing While Black*, in "Journal of Popular Music Studies", 23.1: pp. 58-74.

Choe, J., et al.

- 2017 *Face generation for low-shot learning using generative adversarial networks*, in *Proceedings of the IEEE International Conference on Computer Vision Workshops*. IEEE.

Chovil, N.

- 1991 *Social determinants of facial displays*, in "Journal of Nonverbal Behavior", 15.3: pp. 141-154.

Coates, P.

- 2012 *Screening the face*, Springer, New York.

Colombani, E.

- 2019 *Of Children and Redrums. The Influence of Stanley Kubrick on A.I. and Minority Report*, in A. Barkman, A. Sanna (a cura di), *A Critical Companion to Steven Spielberg*, Lexington Books, London: pp. 113-123.

Cooren, F.

- 2008 *Between semiotics and pragmatics: Opening language studies to textual agency*, in "Journal of Pragmatics", 40.1: pp. 1-16.

Coulthard, M.

- 2004 *Author identification, idiolect, and linguistic uniqueness*, in "Applied linguistics", 25.4: pp. 431-447.

Creed, B.

- 2005 *Baby Bitches from Hell: Monstrous Little Women in Film*, in J. Crew, R. Leonard (a cura di), *Mixed-up childhood*, 2005, Auckland Art Gallery Toi o Tāmaki, Auckland: pp. 33-38.

Crescimanno, E.

- 2019 *Il volto fotografato. Logiche di potere e strategie di resilienza*, in "CoSMo Comparative Studies in Modernism", 14: pp. 247-256.

Cromheeke, S., Mueller, S. C.

- 2016 *The power of a smile: Stronger working memory effects for happy faces in adolescents compared to adults*, in "Cognition and Emotion", 30.2: pp. 288-301.

Cuozzo, G.

2012 *Resti del senso: ripensare il mondo a partire dai rifiuti*, Aracne, Aracne.

Cusac, A

2009 *Cruel and Unusual. The Culture of Punishment*, Yale University Press, New Haven.

D'Aloia, A., Eugeni, R.

2014 *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neuroscience*, Mimesis International, Milano.

D'Aloia, A., Eugeni, R.

2017 *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Damiani, S.

2016 «Giocare con le cose morte». *Reborn dolls, arte ed empatia*, in "piano b. Arti e culture visive", 1.2: pp. 30-53.

Danesi, M.

2016 *The semiotics of emoji: The rise of visual language in the age of the internet*, Bloomsbury, London.

Darwin, C.

1965 *The expression of emotions in man and animals*, University of Chicago Press, Chicago.

Davidson, D.

1984 *Inquiries into Truth and Interpretation*, Clarendon, Oxford.

Davis, T.

2004 *The face on the screen: Death, recognition and spectatorship*, Intellect Books, Bristol.

De Certeau, M., Genna, G.

2002, *La lanterna del diavolo*, Medusa, Milano.

De Certeau, M.

1970 *La possession de Loudun*, Julliard, Paris.

Deamer, D.

2016 *Deleuze's Cinema Books. Three Introduction to the Taxonomy of Images*, Edinburgh University Press, Edinburgh.

Deen, B., et al.

2017 *Organization of high-level visual cortex in human infants*, in "Nature communications", 8.1: pp. 1-10.

Dekker, A., et al.

2021 *VR porn as "empathy machine"? Perception of self and others in virtual reality pornography*, in "The Journal of Sex Research", 58.3: pp. 273-278.

Deleuze, G.

1969 *Logique du sens*, Les editions de Minuit, Paris.

Dickson, G.

2008 *The Children's Crusade. Medieval History, Modern Mythistory*, Palgrave Macmillan, London.

Dobson, A.

2012 *Femininities as commodities: Cam girl culture*, in *Next Wave Cultures*, London-New York, Routledge: pp. 133-158.

Dougherty, T.

2009 *Daniel Radcliffe*, Gale, Farmington Hills.

Drenten, J., Brooks, G.

2020 *Celebrity 2.0: Lil Miquela and the rise of a virtual star system*, in "Feminist Media Studies", 20.8: pp. 1319-1323.

Dudenhoeffer, L.

2014 *Embodiment and Horror Cinema*, New York, Palgrave Macmillan.

Duncun, P.

2000 *The Semiotics of Children's Bodies as Found in Popular Media*, in "The Journal of the Arts and Learning of the American Educational Research Association", 16.1: pp. 78-82.

Dunn, M.

2019 *How to Make Reborn Baby Doll Pacifiers – Magnetic or Putty*, independently published.

Dusi, N., Spaziante, L. (a cura di)

2006 *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma.

Dydynski, J. M.

2020 *Modeling cuteness: Moving towards a biosemiotic model for under-*

standing the perception of cuteness and kindchenschema, in "Biosemiotics", 13: pp. 223-240.

Eco, U.

1962 *Opera aperta*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

1964 *Apocalittici e integrati: la cultura italiana e le comunicazioni di massa*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

1983 *Tv: la trasparenza perduta*, in *Sette anni di desiderio*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

1984 *Il linguaggio del volto*, in *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

1975 *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

1979 *A theory of semiotics*, Indiana University Press, Bloomington.

Eco, U.

1979 *Lector In Fabula. La Cooperazione Interpretativa Nei Testi Narrativi*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

1990 *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

2004 *Storia della bellezza*, Bompiani, Milano.

Eco, U.

2007 *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano.

Edwards, A.

1988 *Shirley Temple. American Princess*, William Morrow and Company, New York.

Ekman, P.

2003 *Emotions revealed: understanding faces and feelings*, Weidenfeld & Nicolson, London.

Endenburg, N., Van Lith., H.

2011 *The influence of animals on the development of children*, in "The Veterinary Journal", 190.2: pp. 208-214.

Escudero, P., Robbins, R. A., Johnson, S. P.

2013 *Sex-related preferences for real and doll faces versus real and toy objects in young infants and adults*, in "Journal of Experimental Child Psychology", 116.2: pp. 367-379.

Estren, Mark J. "The neoteny barrier: Seeking respect for the non-cute", *Journal of Animal Ethics*, 2012, 2.1: 6-11.

Estren, M. J.

2012 *The neoteny barrier: Seeking respect for the non-cute*, in "Journal of Animal Ethics", 2.1: pp. 6-11.

Eugeni, R.

1999 *Analisi semiotica dell'immagine. Pittura, illustrazione, fotografia*, I.S.U., Milano.

Eugeni, R., Fumagalli, A.

1999 *Semiotica della pubblicità: metodi, teorie, storie*, I.S.U., Milano.

Eugeni, R.

2010 *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma.

Eugeni, R.

2015 *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La scuola, Brescia.

Eugeni, R.

2021 *Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postemidiali (più uno)*, Scholé, Brescia.

Fabbri, P.

1986 *Introduzione a un dizionario senza mezzi termini*, (introduzione a Algirdas Julien Greimas e Joseph Courtés, *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, La casa Usher): <https://www.paolo-fabbri.it/saggi/introduzione-a-un-dizionario-senza-mezzi-termini/>

Fabbri, P.

- 1995 *Difformità del viso*, in AA.VV. *Identità-Alterità figure del corpo*, Biennale di Venezia, Esposizione internazionale d'arte, Venezia, Marsilio.

Fabbri, P.

- 2002 *Dal burattino al cyborg. Varianti, variazioni, varietà*, in I. Pezzini e P. Fabbri (a cura di), *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Meltemi, Roma.

Faeti, A.

- 1983 *La "camera" dei bambini: cinema, mass media, fumetti, educazione*, Dedalo, Bari.

Ferraro, G., Santangelo, A. (a cura di)

- 2013 *Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici*, Aracne, Roma.

Ferraro, G.

- 2015 *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*, Carocci, Roma.

Flaxman, G., Oxman, E.,

- 2008 *Losing Face*, in I. Buchanan, P. MacCormack, Patricia (a cura di), *Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema*, Continuum, London-New York.

Fleet, A., et al.

- 1998 *Babies on bunnyrugs: Greeting card imagery of childhood*, in "Metro Education", 14: pp. 20-23.

Fontanille, J.

- 1989 *Les espaces subjectives. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Hachette, Paris.

Fontanille, J.

- 2004 *Soma & séma. Figures du corps*, Maisonneuve & Larose, Paris.

Fontanille, J.

- 2015 *Formes de vie*, Presses universitaires de Liège, Liège.

Foucault, M.

- 1984 *Des espaces autres*, conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, in "Architecture, Mouvement, Continuité", 5: pp. 46-49.

Fowler, C., Kambuta, R.

2011 *Extreme Human Makeovers: Supernanny, the Unruly Child, and Adulthood in Crisis*, in "Lit: Literature Interpretation Theory", 22.3: pp. 262-276.

Frankfurt, H. G.

1958 *Peirce's notion of abduction*, in "The Journal of Philosophy", 55.14: pp. 593-597.

Freud, S.

1919 *Das Unheimliche*, in "Imago", 5.5-6: pp. 297-324.

Fridlund, A. J., Kenworthy, K. G., Jaffey, A. K.

1992 *Audience effects in affective imagery: Replication and extension to dysphoric imagery*, in "Journal of Nonverbal Behavior", 16.3: pp. 191-212.

Furnham, A., Reeves, E.

2006 *The relative influence of facial neoteny and waist-to-hip ratio on judgements of female attractiveness and fecundity*, in "Psychology, health & medicine", 11.2: pp. 129-141.

Gallese, V., Guerra, M.

2015 *Lo schermo empatico: cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

Garlen, J. et al.

2012 *Baby culture and the curriculum of consumption: a critical reading of the film Babies*, in "Pedagogy Culture and Society", 20.2: pp. 211-229.

Gaudreault, A., Gunning, T.

1989 *Le cinema des premiers temps: un défi à l'histoire du cinema?*, in J. Aumont, A. Gaudreault, M. Marie (a cura di), *Histoire du cinema. Nouvelles approches*, Sorbonne, Paris.

Gauthier, J.

2014 *Conditional generative adversarial nets for convolutional face generation*, Class project for Stanford CS231N: convolutional neural networks for visual recognition, Winter semester, 5: p. 2.

Geddes, A.

1995 *Faces*, Cedco Publishing Company.

Gennaro, S., Miller, B. (a cura di)

2021 *Young People and Social Media: Contemporary Children's Digital Culture*, Vernon Press, Wilmington-Malaga.

Gensini, S.

2018 *Appunti su semiotica ed etologia. Un dialogo (parzialmente) interrotto*, in "Reti, saperi, linguaggi", 1: pp. 97-110.

Gerstner, E.

2020 *Face/off: "DeepFake" face swaps and privacy laws*, in "Def. Counsel J.", 87: 1.

Ghidoli, D., Rosas, D.

2017 *Da una lettura semiotica della smorfia, a una riflessione multidisciplinare sul coraggio*, conferenza per gli *Incontri sul senso 2017-2018*, Università di Torino, consultabile online https://www.youtube.com/watch?v=mlWG_Ko6CfU.

Giacci, V.

2006 *Immagine immaginaria. Analisi e interpretazione del segno filmico*, Città Nuova, Roma.

Gifford, S.

1964 *Repetition compulsion*, in "Journal of the American Psychoanalytic Association", 12.3: pp. 632-649.

Ginsberg, A.

1956 *Howl and Other Poems*, City Light Books, San Francisco.

Giovannini, F.

1999 *Mostri. Protagonisti dell'immaginario del Novecento da Frankenstein a Godzilla, da Dracula ai cyborg*, Castelveccchi, Roma.

Giuliana, G.

2021 *Il volto nei giochi digitali: funzioni e valori*, in M. Leone (a cura di), "Artificial Faces / Volti Artificiali", special issue of *Lexia*, 37-38: pp. 381-420.

Glazer, T.

2019 *The Social Amplification View of facial expression*, in "Biology & Philosophy", 34.2: pp. 1-18.

Glazer, T.

2017 *The Semiotics of Emotional Expression*, in "Transactions of the Charles S. Peirce Society", 53.2: pp. 189-215.

Glocker, M. L., et al.

2009 *Baby schema in infant faces induces cuteness perception and motivation for caretaking in adults*, in "Ethology", 115.3: pp. 257-263.

Goffman, E.

1967 *Interaction ritual: Essays on face-to-face interaction*, Anchor Books Doubleday & Company, Garden City.

Golding, D.

2021 *The memory of Perfection: Digital Faces and Nostalgic Franchise Cinema*, in "Convergence", 27.4: pp. 855-867.

Golding, W.

1954 *The Lord of the Flies*, Faber & Faber, London.

Goldsmith, K.

2016 *Wasting time on the internet*, HarperCollins, New York.

Golle, J., et al.

2013 *Sweet puppies and cute babies: perceptual adaptation to babyfacedness transfers across species*, in "PloS one", 8.3: e58248.

Goody, J., Goody, J. R.

1977 *The domestication of the savage mind*, Cambridge University Press, Cambridge.

Gordon, L. B., Brown, W. T., Collins. F. S.

2019 *Hutchinson-Gilford progeria syndrome*, in "GeneReviews®", University of Washington, Seattle.

Gould, S. J.

1979 *Perpetual Youth*, in "Natural History Magazine", 82.1158: pp. 832-834.

Gramigna, R., Voto, C.

2020 *Semiotica, prossemica e contagio. Il senso delle distanze ai tempi del Covid-19*, in M. Leone (a cura di), *Volti virali*, FACETS Digital Press, Torino: pp. 131-150.

Greimas, A. J.

1966 *Semantique structurale*, Larousse, Paris.

Greimas, A. J.

1976 *Sémiotique et sciences sociales*, Éditions du Seuil, Paris.

Greimas, A. J., Courtés, J.

1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris.

Greimas, A. J.

1980 *Le contrat de véridiction*, in "Man and World", 13.3: pp. 345-355.

Greimas, A. J.

1984 *Sémiotique figurative et sémiotique plastique*, in "Actes sémiotiques", 60: 24.

Greimas, A. J.

1987 *De l'imperfection*, Périgieux, P. Fanlac.

Gunning, T.

2010 *Chaplin and the Body of Modernity*, in "Early Popular Visual Culture", 8.3: pp. 237-245.

Hammond, C.

2015 *We Are Not Who We Are: Metahorror's Examination of Genre and Audience*, in "Ashen Egg", 2015: 25.

Hantke, S.

2011 *My baby ate the dingo: The visual construction of the monstrous infant in horror film*, in "Literature Interpretation Theory", 22.2: pp. 96-112.

Haraway, D.

1991 *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, Routledge, London-New York.

Hatch, K.

2012 *Discipline and pleasure: Shirley Temple and the spectacle of child loving*, in "Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies", 27.1: pp. 127-155.

Hatch, K.

2015 *Shirley Temple and the Performance of Girlhood*, Rutgers University Press, New Brunswick.

Hendershot, C.

1999 *Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films*, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green.

Herzog, A.

2008 *Suspended Gestures: Schizoanalysis, Affect and the Face in Cinema*, in I. Buchanan, P. MacCormack (a cura di), *Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema*, Continuum, London-New York.

Higonnet, A.

1998 *Pictures of innocence: The history and crisis of ideal childhood*, Thames and Hudson, London.

Hill, D.

2010 *About face: the secrets of emotionally effective advertising*, Kogan Page Publishers, London.

Hiramoto, M., Wee, L.

2019 *Kawaii in the semiotic landscape*, in "Sociolinguistic Studies", 13.1: pp. 15-35.

Hobson, R. P., Ouston, J., Lee, A.

1988 *What's in a face? The case of autism*, in "British journal of psychology", 79.4: pp. 441-453.

Hoffmann, M.

1999 *Problems with Peirce's concept of abduction*, in "Foundations of science", 4.3: pp. 271-305.

Holper, J. M.

2008 *Realistic Hair – Hand Rooting Techniques*, Lulu Publishing.

Holper, J. M.

2009 *Learn the Art: How to Create Lifelike Reborn Dolls*, independently published.

Hungerland, H.

1952 *Perception, Interpretation and Evaluation*, in "The Journal of Aesthetics and Art Criticism", 10.3: pp. 223-241.

Inglis, I.

2001 *'Nothing You Can See That Isn't Shown': The Album Covers of the Beatles*, in "Popular Music", 20.1: pp. 83-97.

Jacob, J. E., Rodenhauser, P., Markert, R. J.

1987 *The Benign Exploitation of Human Emotions: Adult Women and the Marketing of Cabbage Patch Kids*, in "Journal of American Culture", 10.3: pp. 61-71.

Jakobson, R.

1963 *Essais de linguistique générale*, Editions de Minuit, Paris.

- Jameson, F.
1989 *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Verso, London-New York.
- Jandelli, C.
2016 *L'attore in primo piano: nascita della recitazione cinematografica*, Marsilio, Venezia.
- Jefferson, A.
2015 *L'enfant prodige, ou le génie sur la sellette*, in "L'Esprit Créateur", 55.2: pp. 102-116.
- Jenkins, H., Ford, S., Green, J.
2013 *Spreadable media*, New York University Press, New York.
- Jentsch, E.
1906 *Zur Psychologie Des Unheimlichen*, in "Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift", VIII, 22 pp. 195-198 e 23 pp. 203-205.
- Jenvey, V.
1987 *A Consideration of the Undesirable and Antisocial Effects of 'Victim' Toys*, Paper submitted to the Committee of Inquiry into 'Victim' Toys, Federal Bureau of Consumer Affairs.
- Jones, D., et al.
1995 *Sexual selection, physical attractiveness, and facial neoteny: cross-cultural evidence and implications [and comments and reply]*, in "Current anthropology", 36.5: pp. 723-748.
- Julien, O. (a cura di)
2008 *Sgt. Pepper and the Beatles: It Was Forty Years Ago Today*, Ashgate, Aldershot.
- Junyi, S.
2021 *Crisis Communication Tactics of Chinese Internet Influencers*, 2021 6th International Conference on Social Sciences and Economic Development (ICSSSED 2021), Atlantis Press.
- Kapp-Simon, K. A.
1995 *Psychological interventions for the adolescent with cleft lip and palate*, in "The Cleft palate-craniofacial journal", 32.2: pp. 104-108.
- Kapp-Simon, K. A.
2004 *Psychological issues in cleft lip and palate*, in "Clinics in plastic surgery", 31.2: pp. 347-352.

Kasson, J. F.

2011 *Shirley Temple's Paradoxical Smile*, in "American Art", 25.3: 16-19.

Katusic, M. Z., et al.

2011 *Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder in children with high IQ: results from a population-based study*, in "Journal of developmental and behavioral pediatrics", 32.2: 103.

Kernberg, O.

2009 *The concept of the death drive: A clinical perspective*, in "The International Journal of Psychoanalysis", 90.5: pp. 1009-1023.

Kincheloe, J. L.

1998 *The New Childhood: Home Alone as a Way of Life*, in H. Jenkins (a cura di), *The Children's Culture Reader*, New York University Press, New York-London.

Knaack, J. A.

1988 *Garbage Pail Kids: Recognition and Adaptation*, in "Semiotics": pp. 495-500.

Knox, J. S.

2009 *Visual minimalism in hard news: Thumbnail faces on the smh online home page*, in "Social Semiotics", 19.2: pp. 165-189.

Kosters, M., Van der Heijden, J.

2015 *From mechanism to virtue: Evaluating Nudge theory*, in "Evaluation", 21.3: pp. 276-291.

Kristeva, J.

1980 *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*, Columbia University Press, New York.

Kristeva, J.

1980 *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Éditions du Seuil, Paris.

Kutsuzawa, G., et al.

2022 *Classification of 74 facial emoji's emotional states on the valence-arousal axes*, in "Scientific Reports", 12: 398.

La Barre, W.

1972 *Paralinguistics, kinesics, and cultural anthropology*, in T. Sebeok, D. Umiker-Sebeok (a cura di), *Approaches to semiotics*. Boston-Berlin, De Gruyter, 2015: 191-220.

Lacan, J.

1949 *The Mirror Stage as Formative of the I Function as Revealed in Psychoanalytic Experience*, in Sixteenth International Congress of Psychoanalysis, Zurich.

Lacan, J.

1966 *Écrits*, Éditions du Seuil, Paris.

Lacefield, K.

2019 *The Scary Screen. Media Anxiety in The Ring*, Routledge, London.

Lagerwerf, L.

2007 *Irony and sarcasm in advertisements: Effects of relevant inappropriateness*, in "Journal of Pragmatics", 39.10: pp. 1702-1721.

Lancioni, T.

2020, *E inseguiremo ancora unicorni. Alterità immaginate e dinamiche culturali*, Mimesis, Milano-Udine.

Lavater, J. C.

1772 *Von der Physiognomik*, Weidmanns Erben und Reich, Leipzig.

Le Breton, D.

2015 *From disfigurement to facial transplant: identity insights*, in "Body & Society", 21.4: pp. 3-23.

Leal, J.

2017 *Unmasked Androids: Staring Faces in Science Fiction Cinema*, in "Cinemas", 28.1: pp. 145-171.

Lemish, D., Tidhar, C. E.

1999 *Experts' Perceptions and Mothers' Reception of the «Teletubbies»: An Israeli Case Study*, in "TelevIZion", 12.

Leone, M.

2010 *Semiotica della barbarie: per una tipologia delle inculture*, in "E|C. Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici", online.

Leone, M.

2016 *Batteri, animali, uomini*, in "Spazio filosofico": pp. 31-43.

Leone, M., de Riedmatten, H., Stoichita, V. I. (a cura di)

2016 *Il sistema del velo. Trasparenze e opacità nell'arte moderna e contemporanea*, Aracne, Roma.

Leone, M. (a cura di)

2017 *Aspettualità*, special issue of *Lexia*, 27-28, Aracne, Roma.

Leone, M.

2018 *Semiotics of the Selfie: The Glorification of the Present*, in G. Paschalidis (a cura di), *Semiotics of the Selfie*, special issue of *Punctum, journal of the Greek Association for Semiotics*, 4.2: pp. 33-48.

Leone, M.

2019 *The semiotics of the face in digital dating: A research direction*, in *Digital Age in Semiotics & Communication*, 2: pp. 18-40.

Leone, M.

2020 *Prefazione/Preface*, in M. Leone (a cura di), "Artificial Faces / Volti Artificiali", special issue of *Lexia*, 37-38: pp. 9-25.

Leone, M.

2020 *Scevà. Parasemiotiche*, Aracne, Roma.

Leone, M.

2021 *On Muzzles and Faces: The Semiotic Limits of Visage and Personhood*, in "International Journal for the Semiotics of Law-*Revue internationale de Sémiotique juridique*": pp. 1-24.

Lester, C.

2021 *Horror Films for Children: Fear and Pleasure in American Cinema*, Bloomsbury, London-New York.

Levinas, E.

1961 *Totalité et infini*, Nijhoff, La Haye.

Leyshon, A.

2003 *Scary Monsters? Software Formats, Peer-to-Peer Networks, and the Spectre of the Gift*, in "Environment and Planning D: Society and Space", 21(5), pp. 533-558.

Lichtenstein, H.

1939 *The Phenomenology of the Repetition Compulsion and the Death Instinct*, in "The Psychoanalytic Review (1913-1957)", 26: 414.

Livingstone, S., van Couvering, E., Thumim, N.

2006 *Children's privacy online*, in *Computers, Phones, and the Internet: Domesticating Information Technology*, Oxford, Oxford University Press.

Livingstone, S., Stoilova, M., Nandagiri, R.

2019 *Talking to children about data and privacy online: research methodology*, London School of Economics and Political Science, London.

Lomas, T.

2019 *Positive semiotics*, in "Review of General Psychology", 23,3: pp. 359-370.

Long, R.

2013 *Natural Newborn Baby Photography: A Guide to Posing, Shooting, and Business*, Peachpit Press.

Lorenz, K.

1943 *Die angeborenen formen möglicher erfahrung*, in "Zeitschrift für Tierpsychologie", 5,2: pp. 235-409.

Lorusso, A. M., Violi, P.

2004 *Semiotica del testo giornalistico*, Laterza, Roma.

Lorusso, A. M.

2015 *L'abito in Peirce. Una teoria non sociologica per la semiotica della cultura*, in "Rivista italiana di filosofia del linguaggio", o(2).

Louvish, S.

2009 *Chaplin: The Tramp's Odyssey*, Faber & Faber, London.

Lubin, D. M.

2015 *Flags and Faces: The Visual Culture of America's First World War*. Vol. 1, University of California Press, Oakland.

Magin, J.

2006 *Designer Babies and the "Cabbage Patch" Mentality*, in "Cedar Ethics: A Journal of Critical Thinking in Bioethics", 5,2: 21.

Magli, P.

1989 *Il lavoro narrativo del volto*, in G. Manetti, a cura di, *Leggere i Promessi Sposi. Analisi semiotiche*, Milano, Gruppo editoriale Fabbri-Bompiani-Sonzogno-Etas: pp. 111-132.

Magli, P.

1996 *Il volto e l'anima: fisiognomica e passioni*, Bompiani, Milano.

Magli, P.

2013 *Pitturare il volto: Il trucco, l'arte, la moda*, Marsilio, Venezia.

Magli, P.

2016 *Il volto raccontato: ritratto e autoritratto in letteratura*, Raffaello Cortina, Milano.

Maloney, W. J.,

2009 *Hutchinson-Gilford Progeria syndrome: its presentation in F. Scott Fitzgerald's short story 'The curious case of Benjamin Button' and its oral manifestations*, in "Journal of dental research", 88.10: pp. 873-876.

Mangiapane, F.

2020 *Cuccioli. Critica dei cartoni animati*, Meltemi, Milano.

Maran, T.

2020 *Ecosemiotics: The study of signs in changing ecologies*, Cambridge University Press, Cambridge.

Marcus, D., Selmin, K. (a cura di)

2016 *Contemporary Documentary*, Routledge, London-New York.

Marineo, F.

2005 *Face/on. Le narrazioni del volto cinematografico*, BUR, Milano.

Marino, G.

2020 *Facepalm. Semiotica epifacciale della frustrazione*, in M. Leone (a cura di), *Volti Virali*, FACETS Digital Press, Torino.

Marino, G.

2020 *La formula della viralità*, in "Lexia – Semiotica e digital marketing", 33-34: pp. 109-142.

Marino, G.

2021 *Culture(s) of the masked face*, in "Sign System Studies", 49(3/4): pp. 318-337.

Marino, G.

2021 *Dietro le faccine. Alle origini della scritturizzazione del volto nella comunicazione online*, in "Wunderkammer", 1.

Marino, G., Thibault, M. (a cura di)

2017 *Lexia – Viralità-Virality*, 25-26, Aracne, Roma.

Marino, G.

2022 *Colon + Hyphen + Right paren: At the Origins of Face Semiotics from Smileys to Memes*, in "Signs and Society", 10.1: pp. 106-125.

Marino, G.

2022 *Semiotics of virality. From social contagion to Internet memes*, in "Signata", 13.

Marion, J.

2005 *From the Other to the Individual*, in J. Bloechl, J. Kosky (a cura di), *Levinas Studies: An Annual Review*, Duquesne University Press, Pittsburgh.

Marks, P.

2021 *Can the biases in facial recognition be fixed; also, should they?*, in "Communications of the ACM", 64.3: pp. 20-22.

Martel, S. L., Ives-Baine, L.

2014 *"Most prized possessions": Photography as living relationships within the end-of-life care of newborns*, in "Illness, Crisis & Loss", 22.4: pp. 311-332.

Martín, L. R., Martín, I. R., Sastre, D. M.

2021 *Los Influencers Virtuales como herramienta publicitaria en la promoción de marcas y productos. Estudio de la actividad comercial de Lil Miquela*, in "Revista Latina de Comunicación Social", 79: pp. 69-90.

Martin, S., Marks, J.

2019 *Messengers. Who We Listen to, Who We Don't, and Why*, PublicAffairs, New York.

Martindale, A., Fisher, P.

2019 *Disrupted faces, disrupted identities? Embodiment, life stories and acquired facial 'disfigurement'*, in "Sociology of health & illness", 41.8: pp. 1503-1519.

Martinelli, D.

2008 *Anthropocentrism as a social phenomenon: semiotic and ethical implications*, in "Social Semiotics", 18.1: pp. 79-99.

Maté, D.

2020 *Temor y temblor: antes y después del terror cinematográfico en el videojuego*, in "EU-topias", 20: pp. 133-146.

McCabe, V.

1988 *Facial proportions, perceived age, and caregiving*, in T. R. Alley (a cura di), *Social and applied aspects of perceiving faces*, Lawrence Erlbaum Associations, Hillsdale: pp. 89-95.

Mehu, M.

2020 *Semiotics of Smiling. Ethnology, Psychology and Semiotics*, Bloomsbury, London.

Menegaldo, G.

2019 *HP Lovecraft on screen, a challenge for filmmakers (allusions, transpositions, rewritings)*, in "Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico", 7.1: pp. 55-79.

Merideth, M. A., et al.

2008 *Phenotype and course of Hutchinson–Gilford progeria syndrome*, in "New England journal of medicine", 358.6: pp. 592-604.

Metz, C.

1991 *L'enonciation impersonnelle, ou le site du film*, Meridiens Klincksieck, Paris.

Meyer, A.

2007 *The moral rhetoric of childhood*, in "Childhood", 14.1: pp. 85-104.

Micoli, G.

1961 *La crociata dei fanciuli del 1212*, Centro italiano di studi sull'alto medioevo, Spoleto.

Michałowska, M., Żyniewicz, K.

2021 *From Being One to Being Many. Understanding the Diversity of Bio-Life: Human, Nonhuman, and Liminal Beings in Bio Art and Body Art*, in N. Rezaei (a cura di), *Integrated Science. Science Without Borders*, Springer, New York: pp. 235-256.

Miller, J.

2015 *The globalization of space: Foucault and heterotopia*, Routledge, London-New York.

Mills, S.

2018 *Discussing Dolls: Horror and the Human Double*, in K. Costorphone e L.R. Kremmel, a cura di, *The Palgrave Handbook to Horror Literature*, Cham, Palgrave Macmillan: pp. 249-255.

Mirzoeff, N.

2002 *Teletubbies: Infant cyborg desire and the fear of global visual culture*, in *Planet TV*, New York University Press, New York: pp. 439-454.

Mizugaki, S., et al.

2015 *The power of an infant's smile: maternal physiological responses to infant emotional expressions*, in "PloS one", 10.6: e0129672.

Mobbs, D., et al.

2006 *The Kuleshov Effect: the influence of contextual framing on emotional attributions*, in "Social cognitive and affective neuroscience", 1.2: pp. 95-106.

Mori, M.

1970 *Bukimi no tani Genshō* (不気味の谷現象), in "Energy", 7: pp. 33-35.

Morton, T.

2013 *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London.

Münsterberg, H.

1916 *The photoplay: A psychological study*, D. Appleton, New York.

Murray, D. C.

2021 *Visual Culture Approaches to the Selfie*, Routledge, New York.

Nairn, A., Monkogol, D.

2007 *Children and privacy online*, in "Journal of Direct, Data and Digital Marketing Practice", 8.4: pp. 294-308.

Nencioni, G.

2011 *Tra broadcast e selfcast: YouTube e i Vlog*, in "Imago. Studi di cinema e media", 2(3): pp. 187-193.

Neyaz, A., et al.

2020 *Security, privacy and steganographic analysis of FaceApp and TikTok*, in "International Journal of Computer Science and Security", 14.2: pp. 38-59.

Nittono, H., Ihara, N.

2017 *Psychophysiological responses to kawaii pictures with or without baby schema*, in "SAGE Open", 7.2: 2158244017709321.

Nittono, Hiroshi, et al.

2012 *The power of kawaii: Viewing cute images promotes a careful behavior and narrows attentional focus*, in "PloS one", 7.9: e46362.

Noë, A.

2009 *Out of our Heads: Why You are not Your Brain and Other Lessons from the Biology of Consciousness*, Hill & Wang, New York.

O'Connor, J.

2011 *From Jackie Coogan to Michael Jackson. What child stars can tell us about ideologies of childhood*, in "Journal of Children and Media", 5,3: pp. 284-297.

O'Leary, J.

2013 *Two for the Price of One?: Twins and the Anxieties of (Re)production in Dickens*, in "English: Journal of the English Association", 62(238): pp. 275-293.

Odin, R.

2004 *Della finzione*, Vita e Pensiero, Milano.

OECD

2007 *Babies and Bosses. Reconciling Work and Family Life. A Synthesis of Findings for OECD Countries*, OECD Publishing.

Ogas, O., Gaddam, S.

2011 *A billion wicked thoughts: What the world's largest experiment reveals about human desire*, Dutton/Penguin Books.

Olson, D., Scahill, A. (a cura di)

2012 *Lost and Othered Children in Contemporary Cinema*, Lexington Books, Lanham.

Onorati, M. G.

2006 *Infanzie immediate: bambini, media, pubblicità*, Armando, Roma.

Orel, M.

2020 *Escaping reality and touring for pleasure: The future of virtual reality pornography*, in "Porn Studies", 7.4: pp. 449-453.

Pallesen, K., Brattico, E., Carlson, S.

2003 *Emotional Connotations of Major and Minor Musical Chords in Musically Untrained Listeners*, in "Brain and Cognition", 51: pp. 188-190.

Paolucci, C.

2021 *Cognitive Semiotics. Minds, Meaning and Cognition*, Springer, Dordrecht.

Paolucci, Claudio, *Persona. Semiotica dell'enunciazione e filosofia della soggettività*, Milano, Bompiani, 2020.

Parry, B.

2013 *Children, Film and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York.

Pawelski, J. O.

2016 *Defining the 'positive' in positive psychology: Part II. A normative analysis*, in "The Journal of Positive Psychology", 11.4: pp. 357-365.

Pearl, S.

2017 *Face/On. Face Transplants and the Ethics of the Other*, University of Chicago Press, Danvers.

Peirce, C. S.

1903 *Nomenclature and Divisions of Triadic Relations*, R 540, EP 2, pp. 289-299 = CP 2.233-272.

Peraica, A.

2017 *Culture of the selfie: self-representation in contemporary visual culture*, in "Theory on Demand", Amsterdam: Institute of network cultures.

Pescatore, G. (a cura di)

2018 *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie tv*, Carocci, Roma.

Peters, E. M., et al.

2014 *Age is in the eye of the beholder: Examining the cues employed to construct the illusion of youth in teen pornography*, in "Sexuality & Culture", 18.3: pp. 527-546.

Petrilli, S., Ponzio, A.

2009 *Semioethics*, in *The Routledge Companion to Semiotics*, Routledge, London-New York: pp. 172-184.

Petrilli, S.

2014 *Sign Studies and Semioethics. Communication, Translation and Values*, De Gruyter Mouton, Boston-Berlin.

Pezzetti Tonion, F.

2008 *Il dolore del tempo. Note sul primo piano del volto nel cinema di Bergman*, in "La Valle dell'Eden", 20-21: 99-108.

Piancatelli, C., Massi, M., Raccagni, D. C.

2021 *Marketing Experiential Events Through New Media: The Ferragnez*

- Wedding Case, in *Handbook of Research on New Media Applications in Public Relations and Advertising*: pp. 133-148.
- Pinto, L. E.
2016 *Collect 'em all': Gender, consumerism and the Shopkins phenomenon*, in "Our Schools/Our Selves", 25.2: pp. 11-14.
- Plourde, L.
2018 *Babymetal and the Ambivalence of Cuteness*, in "International Journal of Cultural Studies", 21.3: pp. 293-307.
- Polesana, M. A.
2005 *La pubblicità intelligente. L'uso dell'ironia in pubblicità*, FrancoAngeli, Milano.
- Pollex, R. L., Hegele, R.A.
2004 *Hutchinson-Gilford progeria syndrome*, in "Clinical genetics", 66.5: pp. 375-381.
- Ponzio, A.
2007 *Fuori luogo: l'esorbitante nella riproduzione dell'identico*, Meltemi, Roma.
- Popović, M.
2007 *Reading the human body: physiognomics and astrology in the Dead Sea scrolls and Hellenistic-early Roman period Judaism*, Brill, Leiden.
- Powell, A.
2008 *Off Your Face: Schizoanalysis, Faciality and Film*, in I. Buchanan, P. MacCormack (a cura di), *Deleuze and the Schizoanalysis of Cinema*, Continuum, London-New York: pp. 116-129.
- Power, T. G.
1999 *Play and exploration in children and animals*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah.
- Pozzi, E.
1998 *Il Duce e il Milite ignoto: dialettica di due corpi politici*, in "Rassegna italiana di Sociologia", 39.3: pp. 333-358.
- Prince, S., Hensley, W. E.
1992 *The Kuleshov effect: Recreating the classic experiment*, in "Cinema Journal", 31.2: pp. 59-75.

Puggelli, F. R.

2003 *La pubblicità non commerciale e le norme sociali*, in "Psicologia e giustizia", 4.2: pp. 1-10.

Quammen, D.

2012 *Spillover: animal infections and the next human pandemic*, W.W. Norton & Company, New York-London.

Quine, W. V.

1970 *Philosophical progress in language theory*, in "Metaphilosophy", 1.1: pp. 2-19.

Quinn, P. C., et al.

2008 *Infant preference for female faces occurs for same-but not other-race faces*, in "Journal of Neuropsychology", 2.1: pp. 15-26.

Raedts, P.

1977 *The children's crusade of 1212*, in "Journal of Medieval History", 3.4: pp. 279-323.

Reid, S.

2021 *The Deepfake Dilemma: Reconciling Privacy and First Amendment Protections*, in "U. Pa. J. Const. L.", 23: 209.

Reyes-García, E.

2021 *Face Value: Analyzing and Visualizing Facial Data*, in M. Leone (a cura di) 2021, *Artificial Faces / Volti Artificiali*, special issue of *Lexia*, 37-38: pp. 467-483.

Reysen, S., et al.

2016 *Optimal distinctiveness and identification with the furry fandom*, in "Current Psychology", 35.4: pp. 638-642.

Richman, L. C., Eliason, M.

1982 *Psychological characteristics of children with cleft lip and palate: intellectual, achievement, behavioral and personality variables*, in "The Cleft palate journal", 19.4: pp. 249-257.

Roberts, S. E., et al.

2015 *The anthrozoomorphic identity: Furry fandom members' connections to nonhuman animals*, in "Anthrozoös", 28.4: pp. 533-548.

Robinson, J. P., et al.

2020 *Face recognition: too bias, or not too bias?*, in *Proceedings of the*

IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshops, 2020.

Rolli, B.

2021 *Topps' Racist BTS Garbage Pail Kids Sticker Would Have Been A Terrible Idea At Any Time*, in "Forbes", May 17, <https://www.forbes.com/sites/bryanrolli/2021/03/17/topps-racist-bts-garbage-pail-kids-sticker-would-have-been-a-terrible-idea-at-any-time/?sh=244c3c6a62fb>.

Rowan-Legg, S. M.

2013 *Don't miss a bloody thing: [REC] and the Spanish adaptation of found footage horror*, in "Studies in Spanish & Latin American Cinemas", 10.2: pp. 213-223.

Sangalli, A.

2000 *L'importanza di essere fuzzy. Matematica e computer*, Bollati Boringhieri, Torino.

Schmolders, C.

2009 *Hitler's face: the biography of an image*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.

Salati, E.

1997 *Il caso "Pubblicità Progresso"*, in "Problemi dell'informazione", 22.4: pp. 617-622.

Santiago-Fernández, O., et al.

2019 *Development of a CRISPR/Cas9-based therapy for Hutchinson-Gilford progeria syndrome*, in "Nature medicine", 25.3: pp. 423-426.

Santos, K. M. L.

2020 *The bitches of Boys Love comics: The pornographic response of Japan's rotten women*, in "Porn Studies", 7.3: pp. 279-290.

Satinsky, E., Green, D. N.

2016 *Negotiating identities in the furry fandom through costuming*, in "Critical Studies in Men's Fashion", 3.2: pp. 107-123.

Saussure, F.

1916 *Cours de linguistique générale*, Payot, Lausanne-Paris.

Scandola, A.

2014 *L'immagine e il nulla: l'ultimo Godard*, Kaplan, Torino.

Scholwinski, E., Reynolds, C. R.

1985 *Dimensions of anxiety among high IQ children*, in "Gifted Child Quarterly", 29.3: pp. 125-130.

Schrader, P.

1972 *Transcendental Style in Film*, Da Capo, New York.

Schulz, M.

2015 *Newborn Photography: Fotografische Inszenierungen von Neugeborenen und die Transformation in die Elternschaft*, in R. Seehaus, R. Lotte, M. Günthe (a cura di), *Mutter, Vater, Kind – Geschlechterpraxen in der Elternschaft*, Verlag Barbara Budrich, Opladen: pp. 49-64.

Scott, L.

2010 *A Mother's Curse: Reassigning Blame in Hideo Nakata's Ringu and Gore Verbinski's The Ring*, in "Cinephile", 6.2: pp.14-19.

Sears, J.

2012 *The boundaries of horror in Wolf Rilla's Village of the Damned*, in *ib. European nightmares: Horror cinema in Europe since 1945*, Wallflower Press, London-New York: pp. 65-75.

Šebek, M.

2019 *Death drive, repetition compulsion and some corridors to psychic change*, in "The International Journal of Psychoanalysis", 100.6: pp. 1330-1337.

Shimamura, A. P., Ross, J. G., Bennett, H. D.

2006 *Memory for facial expressions: The power of a smile*, in "Psychonomic bulletin & review", 13.2: pp. 217-222.

Siemionow, M.

2019 *Face to Face: A Short History of Face Transplantation*, Springer, New York.

Singh, U. S., et al.

2019 *Developing a new framework using facial recognition system for the detection of Progeria*, International Conference on Computational Intelligence and Knowledge Economy (ICCIKE), IEEE.

Skinner, D.

2020 *Race, racism and identification in the era of technosecurity*, in "Science as Culture", 29.1: pp. 77-99.

Soro, E.

2021 *Tinder is Facebook: Unravelling Facial (Dia)Logic Seduction Strategies in Online Dating Sites*, in M. Leone (a cura di) 2021, *Artificial Faces / Volti Artificiali*, special issue of *Lexia*, 37-38: pp. 325-339.

Spielberger, C. D., Reheiser, E. C., Sydeman, S. J.

1995 *Measuring the Experience, Expression, and Control of Anger*, in "Issues in Comprehensive Pediatric Nursing", 18,3: pp. 207-232.

Spurzheim, J. G.

1809 *Phrenology, or, the doctrine of the mental phenomena*, Wurtz and Richter, London, Treuttel.

Stafford, R.

2013 *The Face of Noomi Rapace*, in *Barthes' Mythologies Today*, Routledge, London-New York: pp. 108-115.

Steimatsky, N.

2017 *The face on film*, Oxford University Press, Oxford.

Stern, B. B.

1990 *Pleasure and persuasion in advertising: rhetorical irony as a humor technique*, in "Current Issues and Research in Advertising", 12.1-2: pp. 25-42.

Strauven, W.

2006 *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam.

Studer, M. C.

2021 *Parent and Child-Emancipation: The Emancipation of Minor Children: Freedom of North Dakota Youth*, in "NDL Rev", 96: 263.

Summers, S.

2020 *DreamWorks Animation. Intertextuality and Aesthetics in Shrek and Beyond*, Palgrave Macmillan, Cham.

Sunstein, C. R., Reisch, L. A.

2017 *The economics of nudge*, Routledge, London-New York.

Surace, B.

2016 *Semiotica di 87 ore. Etica, estetica, semioetica delle immagini pa-nottiche*, in "Carte semiotiche – Immagini del controllo": pp. 185-195.

Surace, B.

- 2018 *Da morire dal ridere. Ideologemi della catastrofe cinematografica e sue declinazioni tragicomiche*, in V. Idone Cassone, B. Surace, M. Thibault, *I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi*, Aracne, Roma: pp. 131-147.

Surace, B.

- 2018 *Sintassi, semantica e pragmatica del martirio attorno a Martyrs di Pascal Laugier*, in J. Ponzio (a cura di) "Lexia – Martirio", 31-32: pp. 351-367.

Surace, B.

- 2018 *Baby Simulacra. Semiotica dei cuccioli al cinema come incubatori di assiologie*, in "E|C – Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici", 22: pp. 53-71.

Surace, B.

- 2019 *Il destino impresso. Per una teoria della destinalità nel cinema*, Kaplan, Torino.

Surace, B.

- 2019 *The flesh of the film: The camera as a body in neo-horror mockumentary and beyond*, in "Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook", 17.1: pp. 25-41.

Surace, B.

- 2019 *Where Pornism Meets Stardom*, in F. Jacob (a cura di), *Pornography: Interdisciplinary Perspectives*, Peter Lang, Berlin: pp. 239-260.

Surace, B.

- 2020 *Il valico violato e il volto orrorifico*, in "Fata Morgana", 39: pp. 87-102.

Surace, B.

- 2020 *Culture del volto e sociosemiotica della selfie dysmorphia*, in "Filosofi(e)Semiotiche", 7.2 pp. 56-66.

Surace, B.

- 2020 *The Unbridled Meaning of Unsignified Signifiers from Paraliterature to Cinema*, in J. Ponzio, M. Thibault, V. Idone Cassone, *Languagescapes. Ancient and Artificial Languages in Today's Culture*, Aracne, Roma: 131-143.

Surace, B.

- 2021 *El óxido y el fénix. Semiótica del rostro transhumano en El autómatas de Alejandro Pérez*, in "deSignis – Hors Serie", 1: pp. 111-121.

Surace, B.

2021 *New Generations and Axiologies of Food in Cinema and New Media*, in A. Bentley, S. Stano (a cura di), *Food for Thought*, Springer, Cham: pp. 131-144.

Surace, B.

2021 *Semiotica dell'Uncanny Valley*, in M. Leone (a cura di), *Lexia – Artificial Faces*, 37-38: pp. 359-380.

Surace, B.

2021 *Semiotics of the Pornographic Face. From Traditional Porno to Beautiful Agony*, in "Sign System Studies", 49(3/4): pp. 400-417.

Surace, B.

2022 *Il post-valore del volto (o il valore del post-volto?): dai CryptoPunk a Sultan Gustaf Al Ghozali*, in M. Leone (a cura di), *Metavolti*, FACETS Digital Press, Torino.

Surace, B.

In Corso di stampa "Meet the Slender Man. For a semiotic anthropology of featureless face-based narratives", in M. Leone, *Titolo da definire*, Routledge, London-New York.

Susina, J.

2012 *Teletubbies and the Conflict of the Romantic Concept of Childhood and the Realities of Postmodern Parenting*, in J. H. McGavran (a cura di), *Time of Beauty, Time of Fear. The Romantic Legacy in the Literature of Childhood*, University of Iowa Press, Iowa City: pp. 89-104.

Terhörst, P., et al.

2021 *A comprehensive study on face recognition biases beyond demographics*, arXiv preprint arXiv:2103.01592.

Tomasovic, D.

2017 *We are Groot ! Marvel Studios, productions Disney et nouvelles identités du super-héros*, in E. Yazbek (a cura di), *Le super-héros à l'écran. Mutations, transformations, évolutions*, Harmattan, Paris: pp. 71-88.

Toschi, L., Alecci, E.

2021 *11 O'Clock TikTok. Indipendenza cognitiva, relazionalità e narcisismo tra i Post-Millennials*, in "Ocula", 22(25): pp. 127-144.

Tsukiura, T., Cabeza, R.,

2008 *Orbitofrontal and hippocampal contributions to memory for face-*

- name associations: *The rewarding power of a smile*, in "Neuropsychologia", 46.9: pp. 2310-2319.
- Türcke, C.
2002 *Erregte Gesellschaft: philosophie der sensation*, CH Beck, München.
- Turner, S., Rumsey, N., Sandy, J. R.
1998 *Psychological aspects of cleft lip and palate*, in "The European Journal of Orthodontics", 20.4: pp. 407-415.
- Umweni, A., Sauter, H.
2009 *Social Analysis of Cleft Lip and Palate Abnormality in Nigeria*, in "Journal of Social, Behavioral, and Health Sciences", 3.1.
- Uzlaner, D.
2017 *The Selfie and the Intolerable Gaze of the Other*, in "International Journal of Applied Psychoanalytic Studies", 14.4: pp. 282-294.
- Vannier, S. A., Currie, A. B., O'Sullivan, L. F.
2014 *Schoolgirls and soccer moms: A content analysis of free "teen" and "MILF" online pornography*, in "The Journal of Sex Research", 51.3: pp. 253-264.
- Varis, P.
2021 *Digital ethnography in the study of language, gender, and sexuality*, in *The Routledge Handbook of Language, Gender, and Sexuality*, Routledge, London-New York: pp. 164-178.
- Vecchierini-Blineau, M. F.
1983 *Development of the blink reflex during the 1st 3 years of a child's life*, in "Revue D'electroencephalographie et de Neurophysiologie Clinique", 13.2: pp. 137-144.
- Vîlcu, C.
2006 *L'oeil et le visage – deux versions d'un succès cinématographique*, in "Studia Universitatis Babes-Bolyai-Philologia", 51.1: pp. 159-169.
- Viola, M.
2021 *Le espressioni facciali e i confini della semiotica*, in M. Leone (a cura di) 2021, *Artificial Faces / Volti Artificiali*, special issue of *Lexia*, 37-38: pp. 51-67.
- Viola, M.
2021 *La solitudine dei volti mascherati*, M. Leone (a cura di), *Volti del complotto*, FACETS Digital Press, Torino: pp. 124-137.

Voigts-Virchow, E.

- 2001 "QUAD I" AND "TELETUBBIES" or: 'Aesthetic' Panopticism versus Reading Beckett, in "Samuel Beckett Today/Aujourd'hui", 11: pp. 210-218.

Volli, U.

- 1991 *Apologia del silenzio imperfetto: cinque riflessioni intorno alla filosofia del linguaggio*, Feltrinelli, Milano.

Volli, U.

- 1997 *Fascino-Feticismo e altre idolatrie*, Feltrinelli, Milano.

Volli, U.

- 2003 *Semiotica della pubblicità*, Laterza, Roma.

Volli, U.

- 2015 *Dalla censura alla semioetica*, in M. Leone (a cura di), *Lexia – Censura*, 21-22: pp. 15-34.

Volli, U.

- 2016 *Le pertinenze dell'impertinenza*, in U. Volli, *Alla periferia del senso. Esplorazioni semiotiche*, Aracne, Roma.

Volli, U.

- 2016 *Alla periferia del senso. Esplorazioni semiotiche*, Aracne, Roma.

Voto, C.

- 2021 *Monstruos audiovisuales. Agentividad, movimiento y morfología*, Aracne, Roma.

Walraven, E.

- 1991 *Evidence for a Developing Variant of "La Llorona"*, in "Western Folklore", 50.2: pp. 208-217.

Walsbergerová, T.

- 2020 'Another clue for you all': the hysterical realism of the 'Paul is dead' conspiracy theory in the golden age of paranoia, in "Theory and Practice in English Studies", 9, 1-2: pp. 29-43.

Walters, B.

- 1998 *Tinky Winky, Little Star*, in "The Advocate", 23 giugno: pp. 121-122.

Wang, Y.

- 2021 *Playing live-streaming 'love games': mediated intimacy and desperation labour in digital China*, in "Journal of Gender Studies", 30(5): pp. 621-632.

Wang, Z., et al.

2018 *Face aging with identity-preserved conditional generative adversarial networks*, Proceedings of the IEEE conference on computer vision and pattern recognition.

Weiner, R. G., Cline, J. (a cura di)

2010 *Cinema inferno: celluloid explosions from the cultural margins*, Scarecrow Press, Lanham.

Williams, L.

1995 *Viewing Positions: Ways of Seeing Films*, Rutgers University Press, New Brunswick.

Windsor, M.

2019 *What is the Uncanny?*, in "The British Journal of Aesthetics", 59.1: pp. 51-65.

Woal, M., Kowall Woal, L.

1994 *Chaplin and the Comedy of Melodrama*, in "Journal of Film and Video", 46(4): pp. 3-15.

Wood, M., Wood, G., Balaam, M.

2017 *"They're Just Tixel Pits, Man" Disputing the 'Reality' of Virtual Reality Pornography through the Story Completion Method*, Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.

Wright, S.

2015 *The child in Spanish cinema*, Manchester University Press, Manchester.

Wu, H., Tsiang, K. R. (a cura di)

2020 *Body and face in Chinese visual culture*, Harvard University Asia Center, Cambridge-London.

Wyndham, J.

1971 *The Midwich Cuckoos*, Penguin Books, Harmondsworth.

Xiao, L., Ding, M.

2014 *Just the faces: Exploring the effects of facial features in print advertising*, in "Marketing Science", 33.3: pp. 338-352.

Yamanda-Rice, D.

2014 *The semiotic landscape and 3-year-olds' emerging understanding of multimodal communication practices*, in "Journal of Early Childhood Research", 12.2: pp. 154-184.

Yamato, M.

- 1988 *Kuzen no Shakai Gensho "Pokemon" Cho hitto no Nazo (The Riddle of the Super-hit Pokémon that is an Unprecedented Social Phenomenon)*, in "Gendai": pp. 242-249.

Yang, F. *et al.*

- 2012 *Face Morphing using 3D-Aware Appearance Optimization*, Proceedings of the Graphics Interface Conference 2012, 28-30 May, Toronto.

Zank, D.

- 2010 *Kawaii vs. rorikon: The reinvention of the term Lolita in modern Japanese manga*, in M. Berninger, J. Ecke e G. Haberkorn, a cura di, *Comics as a nexus of cultures: Essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives*, Jefferson, McFarland: pp. 211-222.

INDICE DEI FILM E DELLE SERIE TV

- 2001: Odissea nello spazio (2001: A Space Odyssey)* (Stanley Kubrick, USA, UK, 1968)
- A.I. – Intelligenza artificiale (Artificial Intelligence: AI)* (Steven Spielberg, USA, 2001)
- Aggretsuko* (2016-2018, Giappone, Rarecho)
- Ai confini della realtà (The Twilight Zone)* (1959-1964, USA, Rod Serling)
- American Psycho* (Mary Harron, USA, 2000)
- Annabelle* (John R. Leonetti, USA, 2014)
- Annette* (Leos Carax, Francia, Messico, USA, Svizzera, Belgio, Giappone, Germania, 2021)
- Avengers: Infinity War* (Anthony e Joe Russo, USA, 2018)
- Babies* (2020, USA)
- Baby Boss (The Boss Baby)* (Tom McGrath, USA, 2017)
- Brood – La covata malefica (The Brood)* (David Cronenberg, Canada, 1979)
- Chi ha incastrato Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit)* (Robert Zemeckis, USA, 1988)
- Child of Rage: A Story of Abuse* (Gaby Monet, USA, 1990)
- Coraline e la porta magica (Coraline)* (Henry Selick, USA, 2009)
- Dead Silence* (James Wan, USA, 2007)
- Due gemelle a Londra (Winning London)* (Craig Shapiro, USA, 2001)
- Due gemelle a Parigi (Passport to Paris)* (Alan Metter, USA, Francia, 1999)
- Due gemelle a Roma (When in Rome)* (Steve Purcell, USA, 2002)
- Due gemelle e un maggiordomo (So Little Time)* (2001-2002, USA, Eric Coher, Tonya Hurley)
- Due gemelle in Australia (Our Lips are Sealed)* (Craig Shapiro, USA, Australia, 2000)
- Due gemelle nel Far West (How the West Was Fun)* (Stuart Margolin, USA, 1994)
- Due gemelle nel pallone (Switching Goals)* (David Steinberg, USA, 1999)
- Due gemelle on the road (Getting There)* (Steve Purcell, USA, 2002)
- Due gemelle per un papà (Billboard Dad)* (Alan Metter, USA, 1998)
- Due gemelle quasi famose (The Challenge)* (Craig Shapiro, USA, 2003)
- Due magiche gemelle (Double, Double, Toil and Trouble)* (Stuart Margolin, USA, 1993)

- E venne il giorno (The Happening)* (M. Night Shyamalan, USA, 2008)
- el autómata* (Alejandro Perez, Cuba, 2016)
- Forrest Gump* (Robert Zemeckis, USA, 1994)
- Genitori in trappola (The Parent Trap)* (Nancy Meyers, USA, 1998)
- Guardiani della galassia (Guardians of the Galaxy)* (James Gunn, USA, 2014)
- Guardiani della Galassia VOL. 2 (Guardians of the Galaxy Vol. 2)* (James Gunn, USA, 2017)
- Halloween – La notte delle streghe (Halloween)* (John Carpenter, USA, 1978)
- Harry Potter e la pietra filosofale (Harry Potter and the Philosopher's Stone)* (Chris Columbus, UK, USA, 2001)
- Holy Motors* (Leos Carax, Francia, Germania, 2012)
- Hook – Capitan Uncino (Hook)* (Steven Spielberg, USA, 1991)
- Human Nature* (Michel Gondry, USA, Francia, 2001)
- I Griffin (Family Guy)* (1999-in produzione, USA, Seth MacFarlane)
- Il curioso caso di Benjamin Button (The Curious Case of Benjamin Button)* (David Fincher, USA, 2008)
- Il ladro di orchidee (Adaptation)* (Spike Jonze, USA, 2002)
- Il monello (The Kid)* (Charlie Chaplin, USA, 1921)
- Il seme della follia (In the Mouth of Madness)* (John Carpenter, USA, 1994)
- Il seme della violenza (Blackboard Jungle)* (Richard Brooks, USA, 1955)
- Il sesto senso (The Sixth Sense)* (M. Night Shyamalan, USA, 1999)
- Il signore del male (Prince of Drakness)* (John Carpenter, USA, 1987)
- Il villaggio dei dannati (Village of the Damned)* (Wolf Rilla, UK, USA, 1960)
- Infanzia negata (Child of Rage)* (Larry Pearce, USA, 1992)
- Inseparabili (Dead Ringers)* (David Cronenberg, Canada, USA, 1988)
- Iron Man* (Jon Favreau, USA, 2008)
- Kill Bill: Volume 1* (Quentin Tarantino, USA, 2003)
- L'enfance de l'art* (Jean-Luc Godard, Francia, 1992).
- L'esorcista (The Exorcist)* (William Friedkin, USA, 1973)
- La bambola assassina (Child's Play)* (Tom Holland, USA, 1988).
- La cosa (The Thing)* (John Carpenter, USA, 1982)
- Lei (Her)* (Spike Jonze, USA, 2013)
- Lights Out* (David Sandberg, Svezia, 2013)
- Little Miss Sunshine* (Jonathan Dayton e Valerie Faris, USA, 2006)
- Lo studente di Praga (Der Student von Prag)* (Stellan Rye, Germania, 1913)
- Madagascar* (Eric Darnell e Tom McGrath, USA, 2005)
- Magnolia* (Paul Thomas Anderson, USA, 1999)
- Mamma, ho perso l'aereo (Home Alone)* (Chris Columbus, USA, 1990)
- Mamma, ho riperso l'aereo: mi sono smarrito a New York (Home Alone 2: Lost in New York)* (Chris Columbus, USA, 1992)
- Matrimonio a quattro mani (It Takes Two)* (Andy Tennant, USA, 1995)
- Megamind* (Tom McGrath, USA, 2010)
- Minority Report* (Steven Spielberg, USA, 2002)
- My Fake Baby* (Victoria Silver, UK, 2008)

- Non aprite quella porta (The Texas Chainsaw Massacre)*, (Tobe Hooper, USA, 1974)
- Ouija – L'origine del male (Ouija: Origin of Evil)* (Mike Flanagan, USA, 2016)
- Ouija* (Stiles White, USA, 2014)
- Papà, ho trovato un amico (My Girl)* (Howard Zieff, USA, 1991)
- Poltergeist – Demoniache presenze (Poltergeist)* (Tobe Hooper, USA, 1982)
- Rec 2* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, Spagna, 2009)
- Riccioli d'oro (Curly Top)* (Irving Cummings, USA, 1935)
- Ring (Ringu)* (Hideo Nakata, Giappone, 1998)
- Rondine senza Nido (Rebecca of Sunnybrook Farm)* (Allan Dwan, USA, 1938)
- Sailor Moon* (1992-1993, Giappone, Junichi Sato, Kunihiro Ikuhara)
- Saw – L'enigmista (Saw)* (James Wan, USA, 2004)
- Shining (The Shining)* (Stanley Kubrick, USA, UK, 1980)
- Shrek 2* (Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon, USA, 2004)
- Stranger Things* (2016-in produzione, USA, Matt e Ross Duffer)
- Teletubbies* (1997-2001, 2015-in corso, UK, Anne Wood, Andrew Davenport)
- Tenacious D e il destino del rock (Tenacious D and the Pick of Destiny)* (Liam Lynch, USA, 2006)
- The Big Bang Theory* (2007-2019, USA, Chuck Lorre, Bill Prady)
- The Blues Brothers – I fratelli Blues (The Blues Brothers)* (John Landis, USA, 1980)
- The Boy* (William Brent Bell, USA, Canada, 2016)
- The Garbage Pail Kids Movie* (Rod Amateau, USA, 1987)
- The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, USA, 1903)
- The Nun – La vocazione del male (The Nun)* (Corin Hardy, USA, 2018)
- The Ring* (Gore Verbinski, USA, 2002)
- Tokyo!* (Michel Gondry, Leos Carax, Bong Joon-ho, Francia, Germania, Giappone, Corea del Sud, 2008)
- Videodrome* (David Cronenberg, Canada, 1983)
- Villaggio dei dannati (John Carpenter's Village of the Damned)* (John Carpenter, USA, 1995)
- Vivarium* (Lorcan Finnegan, Irlanda, Danimarca, Belgio, 2019)
- Young Sheldon* (2017-in produzione, USA, Chuck Lorre, Steven Molaro)

Cinema

1. Jean-Luc Douin, *Dizionario della censura nel cinema. Tutti i film tagliati dalle forbici del censore nella storia mondiale del grande schermo*
2. Massimo Donà, *Abitare la soglia. Cinema e filosofia*
3. Angelo Moscardello, *Breviario di estetica del cinema. Percorso teorico-critico dentro il linguaggio filmico da Lumière al cinema digitale*
4. Dziga Vertov, *L'occhio della rivoluzione. Scritti dal 1922 al 1942*
5. Enrico Biasin, Giovanna Maina, Federico Zecca (a cura di), *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*
6. Thomas E. Wartenberg, *Pensare sullo schermo. Cinema come filosofia*
7. Roland Quilliot, *La filosofia di Woody Allen*
8. Andrea Panzavolta, *Lo spettacolo delle ombre. Un itinerario tra cinema, filosofia e letteratura*
9. Francesco Ceraolo, *L'immagine cinematografica come forma della mediazione. Conversazione con Vittorio Storaro*
10. Luca Taddio (a cura di), *David Cronenberg. Un metodo pericoloso*
11. André Bazin, *Jean Renoir*
12. Andrea Rabbito, *Il cinema È sogno. Le nuove immagini e i principi della modernità*
13. Alessandra Spadino, *Pasolini e il cinema 'inconsumabile' Una prospettiva critica della modernità*
14. Raffaele De Berti, *Il volo del cinema. Miti moderni nell'Italia fascista*
15. Valentina Re, *Cominciare dalla fine*
16. Damiano Cantone, *I film pensano da soli*
17. Marco Senaldi, *Rapporto confidenziale. Percorsi tra cinema e arti visive*
18. Marco Boscarol (a cura di), *Tetsuo: The Iron Man. Il cinema di Tsukamoto Shin'ya*
19. Luca Cosci, Monica Innocenti, *Abcinema: abbecedario della settima arte*
20. Andrea Panzavolta, *Passeggiate nomadi sul grande schermo. Saggi sul cinema da Ingmar Bergman a Tim Burton*
21. Francesco Zucconi, *La sopravvivenza delle immagini nel cinema. Archivio, montaggio, intermedialità*
22. Gianni Volpi, Alfredo Rossi e Jacopo Chessa (a cura di), *Barricate di carta. «Cinema&Film», «Ombre rosse», due riviste intorno al '68*
23. Cosetta Saba, *Archivio, Cinema, Arte*
24. Cristina Formenti, *Il mockumentary. La fiction si maschera da documentario*
25. Stefania Schibeci, *Le Phénomène de l'extase di Salvador Dalí. Surrealismo, fotografia, montaggio*
26. Roy Menarini (a cura di), *Cinema senza fine*
27. Ivelise Perniola, *L'era postdocumentaria*

28. Leonardo Gandini, *Voglio vedere il sangue*
29. Giancarlo Alviani, *Un'aspirina e un caffè con Bernardo Bertolucci*
30. Valentina Re, Alessandro Cinquegrani, *L'innesto. Realtà e finzioni da Matrix a 1Q84*
31. Alfredo Rossi, *Elio Petri e il cinema politico italiano. La piazza carnevalizzata*. Contiene lettere e scritti di Elio Petri. Interventi di Goffredo Fofi, Franco Ferrini e Oreste de Fornari
32. Christian Uva, *L'immagine politica. Forme del contropotere tra cinema, video e fotografia nell'Italia degli anni Settanta*
33. Sara Martin, *Streghe, Pagliacci, Mutanti. Il cinema di Álex de la Iglesia*
34. 34° Premio Sergio Amidei. Catalogo
35. Alessandro Cadoni, *Il segno della contaminazione. Il film tra critica e letteratura in Pasolini*, Prefazione di Hervé Joubert-Laurencin
36. Andrea Parlangei, *Da Twin Peaks a Twin Peaks. Piccola guida pratica al mondo di David Lynch*
37. Andrea Rabbito, *L'onda mediale. Le nuove immagini nell'epoca della società visuale*
38. Deborah Toschi, *La ragazza del cinematografo. Mary Pickford e la costruzione della diva internazionale*
39. Marco Dalla Gassa, *Orient (to) express. Film di viaggio, etno-grafie, teoria d'autore*
40. Paolo Bertetto, *Il cinema e l'estetica dell'intensità*
41. Davide Persico, *Decostruire lo sguardo. Il pensiero di Jacques Derrida al cinema*
42. Nicola Dusi, *Contromisure. Trasposizione e intermedialità*
43. Alberto Castellano (a cura di), *Paul Schrader. Il cinema della trascendenza*
44. Fabrizio Fogliato, Fabio Francione, *Jacopetti files. Biografia di un genere cinematografico italiano*
45. Elio Ugenti, *Immagini nella rete. Ecosistemi mediali e cultura visuale*
46. Ryan Calabretta-Sajder, *Divergenze in celluloide. Colore, migrazione e identità nei film gay di Ferzan Özpetek*
47. Tommaso Mozzati, *Sceneggiatura di poesia. Pier Paolo Pasolini e il cinema prima di Accattone*
48. Angela Bianca Saponari, *Il desiderio del cinema. Ferdinando Maria Poggioli*
49. Andrea Mariani, *L'audacissimo viaggio. I media, il deserto e il cinema nella microstoria della spedizione Tripoli-Addis Abeba 1937*
50. Andrea Mariani, *Gli anni del Cineguf. Il cinema sperimentale italiano dai cine-club al neorealismo*
51. Martina Federico, *Trailer e film. Strategie di seduzione cinematografica nel dialogo tra i due testi*
52. Guido Mori, *Del desiderio e del godimento. Viaggio al termine dell'ideologia ne La Grande Bellezza di Paolo Sorrentino*
53. Gian Piero Brunetta, *Attrazione fatale. Letterati italiani e letteratura dalla pagina allo schermo. Una storia culturale*

54. Luisella Farinotti, Barbara Grespi, Federica Villa (a cura di), *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*
55. Antonio Iannotta, *Il cinema audiotattile*
56. Leonardo De Franceschi, *Lo Schermo e lo spettro. Sguardi postcoloniali su Africa e afrodiscendenti*
57. Simone Venturini, *Il cinema francese negli anni di Vichy*
58. Giulia Raciti, *Il ritornello crudele dell'immagine*
59. Massimiliano Studer, *Alle origini di Quarto Potere. Too Much Johnson: il film perduto di Orson Welles*, prefazione di Paolo Mereghetti, con un'intervista a Ciro Giorgini
60. Vincenzo Estremo, Francesco Federici, Albert Serra. *Cinema, arte e performance*
61. Marco D'Agostini, Anselmo Roberto Paolone, *Filmati per Formare. Storytelling e tecniche audiovisive nell'opera di Filippo Paolone*
62. Federico Pierotti, *Diorama lusitano. Il cinema portoghese come archeologia dello sguardo*
63. Saverio Zumbo, *La trappola del testo. Sul primo Kubrick*
64. Stefania Schibeci, Jean Cocteau. *Teorico del cinema*
65. Daniele Dottorini, *La passione del reale. Il documentario o la creazione del mondo*
66. Carmelo Marabello, *Bateson legge Hitler. Antropologia politica e cinema nell'America in guerra*
67. Federico Giordano, *Paesaggi meridiani. Luoghi, spazi, territori del Sud nel cinema italiano (1987-2004)*, di prossima pubblicazione
68. Fiorella Bonafede, *Il cinema di Carlo Battisti. La favolosa vacanza di un insigne glottologo nel mondo della celluloid*
69. Christopher Hauke, Ian Alister (a cura di), *Jung e il cinema. Il pensiero post-junghiano incontra l'immagine filmica*
70. Stefano Usardi, *La realtà attraverso lo sguardo di Michelangelo Antonioni. Residui filmici*
71. Nicola Pasqualicchio e Alberto Scandola (a cura di), *Francesco Rosi. Il cinema e oltre*
72. Roberto Lasagna, *Da Chaplin a Loach. Scenari e prospettive della psicologia del lavoro attraverso il cinema*
73. Manuele Bellini, *Geroglifici e cinema. Il film come "universale fantastico"*
74. Antonio Rainone, Sergio Leone. *Dal cinema popolare al cinema d'autore*
75. Laura Busetta, *L'autoritratto. Cinema e configurazione della soggettività*
76. Pietro Montani (a cura di), *I formalisti russi nel cinema*
77. Andrea Laquidara, *John Ford e il cinema americano. Ovvero la rimozione di Dioniso*
78. Stefano Calzati, Phillip Lopate, *una vita allo schermo. Riflessioni sul cinema da un maestro americano del personal essay*
79. Rinaldo Vignati, Indro Montanelli e il cinema. *Un contadino toscano candidato all'Oscar*

80. Leonardo Quaresima (a cura di), *Cinema tedesco: i film*
81. Giacomo Calorio, *To the digital observer. Il cinema giapponese contemporaneo attraverso il monitor*
82. Luca Bindi, *Jean Eustache: l'istante ritrovato*
83. Roberto Lasagna, Benedetta Pallavidino, *Anestesia di solitudini. Il cinema di Yorgos Lanthimos*
84. Gillo Pontecorvo, *Il sole sorge ancora. Tra politica, giornalismo e cinema*, a cura di Fabio Francione
85. Jurij M. Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, presentazione, traduzione e cura di Luciano Ponzio
86. Alfredo Rossi, *Lontano dal cinema. Critica e feticismo, ideologia, psicoanalisi*
87. Fabrizio Borin, *Delitti senza castigo. Dostoevskij secondo Woody Allen*
88. Francesco Rabissi, *L'occhio politico e visionario del cinema italiano contemporaneo*
89. Slavoj Žižek, *Una lettura perversa del film d'autore. Da Psycho a Joker*
90. Davide Persico, *Blow-up e le forme potenziali del mondo*
91. Dom Holdaway e Dalila Missero, *Il sistema dell'impegno nel cinema italiano contemporaneo*
92. Paolo Lago, *Lo spazio e il deserto nel cinema di Pasolini. Edipo re, Teorema, Porcile, Medea*
93. Marco Rossitti, *Bellezza è verità. Il cinema di Edoardo Winspeare*
94. Gloria Paganini & Walter Zidaric (a cura di), *Città italiane al cinema*
95. Enrico Azzano e Andrea Fontana (a cura di), *Satoshi Kon. Il cinema visionario di uno dei più eccentrici protagonisti dell'animazione giapponese*
96. Alberto Castellano, *Il cinema di oggi: una riflessione*
97. Emanuele Di Nicola, *La carne e l'anima. Il cinema di Abdellatif Kechiche*
98. Massimo Donà, *Cinematocrazia*
99. Sandro Sproccati, *Le strutture del linguaggio cinematografico*
100. Francesco Fiotti, *Kubrick e Caravaggio, sabotatori del reale*
101. Felice Di Benga, *Storia di un incontro. Western hollywoodiano e cinema europeo d'autore dalle origini al 2020*
102. Roberto Lasagna, *Nanni Moretti. Il cinema come cura*
103. Stefano Santoli, *Fabbrica di sogni, deposito di incubi. Dieci anni di cinema USA 2010-2019*, Prefazione di Leonardo Gandini
104. Antonio Pettierre, *David Fincher. Polisemia dello sguardo*
105. Massimiliano Studer, *Orson Welles e la new Hollywood. Il caso di The Other Side of the Wind*
106. Caterina Martino, *Look over look. Il cuore fotografico del cinema di Stanley Kubrick*
107. Vittoriano Gallico, *L'opera di Paolo Sorrentino tra le immagini di Federico Fellini e di Martin Scorsese. Affinità e dissonanze nell'intreccio delle influenze*
108. Mariapia Comand, *Elsa de' Giorgi. Storia, discorsi e memorie del cinema*

- 109 Guido Colletti, *La lama nel corpo. Immagini femminili nell'horror italiano*
110 Marco Luceri, *Un sorriso e un enigma. Il cinema di Michel Piccoli, attore*

*Finito di stampare
nel mese di luglio 2022
da Digital Team – Fano (PU)*