

Alessandra Pace.  
*Faccia a Faccia.*  
*Chi ride per primo,*  
*perde*  
2018

Nel novembre 2006 la rivista di divulgazione scientifica *Scientific American* pubblica l'articolo *Mirrors in the Mind* che presenta per la prima volta al pubblico non specializzato la teoria dei neuroni specchio. Gli autori Giacomo Rizzolatti, Leonardo Fogassi e Vittorio Gallese hanno individuato nei macachi neuroni singoli e nel cervello umano aree diverse di cellule che si attivano non solo quando un'azione intenzionale viene compiuta personalmente, per esempio quando si afferra una mela per mangiarla, ma anche osservando la stessa azione mentre viene compiuta da altri. Secondo il gruppo di scienziati dell'Università di Parma, i neuroni specchio riflettono l'azione altrui come se fosse la propria e sarebbero dunque responsabili della nostra capacità di emulare le azioni degli altri, caratteristica fondamentale del processo di apprendimento, e del provare empatia per il prossimo. Semplificando: partecipi mentalmente all'azione degli altri quasi come se la commettessi tu!

Lo stesso anno, osservando quanto le persone tendano a imitarsi specialmente se coinvolte in attività di gruppo, Marta Dell'Angelo realizza la video installazione *Faccia a Faccia* con la collaborazione di alcuni studenti dell'Università Statale di

Alessandra Pace.  
*Face to Face, the*  
*First one to laugh,*  
*loses*  
2018

In November 2006 the popular science magazine *Scientific American* publishes the article *Mirrors in the Mind* which presents for the first time to a non-specialized public the mirror neuron theory. The authors Giacomo Rizzolatti, Leonardo Fogassi and Vittorio Gallese have identified individual neurons in the brain of macaques and different areas of cells in the human brain, which are activated not only when an intentional action is performed in person, for instance grabbing an apple to eat it, but also by observing the same action being performed by others. According to the group of scientists at the University of Parma, mirror neurons reflect others' actions though the observer were itself acting, therefore they would be responsible for our ability to emulate the actions of others, a fundamental aspect of the learning process, and of feeling empathy towards others. To put it simple: you mentally participate in the action of others almost as if it were yours action.

The same year, observing how much people tend to imitate others, specially when involved in group activities, Marta Dell'Angelo creates the video installation *Faccia a Faccia* (Face to Face) with the collaboration of some students from the University of Milan. Scientists and the artist, unaware of

Milano. Scienziati e artista, ignari gli uni dell'altra, focalizzano la stessa area d'interessi e giungono a esiti, più o meno contemporaneamente, ognuno secondo la prospettiva della propria disciplina.

*Faccia a Faccia* si può considerare il risultato di un metodo d'indagine personale e intuitivo che Marta Dell'Angelo inventa per sviluppare la sua osservazione iniziale. La creatività del suo metodo ha un'originalità che pareggia il valore artistico dell'installazione. Nota che il gioco "chi ride per primo perde" è diffuso fra i ragazzi di ogni nazionalità. Sembra universale e dunque un buon punto di partenza. Due persone si guardano in faccia e cercano di rimanere serie. A poco a poco però i muscoli del viso si contraggono in smorfie ed è solo una questione di tempo finché una delle due comincia a sorridere. Questo è il punto di non ritorno, dopo il quale anche l'altra persona immancabilmente prorompe in un riso subitaneo. È interessante notare come su un'ampia casistica di coppie filmate dall'artista nel corso degli anni per riallestire il progetto non sia mai avvenuto che una coppia non sorrida, tantomeno che una delle due persone sorrida mentre l'altra rimane seria. È senz'altro una questione di tensione fra due persone, rileva l'artista, tensione che sfocia in una sinergia totale e quasi sincrona. Quindi, anche quando le coppie d'innamorati si lamentano che il partner non li comprende, è invece sorprendente il contrario, cioè quanto due persone distinte, due entità fisiche separate, s'intendano al di là delle parole tramite il linguaggio del corpo e siano a volte addirittura capaci di leggere il pensiero dell'altro. Come comunichiamo tra di noi e cosa succede fra due persone che si confrontano anche solo per gioco?

Per realizzare l'installazione, Marta Dell'Angelo raggruppa i ragazzi in coppie che si rassomigliano – a volte i soggetti hanno legami di parentela, altre volte la somiglianza è casuale. Filma poi ciascun volto in primo piano mentre la coppia gioca a "chi ride per primo perde" e dispone i video accostandoli per coppie e ponendo i monitor su piedistalli ad altezze irregolari in modo da evocare le stature svariate delle persone. Ogni coppia ha tempi di resistenza diversi per cui i video hanno una durata variabile, ma posti in ciclo continuo confrontano lo spettatore con un perpetuo e irreversibile processo d'imitazione.

each other, focus on the same area of interests and achieve results, according to the standpoint of their own discipline, more or less at the same time.

*Faccia a Faccia* can be considered the result of a personal and intuitive method of investigation invented by Marta Dell'Angelo to develop her initial observation. The creativity of her method has an originality which matches the artistic value of the installation. She notices that the game "The first one to laugh loses" is played among young people of all nationalities. It is universal and therefore a good starting point. Two people stare at each other trying to remain serious. Little by little, though, faces contract into grimaces and it is only a matter of time until one of them begins to smile. This is the point of no return, after which the other person invariably breaks into a sudden laugh. It is interesting to note that over the years none of the many couples filmed by the artist has failed to smile. The artist observes that a tension occurs between the two people, a tension resulting in a total and almost synchronous synergy. Therefore, if some consolidate couples complain that their partner does not understand them, the opposite is rather surprising, that is, two distinct individuals, two separate physical entities who understand each other beyond words, through body language, sometime they are even able to read the other's thought. How do we communicate with each other and what does happen between two people facing each other just for fun?

To realize the installation, Marta Dell'Angelo groups the youngsters in pairs according to their resemblance - sometime the subjects are relatives, sometime the resemblance is casual. Then she films close-ups of each face while the couple plays "The first one to laugh loses". She arranges the videos by pairing the couples and by installing the monitors on pedestals at irregular heights in such a way as to evoke the various people's stature. Each couple has different resistance times therefore the videos have variable durations, but, played in a continuous cycle, they offer viewers a perpetual and irreversible process of imitation.

Non scorderò mai l'articolo *Mirrors in the Mind* per le domande che provocava, di cui qui un paio. Prima domanda: se è vero che diverse parti del mio cervello si attivano sia che io agisca personalmente, sia che osservi un'azione compiuta da altri, allora cosa succede quando anziché osservare un'azione la immagino? Da oltre 35.000 anni il potere dell'immaginazione del genere umano produce oggetti simbolici. Gli scienziati riconoscono che siamo l'unica specie a farlo e si chiedono perché cercando le risposte nella biologia. Per artisti e storici dell'arte, ai quali viene spesso rinfacciata l'irrelevanza pratica della loro attività, configurare un parallelo neurologico fra azione e pensiero significa riconoscere l'importanza dell'immaginazione e riscattarla.

Seconda domanda: che differenza c'è fra il vedere una persona che afferra una mela per mangiarla e vedere l'immagine in movimento (film o video) di una persona che compie la stessa azione? Siamo talmente sommersi d'immagini e immersi negli schermi dei nostri apparecchi che è davvero arduo comprendere come ragioneremmo senza queste estensioni fisiche. Se è vero che abbiamo la capacità di riflettere il comportamento degli altri, e viceversa gli altri il nostro, semplicemente osservando le azioni che compiamo vicendevolmente, come sostiene la teoria dei neuroni specchio e come mostra *Faccia a Faccia*, cosa succede quando ci troviamo di fronte a strumenti creati apposta per riflettere ed essere riflessi? Conosciamo l'influenza dello specchio sulla percezione di noi stessi perché, permettendoci di osservare il nostro corpo, ci rende capaci di manipolare il nostro aspetto alterando la percezione che gli altri hanno di noi. Il continuo mettersi in scena è alla base del fenomeno *selfie*, i cui protagonisti si specchiano nello schermo dello smartphone riflettendo a loro volta i canoni estetici dominanti in un circolo continuo.

I meccanismi dell'immaginazione, della rappresentazione e della simulazione sono centrali alla produzione artistica e un appassionato d'arte farà il possibile per comprenderli almeno in parte. La teoria dei neuroni specchio, per quanto sia criticata e alcuni sostengano sia sorpassata, sta facendo luce su diverse domande pertinenti all'arte. Vittorio Gallese in particolare si è impegnato a studiare l'impatto delle immagini prodotte

I will never forget the article *Mirrors in the Mind* and the questions it aroused. Here are a couple. First question: if it is true that different parts of my brain are activated whether I perform an action in person, or observe an action performed by others, then what happens when instead of observing an action I imagine it? For over 35,000 years, mankind's power of imagination has produced symbolic objects. Scientists recognize that we are the only species to produce such artefacts and they wonder *why* by looking for biological answers. For artists and art historians, often reproached for the practical irrelevance of their activity, configuring a neurological parallel between action and thought means recognizing the importance of imagination and redeeming it.

Second question: what is the difference between seeing a person grabbing an apple to eat it and seeing the moving image (film or video) of a person performing the same action? We are so overwhelmed by images and absorbed by the screens of our devices that it has become really difficult to understand how we would reason without these physical extensions. If it is true that we have the ability to reflect others' behaviour, and vice versa others reflect ours, simply by observing the actions we perform, as argued by the mirror neuron theory and demonstrated in *Faccia a Faccia*, what happens when we face devices created specifically to reflect and be reflected? We know the influence a mirror has on the perception of ourselves: it allows to observe our body, it enables us to manipulate our appearance and thus altering the perception others have of us. Constant staging is at the base of the selfie phenomenon, whose protagonists are mirrored in the screen of smartphones reflecting in turn the dominant aesthetic canons in a continuous circle.

The mechanisms of imagination, representation and simulation are central to artistic production and an art enthusiast will do everything possible to understand them, at least in part. The mirror neuron theory, although criticized by some, is shedding light on various questions pertaining to art. Vittorio Gallese has undertaken to study the impact of images produced by cinema, and the effects of digital

dal cinema, e gli effetti delle tecnologie digitali sul nostro cervello e comportamento<sup>1</sup>. Nonostante Marta Dell'Angelo, a differenza degli scienziati, non si proponga di trovare risposte (la prerogativa dell'arte è piuttosto porre domande), *Faccia a Faccia* ci avvicina a un'idea di noi stessi sia in interazione diretta con gli altri, che in relazione mediata dall'obbiettivo della cinepresa e dello schermo. Osservando *Faccia a Faccia* m'immedesimo nel gioco degli altri e mi unisco alla tensione, notata dall'artista, che emana dal gruppo numeroso di persone coinvolte. Mentalmente partecipo all'azione e al contempo colgo la presenza del diaframma fra azione e immagine. L'azione specchiante si estende dal meccanismo del confronto con l'altro, al riflesso perpetuato dallo schermo. Con la moltiplicazione esponenziale degli oggetti simbolici e degli strumenti che estendono le caratteristiche riflettenti dello specchio (fotografia, film e video), l'arte ha adottato forme svariate perché gli artisti si chiedono come continuare a produrre arte all'interno di un sistema in rapido mutamento. L'arte è un'invenzione che connette le persone le une alle altre e l'individuo al suo territorio. Non è l'unica invenzione a offrire coesione sociale, ma è l'unica che mette continuamente in questione i valori condivisi attualizzandoli di volta in volta e dunque rinvivendoli.

<sup>1</sup> Gallese V. e Guerra M. (2015) *Lo Schermo Empatico*. Cinema e Neuroscienze. Milano: Raffaello Cortina Editore

technologies on our brain and behaviour<sup>1</sup>. Although Marta Dell'Angelo, unlike scientists, does not propose to find answers (art's prerogative is rather to ask questions), *Faccia a Faccia* brings us closer to an idea of ourselves by interacting with others both directly and indirectly through the camera lens and the screen.

When observing *Faccia a Faccia* I identify with the people in the game, I join in feeling the tension emanating from the large group of people involved.

Mentally I participate in the action and at the same time I am aware of the presence of the lens between the action and the image. The mirroring action extends from the mechanics of the encounter with the other, to the reflection perpetuated by the screen. With the exponential growth of symbolic objects and tools which extend the mirror's reflective characteristics (photography, film and video), art has adopted various forms: artists are asking themselves how to continue producing art within a rapidly changing system. Art is an invention which connects people to one another and the individual to their territory.

It is not the only invention to offer social cohesion, but it is the only one that continually questions shared values by updating them from time to time and thus reviving them.

<sup>1</sup> Gallese, V., Guerra, M. (2015) *Lo Schermo Empatico*. Cinema e Neuroscienze. Milano: Raffaello Cortina Editore