

Paleobiologia dell'immagine. Sul futuro della cultura visuale

Michele Cometa

L'attenzione della cultura visuale contemporanea per le dimensioni immemoriali della nostra esperienza visuale la possiamo fare iniziare, simbolicamente, con il volume che Tom Mitchell, allora affermato teorico della letteratura ma con una particolare predilezione per le immagini e la loro circolazione sociale, dedica nel 1998 all'immagine dei dinosauri nella cultura pop globale, *The Last Dinosaur Book*. Apparentemente si tratta di un libro su un'icona pop, concepito sull'onda lunga del revival inaugurato dal film di Steven Spielberg, ma in realtà è un testo d'insuperata lucidità teorica e metodologica, degno di figurare tra i capolavori della cultura visuale contemporanea.

Anche per Mitchell – come anche per autori come Warburg, Freud e Benjamin¹ – si potrebbe trattare del classico esaudimento di un desiderio infantile. Se non fosse che Mitchell stesso si affretta a dichiarare, nell'introduzione al volume, che l'autore non è né un dinofilo né un dinoscenziato, pur ammettendosi succube di una *dinofascination*, saremmo portati a credere che anche lui da giovane sia stato soggiogato dalle immagini dei dinosauri². Curiosamente la copertina del magnifico libro che – come ci ha raccontato l'autore – è stato impaginato sotto la sua diretta supervisione, mette insieme la passione per i cowboy – quella stessa che aveva accompagnato il giovane Aby Warburg – e i dinosauri, usando un'illustrazione di Bob Walter al racconto di *paleofiction* di Sharon N. Farber pubblicato sul prestigioso “Isaac Asimov's Science Fiction Magazine” nel 1988³. Difficile credere che i gusti del giovane studioso non c'entrino nulla.

Comunque stiano le cose ci troviamo di fronte a un idiosincratico e personalissimo “atlante delle immagini” che mostra anche una strana simmetria con il libro di Donna Haraway, *Primate Visions. Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science* (1990), anch'esso dedicato a un'icona pop (il gorilla) e guidato da una strategia interpretativa che si colloca perfettamente a metà tra studi culturali e scienze del *bíos*. Non è certo un caso che Mitchell lo citi in punti strategici della sua argomentazione⁴.

Tuttavia, non di sola archeologia o paleontologia si tratta, poiché Mitchell, come sempre, tratta il dinosauro e le sue sopravvivenze iconiche

proprio per dimostrare che esso è l'“animale totemico della modernità”⁵ e, in quanto tale, appartiene alla politica delle immagini contemporanee. Per Mitchell l'animazione delle immagini si concretizza, com'è noto, in tre forme storicamente oggettivabili ma che continuano a “parlare a noi moderni”⁶. Anzi da questo punto di vista Mitchell è convinto che, per quel che riguarda il plusvalore delle immagini, noi non siamo mai stati moderni⁷. Le tre forme sono l'idolatria, il feticismo e, appunto, il totemismo:

Propongo di riconsiderare il ruolo del totemismo accanto a quello del feticismo e dell'idolatria come forma distinta del plusvalore delle immagini, al fine di arricchire le testimonianze storiche della loro sopravvalutazione, e di offrire un modello che non sia caratterizzato sin dall'inizio da un sospetto di iconoclastia, ma da una certa curiosità per il modo in cui forme *primitive* di valutazione potrebbero ancora parlare a noi *moderni*. L'introduzione del totemismo come terzo termine potrebbe anche contribuire a spezzare il modello binario della storia dell'arte che oppone un'*età delle immagini* a un'*era dell'arte*, o – ancora peggio – l'*arte occidentale* all'*arte del resto del mondo*. Il totemismo, in effetti, è il successore storico dell'idolatria e del feticismo in quanto pratica di nominazione dell'immagine ipervalutata dell'Altro. Esso dà anche nome a una rivalutazione del feticcio e dell'idolo. Se l'idolo è o rappresenta un dio, e il feticcio è un *manufatto* che possiede un demone o uno spirito al suo interno, il totem è un *mio parente*, che è poi il suo significato letterale nel linguaggio Ojibway. Non che i totem siano radicalmente diversi dagli idoli e dai feticci, le distinzioni, infatti, sono notoriamente difficili da mantenere, un idolo per esempio potrebbe anche essere un *parente*, ma, più comunemente, è una figura genitoriale, un padre o una madre, mentre il totemismo sembra più affine alla fratellanza o alla sorellanza.⁸

Mitchell non rinuncia alla loro localizzazione storica e geografica. Sa che l'idolatria è la forma classica delle religioni monoteiste (il vitello d'oro), mentre il feticismo appartiene all'era del colonialismo. Il totemismo è invece un fenomeno sostanzialmente moderno, come dimostra l'iconografia del dinosauro. Questo significa che non si potrà dare una scienza di queste tre forme se non ci si rende conto che esse sono tre

forme di “oggettivazione” tipiche dell’imperialismo e del colonialismo e non quindi attitudini spiegabili solo in termini religiosi o biologici: “sono tentato di riassumere la storia dell’imperialismo come la sequenza dall’idolatria (imperi di conquista e di colonizzazione di territori) al feticismo (gli imperi mercantili, marittimi) al totemismo (la forma matura, per così dire britannica, dell’impero che combina mercantilismo ed espansione territoriale, la diffusione dei monopoli commerciali e delle missioni religiose)”⁹.

Riperkorrendo molta letteratura antropologica Mitchell si concentra sul totemismo, la forma di relazione con l’immagine più “recente” e più consona ai moderni, come dimostra l’inesausto dibattito da James Frazer e Edward Burnett Taylor a Claude Lévi-Strauss, nonché il suo successo in artisti dell’avanguardia come David Smith e Jackson Pollock¹⁰ e, ovviamente, il grande investimento semantico operato da Freud in *Totem e tabù* che fa del totem un dispositivo psicologico e sociale di primaria importanza.

Sociale: perché intorno al totem si costituiscono i clan, le tribù e anche le classi. Non a caso Mitchell recupera un’immagine che ben si presta a spiegare l’identificazione di una comunità con un animale. È la celebre scena vittoriana che rappresenta la *Cena nella ricostruzione dell’iguanodonte* che si svolse la sera del 31 dicembre 1853 in una tenda nei pressi del Crystal Palace a Londra. I convenuti sedevano all’interno del modello di un iguanodonte realizzato da Benjamin Waterhouse Hawkins e tutto intorno a essi erano esposti dei cartelli con i nomi dei grandi naturalisti dell’epoca:

Il dinosauro inquadra una scena di affiliazione maschile, la comparsa di una nuova classe di professionisti moderni – quella che noi ora chiamiamo classe dirigente – nel ventre di una bestia la cui vita simbolica sarebbe sopravvissuta più di quanto, nel 1854, si sarebbe potuto immaginare. Il dinosauro diventerà, infatti, il totem della modernità. Il suo gigantismo diverrà l’immagine vivente delle tecnologie moderne, in particolar modo dei grattacieli; i suoi connotati di violenza e di distruzione rapace nutriranno i modelli neodarwinisti del capitalismo come ordine *naturale* della società; il suo *status* di specie estinta evocherà l’emergente distruzione di massa e il genocidio come realtà globale del ventesimo secolo, e la sempre maggiore velocità dei cicli di innovazione e obsolescenza.¹¹



B. Waterhouse Hawkins, *Dinner in the Iguanodon Model*, 1853

La proposta di Mitchell non rimane però nei limiti di una sistematica storica e antropologica. Totemismo, feticismo e idolatria sono per lui non tanto *comportamenti* che attengono alla sfera delle credenze, del rituale e della religione, quanto modi di relazionarsi agli oggetti, compresi gli oggetti d'arte (qui risuona inconsapevolmente la tesi di Alfred Gell). Così facendo Mitchell s'inserisce tempestivamente in un dibattito internazionale sulle nozioni di "oggettività", "oggettivismo", "cosa" che non a caso sollecita lui stesso con un celebre fascicolo della rivista "Critical Inquiry" (2001), e che discute implicitamente con autori come Arjun Appadurai e Michael Fried e personalmente con l'amico antropologo della Columbia Michael Taussig. Non abbandonando mai il vero *movens* politico delle sue ricerche Mitchell tiene conto degli studi sull'imperialismo e il colonialismo, ma anche dello sviluppo della nozione di "impero" globale così come l'hanno proposta Michael Hardt e Antonio Negri. In particolare, gli preme distinguere tra le fasi aurorali dell'imperialismo, che hanno prodotto e fatto circolare oggetti come gli idoli, i feticci e i totem, e la forma attuale dell'impero globale che, se da un lato procede a una smaterializzazione degli oggetti, dall'altro ne crea di nuovi come i fossili, un tema che ossessiona Mitchell sin dal libro sul dinosauro e che ritorna in uno splendido saggio sulla politica delle immagini del romanticismo europeo¹².

Per quanto Mitchell faccia sfoggio, come sempre in seguito, della sua cultura scientifica, soprattutto nei campi della biologia evoluzionista e della paleontologia, è evidente dunque il *tua res agitur* che guida le analisi più cruciali di questo libro. Perché il dinosauro, oltre a essere l'animale totemico della modernità, è prima di tutto una paleofantasia che ci permette di discutere della *nostra* estinzione, della *nostra* prevedibile catastrofe e dei disastri dell'antropocene (che ai tempi era ancora da inventare). E quando Mitchell cita le *Cosmicomiche* e l'"ultima dinostory" di Italo Calvino comprendiamo perfettamente che il tema della fine costituisce il basso continuo delle sue riflessioni, apparentemente destinate ai bambini.

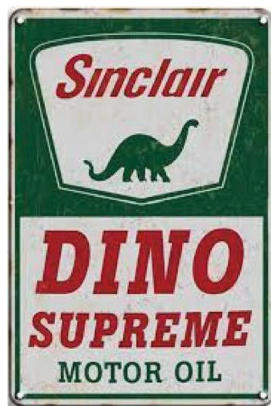
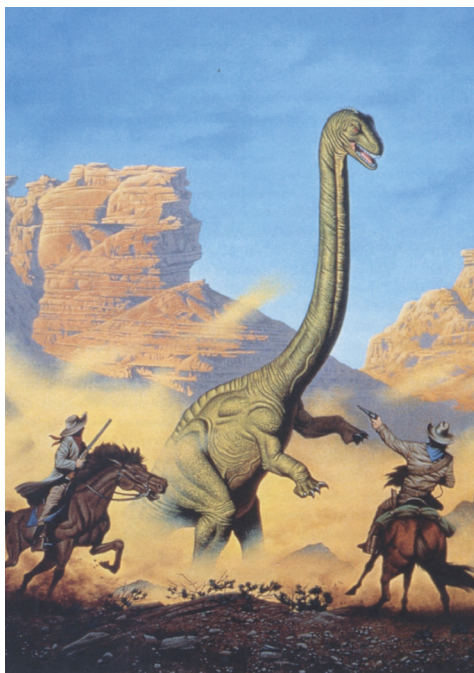
Come in ogni atlante delle immagini che si rispetti Mitchell assembla "tutte le immagini": fumetti, pubblicità, ricostruzioni scientifiche, caricature, dipinti e film.

È il capitolo quindicesimo quello che introduce per la prima volta il lettore in questa nuova versione della biologia delle immagini. Con straordinaria lucidità Mitchell si mostra perfettamente consapevole che

autori come Henri Focillon lo avevano preceduto nell'idea di una "vita delle forme" che è solo una delle versioni in cui si è articolato il nesso *bíos/immagine*¹³.

Dalla storia dell'immagine del dinosauro, che si può articolare in tre grandi fasi (l'era vittoriana, il "consenso moderno" e la rinascita dopo gli anni Sessanta fino a Spielberg), Mitchell trae in prima istanza una teoria sulla sopravvivenza delle immagini, anzi, più esattamente e in straordinaria sintonia con Warburg (che all'epoca non ha ancora letto), sulle singolari "asincronie" che la storia delle immagini presenta¹⁴. Immagina che un modello per una storia delle immagini possa essere quello proposto, contro il teleologismo della vulgata darwiniana, dalla teoria degli "equilibri punteggiati" del naturalista Stephen Jay Gould. Inutile dire che già questa è una teoria biologica sull'evoluzione delle immagini, e di quelle scientifiche in particolare¹⁵.

Il piano di Mitchell è però più ambizioso. Convinto sostenitore di una *consilience* tra biologia e *humanities*¹⁶ e consapevole che le forme di sociobiologia, all'epoca parecchio alla moda, rappresentavano un'estrema torsione del totemismo, erano cioè dottrine che equiparavano fin troppo disinvoltamente animali e umani, Mitchell propone una teoria dell'"evoluzione delle immagini" che tiene però conto delle insidie ideologiche che possono nascondersi in una troppo sbrigativa *consilience*. Mitchell sa che anche le verità delle scienze della natura, e, *a fortiori*, quelle delle scienze della cultura, vanno costantemente sottoposte a una critica che sveli quelle che marxianamente potremmo chiamare le fantasmagorie dell'ideologia. Per questo chiede che a Darwin siano costantemente accostati Marx e Freud: "abbiamo bisogno di una sintesi di Darwin e di questi altri due grandi pensatori moderni (la cui popolarità è ahimè tramontata come i dinosauri)"¹⁷. Marx può spiegarci la relazione tra le teorie della biologia e l'economia. Freud le componenti psicologiche della fascinazione per immagini come quelle dei dinosauri. Siamo ancora al grado zero della sintesi tra teoria dell'evoluzione e teoria delle immagini, ma siamo già messi in guardia da prendere posizioni *sub species aeternitatis*, poiché proprio l'immagine del dinosauro dimostra tutta la storicità e la contestualità di ogni immagine. Proprio una citazione dalla "vita delle forme" di Henri Focillon e alcune frasi che sembrano una sorta di *excusatio non petita* sull'impropria sovrapposizione tra la "riproduzione della vita" e la "riproduzione delle immagini della vita"¹⁸, lasciano trasparire la fascinazione che già allora l'idea di



Immagini del dinosauro in vari media figurativi

una “vita delle immagini” esercita sull’autore. Basta leggere il trentacinquesimo capitolo per comprendere che il nesso tra immagine e biologia è tutt’altro che improprio. Il capitolo sta ovviamente sotto il segno di Walter Benjamin. Mitchell comprende che la modernità ha partorito – e il termine non è casuale – nuove forme di immagini e che il tema della riproducibilità delle immagini ha ormai lasciato l’ambito dei media (cinema, fotografia) e soprattutto l’ambito della mera tecnologia. All’epoca della riproducibilità tecnica o meccanica segue infatti l’era della riproducibilità biologica. È questo il grande spettro che Mitchell – come molti all’epoca – vede aggirarsi per il mondo: quello di una combinazione tra *bios* e *cyber*, tra biologia e informatica. L’era della riproduzione biocibernetica era iniziata. Lo dimostrano appunto fantasie come *Jurassic Park* (1993): “la grande convergenza tra computer e biologia non ci porta verso una nuova era di possibilità umane, ma all’esaudimento high-tech di una fantasia vittoriana: un parco a tema con i dinosauri”¹⁹. È una delle classiche asincronie che tanto sarebbero piaciute a Warburg. La sopravvivenza di un’immagine *intensificata* da una nuova semantica. Mitchell nota subito che, nel futuro prossimo di *Jurassic Park*, si tratta di una “ri-produzione” che ormai non è più finalizzata alla produzione di merci, ma alla produzione di spettacoli per le masse²⁰. Il fordismo e il taylorismo che avevano caratterizzato l’era del capitalismo trionfante stanno dunque cambiando pelle. E infatti più avanti nella sua ricerca Mitchell riprenderà il termine “biotaylorismo” coniato dall’artista Natalie Bookchin²¹.

La riflessione su *Jurassic Park* è stata solo il primo passo verso una reale interrogazione sulla natura biologica delle immagini, soprattutto le immagini della nostra epoca. Lo dimostra, indirettamente, la lunga e articolata stigmatizzazione delle tesi di Paul R. Gross e Norman Levitt sull’inconciliabilità delle “due culture” e del cosiddetto “Sokal hoax”, un piccolo choc degli studi culturali dell’epoca. Il fisico Alan Sokal aveva infatti pubblicato in una delle riviste di punta degli studi culturali americani, “Social Text”, un saggio che faceva deliberatamente il verso agli studi culturali, mescolando a casaccio affermazioni scientifiche e ideologemi tipici della critica culturalista, soprattutto femminista. Il testo fu pubblicato, dopo la consueta *peer review*, e Sokal svelò subito dopo la bufala. Non pago, Sokal insieme al collega Jean Bricmont pubblicò subito dopo un libro, *Intellectual Impostures* (1997), in cui faceva impietosamente le pulci alle incursioni nel campo delle scienze

di tutta l'*intelligenza* post-strutturalista francese (da Jacques Lacan a Paul Virilio). Quando Mitchell scrive il suo libro sul dinosauro, lo choc è ancora recente. E altrettanto recenti erano gli abusi della sociobiologia giustamente criticati, con la consueta lucidità, dall'antropologo americano Marshall Sahlins. Mitchell si auspica invece saggiamente, che proprio questi eccessi, invitino gli studiosi a comprendere che ciò che chiamiamo "scienza possa essere un'interrogazione sul reale, razionale e scettica, ma anche un'occasione per la fantasia, per una sbrigliata speculazione e l'immaginazione utopica"²².

Nelle ultime pagine del libro fa capolino un'immagine che pone una domanda fondamentale. È un fotogramma da *Jurassic Park*, il cosiddetto "digital raptor", che non a caso diventerà l'icona della sua biologia delle immagini. In realtà le icone di Mitchell sono due, l'una giustapposta all'altra in un saggio dedicato al "futuro dell'immagine" che, secondo lui, Jacques Rancière ne *Le Destin des images* (2007) non aveva saputo pensare fino in fondo: l'immagine del *raptor* di *Jurassic Park*, su cui si proietta la sequenza di Dna che ha contribuito a clonarlo²³, e l'immagine di uno dei bovidi di Lascaux, la celebre grotta del paleolitico superiore. L'immagine da *Jurassic Park* è per altro una sintesi perfetta tra un'immagine digitale, la proiezione, e un'immagine analogica, il corpo del dinosauro.

Consapevole fin dal principio dell'ambiguità tra "futuro" e "destino", Rancière apre il suo libro rinunciando esplicitamente a proporre una panoramica o un'"odissea" che ci condurrebbe dalla gloria aurorale delle pitture di Lascaux al crepuscolo contemporaneo di una realtà divorata dall'immagine mediatica, e di un'arte votata ai monitor e alle immagini di sintesi... Io invece voglio seguire la strada che Rancière rinuncia di intraprendere e ripercorrere questa odissea che porta dal buio cavernoso di Lascaux al crepuscolo delle immagini sintetiche. E per assicurare la coerenza della materia trattata, voglio seguire questa strada come un tracciato "animale" che inizia con le figure familiari del bisonte e dei cavalli di Lascaux e termina con l'immagine futuristica di un animale futuristico, un dinosauro digitale tratto dal film *Jurassic Park*. Potreste domandarvi perché il lungo viaggio delle immagini del passato profondo e primordiale al frangente contemporaneo, che apre a scenari futuri virtuali e immaginari, dovrebbe essere esemplificato non dall'"im-

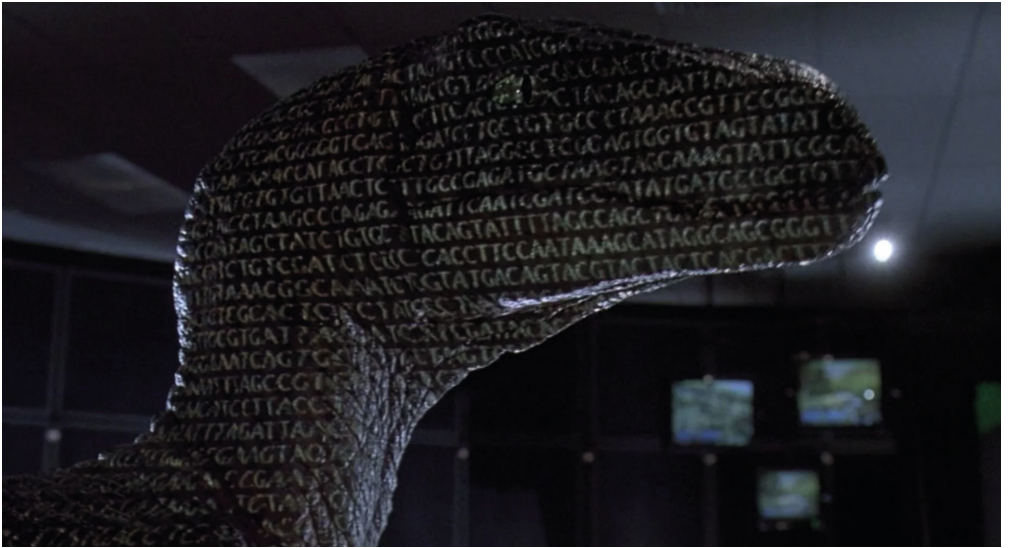
magine dell'uomo", cioè del loro creatore e implicito spettatore, ma da immagini di animali. In che modo queste ultime potrebbero fornirci un indizio che ci permetterà di spiegare l'intera odissea dell'immagine nel suo complesso e quindi anche di scorgerne il futuro? Limitiamoci a richiamare brevemente alcune delle tesi dominanti rispetto allo statuto temporale delle immagini e dell'immaginazione, e al suo intimo legame con l'animale come figura del futuro. Gli animali, naturalmente, sono stati associati fin da tempi immemorabili alla divinazione, al presagio e alla profezia. Se c'è un futuro da prevedere, riguardo alle immagini o a qualunque altra cosa, questo futuro è rivelato dall'animale o dalla sua immagine. Qualunque cosa venga fatta agli animali, come ha osservato John Berger, verrà presumibilmente fatta agli esseri umani nel futuro: addomesticamento, riduzione in schiavitù, industrializzazione di massa della morte, sterminio ed estinzione sono tutte pratiche che sono state sperimentate sugli animali prima di essere applicate agli uomini, che in questo modo vengono ridotti allo stato animale. Vengono condotti esperimenti sugli animali per poter prevedere gli effetti delle stesse pratiche sugli organismi umani. E soprattutto, la clonazione degli animali (pecore, topi, rane e cavalli) è generalmente interpretata come il preludio alla clonazione degli esseri umani, che potrà generare creature superumane, emendate di qualunque difetto di nascita, oppure donatori subumani di organi e carne da cannone per le "armate dei cloni" prefigurate nella saga di *Star Wars*... La temporalità dell'immagine animale, allora, comprende tanto il passato quanto il futuro... L'immagine in quanto tale implica sempre una temporalità, che si tratti della memoria di un passato da recuperare e ri-presentare nella forma della percezione presente di una rappresentazione in tempo reale – come un'ombra, un riflesso, una performance teatrale o una trasmissione televisiva "in diretta" – oppure dell'immaginazione di un futuro auspicato o temuto. Quando parliamo di "futuro dell'immagine", allora, dobbiamo osservare che stiamo maneggiando un'immagine doppia o una *metapicture*: l'immagine di un'immagine *a venire*... Dunque, il futuro dell'immagine è sempre ora, nella forma più recente e nuova dell'immagine, nelle sorprendenti apparizioni di Lascaux come nella realizzazione tecnologica contemporanea del sogno antico di creare non solo un'immagine "che sembra viva" di un'entità

vivente, ma un'immagine che è al contempo una sua copia, una sua riproduzione e l'entità vivente stessa.²⁴

Si delinea, in questa contrapposizione tra l'immagine di *Jurassic Park* e quella dell'arte rupestre di Lascaux, la strada che Mitchell ha voluto percorrere pensando insieme *bíos* e immagine, passato e futuro dell'immagine, paleontologia e biocibernetica. Si vede infatti con chiarezza che le discipline che Mitchell pone al *centro* della nuova disciplina sono l'archeologia e la paleontologia. Nella riscrittura del saggio sulla riproducibilità biocibernetica dell'immagine contenuto in *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images* (2005), Mitchell parla esplicitamente di una "paleontologia del presente"²⁵ che gli sembra anche un modo di pensare la contemporaneità a partire dalla possibile estinzione degli umani²⁶. Non che questo significhi escludere l'antropologia. Infatti, non a caso Mitchell insiste sull'interdipendenza di fossile e totem, l'uno di pertinenza della paleontologia e l'altro dell'antropologia²⁷. Ma questa sorta di cannocchiale rovesciato gli serve per mettere a fuoco certe continuità inedite tra l'antico, anzi l'immemoriale, e il moderno, una sorta di riproposizione del "*telescope* del passato attraverso il presente" di cui parlava Benjamin nel libro sui passaggi parigini e nelle tesi sulla filosofia della storia²⁸.

È in un saggio concepito nel 1999, pubblicato nel 2002 e poi ricompreso nella raccolta del 2005, *The Surplus Value of Images*, che Mitchell comincia a delineare una vera e propria biologia dell'immagine. L'iconologia del dinosauro vi avrà ancora una parte rilevante, ma nel frattempo Mitchell ha cominciato lo studio sistematico della biologia. Ha ormai metabolizzato la lezione della "vita delle forme" di Henri Focillon, del resto riscoperta in America da George Kubler, conosce l'"epidemiologia delle rappresentazioni" di Dan Sperber, le prime mosse dell'ecologia delle immagini preconizzata da Andrew Ross e si attrezza anche sul piano dei più recenti sviluppi della biologia teorica²⁹. Prova a immaginare sé stesso come uno "storico della natura" delle immagini che nell'*image* vede la specie e nelle *picture* gli individui. Comincia a studiare la vita sociale delle *picture* come processi co-evolutivi e le immagini quali "forme di quasi-vita", come i virus.

Alcune specie biologiche sopravvivono e prosperano, proliferano e si moltiplicano. Altre rimangono marginali o addirittura si estinguono.



S. Spielberg, *Jurassic Park*, 1993

Sala dei tori, grotta di Lascaux, 19.000-17.000 BP circa

no. Possiamo applicare anche in questo caso l'analogia biologica a *image* e a *picture*? Possiamo parlare dell'origine delle immagini, della loro evoluzione, mutazione ed estinzione? In che modo nuove immagini vengono al mondo? Che cosa determina il loro successo o il loro fallimento nell'ecologia culturale delle forme simboliche? Qualunque sia la legge segreta che sta dietro i processi vitali delle immagini o delle specie è chiaro che alcune di loro sono molto resistenti (come i dinosauri e gli scarafaggi), mentre altre (mutanti e *scherzi della natura*) difficilmente resistono oltre la vita dei singoli esemplari. Tra questi due estremi si trovano, poi, delle specie (come quella cui apparteniamo) per le quali non è ancora stato emesso un giudizio definitivo... Forse, allora, esiste un modo che ci consente di valutare le immagini come entità evolutive o, almeno, co-evolutive, forme di quasi-vita (come i virus) che dipendono da un organismo ospite, e non possono riprodursi senza il contributo umano.³⁰

Lo fa ancora con qualche titubanza e con la giusta cautela teorica, ma ormai i nessi tra animali e immagini (come già in John Berger), lo studio del totemismo e lo studio della vita artificiale che si faceva strada attraverso gli scritti di Donna Haraway e Bruno Latour³¹, lo convincono della plausibilità della metaforica biologica. Anche perché gli pare di poter affrontare alcuni temi classici dell'estetica semplicemente spostando l'ottica in direzione della biologia.

Il valore delle immagini, intorno alla quale è costruito tutto il saggio, può adesso essere interpretato come una conseguenza della loro capacità di animarsi, di essere "vitali", del resto un vecchio tema dell'estetica classica sin dalle sue scaturigini greche: "Sul versante delle *picture*, la questione della vitalità è posta, generalmente, in termini di vivacità o vividezza, sia nel senso che la *picture* cattura la vita del suo modello, sia nel senso che possiede tra le proprie qualità un aspetto energetico, animato, vitale. Sul versante dell'*image* la questione della vitalità ha a che fare più con la potenza riproduttiva o con la fertilità"³².

Ed è una vitalità che coinvolge direttamente i *media* e il tema della riproducibilità tecnica. E naturalmente anche lo sguardo. Anzi lo sguardo gli sembra la vera nuova frontiera della biologia che "si sta forse evolvendo da un'iconologia enciclopedica delle specie, con la sua tavola delle somiglianze, a un'immersione 'nell'occhio e nello sguardo', in cui l'incontro con l'Altro possa essere considerato come meccanismo

attraverso il quale le specie si differenziano e si riproducono”³³. Come l’iconologia critica anche la biologia deve far fronte all’enorme proliferazione delle immagini e degli ibridi che esse producono³⁴. Mitchell sa bene che proprio questa vitalità delle immagini risveglia paure ataviche e fobie che sfociano spesso nell’iconoclastia. Le immagini, infatti, sembrano produrre un mondo parallelo che prescinde dall’uomo e dal suo dominio. Immagini viventi come i cloni, i *cyborg* e tutte le possibili fantasie dell’ingegneria genetica, accrescono le reazioni iconofobiche e iconoclastiche.

Come si può ben vedere l’intera *metapicture* delle immagini come forme di vita ha una tendenza intrinseca a generare una stupefacente varietà di immagini secondarie, una natura seconda, complessa tanto quanto la natura prima, quella delle scienze biologiche. È, allora, possibile pensare che le immagini vengano create e distrutte? E la nozione di *immagine originale* è una versione culturale della mitologia creazionista o del principio biologico di una discendenza comune? Hanno, dunque, tutte le immagini, come tutte le forme di vita, un comune antenato? Possono estinguersi? Come si evolvono? I generi, le forme o i *media* attraverso cui le immagini si manifestano possono essere meglio compresi come abitanti, ambienti o ecosistemi in cui gli esemplari possono prosperare e riprodursi? E poi com’è possibile che un ambiente o un ecosistema possa da solo diventare tanto immaginifico o iconico che le immagini sono inserite al suo interno, una nell’altra in formazioni concentriche, in maniera tale che le specie costituiscono un *habitat* per altre specie, nello stesso modo in cui, per esempio, il corpo umano costituisce un organismo ospite per milioni di microorganismi e, nello stesso momento, viene ospitato in un più ampio ambiente sociale e naturale?³⁵

Non è un caso che tra le più recenti proposte di Mitchell, del resto totalmente implicita nello straordinario libro sull’immagine del dinosauro, vi sia una “paleontologia delle immagini”, un’indagine, cioè, che s’interroghi sui nessi tra preistoria e postmodernità nell’ambito delle immagini, degli sguardi e dei *media*.

In un brillante saggio intitolato *Screening Nature (and the Nature of the Screen)* (2015), ad esempio, Mitchell si spinge a immaginare una “pa-

leontologia dello schermo”, una strada che converge per esempio con la necessità sempre più sentita di studiare la cultura visuale del paleolitico³⁶ e con essa i fondamenti biologici specie-specifici della visione, e non, come si vede dall’oggetto del saggio, a partire dalle immagini che ovviamente ci sono nel Paleolitico, ma, significativamente a partire dal dispositivo, e cioè dal *medium*, dai corpi dell’immagine, per dirla con Benjamin, e progetta così una “paleontologia dello schermo”:

In alternativa voglio offrire un’ontologia dello schermo, una teoria che inquadri il soggetto nei termini di una logica e di una dialettica dell’idea di schermo propriamente detta, e che lo collochi nel contesto della storia naturale, una paleontologia dello schermo che vada a un livello più profondo, in un tempo più profondo di quello che l’archeologia riesce a immaginare. Questo mi espone certo al rischio dell’anacronismo, giacché non intendo fornire né una breve né una lunga storia delle moderne tecnologie dello schermo, ma una teoria sincronica che identifichi la chiave, gli elementi durevoli delle pratiche dello schermo lungo tutta la gamma di apparati tecnici che hanno costituito una tale storia. Io spero che questo esercizio non venga considerato ostile al progetto dell’archeologia dello schermo, ma piuttosto un contributo a essa poiché fornisce alcuni termini essenziali per l’analisi. La stessa teoria, suggerirei, è una sorta di schermo concettuale decisivo per selezionare l’evidenza empirica, compresa l’evidenza storica.³⁷

Si tratta di un percorso che va ben oltre la ormai ben praticata “archeologia dei media” perché non individua mere genealogie che pure sono tracciabili, ma costruisce “immagini più ampie”³⁸ che dimostrano come una paleontologia dell’immagine attraversi e in un certo senso “tagli” pratiche molto diverse tra loro.

Un importante viatico per la cultura visuale del futuro e per la sua declinazione italiana che sin dai tempi di Carlo Ludovico Ragghianti, di Emilio Villa e di Emilio Garroni, non ha mai disgiunto l’interesse per la storia dell’arte e l’estetica dalla riflessione sulle condizioni biologiche del fare e recepire immagini.

1. M. Cometa, *Cultura Visuale. Una genealogia*, Raffaello Cortina, Milano 2020.

2. W. J. T. Mitchell, *The Last Dinosaur Book*, The University of Chicago Press, Chicago-London 1998, p. 7.

3. S. H. Farber, *The Last Thunder Horse West of the Mississippi*, in “Isaac Asimov’s Science Fiction Magazine”, vol. 12, n. 11, November 1988, pp. 26-31.

4. W. J. T. Mitchell, *The Last Dinosaur Book*, cit., p. 146 e 164.

5. Ivi, p. 77 e ss.

6. Id., *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di M. Cometa e V. Cammarata, Raffaello Cortina, Milano 2017, p. 166.

7. B. Latour, *Non siamo mai stati moderni*, Elèuthera, Milano 1995, p. 174.

8. W. J. T. Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, cit., pp. 165-166.

9. Ivi, p. 163.

10. Ivi, p. 168 e ss.

11. Ivi, p. 172

12. Id., *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago-London 2005, pp. 169-187.

13. Id., *The Last Dinosaur Book*, cit., p. 103.

14. Ivi, p. 105.

15. Ivi, p. 106.

16. *Ibid.*

17. Ivi, p. 107.

18. Ivi, p. 103.

19. Ivi, p. 217.

20. Ivi, p. 218.

21. Id., *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, cit., p. 331 e ss.

22. Id., *The Last Dinosaur Book*, cit., p. 284.

23. Id., *What Do Pictures Want?*, cit., p. 315.

24. Id., *Image Science. Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*, The University of Chicago Press, Chicago & London, 2015; tr. it. *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Johan & Levi, Monza 2018, pp. 90-93.

25. Id., *What Do Pictures Want?*, cit., p. 124.

26. Ivi, p. 325.

27. Ivi, p. 179.

28. W. Benjamin, *Das Passagen-Werk*, in Id., *Gesammelte Schriften*, a cura di R. Tiedemann, H. Schweppenhäuser, vol. V, tomo 1, Suhrkamp Verlag,

Frankfurt am Main 1982; tr. it. di E. Ganni, *Opere complete. IX. I «passages» di Parigi*, Einaudi, Torino 2000, p. 527.

29. W. J. T. Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, cit., p. 151.

30. Ivi, pp. 151-152.

31. Ivi, p. 154.

32. Ivi, p. 156.

33. Ivi, p. 158.

34. Ivi, p. 159.

35. Ivi, pp. 157-158.

36. M. Cometa, *The Challenge of Cave Art. On the Future of Visual Culture*, in K. Purgar, Z. Paic (a cura di), *Theorizing Images*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2016, pp. 22-34; Id., *Surfaces profondes. Au-delà de l'écran dans les cultures visuelles paléolithiques*, in J. Bodini M. Carbone, A. C. Dalmasso (a cura di), *Des pouvoirs des écrans*, Edition Mimésis, Parigi 2018, pp. 35-52; Id., *Corpi che contano. prolegomeni per una teoria della materialità delle immagini*, in V. Cammarata, R. Coglitore, M. Cometa (a cura di), *Cultura visuale in Italia. Immagini, sguardi, dispositivi*, Meltemi, Milano 2022, pp. 183-222.

37. W. J. T. Mitchell, *Screening nature (and the nature of the screen)*, in "New Review of Film and Television Studies", vol. 13, n. 3, 2015, p. 232, traduzione dell'autore?

38. Ivi, pp. 231-246.