

Percorsi

Studi di Estetica, Poetica e Retorica
Collana fondata da Emilio Mattioli

Nuova Serie

Diretta da Baldine Saint Girons e Giovanni Lombardo

Tra estetica,
poetica e retorica

In memoria di Emilio Mattioli

a cura di
Rita Messori

Mucchi Editore

ISBN 978-88-7000-587-3

Volume stampato con un contributo del dell'Università degli Studi di Parma,
Dipartimento di Filosofia

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nel limite del 15% di ciascun volume o fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, comma 4, della legge 22 aprile 1941 n. 633 ovvero dall'accordo stipulato tra SIAE, AIE, SNS e CNA, CONFARTIGIANATO, CASA, CLAAI, CONFCOMMERCIO, CONFESERCENTI il 18 dicembre 2000. Le riproduzioni per uso differente da quello personale potranno avvenire solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata dall'editore. Vietata la pubblicazione in rete.

grafica e pre stampa, Mucchi Editore (MO); stampa, Editografica (BO)

© Mucchi Editore

Via Emilia Est, 1527 - 41122 Modena

www.mucchieditore.it - info@mucchieditore.it

iscritta a CONFINDUSTRIA AIE USPI

I edizione pubblicata in Modena nel novembre del 2012

INDICE

Introduzione di RITA MESSORI	7
Fernando Bollino, <i>Estetica e metodo. Emilio Mattioli e la scuola neofenomenologica di Bologna</i>	13
Elio Franzini, <i>L'estetica e i linguaggi della fenomenologia</i>	29
Gabriele Burzacchini, <i>Poetica, retorica, traduttologia: l'approccio di Emilio Mattioli alla classicità greca</i>	37
Leonardo Amoroso, <i>Rileggere Heidegger</i>	51
Baldine Saint Girons, <i>Il sublime ovvero come "prendere sul serio" l'estetica ..</i>	67
Giovanni Lombardo, <i>Il sublime e la retorica della dissimulazione</i>	85
Salvatore Tedesco, <i>"Condurre la vita". L'antropologia retorica come tecnica fra Blumenberg e l'estetica</i>	101
Elisabetta Di Stefano, <i>Arte e nuove tecnologie: fine della mimesis?</i>	117
Elisabetta Matelli, <i>Il principio di finalità nell'idea di 'carattere' di Aristotele e della sua scuola</i>	133
Massimo Marassi, <i>Un caso di traduzione: l'incontro tra Luciano e Alberti...</i>	157
Annamaria Contini, <i>Parole in movimento e ascolto dell'altro. Il problema del tradurre nella riflessione estetica di Emilio Mattioli</i>	183
Jean-René Ladmiral, <i>La traductologie entre philosophie et littérature</i>	203
Antonio Lavieri, <i>Il canone della traduzione. Modelli, tradizioni e pratiche culturali</i>	217
Giulio Iacoli, <i>Il dialogo dei fatti letterari. Suggestioni comparatistiche negli Studi di poetica e retorica e altrove</i>	227
Michael Jakob, <i>Mille piattaforme. Osservazioni sulla costruzione dello sguardo</i>	251
Rita Messori, <i>Affinità di stile. Maurice Merleau-Ponty tra mondo sensibile e mondo dell'espressione</i>	265

ELISABETTA DI STEFANO*

Arte e nuove tecnologie: fine della mimesis?

«Il concetto di *mimesis* è al centro degli sforzi che, nella storia della cultura occidentale, sono stati compiuti per dare un senso all'arte rappresentativa e ai suoi valori. [...] La nozione di *mimesis* non è indispensabile soltanto per la comprensione delle antiche concezioni della rappresentazione nelle arti verbali, figurative e musicali. È essenziale anche, ritengo, per l'intera storia dell'estetica»¹.

Queste parole aprono il saggio di Stephen Halliwell, *L'estetica della mimesis*, rinnovando ancora una volta il dibattito, in effetti mai tramontato², sulla *mimesis*; non è un caso che il libro di Halliwell sia stato recentemente insignito del Premio Europeo d'Estetica, un riconoscimento che conferma l'importanza di questa problematica non solo in ambito filosofico – dove su questo tema sono nati ampi dibattiti, seppur da prospettive teoriche differenti, tanto tra gli analitici³ quanto tra i continentali –, ma in vari campi del sapere: dalla psicologia alle scienze sociali, dalla teoria della percezione all'antropologia, dalla biologia alle scienze etiche⁴.

La *mimesis* è stata oggetto di costante riflessione per Emilio Mattioli che in *Luciano e l'umanesimo* (1980) esamina l'opera dello scrittore di Samosata nel quadro del dialogo imitativo/emulativo esercitato dagli umanisti nei confronti dei classici⁵. Nel corso degli anni ha ripreso l'argomento più volte, seppur in diverse forme: ad esempio nei suoi studi e nei suoi corsi⁶ sulla traduzione il tema dell'imitazione si risolveva nella difficile tensione tra una versione “bella e infedele” e una aderente al testo originario⁷. All'inizio degli anni Novanta Emilio Mattioli cura alcuni numeri della rivista *Studi di Estetica* incentrati sulla *mimesis* (n. 7/8 *Mimesis*, 1993; n. 9 *Ragioni della Mimesis*, 1994; n. 10 *Poetiche della Mimesis*, 1994). Il primo numero raccoglie la traduzione parziale di alcuni testi che hanno determinato le coordinate teoriche del dibattito nella seconda metà del Novecento: da *Die mimesis in der Antike* di Hermann Koller (1954) al *Lucien écrivain. Imitation et création* di Jacques Bompaire (1958) ad *Interpretatio*,

* Università di Palermo.

imitatio, aemulatio di Arno Reiff (1959) attraverso *Die klassizistische Theorie der Mimesis* di Helmut Flashar (1979) e *Mimesis in Contemporary Theory: An Interdisciplinary Approach* (1984) fino a *Intertextualité et rhétorique des citations* di Volker Kapp (1984) e a *Mimesis. Kultur-Kunst-Geschichte* di Gunter Gebauer e Cristoph Wulf (1992). A questo seguono altri due numeri costituiti da saggi che affrontano questo tema e la sua rilettura in vari autori e in varie epoche storiche (Omero, Shakespeare, Rousseau, Moritz, Alfieri, Leopardi, Marinetti, Bernays, Ricoeur) fino alle teorie dell'intertestualità che, essendo concettualmente affini alla categoria della *mimesis*, ripropongono la questione all'interno di problematiche ancora di "bruciante attualità" tra la fine degli anni Ottanta e i primi anni Novanta. Ne viene fuori che «l'idea di *mimesis* non ha mai cessato di operare neanche nei periodi nei quali, apparentemente, è stata rifiutata», rivelandosi «pienamente attiva anche nel Romanticismo»⁸.

Sembra che la *mimesis* sia una costante dei vari periodi storici e, seppur diversamente interpretata, si può considerare un paradigma ermeneutico fondativo per il discorso sulle arti dall'antichità all'età moderna; persino nell'età contemporanea costituisce un filo rosso capace di legare manifestazioni artistiche molto differenti (dall'*art nouveau* all'espressionismo, dal surrealismo all'astrattismo, fino a certe forme di neorealismo o di iperrealismo), purché non la si riduca a semplice "imitazione", ma la si consideri una categoria estetica che si pone il problema del rapporto dell'opera e dell'artista col mondo⁹; tuttavia vien da chiedersi, spostando lo sguardo ancora più avanti, se la *mimesis* è stata il principio su cui si è costruito il tradizionale sistema delle arti, oggi che le nuove tecnologie hanno cambiato il ruolo e le funzioni dell'artista, dell'opera e del pubblico, può ancora tale categoria mantenere il suo ruolo fondativo? In realtà, come ha più volte sottolineato Mario Costa¹⁰, l'apparato categoriale dell'estetica comincia ad entrare in crisi nei primi decenni del Novecento, quando si verifica il passaggio dalle arti tecniche – che si servono di strumenti (pennello, penna o pennino) e sono ancora inserite nella dimensione del "fare" – a quelle tecnologiche in cui interviene la mediazione della macchina (fotografia, macchina da scrivere). Ma è soprattutto con le arti neotecnologiche, apparse con l'avvento del terzo millennio, che si sono imposte nuove categorie connotate dalla plurisensorialità e dall'interattività. In questo orizzonte estetologico ha ancora senso la *mimesis*? Se il nome, di ascendenza classica, può apparire anacronistico in

relazione alle arti neotecnologiche, la categoria gode sempre di una valenza ermeneutica? Nel tentativo di dare risposta a questo interrogativo si esamineranno alcune tradizionali coppie oppostive (vero/falso; originale/copia) della rappresentazione mimetica nei nuovi contesti teorici connessi al digitale e alla nozione di simulazione, si affronterà il rapporto tra immagine e realtà nell'odierna "società dei simulacri" e infine si accennerà al confronto tra arte e natura avviato dalla *biotech art* col supporto dell'ingegneria genetica.

Le sfumature concettuali che la *mimesis* assume nei differenti contesti teorici inducono a esaminare la complessità semantica del termine, che sarebbe riduttivo circoscrivere alla dialettica tra riproduzione meccanica e rappresentazione creativa¹¹. D'altro canto tale dialettica appare ormai superata poiché le sperimentazioni della Pop Art hanno svelato le potenzialità creative della stessa riproduzione. Di conseguenza se nel 1936, Walter Benjamin¹² lamentava la perdita dell'*aura* dell'opera d'arte che, riprodotta in serie, perdeva il fascino dell'*hic et nunc*, ovvero le circostanze uniche e irripetibili che ne avevano determinato l'origine e il valore, oggi nella "civiltà dell'immagine"¹³ l'arte non solo si serializza, ma si trasforma, sperimentando un'osmosi mediale che finisce per rendere labili i confini tra verità e finzione. Agli esordi della cultura occidentale, Platone poteva ancorarsi al mondo delle idee nella ricerca di una verità che non riscontrava né sulla terra, né tanto meno nelle opere d'arte, oscillanti tra la falsità della riproduzione icastica e l'illusorietà di quella fantastica¹⁴; ma oggi l'evoluzione tecnologica ha conferito alla creazione artistica delle potenzialità altissime grazie all'ausilio di mezzi sofisticati che ci fanno nuovamente precipitare nella platonica spirale di fobie illusionistiche senza neppure la certezza delle verità iperuraniche. Alla fine del Novecento, infatti, siamo entrati in quella che, parafrasando Benjamin, è stata definita "epoca della riproducibilità digitale"¹⁵. Il digitale è l'innovazione tecnologica che rende possibile trasferire qualsiasi informazione sonora o visiva in un codice numerico binario, consentendo la convergenza di media diversi in un unico *meta-medium*: il computer. Si tratta di una trasformazione epocale in cui arte, scienza e tecnologia collaborano in un proficuo connubio che ha allargato i confini del panorama artistico, dando avvio a forme di produzione che richiedono nuovi paradigmi interpretativi.

È significativo che la categoria della "rappresentazione", ancora valida per le immagini pittoriche, fotografiche o cinematografiche, volte a ri-

produrre la superficie “esteriore e visibile” dell’oggetto, risulti inadeguata per quelle digitali la cui elaborazione si basa su un modello interpretativo di tipo logico-matematico. Tali immagini, infatti, hanno uno statuto particolare: non stanno “al posto di” qualcosa, non hanno una funzione vicariante rispetto a un referente. Il dato visivo finale è l’effetto esteriore di una complessa operazione articolata in due fasi: l’analisi, che scompone l’oggetto in modello numerico e la sintesi che rende l’immagine visibile su uno schermo¹⁶. Pertanto se le immagini digitali si possono considerare segni di “un modello a priori” della realtà, seguendo Quéau si può dire che esse non appartengono al mondo dell’*iconico*, dove regna la somiglianza, ma a quello dell’*idolico* che è il dominio delle idee, del sapere¹⁷. Di conseguenza alla “rappresentazione” si sostituisce una progettualità centrata più sull’informazione che sulla materia, più sulla virtualità che sulla presenza fisica e reale. Tale modello astratto e matematico viene utilizzato spesso per aggirare la logica della razionalità e dell’esperienza: il computer infatti può produrre immagini di un realismo esasperato grazie a una costruzione rigorosa del dettaglio non solo visivo e acustico, ma anche tattile, olfattivo e gustativo, rivalutando aspetti sensoriali considerati secondari dalla tradizione occidentale. Pertanto nel caso delle immagini digitali alla categoria della “rappresentazione” si deve sostituire quella della “simulazione”, un termine che, pur gravitando nell’area semantica della *mimesis*, riveste una connotazione negativa, poiché richiama l’idea di inganno. “Simulazione”¹⁸ significa resa dell’effetto percettivo del reale fenomenico che si traduce nella costruzione di un’apparenza sensibile e fruibile come se fosse vera¹⁹. In realtà questo concetto è stato sempre sotteso a quello di immagine fin dal famoso mito di Narciso²⁰. Naturalmente con le nuove tecnologie le potenzialità ingannevoli delle immagini si sono ampliate perché la “realtà virtuale”²¹ è in grado di operare un coinvolgimento sinestetico totale che, attraverso protesi tecnologiche, sostituisce alla monodirezionalità della percezione visiva – secondo il “punto di vista” stabilito dalla prospettiva rinascimentale e ancor più dall’anamorfosi – il *point d’être* di un’esperienza polisensoriale e interattiva che ripropone la centralità del corpo in tutta la sua interezza percettiva²².

In realtà anche la fotografia a pellicola, apparentemente la più fedele tra le arti della rappresentazione, non può essere considerata una mera copia della natura, poiché mette in evidenza aspetti spaziali che non possono essere percepiti senza le possibilità selettive dell’obiettivo. Tuttavia

la fotografia «non inventa [...] essa non mente mai: o piuttosto: essendo per natura *tendenziosa*, può mentire sul senso della cosa, ma mai sulla sua esistenza»²³. Essenza della fotografia a pellicola è il suo valore di prova, di testimonianza, in quanto presenta una corrispondenza tra il soggetto rappresentato e la sua immagine, che può essere considerata una “impronta” o “traccia” – per dirla con Roland Barthes – della cosa necessariamente reale, posta innanzi all’obiettivo. La realistica della fotografia (e del cinema ad essa strettamente imparentato) non consiste tanto nell’accuratezza con cui imita il reale, ma nell’essere il risultato di un processo meccanico che, in un certo senso, esautorata la presenza del soggetto, assicurandole un’oggettività scientifica che è assente in qualsiasi opera pittorica, per quanto fedele alla realtà che ritrae, poiché ipotecata dalla soggettività dell’artista²⁴. Al contrario l’immagine digitale, in quanto elaborazione di un processo numerico, può anche non avere alcun referente e pertanto non ha garanzie di veridicità.

È evidente che la tecnologia digitale ha reso più complesso il rapporto tra immagine e realtà, esautorando i tradizionali valori oppositivi connessi alla *mimesis*. Infatti, come nota Roberto Diodato, l’oggetto virtuale è basato sull’isomorfismo rispetto al suo analogo empirico; è insieme copia e originale e non si può considerare una contraffazione dell’originale, perché non vuol essere compreso in rapporto a ciò che raffigura; non è un mezzo di rappresentazione, ma un ente dotato di una propria struttura relazionale, in grado di aprire inedite possibilità percettive, imaginative, cognitive. Pertanto il corpo virtuale è mimetico solo in quanto qualsiasi processo formativo è mimetico, poiché non è “rappresentazione” di qualcosa ma “apparizione”: in questo senso l’immagine virtuale ha la stessa valenza ontologica dell’immagine religiosa²⁵. In particolare può esser produttiva l’analogia con l’icona bizantina che, ancor più delle raffigurazioni religiose occidentali, si apre verso l’invisibile, allacciando un muto dialogo tra una dimensione terrena e una metafisica. Anche l’icona bizantina non è rappresentazione, ma epifania, è una “porta”²⁶ attraverso cui accedere ad un altro mondo, benché nel caso del virtuale si tratta comunque di un mondo prodotto da un’elaborazione matematica.

Se l’immagine virtuale non sta “al posto di” un originale, non riproduce un prototipo esterno, può essere accostata all’idea di simulacro. Infatti, «il simulacro è un’immagine priva di prototipo, l’immagine di qualcosa che non esiste»²⁷. La teoria dei simulacri è stata sostenuta da Jean

Baudrillard²⁸, secondo cui nella società postmoderna, l'intrattenimento, l'informazione e le tecnologie comunicative forniscono esperienze più intense e coinvolgenti, rispetto alla banalità della vita ordinaria. La proliferazione e la diffusione di un flusso incontenibile di immagini e segni spinge l'umanità a fuggire dal "deserto del quotidiano" per sperimentare l'"estasi dell'iperrealtà", attraverso il computer, i media e l'esperienza tecnologica. Si determina così una situazione in cui il potere attrattivo di immagini simulate distrugge la realtà, ma crea, al contempo e paradossalmente, una dimensione più reale del reale (*iper-realtà*) che controlla e domina il pensiero e il comportamento. Secondo Mario Perniola, il concetto di simulacro implica il superamento di quella tradizione platonica che aveva fondato la teoria della mimesi sulla riproduzione sensibile dell'idea, e radica l'immagine mediale nell'era della riproduzione tecnologica; infatti, nota Perniola, «il concetto di simulacro, inteso come costruzione artificiosa priva di un originale e inadatta a costituire, come l'opera d'arte, essa stessa un'originale, trova le condizioni di piena realizzazione nei mass media contemporanei»²⁹. Tuttavia per Christoph Wulf l'estetizzazione di tutti gli ambiti vitali – dalla sfera politica a quella sociale, da quella economica a quella culturale – ha come conseguenza un'enorme crescita di importanza della *mimesis*³⁰, dato che le immagini si comportano mimeticamente nei confronti della realtà, ricreandola, alterandola, assorbendola; di conseguenza, nella società dei simulacri, la mimesi opera secondo nuove prospettive: non è la realtà a trasformarsi in immagini, ma le immagini a trasformarsi in realtà.

In effetti le immagini digitali godono di uno statuto particolare e unico: sebbene possano talvolta assumere connotati "mimetici" e "simulacrali", «non possono essere concepite né come "icone-mimetiche", secondo il paradigma classico, in base al quale l'immagine (ovviamente nel senso della "figura", o "immagine materiale") è tale perché "somiglia" ad un referente ontico, né possono essere interpretate all'interno del paradigma, post-moderno, delle "immagini-simulacro", vale a dire di quelle immagini prive di referenzialità, che sono tali solo in quanto rimandano ad altre immagini»³¹. Infatti la specificità dell'immagine digitale è quella di essere "interattiva". Alla tradizionale funzione "rappresentativa" si sostituisce la funzione "operativa": l'immagine digitale è una vera e propria interfaccia³² – come il mouse o la tastiera o le icone sullo schermo –, è un'immagine-strumento che permette all'utente, attraverso le icone del

computer, di interagire con i codici algoritmici delle macchine informatiche anche senza conoscerne i linguaggi specifici.

Con la realtà virtuale, in un certo senso, si ripropone, nelle forme di un nuovo medium tecnologicamente avanzato, una problematica connessa alla teoria della *mimesis* fin dall'antichità: l'annosa contesa tra realismo e illusionismo. Non è un caso che Lev Manovich in *The Language of New Media*³³ citi, a proposito delle immagini digitali, la leggendaria competizione tra Zeusi e Parrasio³⁴, immaginando persino un'ipotetica sfida tra Zeusi e *Reality Engine*, un programma sofisticato usato per la realizzazione di videogiochi o di effetti speciali nel cinema³⁵. Grazie alla computer grafica e all'animazione in 3 D oggi sembra realizzarsi il mito di Pigmalione, il sogno dell'arte di trasformarsi in vita³⁶. Il *topos* delle immagini (statue o pitture) che non si distinguono dagli esseri viventi è di ascendenza classica³⁷, ma nel corso dei secoli la richiesta di rappresentazioni illusionistiche non è mai venuta meno. Tuttavia mentre le arti tradizionali si limitavano a riprodurre l'aspetto esteriore del modello fenomenico, la realtà virtuale, grazie al computer e a sofisticati programmi di grafica, è in grado di simulare uno spazio tridimensionale visibile ed agibile, attivando un'esperienza plurisensoriale³⁸. Di conseguenza all'interno si realizza un alto livello di interazione con il fruitore, che può modificare l'ambiente attraverso strumenti (casco, guanti, occhiali speciali) che elaborano gli stimoli percettivi. Si pensi all'installazione virtuale di Charlotte Davies³⁹ (*Osmose*, 1995) che rappresenta una radura al centro di una foresta in cui i fruitori, grazie all'ausilio di un'imbracatura che fascia il petto, possono salire verso la sommità degli alberi o sprofondare verso le viscere della terra attraverso il movimento dell'ispirazione e dell'espirazione. Sulla stessa scia si pongono gli ambienti sensibili di Studio azzurro, come ad esempio, *Tavoli (perché queste mani mi toccano?)* del 1995 o *Zattere dei sentimenti* del 2002, dove l'intervento del pubblico provoca una modifica delle immagini proiettate, sorprendendo il fruitore per il cortocircuito creatosi tra un'esperienza tattile materiale e una visiva immateriale⁴⁰.

La qualità più interessante della realtà virtuale pertanto non consiste nella sua capacità di imitazione, ma nell'interazione, ovvero nella possibilità per gli utenti di intervenire sugli ambienti. In tal modo si aprono infinite possibilità creative, poiché ogni fruitore può trasformare la realtà e determinare mondi possibili. In realtà anche le forme d'arte tradizionali consentivano al lettore di spaziare con la fantasia⁴¹, seguendo però il

percorso narrativo tracciato dall'autore; con le nuove forme d'arte digitale (dagli ipertesti, agli ambienti sensibili, alla realtà virtuale), invece, si aprono possibilità infinite di interazione e di creazione personale. Se ancora con gli ipertesti narrativi i percorsi selezionati dall'utente sono, comunque, scelti tra quelli prestabiliti dai link del testo, in altre forme d'arte l'intervento del fruitore determina un prodotto del tutto impreveduto. È il caso dell'esperimento realizzato da Christa Sommerer e da Laurent Mignonneau, *Interactive Plant Growing* (1993). Quest'opera pone su un nuovo piano il rapporto arte-natura, un tempo basato sul principio di imitazione inteso come relazione tra l'artista, l'opera e il mondo. Qui l'artefice dell'immagine vegetale, proiettata sullo schermo, è il fruitore che tocca le foglie di alcune piante reali, collegate a un computer: un dispositivo legge la differenza di potenziale tra la pelle e le foglie e la trasforma in impulsi che fanno crescere una sorta di foresta virtuale. L'esito è estremamente variabile sia perché ogni utente ha un modo particolare di interagire con le piante, sia perché lo stesso utente si trova, di volta in volta, in differenti condizioni psico-fisiche⁴².

La caratteristica fondamentale di queste opere che appartengono alla cosiddetta *Interactive Art* (dalla virtual art, alla net-art a certe espressioni di arte elettronica o biotecnologica) è che senza l'intervento del fruitore o l'influenza dell'ambiente sono prive di senso e necessitano di uno stimolo esterno, di carattere fisico, per esistere in quanto opere d'arte⁴³, di conseguenza sono soggette a un continuo processo di trasformazione che Roger Malina ha chiamato "riproduzione generativa" mutuando dalla linguistica una locuzione di Noam Chomsky⁴⁴. Di conseguenza l'opera d'arte non si lascia più comprendere come imitazione di un modello, ma come il risultato di un'esperienza estetica che, già secondo Aristotele, acquista un significato centrale in quanto luogo precipuo della relazione mimetica⁴⁵. Sulla scia delle teorie della ricezione che, secondo il concetto di "opera aperta"⁴⁶, privilegiano l'atto della lettura⁴⁷, anche l'*Interactive Art* può essere considerata, più che una risposta definitiva, una domanda posta al fruitore a cui questo reagisce in modo diverso e personale. L'opera infatti non consiste in un oggetto finito, ma in una serie di processi aperti e dinamici, di varianti morfostrutturali, di configurazioni transeunti, di cui non è possibile prestabilire lo stato finale. Nel processo di comunicazione con l'opera il fruitore non è più soltanto un destinatario, ma un collaboratore e persino un emittente, che segue una stra-

tegia progettuale intesa a impiegare le tecnologie come strumento di creazione dialogica⁴⁸.

Pertanto come tante altre categorie estetiche, anche la *mimesis* deve essere rivisitata nell'orizzonte estetologico contemporaneo in cui il confronto tra arte e natura si gioca spesso all'interno dei laboratori scientifici, dove grazie alle nuove tecnologie si possono produrre forme inesistenti e perfino inimmaginabili, manipolando geneticamente la natura. Mentre nel mondo antico, in nome della *mimesis*, molte voci si levarono contro la raffigurazione di mostruosi ibridi che contravvenivano ai principi del vero e persino del verisimile⁴⁹, oggi la fantazologia si iscrive all'interno di una nuova interpretazione di questa categoria. Infatti le contaminazioni morfologiche e funzionali tra diverse forme vegetali e animali rientrano nel campo della zoomimesi⁵⁰ che però va interpretata più nel segno del confronto o dell'ibridazione che della semplice imitazione⁵¹. In questa direzione si muove l'arte biotecnologica, che crea animali chimerici. Ad esempio la portoghese Marta de Menezes, in un suo lavoro *Nature?* (1999-2000), interviene sulle ali di farfalle vive, modificando la pigmentazione di una sola ala, per creare configurazioni asimmetriche e innaturali. Ma ancora più provocatorie sono le sperimentazioni del brasiliano Eduard Kac, il quale nel 2000 genera *GFP Bunny* (detto *Alba*), inserendo una mutazione del gene della fluorescenza della medusa *Aequorea Victoria* nei geni di un coniglio albino, che esposto a una luce particolare si colora di verde⁵². Ma quando supera i confini del vero e persino del verisimile, il fantastico genera inquietudine. Presentata al pubblico, *Alba* suscita aspre polemiche e viene censurata (tanto che in seguito verranno mostrate solo fotografie), ribadendo l'oraziana condanna dell'*adynaton* in un mondo in cui le nuove tecnologie consentono di valicare, ormai non solo con la fantasia, i confini della realtà.

Le nuove tecnologie hanno cambiato lo statuto dell'arte, scardinando e riconfigurando in modo ibrido il suo sistema; i confini tra arte, scienza e vita divengono permeabili; nuovi nessi e differenze si formano; certe impostazioni concettuali vengono tralasciate e nuovi apparati categoriali cercano legittimazione nell'orizzonte estetologico. «Questo sviluppo fa sì che tornino a essere visibili processi mimetici di cui si ignorava in molti ambiti l'esistenza»⁵³. Pertanto se la *mimesis* può costituire ancora oggi un paradigma di riferimento, deve essere ripensata attraverso nuove prospettive teoriche, a cui anche l'antropologia filosofica⁵⁴ ha dato un contributo,

riproponendo il dibattito tra natura e tecnica. Priva del supporto delle tradizionali categorie oppositive (vero/falso; copia/originale), ormai esautorate della loro valenza euristica, la *mimesis* può ancora costituire una chiave ermeneutica non della rappresentazione, ma dell'esperienza estetica; infatti è la nuova figura dello *spett-attore*⁵ che si relaziona mimeticamente all'opera, attraverso una partecipazione non solo emotiva e sinestetica, ma produttiva ed indispensabile alla stessa creazione artistica.

Note

¹ St. Halliwell, *L'estetica della mimesis. Testi antichi e problemi moderni*, (Princeton, N.J., 2002), a cura di G. Lombardo, trad. it. di D. Guastini e L. Maimone Ansaldo Patti, Palermo, Aesthetica, 2009. Il saggio, snodandosi su un duplice piano storico-teorico, sottopone le antiche teorie della rappresentazione e dell'espressione ad un attento esame volto, in continua dialettica col presente, a cogliere le riprese e i riadattamenti avvenuti nel corso dei secoli, per dimostrare la funzionalità euristica della *mimesis*.

² Gian Mario Villalta (*La mimesis è finita*, Modena, Mucchi, 1996) afferma provocatoriamente la fine della *mimesis*, almeno di quella intesa come imitazione, per rivendicare la pluralità semantica che sottende a questo concetto. Infatti privilegiando la dimensione attiva della *mimesis*, ovvero il suo significato di "rappresentazione", è possibile cogliere sorprendenti analogie tra pensatori antichi e moderni, come ad esempio Aristotele e Ricoeur. Emilio Mattioli, nella prefazione al volume, sottolinea come la fine della *mimesis* diventi così il presupposto per un esame delle sue possibili funzioni attuali.

³ S. Chiodo, *Mimesis, rappresentazione, finzione*, in P. D'Angelo (a cura di), *Introduzione all'estetica analitica*, Roma-Bari, Laterza, 2008, pp. 105-139.

⁴ Cfr. A. Borsari (a cura di), *Politiche della mimesis. Antropologia, rappresentazione, performatività*, Milano, Mimesis, 2003.

⁵ E. Mattioli, *Luciano e l'umanesimo*, Napoli, Istituto italiano per gli studi storici, 1980.

⁶ Mi fa piacere ricordare con affetto il corso sulla traduzione che ho seguito all'Università di Palermo nell'AA. 1992-1993, dove Emilio Mattioli ha insegnato Estetica per alcuni anni.

⁷ Cfr. Fr. Apel, *Il manuale del traduttore letterario*, a cura di E. Mattioli e G. Rovagnati, Milano, Guerini, 1993.

⁸ E. Mattioli, *Presentazione*, "Studi di Estetica", n. 10, 1994, p. 5.

⁹ Sulla relazione tra la *mimesis* e le arti contemporanee cfr. P. Somville, *Mimesis et art contemporain*, Paris, Vrin, 1979.

¹⁰ In particolare cfr. M. Costa, *Dimenticare l'arte. Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, Milano, Franco Angeli, 2005, p. 33 e ss. Ma cfr. anche Id., *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Roma, Castelvechchi, 1999.

¹¹ Secondo Christoph Wulf non colgono la complessità semantica della *mimesis* le definizioni che costruiscono un'opposizione tra imitazione e creatività (H. Blumemberg,

“Mimesi della natura”. Sulla preistoria dell’idea dell’uomo creativo, in ID., *Le realtà in cui viviamo*, trad. it. a cura di M. Cometa, Milano, Feltrinelli, 1987) o che scorgono l’operato della *mimesis* nella varietà delle rappresentazioni letterarie della realtà (E. Auerbach, *Mimesis. Il realismo nella letteratura occidentale*, Torino, Einaudi, 2000), poiché il campo della *mimesis* non si restringe solo all’arte, alla poesia e, più in generale, all’estetica, ma si estende alla sfera della biologia (mimetismo vegetale e animale) e dell’antropologia; infatti sottende a tutti gli ambiti dell’agire, del rappresentare, del parlare e costituisce una condizione essenziale della vita sociale e dello sviluppo degli individui. Ch. Wulf, *Mimesis. L’arte e i suoi modelli*, trad. it. a cura di P. Costa, Milano, Mimesis, 1995.

¹² W. Benjamin, *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Torino, Einaudi, 2000.

¹³ J. Jiménez, *Teoria dell’arte*, Palermo, Aesthetica, 2007, p. 17.

¹⁴ Platone, *Sofista*, 235d-236c. Come è noto per Platone l’artista si dedica ad un’attività mimetica e illusoria, a differenza del filosofo che tende verso le forme pure, dedicandosi con la ragione alla contemplazione delle idee immutabili ed eterne. Pertanto l’artista è posto da Platone sullo stesso piano dell’indovino e del sofista, poiché la loro arte non si fonda sulla conoscenza (*Filebo* 44c); infatti il sofista con le parole e l’artista con i colori mirano non alla verità, ma all’apparenza, servendosi di immagini ingannevoli (*Sofista*, 233c-234c).

¹⁵ J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, trad. it. di B. Gennaro, Milano, Guerini & Associati, 2002, p. 103. Cfr. A. Balzola, *Linguaggi ed est-etiche nell’era digitale*, in A. Caronia, E. Livraghi, S. Pezzano, *L’arte nell’era della producibilità digitale*, Milano, Mimesis, 2006, p. 21.

¹⁶ V. De Angelis, *Arte e linguaggio nell’era elettronica*, Milano, Bruno Mondadori, 2000.

¹⁷ Ph. Quéau, *Éloge de la simulation*, Seyssel, Champ Vallon, INA, 1986, pp. 250-251.

¹⁸ G. Bettetini, *La simulazione visiva. Inganno, finzione, poesia, computer graphics*, Milano, Bompiani, 1991, p. VIII: «“Simulare” significa, infatti, imitare, rappresentare, riprodurre; ma significa anche fingere, ingannare, mentire [...] il simulacro, la ricostruzione fittizia della realtà, sembrano valere “quanto” e forse “più” della stessa realtà».

¹⁹ Significativo è il successo di *Second-Life*, uno spazio virtuale nel quale gli utenti riescono a concretizzare in maggior misura ciò che nella vita reale spesso rimane solo nell’ambito del desiderio, del sogno e, a volte, della propria creatività inespressa. Pertanto *Second-Life* è il sintomo di una condizione sociale in cui la vita si fa schermo, un enorme schermo che ingloba al suo interno il corpo e l’esistenza dell’osservatore in una crescente confusione tra il reale e l’immaginario. Riguardo a questa minacciosa “catastrofe” da anni i critici delle nuove tecnologie come Jean Baudrillard (*Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, trad. it. G. Piana, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1996) e Paul Virilio (*La bomba informatica*, trad. it. G. Piana, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2000) mettono in guardia, infatti la proliferazione illimitata di immagini elettroniche, in cui si è costantemente immersi, rischia di far perdere il senso della realtà, facendo sprofondare in un “voyeurismo” cronico e trasformando il mondo in immagine. Su *Second-Life* cfr. M. Gerosa, *Second Life*, Roma, Meltemi, 2007; *Second Life: oltre la realtà il virtuale*, a cura di Paola Canestrari e Angelo Romeo, Milano, Lupetti, 2008.

²⁰ V. Stoichita, *L'effetto Pigmalione: breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, trad. it. di B. Sforza, a cura di A. Pino, Milano, Il Saggiatore, 2006. Interessante è il caso degli "avatar" che ripropongono, in chiave neotecnologica, la problematica del doppio. Gli avatar sono simulazioni di personalità, realizzate da un software. Possono assumere le sembianze tridimensionali dell'utente, ma in quanto "simulacri evoluti" possono anche immagazzinare informazioni sui suoi gusti e sui suoi interessi, in modo da sostituirlo in certe attività. Per esempio possono fare acquisti, gestendo l'elenco dei fornitori e le carte di credito, possono scegliere cibi e capi d'abbigliamento, replicando precedenti scelte dell'utente, ma sintetizzando anche la media di esse. F. Di Maria, G. Lavanco, S. Cannizzaro, *Gli aspetti sociali di Internet*, in V. Caretti e D. La Barbera (a cura), *Psicopatologia delle realtà virtuali*, Milano, Masson, 2001, p. 148.

²¹ La stessa locuzione "realtà virtuale" è ingannevole, in quanto associa a "reale" un termine ("virtuale") che nel lessico filosofico tradizionale gli era dialetticamente contrapposto, invece "virtuale" adesso non indica più una dimensione "potenziale", ma una "realtà altra" che si costruisce parallelamente a quella empirica di cui "simula", grazie alle nuove tecnologie, le forme esteriori.

²² Cfr. P.L. Capucci, *Realtà del virtuale. Rappresentazioni tecnologiche, comunicazione, arte*, Bologna, Clueb, 1993.

²³ R. Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, trad. it. di N. Guidieri, Torino, Einaudi, 1980, p. 87.

²⁴ A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, vol. I, trad. it. di A. Aprà, Milano, Garzanti, 1973, p. 8.

²⁵ R. Diodato, *Estetica del virtuale*, Milano, Bruno Mondadori, 2005, p. 71.

²⁶ P. A. Florenskij, *Le porte regali. Saggio sull'icona*, Milano, Adelphi, 1977.

²⁷ M. Perniola, *La società dei simulacri*, Bologna, Cappelli, 1980, p. 122.

²⁸ J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli, 1994.

²⁹ M. Perniola, *La società dei simulacri*, cit., pp. 127-128.

³⁰ Ch. Wulf, *Mimesis*, cit., pp. 80-81: «Vengono prodotte sempre più immagini, che hanno ormai solo se stesse come punto di riferimento e alle quali non corrispondono affatto "realtà". Come ultima conseguenza tutto si trasforma in arte, in un gioco di immagini e riferimenti, in cui tutto è possibile, cosicché anche le questioni etiche perdono di importanza».

³¹ V. Cuomo, *Note sulla fine dell'epoca dell'immagine (e) del mondo*, in V. Cuomo (a cura di), *L'immagine in questione*, Roma, Aracne, 2009, p. 82. Cfr. Id., *Al di là della casa dell'essere. Una cartografia della vita estetica a venire*, Roma, Aracne, 2007.

³² Come ha messo in rilievo Vincenzo Cuomo (*Note sulla fine dell'epoca dell'immagine*, cit., pp. 87-88) le interfacce possono essere *strumentali*, se servono a potenziare il corpo umano, o *macchiniche* se ne sostituiscono gli organi o permettono di fare cose che l'uomo non potrebbe mai fare come esperire sensibilmente realtà fisiche spazialmente distanti, attraverso le tecnologie di telecomunicazioni, oppure cogliere qualità impercettibili, come gli ultrasuoni. Attualmente il dibattito sulla tecnica è molto vivace e spazia dalla sfera delle comunicazioni all'antropologia filosofica, dalla bioetica all'epistemologia: per Marshall McLuhan (*Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1974, p. 68) lo strumento è un'estensione, una protesi capace di allargare il dominio sul mondo esterno; per Arnold Gehlen (*L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Milano, Feltrinelli,

1983, p. 60) e per Clifford Geertz (*Interpretazione di culture*, Bologna, Il Mulino, 1987, p. 64) serve a emendare le carenze organiche, mentre per Roberto Marchesini (*Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino, Bollati Boringhieri, 2002, p. 64) agisce in maniera più profonda, incarnandosi nel sistema-uomo e metamorfizzando la performatività del corpo e le sue caratteristiche.

³³ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, (MIT, 2001), trad. it. di R. Merlini, Milano, Olivares, 2005³, p. 225.

³⁴ Narra Plinio (*Historia Naturalis*, XXXV, 65) che mentre Zeusi dipinse l'uva in modo così realistico che gli uccelli vennero a beccarla, Parrasio espose una tenda dipinta con tanta naturalezza che Zeusi, già sicuro della vittoria dopo la prova degli uccelli, chiese alla fine che togliesse via la tela e mostrasse il quadro, e solo allora si accorse che il grande Parrasio aveva ingannato perfino l'occhio di un pittore.

³⁵ S. Pezzano, *L'immagine digitale. Una vera-falsa "nuova immagine"*, "Leitmotiv", 4, 2004, p. 76.

³⁶ Se le forme d'arte, legate all'informatica e alle tecnologie digitali, simulano la vita attraverso immagini, quelle fondate sui processi e sugli strumenti biotecnologici si servono direttamente di materia vivente. Si pensi ai *Biotopes* di Eduard Kac: si tratta di teche che contengono un microsistema autosufficiente nel quale, grazie alla presenza di terra, acqua e altro materiale, vivono migliaia di piccoli esseri viventi. Questa sorta di veri e propri "quadri viventi" sono in costante evoluzione: forma e colore cambiano in risposta al metabolismo interno e alle condizioni dell'ambiente.

³⁷ Verg., *Aen.* 6.847; *Geor.* 3.34; Plin., *NH*, 34.38.

³⁸ Come succede con la ricostruzione storica di edifici antichi: è quanto ha fatto nel 1993 l'IBM con la ricostruzione virtuale dell'antica abbazia medioevale di Cluny. La simulazione può essere utilizzata anche per progettare architetture *ex novo*, come fa l'architetto Toyo Ito, che pone come basi per il suo linguaggio di creazione proprio l'artificialità e il virtuale. Cfr. *Architettura e cultura digitale*, a cura di L. Sacchi e M. Unali, Milano, Skira, 2003.

³⁹ Ch. Davies, *Virtual Space*, in *Space: in Science, Art and Society*, a cura di F. Penz, G. Radick, R. Howell, Cambridge University Press, Cambridge (England), 2004, pp. 69-104. Sull'artista canadese che fin dagli anni Ottanta si dedica agli sperimentalismi con i *media* digitali e la realtà virtuale cfr. anche L. McRobert, *Char Davies' Immersive Virtual Art and the Essence of Spatiality*, Toronto, U.O., 2007.

⁴⁰ A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004, p. 472.

⁴¹ In questa direzione conduce la distinzione di H. Fedelmann, (*Mimesis und Wirklichkeit*, München, 1988, pp. 18-19) tra una *mimesis* "rappresentativa" (*repräsentational*) che pur legata a un modello fenomenico non si risolve in una riproduzione, in un doppio, ma in una trasformazione in virtù del processo artistico, e una *mimesis* "costitutiva di senso" (*sinnkostitutiv*) che dà vita ad un mondo immaginario e indipendente dalla realtà. Ch. Wulf, *Mimesis*, cit., pp. 17-18. Ma già nella filosofia greca, secondo l'accezione di *physis* come "natura vivente", "potenza generatrice", l'imitazione si risolve non nella riproduzione del dato naturale, ma nella capacità dell'arte di emulare la potenza della natura per generare immagini che prescindono dall'effettiva esistenza nel mondo reale.

⁴² P.L. Capucci, *Interattività, comunicazione, arte del vivente. Dall'arte interattiva all'arte mediale all'arte biotecnologica*, in A. Caronia, E. Livraghi, S. Pezzano, *L'arte nell'era della producibilità digitale*, cit., pp. 43-44.

⁴³ ID., *Realtà del virtuale*, cit., p. 116.

⁴⁴ R. Malina, *The Beginning of a New Art Form*, in H. Leopoldseeder (a cura di), *Der Prix Ars Electronica*, Linz, Veritas Verlag, 1990, p. 156, cit. da P.L. Capucci, *Realtà del virtuale*, p. 122. Accanto alle tradizionali opere d'arte contemplativa, già all'inizio del Novecento si sperimentarono forme artistiche della partecipazione: si pensi a *Rotorelief* di Marcel Duchamp (1935), a *Space Light Modulator* di Moholy Nagy (1923), ai *mobiles* di Calder (1933).

⁴⁵ Ch. Wulf, *Mimesis*, cit., p. 32. Come ricorda Wulf, l'esperienza estetica come luogo della *mimesis* è riscontrabile già in Aristotele per il quale la *mimesis* non si risolve nella riproduzione del reale; infatti, dato che la tragedia tratta del mito, l'azione che viene messa in scena non ha riscontro nella realtà, tuttavia deve essere rappresentata in modo tale che lo spettatore gli si relazioni "mimeticamente", sperimentando un coinvolgimento emotivo (la catarsi attraverso la "paura" e la "pietà").

⁴⁶ U. Eco, *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 2000.

⁴⁷ W. Iser, *L'atto della lettura: una teoria della risposta estetica*, trad. it. a cura di R. Granafèi, Bologna, Il Mulino, 1987 e H. R. Jauss (Hrsg.), *Nachamung und Illusion*, München, Wilhelm Fink, 1964 e ID., *Estetica della ricezione*, trad. it. di A. Giugliano, Napoli, Guida, 1988.

⁴⁸ P.L. Capucci, *Realtà del virtuale*, cit., pp. 126-127.

⁴⁹ Orazio (*Ars poet.* 9-10, trad. it. in ID., *Tutte le opere*, a cura di E. Cetrangolo, Firenze, Sansoni, 1993, p. 530), pur concedendo a poeti e pittori uguale potere di osare qualsiasi cosa, li esortava ad evitare l'*adynaton*, la creazione di centauri, sirene o altri ridicoli mostri. In modo simile Vitruvio (*De arch.* 7.5.3, trad. it. di A. Corso e E. Romano, Torino, Einaudi, 1997, p. 1045) si scagliava contro la proliferazione di quella pittura murale che fondeva elementi realistici e fantastici, creando inverosimili figure metà umane e metà animali.

⁵⁰ La zoomimesi è una qualità specifica dell'uomo, in quanto è l'unico animale «che impara anche dalle altre specie e che utilizza le altre specie come prolungamenti, siano essi percettivi, cognitivi, tassonomici, estetici, operativi, funzionali e via dicendo», trasformando, così, l'animale da oggetto a partner della conoscenza. La zoomimesi, pertanto, è un vero e proprio atto di ibridazione, in quanto l'animale assume un ruolo magistrale per l'uomo che fa proprie le virtù delle altre specie attraverso l'imitazione. Non si tratta però di un'attività passiva: osservare l'animale significa assorbire la sua performatività. R. Marchesini, *Post-human*, cit., p. 113 e ss.

⁵¹ La zoomimesi non si riduce a una semplice imitazione. «Sono componenti della zoomimesi: a) il confronto: mettere in rapporto le proprie prestazioni con quelle dell'alterità animale; b) il dialogo: cercare forme di complementarità fra le proprie performance e quelle dell'alterità animale; c) la partnership: costruire sinergie tra il proprio repertorio performativo e quelle dell'alterità animale; d) l'ibridazione: realizzare una nuova prestazione attraverso la fusione di una performatività umana con una non-umana. R. Marchesini, *Post-human*, cit., p. 121.

⁵² P.L. Capucci, *Interattività, comunicazione, arte del vivente*, cit., pp. 49-51.

⁵³ Ch. Wulf, *Mimesis*, cit., pp. 69-70.

⁵⁴ Indagando le relazioni tra *mimesis* e antropologia, Ch. Wulf (*Mimesis*, cit., pp. 53-54) si è soffermato sul particolare statuto dell'imitazione magica quale capacità di "anticipare mimeticamente" (*vorausahmt*) una situazione di cui si auspica la realizzazione. Pertanto il punto di partenza della relazione magico-mimetica si trova nell'uomo, non nella natura, poiché lo stregone mette in scena un'immagine della situazione desiderata con l'intenzione di influenzare la natura e gli altri uomini. Su questo tema cfr. anche A. Gehlen, *L'uomo nell'era della tecnica*, Milano, Sugar, 1967.

⁵⁵ Secondo la definizione di M. C. Cremaschi, "L'arte che non c'è" 1987-1996. *Indagine sull'arte tecnologica*, Bologna, Edizioni dell'ortica, 1997, p. 36.