

6.

Simona Pezzano

L'immagine digitale

Una vera-falsa “nuova immagine”

s_pezzano@hotmail.com

Nella storia dell'immagine, il passaggio dall'analogico al digitale instaura una rottura che nel suo principio è equivalente all'arma atomica nella storia degli armamenti o alla manipolazione genetica della biologia. Da via d'accesso all'immateriale, l'immagine informatizzata diventa essa stessa immateriale, informazione quantificata, algoritmo, matrice di numeri modificabile a volontà e all'infinito tramite un'operazione di calcolo. Allora quel che coglie la vista non è più nient'altro che un modello logico-matematico, stabilizzato provvisoriamente ¹.

Quanto scrive Debray è un'opinione ormai abbastanza diffusa tra coloro che Carlo Formenti, nel suo libro *Incantati dalla rete* ², definisce come “catastrofisti”, ossia critici radicali delle nuove tecnologie – Regis Debray, sopraccitato, ma anche Paul Virilio ³ e Jean Baudrillard ⁴ – che credono che la comparsa del digitale sia da ritenersi un evento il cui potere distruttivo è paragonabile allo scoppio della bomba atomica o a un “delitto perfetto” che vede come vittima la realtà stessa.

Questi autori, infatti, sono convinti che il timore di una trasformazione del mondo in immagine sia terribilmente attuale dal momento che l'immagine

¹ R. Debray, *Vie et mort de l'image*, Editions Gallimard, Parigi 1992; ed. it. *Vita e morte dell'immagine*, tr. it. di A. Pinotti, Editrice Il Castoro, Milano 1999, pp. 230-231.

² C. Formenti, *Incantati dalla rete. Immaginarci, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000.

³ P. Virilio, *La bombe informatique*, Editions Galilée, Parigi 1998; ed. it. *La bomba informatica*, tr. it. di G. Piana, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000.

⁴ J. Baudrillard, *Le crime parfait*, Editions Galilée, Parigi 1995; ed. it. *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, tr. it. di G. Piana, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.

digitale sembra essere in grado di contagiare la realtà, smaterializzando il mondo e assimilandolo alla propria essenza spettrale di copia o simulacro. Come spiega lo stesso Formenti, ciò che pare turbare molti è la capacità delle più recenti conquiste della tecnoscienza di sostituire ai vecchi dispositivi di visualizzazione “dei dispositivi di produzione di una realtà virtuale che non rinvia a nessun'altra dimensione che non sia quella della pura immagine”⁵.

Sia Debray che Baudrillard, infatti, sono convinti che l'immagine digitale, creata direttamente al computer, non sia più una copia di un oggetto che già esiste nella realtà, ma che (ecco la grande rivoluzione) per la prima volta nella storia dell'immagine debbano essere i prodotti reali a imitare la simulazione elettronica per poter esistere. Ne *Il delitto perfetto* Baudrillard intende proprio ricostruire la storia di un delitto, ossia l'uccisione della realtà e la fine dell'illusione causata dall'informazione mediale e dall'uso delle nuove tecnologie. D'altro canto, Debray scrive esplicitamente: “La simulazione abolisce il simulacro, togliendo così l'immemorabile maledizione che accoppiava immagine e imitazione”⁶.

Tradizionalmente, infatti, le immagini sono sempre state imprigionate nel loro statuto di riflesso, costrette a essere nulla più che una copia di ciò che esiste, ombre proiettate da oggetti reali, “nel migliore dei casi sostituto, nel peggiore dei casi inganni, ma sempre illusione”⁷. Le immagini create con il computer, di contro, non possono più essere considerate una copia di un oggetto che già esiste nella realtà, dal momento che ci troviamo di fronte a una situazione ribaltata rispetto al passato: adesso è il reale che deve imitare l'immagine digitale per esistere. Un'entità virtuale è effettivamente percepita e manipolata da un soggetto, sebbene non abbia alcuna realtà fisica corrispondente. L'immagine digitale, infatti, ci permette di aggirarci nelle stanze di musei mai costruiti, o di simulare operazioni di volo, o di guidare veicoli che non sono ancora stati realizzati. Secondo Debray, l'immagine dei computer sarebbe diventata un'immagine autoreferenziale tanto che, nell'era tecnologica, “Immagine e Realtà diventano indiscernibili”⁸.

Partendo dunque da questa costellazione di temi, che sembrano addensarsi tutti intorno all'immagine digitale, ci si domanda se e come l'avvento di questa “nuova immagine” creata dal computer possa essere davvero considerata un sovvertimento tanto radicale per la nostra epoca. La strada più op-

⁵ C. Formenti, *op. cit.*, p. 30.

⁶ R. Debray, *op. cit.*, p. 231.

⁷ *Ibidem.*

⁸ *Ivi*, p. 232.

portuna per questo scopo è sembrata quella di mettere a confronto l'immagine digitale con quella fotografica, alla luce del diverso rapporto che queste instaurano con la realtà, cercando di far emergere le differenze sostanziali che esistono tra le due.

FOTOGRAFIA

La fotografia, la cui veste grafica è stata largamente imitata dalla simulazione digitale, è un'immagine analogica dallo statuto particolare: presa in considerazione per il suo valore iconico – ossia di immagine che intrattiene con il reale cui si riferisce un legame di somiglianza –, è da sempre stato difficoltoso specificarne l'essenza. Se però consideriamo la relazione che si instaura tra fotografia e realtà come una connessione *materialmente prodotta dall'oggetto reale* – secondo quanto precisa il semiologo Peirce a proposito degli *indici*⁹ –, diviene facile collocare questo *medium* nella sua giusta posizione di forte rottura all'interno della famiglia delle immagini. Al suo livello più elementare, infatti, la fotografia, prima ancora di ogni considerazione rappresentativa, appartiene essenzialmente all'ordine dell'impronta, della traccia di una variazione di luce riflessa da un oggetto reale fissata chimicamente su di un supporto sensibile. Con l'invenzione della riproduzione meccanica e la possibilità di catturare la realtà in maniera automatica, irrompe sulla scena della rappresentazione un nuovo regime dell'immagine: per la prima volta nella sua storia, l'uomo si trova davanti a immagini non solo simili agli oggetti reali che rappresentano, ma addirittura impronte fisiche di questi oggetti, che mantengono un legame inscindibile con la realtà cui si riferiscono.

L'immagine fotografica si distinguerebbe allora da tutte le altre sia nella sua essenza, sia perché implica un tipo di coscienza senza precedenti nella storia.

La caratteristica fondamentale della fotografia – come dice André Bazin in una formula famosa¹⁰ – è da ricercarsi proprio nella sua particolare genesi

⁹ Cfr. Ch.S. Peirce, *Collected Papers*, 8 voll., Harvard University Press, Cambridge Mass. 1931-1958. Si vedano i testi scelti da M.A. Bonfantini, L. Grassi, R. Grazia, *Semiotica*, Einaudi, Torino 1980.

¹⁰ A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma? I*II*III*IV*, Editions du Cerf, 1958, 1959, 1961, 1962; ed. it. *Che cos'è il cinema?*, tr. it. di A. Aprà, Garzanti Editore, Milano 1973, 1986, 1999.

dovuta a un processo *meccanico* che esautora la presenza del soggetto: per la prima volta un'immagine del mondo esterno si forma automaticamente (quasi) senza intervento creativo dell'uomo; ma è proprio questa esclusione del soggetto, nell'ambito del processo di creazione, ad assicurare l'oggettività della fotografia rispetto a qualsiasi arte di riproduzione. Di conseguenza, la realistica della fotografia (e del cinema, a essa così strettamente imparentato) non consiste tanto nell'accuratezza con cui imita il reale, quanto piuttosto nell'origine completamente automatica del mezzo. Essenza della fotografia, allora, è il suo valore di prova, di testimonianza muta di qualcosa che mantiene con il proprio modello una relazione simile a quella che esiste tra un'orma lasciata sulla spiaggia e il piede che ve l'ha impressa.

Nella sua essenza, invece, la fotografia si distingue dalle altre immagini perché il suo noema – come rivela Barthes nella seconda parte de *La camera chiara*¹¹ – sta nel certificare una presenza, ma nel passato; nel mostrarci un brano di realtà già trascorso, un *interfuit*. Ogni fotografia testimonia che un avvenimento ha avuto luogo in un dato momento del passato – che si estende tra *Operator* e *Spectator* – per poi rivivere nell'istante in cui lo sguardo del fruitore incontra l'istantanea: ciò che vediamo in una fotografia sicuramente deve essersi trovato almeno per un momento davanti all'obiettivo perché potesse essere catturato dalla macchina fotografica, anche se poi è stato immediatamente separato.

Per la prima volta nella sua storia, allora, l'uomo si è trovato a riflettere su un fenomeno temporale nuovo, sintesi inattesa di due temporalità differenti. La fotografia, infatti, comporta una nuova categoria dello spazio-tempo, *locale immediato e temporale anteriore*: un tempo locale presente (il tempo della nostra percezione) e un tempo che appartiene alla fotografia stessa (ossia al momento in cui il soggetto è stato fotografato), quindi necessariamente anteriore al nostro. Di conseguenza implica anche un nuovo tipo di coscienza, quello dell'*esserci-stato*, ossia la consapevolezza che ciò che vediamo in una fotografia sicuramente deve essersi ritrovato dinanzi all'obiettivo perché potesse essere catturato dalla macchina fotografica.

La natura particolare della fotografia – non solo immagine, ma anche impronta fisica lasciata direttamente dall'oggetto sulla pellicola – comporta dunque una conseguenza fondamentale nella percezione che comunemente si ha delle immagini fotografiche. La corrispondenza con la realtà esterna, stabilita in maniera causale dal processo automatico, conferisce infatti alla fotografia

¹¹ R. Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Editions Gallimard, Seuil 1980; ed. it. *La Camera chiara. Nota sulla fotografia*, tr. it. di R. Guidieri, Einaudi, Torino 1980.

un potere di credibilità assente da qualsiasi opera pittorica: essa è considerata garante della verità di ciò che ritrae. La fotografia fornisce le prove di una scena, ossia del fatto che qualcosa è esistito davvero nel mondo reale nel momento in cui è stato ripreso: è normale che ognuno di noi, di fronte a un'immagine fotografica, abbia la granitica certezza che ciò che essa presenta corrisponde sicuramente alla realtà catturata; il grado di verità cui attinge ogni fotografia è qualcosa cui si crede senza alcun dubbio.

Come spettatori siamo psicologicamente colpiti proprio da questo valore di prova della fotografia, che le deriva dal fatto di essere una sorta di luce fossile che reca il marchio dell'oggetto che l'ha plasmata, partecipe della stessa natura delle impronte digitali: la cosa fotografata ha impresso davvero con i suoi raggi la pellicola che io ora posso guardare. "Una specie di cordone ombelicale – come scrive Barthes – collega il corpo della cosa fotografata al mio sguardo: benché impalpabile, la luce è qui effettivamente un nucleo carnale, una pelle che io condivido con colui o colei che è stato fotografato"¹². Intuiamo, allora, che ciò che vediamo in una fotografia corrisponde in qualche maniera forte alla realtà, come non accade con nessuna riproduzione pittorica per quanto somigliante al suo modello.

Percepriamo dunque la fotografia come un pezzo di realtà, qualcosa che si aggiunge alla creazione naturale dal momento che essa "beneficia di un transfert di realtà dalla cosa alla sua riproduzione"¹³; mentre il quadro racchiude piuttosto il microcosmo del suo creatore, essenzialmente diverso ed eterogeneo rispetto al mondo che lo circonda, "per quanto abile sia il pittore, la sua opera sarà sempre ipotecata da una soggettività inevitabile"¹⁴.

Diversamente da tutte le arti plastiche, la cui origine chiama in causa il corpo e la mente dell'artista che si trova a confrontarsi con l'oggetto, il processo creativo in fotografia è piuttosto il confronto tra un indifferente oggetto meccanico, il dispositivo di ripresa, posto di fronte a uno fisico, la realtà da ritrarre, senza (quasi) l'intervento di alcuna soggettività umana. La fotografia che così viene prodotta partecipa allora della medesima natura di ciò che ritrae, entrambi cioè oggetti puramente fisici che sottostanno unicamente a leggi fisiche: ed è questa genesi automatica che fa dell'immagine fotografica un prodotto ontologicamente diverso da qualsiasi tipo di riproduzione fino ad allora conosciuto, e che ne assicura la propria oggettività essenziale. Guardando delle foto abbiamo insomma la sensazione di vedere un pezzo di realtà, non tanto

¹² Ivi, p. 82.

¹³ A. Bazin, *op. cit.*, p. 8.

¹⁴ *Ibidem*.

perché esse sono fortemente simili agli oggetti reali che ritraggono, ma perché sappiamo che le immagini che abbiamo davanti ai nostri occhi sono state registrate meccanicamente: “La soluzione – come dice Bazin – non era nel risultato ma nella genesi”¹⁵.

Questa esclusione quasi totale dell'intervento umano nel processo di creazione dell'immagine è ciò che la fotografia condivide con lo standard richiesto dai processi scientifici: campionamento casuale, messa a punto di livelli statisticamente rilevanti prima di iniziare l'esperimento.

Il processo fotografico, allo stesso modo di quello scientifico, sembra dunque garantire una via in cui la soggettività è esclusa a favore del raggiungimento di un'oggettività scientifica. Si capisce allora come, nel caso si volesse contestare la veridicità di una foto, la strada da seguire è quella di suggerire che la procedura standard non è stata correttamente seguita, piuttosto che rigettare come semplicemente falsa la foto in questione. Si può, per esempio, provare che la fotografia è stata ritoccata manualmente, oppure che il negativo non è stato correttamente conservato prima della stampa. Allo stesso modo, quando si vuole difendere la veridicità di alcune fotografie, di norma si produce il negativo originale per mostrare che non è stato ritoccato e che non ha subito alcuna manipolazione.

IMMAGINE DIGITALE

L'immagine digitale, in questo senso, ha drammaticamente cambiato le regole del gioco. La nuova tecnologia, infatti, ha creato le condizioni per poter intervenire arbitrariamente e con grande facilità nel processo di creazione dell'immagine, senza che questo tipo di manipolazione possa essere facilmente riconosciuto.

Il mezzo digitale, infatti, insinua il dubbio sull'autenticità del rapporto tra un particolare tipo di informazione visiva, per sua natura “instabile”, sempre modificabile e ridefinibile nel suo statuto di file, e la realtà. A causa della disponibilità a una continua variazione dei tratti costituenti l'immagine elettronica, l'incertezza sulla sua attendibilità è sempre presente nel momento della fruizione. A ciò contribuisce, inoltre, una possibilità connessa alla specificità del mezzo: la capacità di riprodurre elaborazioni visive che simulano la realtà,

¹⁵ Ivi, p. 6.

o meglio, per maggior esattezza, immagini che assomigliano a delle fotografie ma che non hanno più alcun legame forte con il loro referente.

In altri termini, si può affermare che la fondamentale distinzione tra il processo automatico, che caratterizza le immagini fotografiche, e quello, per esempio, della pittura, in cui è necessariamente presente l'intenzionalità dell'artista, non è più così facilmente individuabile nel caso delle immagini digitali: teoricamente esse possono trovarsi in ogni punto dell'immaginario spettro che va dall'automatico all'intenzionale. La tradizionale linea di demarcazione, individuata da Bazin, Barthes e Sontag¹⁶, secondo cui le fotografie, a causa della loro genesi automatica, sono più simili a degli oggetti naturali che non a creazioni umane, non sembra essere più valida per le immagini create al computer: con una battuta si può dire che con l'avvento delle fotografie digitali (visivamente fotorealistiche) il referente si è staccato dal suo supporto. Con la nascita delle immagini di sintesi si chiude dunque la parentesi indiziale aperta con l'invenzione della fotografia, unico mezzo di registrazione della realtà che possa funzionare come testimonianza incontrovertibile che qualcosa "è stato".

Si può allora sostenere che, diversamente dalle fotografie, l'immagine di sintesi *nella sua essenza* è simile a ogni altra immagine tradizionale, ma con qualcosa in più. A causa, infatti, della capacità propria di riprodurre scene fotorealistiche con una precisione che rende impossibile distinguerle dalle vere e proprie immagini fotografiche, l'immagine digitale getta un'ombra inquietante anche sull'identità di indice e sul valore di prova della fotografia (e del cinema), rendendo nuovamente attuale quel timore nei confronti delle immagini mimetiche e della loro capacità di ingannare l'uomo, presente in tutta la storia del pensiero occidentale a partire da Platone, con la sua ben nota ostilità nei confronti di tutte le arti imitative.

Il senso di inquietudine presente in una certa parte della filosofia contemporanea – come si è brevemente accennato all'inizio – è giustificato dal fatto che adesso, grazie alle nuove tecnologie digitali, è possibile creare un'immagine che soddisfi il desiderio di immediatezza di chi la guarda. Si suscita così l'illusione che la realtà sia presentata in maniera diretta, come accadeva con le fotografie, con la sostanziale differenza però che in questo tipo di immagine non è più necessario che un oggetto reale lasci la propria impronta su di un supporto fotosensibile.

¹⁶ S. Sontag, *On photography*, Farrar, Straus and Giroux, New York 1973, 1974, 1977; *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, tr. it. di E. Capriolo, Einaudi, Torino 1978 e 1992.

A ciò si aggiunga che, come sottolineano Bolter e Grusin¹⁷, il vero obiettivo di coloro che lavorano con la fotografia digitale è proprio quello di creare un'immagine che sia il più possibile simile a quella ottenuta con il vecchio *medium* ottico, tanto da arrivare al paradosso di rendere senza senso lo stesso termine *fotorealismo*¹⁸: nessuno, infatti, nel caso di un'immagine digitale del tutto simile a una fotografia potrebbe ancora credere in un incontro casuale fra l'immagine e il mondo.

D'altro canto la richiesta di rappresentazioni illusionistiche non è mai venuta meno nella storia delle arti plastiche, divenendo piuttosto di dominio della cultura di massa e delle tecnologie legate ai nuovi media, nel momento in cui l'arte – con la contestazione da parte delle Avanguardie storiche e l'invenzione della fotografia – si è definitivamente affrancata dalla necessità di creare riproduzioni fedeli alla realtà. La creazione di immagini perfettamente simili al reale è stata delegata dapprima ai dispositivi ottici ed elettronici (ossia fotografia, cinema e infine video), mentre oggi queste macchine analogiche sono state ampiamente sostituite dai computer. Conseguenza di questo passaggio di consegne è che ormai l'industria informatica, soprattutto negli ambiti dell'animazione e della creazione di immagini digitali, è addirittura ossessionata dal tentativo di simulare in maniera sempre più credibile la realtà. Benché questo non sia l'unico fattore responsabile della forma che al momento hanno assunto i media tecnologici, esso è sicuramente uno dei fattori determinanti.

Ovviamente la chiave di tutto questo discorso sembra passare per la definizione del termine *realismo*. Pare, infatti, che lo sviluppo e l'assimilazione della computer-grafica e dell'animazione in 3-D siano inevitabilmente accompagnati da questa tendenza all'illusionismo. D'altronde, sia nei media che negli articoli scientifici, la storia dell'evoluzione tecnologica è immancabilmente presentata come una progressione verso una resa sempre più precisa della realtà: questo si traduce praticamente in un continuo sviluppo di software sempre più sofisticati, in grado di simulare qualsiasi tipo di oggetto reale, in modo da rendere l'immagine prodotta al computer difficilmente distinguibile da una fotografia. Allo stesso tempo, però, è costantemente sot-

¹⁷ J.D. Bolter e R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press paperback edition, Cambridge Mass. 2000.

¹⁸ Si intenda per fotorealismo: “*Computer photorealism is the practice of making resemble photographs*”. “*Complete success in computer photorealism would make nonsense of term photorealism, because no one could any longer believe in a casual connection between the image and the world. Such success would remediate the term photorealism out of existence, which is the most radical form of remediation possible*” (J.D. Bolter e R. Grusin, *op. cit.*, p. 107 e p. 273).

tolineato che si tratta di un realismo *qualitativamente* differente da quello prodotto dai dispositivi ottici, poiché la realtà simulata al computer detiene un legame fortemente mobile (ma può anche non averne) con il mondo esterno, che può essere messo in discussione a qualsiasi livello: l'immagine digitale non è più garante di un legame certo e indubitabile con l'evento reale.

Secondo quanto emerge dall'analisi dei documenti provenienti dall'annuale conferenza scientifica organizzata dalla SIGGRAPH – la più importante tra le organizzazioni professionali americane in quest'ambito –, raggiungere il traguardo di simulare la realtà con il computer significa sostanzialmente individuare due obiettivi: imitare i codici vigenti nel cinema tradizionale; riprodurre le proprietà percettive di un oggetto reale o di un ambiente.

Il primo obiettivo è stato facilmente raggiunto, dato che i codici cinematografici da riprodurre sono ben definiti e poco numerosi.

Il secondo, ossia simulare una scena reale, si è dimostrato essere molto più complesso. Per creare un oggetto con il computer, infatti, bisogna risolvere fondamentalmente tre principali problemi: ricreare la forma dell'oggetto, rendere in maniera esatta l'effetto che la luce genera sulla sua superficie, infine dare la sensazione del movimento. Per riuscire a ottenere una resa credibile dell'oggetto è necessaria una precisa simulazione delle proprietà fisiche sopra elencate, un compito la cui estrema complessità rende impossibile calcolare matematicamente il processo necessario alla sua esecuzione. Per venire a capo di una situazione tanto complicata, si sono trovate unicamente soluzioni parziali al problema, sviluppando un numero considerevole di tecniche per la simulazione di alcune forme, di certi materiali o la resa di alcuni effetti di luce o di movimento che non hanno alcuna relazione l'una con l'altra. Il risultato è quello di aver creato una realtà estremamente discontinua.

Si potrebbe ovviamente far presente come questo non sia un problema esclusivamente legato alla realtà sintetizzata dal computer. Nel corso del ventesimo secolo, abbiamo visto come anche per le tecnologie ottiche ed elettroniche si siano avuti problemi simili nella resa della realtà percepita, e come spesso si sia scelto di risolvere alcuni aspetti a discapito di altri. Si veda a esempio la scelta adottata, sia dalla televisione che dal cinema, di rendere accettabile la tonalità dell'incarnato umano a discapito di altri colori.

Tuttavia, è bene non dimenticarlo, le limitazioni cui va incontro la tecnologia digitale nella creazione della realtà sono *qualitativamente* differenti da quelle affrontate dai dispositivi ottici, ossia macchina fotografica e cinema, che registrano automaticamente la realtà di fronte cui è puntato l'obiettivo. Certamente non si è così ingenui da pensare che un fotogramma bidimensionale possa essere considerato uguale alla realtà: anche gli oggetti fotografati devono

sottostare a molte limitazioni e a molti artifici visivi causati dalla tecnologia adottata (per esempio la profondità di campo piuttosto che la grana della pellicola); con la fondamentale differenza, però, che nel caso dei dispositivi ottici non sussistono limiti su cosa può essere fotografato.

Diversamente, un *graphic designer* che si trova a creare la realtà digitalmente può ottenere, scegliendo un determinato software, la forma di un volto umano, ma non i capelli, per esempio; oppure può rendere in maniera credibile la superficie di alcuni materiali come la plastica o il metallo, ma non la pelle umana; il volo di un uccello, ma non il salto di una rana. In breve, si può affermare che il realismo dell'animazione digitale è poco uniforme, dato che si possono simulare al computer soltanto quegli aspetti del mondo reale di cui si è trovato una soluzione grafica soddisfacente.

In questa prospettiva, allora, l'obiettivo che la grafica digitale si è prefissata è quello di raggiungere il medesimo livello di illusione ottica offerto dai sistemi di ripresa meccanici, ossia di simulare una realtà che sia credibile secondo standard fotorealistici. Visivamente, quindi, queste immagini non sono distinguibili da quelle riprese con dispositivi ottici, sebbene siano profondamente diverse a livello di materiali usati: da una parte, pellicole fotosensibili che registrano le variazioni della luce rifratta dagli oggetti ripresi; dall'altra, griglie di *pixel* costruite grazie all'uso di equazioni e algoritmi matematici. O ancora, nelle fotografie il processo è insieme meccanico e chimico e il soggetto umano, come già tante volte ripetuto, è escluso da esso. Le immagini digitali, invece, sono costruite dall'uomo, anche se spesso la sua azione è così lontana dal momento in cui l'immagine viene davvero disegnata, da sembrare quasi assente, come accade, per esempio, in quei casi di animazione in tempo reale, in cui sembra che sia il computer da solo a disegnare direttamente l'immagine a dieci o venti fotogrammi al secondo.

Si può dunque concludere che, se lo scopo dei grafici elettronici è quello di rendere la realtà in maniera illusionistica, adottando lo standard fotografico – creando, in altri termini, immagini che abbiano un unico punto di vista centrale e un gusto per la composizione tipico dell'inquadratura fotografica –, è facilmente giustificabile il sospetto che oggi si ha di fronte a qualsiasi tipo di fotografia, sia essa analogica oppure elettronica. Abbiamo la coscienza, infatti, che entrambe potrebbero venire digitalmente alterate senza che tale intervento sia visibile a occhio nudo; ma soprattutto non siamo più in grado di distinguere se ci troviamo di fronte a immagini elettroniche o analogiche. La tecnologia digitale getta l'ombra del sospetto sulla verità della fotografia, dal momento che visivamente le immagini elettroniche ci offrono la medesima illusione tipica del fotografico, ossia di un contatto diretto con la realtà, senza

offrire però le garanzie sull'esistenza dell'oggetto ritratto, un tempo assicurateci dall'automaticità dei dispositivi ottici.

La conseguenza di questo rivolgimento causato dalla tecnologia digitale, come rilevano Bolter e Grusin, è la nuova ambigua situazione in cui ormai ci troviamo di fronte a qualsiasi fotografia.

Da una parte, infatti, siamo colti da un sentimento di nostalgia per il periodo precedente all'invenzione del computer, in cui ancora si poteva affermare che di fronte alla fotografia "io non posso mai negare che *la cosa è stata là*"¹⁹, poiché "essa è sempre un'emanazione del passato che non può più essere recuperato"²⁰. Nessuna fotografia digitale, infatti, può vantare questo tipo di relazione così sconvolgente con il passato, poiché non abbiamo più alcuna certezza su ciò che in essa è ritratto; di fronte a un'immagine fotografica insomma non si può più dire che essa è "un'allucinazione in un certo senso temperata, modesta, *divisa*, (da una parte 'non è qui', dall'altra 'però ciò è effettivamente stato'): immagine folle, *velata* di reale"²¹. Non è più possibile pensare che i raggi riflessi dal soggetto ritratto arrivino fino a noi attraverso la fotografia: nulla ci garantisce più della coesistenza di un presente (il nostro) con un passato (l'attimo della posa).

D'altro canto, gli autori di *Remediation* sottolineano anche come le immagini elettroniche abbiano però positivamente messo in guardia tutti noi dalla possibilità di manipolazione cui anche le fotografie analogiche possono (e potevano) essere soggette. Una fotografia elettronica può essere considerata "trasparente" quanto lo può essere una tradizionale fotografia, nel senso che entrambe possono dare l'illusione di mettere in diretto contatto il fruitore con la realtà, scomparendo come *medium*. Nessuno – dicono Bolter e Grusin – può garantire che esista una precisa corrispondenza tra ciò che si vede nel rettangolo di carta e la realtà esterna che è stata ripresa, benché si abbia la consapevolezza che i dispositivi ottici, grazie al loro meccanismo completamente automatico, assicurino una rappresentazione oggettiva del mondo.

Questo atteggiamento, che tende a identificare la fotografia con la realtà, è il punto di vista del senso comune, del "realismo ingenuo", come lo chiama Marra, che qui però non è mai stato preso in considerazione. Il problema nel caso delle immagini fotografiche, infatti, non è quello di stabilire quanto esse siano davvero simili all'oggetto che ritraggono (si è già accennato al fatto che

¹⁹ R. Barthes, *op. cit.*, p. 79.

²⁰ J.D. Bolter e R. Grusin, *op. cit.*, p. 111: "It is an emanation of past that cannot be retrieved".

²¹ R. Barthes, *op. cit.*, p. 115.

anche nel caso della fotografia e del cinema esistono convenzioni e limitazioni dovute al mezzo); piuttosto la loro peculiarità è quella di essere testimonianza che qualche cosa è davvero esistita in un tempo passato e che è stata catturata dall'obiettivo meccanico. Nessuno, infatti, potrebbe sostenere che un'impronta lasciata sul terreno è uguale al piede che l'ha formata, pur rimanendo testimonianza certa di un passaggio; allo stesso modo non si vuole certo affermare che una foto è uguale al mondo che ritrae, ma solo che essa rimane un'attestazione che qualcosa si è trovato di fronte all'obiettivo, ed è proprio questo suo valore di prova che viene a mancare alle immagini digitali anche quando non sono visivamente distinguibili da quelle analogiche.

NOVITÀ D'USO DELL'IMMAGINE DIGITALE

Dopo aver sottolineato come l'immagine digitale sia profondamente diversa, nella sua essenza, da quella analogica e addirittura molto più simile alle tradizionali immagini mimetiche, non si vuole certo cadere nell'ingenuità di non riconoscerne le specifiche caratteristiche e la novità che il suo *uso* comporta per la nostra cultura visiva.

Sebbene, a prima vista, difficilmente si possa distinguere un'immagine digitale, pubblicata su di un tradizionale giornale a stampa, da una fotografia analogica, in realtà le due immagini sono profondamente diverse, sia da un punto di vista ontologico – come si è già detto – sia (forse) da un punto di vista fisico, con conseguenze logiche e culturali notevoli, come cerca di dimostrare Mitchell ²². La differenza fondamentale, per lo studioso americano, è basata sulla distinzione tra la rappresentazione analogica, considerata come *continua*, e quella digitale, che è invece *discreta*, ossia passibile di essere divisa in parti più piccole contabili.

Seguendo questa distinzione, si può definire la fotografia una rappresentazione analogica di una porzione di spazio di una scena: essa presenta variazioni continue di luce, colore (o di grigi, nel caso della foto in bianco e nero) e spazio. L'immagine sintetica, invece, viene codificata digitalmente, suddividendo in maniera uniforme la superficie di questa con una griglia cartesiana composta di celle, ossia di parti separate e distinte, che la comunità della grafica computerizzata ha chiamato *pixel*, punti di risoluzione di un'immagine ²³.

²² W.J. Mitchell, *The Reconfigured Eye*, MIT Press, Cambridge Mass. 1982.

²³ Pixel: *picture elements*, elementi di un'immagine. Vedi N. Negroponte, *Being digital*,

In questo tipo di immagini le curve o i dettagli più sottili devono essere approssimati alla griglia di riferimento, così come le impercettibili gradazioni tonali presenti nella fotografia tradizionale sono qui divise in intervalli discreti, che non riescono a rendere tutti i dettagli presenti nell'immagine analogica. Una fotografia presenta dunque una quantità di informazione indefinibile rispetto invece alla limitata risoluzione tonale e spaziale di un'immagine digitale.

Questa differenza tra le due immagini è facilmente verificabile nel momento in cui si voglia ingrandire una fotografia: essa, infatti, può rivelare dettagli prima non facilmente visibili (a scapito però della definizione dell'immagine, che via via si sgrana). Per quanto invece si voglia o possa ingrandire un'immagine digitale, essa non rivelerà mai nulla di nuovo: tutto ciò che si può ottenere è semplicemente l'ingrandimento dei *pixel* originari. Secondo alcuni studiosi, il passaggio da analogico a digitale comporta, quindi, una perdita di informazioni, dal momento che non è possibile riprodurre in digitale l'infinita ricchezza di dettagli presenti in una fotografia.

Un'altra differenza esistente tra le due immagini è che la continua variazione tonale e spaziale, presente nelle fotografie, non è mai integralmente replicabile nemmeno nel passaggio dall'originale alla copia, in cui si ha sempre una progressiva perdita di qualità. Le informazioni acquisite digitalmente, invece, sono duplicabili in teoria anche all'infinito, senza perdita alcuna: in questo caso, infatti, non è possibile distinguere una copia di copia dall'originale da cui deriva.

Le caratteristiche appena esposte, che dovrebbero distinguere le due immagini, non sembrano però essere totalmente condivise dall'ambito della comunità scientifica. I due principi dedotti dal concetto di digitalizzazione e presentati come chiaramente identificativi dei nuovi media da studiosi come Mitchell – ossia limitata risoluzione di un'immagine digitale con conseguente perdita di informazione nel passaggio da analogico a digitale; perdita di qualità nel passaggio da originale a copia solo in ambito analogico – si rivelano, infatti, non essere più validi se applicati alle tecnologie computeristiche oggi in uso.

Per quanto riguarda infatti il primo principio, Lev Manovich²⁴, per esempio, fa notare che esso può essere ritenuto valido soltanto se preso in con-

Sperling & Kupfer, 1995, tr. it. di F. e G. Filipazzi, *Essere digitali*, Sperling Paperback, 1999, pp. 105-107: "Come un *bit* è l'elemento atomico dell'informazione così un *pixel* costituisce il livello molecolare della grafica (non lo chiamo atomico perché il *pixel* di solito è rappresentato da più di un *bit*). [...] La reale potenza di un *pixel* deriva dalla sua natura molecolare, in quanto un *pixel* può essere parte di qualunque cosa: testi, linee o fotografie che siano".

²⁴ L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge Mass. 2001.

siderazione da un punto di vista logico.

Un'immagine digitale è formata effettivamente da un numero preciso di *pixel*, che determina la quantità di informazione, ossia di dettagli, che una singola immagine può contenere. Tuttavia nella realtà tale differenza non è così rilevante. Con il procedere degli anni Novanta, infatti, la tecnologia digitale è in continua e veloce trasformazione, tanto che oggi anche gli scanner di uso più comune possono memorizzare una fotografia anche a 1200 o persino 2400 *pixel* per pollice. Con questo tipo di risoluzione, dunque, decade interamente la questione sollevata da Mitchell sulla differenza esistente tra la fotografia tradizionale, che presenta "una quantità indefinita d'informazione", e la "quantità prestabilita" dell'immagine digitale. La vera questione che qui emerge è stabilire semmai quanta informazione è davvero necessaria per costruire un'immagine digitale; alla fine degli anni Novanta, infatti, la tecnologia ha ormai raggiunto dei risultati tali da poter ottenere un'immagine tanto perfetta da apparire all'occhio umano fin troppo dettagliata.

Non solo, dunque, è messo in discussione il principio della perdita di risoluzione che avviene nel passaggio dall'analogico al digitale, ma anche la rappresentazione basata sulla griglia di scansione formata da *pixel* non può più essere considerata come distintiva delle immagini create al computer.

Alcuni software per la *computer graphic* di ultima generazione, infatti, hanno ormai superato la limitazione imposta dall'uso della griglia di *pixel*. *Live Picture*, un programma per editare immagini, per esempio, trasforma l'immagine formata da *pixel* in una serie di equazioni matematiche che permettono di poter lavorare con un'immagine che non ha, almeno virtualmente, limiti di risoluzione. Un altro programma, questa volta per dipingere, permette di creare rappresentazioni grafiche di dimensioni ridotte, ma ad alta risoluzione: con *Matador*, infatti, è possibile suddividere ogni elemento in *pixel* ancora più piccoli. In entrambi questi programmi, dunque, i *pixel* non sembrano più essere una frontiera invalicabile, sostituiti ormai da algoritmi matematici in grado di calcolare la mappatura della struttura dell'immagine e di rendere quindi obsoleto il principio di risoluzione limitata, che fino a ieri era considerato come caratteristico delle immagini digitali.

La polemica a distanza tra esperti di digitale continua anche su un'altra questione che alcuni, tra cui Mitchell, identificano come fondamentale per distinguere un'immagine analogica da una digitale.

Da più parti si sostiene che le immagini con supporto a base numerica possono essere duplicate anche un numero infinito di volte, senza che si possa distinguere una qualsiasi copia così ottenuta dall'originale, poiché in tutto e per tutto uguale alla fonte da cui proviene. Di contro, nel caso della fotografia

analogica, ogni passaggio dall'originale alla copia comporta una significativa perdita di qualità.

In una cultura digitale, quindi, un file di immagine può essere copiato infinite volte, senza alcuna perdita di qualità, di conseguenza l'unico modo che si ha per distinguerle è la loro data di creazione. La questione dell'autenticità di un'immagine o di un oggetto d'arte o di un dipinto – questione che era stata messa in crisi dalle Avanguardie storiche – ritorna dunque attuale al giorno d'oggi: nel caso di una fotografia digitale, infatti, semplicemente non esiste nulla che possa essere considerato un equivalente fisico della pellicola negativa. Le immagini elettroniche sono di natura instabile e “aperta”, oggetti con poca “consistenza fisica”. Nel loro statuto di file (ossia di informazione numerica non ancora sottoposta alla stampa) le immagini digitali possono subire continue variazioni oppure essere copiate, trasmesse anche istantaneamente, o ancora cancellate o manipolate con grandissima facilità; mentre invece è molto difficile esaminarle per poter stabilire con certezza se sono state fisicamente manomesse, come invece si può fare immediatamente con un negativo. Per poterle distinguere tra loro, come si diceva più sopra, si ha a disposizione soltanto la data in cui sono state acquisite (o create) dal computer e il codice di registrazione: informazioni che troppo facilmente possono essere modificate in qualsiasi momento.

Manovich contesta però anche questo punto di vista, ritenendo questa argomentazione valida soltanto in teoria. Egli sostiene, infatti, che nella pratica ci si trova di fronte a una situazione addirittura capovolta rispetto a quella sopra descritta: le copie digitali oggi presentano una perdita di informazione addirittura maggiore di quelle in analogico. Questa sorprendente situazione è causata dal fatto che ogni singola immagine digitale contiene un numero enorme di *pixel*; per immagazzinare una quantità così elevata di dati è necessario uno spazio considerevole nella memoria di un computer, inoltre la trasmissione di immagini via computer richiede un certo lasso di tempo, molto superiore a quello impiegato per inviare un file di testo. Per ovviare a queste difficoltà, il *software* e l'*hardware* normalmente usati per trattare le immagini fanno affidamento su una compressione delle immagini (*lossy compression*) che permette di rendere i *files* meno “pesanti” cancellando una parte delle informazioni che li compongono con la conseguenza di una certa perdita di qualità. Esempi di questo tipo, diventati ormai per tutti noi assolutamente familiari, sono il formato JPEG usato per immagazzinare le immagini fisse, o l'MPEG che si usa per registrare video in digitale su supporti DVD, tecnologie che permettono di far fronte alle difficoltà tecniche di stoccaggio e trasmissione dati, grazie a un compromesso tra la qualità dell'immagine e il bisogno di me-

morizzarla nel computer senza occupare uno spazio eccessivo.

Si potrebbe pensare che la condizione qui descritta sia temporanea, legata ai costi ancora troppo elevati per fornire molta memoria al computer (ma che dovrebbero abbassarsi con la sempre maggiore diffusione delle macchine) e alla tecnologia dei processori, la cui evoluzione si prevede debba andare verso una sempre maggiore velocità. Contro ogni aspettativa, invece, Manovich fa notare che la situazione (ricordiamo che *The Language of New Media* è stato pubblicato nel 2001) sembra progredire piuttosto verso una direzione opposta: la compressione delle immagini è una modalità sempre più diffusa per il trattamento delle informazioni visive. Egli sostiene, infatti, che l'eventuale sviluppo di una tecnologia elettronica che possa ovviare a questo problema non sarà così veloce e che la situazione più frequente è il salvataggio di immagini grazie a programmi che, però, ne compromettono l'integrità, cancellando una parte dei dati allo scopo di avere un numero inferiore di informazioni da memorizzare. La presenza, quindi, di "rumore", ossia di un disturbo visivo che si sovrappone al segnale, e la perdita di qualità sono da considerarsi, per adesso, come caratteristiche essenziali di questa nuova immagine.

Prima di passare in rassegna le altre proprietà dell'immagine digitale, che riflettono piuttosto il *modo* in cui queste immagini sono usate, è bene ricordare che alcuni studiosi – fra cui lo stesso Manovich²⁵ – considerano la *rap-presentazione numerica*, piuttosto che la rappresentazione digitale, come la caratteristica davvero peculiare della digitalizzazione, dal momento che grazie a essa qualsiasi tipo di informazione può essere tradotta in una serie di dati esprimibili numericamente e quindi programmabili da un computer.

La rappresentazione digitale, invece, da molti ritenuta il principio che ridefinisce radicalmente i media, è un concetto ambiguo: dietro a questa idea, infatti, che di primo acchito sembrerebbe unitaria, si troverebbero in realtà tre concetti diversi: la conversione da analogico a digitale (ciò che viene appunto definita con una sola parola: digitalizzazione)²⁶; un codice di rappresentazione

²⁵ "All new media objects, whatever created from scratch on computers or converted from analog media sources, are composed of digital code; they are numerical representation" (ivi, p. 27).

²⁶ Cfr. A. Renaud, "Pensare l'immagine oggi", in *Videoculture di fine secolo*, a c. di A. Piromallo e A. Abruzzese, Liguori Editore, Napoli 1989. Si intende per *digitalizzazione dell'immagine* quel processo in cui l'immagine analogica (foto, immagini cinematografica o video) subisce un trattamento di conversione numerica da parte del computer, mentre molti autori usano il termine sintesi dell'immagine per differenziare quelle immagini digitali che non provengono da un segnale analogico (ossia un segnale che si trova in relazione diretta con il fenomeno dal quale procede), bensì è il risultato di un modello numerico scritto e calcolabile, generatore di visibilità. Come fa notare A. Renaud in entrambi i casi, comun-

comune a tutti i *files*; una rappresentazione numerica. Soltanto quest'ultimo principio sarebbe quello davvero cruciale. La rappresentazione numerica, infatti, permette di trascrivere qualsiasi tipo di informazione proveniente dalle fonti più disparate – sia essa immagine, testo o suono – in codice binario e quindi di immagazzinarlo in un computer. È precisamente questo tipo di trasformazione che cambia radicalmente la natura dei media: la possibilità, infatti, di tradurre in 0 e 1 la realtà apre nuove possibilità di ibridazione tra il computer e i vecchi media analogici.

Si è cercato qui di presentare brevemente le principali linee di un dibattito in corso nel campo della teoria dell'immagine digitale, da cui emerge che tra i diversi studiosi non c'è ancora accordo su che cosa sia chiaramente identificativo dell'immagine digitale. Molte, infatti, sono le caratteristiche citate per descrivere le immagini digitali: esse però riflettono per lo più la maniera in cui queste immagini sono usate, piuttosto che specificarne la natura peculiare.

Tra queste, l'acquisizione da parte dell'immagine del nuovo ruolo di interfaccia e quella di immagine-strumento, sembrano destare le preoccupazioni maggiori per le eventuali ricadute sociologiche che molti filosofi, soprattutto di area francese, da tempo denunciano anche con toni fin troppo allarmati.

Il caso più comune di immagine-interfaccia è quello dell'immagine della scrivania [*desktop*], che compare ogni volta che si avvia il computer e che ci permette di accedere ai programmi memorizzati, ognuno dei quali è visualizzato da un'icona specifica. La sua funzione quindi è quella di ingresso in un altro ambito operativo, tanto che ormai è comune esperienza, di fronte allo schermo di un computer, aspettarsi di entrare "dentro" l'immagine. Questo nuovo ed essenziale ruolo acquisito dall'immagine, che permette di dialogare con la macchina anche senza conoscerne i linguaggi specifici, è possibile perché essa è legata a un codice di programmazione; infatti, cliccando su delle icone (ossia cliccando su delle immagini) in realtà si attiva un programma del computer (o parte di esso). Questa nuova funzione si trova dunque in competizione con quella tradizionale di rappresentare, di stare per qualcosa d'altro, sebbene, in teoria, l'immagine generata da un computer sia situata tra due poli: una finestra illusoria che apre su un mondo fittizio, e uno strumento di controllo per il computer. La sfida, che il design digitale e l'arte nata con i nuovi media devono raccogliere, è proprio quella di riuscire a mettere assieme profi-

que, l'origine fisico-ottica dell'immagine tradizionale viene sostituita da un modello matematico. In questo modo "si entra un ordine visuale totalmente altro che ormai, con delle conseguenze incalcolabili (sic!), subordina la sfera dell'Ottico a quella della modellizzazione e del calcolo" (ivi, p. 20, nota n. 14).

cuamente queste due competenze.

L'immagine di sintesi ha però anche un'altra funzione, quella di immagine-strumento, che permette all'utente di modificare davvero anche a distanza la realtà fisica. La capacità di telepresenza distingue, dunque, le immagini il cui supporto è il computer da tutte le altre immagini-strumento del passato, come per esempio le vecchie mappe. Le immagini digitali, infatti, sono nel loro principio delle immagini-azioni che ci permettono di modificare concretamente la realtà sulla quale agiamo in tempo reale, come per esempio muovere un braccio meccanico anche a distanza, oppure effettuare delle operazioni bancarie o riparare un satellite da terra o lanciare un missile e così via.

Questa nuova possibilità di azione offerta dalle moderne tecnologie è considerata da intellettuali come Virilio la "catastrofe del nostro secolo": il rischio cui si va incontro, manipolando ciò che ci circonda attraverso delle immagini virtuali, è quello di perdere il senso della realtà attuale, immersi costantemente in uno sdoppiamento di essa, quella dei fatti e quella industrializzata del virtuale. La proliferazione illimitata di immagini elettroniche, che si sostituiscono alla reale esperienza umana, conducono a un appiattimento della nostra esistenza sulla dimensione puramente ottica, favorendo in questo modo "un regime di voyeurismo" cronico, che fa implodere la resistenza dello spazio e del tempo dal momento che il computer opera nello spazio di una realtà geografica integralmente virtualizzata ²⁷.

CONCLUSIONI

Alla luce di quanto fin qui detto, sembra dunque più corretto paragonare le immagini digitali a dei dipinti o dei disegni, piuttosto che a delle fotografie. Solo per il *medium* analogico, infatti, si può parlare di un cambiamento profondo nello *statuto* stesso dell'immagine, mentre l'immagine creata col computer – da più parti considerata come "nuova" – è molto più simile alle tradizionali immagini mimetiche: come queste, infatti, anche le immagini digitali necessitano della presenza di un operatore che selezioni i dati colti dal reale e li utilizzi per rappresentarlo, secondo le convenzioni dettate dalla nuova tecnica.

Da un punto di vista ontologico, allora, nulla giustifica la definizione dell'immagine digitale come rivoluzionaria; l'invenzione della fotografia e la con-

²⁷ P. Virilio, *op. cit.*

seguinte esclusione del soggetto dall'atto creativo segnano, piuttosto, l'inizio di un nuovo regime dell'immagine: per la prima volta nella storia ci troviamo di fronte a delle immagini che non solo mantengono con il loro referente un rapporto di somiglianza, ma che sono addirittura dei prolungamenti di quella realtà che le ha prodotte.

Le caratteristiche peculiari che differenziano la fotografia da tutte le altre immagini non si ritrovano più in quella di sintesi, la quale piuttosto si comporta come qualsiasi altra immagine fortemente mimetica già nota fin dal passato. Non è un caso che sia Lev Manovich in *The Language of New Media* che Bolter e Grusin in *Remediation* citino, a proposito delle immagini digitali, la leggendaria competizione tra Zeusi e Parrasio (pittori così abili da riuscire a dipingere degli oggetti tanto simili a quelli reali da ingannare animali e uomini), immaginando addirittura un'ipotetica sfida tra il pittore greco e *Reality Engine*, un programma assai sofisticato normalmente usato per la realizzazione di videogiochi o effetti speciali per il cinema.

Si può dire semmai che l'avvento delle immagini create al computer, con il loro accentuato fotorealismo, chiuda la parentesi indiziale aperta con l'invenzione del *medium* analogico, dal momento che non è più possibile risalire con certezza all'origine di un'immagine fotografica, stampata per esempio su una rivista. In altre parole, non è più possibile capire se essa provenga da un negativo sviluppato o da una matrice numerica memorizzata in un computer. L'incrollabile certezza dell'esistenza di ciò che si vede riprodotto in un'istantanea è stata irrimediabilmente incrinata dalle nuove tecnologie digitali, che rinnovano così quel timore nei confronti delle immagini fortemente mimetiche presente in tutta la storia del pensiero occidentale.

Questa però non è l'unica preoccupazione di cui si deve tenere conto. Si assiste, infatti, nella nostra società tecnologica (di riproduzione e comunicazione di massa), a una proliferazione incessante di immagini, dalla pubblicità fissa o in video, alle immagini televisive a quelle digitali al computer o trasmesse sui videofonini, cui si è continuamente sottoposti, con il rischio – come ricorda anche Wunenburger – di una fusione delle immagini stesse con l'ambiente reale che ci circonda fino a prenderne progressivamente il posto, “poiché tutto il reale diventa immagine”²⁸.

Come già si accennava all'inizio di quest'articolo, mentre non si condividono le analisi filosofiche di alcuni studiosi sulla presunta novità che l'immagine digitale rappresenterebbe all'interno della famiglia delle immagini,

²⁸ J.-J. Wunenburger, *Philosophie des images*, Presses Universitaire de Frances, Parigi 1997; ed. it. *Filosofia delle immagini*, tr. it. di S. Arecco, Einaudi, Torino 1999, pp. 362- 363.

sembrano invece maggiormente convincenti le preoccupazioni che gli stessi nutrono nei confronti delle possibili conseguenze che l'uso smodato delle immagini può comportare per la nostra società. Per Baudrillard, per esempio, l'incessante produzione di immagini cui si assiste oggi rischia di condurre a una confusione tra reale e immaginario, al punto che, secondo il filosofo francese, il reale sarebbe scomparso, ucciso dall'immagine, in una prospettiva in cui l'utente potrebbe accontentarsi di vivere per procura delle sole immagini.

L'altro rischio cui si può andare incontro nella nostra "società di riproduzione generalizzata e di comunicazione di massa"²⁹, è che l'eccessiva pervasività delle immagini annulli la funzione fondamentale che queste hanno di mediazione tra il visibile e l'invisibile, di punto di avvio per esibire il senso simbolico della percezione, diventando nulla più che uno stimolo tra i tanti, priva quindi di ogni valore conoscitivo.

Questa situazione, che di certo esisteva anche prima che la tecnologia digitale si imponesse nella nostra società, si è però radicalizzata proprio con lo sviluppo delle immagini virtuali, che permettono di creare mondi artificiali a propria misura, e reti di immagini istantanee mescolate con altre interattive che aprono prospettive inedite, impensabili sino a dieci anni fa e di cui non si possono offrire garanzie sugli ulteriori sviluppi. Oggigiorno, infatti, come facilmente possiamo constatare ogni volta che accendiamo la televisione, sembra che esista evento solo se c'è immagine, e si riconosce dignità di evento solo a ciò che è dotato di immagine. Tale situazione richiede allora un'etica delle immagini, che valuti i rischi che può comportare un uso acritico di esse e suggerisca regole e istruzioni, per non cadere (ulteriormente) in una condizione che Wunenburger definisce "una bulimia da immagini"³⁰.

²⁹ *Ibidem.*

³⁰ *Ibidem.*