

## Pensieri sul caro estinto (1994)

Antonio Cioffi

Pensavamo si trattasse di un fenomeno passeggero, semplicemente legato al successo di un film di cassetta, che si sarebbe esaurito con l'uscita di quel film dalle sale di prima visione e che avremmo presto visto evaporare nella *semiosfera* nebulosa e satura di un immaginario collettivo sempre più caotico e *frattale*. Invece il fenomeno continua ed anzi *avanza*, l'industria della comunicazione -dalla pubblicità di provincia ai grandi progetti di marketing- continua a proporre le sconcertanti immagini, che sembrano destinate a diventare un caposaldo dei *topoi immaginali* di tutti gli anni novanta, o quantomeno la loro -almeno questa, certa- *origine*.

Per chi non lo avesse capito, stiamo parlando di *dinosauri*, tirannosauri o brontosauri che siano, i quali inspiegabilmente stanno attraversando un periodo di seconda giovinezza (*sic*) dopo aver costituito -già negli anni sessanta (anni -come noto- sprovvisti di extraterrestri ed *ufo-robot*)- i protagonisti più gettonati dallo sguardo stupefatto dei bambini, che sfogliavano ammirati le tempere illustrative -ancor miti- dei primi capitoli delle enciclopedie di allora, per molti versi affascinanti, tipo "Conoscere". Ma, mi domando, è sufficiente un regista anche della levatura di Steven Spielberg, con il successo strepitoso di *Jurassic Park*, a conferire una ragione alla cosiddetta "*dinomania*" che da ogni parte -ancora a distanza di mesi dall'uscita del film- ci circonda?

Alcuni -pochi- esempi di quanto l'argomento sia persistente.

La Microsoft, *software house* americana fra le più importanti del mondo (ai suoi sviluppatori si deve il sistema operativo *M.S.Dos* e l'interfaccia *Windows*), dedica una delle sue prime enciclopedie interattive -prodotte con grande dispendio di mezzi all'interno di un enorme progetto multimediale- proprio ai dinosauri (immagini ed animazioni in 3D, infinite quantità di dati tecnici e zoologici etc.), seguita immediatamente da un grande numero di società editoriali emergenti nel settore. A ruota -o a fianco- del successo del film di Spielberg, molte altre pellicole di cassetta hanno richiamato come tema centrale quello dei dinosauri e del loro risveglio -in un modo o nell'altro- nella nostra epoca: un esempio fra tutti la riduzione cinematografica del famosissimo *Super Mario Bros.*, videogame da *console* degli anni ruggenti delle macchinette mangiasoldi. Molti

progetti pubblicitari -anche ridotti- di banche, supermercati, merendine, scelgono come testimonial (magari da regalare sotto forma di gadget) il *caro estinto*, senza contare l'infinità di prodotti-cascame ispirati alla sua ingombrante natura fossile presente nel mercato ludico ed editoriale rivolto all'infanzia. E, fra videogiochi e cartoni animati, non ultima l'attenzione rivolta al fenomeno -sicuramente colta e giustificata- da quel grande artista italiano che ha recentemente proposto enormi *rettilli* nelle sue opere.

Ci si chiederà cosa c'entrino queste considerazioni massmediologiche in un numero di *Alphacentauri* che dovrebbe trattare del rapporto uomo-macchina-arte. C'entrano eccome, poiché il *risveglio dei dinosauri* è strettamente legato -così come si è prodotto nel grande mercato contemporaneo delle immagini- *allo sviluppo di frontiera della tecnologia*, in particolare della scienza informatica applicata al versante grafico-pittorico.

“La computer grafica riesce a far vedere quello che generalmente non si vede; i programmi sofisticati di modellazione e la grafica interattiva in 3D danno la miglior visione che si possa mai avere di un Tirannosauro rex e di altri fenomeni distanti come le particelle subatomiche e i quasar”, dicono gli esperti. In queste parole -tratte da una rivista specializzata americana e provate abbondantemente dai dinosauri interamente generati dal computer di *Jurassic Park*- sono chiaramente condensati i punti cardinali della faccenda, che sono -a mio avviso- più o meno i seguenti.

Esiste innanzitutto, nel mondo contemporaneo, un'evidente equazione che lega le possibilità tecniche delle *macchine* utilizzate al *connotato nucleare* del prodotto visivo ottenuto e diffuso dalla cultura di massa. La natura intrinseca del computer, in altri termini, *genera* direttamente la propria forma simbolica.

Secondariamente, tale prodotto assurge completamente al rango di *opera d'arte*, proprio nella misura in cui -da un lato- porta alle estreme conseguenze il postulato illusionistico proprio dell'arte rinascimentale ed espresso dallo sviluppo delle scienze ottiche della prospettiva (che nella *realtà virtuale* trovano il loro compimento estremo), dall'altro *condensa* le aspirazioni immaginali collettive della nostra epoca; questo al di là dei comportamenti avanguardistici *di rottura* che -come mi sembra di aver già avuto la possibilità di esprimere su queste stesse pagine- hanno fatto il loro tempo.

Inoltre, i temi dominanti del contenuto di quest'opera continuano -in maniera corretta, rispetto la filogenesi della cultura occidentale- a *corteggiare*, in un modo o nell'altro, *l'invisibile*, che, come noto, nella nostra socio-cultura possiede un'aura fondamentalmente scientifico-tecnologica.

Infine -ed è questo dato di fatto che vorrei sottolineare in modo particolarmente evidenziato- simbolo, *icona*, dell'insieme di questi macluhaniani contenuti, traccia visibile -materializzata con "pennelli" elettronici- di quell'invisibile, sembra essere, nello scorcio di fine millennio che stiamo attraversando, proprio il *Dinosauro*, emblema -dunque- del *passato* e contemporaneamente del *futuro*, delle *origini* (mitologicamente darwiniane) della "vita sulla terra" e della *destinazione* immaginaria dell'Adamo del duemila.

Alfa ed omega -in definitiva- della *vera storia sacra dell'umanità*, come potrebbe sostenere Elémire Zolla -il nuovo demiurgo dello sciamanesimo tecnologico- senza scomodare Mircea Eliade, il grande storico delle religioni; il quale potrebbe anche vedere (se non fosse, purtroppo, a sua volta scomparso) negli odierni rettili massmediologici i simboli -forse i discendenti?- di quello stesso invisibile *rettile* che -secondo le cosmologie del ciclo semitico- è appunto all'origine, per via della famosa mela, della storia dell'umanità e della quale, sotto le spoglie della *grande bestia*, dovrebbe appunto suggellare (quale *princeps huius mundi*) il ciclo attuale di manifestazione.

Ma l'iconologia -in arte come in antropologia- è sempre stata una scienza affascinante quanto incerta. Comunque sia, anche per omaggiare i nostalgici avanguardisti non ancora estinti presenti fra i lettori, in redazione stiamo valutando l'idea di regalare -in uno dei prossimi numeri della rivista- il pupazzo di un piccolo *brontosauo*. Futurista, ovviamente.