

# L'immagine simulacro

PAOLO BERTETTO

---

## The image-simulacrum

### Abstract

Contemporary philosophy, from Nietzsche to Heidegger, has put into question the idea of the thing in itself, of the real world, of being as presence and, therefore, it has left behind the conviction in the existence of an objective reality. This change of theoretical framework reduces the credibility of the criticism that considers the film image as something that is transferred from the thing to the film. In order to offer a more productive interpretation of films, this is replaced by the concept of simulacrum, as elaborated by the Novecento philosophy (from Deleuze to Baudrillard or Foucault) over the trail of previous thought. The film image is, in fact, an image-simulacrum, a differential copy of a differential copy without a model. It is an illusory image, carried out to guarantee a deceptive effect in the spectator. The image is characterized by both a resemblance and a difference in relation to the world. Every passage of the *mise en scène*, from the pre-filmic film code to the final image, is marked by difference, which constitutes the moment of signifying and of formal qualification of the image itself.

**Parole chiave:** Simulacro. Illusione. Copia, Somiglianza. Differenza.

---

### Resumen

La filosofía contemporánea, de Nietzsche a Heidegger ha puesto en cuestión la idea de cosa en sí, de mundo real, del ser como presencia y ha casi superado la convicción de la existencia de una realidad objetiva. Este cambio de marco de referencia teórico resta credibilidad a la crítica que considera la imagen fílmica como algo transferido de la cosa a la película. En lugar de ello para interpretar el film de forma más productiva aparece el concepto de simulacro elaborado por la filosofía del Novecento, de Deleuze a Baudrillard o Foucault, sobre la estela del pensamiento anterior. La imagen fílmica es sobre todo una imagen simulacro, una copia diferencial de una copia diferencial sin modelo. Es una imagen ilusoria, realizada para garantizar en el espectador un efecto de engaño. Está caracterizada por la semejanza y la diferencia respecto del mundo. Cada pasaje de la puesta en escena, desde el prefilmico código fílmico, a la imagen final está marcada por la diferencia, que constituiría también su propio momento de cualificación significativa y formal de la imagen misma.

**Palabras clave:** Simulacro. Ilusión. Copia. Semejanza. Diferencia.

---

## La fine del mondo vero

Da *Blade Runner* a *Matrix*, da *Videodrome* a *Total Recall*, da *Alien* a *Bodysnatcher*, da *Edward Scissorhands* a *Exsistenz*, da *Minority Report* a *Back to the Future*, il cinema contemporaneo è sistematicamente attraversato dalle presenze più o meno inquietanti di doppi dell'umano, di automi, di repli-



canti, di corpi nomadi elettronici, di cyborg che realizzano una fusione del biologico e dell'artificiale, di mondi paralleli, di universi possibili e alternativi.

Questa proliferazione di doppi, di cyborg, di simulacri che non cancellano l'umano, ma lo rielaborano in forme e meccanismi nuovi, integrati alle tecnologie e al digitale, descrive e produce al tempo stesso una crisi della realtà materiale delle tradizioni idealistica e positivista, e delle identità consolidate, a favore di una frammentazione dei soggetti e di una polimorfità del visibile. Le identità dell'umano si moltiplicano e si frantumano, perdendo in forza e in credibilità, acquisendo nuove configurazioni simboliche, fratturate e dinamiche, smembrate e complesse, che ormai vanno nella direzione del post-umano.

Il mondo esterno appare sempre di più nei modi dell'illusione e del potenziale, come un orizzonte allucinatorio che potrebbe essere sostituito da altri orizzonti non meno allucinatori, perturbanti e illusivi. L'orizzonte dell'immaginario si mescola con il virtuale, l'oggettivo e il soggettivo perdono la loro piena riconoscibilità e si incrinano a favore di nuovi intrecci, di nuove intersezioni, di nuovi assemblaggi che compongono strutture inattese e funzionamenti anomali e creano nuove sintesi irregolari e nuovi conglomerati trasgressivi.

Questa radicalizzazione dell'immaginario visivo-dinamico della science fiction contemporanea, tuttavia, sviluppa in una prospettiva diversa una dimensione della ricerca filmica e autoriale del cinema di fine millennio, che aveva già iniziato una disgregazione della verosimiglianza dell'immagine filmica ed un'affermazione di simulacralità. Film come *A Clockwork Orange*, o come *Passion* creano un mondo immaginario alternativo, formato attraverso una stilizzazione artificiale e differenziale del visibile e caratterizzato da una iper-semiotizzazione. Sono film in cui i segni sono segni di segni e gli oggetti della messa in scena sono il risultato di un raddoppiamento differenziale del mondo.

Questi particolari tipi di figurazione costruiscono un orizzonte visivo o un mondo immaginario che si pone apertamente come copia differenziale del mondo e dell'umano, come simulacro. Sono cioè film che fanno della copia differenziale, del simulacro l'oggetto della figurazione e della messa in scena. Ma questa tendenza non fa che oggettivare e evidenziare un aspetto strutturale del cinema, su cui è necessario riflettere, superando un'eredità ingombrante della tradizione critica e ideologica.

La copia differenziale, il simulacro sono componenti costitutive dell'immagine filmica, riguardano il cinema in quanto tale, che va considerato quindi nei suoi caratteri strutturali, secondo un'ottica diversa da quella frequentata da un'autorevole e largamente accettata tradizione critica.

Nella cultura cinematografica contemporanea, infatti, la tesi del realismo ontologico dell'immagine fotografica e filmica ha goduto di un prestigio indubbio e sicuramente eccessivo. La pretesa di un rapporto forte tra immagine e originale attesta in ogni modo un fondamento metafisico: l'idea che esista un originale e che possa essere materializzato nell'immagine implica un presupposto idealistico e una concezione dell'essere conforme alla tradizione della metafisica occidentale, che la filosofia contemporanea da Nietzsche a Heidegger a Gadamer, da Ricoeur a Derrida a Deleuze, ai loro interpreti, hanno contribuito variamente a superare.

D'altronde la nozione stessa di realtà è stata decostruita e criticata dalla filosofia contemporanea. Valga per tutto la critica dell'idea di «mondo vero», di «mondo in sé»<sup>1</sup>, ampiamente sviluppata da Nietzsche, che è diventata patrimonio di varie linee di ricerca del pensiero del Novecento, sottolineando la perdita dell'essere come presenza e della naturalità, e l'avvento dell'illusività, dell'artificiale e della nientificazione delle cose.

<sup>1</sup> F.W. NIETZSCHE: *Opere*, tr.it. Adelphi, Milano, vol. VIII, t. III, p. 70.

In questa direzione vanno citati almeno alcuni frammenti del 1888 della *Volontà di potenza*, in cui Nietzsche ribadisce il rifiuto dell'idea di un mondo vero: "Il mondo, se si prescinde dalla nostra condizione di vivere in esso, il mondo che non abbiamo ridotto al nostro essere, alla nostra logica e ai nostri pregiudizi psicologici, non esiste come mondo in sé". E ancora con particolare forza asseverativa: "E' di cardinale importanza che si abolisca il mondo vero... Guerra a tutti i presupposti in base ai quali si è creata la finzione di un mondo vero"<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> F.W. NIETZSCHE: *Opere*, Vol VIII, III, cit., pp. 70, 71.

### L'immagine filmica

Ma aldilà delle considerazioni filosofiche, che qui abbiamo appena accennato, è necessario in questa sede interrogarsi più direttamente sulla struttura dell'immagine filmica e sui suoi caratteri costitutivi, in un orizzonte segnato dalla crisi del cosiddetto mondo vero. Questa situazione epocale infatti non solo allontana l'immagine dalla presunta realtà, ma tende a mettere in discussione la stessa configurazione strutturale tradi-

zionalmente attribuita all'immagine. Invece di beneficiare di un transfert di realtà dalle cose alla loro riproduzione, l'immagine filmica è innanzitutto un'*immagine simulacro*, nella accezione più classica del simulacro come nelle accezioni più sofisticate della filosofia contemporanea. Secondo il dizionario, "simulacro" è "parvenza, immagine lontana dal vero", ed è connesso al simulare, che è "fingere, far parere qualcosa che in realtà non c'è"<sup>3</sup>. Nella riflessione filosofica greca o nella speculazione contemporanea la nozione di simulacro copre un'area semantica e concettuale vasta e variamente articolata che va da Democrito a Nietzsche, da Lucrezio a Klossowski, da Leucippo a Deleuze, da Platone a Baudrillard, da Epicuro a Foucault, e in Italia a Perniola.

<sup>3</sup> Il Nuovo Zingarelli, Bologna, 1987, p. 1807.

Vedremo più avanti alcuni aspetti delle teorie del simulacro avanzate dalla filosofia contemporanea. Resta il fatto che non a caso la ripresa del discorso sul simulacro è legata all'affermazione sistematica dei mass media e all'avvento della cosiddetta società dello spettacolo. L'immagine dei media e l'immagine filmica hanno rapporti strettissimi con l'orizzonte del simulacro e l'immagine filmica più di quella televisiva assomma in sé le determinazioni essenziali del simulacro, come è stato teorizzato e interpretato dalla nuova filosofia post-esistenzialista e post-strutturalista degli Anni Sessanta e Settanta. Tuttavia, invece di enunciare le teorie del simulacro proposte dai filosofi citati, sarà forse più produttivo vedere come i caratteri strutturali dell'immagine filmica incrocino e riprendano le nozioni e le accezioni del simulacro elaborate dalla filosofia: nella convinzione –fra l'altro– che gli stessi caratteri dell'immagine filmica accrescano le determinazioni del simulacro e contribuiscano ulteriormente ad approfondirne la complessità. Vediamo allora le analogie strutturali dell'immagine filmica con gli aspetti più rilevanti del simulacro. Innanzitutto l'immagine filmica è costruita attraverso una serie di determinazioni specifiche fondate sull'illusione, l'inganno e la superfetazione delle apparenze. L'immagine filmica è infatti costituita su un insieme di effetti di falsificazione. L'immagine filmica è quindi un'immagine illusiva e ingannevole a più livelli, sia come struttura specifica di immagine, sia nelle differenti configurazioni visive prodotte :

- a) è un'immagine virtuale, illusiva, legata alla proiezione, che svanisce dallo schermo non appena il proiettore interrompe la propria attività;
- b) è un'immagine che produce una impressione di falsa presenza del mondo fenomenico, in assenza delle persone e delle cose stesse;
- c) è un'immagine che produce un effetto visivo di movimento, ma

- è costituita da una catena di fotogrammi fissi;
- d) è un'immagine impalpabile, che non ha consistenza, anche se si presenta con una straordinaria ricchezza di determinazioni audiovisive e dinamiche;
- e) è un'immagine bidimensionale che produce un effetto tridimensionale.

Già *Film als Kunst* di Arnheim aveva enunciato sistematicamente gli aspetti di differenziazione dell'immagine filmica rispetto al mondo, evocando i seguenti caratteri:

- 1) proiezione di solidi su una superficie piana;
- 2) riduzione della profondità;
- 3) illuminazione particolare e assenza del colore (quest'ultimo smentito ovviamente dal cinema posteriore);
- 4) limiti dell'immagine e distanza dall'oggetto;
- 5) assenza di continuità di spazio e di tempo;
- 6) assenza del mondo non visivo dei sensi<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> R. ARNHEIM: *Film como arte*.

Questi aspetti costituiscono l'immagine filmica in quanto tale e ne definiscono alcuni caratteri strutturali. L'immagine filmica infatti è resa possibile da un dispositivo complesso e da un insieme di elementi, che ne costituiscono le condizioni di oggettivazione. Tutte queste componenti sono organizzate su un inganno, e sono articolate in vista di un'illusione, per produrre un falso, un effetto di parvenza. L'immagine filmica è un'illusione visiva, è un'apparenza temporanea e inesistente, è "la fleur absente de tous bouquets"<sup>5</sup> di Mallarmé: è qualcosa che è percepibile soltanto grazie alla proiezione schermica. Finita la proiezione sullo schermo non resta nulla, neanche la più piccola traccia. Questo aspetto di ulteriore virtualità dell'immagine filmica ne conferma il carattere di vana immagine. Ma «vana immagine»<sup>6</sup> è una definizione che Foucault ha dato di simulacro. L'immagine filmica è un'immagine simulacro. La precarietà dell'immagine e insieme la sua potenza di inganno, come le modalità di evocazione della presenza delle cose in assenza o la produzione fittizia del movimento, fanno dell'immagine filmica un meccanismo ipertrofico e polivalente di produzione dell'illusione, un falso elaborato per ingannare lo spettatore, una parvenza menzognera e vana, che nasconde la propria struttura per proporre un'altra totalmente diversa e del tutto falsa. L'immagine filmica è proprio concepita, prodotta, realizzata per determinare un effetto di illusione, è costruita per produrre il falso, è radicata nell'apparenza.

<sup>5</sup> S. MALLARMÉ: *Crise de vers*, in *Oeuvres*, La Pléiade, Paris, 1945

<sup>6</sup> M. FOUCAULT: *La prose d'Actéon*, "La Nouvelle Revue Française", marzo 1964. Scrive Foucault, parlando dei simulacri a proposito di Klossowski: "Vana immagine (in opposizione alla realtà); rappresentazione di qualche cosa (in cui questa cosa si delega, si manifesta, ma si ritira e in un certo senso si nasconde)". Si veda anche, oltre ai romanzi del ciclo di Roberthe, P. KLOSSOWSKI: *Nietzsche et le cercle vicieux*, Mercure de France, Paris, 1962.

7 Ibidem

8 M. PERNIOLA: *La società dei simulacri*, Cappelli, Bologna, 1980, p. 122. Si veda anche J. BAUDRI-LLARD: *L'échange symbolique et la mort*, Gallimard, Paris, 1976, ID. *Simulacres et simulations*, Galilée, Paris, 2002.

9 G. DELEUZE: *L'image mouvement*, Minuit, Paris, 1983.

10 G. FİHMAN: *Le cinéma date du jour où*, in AA.VV.: *Du cinéma selon Vincennes*, Université Paris 8, Paris, 1979.

Questo carattere di immagine falsa avvicina l'immagine filmica alla contraffazione, al simulacro. Il simulacro, infatti, è ancora, secondo Foucault, «una menzogna che fa scambiare un segno per un altro»<sup>7</sup>, o più radicalmente, secondo Perniola, è «l'immagine di qualcosa che non esiste»<sup>8</sup>.

D'altronde, altri aspetti sottolineano ulteriormente questi caratteri essenziali. L'immagine filmica appare infatti come un'immagine movimento, ma è un'immagine nel tempo caratterizzata dalla proiezione in successione regolata di fotogrammi statici, che acquistano movimento soltanto nel processo percettivo, grazie all'intreccio di funzioni fisiologiche e intellettuali. Anche se il più importante libro di teoria del cinema degli ultimi venticinque anni parla di immagine movimento e considera l'immagine filmica come un'immagine che ha in sé il movimento<sup>9</sup>, invero l'effetto schermico di movimento è piuttosto il risultato di una percezione fisiologico-intellettuale di immagini statiche concatenate, proiettate in successione programmata e regolare. Tanto che uno studioso come Fihman ha potuto affermare che il cinema realizza il principio di Zenone, producendo l'impressione di movimento attraverso la somma di istanti immobili<sup>10</sup>. Inoltre l'immagine schermica è, nel cinema sonoro, il risultato di una proiezione di 24 fotogrammi al secondo, che si alternano con altrettante immagini di buio prodotte dal movimento della pellicola regolato dalla croce di malta. D'altronde la presenza, nella immagine proiettata, di un fotogramma luminoso di pellicola impressionata e di un fotogramma nero, sistematicamente alternati, sottolinea ulteriormente gli aspetti di discontinuità dell'immagine schermica, disgrega l'ipotesi della persistenza retinica e radica il nero, il buio all'interno del visibile. Questa presenza del buio, del nero all'interno dell'immagine, è insieme nascosta e operante, impalpabile e non percepita, e rafforza il carattere illusivo del cinema e il suo costruire inganni continui. La presenza di un momento di buio non percepito accanto alle immagini cromatiche pienamente percepite, innesta una dinamica enigmatica ulteriore, poco analizzata dagli studiosi di cinema, su cui Kluge ha riflettuto con particolare suggestione in un film complesso e poco ricordato come *Die Macht der Gefühle*. D'altronde il sostrato magico dell'immagine prodotta attraverso i meccanismi di proiezione era stato individuato e anche stigmatizzato fin dal primo apparire della lanterna magica, che, grazie alla sua capacità di far sorgere nel buio improvvisamente un'immagine proiettata, aveva cominciato ad alterare alcuni aspetti dell'ordine cosmologico e della metafisica cristiana, che ha sempre trattato la presenza delle immagini con una prudenza particolare. Questa volontà di sot-

trarre l'immagine proiettata all'orizzonte della fantasticheria misterica e demoniaca riflette il carattere effettivamente innaturale della lanterna magica, che sembra non operare soltanto nel territorio dell'artificiale, ma anche in quello del sovrannaturale. D'altronde la considerazione positiva dell'immagine in quanto tale è una prospettiva moderna, come sottolinea Perniola<sup>11</sup>. Naturalmente molto della dimensione fantasmagorica della lanterna magica e della magia stessa passa nel cinema. In un libro importante sullo statuto e sul dispositivo del cinema, *Il cinema o l'homme imaginaire*<sup>12</sup>, Morin sottolinea gli aspetti immaginari, magici, apotropaici del cinema, collegandolo alla magia e alla tradizione scientifico-alchemica.

<sup>11</sup> M. PERNIOLA: *op.cit.*, p. 122.

<sup>12</sup> E. MORIN: *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Minit, Paris, 1956.

L'immagine filmica in fondo sembra avere una genesi demoniaca, come se fosse creata da qualcuno che altera le leggi della natura e produce un nuovo visibile che si integra al visibile mondano, lo doppia e lo trasforma insieme, creando un altro mondo (audio-)visivo di grande forza e pregnanza. E chi fa cinema è in fondo qualcuno che viola l'ordine delle cose e produce delle immagini fittizie che si sostituiscono al mondo: come lo scienziato eslege e non organico di *Metropolis*, Rotwang, che utilizza il sapere scientifico per creare un doppio di Maria, così il regista-demiurgo produce, grazie alla tecnologia, un'immagine fittizia che, insieme, si somma e si sostituisce al visibile fenomenico e contribuisce ad alterare l'orizzonte dell'immagine e della percezione.

L'immagine filmica nella sua macro-artificialità, nella sua illusorietà strutturale è insieme un'immagine magica, un'immagine che gioca sistematicamente sulla differenza tra ciò che è e ciò che appare, e sull'artificiale e l'innaturale che la costituiscono. E' un'immagine che sembra nascere dal nulla e che è destinata a sparire nel nulla. Eppure è un'immagine che ha una ricchezza straordinaria di qualità visivo-dinamiche, di suggestioni cromatiche. La sua emergenza nel buio mantiene ancora oggi -in un'epoca laica e pragmatica- una forza di incredulità che evoca indirettamente gli effetti della magia. Come il simulacro di Deleuze il cinema è "un'immagine demoniaca"<sup>13</sup>. Ma c'è un altro e anche più importante aspetto di falsità dell'immagine filmica. L'immagine filmica infatti è sempre il prodotto di una messa in scena, è sempre un'immagine artificiale, semiotizzata, è sempre il risultato di una simulazione<sup>14</sup>. E' utile riprendere qui un discorso anche ovvio sul profilmico per chiarire ancora alcuni caratteri di simulacro dell'immagine filmica.

<sup>13</sup> G. DELEUZE: *Différence et répétition*, PUF, Paris, 1962, p. 207.

<sup>14</sup> Sulla funzione della simulazione nella specifica produzione dell'immagine audiovisiva si veda il volume di G. BETTETINI: *La simulazione visiva*, Bompiani, Milano, 1991, che in ogni modo è dedicato essenzialmente all'immagine digitale. Sulla messa in scena come simulazione si veda P. BERTETTO: *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano, 2007.

### Il profilmico e la messa in scena

La messa in scena implica un lavoro di composizione artificiale del profilmico, di formazione di un universo costruito, elaborato e arbitrario, artefatto e destinato alla visione. La realizzazione del film si avvale naturalmente di un profilmico variamente predisposto, che presenta ora una maggiore aderenza al mondo visibile e una minore manipolazione, ora un grado più o meno forte di distanziamento dai fenomeni e una più forte alterazione dei contorni del mondo esterno. In questo lavoro di produzione dell'immagine filmica che è la messa in scena, intervengono componenti e procedure molteplici, all'interno di una gestione complessa di eterogeneità diversificate e strutturali.

Innanzitutto la predisposizione del profilmico è attuata secondo modalità, gusti e orientamenti diversi, con un rapporto variabile con l'orizzonte del visibile. Naturalmente ci sono molti modi di predisporre il profilmico. Dall'aderenza ai fenomeni, propria del cosiddetto realismo, alla creazione di un mondo artificiale e fittizio, propria di altri modelli di cinema, dalla science fiction al musical a certi movimenti come l'espressionismo, sino al grande cinema di figurazione formalizzante di alcuni grandi autori, il profilmico ha conosciuto modelli profondamente diversi e contrapposti di composizione materiale e visiva. Ma, ad un'osservazione più attenta, il profilmico e l'immagine filmica presentano rispettivamente differenze e scarti molto significativi e assolutamente strutturali rispetto al mondo dei fenomeni visibili. Anche quando il visibile aderisce più nettamente al fenomenico, ai luoghi, agli spazi, non si presenta mai come una porzione di reale, o come un fenomeno determinato, ma sempre come un insieme simile e differente, che non è mera copia, come uno spazio che ripete l'esteriorità introducendo alcune varianti essenziali. Anche nel cinema più attento al verosimile visivo, il profilmico si caratterizza prevalentemente come un insieme che imita i fenomeni, introducendo tuttavia alcuni elementi di scarto. In un autore come Rossellini, ad esempio, che afferma il rifiuto della manipolazione delle cose ("Le cose sono lì. Perché manipolarle?"<sup>15</sup>) e che è diventato l'emblema dello splendore del (presunto) vero, il lavoro di messa in scena contribuisce in ogni modo a creare uno scarto dal mondo, ora introducendo angolazioni di ripresa particolari, ora mescolando elementi profilmici differenziati, ora riscrivendo, attraverso il montaggio, il rapporto tra i personaggi. Le angolazioni di ripresa, le dinamiche dei punti di vista e la stessa recitazione in profondità di campo laterale di *Germania anno zero* o la parziale estetizzazione delle rovine di Paisà e ancora di *Germania anno zero*, come la complementare

15 R. ROSSELLINI: *Il mio metodo*, Marsilio, Venezia, 1985.



psicologizzazione degli scavi archeologici a Pompei in *Viaggio in Italia*, creano una differenza dal mondo che non è tanto nella immediata configurazione del visibile, ma nella diversa riorganizzazione semiotica del profilmico attraverso il lavoro del filmico.

Altri profilmici invece vanno esplicitamente in una direzione opposta. Sono insiemi spaziali e antropomorfici segnati da una forte reinvenzione del visivo e spesso da un'esplicita artificialità. Il mondo immaginario stravagante e colorato di *The Wizard of Oz*, la figuralità aggressiva e pop di *A Clockwork Orange*, o la composizione visiva mutuata dall'iconografia pittorica europea (Delacroix e Rembrandt, Ingres, El Greco e Goya) di *Passion*, costituiscono tutti modelli ed esperienze di radicale ricreazione del visibile, che non eliminano la possibilità di riconoscere gli oggetti e gli individui del mondo e del profilmico, ma li sottopongono ad una profonda trasformazione. Il mondo visivo di *A Clockwork Orange* non è formato da oggetti, ma da oggetti trasformati in segni direttamente nel profilmico, che la messa in scena fa diventare segni di segni, immagini semiotizzate che propongono altri enti semiotizzati. Non solo tutta la sistematica ricreazione dello spazio e del visibile è effettuata in rapporto all'iconografia della pop art (Allen Jones e Liechtenstein, Wesselmann e Warhol, Oldenburg e Ramos) in misura minore, della optical art, ma la trasformazione del mondo in un universo artificiale, palesemente rievocato, costituiscono una disgregazione non tanto della configurazione fenomenica, ma della nozione stessa di realtà naturale, a favore dell'idea dell'avvento totalizzante e onnicomprensivo dell'artificiale e del fittizio. L'enigmaticità degli universi paralleli di *Mulholland Drive* e a livello più popolare di *Back to the Future* e di *Matrix* sono nell'orizzonte filmico esempi significativi di costruzioni di mondi paralleli, che sembrano quasi alludere all'universo del cinema. Inoltre la produzione di un profilmico siffatto spesso assume la configurazione della stilizzazione artificiale, della rielaborazione figurativa e differente rispetto ai fenomeni e della rinuncia a qualsiasi originale nel mondo. Questo allontanamento dal cosiddetto reale implica non solo una rottura radicale con l'originale possibile, ma anche un potenziale superamento dell'idea stessa di originale: il mondo prodotto è fittizio, non ha un effettivo modello riconoscibile nell'oggettività, non altera qualcosa di esistente, ma costituisce come immaginario qualcosa di radicalmente diverso, che implica in ogni caso una ri-figurazione, una ri-formazione del visibile stesso.

Questi caratteri particolari del profilmico, delineato in rapporto di somiglianza con i fenomeni, da un lato, o fortemente artificiale e palesemente diverso dal visibile mondano, dall'altro, sono poi ulteriormente



potenziati e semioticamente trasformati dal lavoro di messa in scena e, quindi, soprattutto, ma non solo, dalla ripresa, dall'illuminazione e dal montaggio.

Il lavoro dei codici filmici modifica il profilmico, lo rielabora, ma al tempo stesso lo trasforma e lo raddoppia in modo fortemente differenziante, facendolo diventare altro. Il raddoppiamento prodotto dall'immagine filmica è una duplicazione differenziale, è una differenza relativamente somigliante. La ripresa può modificare variamente la configurazione visiva e formale degli elementi che sono collocati davanti alla mdp, ma insieme questi elementi sono raddoppiati in modi diversi e vengono oltretutto modificati ulteriormente dall'iscrizione su un supporto radicalmente altro.

Questa produzione di differenze sottolinea la diversità ulteriore tra l'immagine e il profilmico che si aggiunge alle differenze tra il profilmico e il fenomeno, concretando di fatto una catena strutturale di scarti, di differenze. Tra il fenomeno di riferimento, il profilmico e l'immagine filmica c'è un rapporto di variabilità, di ineguaglianze, di inidentità. Gli orizzonti citati sono in relazione strutturale tra loro, ma appaiono segnati da variazioni differenziali di diverso tipo. Il rapporto con il fenomeno può essere opinabile e variabile. Il rapporto tra profilmico e immagine è sicuramente variabile, ma esattamente programmato. In entrambi i casi ci si trova di fronte a una catena tra enti, oggetti, immagini del tutto particolare. Si tratta infatti di enti segnati da una relazione di somiglianze e di differenze, di prossimità e di scarti e in questa dinamica si gioca la questione complessa del simulacro.

Il profilmico è una copia differenziale e il fenomeno di riferimento non è certamente un originale, anche perché a rigore non esiste, in quanto non fa parte del mondo esterno, ma semmai costituisce una configurazio-

ne ipotetica e memoriale di riferimenti per una produzione di immaginario. Il profilmico è una configurazione caratterizzata da scarti forti, che tuttavia si misura con una immagine di riferimento, che non è un fenomeno, ma è una somiglianza mediata da un fenomeno, che ha al massimo una consistenza memoriale. E' una copia senza originale, una ripresa che modifica la somiglianza con un'oggettività mondana ridotta a una presenza mnestica.

Qual è infatti il modello del profilmico cui la messa in scena può pensare? Non è certo un modello oggettivo, né un evento specifico (anche quando il film in questione evoca un evento storico o un fatto di cronaca, o se è un film di presunti fatti, nello stile del neorealismo). Non è neppure un modello concretato nella sceneggiatura, o nel bozzetto per la scenografia, che pure giocano un ruolo non irrilevante nella progettazione del profilmico. La sceneggiatura richiede infatti di essere trasformata in un orizzonte visivo, in un'azione recitata, attraverso la partecipazione di corpi di attanti e l'utilizzo di oggetti e di spazi allestiti. Il bozzetto scenografico poi è solo una configurazione visivo-progettuale, che richiede di essere concretata e di passare nell'ordine dell'oggettività. La trasformazione delle sceneggiature e dei bozzetti in profilmico e in azione profilmica recitata, implica poi un ulteriore duplice meccanismo, perché innanzitutto gli attanti realizzano una nuova configurazione dinamica del profilmico, segnata dalla drammaturgia e destinata a essere trasformata dalla ripresa e dal montaggio. E insieme l'azione nel profilmico e la produzione di un'immagine filmica particolare sono il risultato di un'operazione compositiva che ad un tempo si correla ad un'immagine mentale e contribuisce essa stessa a delinearla. La composizione filmica è insomma qualcosa che presuppone un'immagine mentale, ma che insieme la oltrepassa, la modifica, qualcosa che si correla a qualcosa'altro per concretarlo, arricchirlo, trasformarlo ulteriormente.

Il modo di lavorare di due grandi autori come Lang e Hitchcock è sotto questo profilo esemplare<sup>16</sup>. Lang e Hitchcock operano con sceneggiature estremamente precise e con disegni di vario tipo o storyboard, che tendono a delineare vari segmenti del film prima dell'inizio del tournage. Il film è quindi innanzitutto una complessa figura mentale e immaginaria, pensata e posseduta dagli autori. Gli elementi che lo compongono e le configurazioni preparatorie del profilmico e della drammaturgia –nonostante la concretezza oggettuale della sceneggiatura e dei bozzetti scenografici– non hanno nessuna configurazione fenomenica realizzata e nessuna realtà se non quella dei fantasmi prodotti e gestiti da

<sup>16</sup> Sul lavoro specifico di messa in scena di Lang e di Hitchcock si vedano P. BERTETTO, B. EISENSCHITZ (a cura di): *Fritz Lang*, Cinémathèque Française, Museo N. del Cinema, Filmoteca de la Gen. Valenciana, Valencia, 1994 e D. AUJER: *Hitchcock's Notebooks*, Harper, New York, 1999.

Lang e Hitchcock, che non a caso interpretano il rigore della messa in scena ai livelli più alti.

Il rapporto tra profilmico e immagine filmica, dunque, è sempre un rapporto di duplicazione e di modificazione, di ripresa e di differenza.

**L'immagine simulacro:  
copia differenziale di una copia differenziale senza originale**

L'immagine filmica è insieme una copia differenziale, è una differenza relativamente somigliante del profilmico, mentre il profilmico non è un originale, sia perché esso stesso rinvia ad altro, sia perché l'immagine lo modifica sensibilmente. Questo meccanismo complesso fa dell'immagine filmica una copia differenziale senza originale, o più esattamente una copia differenziale di una copia differenziale senza originale: in altri termini è una differenza, relativamente somigliante, al quadrato. Ma una copia di una copia senza originale è un simulacro. Come scrive Deleuze in *Logica del senso* "il simulacro racchiude una potenza positiva che nega sia l'originale, sia la copia". E ancora: "Il simulacro funziona in modo tale che la somiglianza è retroiettata sulla serie di base"<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> G. DELEUZE: *Logique du sens*, Minit, Paris, 1975, p. 230. Deleuze dedica un saggio di grande interesse all'idea di simulacro nella filosofia antica, da Leucippo a Democrito a Lucrezio.

L'immagine filmica è un simulacro, anzi è un simulacro alla potenza, in quanto è *copia differenziale di una copia differenziale senza originale*. E' una copia differenziale che rinvia a un'altra copia differenziale che rinvia a qualcosa che non esiste. E' una replica differente di qualcosa di immaginario. Ancora secondo le parole di Deleuze, il simulacro è "un'immagine demoniaca" che "ha posto la somiglianza all'esterno e vive di differenza"<sup>18</sup>. E' una immagine priva di prototipo, l'immagine di qualcosa che non esiste. Ma questa è la definizione stessa di simulacro avanzata da Perniola ne *La società dei simulacri*: «Il simulacro non è né icona né visione: esso non ha un rapporto di identità con l'originale, col prototipo, né implica la lacerazione di tutte le apparenze e la rivelazione di una pura verità sostanziale. Il simulacro è un'immagine priva di prototipo, l'immagine di qualcosa che non esiste»<sup>19</sup>.

<sup>18</sup> Ibidem.

<sup>19</sup> M. PERNIOLA: *op.cit.*, pp. 121-2.

L'illusività dell'immagine filmica richiede in ogni modo una riflessione ulteriore. Perché l'immagine filmica lavora necessariamente e costitutivamente sull'apparenza, sulla cosiddetta impressione/illusione di realtà, sul mostrare qualcosa che non è il mondo, ma sembra il mondo. Il film si

dà dunque come processo che insieme prospetta un'immagine come illusione di realtà, come proiezione del mondo fenomenico e nega strutturalmente e in forme diverse l'impressione prospettata.

Questa contrapposizione interna, lungi dal confondere le modalità di percezione, crea una dinamica simbolica interiore, basata insieme sull'inganno e sulla rivelazione, sul mascheramento e sullo smascheramento. Il film maschera la propria struttura proponendosi come immagine della realtà, ma insieme, nonostante cerchi di farlo, non può nascondere la mediazione del dispositivo e lo scarto tra profilmico e film, prodotto dalla messa in scena: e anzi, talvolta, nel cinema autoriflessivo, da *Celoveks' kinoaparatom* a *La nuit américaine* punta a esibire e a demistificare il dispositivo stesso.

Questa duplicità da un lato propone uno spettatore diviso, sdoppiato, che percepisce insieme il film come mondo reale e come finzione, come illusione e come verità: nessuna epoca, indubbiamente, ha conosciuto un rapporto forte ed essenziale con l'illusione e con la finzione come il Novecento. Ma dall'altro produce una dinamica simbolica inerente all'immagine, al segno, che è del tutto particolare e assolutamente nuova. Perché l'immagine filmica è una macchina produttiva, qualcosa che produce significazione e che interpreta il mondo: è quindi anche una macchina ermeneutica. E' un'immagine che maschera, si maschera e si smaschera innanzitutto. Maschera nel senso che nasconde e rovescia il suo statuto: maschera la sua differenza molteplice e strutturale dal mondo e si maschera da realtà. Il mascheramento è insieme inerente al dispositivo cinematografico e all'immagine filmica.

Ma nel mascheramento cosa accade? Si dà per altro qualcosa di cui non si dà il sé. Si prospetta come maschera qualcuno di cui non si conosce l'identità. Si propone come ente mascherato qualcosa che è un ente indefinito. Si maschera non qualcuno in particolare con la sua identità, ma si maschera qualcosa che diventa e quindi è maschera prima di tutto il resto. Anche nel mascheramento dunque si realizza una dinamica che ha forti analogie con la struttura del simulacro.

Insieme l'immagine filmica porta in sé anche gli elementi, le tracce del suo smascheramento, che è innanzitutto autosmascheramento. Il dispositivo cinematografico e l'immagine filmica stessa presentano evidenti gli strumenti dell'autosmascheramento, un autosmascheramento in atto. In alcuni film, soprattutto nel cinema moderno e post-moderno, questi mec-

canismi di autosmascheramento sono più forti, ma spesso anche il cinema d'autore attua significative procedure autorivelative.

Che cos'è l'autosmascheramento dell'immagine filmica? O meglio, come funziona? L'autosmascheramento è la demistificazione del dispositivo e della messa in scena: cioè è il processo di ritrovamento di qualcosa di diverso, se non di contrario, di quello che appare. E' un processo che attiva un'interpretazione che demistifica, o meglio decodifica. Lo smascheramento è la messa in atto di un'interpretazione che rovescia le apparenze.

Questo significa che dentro l'immagine simulacro è presente una interpretazione in atto e dunque una produzione di senso quanto mai rilevante. L'autosmascheramento dell'immagine filmica facilita lo smascheramento dello spettatore, che acquista nuovi strumenti interpretativi e decostruttivi e sa sviluppare nella processualità percettivo-interpretativa una straordinaria duplicità.

In tutte queste processualità è evidente che la realizzazione del film e il profilmico stesso non incontrano mai un modello di cui devono essere una copia, ma semmai un insieme di elementi differenti e variamente sparsi, che hanno prevalentemente una dimensione fantasmatica e immaginaria e che contribuiscono in modi diversi alla composizione di nuove immagini filmiche. L'immagine filmica dunque va aldilà dei modelli di immagini storicamente affermati e attua un accrescimento e una disseminazione del senso indubbiamente nuovi.

Ma l'immagine filmica non implica neppure un'autonomia completa dall'oggettività visibile. La forza dell'immagine filmica è nel muoversi tra il mascheramento del visibile e la sua riformulazione differenziale, nell'evo-care il mondo per oltrepassarlo, nel mostrarsi come copia apparente e nell'essere insieme similarità ingannevole e differenza dalla copia, integrazione aggiuntiva o sottrattiva della copia, doppio differenziale. Questa posizione intermedia arricchisce l'immagine filmica di molteplici determinazioni e la radica nell'orizzonte della variabilità, della trasformabilità e del divenire, rafforzandone i processi significanti. E' infatti negli orizzonti dell'apparire e dell'occultarsi, del trasformarsi e del modificarsi delle cose, che si dà il visibile, e non nelle polarità oppostive, schematiche e non articolate. L'immagine filmica è un possibile in cui tutto è processuale, ambiguo, in cui la simulazione, la proliferazione apparente, la mutabilità, il divenire e lo sparire si danno tutti insieme e separatamente, in una complessità simbolica del tutto particolare. Anche per questo l'immagine fil-

mica è l'immagine del Ventesimo Secolo, del secolo della crisi della metafisica, ma anche del materialismo, e dell'ontologia negata o debole. E il suo essere e non essere al tempo stesso, il suo oscillare tra «vana apparenza» e simulazione del fenomenico, tra immaginazione ed evento differenzialmente ripetuto arricchiscono la sua esemplarità epocale.

Lungi dall'essere un'immagine senza significazione, il simulacro è invece al centro di una intensificazione e forse di una sofisticazione del senso, che il discorso interpretativo non può ignorare.

I meccanismi sistematici di passaggio dall'universo dell'azione a quello della performance, a quello della simulazione, a quello della copia, uguale e/o differenziale attivati dal cinema di Warhol, da *Vinyl* a *The Chelsea Girls*, ne sono un evidente esempio, quanto mai complicato e significativo. E i processi di figurazione realizzati da Lang e da Kubrick, da alcuni film di Fellini, dal Godard di *Passion* e da Lynch, da Klossowski-Zucca e da Ruiz non sono meno complessi nell'attuare dinamiche di riflessi e di rifrazioni del senso. Non sono solo livelli diversi a creare interferenze produttive dal comunicativo all'estetico, dallo spettacolare al narrativo, con le rispettive aree di competenza e di produzione del senso. Sono anche procedure di proliferazione, di disseminazione del senso, montaggi di elementi molteplici, innesti di altre logiche e di altri insiemi, che allargano infinitamente l'orizzonte simbolico. Più che mai la complessità di un'immagine simulacrale richiede l'attivazione di sofisticati meccanismi di decostruzione per sprigionare e oggettivare le proprie possibilità di senso.

### **Vertigo. Il simulacro del soggetto e della messa in scena**

Sono i film stessi, in ogni modo, a oggettivare a volte in maniera suggestiva il carattere simulacrale dell'immagine filmica, copia differenziale, somiglianza dissomigliante senza modello. Ma aldilà della science fiction e del cinema della stilizzazione artificiale, sono a volte film classici, che rivelano in passaggi di forte valenza eideica il meccanismo del cinema e il carattere simulacrale dell'immagine o riarticolano la simulacralità dentro la narrazione.

Ho già analizzato l'anno scorso a Madrid *The Woman in the Window*<sup>20</sup> che mostra il carattere di simulacro dell'immagine filmica. Ora vorrei brevemente rilevare l'oggettivazione di simulacri in *Vertigo*<sup>21</sup>.



20 Si veda P. BERTETTO: «La lagrima y el reflejo. Del análisis a la teoría del film», *Trama e fondo*, 19, 2005.

21 Su *Vertigo* si vedano D. AUHLER: *Vertigo. The Making of a Alfred Hitchcock Classic*, St. Martin Pr., New York, 1998, T. MODLESKI: *The Women Who Knew Too Much*, Routledge, New York, 1988, R. WOOD: *Hitchcock's Films Revisited*, Columbia, U.P., New York, 1989, J. GONZALEZ REQUENA: *Clásico, manierista, postclásico*, Castilla, Valladolid, 2006.

Di *Vertigo* di Hitchcock analizzeremo non tanto una sequenza particolare, quanto due movimenti simbolici interni al testo. Sono movimenti in cui emerge, in due orizzonti particolari del film, la struttura del simulacro come copia differenziale di una copia differenziale. I due orizzonti si intersecano e si riflettono l'un l'altro in una singolare rifrazione speculare delle immagini: il primo movimento delinea un simulacro della messa in scena.; il secondo, un simulacro del soggetto.

Innanzitutto James Stewart (Scottie) nella seconda parte del film trasforma la personalità e l'immagine di Kim Novak (Judy) per rimettere in scena, attraverso una simulazione dell'aspetto, del trucco e del comportamento, il personaggio e la figura di Madeleine (interpretata dalla stessa attrice), che crede ormai morta. La sua operazione è la manipolazione di un personaggio per farlo diventare in grado di giocare il ruolo di un altro personaggio: attraverso una modificazione del trucco, della pettinatura, del colore dei capelli, dell'abbigliamento e della gestualità, Scottie cerca di rendere Judy uguale a Madeleine: cioè cerca di rendere Judy in grado di interpretare il ruolo di Madeleine. La sua costruzione del personaggio per giocare un ruolo esistenziale è una precisa operazione di preparazione di un attore per interpretare una parte in una messa in scena ed è quindi un riferimento cifrato e metacinematografico alla messa in scena stessa.



Il suo lavoro di trasformazione della figura di Judy punta a rendere possibile la ricreazione di una scena dalla forte rilevanza simbolica e dall'evidente carica emozionale. Il suo lavoro punta a ricreare una scena psico-esistenziale particolare, che è stata cancellata dalla morte (presunta) del personaggio della Madeleine conosciuta, cioè della falsa Madeleine. Ma la scena che Scottie vuole riattivare è a sua volta il risultato di una messa in scena nascosta e contraffatta come evento esistenziale puro. Scottie cerca di ri-mettere in scena un insieme di azioni, di comportamenti che erano già una messa in scena mascherata, programmata e realizzata da un altro personaggio (Elster) per ingannare Scottie stesso. La sua



manipolazione di Judy riprende un'altra manipolazione realizzata da Elster ed è quindi una manipolazione che ripete un'altra manipolazione senza saperlo. La messa in scena precedente tuttavia presentava una diversità. Perché la manipolazione di Judy da parte di Elster, non mostrata allo spettatore, era una manipolazione differenziale, in quanto poteva realizzare solo un avvicinamento al modello, solo una copia differenziale. Scottie quindi attiva una messa in scena che è la realizzazione di una copia differenziale di un presunto modello che è a sua volta una copia differenziale, il cui modello è, agli occhi di Scottie e nell'ottica della messa in scena, non tanto differente quanto irrilevante. La messa in scena di Scottie è quindi un simulacro di messa in scena, una versione differenziale e incompleta di una messa in scena.

Ma c'è un altro elemento significativo nella messa in scena di Scottie. Il suo lavoro si sviluppa per negare l'ordine delle cose e andare contro la morte. E' una messa in scena che va contro la disparizione delle persone, la fine degli affetti, insomma contro la tragedia e contro il lavoro della morte. Scottie punta a far rivivere un soggetto che è morto, punta a negare la morte attraverso la ri-messa in scena del soggetto stesso. Non mostra la morte al lavoro, come diceva Cocteau, ma cerca di realizzare un lavoro contro la morte, di rendere attivo il ricordo e di trasformarlo in una nuova promessa di vita. Grazie ad un simulacro di messa in scena.

Il processo attivato da Scottie si propone quindi di far ri-vivere un soggetto strappato dalla morte e di creare quindi una persona che è una ripetizione, una maschera di un'altra persona. Ma la persona che si vuole far ri-vivere è invero la maschera, il sostituto ingannevole di un'altra persona e quindi il progetto di Scottie punta nietzscheanamente a far ri-vivere la maschera di una maschera. Grazie alla trasformazione di Scottie, Judy diventa una copia differenziale della falsa Madeleine (che è la stessa Judy), cioè di un soggetto che è una copia differenziale di un altro soggetto che è invisibile, sfugge e scompare, cioè muore. Le due false Madeleine sono create attraverso due manipolazioni di Elster e di Scottie, che si ergono entrambi a demiurghi che vogliono ricreare (o distruggere) le persone e la vita, diventare auctores, scontrandosi con la morte e invadendo anche il suo campo: il primo, Elster, per mascherare e realizzare il progetto di morte della moglie, che è il modello negato e invisibile della falsa Madeleine; il secondo, Scottie, per andare contro la morte (presunta) e l'ordine naturale e far rivivere l'amata. Ma l'amata che Scottie punta a riattivare è un presunto simulacro dell'amata: è una copia-differenziale-simulacro di un'altra copia-differenziale-simulacro. In entrambe le opera-

zioni quella che viene cancellata è la soggettività della persona che viene manipolata: la soggettività di Judy prima dell'omicidio è cancellata da Elster non meno della soggettività di Judy dopo l'omicidio, che è a sua volta negata da Scottie. Quello che la doppia messa in scena di un simulacro realizza è una negazione del soggetto, una eliminazione dell'identità a favore di copie differenziali di maschere, a favore di figure ingannevoli, di false immagini. Il soggetto come identità strutturata è negato dall'ordine diegetico e al suo posto si delineano due maschere ingannevoli, due simulacri di soggettività.

In *Vertigo*, il cinema si oggettiva attraverso forme succedanee e ulteriori di simulacro, il simulacro della messa in scena e il simulacro del soggetto: diventa un'immagine simulacro di altri simulacri.