LEXICON PHILOSOPHICUM
International Journal for the History of Texts and Ideas

FRANCESCA BORGATO

Dietro le maschere: una semiotica della *simulatio* nel cinema

ABSTRACT: This essay delves into the concepts of *simulatio* and *dissimulatio*, exploring their significance within semiotics and their compelling application in the realm of cinema. It explores the intricate relationship between *simulatio* and *dissimulatio* in cinema, utilizing Ingmar Bergman's 1966 masterpiece *Persona* as a prime case study. Through a semiotic analysis, the text highlights how the two terms, especially *simulatio*, are fundamental tools in cinematic narration, used to create suspense, manipulate the viewer's perception and explore the complexity of the human experience. Bergman's film offers a profound reflection on the nature of fiction and representation, blurring the lines between reality and illusion. The Swedish auteur explores themes of deception, falsehood, identity, the essence of acting, and the very nature of cinema itself. The essay concludes by pondering the role of screens in contemporary society, emphasizing how the *simulatio* of images today extends well beyond the cinematographic context, offering the public new possibilities for interpreting the visual world but also blurring the boundaries between virtual and tangible.
KEYWORDS: *Simulatio*; Semiotics; Cinema; Deception; *Persona*

1. INTRODUZIONE

Termini come *simulatio* e *dissimulatio* richiamano concetti particolarmente trasversali nel dibattito scientifico. Teorici come Paul Ekman[1] e Harry Frankfurt[2] hanno esplorato queste dinamiche attraverso studi che si intrecciano con le problematiche di verità e rappresentazione. Analogamente, le riflessioni sulla natura degli atti linguistici di John L. Austin[3] e le considerazioni sui segni e i simboli di Charles Sanders Peirce[4] contribuiscono ulteriormente alla comprensione di queste tematiche.

La *simulatio* corrisponde al fingere qualcosa che non è vero, come l'attore che simula un'emozione durante uno spettacolo. Può essere intenzionale (inganno) o involontaria (errore) e consiste comunque nell'attribuirsi qualcosa che non equivale a verità. Considerando questa caratteristica, si potrebbe facilmente individuare la *simulatio* come oggetto d'interesse nel processo di significazione dunque come entità semiotica.

1. Cfr. Ekman 1985.
2. Cfr. Frankfurt 2005.
3. Austin 1962.
4. Peirce 1931-1935.

Si consideri infatti un segno (qualcosa di percepibile) che assume un significato (un'idea o un concetto astratto): il processo di significazione avviene in base a un codice, ovvero un sistema di regole socialmente condivise che associano segni a significati. Su queste basi semiotiche possiamo vedere come l'assunzione di significato possa essere coinvolta anche nel caso in cui si considerino *simulatio* e *dissimulatio*. Entrambe le azioni implicano un'intenzionalità, un inganno volto a creare discrepanza tra realtà e percezione. La *simulatio* corrisponde a una finzione ed è spesso investita di valori negativi essendo associata all'inganno e alla menzogna ovvero alla costruzione del falso. Mentre la *dissimulatio* corrisponde a nascondere qualcosa che c'è, come il non lasciar trasparire i propri pensieri o sentimenti, ovvero celare. Quest'ultima può essere vista come un atto dotato di sfumature più neutrali, a seconda del contesto e delle intenzioni, proprio per la sua caratteristica di tacere la verità senza necessariamente inscenare una menzogna. Per tali peculiarità entrambi i concetti assumono un'importanza particolare nel caso della semiotica, che si interessa al segno, dunque a qualsiasi "cosa che possa essere assunto come un sostituto significante di qualcosa d'altro".[5] La semiotica si occupa dei segni e questi sono *de facto* sostituti significanti di un'altra cosa; ma questa 'altra' cosa non deve necessariamente esistere nel momento in cui il segno sta al suo posto. Proprio per questa sua caratteristica, Eco fa riferimento alla semiotica come alla "teoria della menzogna", infatti "se qualcosa non può essere usato per mentire, allora non può neppure essere usato per dire la verità: di fatto non può essere usato per dire nulla".[6] E proprio in merito a questo aspetto Paolucci, riprendendo Eco, afferma che "if there is a system capable of lying, then it is a semiotic system".[7]

La semiotica si rivela quindi particolarmente adatta a esplorare i concetti di *simulatio* e *dissimulatio*, dato che si occupa tanto della menzogna quanto dell'interpretazione di situazioni che non necessariamente riflettono la verità. Si vuole dunque qui mostrare come questi due concetti, specialmente la *simulatio*, portino con sé caratteristiche strettamente semiotiche e possano trovare nel cinema una forma privilegiata di attualizzazione. Nel fingere, mentire, celare la verità, si rende protagonista tanto l'opera cinematografica, quanto l'investigazione semiotica della stessa. *Simulatio* e *dissimulatio* sono strumenti chiave del cinema per creare mondi immaginari, veicolare emozioni e costruire suspense.

In questo contesto, il film *Persona* di Ingmar Bergman (1966) si rivela un caso di studio utile per esplorare le complessità della *simulatio* e il suo intrecciato rapporto con la semiotica, nelle manifestazioni del celare, nascondere e mentire. Il film, infatti, può essere interpretato come una metafora della *simulatio e dissimulatio*, dove i personaggi costruiscono e decostruiscono le proprie identità attraverso il linguaggio, il comportamento e l'interazione con l'altro. I personaggi di Bergman utilizzano segni verbali e non verbali per creare e manipolare le loro identità, nascondendo verità o costruendo illusioni. Il linguaggio, in particolare, in relazione al silenzio, gioca un ruolo cruciale

5. Eco 1975: 26.
6. *Ibid*.
7. Paolucci 2021: 3.

nello svolgimento dell'opera. Proprio per tali motivi verrà preso come caso di studio il film di Bergman, con lo scopo di illustrare il rapporto fra *simulatio* e semiotica e come questi temi possano trovare una forma di attualizzazione nel cinema. In questo contesto, verrà adottata la semiotica e il concetto di abduzione come definito da C. S. Peirce. Infine mostreremo come il modello semiotico sia ancora adeguato a interpretare simulazioni e dissimulazioni dell'era digitale.

2. CINEMA E ABDUZIONE

Nel cinema, la *simulatio* è un elemento fondamentale della narrazione: i personaggi assumono ruoli, fingono emozioni e inventano storie per raggiungere i propri obiettivi o per esplorare la complessità della natura umana. La *dissimulatio*, invece, è spesso utilizzata per creare suspense e mantenere gli spettatori con il fiato sospeso: i personaggi nascondono segreti, ingannano gli altri e manipolano le situazioni per creare colpi di scena e tensioni narrative. Le strutture narrative nel cinema possono infatti influenzare la percezione dello spettatore e la comprensione del film.[8] Con l'applicazione al cinema la finzione e la rappresentazione della realtà sono elementi centrali e si pongono alla base della sospensione dell'incredulità che mette spettatore e spettacolo in una relazione funzionale. Il patto di finzione, che si trova nel caso di spettacoli teatrali e cinematografici,[9] pone lo spettatore e lo spettacolo in un rapporto di mutua collaborazione dove il primo accetta di sospendere la propria incredulità e di assumere la realtà del film come vera, ammettendo la finzione ma facendo funzionare lo spettacolo proprio per questa premessa. La semiotica, dunque, si mostra come disciplina particolarmente privilegiata nell'affrontare il tema della *simulatio* e nel considerare la significazione e l'interpretazione che siamo soliti attivare davanti a ciò che non deve necessariamente corrispondere a verità, come nel caso del film. La *simulatio* infatti funzionerebbe, sotto questo aspetto, per due vie: dal film verso lo spettatore, e all'interno del racconto stesso, come vedremo nel caso del film di Bergman sopraccitato.

Lo spettatore che guarda un film, si pone nella situazione di sospendere la propria incredulità per la durata dello spettacolo commuovendosi, ridendo o prendendo paura proprio perché accetta di calarsi nel ruolo di spettatore. Difficilmente qualcuno salirà sul palco o romperà lo schermo, nel momento in cui Giulietta si toglie la vita sperando di scongiurare che ciò accada, proprio in funzione di questo patto di finzione per cui i confini di vero e falso diventano più labili. Il cinema permette la *simulatio* di mondi inesistenti, di animali fantastici o di storie alternative e il tutto funziona grazie a questo patto in cui lo spettatore accetta parzialmente di sospendere la propria incredulità e il film cerca di ripagare ciò con un prodotto artistico che riesca a intrattenere ed elicitare emozioni in chi guarda. Lo spettatore di fronte a *simulatio*, e *dissimulatio*, può altresì diventare un detective che deve interpretare i segni, cercare indizi e comprendere la storia. La capacità di decodificare i segni della *simulatio* e *dissimulatio* è fondamentale per comprendere appieno il significato di un film e per apprezzare la sua complessità narrativa.

8. Cfr. Bordwell 1985.
9. Coleridge 1817: cap. XIV; Schaeffer 2005: 19-36.

La natura ingannevole di questi due concetti trova nel cinema un terreno fertile per l'esercizio dell'abduzione così come intesa dal semiologo Charles Sanders Peirce. L'abduzione è infatti un processo di ragionamento che ci permette di fare ipotesi per spiegare un evento o un'osservazione sul mondo. Si tratta di un processo logico che implica la formulazione di ipotesi per spiegare una considerazione, un evento o anche semplicemente per cogliere una relazione di causa-conseguenza nell'azione osservata: "Abduction is the process of forming explanatory hypotheses. It is the only logical operation which introduces any new idea".[10] Nel cinema, lo spettatore può dunque servirsi dell'abduzione per dare un senso a quello che vede e ascolta, per comprendere la trama così come per riconoscere ciò che il film comunica. L'utilizzo dell'abduzione da parte dello spettatore non si limita alla mera risoluzione di enigmi narrativi ma è un modo per entrare in empatia con i personaggi, per comprendere le loro sfumature psicologiche e per apprezzare la complessità della trama così come per riconoscere l'atto enunciativo. I personaggi simulano emozioni, dissimulano intenzioni, creano inganni per raggiungere i propri obiettivi o per esplorare le profondità dell'animo umano. Lo spettatore, di fronte a queste ambiguità, è costretto a formulare ipotesi, a cercare spiegazioni e a ricostruire le motivazioni dei personaggi.

3. *KINEMATOGRAPHY*

In origine il titolo di *Persona*, non accettato dai produttori, sarebbe dovuto essere *Kinematography* (Cinematografo) con un richiamo diretto alla sequenza di apertura del film, in cui si succedono, in un montaggio enigmatico, immagini di repertorio (che includono anche scene da *Fängelse* del 1949, film dello stesso Bergman).[11] Fin dall'apertura il film mostra un'evidente inclinazione a riflettere sul proprio stesso statuto, come nota Michaels Lloyd: "the film is concerned with its own status as a work of art and, as a consequence, the problematic relation between the artist and the audience".[12] L'opera di Ingmar Bergman si distingue non solo per il suo contenuto intrinsecamente autobiografico, ma anche per la sua intensa autoreferenzialità, che si manifesta su due distinti livelli: genetico e generativo. Dal punto di vista genetico, il film riflette aspetti della vita personale di Bergman stesso. Attraverso l'interazione con i suoi personaggi, il regista tocca elementi della propria esperienza di artista in cinema e teatro. Questo aspetto autoreferenziale lega strettamente la storia narrata alla vita di Bergman, rivelando un'intima connessione tra la vita del creatore e il suo lavoro artistico. Sul piano generativo, il personaggio di Elisabeth, attrice nel film, diventa un simbolo potente per esplorare il rapporto tra l'arte cinematografica e l'umanità di chi la crea e la interpreta. Elisabeth incarna i limiti dell'arte, rappresentando le sfide e le contraddizioni di essere simultaneamente un'artista e un individuo. Questo livello di autoreferenzialità mette in luce come il cinema, nel suo sistema di significazione, interagisca non solo con lo spettatore ma anche con coloro che vivono all'interno del suo universo narrativo.

10. Peirce 1931-1935: V 172.
11. Dixon 1999: 44.
12. Lloyd 1999: 17.

Tali aspetti rendono questa pellicola rilevante per una riflessione sul ruolo dell'artista che non è semplicemente una maschera attoriale ma anche un'incarnazione dell'atto di *simulatio* e *dissimulatio*. Nella *simulatio* della parola recitata, dell'enunciazione, si trova l'essenza semiotica del cinema. Lo stesso Bergman parla in questi termini del suo rapporto con il cinema e la rappresentazione artistica della messa in scena: "Even today I remind myself with childish excitement that I am really a conjurer, since cinematography is based on deception of the human eye".[13] Si ribadisce qui l'intensa relazione tra *Kinematography* e menzogna, centrale in campo semiotico. Non stupisce dunque che il primo titolo da lui pensato fu proprio *Cinematografo*, il dispositivo del cinema delle origini o delle "attrazioni"[14] come riflessione sull'inganno e sul ruolo dell'attore alla pari quasi di un prestigiatore, rivolto a un pubblico che ne è ammaliato. Nel riconoscere il carattere di illusione proprio del cinema, Michaels sottolinea come "to the tyranny of lies, Bergman responds with the necessity of illusions".[15] Ciò implica che Bergman non intende smantellare il cinema ma semmai esaltarne l'essenza di illusione. Nel presentare il suo film alla Svensk Filmindustri il regista riassume la trama in questi termini: "It's about one person who talks and one who doesn't, and they... get all mingled up in one another".[16] Gran parte del film è infatti concentrato sulle due protagoniste che portano in scena una dualità della parola: da una parte l'enunciazione di chi parla aprendosi all'altro (Alma) dall'altra chi fugge dall'enunciare perché "ogni parola è menzogna" (Elisabeth). Come scrive Paolucci, Bergman mette in scena "uno sdoppiamento della persona su sé stessa".[17]

I due personaggi principali sono Elisabeth Vogler (Liv Ullmann) e Alma (Bibi Andersson), rispettivamente un'attrice che ha smesso di parlare e si è rifugiata nel silenzio e l'infermiera che l'assiste nel tentativo di smuoverla da tale condizione autoimposta. Per cercare di 'guarire' Elisabeth, la psichiatra (Margaretha Krook) propone a entrambe di trascorrere un periodo di riposo nella sua casa in riva al mare – ambientata sull'isola di Fårö, luogo caro a Bergman, dove il regista aveva la propria residenza. In questa situazione di isolamento il rapporto fra le due donne matura e si evolve: Alma è portatrice della parola e si rivolge all'attrice fino a trovare in questa un'interlocutrice speciale che la porterà a identificarsi con l'immagine di Elisabeth e ad aprirsi completamente; l'attrice invece perdura nel suo silenzio. Il mandato simbolico per Alma, come indica il nome proprio (in latino corrisponde ad 'anima') consiste programmaticamente nell'avviare un processo di identificazione con una parte di Elisabeth, identificazione che si esprime al massimo grado nell'iconica scena in cui i primi piani delle attrici si sovrappongono. Questo aspetto non è solo rilevante per interpretare la storia – e ciò che porterà all'epilogo di essa – ma anche per comprendere il significato del discorso iniziale, pronunciato dalla psichiatra che spiega la motivazione del mutismo di Elisabeth:

13. Bergman 1960: 15.
14. Gunning 1986.
15. Lloyd 1999: 18.
16. Bjorkman, Manns & Sima 1973: 196.
17. Paolucci 2020: 13.

> Tu vuoi essere, non sembrare di essere; essere in ogni istante cosciente di te e vigile, e nello stesso tempo ti rendi conto dell'abisso che separa ciò che sei per gli altri da ciò che sei per te stessa…Questo ti provoca un senso di vertigine per il timore di essere scoperta, messa a nudo, smascherata, poiché ogni parola è menzogna, ogni sorriso una smorfia, ogni gesto falsità.[18]

Nell'enunciazione vi è la capacità di menzogna, mentre l'attrice vuole essere e non "sembrare di essere", non vuole simulare qualcosa ma fuggire dalla *simulatio*. Come scrive Paolucci:[19] "l'unico modo di esistere senza maschere è quello di smettere di enunciare", infatti "l'enunciazione è la proprietà dei linguaggi di allestire delle posizioni di soggetto che stabiliscono i ruoli per chi, fuori dai linguaggi, le viene di volta in volta a occupare". L'enunciazione è dunque un palcoscenico in cui sono allestite posizioni di soggetto occupabili di volta in volta e consente di attivare *simulatio* e *dissimulatio,* ovvero apre alla possibilità di non dire il vero o di dire il falso, creando menzogna oppure celando la verità per mezzo del linguaggio.

In questo *setting* fatto di silenzi e discorsi che assomigliano a veri e propri monologhi, in assenza di risposta da Elisabeth, si crea una vera e propria sovrapposizione di identità fra le due donne.

4. DALL'INTIMITÀ AL DISTACCO: PERCORSI DI COMUNICAZIONE

Durante la permanenza nella casa sul mare Alma si confida, raccontando di un aborto passato, della sua vita sentimentale e sessuale mentre Elisabeth, persistendo nel suo silenzio, ascolta ma nasconde un pesante segreto che riguarda il rapporto difficile con l'accettazione della propria maternità. Il legame, tuttavia, si spezza quando Elisabeth scrive in una lettera al marito le confidenze fattele dall'infermiera, e si concluderà definitivamente con le due che lasciano separatamente la casa al mare. Nella seconda parte del film si vede infatti un confronto fra le donne, dove Alma è notevolmente turbata e arrabbiata per la lettera scoperta e questo porta ad una serie di dialoghi – si potrebbe quasi definirli monologhi per la natura non responsiva, a voce, di Elisabeth – nei quali Alma dice: "ti comporti in modo sano e la cosa peggiore è che tutti ti credono". La dualità costitutiva delle due donne è dunque centrale per la trama e rilevante sia dal punto di vista semiotico che per quanto riguarda il concetto di *simulatio*. Come scrive Paolucci, in merito al film di Bergman:

> Ma in questa dualità costitutiva, in cui il soggetto passa attraverso la mediazione delle maschere, delle parole e dei ruoli che i linguaggi allestiscono non c'è nulla di sbagliato o di problematico: si tratta semplicemente della nostra condizione, dell'identità stessa della nostra soggettività, che passa attraverso molte mediazioni semiotiche.[20]

18. *Persona* 1966: 20:00.
19. Paolucci 2020: 13.
20. Ivi: 14.

La dualità tra Elisabeth e Alma intensifica l'intento di Bergman di esplorare la realtà del cinema e della recitazione, mostrando come la soggettività transiti attraverso l'uso di maschere. Questo processo è analogo al passaggio "dell'individuo per mezzo del linguaggio".[21]

Come sottolinea Lloyd Michaels, *Persona,* nonostante la sua natura ambigua, può sembrare paradossalmente facile da discutere proprio perché è difficile da comprendere appieno. Il film presenta agli spettatori diverse sfide come ad esempio l'opacità e l'indecidibilità dello statuto ontologico dell'immagine e la struttura narrativa frammentata dove si riscontrano ellissi, ripetizioni e interruzioni. Inoltre, si possono notare variazioni del punto di vista come nel caso in cui si passa dalla diagnosi obiettiva della psichiatra alla soggettiva visita notturna di Elisabeth nella stanza di Alma, fino alle riprese allo specchio delle due donne e al confronto finale dei rispettivi volti mostrati in primo piano. Questi elementi contribuiscono all'atmosfera enigmatica e semioticamente densa del film, ponendo lo spettatore in una posizione dove si trova ad interpretare e dare un senso alla storia.[22] Alan Barr, nel libro di Lloyd Michaels (1999), sottolinea questo carattere enigmatico e di menzogna del film bergmaniano, in un processo che allestisce una quantità di false piste e mette in crisi l'idea stessa di narrazione fino a instillare il dubbio che il film stesso sia una produzione psichica, un'allucinazione, un'illusione. L'intero *plot* potrebbe essere basato non solo sul concetto di falso – Elisabeth che ammutolisce nel tentativo di fuggire dalla menzogna dell'enunciare – ma anche sul concetto di *simulatio* ovvero di nascondere il vero e costruire illusioni, ambiguità di interpretazione e intersecazione delle stesse identità delle protagoniste. In questo scenario la *simulatio* si rende centrale, da un lato all'interno del *plot* ovvero nel rapporto fra Elisabeth e Alma e fra Elisabeth e la recitazione, dall'altro lato fra pubblico e film ovvero nel ruolo che lo spettatore svolge per comprendere l'intreccio della storia come fuga dall'enunciazione. Fuggire dalla *simulatio*, in questo caso, potrebbe intendersi come un fuggire dalla menzogna della parola e dunque dal dire il falso. Analogamente Alma, nell'approfondire il rapporto con l'attrice e confidarsi, rigetta la *dissimulatio* ovvero il non dire verità. Ella si apre, abbraccia la sincerità forse anche sperando di essere così accolta da Elisabeth.

Nel film c'è una *simulatio* che mette in relazione le due protagoniste: Elisabeth finge di essere malata, decide di non parlare, per evitare di recitare e dunque fuggire dalla menzogna artistica ma lei non è muta né soffre di afasia, dunque è costretta a recitare per evitare di recitare. Analogamente i due personaggi fingono di essere amiche per nascondere le loro vere emozioni, i non detti ed i segreti personali.

Come nota Susan Sontag, proprio in merito all'opera di Bergman, la scelta di quest'ultimo di non fornire tutti gli indizi necessari all'interpretazione del film suggerisce la sua volontà di lasciare l'opera aperta a molteplici letture; in questo modo infatti lo spettatore si troverebbe a riflettere e ad elaborare le proprie ipotesi sulla storia.[23] Nel

21. *Ibid.*
22. Lloyd 1999: 15.
23. Sontag 1999: 67.

fare ciò Bergman apre il campo a un fertile lavoro di abduzione dello spettatore così come rende ancora più necessaria la condizione di *simulatio* data dalla messa in scena. L'ambiguità nella regia di Bergman si manifesta nella sua scelta di non nascondere la macchina da presa, rifiutando così di fingere che essa sia invisibile. Invece di dissimulare la presenza del dispositivo, Bergman lo rende un elemento consapevole per lo spettatore, inserendolo nella narrazione come un oggetto percettibile.[24]

Il film inizia con la messa in quadro del dispositivo macchinico, si nota una pellicola scorrere in un proiettore a cui segue una sequenza di immagini apparentemente non correlate. La presenza della macchina da presa come oggetto si rende evidente anche intorno alla metà del film quando, su un primo piano di Alma in preda alla rabbia, dopo aver scoperto della lettera di Elisabeth, la pellicola sembra prender fuoco quasi a voler sottolineare la rottura fra la prima e la seconda parte della storia, fra la prima e la seconda fase del rapporto fra le due donne. La sequenza iniziale caratterizzata da un montaggio di diverse immagini cinematografiche è stata definita dallo stesso Bergman "a poem about the situation in which *Persona* had originated".[25] Qui il film, con un montaggio frenetico che alterna immagini di chiarore accecante a scene cupe – quasi a voler simbolicamente rappresentare l'ambiente scandinavo caratterizzato tanto da luce intensa quanto da profonda oscurità – racchiude una riflessione metacinematografica. Questa giustapposizione estrema, soprattutto nell'incipit, immerge lo spettatore in una serie di film possibili che, come raggi di luce, portano la vita sul grande schermo e aprono le porte a nuove esperienze cinematografiche. Già dal titolo è chiara una certa componente che riguarda il nascondere, celare, mentire, perché la definizione di 'persona' in latino rimanda alla maschera, quella che veniva indossata dall'attore a teatro: *dramatis persona*; ma indica anche volto, personaggio, persona linguistica e soggetto.[26] Si tratta dunque non solo di un rimando alla professione di Elisabeth, attrice, ma anche al concetto di finzione legato alla maschera la quale sarà centrale per il silenzio della donna che vuole fuggire dalla menzogna. Questo film si rende dunque rilevante per approfondire il concetto di *simulatio*, di finzione ma anche di fuga dalla menzogna.

5. Oltre il cinema: la *simulatio* digitale e l'evoluzione dello schermo

Ciò che lega ulteriormente il film – e più generalmente la cinematografia con le sue componenti semiotiche – alla *simulatio,* è il concetto di schermo. Nel mondo contemporaneo, grazie alla presenza di numerosi *devices* e di avanzamenti in ambito tecnologico, lo spettatore si trova davanti a schermi – e immagini – anche fuori dal luogo delimitato del cinema. Come scrive Casetti: "Il cinema ha smesso definitivamente d'essere soltanto una pellicola a base fotografica, da far passare in un proiettore rivolto a uno schermo, dentro una sala ad accesso pubblico".[27] Con la proliferazione di medium digitali è possibile infatti portare con sé il cinema su diversi dispositivi siano essi tablet,

24. Ivi: 78.
25. Bjorkman, Manns & Sima 1973: 198-199.
26. Paolucci 2020.
27. Casetti 2015: 3.

cellulari o *smart* TV. Dunque, come sostiene Casetti, il cinema sopravvive e anzi si espande. Egli suggerisce che, nonostante le differenze tecnologiche, ci sia una continuità nel modo in cui percepiamo le immagini, indipendentemente dal loro formato. Lo schermo diventa sempre più presente, come sottolinea ancora Casetti,[28] esso è sia elemento attivatore di protezione sia di proiezione. Tuttavia, si potrebbe anche dire che tale schermo si stia assottigliando. La distinzione fra palcoscenico e platea, fuori dal cinema e nei confronti dello schermo di proiezione – che può essere un *device* – si rende sempre più labile. Là dove ci troviamo immersi nella realtà del mondo online o dello schermo del computer, le immagini si rendono a noi sempre più come possibile fonte di inganno, non capaci di garantire la verità della rappresentazione. Immagini dunque sempre più vicine al concetto di *simulatio*. Se prima dello sviluppo tecnologico contemporaneo era facile considerare la finzione dello schermo e delle immagini come relegata alla sala cinematografica, ora la *simulatio* delle immagini si rende molto più presente. Come se cadesse il patto ma rimanesse la finzione. La *simulatio* che osserviamo nel film ci coinvolge attivamente sia nell'apprezzamento che nella comprensione critica della visione e ci permette di fare abduzioni su ciò che vediamo, estendendosi oltre il contesto tradizionale della sala cinematografica.

La *simulatio*, dunque, non va pensata esclusivamente come concetto in rapporto a un processo di falsificazione. Esso si rende poi ancora più rilevante nel caso del cinema dove la messa in scena e la sospensione dell'incredulità aiutano a raggiungere una collaborazione efficace fra spettatore e spettacolo nel segno di un riconoscimento e di un'accettazione della finzione sotto forma di *simulatio*. Si tratterebbe dunque di una finzione funzionale e utile alla riuscita dell'opera che tuttavia, nella società contemporanea, rischia di scontrarsi col mondo extra-cinematografico dove la finzione è sempre più pervasiva e dunque si verificherebbe una forma di assuefazione alla *simulatio*. In tutto ciò il film *Persona* ci mette alla prova, spingendoci a riflettere sullo statuto ontologico dell'immagine e sul confine sottile che la separa dalla realtà: potrebbe forse essere un sogno? Questa riflessione apre le porte a una domanda più ampia riguardante la contemporaneità, caratterizzata da una crescente esposizione dei dispositivi tecnologici e dalla diffusione massiccia degli schermi da un lato, e dall'altro da un'elaborata rete di simulazioni e dissimulazioni.

6. CONCLUSIONI

Nell'epoca contemporanea, caratterizzata dall'avvento delle immagini digitali e della realtà aumentata così come dall'implementazione dei sistemi che adottano l'AI generativa, assistiamo a una proliferazione di simulacri che sollevano questioni fondamentali sulla natura del reale. Ci chiediamo se persista una distinzione chiara tra vero e falso, o se stiamo assistendo a un progressivo dissolversi della realtà stessa. Baudrillard (1981) e Debord (1967) avevano già osservato come la società fosse permeata da simulacri, ovvero rappresentazioni prive di un referente reale. Questi simulacri sostituirebbero la realtà stessa, creando un''iperrealtà' in cui la distinzione tra vero e falso diventa

28. Casetti 2023: 37.

labile. Tuttavia, come evidenziato da Maurizio Ferraris,[29] oggi siamo passati dall'era della comunicazione (o 'medialità'), più familiare a Debord e Baudrillard, all'era della registrazione o 'documedialità', dove la tecnologia amplifica ulteriormente questa distorsione tra realtà e rappresentazione, incidendo profondamente sulla formazione della conoscenza e della verità:

> negli ultimi due secoli, nelle società tecnologicamente avanzate, non abbiamo assistito all'uniforme dispiegarsi del capitalismo [...] ma al succedersi di tre forme di organizzazione tecnica e sociale: il Capitale, la Medialità (termine con cui indico il sistema dei mass media del secolo scorso), e oggi la Documedialità.[30]

Nella 'documedialità', Ferraris vede un'era dove i documenti digitali (social media, blog, commenti online) diventano fondamentali nella formazione della conoscenza e della verità. L'enunciazione online diventa sempre più diffusa e centrale in quest'epoca. La documedialità si candiderebbe dunque ad essere l'assoluto epistemologico, ontologico e tecnologico della contemporaneità (ibidem). In questa nuova fase, la tecnologia ha accentuato la distorsione tra realtà e rappresentazione, influenzando profondamente la nostra percezione della conoscenza e della verità.

Il cinema, in questo contesto, continua a essere un terreno fertile per l'esplorazione di *simulatio* e *dissimulatio*. Come esemplificato nel film *Persona* di Ingmar Bergman, il cinema utilizza la *simulatio* per creare mondi immaginari, manipolare la percezione dello spettatore e indagare la complessità dell'esperienza umana. La *simulatio* delle immagini oggi si estende ben oltre il contesto cinematografico, offrendo al pubblico nuove possibilità di interpretazione del mondo visivo ma anche rendendo più confusi i confini tra virtuale e tangibile. La tradizionale esperienza della sala buia è stata soppiantata da nuovi ambienti di visione che trasformano l'esperienza filmica. La maggiore pervasività di *devices,* e dunque di schermi, facilita non solo l'isolamento in 'bolle' personalizzate, come sottolinea Casetti[31], ma anche un assottigliamento della linea tra mondo rappresentato e mondo reale. Il diffondersi di schermi che ci accompagna quotidianamente può rendere ancora più labile la distanza fra mondo virtuale e mondo non virtuale; questo comporterebbe la difficoltà nel riconoscere e distinguere cosa sia la *simulatio* o come si manifesti.

Come scrive Casetti in merito al cinema oggi, partendo dall'esempio dell'installazione temporanea di un megaschermo in piazza Duomo a Milano, cercando di articolare il concetto di 'ipertopia':

> In questi nuovi spazi il cinema non rappresenta più una presenza fissa e scontata come era dentro la sala buia. Non è più qualcosa che "c'è"; è semmai qualcosa che "interviene", o anche che "sopravviene". Questo venir incontro allo spettatore da parte del cinema ha come effetto una profonda trasformazione nell'esperienza filmica. Se la sala tradizionale era un luogo in cui recarsi per potersi affacciare a un mondo diverso da quello della vita quotidiana, e dunque in cui si lasciava un "qui"

29. Ferraris 2017.
30. Ivi: 12.
31. Casetti 2023: 150.

> per spostarsi verso un "altrove", nei nuovi ambienti di visione, invece, il cinema, raggiungendoci dove ci troviamo, porta un "altrove" nel nostro "qui". Ciò significa la fine della natura eterotopa della sala tradizionale: i nuovi luoghi di visione sono piuttosto caratterizzati da un'ipertopia, e cioè dal fatto che un mondo altro si rende disponibile, risponde alla nostra convocazione, viene da noi – appunto, riempie il nostro "qui" con tutti i possibili "altrove".[32]

Casetti evidenzia il cambiamento radicale nell'esperienza filmica, poiché il cinema non è più confinato alla sala tradizionale, ma si manifesta in nuovi spazi di visione dove 'interviene' o 'sopravviene' agli spettatori. Questo cambiamento porta a una trasformazione significativa nel modo in cui percepiamo e partecipiamo al cinema ma anche come fruiamo dell'opera e come ci muoviamo nell'interpretarla e nell'attribuirgli statuti di verità o finzione. In passato, la sala cinematografica rappresentava un 'altrove', un luogo fisico separato dalla realtà quotidiana in cui ci si immergeva in un mondo diverso. Ora, il cinema arriva sempre più direttamente nel nostro 'qui' trasformando spazi al di fuori della tradizionale sala cinematografica in nuovi ambienti di visione. Questo fenomeno, secondo Casetti, segna la fine della natura eterotopa della sala tradizionale e introduce il concetto di 'ipertopia'. Ciò ci porta a riconsiderare non solo l'esperienza filmica, ormai non esclusivamente racchiusa nelle quattro mura della sala del cinema, ma anche la fruizione dello spazio che può essere tanto Piazza Duomo a Milano quanto il nostro salotto, la nostra 'bolla' o ancora la nostra realtà, rispetto al mondo racchiuso nello schermo e proiettato davanti ai nostri occhi. In questo scenario, la *simulatio* non si limita più alla narrazione interna dei film ma si estende all'interazione tra lo spettatore e il mondo visivo, complicando ulteriormente la nostra capacità di navigare e interpretare un mondo sempre più mediatizzato e personalizzato Questa fusione tra il virtuale e il tangibile, mediata dalla tecnologia, comporta nuove sfide nel riconoscere e distinguere cosa sia realmente la *simulatio* e come si manifesti.

In conclusione, mentre il cinema di Bergman utilizzava la *simulatio* per riflettere sull'arte e sull'identità, oggi ci troviamo di fronte a una *simulatio* anche fuori dallo schermo. Questo scenario richiede una nuova alfabetizzazione mediale e una consapevolezza critica per navigare in un mondo dove la *simulatio* non è più solo un dispositivo narrativo, ma una condizione potenzialmente frequente della nostra esperienza. Per non cadere nel mutismo auto imposto di Elisabeth bisogna dunque trovare altre strade che ci portino a non immergerci nella *simulatio*. La semiotica, studiando i segni e i loro significati, diventa uno strumento critico essenziale per decifrare le complessità di un mondo in cui la *simulatio* si estende ben oltre il grande schermo. In un mondo dove la verità può essere facilmente mascherata o ristrutturata attraverso l'uso di tecnologie avanzate, diventa essenziale una capacità semiotica critica. Nel contesto cinematografico, come anticipato in questo lavoro, la sospensione dell'incredulità facilita l'immersione dello spettatore, permettendo di godere appieno dell'esperienza filmica. Tuttavia, nella nostra vita quotidiana, dove gli schermi sono onnipresenti e non più confinati alle sale del cinema, è necessario ripensare come applichiamo questo concetto. La finzione,

32. Casetti 2015: 173 vd. anche cap. 5.

che un tempo era dominio esclusivo del grande schermo, ora si manifesta attraverso i molteplici schermi che ci circondano. Questa pervasività dei dispositivi comporta il rischio di non distinguere più chiaramente tra ciò che è reale e ciò che è finzionale. Il piacere e la sorpresa che il cinema cerca di evocare si intrecciano ora con la *simulatio* sui nostri dispositivi, portandoci spesso a cadere nell'illusione senza rendercene conto.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Austin, J. L. 1962. *How to DoThings with Words*, Oxford, Clarendon Press.
Baudrillard, J. 1981. *Simulacres et Simulation*, Paris, Editions Galilée.
Bergman, I. 1960. *Four Screenplays of Ingmar Bergman*, New York, Simon & Schuster.
Bjorkman, S., Manns, T. and Sima, J. 1973. *Bergman on Bergman*, translated by P. Britten Austin, New York, Simon & Schuster.
Bordwell, D. 1985. *Narration in the Fictional Film*, Madison WI, University of Wisconsin Press.
Casetti, F. 2015. *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Milano, Bompiani.
Casetti, F. 2023. *Schermare le paure. I media tra proiezione e protezione*, Milano, Bompiani.
Coleridge, S. T. 1817. *Biographia Literaria*, London, R. Fenner.
Debord, G. 1967. *La Société du spectacle,* Paris, Les Éditions Gallimard.
Eco, U. 1975. *Trattato di semiotica generale*. Milano, Bompiani.
Ekman, P. 1985. *Telling Lies: Clues to deceit in the Marketplace, Politics, and Marriage*, New York, W. W. Norton & Company.
Ferraris, M. 2017. *Postverità e altri enigmi*, Bologna, Il Mulino.
Frankfurt, H. G. 2005. *Bullshit*, Princeton, NJ, Princeton University Press.
Gunning, T. 1986, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", *Wide Angle*, 8/3-4, pp. 63-70.
Michaels, L. 1999. *Ingmar Bergman's Persona* ("Cambridge Film Handbooks"), Cambridge, Cambridge University Press.
Paolucci, C. 2020. *Persona. Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione,* Milano, Bompiani.
Paolucci, C. 2021. *Cognitive Semiotics. Integrating Signs, Minds, Meaning and Cognition*, Cham, Springer.
Peirce, C. S. 1931-1935. *Collected Papers*, vol. I-VI, edited by C. Hartshorne and P. Weiss [vol. VII-VIII edited by A. W. Burks, 1958], Cambridge Mass., Belknap Press.
Schaeffer, J.-M. 2005. "Quelles vérités pour quelle fiction?", *L'Homme*, 3/175-176, pp. 19-36.

FILMOGRAFIA

Titolo: *Persona*
Anno*:* 1966
Produzione: Svensk Filmindustri
Sceneggiatura: Ingmar Bergman
Regia: Ingmar Bergman
Fotografia: Sven Nykvist
Interpreti: Bibi Andersson (Alma), Liv Ullmann (Elisabeth Vogler)

Behind the Masks: A Semiotics of *simulatio* in Cinema

Francesca Borgato
Università degli Studi di Milano
francesca.borgato@unimi.it
ORCID: 009-0000-6400-0657