

Articoli/11

Gli specchi invertiti

Vilém Flusser e Jean Baudrillard

Francesco Restuccia

Articolo sottoposto a *peer review*. Ricevuto il 02/11/2016. Accettato il 20/11/2016

During their philosophical careers, both Vilém Flusser and Jean Baudrillard have developed a unique and quite singular perspective about the broader impact of technology and media on humans, from an anthropological and sociological point of view. Despite they shared a general framework and a number of hypothesis, there are several differences – namely in regard to code and simulation – which could be interesting underline. The aim of the article is precisely to reassess the intellectual and philosophical relation between these two major figures of contemporary media theory.

In un articolo del 1966, intitolato *Do espelho*, Vilém Flusser propone di ripercorrere la storia del pensiero dal punto di vista dello specchio. Da San Paolo, secondo cui «adesso vediamo come in uno specchio, in immagine; ma allora vedremo faccia a faccia»¹, passando per l'empirismo illuminista che concepisce l'intelletto come specchio della natura, per la critica kantiana alla speculazione, per il pensiero speculativo hegeliano, fino a Wittgenstein che pensa lingua e realtà come due specchi appesi a pareti opposte in una stanza vuota. Oggi, continua Flusser, siamo ancora interessati allo specchio, ma in modo radicalmente diverso: non ci interessa più l'immagine riflessa, la sua maggiore o minore fedeltà a ciò che riflette e nemmeno abbiamo intenzione di voltarci per cercare di vedere il reale in carne ed ossa. «Non siamo più interessati nella faccia riflettente dello specchio. Il nostro interesse sta nell'altra faccia, quella coperta dal nitrato d'argento. Stiamo invertendo specchi. Questa è una delle caratteristiche dell'attualità: specchi invertiti»².

Quando Vilém Flusser ha incontrato Jean Baudrillard deve aver riconosciuto in lui un suo simile: un invertitore di specchi.

¹ *1 Cor 13,12*.

² V. Flusser, *Do espelho*, in Id., *Ficções filosóficas*, São Paulo 1998, pp.

1. L'incontro

Flusser cita il filosofo francese chiamandolo «il mio amico Baudrillard»³. Lo fa, per esempio, in *Kommunikologie weiter denken*, opera postuma che raccoglie le lezioni tenute all'università di Bochum nel semestre estivo del 1991, dov'era stato invitato da F. Kittler, e che può essere considerata una sorta di testamento filosofico. I due si sono incontrati diverse volte, in vari convegni, collaborando anche a una stessa pubblicazione, *Philosophien der neuen Technologie*, del 1989, insieme a H. Böhringer, H. von Förster, F. Kittler e P. Weibel. L'ultimo incontro avvenne al convegno Essener Cultec nel novembre del 1991, un mese prima che Flusser morisse di incidente stradale vicino Praga, sua città natale, dov'era tornato per un altro convegno, cinquant'anni dopo averla lasciata. Era scappato una notte del 1939, insieme alla sua futura moglie Edith⁴. Dopo trent'anni passati in Brasile e un paio tra New York e Merano, Flusser si era trasferito nel sud della Francia, approfondendo i suoi contatti con la cultura di quel Paese e viaggiando per l'Europa di simposio in simposio.

Secondo la ricostruzione che Stefan Bollman compie del rapporto tra Flusser e Baudrillard⁵ i due si conoscevano e si stimavano reciprocamente, ma parlare di amicizia sarebbe un'esagerazione. Anzi, il riferimento all'«amico Baudrillard» sarebbe da intendersi quasi ironicamente. È interessante notare come in quell'ultimo incontro, nel novembre del 1991, tanto Flusser quanto Baudrillard abbandonarono la sala a metà della presentazione dell'altro. Al punto che Rainer Guldin, uno dei massimi esperti del pensiero di Flusser, arriva a parlare di una rivalità personale e teorica tra i due filosofi: «forse questo si deve a un sentimento irritante di prossimità, il che potrebbe essere percepito, in certe circostanze, come oppressivo o come inibitore di produttività»⁶. Le sorprendenti risonanze tra i pensieri di questi due autori non sarebbero quindi il frutto dell'influenza diretta dell'uno sull'altro, ma una coincidenza, una scoperta irritante.

Bisogna tenere in conto che senz'altro Flusser ha letto molte opere di Baudrillard. Nella sua *Reisebibliothek*, la biblioteca di viaggio che raccoglieva i libri che Flusser portava con sé nei suoi innumerevoli trasferimenti, erano contenuti tre testi di Baudrillard: *Per una critica dell'economia politica del segno*, *Lo specchio della produzione* (entrambi in francese) e *Dimenticare Foucault* (in un'edizione spagnola). Le affinità tra questi testi e le principali opere di Flusser, pubblicate

³ «Mein Freund Baudrillard würde sagen: Ich simuliere den Reißzahn». V. Flusser, *Kommunikologie weiter denken. Die Bochumer Vorlesungen*, Frankfurt am Main 2008, pp. 41.

⁴ «Tutte le persone a Praga con cui avevo un legame sono state uccise. Tutte. Gli ebrei nelle camere a gas, i cechi nella resistenza, i tedeschi al fronte russo». V. Flusser, *The challenge of the migrant*, in *The freedom of the migrant*, Chicago 2003, trad. mia.

⁵ S. Bollman, *Sprung in die Fiktion. Einige Überlegungen zu Baudrillard und Flusser*, in *Baudrillard. Simulation und Verführung*, a cura di R. Bohn, D. Fuder, Monaco 1994, pp. 103-113.

⁶ R. Guldin, *Simulakrum und Technobild: Modelle der Gleichzeitigkeit bei Jean Baudrillard und Vilém Flusser*, in P. Hubmann, T.J. Huss (a cura di), *Simultaneität: Modelle der Gleichzeitigkeit in den Wissenschaften und Künsten*, Bielefeld 2013, pp. 335-351, trad. mia.

soprattutto negli anni '80, sono molto forti. Tuttavia le riflessioni che avrebbero potuto essere state ispirate dalla lettura di Baudrillard erano già presenti, seppure in modo acerbo, in diversi articoli e saggi scritti dal filosofo di Praga negli anni '60⁷. Flusser deve aver letto altre sue opere oltre quelle già citate: il fatto che non siano presenti nella *Reisebibliothek* non è significativo, basti pensare che non vi sono contenute opere di Benjamin, uno dei principali autori di riferimento di Flusser. In brevi saggi della fine degli anni '80 e soprattutto in *Kommunikologie weiter denken* Flusser fa uso dei concetti di simulacro e simulazione, in esplicito riferimento a Baudrillard, il che lascia intendere che conosca per lo meno *Lo scambio simbolico e la morte* e *Simulacri e simulazioni*. E tuttavia usa questi termini in modo parzialmente critico, come si vedrà più avanti, o comunque per riferirsi alle stesse questioni che fino a qualche anno prima chiamava con altri nomi.

Per quanto riguarda Baudrillard è difficile che avesse letto i primi lavori di Flusser, pubblicati esclusivamente in portoghese (alcuni di questi saranno tradotti anni dopo). Le prime opere di cui potrebbe essere venuto a conoscenza sono *La force du quotidien* e *Le monde codifié*, pubblicati in francese nel 1973, appena dopo il trasferimento. Ma il testo di cui dev'essere venuto a conoscenza con grande probabilità è quello che ha reso Flusser uno dei più conosciuti teorici dei media di lingua tedesca: *Per una filosofia della fotografia*, pubblicato nel 1983 e tradotto in quattordici lingue.

Gli studiosi che hanno confrontato il pensiero di Flusser con quello di Baudrillard sembrano concordi nell'individuare la principale differenza in una concezione del reale che cadrebbe nella metafisica da parte del secondo⁸. È stato lo stesso Flusser il primo a suggerirlo. In un'intervista con F. Rötzer, pur senza citare Baudrillard, compie un duro attacco al concetto di simulazione:

Mi disturba il concetto di simulazione. Quando qualcosa è simulato, ossia quando assomiglia a un'altra cosa, dev'esserci qualcosa che viene simulato. Nel termine simulazione o simulacro si nasconde una profonda credenza metafisica nel fatto che qualcosa sia simulabile. Non condivido questa credenza [...]. A mio parere nella parola simulazione si nasconde ciò che è restato di una credenza nell'assoluto⁹.

Flusser davvero ignorava che per simulazione Baudrillard non intende una copia dell'originale – un simulacro di prim'ordine –, ma un simulacro puro,

⁷V. Flusser, *Do funcionário*, in *Da Religiosidade. A literatura e o senso de realidade*, São Paulo 2002 [1967], pp. 83-89; Id., *Della banalità del male*, «Flusser studies» XIX, trad. it. di F. Restuccia, 2015 [1969].

⁸Cfr. R. Guldin, *Simulakrum und Technobild*, cit.; S. Bollman, *Sprung in die Fiktion*, cit.; A. Borsari, *Vilém Flusser: una filosofia della società telematica tra antropologia dell'infondatezza e utopia del dialogo*, postfazione in V. Flusser, *La cultura dei media*, Milano 2004, pp. 267-291.; un giudizio a parte è quello di Hans Belting, *Idolatrie heute*, in *Der zweite Blick*, Paderborn 2000, pp. 267-284, secondo cui entrambi avrebbero gli stessi presupposti metafisici, per quanto tentino di negarlo, tipici di chiunque sollevi l'accusa d'idolatria. Flusser, tuttavia, se ne salverebbe in parte le volte in cui sostituisce al concetto di *realtà* quello di *evento*.

⁹V. Flusser, *Zwiegespräche*, cit., pp. 230-231, trad. mia.

l'allucinante somiglianza a se stesso? Il problema, per il filosofo francese, non è l'inaccessibilità della realtà oltre il simulacro, ma la sua assenza. Inoltre, lo stesso anno in cui ha tenuto l'intervista con Rötzer, Flusser ha pubblicato articoli in cui utilizza il termine simulazione in un'accezione piuttosto positiva¹⁰.

L'ambigua posizione di Flusser può essere spiegata in tre modi: ha effettivamente frainteso il pensiero di Baudrillard, forse perché non l'ha davvero studiato, ma solo ascoltato superficialmente in alcuni convegni; finge di averlo frainteso per potersi distinguere ed eliminare questo «sentimento irritante di prossimità»; ha individuato, al di là delle buone intenzioni di Baudrillard, delle questioni irrisolte che lo porterebbero a ricadere in delle posizioni metafisiche.

Flusser non è un fine filologo, fa largo uso di false etimologie e prova un certo gusto per la provocazione: è la sua concezione agonistica della filosofia a spingerlo a tradire le concezioni che prende in prestito, nella speranza di una risposta che apra al dialogo. Un'intelligente incomprensione è quindi plausibile. Altrettanto probabile, stando a quanto afferma Guldin, è la seconda ipotesi, per cui Flusser avrebbe cercato di trovare ed eventualmente forzare delle differenze con il pensiero di Baudrillard. Infine la terza ipotesi, quella di un Flusser critico più attento di quanto non possa sembrare dalla leggerezza con cui tratta certi temi, non può essere liquidata senza essere presa in considerazione.

Sarà opportuno quindi ripercorrere velocemente i momenti in cui il pensiero di Flusser e quello di Baudrillard sono più prossimi, nel tentativo di individuare eventuali scarti che possano spiegare le ragioni di questa rivalità sotterranea e optare così per una – o più d'una – delle ipotesi che sono state prese in considerazione.

2. Il mondo codificato

Secondo Flusser un codice è un sistema di simboli¹¹. Un simbolo è «un segno concordato consciamente o inconsciamente»¹² – in opposizione al sintomo che è un segno causato dal suo significato – ed è caratterizzato comunque dal fatto di «non essere univoco»¹³. Un segno, a sua volta, è un fenomeno che ne sostituisce un altro e così lo significa, fungendo da mediatore. Un codice è così un sistema, «dall'ordine regolare», di fenomeni che ne significano convenzionalmente altri.

«Gli esseri umani devono capirsi tramite codici, perché hanno perduto il contatto immediato con il significato dei simboli»¹⁴. Quando ciò è accaduto? Con l'*ominizzazione*, quel complesso processo che ha portato alla nascita della specie umana. Fino a quel momento «l'“uomo naturale” (questa *contradictio in adjecto*)»¹⁵ è immerso nell'ambiente a cui appartiene, non se ne distingue, ma

¹⁰ V. Flusser, *La leva passa al contrattacco*, in *Filosofia del design*, Milano 2003 [1989], pp. 43-46.

¹¹ V. Flusser, *Il mondo codificato*, in *La cultura dei media*, Milano 2004, p. 5.

¹² V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, Milano 2006, p. 116.

¹³ V. Flusser, *Da religiosidade*, cit., p. 111, trad. mia.

¹⁴ V. Flusser, *Il mondo codificato*, cit., p. 5.

¹⁵ V. Flusser, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Roma 2009, p. 8.

da quando comincia a confrontarsi da soggetto con un mondo oggettivo¹⁶, da quando afferra e manipola, scheggia e dipinge, ha compiuto un primo passo verso l'astrazione.

L'uomo è un animale "straniato", deve creare dei simboli e ordinarli in codici se vuole tentare di gettare un ponte sopra l'abisso che si spalanca tra sé e il "mondo". Deve cercare di "mediare", deve tentare di dare al "mondo" un significato¹⁷.

Flusser usa le virgolette quando impiega un termine di cui non è convinto, come "realtà", "virtuale", "simulazione". Si tratta di termini che utilizza per comodità, perché oramai sono entrati nel vocabolario filosofico, spesso ripresi dai suoi autori di riferimento – nel caso del "mondo" si tratta di Wittgenstein e di Heidegger – ma anche perché sta cercando, con ironia, di decostruirli. Non si può dare al mondo un significato, perché "mondo" è già un concetto, un simbolo: per questo si tratta di gettare un ponte sopra l'abisso. «La parola "reale" non ha alcun senso in connessione con le immagini. Nell'immagine l'immaginario sostituisce il reale e non ha alcun senso chiedersi se il cavallo dipinto sulle pareti di Lascaux sia rappresentato o reale»¹⁸. Il contatto *immediato* con il significato dei simboli, o più precisamente con il loro referente, è impossibile. Come dei Mida, quando ci rivolgiamo alla realtà pura, non mediata, questa è già codificata.

"Da dove provengono gli influssi codificabili?" e "da dove provengono i codici?". Al più tardi con Kant, è risultato che la prima domanda è metafisica", nel senso deteriore del termine, perché non esiste alcun metodo pensabile capace di fornirle una risposta sensata: ogni possibile risposta, per essere sensata, dovrebbe essa stessa essere codificata, e perciò anticipare se stessa¹⁹.

In *Per una critica dell'economia politica del segno* si trova un paragrafo significativamente intitolato *Il miraggio del referente* in cui Baudrillard, criticando la teoria della significazione di Benveniste, pone le basi della riflessione che l'avrebbe portato a parlare di scomparsa del reale. Ciò che disturba Baudrillard, come anche Flusser, è che si continui a pensare a una realtà non mediata, separata dal segno.

Il referente di cui qui si discute non si trova al di fuori del segno più di quanto lo sia il significato: viene comandato dal segno, si divide immediatamente in funzione del segno, e non ha altra realtà che quella che si iscrive *in filigrana nel segno* [...]. Il

¹⁶ Sia per Flusser che per Baudrillard finché si parla di soggetto e di oggetto si resta legati a un «pensiero magico»: se si pongono soggetto e oggetto come entità autonome e separate, diventa indispensabile presupporre una forza magica immanente all'oggetto. Cfr. J. Baudrillard, *Per una critica dell'economia politica del segno*, Milano 2010, p. 61; V. Flusser, *Immagini*, cit., p. 12.; cfr. anche E. Cassirer, *Filosofia delle forme simboliche. Vol 2*, Milano 2015 e M. Mauss, *Saggio sul dono*, Torino 2002.

¹⁷ V. Flusser, *Il mondo codificato*, cit., p. 5.

¹⁸ V. Flusser, *Il politico nell'epoca delle immagini tecniche*, in *La cultura dei media*, cit., p. 147.

¹⁹ V. Flusser, *La perdita della fede*, in *La cultura dei media*, cit., p. 18.

concreto non esiste, dipende, nella stessa percezione, dall'astrazione e dalla "discretezza" del significante²⁰.

Si tratta di una posizione molto simile a quella di Flusser: il mondo è già sempre codificato, il referente è già sempre comandato dal segno. Eppure si riconosce nelle parole di Baudrillard una differenza di tono: il punto di partenza della riflessione di quest'ultimo non è il problema del nostro essere nel mondo, come per Flusser, ma quello del rapporto tra valore di scambio e valore d'uso. Si interessa alla metafisica del referente in quanto omologa alla metafisica del valore d'uso, che viene presentato come origine e finalità dell'economia, così come il referente sarebbe a fondamento della significazione. «In realtà, questo privilegio morale e metafisico attribuito ai contenuti (VU e So/Rf) non fa che mascherare il privilegio decisivo della forma (VS e Se)»²¹. Se per Flusser la scoperta del proprio essere straniato è un dramma tutto esistenziale, per quanto poi avrà profonde ricadute sul suo pensiero politico, che ha a che fare con i limiti del proprio linguaggio e del proprio mondo, sembra che Baudrillard ponga il problema nei termini di una colpa. Non afferma semplicemente che la forma è determinante e che fin'ora non ce ne siamo accorti, ma che il privilegio della forma è *mascherato*, il significato/referente «viene presentato come realtà originaria»²². Da chi viene presentato così? Siamo noi a ingannarci, è qualcuno che ci inganna o è l'oggetto stesso a essere ingannevole?

Il tipo di inganno che ci presenta Baudrillard è molto particolare. Non si tratta di un sistema che ci aliena la possibilità di accedere al mondo vero: l'inganno sta nel credere che esista un mondo vero oltre il codice, «nella critica dell'astrazione dei sistemi e dei codici in nome dei valori autentici»²³.

Effettivamente dalla prospettiva formale del segno, che sembra pervadere il mondo intero, non ha senso parlare di realtà e di concretezza, ma è possibile criticare questa prospettiva formale perché esiste, secondo Baudrillard, un «al di là del segno». Qualcosa che non possiamo chiamare 'realtà', perché questa non sarebbe che il contraltare del segno, il suo referente. A sfuggire dalla logica dell'equivalenza (quella tra un certo significante e un certo significato: «l'istituzione, fondamentale, di una correlazione esatta», «questo = questo, e non significherà altro»²⁴) è solo l'*ambivalenza*. Il campo regolato secondo l'ambivalenza è chiamato il *simbolico*²⁵. Questo 'al di là' offre una posizione dalla quale è possibile attaccare l'universo del segno: si distingue da esso, ma senza porsi come 'concreto' o 'reale', perché inevitabilmente evocherebbe l'astratto e

²⁰ J. Baudrillard, *Per una critica...*, cit., pp. 147-148.

²¹ Ivi, p. 152. VU = valore d'uso, VS = valore di scambio, So = significato, Rf = referente, Se = significante.

²² Ivi, p. 151.

²³ Ivi, p. 155.

²⁴ Ivi, pp. 144-145.

²⁵ Baudrillard impiega il termine *simbolo* (il simbolico, lo scambio simbolico) «in opposizione e in alternativa radicale al concetto di segno e di significazione» e non nel senso classico della semiotica, come variante analogica del segno.

il simulato. Il simbolico è un'eccedenza, una virtualità di senso, che «non può essere nominato che per allusione, per effrazione», o sarebbe inghiottito nella logica dell'equivalenza: è indisponibile e gratuito. Quel senso di perdita della realtà che si respira nelle pagine di Baudrillard è in effetti la denuncia della perdita del simbolico, di cui il referente, il 'reale', non è che un simulacro. *Codice* non è affatto un termine neutro per il filosofo francese: quando il simbolico subisce un processo di «riduzione semiologica» ciò che viene significato passa attraverso una razionalizzazione e una riduzione universale di tutte le virtualità di senso: «l'annientamento di ogni ambivalenza simbolica».

Inteso in questo senso il simbolico, o meglio lo scambio simbolico, è una pratica e non un mondo che soggiace a quello apparente. Una pratica che si contrappone a quella della riduzione semiologica operata dal codice. Se quest'ultimo, nell'accezione di Baudrillard, viene storicizzato e diventa possibile pensare un *prima* del codice, può essere messo in relazione a un altro concetto flusseriano, a sua volta onnicomprensivo, ma legato a una fase determinata: quello di apparato.

3. Simulacri e apparati

Il termine latino *simulacrum* traduce il greco *eidolon*, immagine, apparenza, spettro. Lucrezio lo usava per indicare la pellicola di atomi che, emanata da un oggetto, raggiunge l'occhio: in quest'accezione è ripreso da R. Barthes per designare il referente della fotografia, lo *Spectrum* che impressiona la pellicola. Nella traduzione latina della Bibbia il termine si riferisce normalmente alla statua di un falso dio, un idolo fabbricato dall'uomo. Il concetto di simulacro è stato reintrodotta nel linguaggio filosofico contemporaneo da R. Caillois²⁶, ma è con Baudrillard che acquisisce un'effettiva rilevanza.

In *Lo scambio simbolico e la morte* i simulacri sono definiti come «giochi di segni» che «implicano rapporti sociali e un potere sociale»²⁷ e ne è descritta una sorta di storia, per cui tre ordini di simulacri si sarebbero succeduti dal Rinascimento a oggi. Il problema della copia – l'*eidolon* come copia di ciò di cui è immagine – viene riportato al problema della produzione, della *poiesis*, di cui la questione del carattere artificiale dell'immagine non è che un corollario. I tre ordini seguono parallelamente le mutazioni della legge del valore. Alla legge naturale (epoca moderna) corrisponde la *contraffazione*, a quella mercantile (epoca industriale) la *produzione* e a quella strutturale (epoca post-industriale) la *simulazione*.

Il primo simulacro presuppone una differenza sensibile con il reale: ne è un ottimo esempio il *trompe-l'oeil*, che ha effetto solo quando lo si scopre falso²⁸. È una finzione (nel senso etimologico del *fingere*, modellare, plasmare),

²⁶ R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, Milano 2000 [1958].

²⁷ J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano 2015, p. 63.

²⁸ A questo stadio corrisponde l'estetica kantiana, secondo cui l'arte bella deve sembrare «un prodotto della semplice natura», ma «si deve essere consapevoli che si tratta di arte e non di

la deformazione di un materiale preesistente: si tratta di simulacri efficaci, usati, per esempio nell'istruzione, per rimodellare la natura ideale del bambino.

Il secondo simulacro, quello della *produzione* industriale, assorbe l'apparenza, è una realtà senza immagine, dal momento che con la produzione in serie è lo stesso oggetto a diventare copia.

Nella serie, gli oggetti diventano simulacri indefiniti gli uni degli altri e, con gli oggetti, gli uomini che li producono. Solo l'estinzione della referenza originale permette la legge generalizzata delle equivalenze, cioè *la possibilità stessa della produzione*²⁹.

L'immagine si stacca dallo specchio e diventa trasportabile³⁰: Baudrillard, citando il film *Lo studente di Praga* (P. Wegener, 1913), dove un ragazzo è perseguitato dalla propria immagine staccatasi dallo specchio, sta facendo riferimento alla fotografia. È Benjamin a far notare che la foto, come il film, non è solo riproducibile, ma è prodotta senza un originale. Ma già qui si ha un passaggio oltre il paradigma della produzione, «perché tutte le forme cambiano dal momento in cui non sono più meccanicamente riprodotte ma *concepite a partire dalla loro stessa riproducibilità*»³¹. Qui si ha già a che fare con simulacri del terzo ordine: «modelli dai quali procedono tutte le forme secondo modulazioni di differenze». La riflessione di Benjamin, come quella di McLuhan, si trova secondo Baudrillard al confine tra la riproduzione (secondo ordine) e la simulazione (terzo ordine), che però può essere compresa pienamente solo mettendo in discussione la *metafisica del codice*, che succede a quella dell'apparenza (primo ordine) e a quella della determinazione (secondo ordine).

Risulta ora più chiaro che quando Baudrillard parla di codice non si riferisce genericamente a un sistema di segni, come fa Flusser, per il quale sono codificati tanto una pittura su una parete delle grotte di Lascaux, quanto un testo o un'immagine sintetizzata al computer. Per il filosofo francese il *codice* è strettamente legato allo stadio post-industriale del capitalismo, all'epoca del controllo cibernetico e della generazione mediante modelli. Quando afferma che non ha senso ricercare una realtà non mediata, ma allo stesso tempo lamenta la riduzione semiologica, sta mettendo in discussione che la mediazione debba essere quella del codice e non altra.

Anche Flusser, pur utilizzando una terminologia diversa, storicizza la sua teoria della mediazione, elaborando un'articolazione in tre fasi della produzione, secondo *strumenti, macchine e apparati*³². A questa si affianca parzialmente un'altra scansione: le *immagini*, prodotte da strumenti e antiche quanto questi, che si trovano in un rapporto dialettico con i testi, si distinguono nettamente dalle *immagini tecniche*, prodotte da apparati.

natura». I. Kant, *Critica della facoltà di giudizio*, Torino 1999, p. 142.

²⁹ J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 66.

³⁰ Ivi, p. 65.

³¹ Ivi, p. 68.

³² V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, cit., pp. 23-28.

In una prima fase, che va dal paleolitico alla prima rivoluzione industriale e corrisponde alla produzione artigianale, gli esseri umani producono attraverso *strumenti*, che sono prolungamenti e potenziamenti di organi del corpo umano (la leva come protesi del braccio, il martello come protesi del pugno). L'artigiano, circondato da strumenti che utilizza a suo piacimento, *informa* (*fingit*) la materia. In una seconda fase l'invenzione del motore permette di delegare la forza lavoro degli animali e degli schiavi alle *macchine*, che diventano il centro della produzione. Ora le macchine, circondate da operai *usati* a piacimento, producono oggetti secondo il loro progetto. La tecnica degli strumenti è empirica, quella delle macchine è scientifica. E tuttavia tanto gli artigiani (e gli strumenti), quanto gli operai (e le macchine), *lavorano*: strappano oggetti dalla natura, li informano e così modificano il mondo.

La macchina fotografica è, secondo Flusser, il primo *apparato*. Si tratta di una rottura molto profonda con gli oggetti tecnici che l'hanno preceduta, per diverse ragioni. In primo luogo non simula un organo del corpo umano, ma il sistema nervoso. Una macchina fotografica non è semplicemente la protesi di un occhio, perché non solo riceve dei dati, ma li rielabora autonomamente. Perché un apparato funzioni autonomamente dev'essere strutturato come una scatola nera (*black box*): esattamente come un sistema nervoso, si interagisce con i suoi input e i suoi output, ma non se ne segue il processo elaborativo interno. In secondo luogo rende obsoleta la categoria del lavoro: un apparato e il suo utente non lavorano, *giocano*. Questo perché non producono oggetti, ma simboli, informazioni. Non cercano di trasformare il mondo, ma il significato del mondo. La fotografia ha anticipato quel movimento tipicamente post-industriale per cui il terziario da epifenomeno diventa il centro, nonché quella che L. Manovich chiama *Software culture*. Non una «cultura immateriale», ci tiene a sottolineare Flusser³³, ma una cultura della manipolabilità dell'informazione che non è più vincolata a un materiale, ma può viaggiare da un supporto all'altro: non si tratta più in *informare* una materia, ma di *materializzare* (*verstofflichen*) una forma, riempirla di contenuto. Una foto, per esempio, può essere stampata in diversi formati e su diversi supporti, o addirittura scattata, secondo la stessa formula, a diversi soggetti: diverse modulazioni dello stesso modello.

Siamo qui di fronte a un'inversione del vettore semantico: non è reale il significato, ma lo sono il significante, l'informazione, il simbolo, e questa inversione del vettore semantico è caratteristica di tutto ciò che è apparecchio e della postindustria in generale³⁴.

Ma ciò che più caratterizza l'apparato, distinguendolo dai precedenti oggetti tecnici, è il suo funzionamento secondo un *programma*. Si tratta di un concetto che avvicina molto il pensiero di Flusser a quello di Baudrillard.

³³ V. Flusser, *L'apparenza del materiale*, in *La cultura dei media*, cit., pp. 239-247.

³⁴ V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, cit., p. 45.

Viene definito come «un gioco di combinazioni con elementi chiari e distinti»³⁵. Ogni apparato è programmato per svolgere una determinata funzione e ogni informazione prodotta realizza una delle possibilità contenute nel programma. «Il numero di queste possibilità è elevato, ma comunque finito»³⁶, per quanto più ricco è il programma, più interessante è il gioco.

Per continuare con l'esempio della fotografia, che secondo Flusser, essendo tra gli apparati più antichi è anche tra i più semplici da comprendere, l'apparecchio fotografico è programmato per fotografare tutto il fotografabile e il suo programma si esaurirà quando tutto sarà stato fotografato. A quel punto il gioco sarà diventato noioso e si passerà a un altro programma. Fotografie uguali sono ridondanti, non portano alcuno sviluppo del gioco: l'apparato invece premia la creatività, l'originalità, la differenza. Se nella produzione industriale ciò che si distingue dalla serie è scartato, qui è ciò che è identico ad essere considerato superfluo. Il diverso, persino nella sua variante più eccentrica (una foto bruciata, decentrata, controluce, un *errore* fotografico³⁷), non fa che confermare e realizzare il programma, perché in quanto possibile, è stato previsto. Qualsiasi cosa possa essere compiuta attraverso l'apparato è una realizzazione parziale del suo programma: «l'apparecchio fa ciò che vuole il fotografo, e il fotografo deve volere ciò che l'apparecchio è in grado di fare»³⁸. Il mondo diventa così un pretesto per la realizzazione del programma dell'apparato. «Insomma: il programma dell'apparecchio prevede di realizzare le proprie possibilità e di utilizzare la società come feedback per il proprio progressivo miglioramento»³⁹.

Sono evidenti le assonanze con quanto scrive Baudrillard: il programma come un modello da cui «procedono tutte le forme secondo modulazioni di differenze». «La finalità non è più al termine, non c'è più un termine, né una determinazione – la finalità è all'inizio, inscritta nel codice»⁴⁰. Il programma-codice anticipa la risposta, la sua realizzazione, e la predetermina. «La risposta è indotta dalla domanda, è *design*-ata in anticipo»⁴¹. Questo si verifica su tutti i piani della società: «la sfera elettorale è in ogni caso la prima grande istituzione in cui lo scambio sociale si riduce all'ottenimento d'una risposta»⁴². Ma non si tratta di una risposta aperta, bensì di una «risposta *esatta* al test istantaneo dell'apparecchio e del suo codice», una «risposta stimolata, simulata, anticipata», che riproduce la domanda.

³⁵ Ivi, p. 115.

³⁶ Ivi, p. 28.

³⁷ C. Chéroux, *L'errore fotografico. Una breve storia*, Torino 2009.

³⁸ V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, cit., p. 43.

³⁹ Ivi, p. 58. Per esprimere quest'inversione Flusser usa, in Id., *Kommunikologie...*, cit., p. 247, la terminologia di Baudrillard: alla dogana «l'essere umano è un simbolo del passaporto. [...] Come dice Baudrillard, quell'essere umano è un cattivo simulacro del simulacro originale che il funzionario tiene in mano».

⁴⁰ J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 71.

⁴¹ Ivi, p. 74.

⁴² Ivi, p. 77.

4. Responsabilità

In *Requiem per i media*, un saggio del 1972 che Flusser deve aver letto approfonditamente, Baudrillard definisce la comunicazione come «lo spazio reciproco di una *parola* e di una *risposta*, e perciò di una *responsabilità*»⁴³. Questa definizione è legata al concetto di *scambio simbolico* che sebbene sarà abbandonato a partire dagli anni '80 a favore di quello di *seduzione*⁴⁴, può essere considerato il punto di partenza della riflessione sulla simulazione e mostra diversi punti di contatto con il pensiero di Flusser. Quest'ultimo infatti ha elaborato una nozione di responsabilità molto vicina a quella di Baudrillard. Lo stesso concetto di scambio ha diverse affinità con quello flusseriano di dialogo, ripreso in parte da M. Buber⁴⁵, nonostante Baudrillard riservi il termine dialogo per un «accomodamento funzionale tra due parole astratte senza risposta»⁴⁶.

L'ipotesi del filosofo francese è che i media abbiano una struttura intransitiva, che impedirebbe qualsiasi mediazione e qualsiasi scambio, lasciando la parola *senza risposta*. «Il potere tocca a colui che può dare, e al quale non può essere restituito nulla. [...] Restituire, al contrario, significa spezzare questa relazione di potere e istituire (o restituire), sulla base di una reciprocità antagonista, il circuito dello scambio simbolico»⁴⁷. Non importa quale contenuto sia veicolato, per quanto rivoluzionario possa essere, come avvenne con il maggio parigino del '68, una volta mediatizzato quel messaggio sarebbe privato della sua responsabilità. Si ritrova ancora una volta il «privilegio decisivo della forma», questa volta nei termini di McLuhan: «Il medium è il messaggio». Flusser, come Baudrillard, accetta il principio McLuhaniano, per cui è la forma, il medium, a essere determinante, tuttavia elabora un modello dialettico della comunicazione, che risulterebbe da un intreccio tra *dialogo* (che produce informazioni) e *discorso* (che le distribuisce e le immagazzina). I dialoghi producono informazioni criticando ed elaborando discorsi precedenti (nessuna informazione si crea ex nihilo), mentre i discorsi distribuiscono informazioni che sono state precedentemente prodotte da dialoghi. Le società possono essere, a seconda dei casi, prevalentemente dialogiche, prevalentemente discorsive o equilibrate. Nel primo caso la società è democratica, perché responsabile, ma allo stesso tempo elitaria, perché i circoli dialogici non dispongono di canali che possano trasmettere in maniera discorsiva le informazioni (la *polis* greca). Nel secondo caso la società è autoritaria, perché tende a livellarsi sui principi irradiati da un emittente centrale, ma universale, perché la maggioranza condivide le stesse informazioni (il tardo medioevo)⁴⁸.

⁴³ V. Flusser, *Per una critica...*, cit., p. 165.

⁴⁴ V. Flusser, *Della seduzione*, Milano 1997.

⁴⁵ M. Buber, *Il principio dialogico*, Cinisello Balsamo 2014.

⁴⁶ J. Baudrillard, *Per una critica...*, cit., p. 166.

⁴⁷ Ivi, p. 165.

⁴⁸ V. Flusser, *Immagini*, cit., pp. 113-115.

Un medium come il teatro è *discorsivo*, perché vi sono emittenti e destinatari, ma è *responsabile*⁴⁹, perché permette ai destinatari d'intervenire. Il telegrafo, il telefono e la posta sono media dialogici, mentre la radio e la televisione sono media discorsivi, ma basterebbe permettere ai destinatari di diventare anche emittenti per renderli media dialogici⁵⁰. Tuttavia è necessario che «si abbia un consenso generale. Le persone devono volerlo»⁵¹: il dialogo non può essere concesso. La stessa ricostruzione dello «schema elettrico», della struttura dei media, deve svolgersi dialogicamente, antagonisticamente. Bisogna sempre «giocare contro l'apparato»⁵², come quando si gioca contro qualcuno a scacchi, o si finisce per essere *impiegati*. «Anche quando, come attualmente accade, i fili dialogici degli emittenti, come i governi o gli istituti commerciali, vengono promossi, essi sono costretti, nonostante la loro funzione dialogica, a rimanere a servizio dell'emittente»⁵³. Quando i fili dialogici sono concessi dall'alto, questi fungono da «canali di corrispondenza» («del tipo "ricerche di mercato", "demoscopia" e "elezioni politiche"»), funzionano come feedback dell'apparato. «Ciò significa: le immagini diventano sempre più come i destinatari le vogliono avere, affinché i destinatari divengano sempre più come le immagini li vogliono avere»⁵⁴. Sembra essersi creato un circolo vizioso per cui sono gli stessi esseri umani a desiderare un sistema discorsivo, *user friendly*: «le persone vogliono essere disperse dalle immagini per non doversi riunire, [...] vogliono disperdersi per essere prive di coscienza, per divenire felici».

Così come Flusser distingue tra un dialogo concesso, che resta a servizio dell'emittente, e un dialogo spontaneo, in *Requiem per i media* Baudrillard descrive con grande chiarezza la distinzione tra due risposte: una fondata sulla *reciprocità*, una risposta radicale, l'altra fondata sulla *reversibilità*, il feedback, che è solo una «*simulazione* di risposta, una forma integrata al processo di emissione»⁵⁵. Una parola che risponde a se stessa, anticipata dal programma di cui è la realizzazione. «L'assolutizzazione di una parola sotto il travestimento formale dello scambio rappresenta la costituzione stessa del potere»⁵⁶. Nonostante la grande prossimità si può notare ancora una volta una differenza di prospettive: se Baudrillard parla di un travestimento, come aveva già parlato di un mascheramento, Flusser pone l'accento sul potere che le immagini hanno sul comportamento degli esseri umani. Se il primo sembra distinguere tra scambi "reali" e scambi simulati, per il secondo i canali dialogici sono gli stessi e possono avere funzioni positive o negative a seconda del contesto in cui sono posti.

⁴⁹ Flusser intende il termine in un'accezione filosofica, oltre che di teoria della comunicazione, considerandola come «risposta alla chiamata», Ivi, p. 211.

⁵⁰ V. Flusser, *Per una fenomenologia della televisione*, in *La cultura dei media*, cit., 104-128.

⁵¹ V. Flusser, *Immagini*, cit., p. 89.

⁵² V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, cit., pp. 30, 59.

⁵³ Ivi, p. 88-89.

⁵⁴ Ivi, p. 73.

⁵⁵ J. Baudrillard, *Per una critica...*, cit., p. 165.

⁵⁶ Ivi, p. 166.

Ne segue che la strategia proposta dai due pensatori è diversa: se entrambi sono convinti che si debba mettere in scacco l'intransitività dei media, Baudrillard sembra pensare a una risposta al di là delle immagini, per esempio per strada, sui muri⁵⁷, mentre Flusser immagina una rivoluzione interna all'universo delle immagini.

Questo attuale rapporto, tuttavia, non porta ancora all'affiorare della nuova coscienza, a meno che non si modifichi radicalmente. A meno che il feedback si interrompa e le immagini divengano mediazioni tra gli uomini. Questa possibile rottura del circolo magico tra l'immagine e l'uomo è il compito davanti al quale ci siamo posti; e questa rottura è non soltanto tecnicamente, ma anche e soprattutto esistenzialmente possibile⁵⁸.

5. Simulazione e contrattacco

Se non esiste più scarto tra domanda e risposta – e solo finché non esiste verrebbe da aggiungere –, «nulla è più né vero né falso», ma solo *simulato*. *Simulacri e simulazioni* è l'opera di Baudrillard più citata in tedesco: vi fanno riferimento H. Belting, oltre R. Guldin e S. Bollman⁵⁹ ed è molto probabile che Flusser vi ci sia confrontato. In questo testo è contenuta un'utile distinzione tra finzione e simulazione, che fa riferimento alla medicina. Un paziente che finge una malattia sta bene, semplicemente sta recitando una parte. «Chi simula una malattia», invece, «ne determina in sé alcuni sintomi»⁶⁰. Sta effettivamente male, ma i sintomi sono provocati dalla simulazione. In sociologia questo processo si chiama *selffulfilling prophecy*⁶¹, una profezia che si autoavvera. Una risposta stimolata, ma effettiva ed efficace, non illusoria. Flusser, che come si è visto mette in discussione il concetto di 'reale', rispetto a ogni forma di mediazione, non solo postindustriale, non distingue nettamente tra imitazione, finzione e simulazione. Questo non per una carenza di riflessione, ma perché vede nel pensiero di Baudrillard un reinserimento surrettizio del concetto di causalità. Se la differenza tra chi si finge malato e chi lo è effettivamente risulta dal fatto che il primo non presenta certi sintomi, la differenza tra una simulazione 'perfetta' e un caso di malattia reale si può fondare solo sul fatto che la prima è causata dalla simulazione, mentre la seconda no. Inoltre, lascia supporre Flusser, si può pensare che sia proprio una finzione profondamente immersiva a produrre i sintomi (i segni) che la rendono una simulazione, una *selffulfilling prophecy*.

L'apparato, secondo la definizione di Flusser, è un giocattolo – un oggetto con cui si interagisce giocando (*spielen*, come anche *play* e *jouer* significano tanto giocare quanto recitare) – che *simula* il pensiero. Lo imita maldestramente,

⁵⁷ Ivi, pp. 168-172 e Id., *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., pp. 90-98.

⁵⁸ V. Flusser, *Immagini*, cit., p. 82.

⁵⁹ H. Belting, *Idolatrie heute*, cit.; R. Guldin, *Simulakrum und Technobild*, cit.; S. Bollman, *Sprung in die Fiktion*, cit.

⁶⁰ J. Baudrillard, *Simulacri e impostura*, Milano 2008, p. 12.

⁶¹ V. Flusser, *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 79; cfr. anche R.K. Merton, *La profezia che si autoavvera*, in *Teoria e Struttura Sociale II*, Bologna 1971.

correggendo la rotta grazie ai continui feedback, fino a essere efficace e in alcuni casi fino a essere quasi indistinguibile.

Se *definisco* un ologramma tanto bene quanto il mio sistema nervoso definisce questa tavola, allora non c'è ragione tecnica per dire che questa tavola è originale e l'ologramma una simulazione o viceversa. Questa è metafisica. [...] Questo è il mio argomento contro Baudrillard⁶².

«La realtà è immediatamente contaminata dal suo simulacro»⁶³, scrive il filosofo francese. È il caso della rivoluzione in Romania del 1989, discussa da entrambi i pensatori⁶⁴: un falso eccidio, mostrato in foto contraffatte, provoca delle proteste a catena che culminano nella deposizione e nell'uccisione di Ceaușescu e sua moglie. L'intera 'rivoluzione' è ripresa e mandata in onda quasi istantaneamente: tutto avviene in funzione dell'immagine, come quando il primo ministro deve ripetere la dichiarazione ufficiale delle sue dimissioni perché la telecamera della TV nazionale non è riuscita a riprenderla. Qualcosa di molto simile avviene con la Guerra del Golfo, altro tema trattato sia da Flusser che da Baudrillard⁶⁵. Per Flusser le cose si sono svolte in questo modo: si è calcolato se valeva la pena portare avanti una guerra e il risultato è stato positivo. Si è dichiarata la guerra come test della simulazione compiuta e si ha ricevuto un feedback negativo: il calcolo era sbagliato e Saddam Hussein è stato rimesso a posto. Quando la capacità di calcolo sarà migliorata e sarà disponibile per entrambi gli schieramenti il test sarà superfluo. Si è trattato di un «esperimento simulato»⁶⁶.

Nei suoi ultimissimi scritti Flusser compie un passo avanti, legando il concetto di *simulazione* a quello di *feedback* e restituendo a quest'ultimo un'accezione meno negativa di quanto fosse stato fatto fino a quel momento. Il termine *feedback* è ritradotto in tedesco come *Rückschlag*⁶⁷, letteralmente *contrattacco*, secondo una pratica tipica di Flusser⁶⁸. Si è detto che gli strumenti sono simulazioni di organi del corpo, come gli apparati lo sono del sistema nervoso: se per esempio simulo la mia gamba in un bastone, e cammino appoggiato ad esso, quest'ultimo *contrattacca*, mi invia un feedback. La simulazione produce effetti, realizza le proprie profezie. Di conseguenza il bastone diventa il mio modello di gamba, comincio a simulare il bastone. «Simuliamo i nostri simulatori»⁶⁹. Questa dinamica, che potremmo chiamare estraniamento, è sempre stata un problema,

⁶² V. Flusser, *Kommunikologie...*, cit., p. 78.

⁶³ J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 88.

⁶⁴ V. Flusser, *Il politico nell'epoca delle immagini tecniche*, cit.; J. Baudrillard, *L'illusione della fine*, Milano 1993.

⁶⁵ V. Flusser, *Kommunikologie...*, cit.; J. Baudrillard, *Guerra virtuale e guerra reale. Riflessioni sul conflitto del Golfo*, Milano 1991.

⁶⁶ V. Flusser, *Kommunikologie...*, cit., p. 173.

⁶⁷ Ivi, p. 93.

⁶⁸ V. Flusser, *Retradução enquanto método de trabalho*, «Flusser studies» XV, 2015.

⁶⁹ V. Flusser, *La leva passa al contrattacco*, cit., p. 45.

perché ci trasforma in strumenti. Ma cosa avviene se simulo un apparato, che simulando a sua volta il mio sistema nervoso, è capace di decidere?

Con ciò mi trovo in una strana situazione. È come se una parte delle mie funzioni fosse uscita dalla mia cassa cranica, quella del soggetto, e fosse penetrata nel mondo degli oggetti. Mi curvo sulla simulazione del soggetto nell'oggetto. Questa osservazione da fuori mi permette un'introspezione. Con ciò comprendo meglio ciò che avviene in me⁷⁰.

E contrattacco.

Francesco Restuccia
Università degli Studi di Roma "La Sapienza"
✉ francesco.restuccia@uniroma1.it

⁷⁰ V. Flusser, *Kommunikologie...*, cit., p. 94.