

## Andrea Rabbito

### *Star Wars VII e il simulacro dello spettacolo*

La recente uscita nelle sale di *Star Wars VII: Il risveglio della Forza* rappresenta un episodio particolarmente significativo di un fenomeno complessivo che descrive una precisa e attuale tendenza della produzione cinematografica americana: tale tendenza può essere racchiusa nella politica di recupero dei grandi titoli che hanno caratterizzato l'intero decennio degli anni '80 (comprendente anche qualche episodio della fine degli anni '70), al fine di riproporli in una nuova veste che, dietro operazioni di remake, prequel, sequel, reboot, spin-off, cross-over, mash-up, nasconde l'intento di ricreare quella magia e quella fascinazione che contraddistinse l'opera originale. Se dovessimo stilare una breve lista dei principali film che sono stati oggetto negli ultimi anni di questa operazione, emergerebbe come, oltre la trilogia originale di *Star Wars*, i cui episodi uscirono nel '77, nell'80 e nel '83, possono essere citati film quali *Alien* di Ridley Scott (1979), riproposto dallo stesso regista attraverso *Prometheus* (2012), in un film che, rispetto ai quattro successivi sequel di *Alien*, rimane più ancorato all'anima del capostipite; sempre nell'ambito della fantascienza possiamo vedere come i protagonisti e la storia di *Tron* (1982) rivivano in *Tron: Legacy* (2010) e come l'alieno di *Predator* (1987) ricompaia, non tenendo conto del primo fallimentare sequel del 1990, in *Predators* (2010), e prima ancora nei due cross-over *Aliens vs Predator* (2004) e *Aliens vs Predator 2* (2007); si prenda inoltre *La casa* di Sam Raimi del 1981, che ritorna nel remake di Alvarez del 2013, mentre il protagonista Ash e il registro più scanzonato dei due capitoli successivi di *Evil Dead* si riaffacciano nella serie televisiva *Ash vs. Evil Dead*, di cui si è appena conclusa la prima stagione; o si tenga conto di un altro caso emblematico che è costituito dal recupero di *Mad Max* (1979), e dei due sequel, per dar vita, da parte dello stesso autore George Miller, a *Mad Max: Fury Road* (2015). La lista potrebbe andare avanti includendo i recenti reboot di *Nightmare – Dal Profondo della notte* (1984) – uscito nel 2010 –, di *RoboCop* (1987) – del 2014 –, di *Ghostbusters* (1984) – che uscirà nell'estate del 2016 –, o prendendo in considerazione i sequel di *Terminator* (1984) – *Terminator Salvation* (2009) e *Terminator Genisys* (2015) –, di *Blade Runner* (1982) e de *I Goonies* (1985) – la lavorazione

di quest'ultimi due titoli è ancora in corso –; fino a giungere agli spin-off quali quello della saga di *Rocky* – il recentemente premiato *Creed* (2015) –, di *Star Wars* – riguardanti uno il personaggio di Han Solo, l'altro quello di Boba Fett – e, forse, di *Indiana Jones*.

Questo attuale fenomeno riguardante il far rivivere celebri protagonisti e vicende dei film degli anni '80 è riscontrabile anche in produzioni che sebbene non realizzino una chiara operazione di recupero di uno specifico titolo, ripropongono caratteri, modelli, temi, stilemi specifici di quella produzione cinematografica americana passata; film relativi a questa seconda modalità di recupero degli anni '80 trovano, ad esempio, una perfetta rappresentazione e sintesi nei vari capitoli de *I mercenari*, diretti e interpretati, a partire dal 2010, da un'icona della produzione americana di quel decennio, Sylvester Stallone, il quale si diverte a creare un grande giocattolo in cui vengono raccolti tutti i volti più celebri dell'*action movie* del periodo reganiano, Arnold Schwarzenegger in testa. Anche *Machete* (2010) di Rodriguez ripropone con un registro divertito e citazionistico i modelli del film d'azione degli anni '80; e un'operazione simile viene condotta anche dal giovane filmmaker Sandberg, il quale, però, con un budget ben più limitato rispetto a quello di Rodriguez, ricavato mediante crowdfunding, lancia sulla rete il suo mediometraggio *King Fury* (2015), accentuando notevolmente il carattere eccessivo e citazionistico del suo prodotto, per creare così non solo una divertente miscellanea di tutti i cliché della produzione cinematografica e televisiva americana di serie B degli anni '80 – il cameo di David Hasselhoff, protagonista del telefilm *Supercar* (1982-1986), a riguardo è emblematico –, ma anche fornendo un'antologia dei modelli, stili, stereotipi, costumi che dominavano quegli anni e che imponevano uno specifico immaginario e una ben identificabile estetica. All'interno di questa seconda attuale modalità di recupero del cinema degli anni '80, non intenta a riproporre un determinato titolo di quel periodo, possiamo anche individuare una produzione di particolare spessore che mette in rappresentazione gli elementi di attrazione di quel modello passato di cinema, una produzione all'interno della quale spiccano due titoli: da un lato *Be Kind Rewind – Gli acchiappafilm* (2013) di Gondry, in cui i protagonisti, causa lo smagnetizzarsi dei VHS della loro videoteca, sono costretti a rifare grandi classici commerciali con modalità del tutto artigianali e con il semplice uso di una videocamera a nastro magnetico, accentuando ancora di più il sapore nostalgico di un'operazione che omaggia quella produzione cinematografica rappresentata particolarmente da film quali *Ghostbuster* e *RoboCop* – e non è un caso che due star icone di quell'epoca, ovvero Sigourney Weaver e Danny Glover, siano presenti nel film –; dall'altro lato *Birdman o (L'imprevedibile virtù dell'ignoranza)* (2014) di Iñárritu, che riporta sugli schermi, dopo anni di assenza, Michael Keaton, attore celebre soprattutto per la sua interpre-

tazione di Wayne-Batman nei due film di Burton dedicati all'eroe dei fumetti della DC Comics, con il primo dei quali, uscito nel 1989, si avviò un fenomeno cinematografico – anticipato, un decennio prima, da *Superman* del 1978 – che costituì l'inizio dell'attuale imporsi dei cinecomics; in *Birdman* il regista messicano, sebbene del tutto distante dal voler recuperare l'estetica di quel tipo di produzione cinematografica, mette in rappresentazione e gioca sul rapporto tra Keaton e il personaggio Batman, e offre, tra i vari spunti presenti nell'opera, una riflessione di come quella concezione di cinema spettacolare, fondata negli anni '80, costituisca un immaginario e un repertorio simbolico di fascinazione indelebile non solo per chi ne è stato protagonista, come Keaton, ma anche, e soprattutto, per chi l'ha vissuto come spettatore.

Il concretizzarsi, dunque, in maniera ben definita di questo intento di recupero, da parte del cinema americano attuale, della produzione degli anni '80, invita a interrogarsi sul fenomeno e a sviluppare un'analisi e una riflessione in merito, al fine di mettere in luce elementi che interessano anche lo *Star Wars* firmato da Abrams e prodotto dalla Disney.

Analizziamo più attentamente ciò che sta accadendo; e in prima battuta interrogiamoci sul risultato ottenuto da questa politica di recupero dei blockbuster anni '80. Se osserviamo gli esiti di quella produzione coeva citata, possiamo notare che per la maggior parte dei casi non si è ottenuto il successo ipotizzato, giungendo a un risultato che si pone al di sotto delle aspettative. *Alien*, *Tron*, *Evil Dead*, *Predator*, *Nightmare*, *RoboCop*, pur avendo costituito un preciso immaginario, divenendone protagonisti, e avendo goduto di un forte e generale apprezzamento, giungendo a ricoprire il ruolo di *cult*, tali film, nel loro essere ripresi e riformulati, non hanno ottenuto il successo sperato; anzi, il più delle volte hanno dato vita a decise critiche, che sono state acuitizzate e alimentate da un raffronto tra quello che possiamo definire come il *film-simulacro* attuale e l'opera originale del passato, raffronto che si è sempre dimostrato particolarmente controproducente. Anche *Mad Max* e *Star Wars*, i quali, nella loro versione attuale, sebbene abbiano entrambi ottenuto un notevole successo al botteghino, hanno, parallelamente, deluso le aspettative di molti. Tale delusione è sorta molto probabilmente da una causa scatenante in comune con i titoli sopraindicati: ovvero il loro essere ancorati ad un impianto, che interessa contenuti, forme, soluzioni stilistiche, estetica, immaginario, tematiche, mentalità, che non si distacca da quello dominante negli anni '80, anzi ne rimane imbrigliato e vittima, proprio perché da tale impianto non risulta siano sorte particolari novità e differenze. Nel film-simulacro che duplica il blockbuster anni '80, la struttura propria dell'epoca rimane rigida e refrattaria ai cambiamenti e alle evoluzioni stilistiche, e questo non mettersi in sintonia con lo spirito del tempo attuale, che può essere diagnosticato come il non raggiungimento di una maturazione, genera una

forma di delusione. Avvertiamo di essere dinnanzi a quello che Baudrillard definisce come “riciclaggio della propria storia e delle proprie vestigia”, che genera una “generale malinconia della sfera artistica” e una “elaborazione del lutto in morte dell’immagine e immaginario”<sup>1</sup>. Solo con quella che abbiamo indicato come seconda modalità di ripresa dei film anni ’80, il risultato ottenuto si dimostra invece più vincente; questo perché subentrano le caratteristiche proprie dell’arte postmoderna che, mediante l’uso del pastiche, della citazione ironica, della dichiarata simulazione divertita e sopra le righe, mettono in atto un’operazione ludica che riesce a far conciliare gli aspetti metalinguistici, riflessivi, cerebrali con quelli emotivi, nostalgici, spettacolari, senza mai avere l’intento di duplicare in modo reverenziale il modello originario, anzi proprio perché si enfatizzano aspetti di quest’ultimo, portandoli all’eccesso, si realizza un’operazione di decostruzione che allontana quella malinconia legata ad un’elaborazione del lutto dell’immagine e dell’immaginario. Quando invece si mette in atto l’intento di riproduzione fedele al modello originario si realizza quel film-simulacro il cui risultato è molte volte alquanto discutibile, proprio perché fin troppo ancorato a quello schema specifico dell’opera di riferimento, in quanto si crea una copia di un artificio. Cosa succede infatti nell’ultimo *Star Wars* se non il riproporre perfettamente idee, modelli, soluzioni narrative del tutto identiche a quello che è stato visto nella trilogia originaria di Lucas, creando qualcosa che non è catalogabile né come sequel né come remake, ma più che altro come film-simulacro? Per Baudrillard film come *Chinatown* (1974), *Barry Lyndon* (1975), *Novecento* (1976) sono da considerare, per il loro riformulare in termini più rifiniti e abbelliti modelli di cinema classico, dei “remake perfetti”<sup>2</sup>; ma non è il caso dei film-simulacri, coi quali siamo più vicini alla resa della copia, di una duplicazione fedele al modello originario, e non al solo e più consueto remake. Una somiglianza così intensa al modello originario, quella presente nel film di Abrams e in generale nei film-simulacri, da rimandarci a una dinamica vicina a quella descritta da Borges con la storia di Pierre Menard che nel Novecento si pose l’obiettivo di “produrre alcune pagine che coincidessero – parola per parola e riga per riga – con quelle di Miguel de Cervantes”<sup>3</sup>. Seppur tenendo conto dell’iperbole dell’idea poetica dello scrittore argentino, possiamo notare che Abrams, come Menard, ripropone un simulacro dello *Star Wars* originale, duplicando e riportando in immagine e in sintesi, dopo 30 anni, la trilogia

<sup>1</sup> J. Baudrillard, *Illusione, disillusione estetiche*, Pagine d’Arte, Milano 1999, p. 9.

<sup>2</sup> J. Baudrillard, *La storia: uno scenario retrò*, in Id., *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, a cura di M. G. Brega, PGreco, Milano 2009, p. 25.

<sup>3</sup> J. L. Borges, *Pierre Menard, autore del Chisciotte*, in Id., *Finzioni*, Einaudi, Torino 1998, p. 40.

originaria lucasiana; similmente a Menard che dopo 300 anni riscrive in maniera identica solo alcuni capitoli del romanzo barocco cervantiano.

Si pensi allo *Star Wars* di Abrams: alla modalità tecnica militare di distruzione dell'arma-pianeta del nemico alla sorpresa del rapporto familiare che unisce il male con il bene, dal registro fiabesco alla morale intrinseca, dalla caratterizzazione dei vari personaggi alle modalità di narrazione in stile didascalico-illustrativo: tutto rimane invariato rispetto a ciò che realizzò Lucas, appiattendolo il film di Abrams fino a fargli assumere lo stato di simulacro o di "clone" – per rimanere in tema con l'universo lucasiano e fantascientifico – dell'originale.

Qualcosa di simile accade anche in *Mad Max: Fury Road*, film che, dopo i coinvolgenti 20 minuti iniziali, ritorna su situazioni, personaggi, soluzioni tecniche, stilistiche e narrative già sviluppate in passato da Miller, stancando lo spettatore che, oltre all'esilità del contenuto, deve anche confrontarsi con un prodotto che risulta già visto. Un déjà-vu che risulta però, come anche per lo *Star Wars* di Abrams, dal punto di vista della definizione dell'immagine, di qualità ovviamente superiore rispetto al modello precedente, grazie al miglioramento degli effetti speciali, delle tecnologie, delle tecniche e delle pratiche contemporanee. Ma come hanno evidenziato le accese critiche relative alle modifiche, integrazioni e abbellimenti apportati da Lucas nel '97 alla trilogia originaria di *Star Wars*, non è detto che una superiore qualità degli effetti speciali e l'esclusione di un carattere artigianale implicino maggiore spettacolarità e apprezzamento da parte del pubblico; la tecnologia digitale, e soprattutto la CGI, può perfino rendere a volte più freddo e meno coinvolgente il risultato ottenuto. Quest'ultimo esempio evidenzia inoltre come certi aspetti specifici del film originario, che hanno un loro fascino anche a causa, o a volte in virtù, delle limitazioni tecnologiche, tecniche e di budget di allora, se riproposti in nuova veste dal loro film-simulacro, mediante i miglioramenti attuali, non comporta necessariamente una crescita del carattere di spettacolarità e di coinvolgimento del prodotto finale (va detto che questo aspetto è stato colto da Abrams che, anche memore del risultato sterile che gli effetti speciali digitali avevano dato ai tre prequel realizzati da Lucas a partire dal '99, ha cercato di ponderare l'uso dell'immagine sintetica, avendo come esito, anche in questo caso, un deciso riecheggiamiento della fotografia e degli scenari dell'originaria trilogia). La "restituzione iperrealista" dei film di stagioni precedenti, osserva a riguardo Baudrillard, resi con una perfetta imitazione "espurgata" e "impeccabile" crea degli "artifici meravigliosi, senza il minimo difetto", dei "simulacri geniali" a cui manca però "l'immaginario"<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> J. Baudrillard, *La storia: uno scenario retrò*, op. cit., p. 25.

A questo punto bisogna chiedersi perché, visto che il risultato in molti casi è particolarmente discutibile, e anche dal punto di vista di incassi l'operazione diverse volte non premia adeguatamente, perché rimane così insistente l'attuale intento di realizzare tali film-simulacri dei blockbuster degli anni '80? Certo che la risposta più semplice da dare a questa domanda è che, al di là delle generali delusioni che danno vita tali film, l'attenzione che questi richiamano è sempre molto alta, in quanto in ogni caso fruiscono sia del successo passato dell'originale, sia di tutto quell'accumularsi di interesse, non solo proveniente dai nostalgici dell'epoca ma anche dagli spettatori delle nuove generazioni, che si succedono e che continuano a mantenere vivo l'entusiasmo nei confronti dell'originale. Così se dal versante del risultato artistico i film-simulacro dei blockbuster degli anni '80 risultano molte volte fallimentari, le prospettive di guadagno che questi prodotti fanno presentire e sperare risultano invece un incentivo tale da alimentare e sostenere quest'attuale tendenza.

È vero. Ma forse tale fenomeno di creazione di simulacri dei film anni '80 cela in sé dinamiche e intenti ancora più articolati. Riflettendo più attentamente, infatti, ci si può chiedere perché il recupero e la riproposizione in nuova veste di celebri e apprezzati film non stia interessando in maniera simile, con la stessa costanza e attenzione, lavori appartenenti a periodi differenti agli anni Ottanta. Perché invece la produzione filmica di questo decennio è così presa di mira attualmente per la realizzazione di film-simulacro? La risposta possiamo darla prendendo in considerazione un aspetto importante: ovvero che la produzione americana anni '80 è caratterizzata da una nuova e precisa politica di attrazione del grande pubblico e da un'inedita concezione di cinema spettacolare, proposte in termini e con modalità del tutto innovativi e tali da fondare quell'idea di blockbuster che vige tuttora e che si manifesta, seppure con le loro specifiche differenze, in produzioni come quelle proposte dalla Marvel e dalla DC Comics o dalle saghe di *Harry Potter*, *Hunger Games*, *Il signore degli anelli*. Il cinema hollywoodiano dell'era reganiana si è infatti imposto come un nuovo modello di spettacolo caratterizzato da precisi elementi solo in parte già anticipati e presenti nell'età dell'oro dei grandi studios. Se l'intento di dominare i mercati internazionali attraverso grandi investimenti e la realizzazione di una vera e propria "fabbrica dei sogni" è sempre stata una delle prerogative principali della Hollywood dei decenni che vanno dalla fine degli anni '10 agli anni '50, tale intento si ripropose con maggiore forza a conclusione della Hollywood Renaissance degli anni '60-'70, più precisamente con quella produzione che si impose negli anni '80 e che a differenza di quella del rinascimento hollywoodiano risulta meno autoriale e più commerciale, per divenire quella "dei giganteschi conglomerati mediatici e dei

blockbuster ad alto costo”<sup>5</sup>, come scrive King. Il corporate blockbuster e l’esperienza spettacolare si fondono così assieme, e si coniugano con la ricerca di un registro che, a differenza di quello degli anni ’70, violento, provocatorio, critico e autoriale, si connota per un netto orientamento ad un entertainment commerciale che coinvolga il più ampio spettro di fasce di età e di cultura del pubblico, attraverso anche la ricerca di un’immersività e spettacolarità mai raggiunta fino ad allora. Il caso di Lucas dal suo passaggio all’universo distopico e soffocante di *THX 1138* (1971) alla favola fumettistica di *Star Wars* è emblematico della trasformazione della Nuova Hollywood da rinascimento filmico a nuova fabbrica dei sogni. Ed è proprio Lucas a realizzare per la prima volta, con l’originaria trilogia di *Star Wars*, un modello di film che, mediante l’uso delle nuove tecnologie, volute, finanziate e portate avanti dal regista con le sue aziende – tecnologie che vanno dalla qualità dell’audio (gli impianti *THX* e gli effetti sonori della *Skywalker Sound*) alla creazione di innovativi effetti speciali (realizzati dalla celebre *Industrial Light & Magic*) –, offre un’esperienza, come Lucas stesso dichiarò al *Time* nel ’81, più simile a quella di un “giro di giostra che a una pièce teatrale o a un romanzo”. Lucas realizza, in questo modo, il primo importante esempio di ciò che Jullier definisce come *film-concerto*<sup>6</sup>, che amplifica quell’intento, sempre più insistente e ricercato, di creare un “bagno di sensazioni”<sup>7</sup> che catapulti lo spettatore nel mondo dello spettacolo, facendogli vivere un’esperienza ludica e travolgente. Per meglio raggiungere questo scopo di immersione nell’Oltremondo, riprendendo il termine da Ortega y Gasset, Lucas, e con lui Spielberg – un duo imprescindibile per comprendere la produzione che sorge negli anni ’80 – svilupperanno anche un registro che, in sintonia con l’idea di “giro di giostra”, risulta più infantile e orientato a creare o reinterpretare dei miti – non a caso Lucas nel suo percorso universitario si interessò particolarmente all’antropologia culturale, traendo quell’”approccio mitologico”<sup>8</sup>, evidenziato da Arecco, che sarà la cifra dei suoi lavori in veste di regista, sceneggiatore e produttore –. “Io volevo”, dichiara Lucas, “questo aspetto di fiaba mitologica che mi piaceva da bambino e che ho ritrovato nei western, prima che diventassero seri e che ponessero dei problemi”. Ed è proprio questo il registro che riuscirà a realizzare con le saghe prima di *Star Wars*, poi di *Indiana Jones*, ottenendo record di incassi e imponendo un modello che diverrà uno dei principali archetipi del cinema hollywoodiano degli anni ’80. Di “infan-

<sup>5</sup> G. King, *La Nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni Sessanta all’era del blockbuster*, Einaudi, Torino 2004, p. 5.

<sup>6</sup> L. Jullier, *Il cinema postmoderno*, Kaplan Torino 2006, p. 53.

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 58.

<sup>8</sup> S. Arecco, *George Lucas*, Il Castoro, Milano 1995, p. 17.

tilizzazione della cultura di massa” venne tacciata dal *Newsweek* l’operazione artistica-commerciale di Lucas, ma proprio con questo linguaggio spettacolare, ludico, infantile, riuscì a coinvolgere un vasto pubblico, a fargli rivivere il cinema come un sogno, ad affezionarlo a ciò che veniva proposto dallo spettacolo, riuscendo a istaurare un rapporto così intenso che i prodotti fantastici offerti divennero i soggetti di una nuova mitologia che alimentò un nuovo immaginario. Quello che insomma ha condotto Lucas è stata un’operazione che è riuscita a rinverdire e rinforzare i propositi e l’essenza propri del cinema classico hollywoodiano, il quale con nuova e rinnovata forza, mediante la spinta e la capacità del regista californiano di riuscire a captare il nuovo zeitgeist, ha trovato il modo per chiudere il capitolo dei passati “miti d’oggi” della vecchia Hollywood per aprire le porte ai nuovi miti.

Il cinema anni ’80 ha seguito in questo modo quel percorso vincente che venne indicato da Lucas, e tramite questi, ha compreso bene su quali leve emotive fare affidamento e, ancora di più, tramite l’opera del duo Lucas-Spielberg, ha preso coscienza chiaramente che uno degli aspetti dell’essere dello spettatore che risultano particolarmente coinvolti sono il suo lato irrazionale e il suo lato infantile; o meglio, se prendiamo in considerazione i termini e corrispettivi studi di Morin e di Huizinga, possiamo dire che il cinema anni ’80 prese chiara coscienza, maggiormente rispetto al passato, che doveva dialogare con il lato *demens* e il lato *ludens* del pubblico, e così facendo avrebbe potuto ottenere quel notevole successo che realmente riuscì a raggiungere; è stato così in grado di saper ben sviluppare quelle potenzialità del linguaggio cinematografico che come osserva Lukács, permettono che “il fanciullo che vive in ogni uomo spadroneggi sulla psiche”<sup>9</sup>. E per realizzare questo dialogo intenso tra il nostro lato *demens* e *ludens* ha creato storie che, usando le parole di Brecht, inducevano lo spettatore a “gettarsi nella vicenda come si getterebbe in un fiume”<sup>10</sup>, ponendo anche particolare attenzione ad avere il supporto di una tecnologia che consentisse quel “bagno di sensazioni” di cui tratta Jullier. In questo modo il cinema anni ’80 è stato capace di realizzare film che, sempre continuando a usare metafore relative al mondo dell’acqua, producevano un’onda mediale che travolgeva il proprio pubblico e lo trasportava nell’Oltremondo filmico con particolare successo e piacere da parte dello spettatore, il quale, quest’ultimo, stabili con la produzione filmica hollywoodiana un rapporto particolare e per certi versi unico.

Possiamo allora dire che il recupero del cinema anni ’80, reso median-

<sup>9</sup> G. Lukács, *Riflessioni per una estetica del cinema*, in Id., *Scritti di sociologia della letteratura*, Mondadori, Milano 1964, p. 26.

<sup>10</sup> B. Brecht, *Breviario di estetica teatrale*, in Id., *Scritti teatrali*, Einaudi, Torino 2001, p. 144.



te il film-simulacro, cela in sé il fine di ricostruire proprio quel tipo di rapporto con il pubblico cinematografico, di riuscire a ricreare quell'aura magica e fascinosa che connotava il film e l'esperienza filmica, e di riprendere, attraverso un riflesso speculare del modello e dei miti di quella produzione, quel coinvolgimento così vivo che si era ottenuto da parte del lato *demens* e *ludens* dello spettatore. Un coinvolgimento e una fascinazione così intensi da spingere Homer Simpson ad augurarsi, con trasporto e commozione, che la "Hollywood nella sua seconda età dell'oro" possa "vivere all'infinito". Augurio e speranza che la stessa Hollywood dimostri di proporsi continuamente, anche attraverso formule, quelle del film-simulacro, che manifestano difficoltà di rinnovarsi e di riuscire a trovare nuove soluzioni artistiche; sebbene quelle caratteristiche riproposte del film-simulacro confermano la ricerca sempre più viva di una forma di cinema che avvolga, trasporti e faccia immergere lo spettatore nelle acque di uno spettacolo sempre più suggestivo, sensoriale e ipnotizzante.

A questo punto però c'è una domanda che si pone con particolare forza: come si concilia quel modello di cinema spettacolare che il film-simulacro intende riproporre, con il concetto espresso da Jullier secondo cui un'opera come *Star Wars* costituisce "l'atto di nascita del cinema postmoderno"<sup>11</sup>?

L'opera di Lucas, con la quale il regista ha inteso creare, come ha egli stesso dichiarato, "uno spazio immaginario, come quello dei nostri sogni, dove si combattono i mostri, dove si salvano gli esseri in pericolo, dove tutto è possibile", come si concilia con le istanze postmoderne? E, inoltre, la seconda modalità di richiamo del cinema hollywoodiano degli anni '80, che si impone come modello postmoderno, in che modo si lega con il modello del cinema di Lucas ripreso e riproposto da Abrams?

\*\*\*

Abbiamo visto, finora, come il film di Abrams, *Star Wars VII*, possa essere considerato il paradigma perfetto del *film-simulacro* che duplica attentamente il modello originario proposto dalla produzione cinematografica degli anni '80; ed è emerso che tale operazione di riproporre film propri della filmografia della Hollywood regaliana, operazione che caratterizza un particolare fenomeno attuale, nasca dall'intento di recupero di un modello di cinema inteso come "fabbrica dei sogni", capace cioè di realizzare spettacoli immersivi, coinvolgenti per un vasto ed eterogeneo pubblico e in grado di sviluppare un linguaggio emozionale, ludico, mitopoietico che catturi con successo il lato *demens* e *ludens* di ogni spetta-

<sup>11</sup> L. Jullier, op. cit., p. 53.

tore. Così se da un lato la trilogia originaria di *Star Wars* di Lucas si offre come archetipo perfetto di quella concezione propria del cinema degli anni '80, dall'altro lato il film di Abrams risulta esempio eloquente di quel film-simulacro intento a riproporre pedissequamente lo spettacolo-sogno caratteristico di quell'ormai lontano decennio cinematografico.

In questo modo emerge che l'operazione condotta da Abrams per l'ultimo capitolo della saga di *Star Wars* non solo ricorda, come scrivevamo, il racconto di Borges riguardante l'intento di Pierre Menard di scrivere nel Novecento un perfetto doppio del *Don Chisciotte* di Cervantes, ma ricorda anche un'altra opera dello scrittore argentino, *Le rovine circolari*. Qui il protagonista si pone l'obiettivo di voler "sognare un uomo" all'interno di un tempio circolare magico, e di voler "sognarlo con minuziosa interezza e imporlo alla realtà"<sup>12</sup>, in modo tale, come gli indica il dio Fuoco, che "il fantasma sognato" sia creduto da tutti "un uomo di carne e di ossa"<sup>13</sup>; un compito, certo, difficile, "il più arduo che possa assumere un uomo", quello di "modellare la materia incoerente e vertiginosa di cui si compongono i sogni"<sup>14</sup> e di creare, attraverso il sogno, un simulacro di realtà; ma alla fine, dopo vari tentativi, l'uomo sognato riesce finalmente a prendere forma, assumendo vita propria, per divenire figlio del suo padre-sognatore e seguire le orme di quest'ultimo; e quando il figlio sognato si allontana facendo sorgere il timore nel padre che la sua creatura "scopr[a] in qualche modo la sua condizione di simulacro"<sup>15</sup>, quello è proprio il momento in cui il padre, nella disperazione e nel tentativo di buttarsi tra le fiamme, comprende "con sollievo, con umiliazione, con terrore [...] che era anche lui una parvenza, che un altro stava sognandolo"<sup>16</sup>. Tale storia creata da Borges sembra, dicevamo, rimandare e descrivere in termini allegorici il lavoro di Abrams realizzato in rapporto con l'opera di Lucas: Abrams infatti, come il protagonista del racconto di Borges, intende creare anche lui un simulacro, in questo caso dello spettacolo di Lucas, duplicando pedissequamente quell'opera frutto dell'idea di un cinema-sogno specifico del regista californiano, utilizzando lo stesso registro, lo stesso impianto, le stesse armi usati da Lucas, quelli cioè propri del sogno. E come il protagonista del racconto, così anche Abrams e la sua creatura-simulacro si scoprono come il prodotto di un altro sognatore, ovvero Lucas, in quanto formati, influenzati, forgiati dal suo immaginario, dal suo modello di cinema e dai suoi lavori. Il sogno di Lucas, che ha prodotto *Star Wars*, ha così creato a sua volta

<sup>12</sup> J. L. Borges, *Le rovine circolari*, in op. cit., p. 49.

<sup>13</sup> *Ivi*, p. 52.

<sup>14</sup> *Ivi*, p. 50.

<sup>15</sup> *Ivi*, p. 54.

<sup>16</sup> *Ibidem*.

l'immaginario di Abrams e il suo film, *Star Wars VII*, simulacro quest'ultimo del sogno del primo regista.

Tale centralità che assume la dimensione del sogno, o meglio l'idea di un cinema che si offre come un sogno da essere vissuto ad occhi aperti dallo spettatore, ci rimanda al modello di cinema classico, il quale, come hanno descritto prima Buster Keaton con *Sherlock Jr.*, poi Woody Allen con *La rosa purpurea del Cairo*, è in grado da un lato di avvolgere il proprio pubblico per trasportarlo nell'Oltremondo finzionale, e dall'altro lato di far diffondere e far circolare nella dimensione fattuale i suoi protagonisti. Questa prassi del cinema classico ha permesso che si venisse a creare con particolare successo e forza quello che viene definito come lo stato oniroide dello spettatore, grazie al quale, scrive Metz, "lo scarto tra le due situazioni [film/sogno] tende a volte a ridursi"<sup>17</sup>; il cinema classico sfrutta infatti quell'*effet cinéma* che, come osserva Albano, "è paragonabile al «carattere» o all'«illusione» di realtà che si ha nel sogno, a una forma di esperienza simile a quella del fantasticare e del sognare, ed è quindi assimilabile ai meccanismi di funzionamento dell'inconscio"<sup>18</sup>. Si mira dunque a lavorare con le illusioni per travolgere e trascinare lo spettatore all'interno della dimensione finzionale, realizzando così quella che abbiamo definito un'onda mediale. Questo modo di intendere e fare film è proprio di una concezione di cinema di impianto classico che comincia a sorgere in forma larvale sin nelle prime opere dei Lumière e di Méliès, trovando dopo pochi anni sue profonde evoluzioni stilistiche a partire dal cinema di Griffith, in un continuo crescendo, nel corso dei decenni, delle modalità di rappresentazione e di diegesi, che ha portato alla resa di un paradigma filmico che approda negli attuali blockbuster hollywoodiani, i quali, questi ultimi, come abbiamo visto, si rifanno e recuperano un modello particolarmente suggestivo, immersivo, illusorio e ipnotico offerto alla fine degli anni '70 proprio da Lucas, grazie alla sua prima trilogia di *Star Wars*. Una trilogia, questa, che segna dunque un momento importante nella storia del cinema in quanto ciascun episodio offre allo spettatore una forma di esperienza immersiva del tutto nuova, grazie anche all'uso inedito e vincente di un elaborato supporto tecnologico, che rende concreto e realizzato quel particolare "sogno" del cinema classico: quello, cioè, di offrirsi come sogno, all'interno del quale accogliere e far vivere, non solo durante la visione del film, il proprio pubblico. Come osserva infatti il critico cinematografico Leydon in *The people vs. George Lucas*: "con tutto il dovuto rispetto al signor Lucas non si tratta solo del suo sogno, della sua fantasia, è un universo nel quale tutti noi viviamo"; e

<sup>17</sup> C. Metz, *Cinema e psicoanalisi*, Marsilio, Venezia 2002, p. 107.

<sup>18</sup> L. Albano, *Lo schermo dei sogni*, Marsilio, Venezia 2004, p. 25.

come ricorda un fan intervistato, sempre nel documentario sul pubblico di *Star Wars*: “il passaggio dal film alla realtà è stato uno dei momenti più emozionanti che io abbia vissuto. Un po’ come nascere una seconda volta”, questo perché, riflette l’antropologo Frazetti, “ciò che ha fatto Lucas è un’operazione molto potente che è arrivata a toccare profondamente le persone spingendole a cambiare aspetti della loro vita”.

Viste allora tali caratteristiche, la domanda che ci ponevamo era riguardante il motivo per cui Jullier definisce l’opera di Lucas come un’opera postmoderna, anzi, come l’opera che segna il momento di nascita del cinema postmoderno. Tale affermazione mette in discussione quanto abbiamo scritto, visto che, in questo modo, i tratti specifici del cinema classico riconosciuti nel lavoro lucasiano vengono messi in relazione contemporaneamente a quelli postmoderni, facendo emergere il dubbio riguardo a quale sia la vera natura di *Star Wars*. Per dirimere tale incertezza sarà allora utile riprendere ciò che Jullier intende per cinema postmoderno. Per lo studioso francese, in primo luogo, caratteristica di questo modello di cinema è quella di focalizzare l’attenzione al “puro piacere”, ai “piaceri semplici” all’“assenza radicale di rivendicazioni”<sup>19</sup>, intento questo che non può che orientare verso la realizzazione di prodotti che risultino “ludic[i]” e “in apparenza senza quelle domande che rappresentano il denominatore comune delle opere moderne”<sup>20</sup> – la “frivolità gratuita”<sup>21</sup>, specifica, scrive Jameson, del postmoderno, si sviluppa a causa del fatto che “la funzione narrativa”, come scrive Lyotard, “si disperde in una nebulosa di elementi linguistici” che determinano “l’incredulità nei confronti delle metanarrazioni”<sup>22</sup>, “la decomposizione delle grandi Narrazioni”<sup>23</sup>, e quindi l’assunzione di centralità del gioco, e in particolare del “gioco linguistico”<sup>24</sup> –. Tale leggerezza frammista con un’indole ludica è riscontrabile nell’idea di quello che Jullier definisce, riprendendo le analisi di James, come “doppio gioco”, che consiste nel “prende[re] educatamente in giro il classicismo ma utilizza[ndo] i suoi piaceri e al contempo rivitalizza[ndoli]”<sup>25</sup>. Questo gusto del pastiche – “l’unica possibile nuova forma creativa”, scrive Canova, in una dimensione, quella postmoderna, in cui il frammento “si presta a essere perennemente riutilizzato e mescolato con altri reperti sopravvissuti o provenienti da

<sup>19</sup> J. Jullier, op. cit., p. 19.

<sup>20</sup> *Ivi*, p. 20.

<sup>21</sup> F. Jameson, *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989, p. 26.

<sup>22</sup> J.-F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 1997, p. 6.

<sup>23</sup> *Ivi*, p. 32.

<sup>24</sup> *Ivi*, p. 33.

<sup>25</sup> J. Jullier, op. cit., p. 22.

altre tradizioni”<sup>26</sup> –, del recupero in veste di omaggio celebrativo e di ludico spirito irrisorio e consenziente dei caratteri del cinema classico, non può che virare verso un uso considerevole delle citazioni, delle allusioni, “sempre sotto forma di strizzatina d’occhio a uno spettatore che l’enunciatore «sa che sa» - cioè che è in grado di riconoscere l’allusione e apprezzarla”<sup>27</sup>, e tutto questo si concretizza in uno spettacolo che gioca con le convenzioni artistico-linguistiche e le mette in mostra, per raggiungere quella forma di messa in rappresentazione in cui si impongono quelle che Renaud-Alain definisce come le “immagini-che-si-sanno immagini”<sup>28</sup>. Alle caratteristiche appena indicate si aggiungono altre che, a differenza di queste prime, costituiscono tutte assieme un insieme riguardante l’aspetto illusorio e il grado di trasporto e di capacità di resa di un’onda mediale che un film riesce a raggiungere. Jullier indica fra queste le caratteristiche proprie del “film-concerto”, che sono composte dall’interesse nei confronti di un efficiente dispositivo tecnologico capace di dare l’illusione della “cancella[zione dell’]effetto di rimando, a favore di una dimostrazione *al presente*”<sup>29</sup>, dal far prevalere la “dimensione sonora su quella visiva”<sup>30</sup> – per la creazione di un “bagno di suoni”<sup>31</sup> e di “sensazioni”<sup>32</sup> in cui far immergere lo spettatore –, dal creare effetti visivi di particolare forza suggestiva e realistica come quella offerta, ad esempio, dall’immagine sintetica, dal far prevalere le “esperienze sensoriali”<sup>33</sup> portando avanti in nuova e più esaustiva forma quella ricerca dell’illusione già insita nelle forme di rappresentazione classiche – proprio per questo, secondo Jullier, “il cinema postmoderno prolunga il mito dell’uva di Zeusi”, tanto che tale cinema, “nella sua versione «da fiera» più perfezionata [...] tende a produrre dolci allucinazioni, che solo la ragione dello spettatore impedisce di confondere con un ambiente audio-visivo reale”<sup>34</sup> –.

Quello che così emerge, da questa sintetica descrizione di alcuni dei tratti specifici del cinema postmoderno colti e analizzati da Jullier, è che questi caratteri, per diversi aspetti, risultano non sempre facilmente riconoscibili e iscrivibili dallo spettatore all’interno dell’insieme della postmodernità. Si pensi al primo gruppo di caratteri indicati e si potrà cogliere come abbiano questi delle specificità che risultano a volte non facilmente

<sup>26</sup> G. Canova, op. cit., p. 13.

<sup>27</sup> J. Jullier, op. cit., p. 27.

<sup>28</sup> A. Renaud-Alain, “L’image sans gravité”, *Revue d’esthétique*, 25, 1994.

<sup>29</sup> J. Jullier, op. cit., p. 37.

<sup>30</sup> *Ibidem*.

<sup>31</sup> *Ivi*, p. 54.

<sup>32</sup> *Ivi*, p. 58.

<sup>33</sup> *Ivi*, p. 61.

<sup>34</sup> *Ivi*, p. 62.

individuabili, così come non ravvisabili possono risultare i loro intenti artistici. Dall'aspetto ludico a quello citazionistico, dal piacere puramente estetico ed estetizzante all'irrisione compiacente delle convenzioni linguistiche del cinema, tutti questi risultano tratti che possono non essere colti dallo spettatore, facendo così crollare la connotazione postmoderna dell'opera. E la colpa di ciò non è solo imputabile alla preparazione dello spettatore che può non riconoscere o non avere conoscenza degli elementi culturali che vengono "messi in gioco"; il fatto è che risultano facilmente sfuggenti anche perché da un lato il registro usato usualmente dal cinema postmoderno non è tale da mettere lo spettatore in uno stato di particolare vigilanza critica e a orientarlo così a porre attenzione a ciò che viene messo in rappresentazione, dall'altro lato perché molte volte questi caratteri mancano volutamente di profondità – Jullier scrive di *assenza radicale di rivendicazioni* e Canova, riprendendo gli studi di Jameson, scrive che il postmoderno è caratterizzato "da una evidente *manca di profondità*", "da un gusto della *superficie*", "da una predilezione per la *piattezza*"<sup>35</sup> –, risultando il più delle volte fini a sé stessi, inducendo così lo spettatore a non focalizzarsi su di essi.

Si pensi a *Star Wars* e alle allusioni al fumetto *Principe Vaillant*: chi è a conoscenza delle tavole di Foster può aver provato piacere nel rimando nostalgico all'opera fumettistica o "nel vedere citate quelle avventure medievali in un contesto science-fiction high-tech"<sup>36</sup>. Ma al di là di questo piacere, tale rimando può facilmente passare inosservato, adombrando di conseguenza quel carattere postmoderno del film fino a far svanire quella particolare essenza – stesso discorso vale per un più generale rimando, analizzato da Arecco, della "scrittura filmica" e dello "stile di montaggio" del film di Lucas al "fumetto classico (stampato e televisivo)"<sup>37</sup> –. Uno, quindi, dei motivi principali per cui le caratteristiche postmoderne non risultano facilmente rilevabili è che la forma e i contenuti che giocano a decostruire l'impianto classico si offrono in termini piuttosto esili e limitati, di gran lunga meno incisivi e profondi rispetto invece a quanto realizza il cinema moderno. Questa esilità di diversi dei tratti postmoderni li orienta ad essere percepiti e fruiti come caratteri propri e consueti del cinema classico. *Pulp Fiction*, ad esempio, opera di uno dei più riconosciuti maestri contemporanei del postmoderno, Tarantino, è un film che, scrive Jullier, "scherni[sce] certe convenzioni del film hollywoodiano, con le quali «gioca consapevolmente» (*self-conscious play*), pur utilizzandole per tenere lo spettatore in esercizio"<sup>38</sup>; ma quanto tale intento dissacrante viene colto dallo spetta-

<sup>35</sup> G. Canova, op. cit., p. 10.

<sup>36</sup> J. Jullier, op. cit., p. 27.

<sup>37</sup> S. Arecco, op. cit., p. 62.

<sup>38</sup> J. Jullier, op. cit., p. 23.

tore e quanto invece è più facile che quest'ultimo si lasci trasportare dalle suggestive e violenti storie frammentate del film? Stesso discorso vale per il suo capolavoro, *The Hateful Eight*: la commistione tra due generi del tutto distanti, horror e il western, il rimando marcato a *La cosa* di John Carpenter reso a partire dal ruolo attribuito a Kurt Russel, la messa in crisi dell'impianto drammaturgico filmico con la ricerca di una teatralizzazione della scena, la riflessione metalinguistica a cui invita "la recita nella recita" suggerita dall'azione del gruppo criminale, tali aspetti quanto riescono ad essere colti per la loro natura postmoderna e quanto sono invece percepiti come elementi spettacolari che servono solo a incentivare il trasporto e coinvolgimento emotivo dello spettatore?

Questo problema di non facile riconoscimento è invece nel cinema moderno meno presente in quanto il registro usato, gli intenti preposti dall'autore, le scelte operate, risultano tutti particolarmente incisivi ed evidenti, tali da spingere lo spettatore, anche quando non riesce a cogliere chiaramente i fini del regista, a mettere in atto un certo tipo di atteggiamento particolarmente critico e vigile, e ben poco rilassato e coinvolto emotivamente; gli viene insomma ostacolato a lasciarsi trascinare dall'onda mediale, la quale, con il cinema moderno perde la propria forza attrattiva e trasportante, differentemente dal cinema postmoderno in cui si mantiene alterata la sua potenza con una forza simile a quella che connota il cinema classico.

Il cinema postmoderno può dunque non essere facilmente riconoscibile e catalogabile all'interno dell'insieme del cinema classico, in quanto le sue forme di messa in gioco delle prassi filmiche più consolidate e più consuete si offrono attraverso una modalità non particolarmente incisiva – quando invece si presentano in una veste più marcata e di spessore più profondo, vengono allora più facilmente considerate di appartenenza del cinema moderno –. Vi è inoltre un altro elemento da prendere in considerazione: ovvero che il cinema classico in generale, e più specificamente il cinema hollywoodiano, che è la perfetta incarnazione di quello classico, ha sempre dimostrato, come scrive King, "la sua capacità di assorbire elementi stilistici da altri cinema senza subire una trasformazione significativa"<sup>39</sup> – basti vedere come in passato siano state accolte e fatte proprie diverse ricerche stilistiche condotte dal cinema espressionista e da quello sovietico –. In questo modo molte delle operazioni condotte dal cinema postmoderno rischiano d'essere accolte dal cinema classico e recepite, ancora una volta, come espressioni di quest'ultimo, proprio perché "lo stile classico di Hollywood si caratterizza per un notevole grado di flessibilità"<sup>40</sup>, per la sua capacità di accogliere e fare proprie

<sup>39</sup> G. King, op. cit., p. 56.

<sup>40</sup> *Ibidem*.

le innovazioni che sovvertono le convenzioni note, rendendo subito tali innovazioni delle consuetudini.

In ultimo va tenuto conto che quel secondo insieme di caratteri descritti da Jullier riguardante il cinema postmoderno, è caratterizzato in generale dall'intento di accentuare il grado di illusione della rappresentazione filmica; ora, tale insieme, maggiormente rispetto al primo, non può che avvicinarsi e confondersi ancora di più con le caratteristiche del cinema classico, questo perché è specificità proprio di quest'ultimo accentuare il grado delle illusioni, per rinforzare la propria onda mediale e trasportare così il proprio spettatore in quella dimensione di sogno proposta dal film.

Insomma il cinema classico e quello postmoderno si trovano molte volte non solo a convivere uno stesso territorio ma anche a sovrapporsi e confondersi l'uno con l'altro ottenendo come risultato la supremazia dei valori classici che fanno soggiacere e fagocitano quelli postmoderni, proprio perché molte volte esile risulta la modalità di differenziarsi, schernire, contrastare lo spirito classicista del cinema – mentre dall'altro lato i suoi episodi più riusciti di critica, scherno, decostruzione del cinema classico, vengono più facilmente derubricati come espressioni proprie del cinema moderno –.

Una condizione di convivenza con il cinema classico non è certo solo diagnosticabile nel cinema postmoderno, ma lo si può riconoscere anche in diversi episodi del cinema moderno, sebbene quest'ultimo si caratterizzi particolarmente per quel suo *anti-classicismo*, messo in luce da Rivette e riconosciuto, osserva Aumont, come “araldo della modernità”<sup>41</sup>.

Scriva infatti Tinazzi che “sarebbe un errore, come è intuibile, operare una cesura netta tra cinema della «classicità» e cinema della «modernità»”, questo in virtù anche del fatto che “ammesso che le due modalità siano definibili con qualche precisione, troviamo [...] autori che non intendono separarle”, aspirando a “rendere compatibili innovazione e tradizione”<sup>42</sup>. Come, inoltre, ricorda De Gaetano, anche Deleuze evidenzia come molti autori e le loro corrispettive opere risultino “classici e moderni allo stesso tempo”<sup>43</sup>; spiega infatti De Gaetano che “il cinema è stato ed è, allo stesso tempo, classico e moderno perché animato da almeno due tendenze: una che lo spinge verso la forma organica della rappresentazione e il concatenamento associativo e integrativo delle immagini; l'altra che lo porta a «forzare» lo statuto rappresentativo verso una Forma pura e un cinema di simulazione che rimanda al falso raccordo fra immagini costantemente sottratte alla loro identità”<sup>44</sup>.

<sup>41</sup> J. Aumont, *Moderno? Come il cinema è diventato la più singolare delle arti*, Kaplan, Torino 2008, p. 40.

<sup>42</sup> G. Tinazzi, *La scrittura e lo sguardo. Cinema e letteratura*, Marsilio, Venezia 2007, p. 55.

<sup>43</sup> R. De Gaetano, *Il cinema secondo Gilles Deleuze*, Bulzoni, Roma 1996, p. 102.

<sup>44</sup> *Ivi*, pp. 101-102.



Ma se una convivenza si palesa tra cinema moderno e quello classico, tra quest'ultimo e quello postmoderno si riscontra invece molte volte, e più facilmente, non tanto una convivenza quanto una confusione tra i due, con il primeggiare però delle istanze classiciste; questo perché, come è emerso, più che contrastare e decostruire le convenzioni e le illusioni del cinema classico, il cinema postmoderno risulta più orientato ad una ricerca di una forma di spettacolo che mira ad accentuare le illusioni e il coinvolgimento emotivo dello spettatore – ricordiamo che Jullier riconosce un profondo legame che intercorre tra il *trompe-l'oeil* di Zeusi e il cinema postmoderno -. Paradigmatico a riguardo è lo *Star Wars* di Abrams il quale, anche solo per il suo offrirsi come film-simulacro dell'opera di Lucas, potrebbe essere inteso come un'opera postmoderna che gioca a rivisitare un modello perfetto e vincente di cinema del passato, di duplicarlo, e di divertirsi, con la complicità dello spettatore, a rivivere e a rimandare a personaggi, momenti, scene che hanno fatto la storia dello spettacolo filmico – seguendo in questo modo un modello di duplicazione postmoderna simile a quello realizzato da Gus Van Sant con il suo *Psycho* –; ma in realtà pare invece più vicino alla realtà il fatto che Abrams abbia ripreso e duplicato l'opera di Lucas al fine di continuare a percorrere e ricalcare quella strada già battuta propria del cinema classico che, come perfettamente fece il film di Lucas, si offre come un insieme di avvolgenti e affascinanti illusioni che trasportano lo spettatore in quel sogno artificiale creato dall'opera filmica. Se c'è una natura postmoderna in Lucas come in Abrams, tale natura soggiace ai principi permeabili del cinema classico.

La dichiarazione del gioco è la chiave dell'arte moderna, ha detto Mario Missiroli; quello postmoderno è anch'esso un gioco che si dichiara, ma in una forma così coinvolgente e spettacolare, e a tratti superficiale, da essere intenso molte volte in stretto rapporto di continuità con il cinema classico, quasi come un'evoluzione di quest'ultima, mettendo in ombra quell'intento dissacrante e ludico che riconosce, riprendendo le parole di Lyotard, la fine delle grandi Narrazioni.

Dunque, per concludere, e dipanare il nostro dubbio, possiamo dire che se *Star Wars* è un film postmoderno è anche, e soprattutto, un film così coinvolgente da esprimere e racchiudere perfettamente l'anima del cinema classico. Ed è proprio tale anima che oscura e ingloba quella componente postmoderna, la quale, quest'ultima, digrada per lasciare ampia e libera espressione al potere e al fascino del cinema-sogno; un potere e un fascino che Abrams, con il suo *Star Wars VII*, ha inteso riproporre mediante la creazione borghesiana di un simulacro del sogno di Lucas.

### **Star Wars VII e il simulacro dello spettacolo**

*Star Wars VII: Il risveglio della Forza* è un film che rappresenta l'intento della cinematografia americana attuale di recuperare lo spirito del cinema degli anni '80; il film di Abrams risulta così realizzare un film-simulacro del blockbuster degli anni '80 che caratterizza il cinema contemporaneo e che ripropone una dinamica descritta da Borges con la storia di Pierre Menard.

PAROLE CHIAVE: simulacro, Abrams, Star Wars, Lucas, Baudrillard, Borges.

### **Star Wars VII and the simulacrum of the spectacle**

*Star Wars VII: The Force Awakens* represents the intent of current American cinematography to recover the spirit of cinema in the '80s; the film by Abrams realize a semblance-film of the blockbuster of the '80s that characterizes contemporary cinema and proposes a dynamic described by Borges with the story of Pierre Menard.

KEYWORDS: Simulacrum, Abrams, Star Wars, Lucas, Baudrillard, Borges.