

DIPARTIMENTO DI
STORIA DELL'ARTE E SPETTACOLO



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

DOTTORATO DI RICERCA IN MUSICA E SPETTACOLO

Curriculum Studi di cinema e tecnologie per lo spettacolo digitale

Ciclo XXVIII

L'inconscio de-figurato. Una teoria figurale del mind-game film

Tutor: Chiar.mo Prof. Paolo Bertetto

Dottorando: Salvatore Finelli

Anno Accademico 2016-2017

*Se l'aldilà fosse un'apertura improvvisa dell'inconscio,
per i più sarebbe l'inferno.*

CLAUDIO LAMPARELLI

Indice

Introduzione	7
1. Dentro e oltre l'immagine: la de-figurazione del desiderio	18
1.1. Lo schermo dei desideri: la teoria psicoanalitica del desiderio attraverso l'immagine filmica.....	18
1.2. La configurazione scenica del desiderio: il fantasma come scena immaginaria dell'inconscio.....	27
1.3. Il desiderio al cinema: dalla figura al figurale	41
2. Figure dell'inconscio nei film d'avanguardia	62
2.1. Il figurale e lo spazio differente dell'altro nel cinema d'avanguardia	62
2.2. Figure polimorfe del desiderio in <i>Un Chien andalou</i> e <i>L'Âge d'or</i>	72
2.3. Figure <i>underground</i> : il sogno duplicato e la moltiplicazione del sé in <i>Meshes of the Afternoon</i>	92
3. La complessità diegetica nel cinema hollywoodiano.....	107
3.1. L'evoluzione del modello narrativo: dalla trasparenza classica alla consapevolezza post-classica	107
3.2. La proliferazione dei modelli di <i>complex storytelling</i>	113
3.3. Il <i>mind-game film</i> come forma del (dis)inganno spettatoriale	125

4. Figure dell'inconscio nel <i>mind-game film</i>	135
4.1. Il <i>mind-game film</i> come sintomo aberrante di <i>productive pathologies</i>	135
4.2. Figure della paranoia in <i>Shutter Island</i>	140
4.3. Figure della schizofrenia in <i>Spider</i> e <i>Black Swan</i>	148
4.4. Figure mnestiche in <i>Memento</i> e <i>The Butterfly Effect</i>	160
4.5. Figure oniriche in <i>Inception</i>	176
Conclusioni.....	199
Dal figurale al virtuale: il ritorno alla Figura	199
Filmografia.....	225
Indice dei film citati	230
Bibliografia.....	232

Introduzione

Vi sono persone che possono essere malate in senso psichiatrico per via di un precario senso della realtà. Per equilibrare questo, si dovrebbe asserire che vi sono altri che sono così fermamente ancorati alla realtà percepita oggettivamente da essere malati nella direzione opposta, di non essere in contatto con il mondo soggettivo e con l'approccio creativo alla realtà.

DONALD WOODS WINNICOTT

Chicago 1981. Linda Williams pubblica *Figures of Desire*, un'opera dall'elevato spessore intellettuale per l'interpretazione semiotica e psicoanalitica applicata alla lettura del cinema surrealista. La posizione teorica di Linda Williams si sviluppa in opposizione a una dominante tendenza critica antiformalista, esplorando piuttosto i modi in cui il surrealismo riproduce sullo schermo la stessa logica irrazionale dell'inconscio espressa e rielaborata nelle diverse fasi del lavoro onirico. La convinzione che il film surrealista costituisca un esempio privilegiato di una retorica inconscia del desiderio, operante come principio formale interno al testo filmico, viene ribaltata secondo la tesi che il surrealismo, imitando semplicemente le dinamiche contraddittorie dell'inconscio, mette in scena lo stesso processo di significazione – e soprattutto di de-figurazione – tramite cui il desiderio agisce sul soggetto umano. L'immaginario surrealista, di cui il cinema di Luis Buñuel è l'epitome massima, finisce così per costituire una florida sorgente per le figure di un desiderio inconscio oggettivato sullo schermo secondo le proprietà specifiche del dispositivo cinematografico.

La fascinazione per il film surrealista risiede non tanto nella messa in scena del desiderio come oggetto di rappresentazione, quanto nel plasmare l'immagine filmica

secondo il processo psichico del desiderio stesso. Nel surrealismo, dunque, si realizza una sorta di osmosi tra i contenuti irrepresentabili dell'inconscio e lo stesso processo tramite cui questi contenuti si materializzano nella psiche del soggetto e vengono poi oggettivati sullo schermo in forma di figure del desiderio. La configurazione surrealista del desiderio trae piacere dalla logica paradossale dell'immagine filmica intesa come immagine di una proiezione fittizia, ovvero come assenza costituiva che produce un'illusione di presenza paragonabile alla teoria psicoanalitica di un oggetto del desiderio sempre assente eppure infinitamente desiderabile perché mai pienamente raggiungibile o realizzabile. La relazione dello spettatore con l'immagine cinematografica è dunque modellata sulla stessa relazione del soggetto con quella che Freud definisce l'*altra scena* dell'inconscio, una scena mai presente nella realtà immediata e allusa soltanto in sogno tramite un'immagine illusiva e illusoria. È in tal senso che il dispositivo filmico richiama la struttura del sogno – e per estensione dell'inconscio – per l'abilità innata e condivisa di proiettare figure del desiderio¹.

Lacan ha rilevato il desiderio come domanda irriducibile dell'Altro, e dunque come significante di una fantasia inconscia di cui il soggetto non può impossessarsi, un processo sistematicamente ripetuto al cinema ed esibito esplicitamente nei film surrealisti, che costituiscono una risposta alternativa ai modi convenzionali del film di

¹ Il rapporto tra film e sogno è stato a lungo considerato in relazione all'analisi metapsicologica condotta da Christian Metz sull'apparato cinematografico, rilevando non solo le affinità, ma anche gli scarti presenti nella traslazione percettiva che coinvolge lo spettatore nell'illusione filmica e il soggetto nell'illusione onirica. «Chi sogna non sa di sognare – scrive Metz – lo spettatore di un film sa di trovarsi al cinema: prima e principale differenza tra situazione filmica e situazione onirica. Ci si appella spesso a un'illusione di realtà in entrambi i casi, ma l'illusione vera e propria è un'esclusiva del sogno. Per il cinema è preferibile limitarsi a constatare l'esistenza di una certa *impressione* di realtà». Christian Metz, *Le signifiant imaginaire*, U.G.E., Paris 1979, tr. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 2006, p. 107. Dunque, la consapevolezza o meno del soggetto condiziona pesantemente le dinamiche di differenza somigliante tra film e sogno, influenzata anche da altri fattori quali la normalità/artificialità della percezione allucinatoria e la facilità/difficoltà nella comprensione del mondo diegetico configurato, nel quale la costruzione logica e coerente del testo filmico si sostituisce all'assurdità e all'incoerenza dei contenuti onirici. La conclusione di Metz è che stato filmico e stato onirico tendono a raggiungersi tra le incrinature della rispettiva solidità percettiva, piuttosto che nel suo normale funzionamento. «Lo spettatore del film romanzesco – chiosa Metz – non sa quasi più di trovarsi al cinema. Succede anche, inversamente, che il sognatore sappia fino a un certo punto di sognare: negli stadi intermedi tra la veglia e il sonno, spesso all'inizio e alla fine di una notte, o quando il sonno pieno si ritrae, lasciando soltanto dei brandelli incompleti, pesanti e frazionati, e più generalmente, ogni volta che emergono pensieri come “sto sognando”, oppure “non è che un sogno”». Ivi, p. 110. Per una ricognizione sull'onirismo implicito come processo e contenuto filmico, si rimanda a Lucilla Albano, *Lo schermo dei sogni*, Marsilio, Venezia 2004.

finzione, esplorando i processi dell'inconscio attivati e figurati nell'immagine filmica². La retorica dell'inconscio si ripete non solo nei film surrealisti di Buñuel, ma si estende anche alle grandi produzioni internazionali degli anni Sessanta e Settanta, di cui Linda Williams prende in esame *Le fantôme de la liberté* (*Il fantasma della libertà*, 1974) e *Cet Obscur objet du désir* (*Quell'oscuro oggetto del desiderio*, 1977), analizzati come esempio di un surrealismo contemporaneo, plasmato sulla struttura originale di *Un Chien andalou* (*Id.*, 1929) e *L'Âge d'or* (*Id.*, 1930).

La tesi qui proposta si sviluppa proprio da tali considerazioni per poi ampliare la disamina di una retorica inconscia anche al cinema americano contemporaneo, per tradizione ancorato agli stereotipi di una narrazione onnicomprensiva rigidamente codificata, tanto da eludere ogni rottura figurale della diegesi. L'emergenza delle figure del desiderio sembra invece possibile anche in un cinema fortemente narrativo, purché la narrazione sia destrutturata nella sua logica coerenza causale. Un'attitudine questa sempre più diffusa in seno a Hollywood dagli anni Novanta in poi e la cui esplosione è stata consacrata dal fenomeno *mind-game film* cui si riferisce Elsaesser³ e che costituisce l'oggetto privilegiato del nostro campo d'indagine.

In tale ottica, il *mind-game film* diviene esempio di un cinema post-surrealista, nel quale l'enigma inconoscibile dell'inconscio si riverbera nell'opacità e nell'ambiguità testuale di una narrazione frammentata proprio come la psiche del soggetto di cui racconta le vicende. La complessità narrativa riconosciuta nel cinema contemporaneo è a sua volta complicata da una integrazione continua di immagini oniriche, inconse, allucinatorie e fantasmatiche, indistinguibili dall'orizzonte fenomenico di riferimento, che sempre più spesso viene presentato come un'estensione di realtà psichica esternata per effetto della condizione patologica dello stesso soggetto. Il dinamismo dell'inconscio, rispetto alla radicalità dell'avanguardismo surrealista, è qui sublimato nel contesto di un universo rappresentativo dove l'anomalia psichica viene normalizzata e comunque padroneggiata dalla singolarità della sua configurazione narrativa.

² Linda Williams, *Figures of Desire. A Theory and Analysis of Surrealist Film*, University of Illinois Press, Chicago-Urbana 1981, pp. 210-211.

³ Thomas Elsaesser, *The Mind-Game Film*, in Warren Buckland (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, Malden-Oxford 2009, pp. 13-41.

Il *mind-game film* riconosce l'oscurità semantica dell'inconscio come sistema polisemico di produzione e configurazione del desiderio all'interno di un orizzonte del visibile complesso, dove l'intreccio inestricabile di fantasmi, allucinazioni e deliri psicotici, viene sistematicamente esibito e occultato nella reciprocità dei processi di figurazione e de-figurazione attivati nell'immagine filmica. È un desiderio radicato nella psiche malata del soggetto, quello che il *mind-game film* mette in scena in un visibile espanso ai contenuti irrepresentabili dell'inconscio, ma che si rifiuta di segnalare tale espansione, amalgamando visibile e invisibile nell'assoluta indistinguibilità dell'orizzonte fenomenico. L'inconscio è dunque figurato secondo gli stessi parametri del visibile conosciuto, infatti la sua de-figurazione non inerte una violazione del profilo visivo e delle strutture formali dell'immagine filmica, piuttosto sottrae il visibile a una pretesa di infallibile certezza e supplisce alla mancata immediatezza del sistema inconscio – la cui visualizzazione allude sempre a un contenuto latente – con una scena sostitutiva che possiede la stessa articolazione visivo-formale della realtà fenomenica.

Nell'ampio panorama del cinema contemporaneo di finzione, la complessità diegetica espressa dal *mind-game film* ripete l'osmosi surrealista tra il desiderio inteso come oggetto di rappresentazione e il desiderio inteso come processo psichico secondo cui il flusso visivo delle immagini viene rinegoziato all'interno del testo filmico. Infatti, il *mind-game film* definisce un mondo diegetico rimodellato, anzi de-figurato in relazione a un analogo processo di mascheramento e dissimulazione con cui Freud descrive la transizione da contenuto latente a contenuto manifesto del sogno. L'ambiguità testuale del *mind-game film* è allora radicata nella de-figurazione di una realtà psichica mascherata da una realtà materiale allucinata: l'effetto prodotto è una complessa de-realizzazione del visibile, dove le figure di un desiderio inconscio e patologico affermano l'estraneità al mondo sensibile percepito, ma di cui ora condividono la medesima possibilità di visione.

Espressione di un mondo interiore instabile e de-stabilizzato da forme aberranti di patologie mentali, il *mind-game film* si rivela come un testo attraversato e innervato dal figurale. La riflessione sul figurale, come è noto, viene approfondita da Lyotard proprio in relazione all'analisi freudiana dei processi inconsci attivati dal sogno, e alla sua

relazione strutturale con il desiderio⁴. La figuratività del *mind-game film* non è però legata al carattere dinamico di una forza inconscia distruttiva, in grado di spezzare – come accade nell'avanguardia più sperimentale – ogni legame con l'ordine discorsivo del racconto e con la razionalità del *lògos*, piuttosto il figurale si rivela nella sua controparte produttiva di figure anomale e di fantasmi inconsci che permeano la diegesi e strutturano il racconto secondo le forme più avanzate di *complex storytelling*.

La premessa teorica della ricerca in oggetto intende verificare la sublimazione del figurale nel simbolico, passando attraverso il singolare lavoro di normalizzazione attivato dalle istanze narranti. Il primo capitolo definisce l'impianto metodologico di carattere filosofico-psicoanalitico che orienta il percorso di studi intrapreso e consente di tracciare un arco evolutivo dal cinema d'avanguardia al cinema *mainstream* contemporaneo, sulla base del figurale come denominatore comune, ma declinato secondo diverse articolazioni. Il figurale, in quanto emissario diretto dell'inconscio, è legato indissolubilmente alla forza trasgressiva del desiderio, il cui carattere metamorfico si manifesta chiaramente nel contenuto onirico del sogno, che Freud identificava proprio come appagamento travestito di un desiderio rimosso⁵.

Una dinamica ripetuta palesemente anche nel rapporto spettatoriale, in quanto lo spettatore vede sullo schermo immagini che lo riguardano nel profondo, o meglio vede immagini che ineriscono il suo stesso desiderio riconosciuto attraverso l'immagine dell'altro. L'immagine filmica, dunque, produce figure di un desiderio travestito da altro, riformulando così la celebre teoria lacaniana secondo cui il desiderio si afferma come desiderio dell'altro. Il misconoscimento di sé nell'altro riflette l'insufficienza del soggetto a se stesso, la scissione di un soggetto che si identifica nella propria mancanza, la stessa mancanza costitutiva del desiderio e che Lacan riconosce come *manque-à-être*⁶.

L'impossibilità di soddisfazione implicita nel desiderio inteso come mancanza strutturale e strutturante l'Io del soggetto, ne rileva anche la relazione fondamentale con

⁴ Cfr. Jean-François Lyotard, *Discours, figure*, Klincksieck, Paris 1971, tr. it. *Discorso, figura*, Mimesis, Milano 2008.

⁵ Sigmund Freud, *Die Traumdeutung* (1900), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *L'interpretazione dei Sogni*, in *Opere 1899*, vol. III, Boringhieri, Torino 1966, p. 154.

⁶ Cfr. Jacques Lacan, *La direction de la cure et les principes de son pouvoir* (1958), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *La direzione della cura e i principi del suo potere*, in Id., *Scritti*, vol. II, Einaudi, Torino 1974.

il fantasma, che sublima la realizzazione del desiderio in uno scenario immaginario⁷, complicato dalla mobilità delle posizioni soggettive e dal lavoro della censura, che organizza i contenuti inconsci del desiderio camuffandoli dietro una sorta di effetto anamorfico, per cui il desiderio è insieme figurato e de-figurato. Lo stesso processo di mascheramento fantasmatico del desiderio può essere attivato anche al cinema, per cui in alcuni casi di evidenti singolarità testuali, l'immagine filmica si riconosce come altro dal visibile, ovvero come campo di visione del figurale.

L'iscrizione del figurale nell'immagine filmica passa attraverso l'oggettivazione dei fantasmi inconsci del desiderio: infatti, nella teoria lyotardiana il figurale si distingue per la sua estraneità a un ordine rappresentativo fondato sulla mimesi del reale. L'analisi indugia sul percorso che conduce dal figurativo al figurale, un percorso nel quale il dinamismo dell'inconscio irrompe nell'orizzonte riconosciuto del visibile tramite il semblante fisiognomico di una normale figura, intesa però nell'accezione indicata da Jacques Aumont, ovvero come configurazione plastico-spaziale di quel residuo di senso invisibile che permane dietro la trasparenza superficiale dell'immagine, una prospettiva dunque nuova, ma che riprende l'approccio fenomenologico di Merleau-Ponty.

Questa prima parte teorica della tesi si conclude con una ricognizione dei modi tramite cui il figurale permea e plasma la configurazione dell'immagine filmica, sia nel suo formato analogico sia nel recente formato digitale. La riflessione sviluppata da David Norman Rodowick si dedica completamente al rapporto tra figurale e *new media*, poiché sintomatici di una logica di senso differente dalle tradizionali strutture linguistiche del discorso e affiliata appunto al figurale. La rivoluzione tecnologica in atto richiede una disamina delle architetture di potere prodotte all'interno del nuovo regime audiovisivo e che orientano il figurale verso un modello di resistenza alle pratiche sociali di controllo e sorveglianza. L'avvenuta transizione da analogico a digitale non pare affatto condizionare i percorsi eterogenei di attraversamento dell'immagine filmica da parte del figurale e che restano riconducibili ad alcune tipologie principali: dalla processualità del figurale alla sua fissazione e registrazione immediata, mediata o rielaborata in termini di eccesso e intensità visiva.

⁷ Si veda la definizione contenuta in Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, PUF, Paris, 1967, tr. it. *Enciclopedia della psicoanalisi*, vol. I, Laterza, Bari 1993.

Il figurale definisce uno spazio di differenza dove la scena altra dell'inconscio, ripudiata da una logica di narrazione discorsiva e rappresentazionale respinta a sua volta, può manifestarsi come segno eccedente un visibile restituito alla trascendenza del significato. L'iscrizione del figurale come traccia della differenza interna al testo filmico implica un superamento della tradizionale sintassi cinematografica perfettamente in linea con lo sperimentalismo linguistico dell'avanguardia. Infatti, la mancata coerenza diegetica, insieme alla sospensione di ogni principio di causalità narrativa, impone un modello alternativo di cinema nel quale il figurale emerge in tutto il suo dinamismo processuale di escrescenza non mediata dell'inconscio e della logica irrazionale del desiderio. È l'affermazione di un percorso che l'avanguardia ha di solito incanalato nella direzione di un astrattismo puro, invece l'analisi condotta nel secondo capitolo intende indagare la strategia diametralmente opposta, perseguita nelle ricerche compiute dal movimento surrealista in favore di un linguaggio che sia espressione diretta dell'inconscio. Il primo cinema di Luis Buñuel ha saputo interpretare al meglio questa strategia, producendo risultati eccellenti in film quali *Un Chien andalou* e *L'Âge d'or*, dove si avvale della collaborazione allo scenario di Salvador Dalí.

Un Chien andalou descrive l'andamento altalenante del desiderio in relazione all'emergenza dei fantasmi edipici o di castrazione attivati nel delicato processo di costituzione dell'identità sessuale. *L'Âge d'or*, invece, mette in scena la centralità di un desiderio mancante a se stesso, definendo un percorso micro-episodico intrecciato con le dinamiche polimorfe dell'eros. Le figure dell'inconscio oggettivate in entrambi i film modellano una vera e propria retorica, come nota Linda Williams, che riprende l'analogia stabilita da Lacan tra metafora e condensazione da un lato, metonimia e spostamento dall'altro, per dimostrare che *Un Chien andalou* è costruito su una struttura metaforica, mentre *L'Âge d'or* si regge su una struttura metonimica.

L'analisi dei due film viene sviluppata con un metodo comparativo che intende confrontare i modi di produzione del figurale nei film delle avanguardie storiche con le sperimentazioni della neoavanguardia americana e del cosiddetto cinema *underground*, sorto negli anni sessanta in America e ispirato da un movimento di rifiuto del cinema standardizzato di Hollywood. È in un simile contesto che si distingue la filmografia di Maya Deren, per quel sapiente intreccio di fantasmi psichici e ossessioni oniriche realizzato

in *Meshes of the Afternoon* (*Id.*, Maya Deren, 1943), considerato da molti il film d'esordio dell'avanguardia americana e definito come uno psicodramma da camera strutturato sulla descrizione dei conflitti interiori che agitano la psiche del soggetto femminile.

Con il terzo capitolo, l'indagine comincia a concentrarsi sull'oggetto privilegiato di questo studio, ovvero il cinema americano, di cui si ripercorre l'evoluzione del modello narrativo da un paradigma classico, formula tanto pervasiva da inglobare l'intera produzione americana dai tardi anni Dieci alla fine degli anni Cinquanta, a un paradigma post-classico, formula che tende a conciliare le scelte stilistiche di una Hollywood sempre più alle prese con una cultura multimediale e crossmediale. L'analisi del cinema classico viene condotta in relazione ai principi dell'*invisible style*, che Bordwell tuttora riscontra nel cinema americano contemporaneo, regolato da una continuità che, rispetto al periodo precedente, verrebbe semplicemente intensificata. La centralità del racconto, dunque, permane ancora oggi, ma cambia il modo di raccontare sotto l'influsso degli avvenuti cambiamenti storico-tecnologici, che hanno finito per orientare le scelte produttive di Hollywood verso un progressivo incremento della complessità diegetica, modellato proprio su quelle forme anticonvenzionali di narrazione associate alle avanguardie internazionali e all'*American Independent Cinema*.

La sperimentazione narrativa confluisce nella tendenza a decostruire il racconto secondo le istanze postmoderne e digitali: l'ansia di evadere da una scrittura classica si materializza in una struttura esplosa, dove la scomposizione della linearità cronologica e spaziale è sintomo di un cinema che ridefinisce i propri codici stilistici. La narrazione esplosa sembra segnare un momento di rottura con il cinema classico, tanto da avallare la proposta di un'alternativa post-classica sostenuta dalla studiosa greca Eleftheria Thanouli, secondo la quale i tradizionali parametri di trasparenza e continuità vengono meno in un cinema oramai sempre più impegnato nell'esibizione dei propri codici, tanto da richiedere allo spettatore l'attivazione di una sorta di consapevolezza metatestuale. La svolta è innegabile, anche se studiosi importanti del calibro di Buckland ed Elsaesser indulgono sull'effettiva ipotesi di una fuoriuscita dal canone hollywoodiano, preferendo piuttosto l'idea di un cinema post-classico da definire in termini di un eccesso di classicismo.

La possibilità di un nuovo paradigma cinematografico viene indagato attraverso il proliferare di modelli differenti di *complex storytelling*, di volta in volta esaminati

secondo le teorie più o meno conservatrici di Bordwell, Branigan e Cameron. Nonostante la pluralità di prospettive metodologiche, la complessità narrativa è interpretata come parte di una svolta epistemologica più ampia nel ripensare l'identità, la realtà e soprattutto il tempo, in relazione alla nuova estetica del *database*, che il cinema contemporaneo tende a riprodurre in un *plot* segmentato in unità distaccate e variamente dislocate su una linea temporale mancante di una certa linearità causale. Da tali premesse si snoda la riflessione di Buckland, il quale identifica un modello di post-classicità (nel senso appena indicato) nel cosiddetto *puzzle film*, costruito su eventi aggrovigliati e dominati da distorsioni spazio-temporali motivate diegeticamente con la presenza di un narratore inaffidabile.

La riflessione di Buckland è completata da quella di Elsaesser, il quale preferisce l'espressione *mind-game film* per indicare un cinema in cui la narrazione emula i processi inconsci di un soggetto traumatico o mentalmente instabile. Inoltre, il *mind-game film* richiede allo spettatore una diversa dinamica di partecipazione emotiva, fondata su processi fallimentari di identificazione, in quanto lo spettatore è dapprima ingannato e poi guidato al disvelamento dell'inganno ordito nell'estrema ambiguità della diegesi. La consueta passività dello spettatore viene dunque sostituita da forme interattive di partecipazione, fondate su parametri di consapevolezza e metatestualità che presuppongono l'attivazione di un processo di *operational aesthetic*, per cui lo spettatore trae piacere nel decifrare le operazioni implicite dietro i meccanismi narrativi da cui è stato ingannato e manipolato.

La complessità diegetica del *mind-game film* richiede una diversa modalità di oggettivazione del figurale rispetto al cinema d'avanguardia, per cui il *corpus* analitico preso in esame affronta il nodo problematico dell'iscrizione dei fantasmi inconsci in un modello di cinema *mainstream* caratterizzato dalla messa in scena delle patologie mentali più diffuse, arricchendo così l'*iter* tracciato da Elsaesser con gli strumenti metodologici della psicoanalisi, in particolare secondo la scuola freudiana e lacaniana.

Il *mind-game film* mette in scena la sofferenza mentale come categoria espansa da contenuto diegetico a processo strutturale dell'intero testo filmico: la stessa complessità narrativa, dunque, si rifrange nell'instabilità patologica del soggetto, moltiplicando la confusione di immagini memoriali, oniriche, fantasmatiche e allucinatorie attraverso un delirio psicotico condiviso tra il soggetto protagonista e il corrispettivo mondo diegetico. Il disagio psichico esperito dal soggetto è convertito in una forma di produttività patologica,

per cui la singola patologia eccede la relativa sintomatologia clinica e sviluppa le potenzialità immaginative di un cervello danneggiato eppure capace di viaggiare avanti e indietro nel tempo o di produrre realtà alternative al mondo oggettivo riconosciuto.

Questa condizione di produttività patologica viene inevitabilmente condizionata dall'incidenza di un trauma passato, associato per definizione a qualità formali quali la latenza, l'irrepresentabilità e la discontinuità temporale, che definiscono un modello di cinema atemporale in cui le distorsioni narrative obbediscono non tanto alle esigenze del *plot*, quanto piuttosto alla logica circolare delle pulsioni, come afferma Todd McGowan. In definitiva, il *mind-game film* sancisce l'affermazione di un soggetto mentalmente instabile che percepisce una visione deformata del mondo reale, divenuto oramai del tutto indistinguibile da un mondo inconscio di cui condivide le identiche incongruità: ogni distinzione tra realtà e immaginazione viene abolita proprio per effetto delle *productive pathologies*, che modellano l'immaginario filmico come un flusso magmatico e indifferenziato di immagini oniriche, allucinatorie e fantasmatiche.

L'analisi procede quindi secondo una tripartizione dei film riferita alle principali *productive pathologies* individuate da Elsaesser: paranoia, schizofrenia e amnesia, cui è stata poi aggiunta la dimensione del sogno, poiché operante con lo stesso tipo di produttività, sebbene non più patologica, ma comunque in grado di confondere la dimensione onirica e inconscia con l'orizzonte della realtà fenomenica. La messa in scena della condizione paranoide viene analizzata in relazione a *Shutter Island* (*Id.*, Martin Scorsese, 2010), dove il delirio del protagonista è intimamente connesso allo sviluppo di una *conspiracy theory* complicata dalla sua attivazione all'interno di un *role play game*.

L'analisi della schizofrenia, invece, viene condotta attraverso la comparazione tra *Spider* (*Id.*, David Cronenberg, 2002) e *Black Swan* (*Il cigno nero*, Darren Aronofsky 2010), rivelando la messa in scena di un visibile de-realizzato in quella transizione da un registro fenomenico a un registro inconscio, impercettibile proprio per una intrinseca impronta di realismo. *Memento* (*Id.*, Christopher Nolan, 2000) e *The Butterfly Effect* (*Id.*, Eric Bress e J. Mackye Gruber, 2004) sono film entrambi strutturati intorno a un soggetto amnesico e reinterpretano il *tòpos* della memoria come trascrizione immaginaria di un reale inevitabilmente perduto: il richiamo del ricordo perde così la propria ambizione veritativa e condivide addirittura le stesse incursioni nell'irreale operate dall'immaginazione.

Infine, l'orizzonte produttivo del sogno viene indagato con l'analisi di *Inception* (Id., Christopher Nolan, 2010), specie in relazione alla sua enigmatica struttura narrativa e all'ambiguità di un epilogo in cui il sognatore – come lo spettatore – non percepisce alcuno scarto tra reale e immaginario.

Nei diversi film analizzati, le *productive pathologies* operano un percorso di disgregazione e de-figurazione di un visibile sempre più ampliato dall'incursione di contenuti inconsci altrimenti irrepresentabili all'interno di una diegesi la cui coerenza è oramai compromessa dall'ingerenza del figurale, sebbene oggettivato in forma mediata, cioè secondo le modalità proprie di un cinema narrativo destinato alla grande distribuzione *mainstream*. Tuttavia, l'iscrizione del figurale in un testo narrativo fortemente codificato non è affatto limitata, anzi è addirittura potenziata dalle anomalie di una narrazione anticonvenzionale: immagini oniriche, fantasmatiche e deliranti vengono uniformate nella loro potenzialità differenziante e ricondotte all'orizzonte del rappresentabile in virtù di un processo di iscrizione del figurale nel simbolico, ovvero di un lavoro di normalizzazione discorsiva delle devianze psichiche del desiderio. L'opposizione tra figurativo e figurale è dunque problematizzata, ma non risolta. Il *mind-game film* si inserisce sempre all'interno di un orizzonte di linguaggio comunicativo, seppure nei modi di una singolarità eccedente che consente di restituire l'inconscio in forma di figura, ma come obietta Deleuze, analizzando la pittura di Bacon, l'iscrizione della Figura è pur sempre restituzione di una rappresentazione, il ripristino di una (de-)figurazione. Tutto ciò che allora resiste nella Figura non è altro che il desiderio, o meglio il desiderio di avere il proprio desiderio⁸.

⁸ Cfr. Jacques Lacan, *Le séminaire de Jacques Lacan. Livre V. Les formations de l'inconscient* (1957-1958), Seuil, Paris 1998, tr. it. *Il Seminario. Libro V. Le formazioni dell'inconscio* (1957-1958), Einaudi, Torino 2004.

1.

Dentro e oltre l'immagine: la de-figurazione del desiderio

Non esiste un'arte "figurativa" e una "non figurativa". Tutto ci appare sotto forma di "figura" [...]. Una persona, un oggetto, un circolo sono tutti "figure"; agiscono su di noi con maggiore o minore intensità.

PABLO PICASSO

1.1. Lo schermo dei desideri: la teoria psicoanalitica del desiderio attraverso l'immagine filmica

L'immagine filmica organizza una visione speculare dei modi di riconoscimento tramite cui lo spettatore vede i propri desideri realizzati e oggettivati sul grande schermo, impalpabili eppure riconoscibili proprio perché riordinati in una configurazione formale del visibile. L'interesse e la partecipazione emotiva dello spettatore si radicano nel serrato confronto con un desiderio estraniato dalle profondità dell'inconscio per essere rimediato nell'incontro con l'altro implicato e attivato nel contratto stipulato tra film e spettatore. L'identificazione, dunque, investe una reciproca dinamica di proiezione e riconoscimento del sé attraverso l'immagine dell'altro: lo spettatore proietta e confonde i propri desideri più intimi nei desideri dei vari personaggi con cui si identifica, plasmando a sua volta una immagine falsata di un sé idealizzato e riconosciuto narcisisticamente in quel desiderio

recondito di essere diverso da come si è realmente. Lo schermo cinematografico, con le sue figure antropomorfe, rievoca nello spettatore la reminiscenza di una normale fase di costituzione della propria identità, legata all'esperienza di riconoscimento del sé e alla formazione dell'immaginario psichico nei modi descritti dalla psicoanalisi in generale, e nello specifico da Jacques Lacan. Lo psicoanalista francese attribuisce una fondamentale importanza, per lo sviluppo intrapsichico, al momento in cui il bambino riconosce allo specchio l'immagine di un altro (la madre, generalmente) accanto a quella che intuisce essere la propria¹.

Secondo Christian Metz, uno degli iniziatori dell'indagine semiologica applicata al cinema, il dispositivo cinematografico attiva una simile esperienza di riconoscimento del sé nell'immagine speculare dell'altro. L'Io del bambino si forma per identificazione con quel riflesso preciso dentro lo specchio e che riflette il suo corpo come oggetto. Nel cinema l'oggetto rimane, «ma è scomparso il riflesso del proprio corpo»². Lo spettatore, diversamente dal bambino allo specchio, non vede il riflesso di se stesso sullo schermo, ma soltanto le immagini dell'altro con cui tende a identificarsi. La dialettica lacaniana della specularità viene così esibita e insieme alterata: il soggetto guardante non accetta la propria immagine, esclusa dal quadro diegetico, ma si riconosce in un'immagine fittizia dell'altro, assumendo un'identità mediata dall'immaginario cinematografico, nonché da una ricezione condizionata dalle caratteristiche di *gender* e razza.

Il desiderio dell'altro è dunque già contenuto nelle strutture formali dell'immagine filmica, che coinvolge «i fantasmi dello spettatore in un meccanismo di riproduzioni e di rifrazioni possibili, di duplicazioni e di sostituzioni, creando un orizzonte in cui l'Io e l'altro attivano una partita senza fine»³. Le capacità attrattive e seduttive del cinema si esercitano proprio sul fondamentale narcisismo dello spettatore, che nell'identificazione col personaggio riconosce tratti che possono essere più o meno allineati alla propria personalità, ma che comunque lo attraggono perché ritenuti significativi o legati in qualche modo al suo Io ideale. Ad ogni modo, i meccanismi proiettivi di identificazione

¹ Jacques Lacan, *Le stade du miroir comme formation de la fonction du Je* (1949), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *Lo stadio dello specchio e la funzione di formazione dell'io*, in Id., *Scritti*, vol. I, Einaudi, Torino 1974, pp. 87-88.

² Christian Metz, *Le signifiant imaginaire*, U.G.E., Paris 1979, tr. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 2006, p. 57.

³ Paolo Bertetto, *La macchina del cinema*, Laterza, Roma-Bari 2010, p. 8.

agiscono sulla psiche dello spettatore in virtù di un desiderio oggettivato in forma di figura visibile e riconoscibile per la sua articolazione in scene strutturate in un percorso narrativo ben definito. Il desiderio del protagonista e gli ostacoli che si frappongono alla sua realizzazione costituiscono non solo l'ossatura generale del racconto cinematografico, ma anche il principio motore del processo di identificazione, in quanto riflettono lo stesso desiderio dello spettatore, ma travestito nei modi richiesti dalla finzione filmica:

D'altronde l'economia del racconto propone spesso una tensione strutturale tra un soggetto desiderante e un oggetto del desiderio, variamente ricercato, raggiunto, perduto e ritrovato. La connessione radicale tra la configurazione delle dinamiche e delle frustrazioni del desiderio nel film e l'esperienza soggettiva dello spettatore è un passaggio fondamentale nel processo identificativo prodotto dalla narrazione filmica. La potenziale specularità delle avventure del desiderio o del conflitto tra desiderio e legge nella soggettività dello spettatore e nelle soggettività immaginarie del film spiega l'intensità emotiva del rapporto spettatore-cinema⁴.

Il mondo immaginario rappresentato al cinema riflette i desideri di un inconscio occultato, ma innestato nel racconto di un visibile figurato e de-figurato. L'immagine filmica si conferma dunque come macchina produttiva di figure, insieme il desiderio di figurare al cinema si traduce spontaneamente nella necessità di figurare le figure del desiderio. La psicoanalisi si è a lungo interrogata sulle varie declinazioni del concetto di desiderio e sulle sue dinamiche inconsce di attivazione che coinvolgono la sfera onirica e fantasmatica del soggetto, piuttosto che quella biologica.

Il desiderio, secondo la concezione freudiana, si configura come un'esperienza connessa alle componenti fantasmatiche e mnestiche dell'inconscio, in quanto tende ad appagarsi ripristinando i segni legati alle prime esperienze di soddisfacimento. Pertanto, Freud riconosce la diversità del desiderio sia dalla pulsione sia dal bisogno: la pulsione è una carica energetica che ha fonte in un'eccitazione somatica e fa tendere l'organismo verso una meta⁵; il bisogno ha origine in uno stato di tensione interna e trova il suo

⁴ Ivi, p. 9.

⁵ Per un approfondimento sul concetto di pulsione, si rimanda a Sigmund Freud, *Triebe und Triebchicksale* (1915), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Pulsioni e loro destini*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, Boringhieri, Torino 1976.

soddisfacimento con l'azione specifica che procura l'oggetto destinato a esaurire la tensione iniziale (per esempio, il cibo).

Il desiderio si distingue per un andamento discontinuo e altalenante che oggettiva una relazione fondamentale non tanto con l'oggetto desiderato, quanto con la mancanza. La dimensione mnestica acquisisce rilievo rispetto all'oggetto, negato da un movimento che aspira a una possibilità di realizzazione nel ritorno di un soddisfacimento psichico già provato. Freud, a proposito dell'esperienza di soddisfacimento, afferma:

Componente essenziale di quest'esperienza vissuta è la comparsa di una determinata percezione [...] la cui immagine mnestica rimane d'ora in poi associata alla traccia mnestica dell'eccitamento di bisogno. Appena questo bisogno ricompare una seconda volta, si avrà, grazie al collegamento stabilito, un moto psichico che intende reinvestire l'immagine mnestica corrispondente a quella percezione, e riprovocare la percezione stessa; intende dunque in fondo ricostruire la situazione del primo soddisfacimento. È un moto di questo tipo che chiamiamo desiderio; la ricomparsa della percezione è l'appagamento del desiderio⁶.

Il legame indissolubile che vincola le tracce mnestiche al desiderio identifica l'appagamento nella riproduzione in forma allucinatoria delle percezioni divenute segni del soddisfacimento psichico: è la combinazione strutturata di questi segni a radicare il desiderio nella fantasia e ad attivare una dinamica di alienazione del desiderio dal reale. Il desiderio configura un piacere in potenza senza soddisfacimento di bisogno: il concetto di *Wunsch Erfüllung* esprime proprio come l'appagamento del desiderio contenga in sé l'assenza dell'oggetto di piacere. È nello scarto tra soddisfazione ricercata e soddisfazione ottenuta che si colloca l'oggetto del desiderio, in quanto persistente traccia memoriale di una gratificazione precedente che, non potendo essere soddisfatta, si pone come l'oggetto perduto del desiderio destinato a reincarnarsi per sempre in una serie di oggetti sostitutivi.

La dinamica del desiderio implica un processo di separazione tra soggetto e oggetto, che individua già nella teoria freudiana quella centralità della mancanza successivamente sviluppata da Lacan come *manque-à-être*. L'idea lacaniana del soggetto

⁶ Sigmund Freud, *Die Traumdeutung* (1900), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *L'interpretazione dei Sogni*, in *Opere 1899*, vol. III, Boringhieri, Torino 1966, pp. 515-516.

strutturalmente diviso, espressa nella formula $\$$, implica proprio una divisione costituente e non costituita, in quanto non si produce in un momento successivo presupponendo una primordiale unità del soggetto⁷. Per Lacan, dunque, la mancanza s'inscrive all'origine del soggetto, che, privo di una realtà psichica autoconsistente, si definisce non come essere ma come mancanza-a-essere, un'evanescenza che scompare proprio là dove si designa.

Il concetto di *manque-à-être* si innerva in una riformulazione della teoria del desiderio, disidentificato ormai dal desiderio dell'Altro per divenire espressione metonimica della mancanza strutturale del soggetto. È un passaggio graduale nel pensiero e nell'insegnamento di Lacan. In una prima fase, lo psicoanalista francese, utilizzando l'espressione «altalena del desiderio»⁸, aveva definito lo statuto immaginario del desiderio come vincolato all'oggetto del desiderio dell'Altro.

Questa relazione altalenante individua l'oscillazione del soggetto tra i due poli dell'infatuazione affascinata e dell'aggressività distruttiva nei confronti del proprio oggetto. È evidente l'influsso esercitato dallo stadio dello specchio⁹, in cui il soggetto erotizza e rivaleggia con la propria immagine, in quanto costituisce quell'Io ideale che il soggetto non è. L'altro, il simile, è oggetto di aggressività non solo poiché costituisce l'Io ideale del soggetto, ma anche perché possiede l'oggetto di piacere tanto desiderato dal soggetto stesso:

⁷ La divisione costituente del soggetto viene accompagnata al modello topologico del nastro di Möbius, «che lascia intendere che non è da una distinzione d'origine che deve provenire la divisione in cui questi due termini vengono a congiungersi». Jacques Lacan, *La science et la vérité* (1965), ora in Id., *Écrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *La scienza e la verità*, in Id., *Scritti*, vol. II, Einaudi, Torino 1974, pp. 860-861. Anche secondo Sartre la mancanza inerisce la realtà ontologica dell'uomo: lo stesso desiderio si definisce come *désir d'être*, in quanto spinto a realizzare un essere che abolisca la mancanza: «Che la realtà umana sia mancanza basterebbe a provarlo l'esistenza del desiderio come fatto umano [...]. Perché il desiderio sia desiderio a se stesso, bisogna che sia la trascendenza stessa, cioè che sia per natura fuga da sé, verso l'oggetto desiderato. In altre parole, bisogna che sia mancanza, ma non una mancanza-oggetto, una mancanza subita, creata dal superamento diverso da sé, bisogna che sia la sua propria mancanza di... Il desiderio è mancanza d'essere, è sollecitato nel suo più intimo essere dall'essere di cui è desiderio. Così testimonia l'esistenza di una mancanza nell'essere della realtà umana». Jean-Paul Sartre, *L'être e le neant*, Gallimard, Paris 1943, tr. it. *L'essere e il nulla*, Il Saggiatore, Milano 2008, pp. 127-128. Il pensiero di Lacan converge con quello di Sartre – il quale parla di una *manque d'être* – nell'abdicare a una concezione sostanziale del soggetto, a favore di un soggetto fondato sulla mancanza: il soggetto è diviso, non è un'identità né consiste di alcuna sostanza.

⁸ Jacques Lacan, *Le séminaire. Livre I. Les écrits techniques de Freud* (1953-1954), Seuil, Paris 1975, tr. it. *Il seminario. Libro I. Gli scritti tecnici di Freud* (1953-1954), Einaudi, Torino 1978, p. 203.

⁹ La teoria dello stadio dello specchio esprime il modo in cui Lacan nel 1936 ripensa la funzione costitutiva del narcisismo nella formazione immaginaria dell'Io. Cfr. Jacques Lacan, *Lo stadio dello specchio e la funzione di formazione dell'io*, cit., pp. 87-94.

Ogni conoscenza umana trova la sua fonte nella dialettica della gelosia [...]. Ecco il fondamento su cui si differenzia il mondo umano dal mondo animale. L'oggetto umano si distingue per la sua neutralità e la sua proliferazione indefinita [...]. Ciò fa sì che il mondo umano sia un mondo ricoperto di oggetti e fondato su questo, che l'oggetto d'interesse umano è l'oggetto del desiderio dell'altro¹⁰.

Nei riflessi del narcisismo si riverbera la concezione di un desiderio immaginario di possedere l'oggetto del desiderio dell'altro, che sarà progressivamente abbandonata da Lacan in seguito alla profonda meditazione sulla filosofia di Hegel e sulla logica interna dell'Edipo. Il desiderio non può essere ridotto a quest'altalena immaginaria. L'Edipo freudiano, infatti, funziona non tanto come un mero complesso psicopatologico, quanto come ciò che ordina l'essere del soggetto nel suo rapporto con il desiderio:

L'Edipo freudiano consente al soggetto di articolare il proprio desiderio alla Legge simbolica della castrazione, che, come tale, impone universalmente agli esseri umani la rinuncia del godimento incestuoso, offrendo come contropartita la possibilità di un'identificazione simbolica che permette al soggetto di assumere il proprio sesso e di affermarsi come non solo subordinato alla castrazione, ma, proprio grazie a questa subordinazione, come un soggetto di desiderio¹¹.

L'Edipo freudiano segna il passaggio dalla dimensione della rivalità erotizzata, che condiziona le relazioni immaginarie con l'altro, alla relazione simbolica del soggetto con l'Altro¹². Il desiderio nel suo statuto simbolico si definisce allora come desiderio dell'Altro: ciò significa che il desiderio umano si afferma innanzitutto come desiderio di essere riconosciuto simbolicamente dall'Altro.

La rilettura in chiave kojèviana¹³ della filosofia di Hegel occupa un ruolo di assoluto

¹⁰ Jacques Lacan, *Le séminaire. Livre III. Les Psychoses* (1955-1956), Seuil, Paris 1981, tr. it. *Il seminario. Libro III. Le psicosi* (1955-1956), Einaudi, Torino 1985, p. 47.

¹¹ Antonio Di Ciaccia, Massimo Recalcati, *Jacques Lacan. Un insegnamento sul sapere dell'inconscio*, Mondadori, Milano 2000, pp. 165-166.

¹² Negli anni cinquanta, Lacan con l'Altro maiuscolo designa l'ordine simbolico, ovvero l'ordine del significante e del linguaggio, per distinguerlo dall'altro inteso come simile, come immagine speculare, come altro io. La diversità di grafia sta a indicare l'irriducibilità dell'Altro simbolico all'altro narcisistico che polarizza la dialettica speculare dello stadio dello specchio.

¹³ La svolta lacaniana è decisamente influenzata dal pensiero di Kojève, di cui Lacan ha modo di frequentare le lezioni su Hegel: «Desiderare il desiderio di un altro è dunque, in ultima analisi, desiderare che il valore

rilievo nella svolta verificatasi in *Funzione e campo della parola e del linguaggio in psicoanalisi* (1953), il testo che funge da manifesto dell'insegnamento lacaniano e nel quale il desiderio assume come oggetto non più l'oggetto immaginario del desiderio dell'Altro, ma il desiderio dell'Altro come oggetto: «il desiderio dell'uomo trova il suo senso nel desiderio dell'altro, non tanto perché l'altro detenga le chiavi dell'oggetto desiderato, quanto perché il suo primo oggetto è di essere riconosciuto dall'altro»¹⁴.

La formula del desiderio come desiderio dell'Altro si presta a una molteplicità di significazioni, declinabili in quattro modi differenti:

1. il desiderio umano non è desiderio di un oggetto, ma è ciò che fa del desiderio dell'Altro il suo stesso oggetto. Il soggetto, pertanto, non può che riconoscersi in una fondamentale intersoggettività, per cui il suo essere dipende costitutivamente dall'essere dell'Altro;

2. il desiderio acquisisce valore simbolico come domanda di riconoscimento che può ottenere soddisfazione simbolica in quanto desiderio di essere desiderato dal desiderio dell'Altro. Per esempio, l'essere del bambino dipende dalle risposte che trova nel desiderio dell'Altro materno, ovvero da come l'Altro sostiene il soggetto nella sua individualità particolare;

3. il desiderio dell'Altro riprende più propriamente il significato freudiano di desiderio inconscio che eccede la dialettica intersoggettiva per indicare una trascendenza interna al soggetto, ovvero un Altro interno che si costituisce come matrice del desiderio;

4. il desiderio dell'Altro acquisisce valore metonimico in quanto desiderio d'Altra Cosa. Il desiderio si colloca oltre le necessità del bisogno, poiché non potendosi appagare di un solo oggetto, è destinato a una perenne insoddisfazione. La trascendenza del desiderio, dunque, si infinitizza proprio per la sua eccedenza rispetto all'oggetto del soddisfacimento.

che io sono e che io rappresento sia il valore desiderato da quest'altro». Alexandre Kojève, *Introduction à la lecture de Hegel*, Gallimard, Paris 1947, tr. it. *Introduzione alla lettura di Hegel*, Adelphi, Milano 1996, p. 21.

¹⁴ Jacques Lacan, *Fonction et champ de la parole et du langage en psychanalyse* (1953), ora in Id., *Écrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *Funzione e campo della parola e del linguaggio in psicoanalisi*, in Id., *Scritti*, vol. I, cit., p. 261.

Se lo statuto immaginario della prima versione lacaniana del desiderio viene poi declinato nella struttura dialettica del desiderio dell'Altro, in *La direzione della cura e i principi del suo potere* (1958) lo psicoanalista francese giunge a definire lo stesso desiderio come «metonimia della mancanza a essere»¹⁵, ovvero una forma contigua alla mancanza strutturale del soggetto. Il desiderio si origina nella mancanza-a-essere. Il suo movimento di negazione della mancanza, infatti, non può che tendere all'infinito, poiché nessun soddisfacimento potrà mai sopprimere quella stessa mancanza da cui è alimentato:

Il desiderio è dunque una metonimia della mancanza-a-essere, nel senso che la mancanza che lo supporta e che lo produce si mantiene identica a se stessa pur essendo l'oggetto del desiderio ogni volta diverso. Quest'ultimo connota così la dimensione immaginaria del desiderio, mentre la sua strutturazione metonimica, ovvero il rilancio continuo che il desiderio opera di se stesso al di là dell'oggetto, definisce il suo carattere simbolico, cioè la sua dipendenza dal significante, dalla struttura del linguaggio. Così, come un significante non può significare se stesso, il desiderio non può chiudersi su un oggetto ma è desiderio d'altro, d'altra Cosa, è un movimento di trascendenza, è rinvio infinito da un significante all'altro¹⁶.

La direzione della cura è un testo che suggerisce una revisione radicale nel sistema psicoanalitico lacaniano, riconoscendo al desiderio un carattere assoggettante: adesso il desiderio non è più del soggetto, ma è il soggetto che è del desiderio, secondo un'equivalenza del tipo «il desiderio è la metonimia della mancanza-a-essere, l'Io è la metonimia del desiderio»¹⁷. La divisione del soggetto si riverbera dunque in questo statuto metonimico del desiderio, la cui absolutezza non è più riconducibile alla dialettica intersoggettiva del riconoscimento simbolico.

La dipendenza dal linguaggio espressa dalla metonimia del desiderio coniuga anche la nozione paradossale del fallo secondo Lacan. La centralità attribuita da Lacan al

¹⁵ Jacques Lacan, *La direction de la cure et les principes de son pouvoir* (1958), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *La direzione della cura e i principi del suo potere*, in Id., *Scritti*, vol. II, cit., p. 618. La tesi del desiderio come metonimia riflette l'incidenza di un salto epistemologico nel pensiero di Lacan, un passaggio dal primato della parola alle leggi del linguaggio cui il soggetto viene subordinato.

¹⁶ Antonio Di Ciaccia, Massimo Recalcati, *Jacques Lacan. Un insegnamento sul sapere dell'inconscio*, cit., p. 179.

¹⁷ Jacques Lacan, *La direzione della cura e i principi del suo potere*, cit., p. 636.

significato del fallo – a partire dalla seconda metà degli anni cinquanta – è correlata alla funzione del significante nella costituzione del soggetto, funzione comprensibile soltanto in relazione alla differenza tra i concetti di bisogno e domanda. Il bisogno definisce uno stato di urgenza, di pressione fisiologica fissata in un'azione rivolta verso l'oggetto, pertanto ogni bisogno del corpo è filtrato dal significante. La domanda, invece, traduce l'articolazione del bisogno in messaggio verso l'Altro, ovvero è la messa in forma significante del bisogno.

Lacan sottolinea come la domanda non sia in alcun modo domanda di un oggetto. Il valore significante della domanda annulla il bisogno naturale perché risiede proprio nel suo essere vincolata non all'oggetto ma all'Altro come tale: «in se stessa la domanda verte su altro che non sulle soddisfazioni che chiede. Essa è domanda di una presenza o di un'assenza»¹⁸. In questo processo di annullamento significante, l'oggetto non esiste più in quanto tale ma viene negativizzato e trasformato in simbolo.

La definizione del fallo come significante trova la sua validità proprio come funzione che annichilisce l'oggetto naturale. Lo statuto simbolico del fallo deriva dal suo essere non un semplice oggetto, ma un oggetto che manca, ovvero un puro simbolo che sancisce la supremazia del significante e, al tempo stesso, rappresenta il significante del desiderio dell'Altro, agganciandosi così alla metonimia del desiderio. La relazione che il desiderio intrattiene con l'operazione significante messa in atto dal fallo immaginario, risulta comprensibile soltanto alla luce del rapporto tra desiderio e domanda. Lo statuto del desiderio eccede quello della domanda in due direzioni opposte: come indice della mancanza-a-essere, il desiderio si colloca al di qua della domanda; tuttavia, poiché non può esaurirsi in una domanda specifica, il desiderio è anche al di là della domanda.

Il desiderio, in quanto metonimia della mancanza-a-essere, trascende ogni domanda e oggetto di soddisfacimento, come «un significato che non può mai essere contenuto dal suo significante»¹⁹. La metonimia del desiderio, però, è a sua volta agganciata al fallo come significante del desiderio dell'Altro. Ciò nonostante, il significante fallico arresta lo scorrimento metonimico del desiderio, fungendo da suo polo

¹⁸ Jacques Lacan, *La signification du phallus* (1958), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *La significazione del fallo*, in Id., *Scritti*, vol. II, cit., p. 688.

¹⁹ Antonio Di Ciaccia, Massimo Recalcati, *Jacques Lacan. Un insegnamento sul sapere dell'inconscio*, cit., p. 186.

d'attrazione. La catena significante del fallo, in effetti, genera nel soggetto un'aspettativa illusoria di completamento. Lacan indica come fine ultimo dell'analisi quello di sciogliere l'identificazione immaginaria del soggetto con il fallo, per renderlo invece disponibile alla mancanza come condizione di un desiderio non imbalsamato dall'identificazione fallica, ovvero non prigioniero di un fallo immaginario²⁰.

Il soggetto è dunque impossibilitato a mantenere un'identificazione narcisistica con il fallo, inteso sia come metonimia di una castrazione di cui colma la mancanza, sia come organo di corresponsione sessuale all'amore materno. L'insufficienza di una simile identificazione si rivela già a livello strutturale, in quanto l'identificazione va intesa come luogo di una causalità psichica, per cui l'assunzione inconscia di un'immagine esprime un potere di trasformazione sull'Io del soggetto stesso. È in questo senso che Lacan riconosce la funzione morfogena dell'immagine, capace di risolvere l'identificazione del soggetto in un'azione (de)formativa della propria *imago*. Una teoria metamorfica che riprende l'aforisma rimbaudiano «*Je est un autre*» (L'Io è un altro) per affermare la natura alienata, scissa e sdoppiata del soggetto. Il potere morfogeno dell'immagine di sé percepita si manifesta nell'atto di plasmare l'immagine dell'altro sul soggetto stesso, un soggetto alienato nell'altro tanto da spostare il significato dell'identificazione in un vero e proprio spossessamento della propria *imago* e il significato dell'immagine di sé nella maschera (de-)figurata del proprio desiderio.

1.2. La configurazione scenica del desiderio: il fantasma come scena immaginaria dell'inconscio

La de-figurazione implica un procedimento immaginario intimamente connesso all'emergenza dei fantasmi inconsci, il cui intervento da un lato provvede a organizzare la matrice irrazionale del desiderio nel sembiante visivo di un'immagine corrispondente, dall'altro provvede a de-figurare quella stessa immagine impedendo un riconoscimento

²⁰ Jacques Lacan, *La direzione della cura e i principi del suo potere*, cit., pp. 625-638.

letterale e immediato dell'oggetto (irrimediabilmente perduto) del proprio desiderio. La ricognizione appena effettuata tra le vaste pieghe dell'indagine psicoanalitica ha rilevato come il desiderio sia completamente radicato nella differenza tra soddisfazione ricercata e soddisfazione ottenuta. In questo scarto si situa l'oggetto del desiderio, in quanto persistente traccia memoriale di una gratificazione precedente che, non potendo essere soddisfatta, si pone come oggetto perduto di un desiderio destinato a reincarnarsi per sempre in una serie di oggetti. In tale ottica, pare lecito affermare che gli oggetti del desiderio si pongano come rappresentanti sostitutivi del fantasma originario: infatti, il fantasma trae origine nella perdita dell'oggetto reale di soddisfazione, la cui assenza ricrea l'oggetto in forma allucinatoria. Lacan aveva sottolineato la relazione strutturale del fantasma con il desiderio, una relazione consolidata proprio nell'impossibilità di soddisfazione della domanda: invero «il fantasma, nel suo uso fondamentale, è ciò grazie a cui il soggetto si regge a livello del proprio desiderio evanescente, evanescente perché la stessa soddisfazione della domanda gli sottrae il suo oggetto»²¹.

La fenomenologia del fantasma rimanda all'orizzonte perturbante dell'assente e dell'inquietante: è proprio in questa sua estraneità al mondo del quotidiano che il fantasma diviene oggetto dell'indagine psicoanalitica, in quanto legato all'esperienza del soggetto. La definizione di concetti quali *fantasia* e *fantasma* conserva l'idea implicita di una opposizione tra immaginazione e realtà, orientamento giustificato da alcuni testi di Freud *in primis*. In *Precisazioni sui due principi dell'accadere psichico* (1911), il mondo esterno viene subordinato, mediante la mediazione del sistema percettivo, al principio di realtà, laddove il mondo interiore, tendendo al soddisfacimento per via d'illusione, viene assoggettato completamente al principio di piacere²².

Una simile concezione è avallata anche dal ruolo esercitato nell'eziologia delle nevrosi: Freud, infatti, giunge progressivamente a disconoscere la realtà delle scene infantili patogene rinvenute dall'analisi, denunciando il proprio errore di aver scambiato la realtà psichica di quelle scene con la realtà materiale. Quando Freud si riferisce alla realtà psichica intende designare tutto ciò che, nello psichismo del soggetto, presenta una

²¹ Ivi, p. 633.

²² Sigmund Freud, *Formulierungen über die zwei Prinzipien des psychischen Geschehens* (1911), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Precisazioni sui due principi dell'accadere psichico*, in *Opere 1909-1912*, vol. VI, Boringhieri, Torino 1974, pp. 453-460.

coerenza e una resistenza comparabili a quelle della realtà materiale, tanto da divenire suscettibile di una impressione di verità per il soggetto stesso. Nella storia riconosciuta della psicoanalisi, l'idea di realtà psichica prende corpo in seguito all'abbandono della teoria della seduzione e del ruolo patogeno dei traumi infantili realmente accaduti al soggetto²³. Certi fantasmi, anche se non sono fondati su eventi reali, vengono interpretati dal soggetto con un valore patogeno analogo a quello che prima Freud attribuiva alle reminiscenze e che ora lo porta alla seguente conclusione: «nel mondo delle nevrosi la realtà psichica è quella determinante»²⁴.

L'idea di realtà psichica avanzata sostiene l'ipotesi che i processi inconsci non solo non ineriscono la verità oggettiva di una realtà esterna, ma la sostituiscono con la verità della psiche²⁵. Usata nella sua accezione più rigorosa, l'espressione realtà psichica designa soltanto il desiderio inconscio e il fantasma ad esso legato: ciò non significa riconoscere comunque un ordine di realtà agli stessi desideri inconsci. Lo sforzo di Freud, e del pensiero psicoanalitico in generale, consiste dunque nel cercare di dimostrare la stabilità e l'efficacia della vita fantasmatica esperita dal soggetto, rinunciando a una sterile opposizione tra la fantasia intesa come un derivato deforme di ricordi rimossi e la fantasia intesa esclusivamente come una mera espressione immaginaria destinata a mascherare le dinamiche pulsionali.

Il termine tedesco *Phantasie* non rimanda all'immaginazione intesa come facoltà di immaginare nel senso filosofico del termine, ma designa il mondo immaginario, i suoi contenuti e l'attività creatrice da cui è animato (*das Phantasieren*). Freud sfrutta questa polivalenza semantica per designare diversi tipi e modalità di formazioni ed esperienze psichiche, a prescindere da una posizione topica (conscia, preconscia o inconscia) predeterminata: la definizione di *Phantasie*, pertanto, comprende sia i fantasmi consci e i

²³ La teoria della seduzione viene elaborata tra il 1895 e il 1897 e poi successivamente abbandonata. In un primo momento, dunque, Freud attribuisce al ricordo di scene reali di seduzione e approccio alla sessualità un ruolo determinante nell'eziologia delle psiconevrosi. È qui evidente l'inclinazione a radicare la fantasia in un fondamento di realtà. Cfr. Sigmund Freud, *Zur Geschichte der psychoanalytischen Bewegung* (1914) in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Per la storia del movimento psicoanalitico*, in *Opere 1912-1914*, vol. VII, Boringhieri, Torino 1975.

²⁴ Sigmund Freud, *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse* (1916-1917), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Introduzione alla psicoanalisi*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, Boringhieri, Torino 1976, p. 524.

²⁵ Cfr. Sigmund Freud, *Das Unbewusste* (1915), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *L'inconscio*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, cit.

sogni ad occhi aperti, veri e propri romanzi che il soggetto si crea e si racconta nello stato di veglia, sia i fantasmi inconsci rinvenuti dall'analisi come sottostanti a un contenuto manifesto, sia i fantasmi originari. Il concetto freudiano di *Phantasie* conserva infatti un carattere di mobilità per cui attraversa in modo flessibile i territori della coscienza, del preconscious e dell'inconscio, individuando i luoghi di passaggio in cui diventa possibile la transizione da un sistema topico all'altro.

La lingua inglese risolve questa indeterminatezza ricorrendo a un espediente tipografico: con il termine *Phantasy* vengono designati i fantasmi e le fantasie inconse, mentre con il termine *Fantasy* vengono designati quelli coscienti. La traduzione italiana *fantasia*, invece, indica la sola attività immaginativa, così la tradizione psicoanalitica ha recuperato dal francese *fantasme* il corrispettivo *fantasma*, anche se non perfettamente corrispondente al suo equivalente tedesco. Il termine *fantasma*, infatti, ha un'accezione più ristretta, designando solo una particolare formazione psichica e non l'intero mondo dell'immaginario²⁶. Il fantasma, così inteso, ha una natura essenzialmente inconscia, ma è comunque in grado di entrare in contatto con le altre dimensioni della vita psichica.

Il fantasma si afferma come organizzazione psichica inconscia già negli *Studi sull'isteria* (1895), testo scritto in collaborazione col medico viennese Josef Breuer, la cui influenza è ancora evidente in quest'opera che storicamente inaugura la ricerca che condurrà Freud a formulare il primo impianto teorico-tecnico della psicoanalisi. È lo stesso Breuer a ipotizzare la costituzione di organizzazioni rappresentazionali inconse che agiscono alla base dei disturbi nevrotici. Una congettura simile presuppone la ricombinazione di varie tendenze teoriche maturate in particolare nell'Ottocento, quando all'interno di alcune posizioni filosofiche, delle ricerche neurofisiologiche e dell'allora nascente disciplina psicologica, si affronta e si discute il nodo problematico di una possibile *intenzionalità* delle rappresentazioni inconse.

Il tema dell'intenzionalità e della rappresentazione informa le formulazioni teoriche di Franz Brentano, filosofo e psicologo tedesco il cui fondamentale empirismo ispira anche la spiegazione dei fatti psichici. Brentano sottolinea come nessuna esperienza

²⁶ Anche Galimberti sottolinea la distinzione etimologica per cui la traduzione italiana «fantasma» si presta a designare il «prodotto illusorio» di una generale «attività immaginativa». Umberto Galimberti, *Dizionario di psicologia*, Utet, Torino 1992, p. 394.

psichica possa concretarsi – e quindi prendere forma – se non si materializza tramite una *modalità rappresentazionale*. Tuttavia Brentano nega la possibilità di un'attività psichica inconsapevole, di conseguenza il modo della rappresentazione inerisce soltanto i livelli di un'attività psichica cosciente. La stessa intenzionalità si definisce come proprietà esclusiva della coscienza, che, essendo diretta verso un oggetto o un contenuto, si pone sempre in relazione a qualcosa che è altro da sé²⁷.

Gli *Studi sull'isteria*, invece, pongono la questione della rappresentazione e dell'intenzionalità in rapporto all'individuazione di un'attività psichica inconscia, centrata sulla produzione di fantasmi. La possibilità di concepire rappresentazioni inconscie è suffragata anche nel pensiero filosofico moderno: dalle *piccole percezioni* inconsapevoli di Leibniz, alle *rappresentazioni oscure* di Kant, sino alle *idee affondate* di Herbart e alle *conclusioni inconscie* di Helmholtz – autori peraltro in larga parte conosciuti a Freud – il mondo sub-coscienziale si anima di fenomeni che, pur non essendo localizzabili in aree ben definite della mente umana, ne definiscono ugualmente la natura e la struttura, sino a costituirne l'ossatura fondamentale. La categoria rappresentazionale inconscia, come delineata negli *Studi sull'isteria*, si afferma pertanto come nodo di convergenza di esperienze psicologiche non più riconducibili a modelli esplicativi di ordine fisico o fisiologico.

Tuttavia le proprietà rappresentazionali dell'inconscio suscitano un paradosso non facilmente risolvibile, essendo la rappresentazione associata a un'attività consapevole, dunque conscia. Breuer, rifacendosi al principio di affondamento elaborato da Herbart, per cui le rappresentazioni più deboli e meno intense si inabissano sotto la soglia della coscienza verso le zone dell'inconscio, postula l'esistenza di una sfera fantasmatica che scorre sotto quella coscienziale e di cui la stessa coscienza ne viene interessata. Gli *Studi* pongono la questione nei seguenti termini, riducendo l'obiezione contro l'esistenza e l'attività delle cosiddette rappresentazioni inconscie a un mero cavillo verbale:

Certamente “rappresentazione” è un vocabolo tolto dalla terminologia del pensiero cosciente e perciò “rappresentazione inconscia” è un'espressione contraddittoria. Ma il

²⁷ Cfr. Franz Brentano, *Psychologie vom empirischen Standpunkt* (1874), 3 voll., Felix Meiner Verlag, Hamburg 1973, tr. it. *La psicologia dal punto di vista empirico*, 3 voll., Roma, Laterza, 1997.

processo fisico che sta alla base della rappresentazione, come contenuto e come forma (anche se non come quantità) è lo stesso, sia che la rappresentazione varchi la soglia della coscienza, sia che ne rimanga al di sotto. Basterebbe coniare un termine, come ad esempio “substrato rappresentativo”, per evitare la contraddizione e sfuggire a quella critica²⁸.

La legittimazione delle rappresentazioni inconse, dunque, è inevitabilmente connessa al modo di intendere la natura dei fenomeni psichici. Nel brano riportato, Breuer lascia intendere che la rappresentazione – sia essa conscia o inconscia – possa acquisire uno spazio fenomenico non riducibile all’evento fisico o fisiologico. Il processo fisico alla base della rappresentazione non ne definisce la natura, per cui si profila il passaggio cruciale da uno stato fisico o fisiologico a uno stato mentale, che pone la necessità di studiare il funzionamento dell’apparato psichico sia nella dimensione cosciente sia in quella inconscia. Oltre il livello psichico cosciente, infatti, si estende un ben più vasto scenario costituito da fantasmi più o meno arcaici ma comunque organizzati in una forma rappresentazionale.

Gli *Studi* affrontano questa nuova prospettiva teorica da un punto di vista limitato esclusivamente all’indagine clinica. Infatti, riconoscendo le rappresentazioni inconse quali «cause di fenomeni patologici»²⁹, si ammette l’esistenza di una serie di fenomeni legati alla sofferenza e ai conflitti, le cui origini vanno indagate non tanto nel tessuto organico e nel processo fisiologico, quanto in una vita fantasmatica dalla complessa organizzazione inconscia. Negli anni immediatamente successivi agli *Studi*, la ricerca di Freud si indirizza verso una progressiva sistematizzazione degli aspetti teorico-pratici inerenti la vita psichica non coscienziale: lo studio dell’attività fantasmatica necessita di uno strumento pratico-metodologico in grado di comprendere i modi processuali, le funzioni e le strutture del fantasma. Il metodo psicoanalitico consente di risolvere quell’apparente contraddizione implicita nelle rappresentazioni inconse, individuando quella dialettica che vede impegnata continuamente la coscienza con ciò che la trascorre in ogni istante ma appartiene alle scene della vita fantasmatica.

²⁸ Joseph Breuer, Sigmund Freud, *Studien über Hysterie* (1892-1895), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Studi sull’isteria*, in *Opere 1886-1895*, vol. I, Boringhieri, Torino 1967, p. 368.

²⁹ *Ibidem*.

Del resto, già Kant nel 1798 si esprimeva su questa paradossale condizione delle rappresentazioni inconse, per cui il soggetto possiede consapevolezza dell'esistenza di determinate rappresentazioni inconse di cui in realtà non dovrebbe essere cosciente. Infatti, se le rappresentazioni non appartengono al livello della coscienza, non dovrebbero nemmeno esistere:

Sembra che ci sia una contraddizione nel fatto di avere rappresentazioni delle quali non si è coscienti, perché come pensiamo di averle se non ne siamo coscienti? [...]. Può destare meraviglia intorno al nostro essere il vedere che il campo delle nostre intuizioni sensibili e delle sensazioni di cui non siamo coscienti, sebbene possiamo indubbiamente concludere che le possediamo, cioè delle rappresentazioni oscure nell'uomo è smisurato, laddove le chiare contengono pochissimi punti aperti alla coscienza³⁰.

Le rappresentazioni oscure, nelle loro diverse determinazioni, possono esercitare una certa influenza sull'intelletto: «noi infatti spesso giochiamo con le rappresentazioni oscure [...] ma più spesso ancora siamo noi stessi gioco di rappresentazioni oscure; e il nostro intelletto non può salvarsi dalle assurdità nelle quali lo getta la loro influenza se anche ne riconosce la natura illusoria»³¹. Dunque, se da un lato le rappresentazioni oscure conservano un carattere attivo determinando i giochi di cui l'uomo è bersaglio passivo, l'intelletto può a sua volta avvertire la loro presenza ma in forma mediata, ovvero rendendosi conto della loro natura illusoria. La riflessione kantiana, tuttavia, riconosce l'impossibilità di una conoscenza pragmatica di tali rappresentazioni, un'impossibilità da individuare nell'assenza di un dispositivo pratico-metodologico che sarà messo a punto soltanto oltre un secolo dopo con la *Traumdeutung* freudiana.

La nascente disciplina psicoanalitica, dunque, deve necessariamente confrontarsi con il materiale dei fantasmi, produzioni immaginarie messe in scena nel teatro privato del paziente e che l'analista è chiamato a esplicitare. Durante l'analisi si vengono così a intersecare due piani che operano in modo integrato ma distinto: i processi di costruzione e ricostruzione attivati durante la seduta prescindono dall'utilizzo in forma diretta di modelli precostituiti, in modo da favorire elaborazioni, decorsi e vissuti la cui produzione

³⁰ Immanuel Kant, *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* (1798), in Id., *Werke*, XII, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1977, tr. it., *Antropologia pragmatica*, Laterza, Bari 1985, pp. 17-18.

³¹ Ivi, p. 19.

di senso non è influenzata da schemi fissi, ma si colloca sullo sfondo dei modelli rappresentazionali in cui si è organizzato lo scenario della vita psichica sin dalla fase intra-uterina. Pertanto, la ripetizione di un determinato evento o conflitto passato conserva il proprio valore originale e nel contempo si offre a una diversa presa di significato. Lo scenario-modello funge da coordinata di riferimento per individuare non tanto fatti realmente accaduti, quanto le modalità in cui si esprime la vita psichica del soggetto, dalle formazioni più arcaiche a quelle più evolute che si animano nella relazione analitica. Le organizzazioni fantasmatiche, dunque, radicano la propria origine nelle esperienze più precoci del soggetto, così come appaiono sedimentate nelle zone più profonde dell'attuale organizzazione psichica.

L'arcaicità del fantasma pone la disciplina psicoanalitica nella condizione di dover districare – sia nella teoria che nella pratica – il nodo problematico della presunta verità di queste costruzioni immaginarie in relazione alla verità oggettiva del mondo reale. Un'ambiguità che permane nella dottrina freudiana, situando il fantasma nel quadro dell'opposizione tra il soggettivo e l'oggettivo, là dove si consuma il conflitto tra un mondo interno che tende al soddisfacimento per via illusoria e un mondo esterno dove la mediazione del sistema percettivo subordina progressivamente il soggetto al principio di realtà. Del resto, la comprensione resa possibile attraverso la tecnica psicoanalitica si basa proprio su una radicale *epoché*, ovvero su una sospensione assoluta di ogni giudizio di realtà, da cui l'attività del fantasticare, intesa come creazione di fantasmi, deve essere necessariamente diversificata: «con l'introduzione del principio di realtà si è differenziata una specie di attività di pensiero che, serbatasi libera dall'esame di realtà, è rimasta soggetta soltanto al principio di piacere»³².

La risoluzione dell'alternativa tra reale e immaginario viene affidata da Freud al concetto di realtà psichica, espressione non priva di problematicità, in quanto se da un lato significa riconoscere uno statuto di realtà al mondo personale dei nostri pensieri e dei fenomeni psicologici, dall'altro significa sancire come oggetto della psicoanalisi il mondo della pura soggettività. Il nodo teorico implicito nel concetto di realtà psichica inerisce il rapporto tra il fantasma e il materiale mnestico da cui si crede supportato, anche se Freud, nella sua indagine eziologica sull'origine delle nevrosi, ammette che «a tutt'oggi non

³² Sigmund Freud, *Precisazioni sui due principi dell'accadere psichico*, cit. p.456.

siamo riusciti a dimostrare una diversità di conseguenze a seconda che la parte maggiore in questi avvenimenti infantili spetti alla fantasia oppure alla realtà»³³. I sintomi nevrotici sono piuttosto fondati su una realtà esclusivamente psichica, il cui campo soggettivo, come emerge dalle righe conclusive de *L'interpretazione dei sogni*, è delimitato al nucleo eterogeneo dei desideri inconsci nella loro espressione più vera, quella cioè del fantasma:

Non sono in condizione di dire se si debba riconoscere una realtà ai desideri inconsci. Naturalmente essa va negata a tutti i pensieri di passaggio e intermedi. Quando si hanno di fronte i desideri inconsci, portati alla loro espressione ultima e più vera, bisogna dire che la realtà psichica è una particolare forma di esistenza che non dev'essere confusa con la realtà materiale³⁴.

Il fantasma, proprio in virtù di questa sua realtà separata da quella del mondo esterno, si costituisce non solo come oggetto da analizzare durante la seduta, ma anche come risultato dell'analisi stessa, contenuto latente da rendere manifesto dietro al sintomo, oramai passato dallo stato iniziale di simbolo mnestico del trauma ad autentica messa in scena di fantasmi. L'osservazione del fantasma, nella sua duplice natura di dato manifesto e contenuto latente, si coniuga con quella tendenza regressiva all'origine che orienta da sempre la ricerca freudiana: la risalita nel tempo verso elementi arcaici, reali e verificabili, condurrà Freud a postulare l'esistenza di scene primarie, le *Urszenen*. Eventi reali e traumatizzanti, il cui ricordo è talora rielaborato e mascherato nell'immaginazione, sono concentrati all'interno di questa categoria successivamente riservata alla scena del coito parentale cui il bambino avrebbe assistito.

In seguito, Freud si distacca da questa concezione realistica delle scene primarie e, pur rigettando la tesi junghiana dello *Zurückphantasieren*, per cui nei fantasmi infantili è dato vedere semplicemente l'effetto retroattivo di una costruzione a-posteriori operata dal soggetto adulto³⁵, introduce una nozione nuova: le *Urphantasien*, i fantasmi primari

³³ Sigmund Freud, *Introduzione alla psicoanalisi*, cit., p. 526.

³⁴ Sigmund Freud, *L'interpretazione dei sogni*, cit., p. 564. La problematicità di questo passo, assente nella prima edizione della *Traumdeutung*, è indicata dalle successive rielaborazioni del 1909 e del 1914, nel corso delle quali si rileva lo sforzo compiuto da Freud nel tentare di delimitare il concetto di realtà psichica e le difficoltà incontrate nel farlo.

³⁵ Cfr. Carl Gustav Jung, *Der Gegensatz Freud-Jung* (1929), in *Gesammelte Werk*, IV, Walter-Verlag, Olten 1971-1979, tr. it. *Il contrasto tra Freud e Jung*, in *Opere*, vol. IV, Boringhieri, Torino 1973.

(o originari). Si tratta di una svolta decisiva, come notano Laplanche e Pontalis, in quanto implica il superamento della consueta opposizione tra realtà materiale e realtà psichica nella genesi del fantasma:

Assistiamo qui a un vero e proprio mutamento dell'esigenza di un fondamento: poiché si rivela impossibile determinare se, nella scena primaria, abbiamo a che fare con un avvenimento vissuto dal soggetto o con una finzione, bisogna rapportare ciò che fonda, in ultima analisi, il fantasma a un al di qua, a qualcosa che trascende al tempo stesso il vissuto individuale e l'immaginato³⁶.

La nozione di fantasma originario, irriducibile dunque alle contingenze del proprio vissuto individuale, qualifica lo stesso fantasma non più come un'organizzazione arcaica rimossa, o comunque sedimentata nell'inconscio, originata sulla base di una sollecitazione percettibile, ma come «storia strutturata sul registro fantasmatico, non riducibile, a tutti gli effetti, ad alcuna esperienza empiricamente determinata»³⁷.

Le *Urphantasien* individuano quel repertorio di fantasmi inconsci comuni a tutti gli esseri umani, indipendentemente da qualsiasi esperienza soggettiva. Dunque, dietro la diversità dei racconti individuali, è possibile attestare la ricorsività di un contenuto tipico, in quanto la storia evenemenziale del soggetto non si costituisce come *primum movens*, anzi ha bisogno di uno schema anteriore in grado di operare da principio organizzatore. Un'antecedenza universale che Freud spiega ricorrendo a un modello di trasmissione filogenetica: «Mi sembra assolutamente plausibile che tutto quanto oggi ci viene raccontato nell'analisi come fantasia [...] sia stato una volta realtà nei primordi della famiglia umana – ciò che era realtà di fatto sarebbe diventato realtà psichica, chiosano Laplanche e Pontalis – e che il bambino, con la sua fantasia, abbia semplicemente colmato le lacune della verità individuale con la verità preistorica»³⁸.

³⁶ Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Fantasme originario Fantasmatales des origines Origines du fantasme*, Hachette, Paris 1985, tr. it. *Fantasma originario Fantasmatales delle origini Origini del fantasma*, Il Mulino, Bologna 1988, p. 61.

³⁷ Enzo Funari, *Introduzione a Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, Fantasma originario Fantasmatales delle origini Origini del fantasma*, cit., p.12. Dello stesso autore, per maggiori approfondimenti sulla questione della genesi intrapsichica del fantasma, si veda anche *L'irrepresentabile come origine della vita psichica*, Franco Angeli Editore, Milano 2007.

³⁸ Sigmund Freud, *Introduzione alla psicoanalisi*, cit., p. 526.

Il fantasma originario riflette ancora una volta la permanenza di un reale celato dietro le elaborazioni fantasmatiche, ma un reale autonomo rispetto ai soggetti e di cui Freud sottolinea la funzione strutturale. I fantasmi originari, come i miti collettivi, si rapportano all'origine, offrendo una forma rappresentativa agli enigmi fondamentali che si pongono dinanzi al bambino e drammatizzando come momenti di emergenza e origine di una storia, quello che il soggetto percepisce come una realtà problematica al punto da esigere una spiegazione:

Nella scena primaria viene appunto figurata l'origine dell'individuo, nei fantasmi di seduzione lo è invece l'origine, il sorgere della sessualità; nei fantasmi di castrazione lo è l'origine della differenza dei sessi. Nel loro tema, si ritrova dunque, significato in maniera raddoppiata, lo statuto del già-lì dei fantasmi originari³⁹.

Freud menziona per la prima volta le *Urphantasien* riportando il caso di una paranoica che dichiara di essere stata osservata e fotografata mentre era a letto con l'amante, delirio dietro al quale si rivela celata la scena primaria. Infatti, il rumore dello scatto della macchina fotografica, udito dalla paziente, avrebbe attivato la fantasia dell'origliare contenuta nella scena del coito parentale: il rumore è sia quello che tradisce il rapporto dei genitori, sia quello da cui il bambino che origlia teme di essere tradito⁴⁰. Lo scatto della macchina fotografica funge in tal caso da indizio della scena primaria, a partire dal quale è stata generata tutta l'elaborazione fantasmatica successiva. Da questa messa in scena paranoica è possibile ricavare delle informazioni significative su come l'origine del fantasma venga in qualche modo sempre integrata nella struttura stessa del

³⁹ Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Fantasma originario Fantasmi delle origini Origini del fantasma*, cit., p. 70.

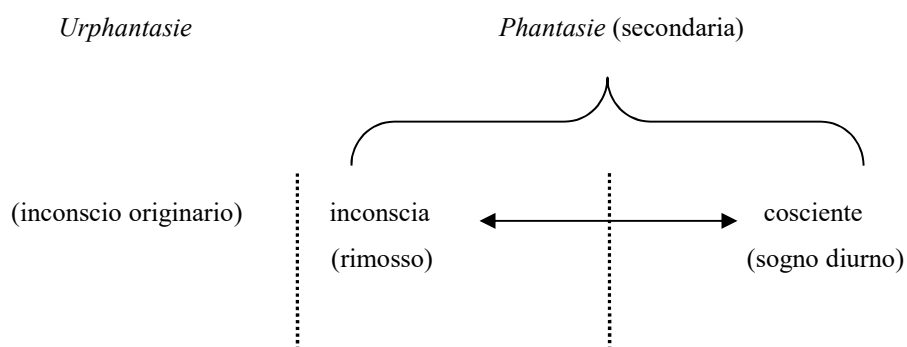
⁴⁰ Cfr. Sigmund Freud, *Mitteilung eines der psychoanalytischen Theorie widersprechenden Falles von Paranoia* (1915), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Comunicazione di un caso di paranoia in contrasto con la teoria psicoanalitica*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, cit., p. 165. Il ruolo dell'udito nella produzione di fantasmi è messo in rilievo da Freud già nei primi spunti teorici dedicati alla questione: «Esse [le fantasie o fantasmi] sono costruite sulla base di cose udite e, successivamente, utilizzate; e quindi combinano esperienze vissute e cose udite, fatti passati (dalle vicende dei genitori e degli antenati) e cose viste con i propri occhi. Si comportano con le cose udite come i sogni con le cose viste». Sigmund Freud, *Briefe an Wilhelm Fliess 1887-1904*, Fischer, Frankfurt am Main 1986, tr. it. *Lettere a Wilhelm Fliess 1887-1904*, Boringhieri, Torino 1986, p. 272, Minuta L, allegata alla lettera 126, 2 maggio 1897. E ancora: «Le fantasie [fantasmi] si originano dalla combinazione inconscia di cose sperimentate e udite». Ivi, p. 279, Minuta M, allegata alla lettera 128, 25 maggio 1897.

fantasma originario e come ciò che si presenta sulla scena del fantasma sia ciò che origina il soggetto stesso.

La scoperta del fantasma originario coincide anche con una certa progressione del pensiero freudiano rispetto allo statuto metapsicologico del fantasma e alla sua appartenenza topica nel quadro della distinzione dei sistemi inconscio, preconsciouso e conscio. Una progressione da intendere certamente nel senso di una differenziazione, ma senza sopprimere l'omologia esistente tra i diversi livelli del fantasma e per cui, nelle formazioni immaginarie e nelle varie strutture psico-patologiche, è possibile individuare una stessa organizzazione, cosciente o inconscia che sia. La differenza stabilita, infatti, passa all'interno dell'inconscio stesso:

Le fantasie [fantasmi] inconscie o sono state inconscie sin dall'inizio, e si sono formate nell'inconscio, oppure – ciò che è più frequente – erano una volta fantasie [fantasmi] coscienti, sogni ad occhi aperti, e sono state poi dimenticate intenzionalmente, divenendo inconscie per opera della “rimozione”⁴¹.

Distinzione che si riverbera in quella tra fantasmi originari e fantasmi secondari, siano essi inconsci o no, come mostrano Laplanche e Pontalis con il seguente schema:



Il fantasma, al di là di questa differenza fondamentale, possiede una certa unità intrinseca, proprio per il suo carattere di entità mista in cui si ritrovano, seppure in grado diverso, lo strutturale e l'immaginario. È proprio per tale motivo che Freud eleva a

⁴¹ Sigmund Freud, *Hysterische Phantasien und ihre Beziehung zur Bisexualität* (1908), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Fantasie isteriche e la loro relazione con la bisessualità*, in *Opere 1905-1909*, vol. V, Boringhieri, Torino 1972, p. 390.

modello di fantasma la *rêverie*, l'abbandono al flusso immaginifico del sogno ad occhi aperti, sorta di romanzo *feuilleton*, stereotipato e allo stesso tempo sensibile a infinite variazioni. La variazione che consente di ascrivere un fantasma all'area dell'inconscio originario o della *Phantasie* secondaria, inerisce allora un vero e proprio mutamento di struttura: come il soggetto agisce la propria fantasticheria nel sogno diurno, occupando una posizione fissa e invariabile, così il fantasma originario sarebbe caratterizzato dalla posizione intermittente di un soggetto interamente compreso tra i poli opposti di presente/assente, attivo/passivo, e la cui presenza nella scena è segnalata ma senza occupare un posto ben definito. Ad esempio, nel fantasma di seduzione, sintetizzato nella formula espressiva «Un padre seduce una figlia», il soggetto non è identificabile immediatamente col termine figlia, ma è possibile vederlo fissare il suo posto anche nel termine padre o nell'azione seduce⁴². È in questa fluidità originaria del soggetto che il fantasma trova la sua definizione come scenario, canovaccio a più entrate caratterizzato dalla mobilità delle posizioni soggettive.

La peculiarità del fantasma risiede nella sua configurazione come scena suscettibile di essere drammatizzata in forma visiva, come notano Laplanche e Pontalis, il cui tentativo di sistematizzare i concetti fondamentali della dottrina psicoanalitica freudiana e post-freudiana confluisce nel progetto enciclopedico del 1967. Il cosiddetto *Vocabulaire* offre la seguente definizione del fantasma: «scenario immaginario in cui è presente il soggetto e che raffigura, in modo più o meno deformato dai processi difensivi, l'appagamento di un desiderio e, in ultima analisi, di un desiderio inconscio»⁴³.

Questa definizione, oltre a sottolineare la stretta connessione del fantasma con il desiderio, mette in rilievo la complessità sintattica delle scene fantasmatiche, che non si limitano a presentare un oggetto come obiettivo del soggetto desiderante, ma inseriscono lo stesso soggetto all'interno di una rappresentazione nella quale gli stessi ruoli possono essere invertiti. Il fantasma non va dunque ridotto a una semplice mira intenzionale del

⁴² Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Fantasma originario Fantasmi delle origini Origini del fantasma*, cit., p. 78.

⁴³ Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, PUF, Paris, 1967, tr. it. *Enciclopedia della psicoanalisi*, vol. I, Laterza, Bari 1993, p. 180. Per una ulteriore disamina del concetto di fantasma in psicoanalisi si rimanda a Emanuela Cerrini, *La rappresentazione del fantasma*, in Emanuela Cerrini, Luciano De Santi, Rosalba Rattalino, *Le figure del sapere psicoanalitico*, Raffaello Cortina, Milano 1982.

soggetto desiderante. La complessità sintattica delle scene fantasmatiche individua la mobilità delle posizioni soggettive e la centralità della scena rispetto all'oggetto, in quanto, come sottolinea Elizabeth Cowie in ottica femminista, «il piacere fantasmatico sta nella disposizione, non nel possesso degli oggetti»⁴⁴.

Provvisto di forma e di organizzazione, vincolato a quelle dinamiche irrazionali e contraddittorie del desiderio in quanto propaggine oscura dell'inconscio, il fantasma si configura non come semplice trascrizione immaginaria di una realtà pulsionale, ma come matrice che offre al gioco delle pulsioni e degli affetti una prima possibilità di strutturazione, di formazione, di legame. È nella scena di seduzione, castrazione, di coito parentale, sedimentata nell'inconscio, che le pulsioni del desiderio vengono a muoversi e a operare. Questa scena enigmatica, antecedente e mitica, forma l'identità del soggetto, ovvero il nucleo del suo inconscio. Il fantasma, quindi, non descrive soltanto un contenuto mentale, ma assolve alla funzione di strutturazione dell'apparato psichico.

Laplanche e Pontalis, nella loro disamina del tema del fantasma nell'opera di Freud, ne individuano la connessione strutturale con la categoria del desiderio e con il suo opposto, la categoria del divieto:

Dal momento che il desiderio non è mera insorgenza della pulsione, ma è articolato nella frase del fantasma, quest'ultimo è il luogo d'elezione delle operazioni di difesa più primordiali come la ritorsione contro di sé, il rovesciamento nel contrario, la proiezione, la negazione; tali difese sono a loro volta legate indissolubilmente alla funzione primaria del fantasma – la messa in scena del desiderio – se è vero che il desiderio stesso si costituisce come divieto e che il conflitto è *conflitto originario*⁴⁵.

Lo stesso concetto freudiano di *Wunschphantasie*, o fantasia di desiderio⁴⁶, non solo sancisce il fantasma come consustanziale al desiderio, ma riconosce anche il carattere

⁴⁴ Elizabeth Cowie, *Fantasia*, in Id., *Representing the Woman: Cinema and Psychoanalysis*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1997, p. 132.

⁴⁵ Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Fantasma originario Fantasmi delle origini Origini del fantasma*, cit., p. 87.

⁴⁶ Sigmund Freud, *Metapsychologische Ergänzung zur Traumlehre* (1915), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Supplemento metapsicologico alla teoria del sogno*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, cit., pp. 89-101. Il connubio tra fantasma e desiderio veniva già sancito nella *Traumdeutung*, allorché Freud situava la *Phantasie* a un livello più profondo dell'inconscio, in quanto connessa a quella matrice del desiderio da cui scaturisce il processo metapsicologico di formazione del sogno. Negli studi immediatamente successivi alla pubblicazione dell'*Interpretazione dei sogni*, Freud specifica che nel lavoro onirico la

strutturante dell'attività fantasmatica nella formazione dell'Io. Come è noto, il desiderio trova il suo modello nell'esperienza di soddisfacimento, riprodotta ma travestita da altro: infatti, «è probabile che il primo atto di desiderio sia stato un investimento allucinatorio del ricordo di soddisfacimento»⁴⁷.

Il travestimento allucinato di un desiderio fantasmatico ci riporta alla questione prettamente cinematografica del modo in cui, sullo schermo, il desiderio è figurato come una scena visibile, ma è allo stesso tempo de-figurato, ovvero prodotto nei modi di una maschera dalla quale è nascosto e deformato, rendendo l'immagine filmica una struttura capace di rinviare continuamente a ciò che è altro dal figurato – e dal figurativo – ovvero all'orizzonte del figurale.

1.3. Il desiderio al cinema: dalla figura al figurale

C'è una forza nelle immagini che trasgredisce la legge del *lògos* su cui si fonda il linguaggio, una forza che impedisce di riconoscere ma *fa vedere*. In tale forza si annida quella fondamentale ambiguità e opacità dell'immagine che si traduce in richiesta di interpretazione. Merleau-Ponty aveva sottolineato come nell'immagine il senso rimanga sempre invisibile:

Il senso è invisibile, ma non c'è incompatibilità tra l'invisibile e il visibile: il visibile ha esso stesso una membratura di invisibile, e l'in-visibile è la contropartita segreta del

Phantasie si colloca ai due estremi del processo: a un estremo è legata al desiderio inconscio più profondo, all'altro estremo è presente nell'elaborazione secondaria. Ancora una volta viene evidenziata la mobilità della *Phantasie*, in quanto i due estremi non sono separati ma comunicano tra loro mediante un rapporto di simbolizzazione: «le fantasie di desiderio che l'analisi scopre nei sogni notturni si rivelano spesso ripetizioni e rielaborazioni di scene infantili, e in questo modo la facciata ci mostra immediatamente, in alcuni sogni, il nucleo onirico autentico, deformato dall'aggiunta di altro materiale». Sigmund Freud, *Über den Traum* (1901), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Il sogno*, in *Opere 1900-1905*, vol. IV, Boringhieri, Torino 1970, p. 33.

⁴⁷ Sigmund Freud, *L'interpretazione dei sogni*, cit., p. 545.

visibile, non appare che in esso [...] è nella linea del visibile, ne è il fuoco virtuale, si iscrive in esso (in filigrana)⁴⁸.

Il senso, in quanto invisibile, è una sorta di filigrana che opera in maniera occulta all'interno del visibile. L'invisibile dell'immagine emerge paradossalmente nella visione, intesa non come mera attività percettiva, ma come «pensiero che decifra rigorosamente i segni dati»⁴⁹. La visione compie un'attività interpretativa nella decifrazione di quel lato oscuro dell'invisibile che sottintende al visibile, e in tale operazione lo riconduce di volta in volta al pensiero e al non mostrato, confermando la natura dell'immagine come potenzialità, ovvero come un vettore significante il cui funzionamento travalica i meccanismi riconosciuti del segno⁵⁰.

L'immagine è veicolo di pensiero. La centralità della dimensione intellettuale nell'orizzonte del visibile è rivendicata da Gilles Deleuze sia nella riflessione sul cinema sia in quella sull'arte condotta in *Che cos'è la filosofia* (1991) insieme a Felix Guattari. L'immagine visualizza il pensiero, pertanto Deleuze rivendica anche le qualità visive del pensiero, secondo una sorta di proprietà transitiva che lo porta ad affermare che il cervello è lo schermo⁵¹. Quindi lo schermo – come cervello – funziona con gli stessi dinamismi di un'attività mentale che sa coniugare e fondere componenti molteplici. Deleuze si spinge sino a formulare una «eidetica della mente»⁵², sottolineando il carattere eidetico e eidogenerativo dell'immagine⁵³. L'orizzonte dell'*èidos* può trovare oggettivazione nel testo filmico, attraverso immagini che realizzano una progressiva espansione del visibile. Il cinema, dunque, attiva un circuito di rifrazione con le dinamiche e i processi mentali, che moltiplica gli orizzonti del senso:

⁴⁸ Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Gallimard, Paris 1965, tr. it. *Il visibile e l'invisibile*, Bompiani, Milano 1969, p. 248.

⁴⁹ Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, Paris 1965, tr. it. *L'occhio e lo spirito*, Se, Milano 1995, p. 31.

⁵⁰ Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano 2007, p. 130.

⁵¹ Gilles Deleuze, *Le cerveau, c'est l'écran*, «Cahiers du cinéma», n. 380, 1986, tr. it. *Il cervello è lo schermo*, in Id., *Che cos'è l'atto di creazione*, Cronopio, Napoli 2003.

⁵² Gilles Deleuze, *Image temps*, Les Éditions de Minuit, Paris 1985, tr. it. *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989, p. 226.

⁵³ Per il concetto di eidetico si veda Paolo Bertetto, *Le cinéma expérimental français et la recherche internationale. L'eidétique et le cérémonial*, «Revue d'Esthétique», n. 6, 1984. Sull'immagine eidetica si veda il capitolo *Immagini e forme eidetiche*, in Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, cit., pp. 156-181.

L'intuizione di Deleuze è che la complessità cerebrale prodotta dal cinema attraverso le sue stesse forme sia qualcosa che insieme vive nell'immagine e nel cervello, sia una sorta di rimando dal film al cervello e di rilancio dal cervello al cinema. Le immagini filmiche e le loro forme a volte lavorano come il cervello, sono una macchina concettuale che riprende la macchina cervello e ne restituisce il funzionamento e la ricchezza⁵⁴.

Le possibilità di senso dell'immagine sono indotte da una forza di suggestione che garantisce l'indeterminatezza del significato e che Jacques Aumont individua nella *figura* insita nell'immagine, in quanto concetto svincolato da una teoria della rappresentazione fotografica fondata sulla *mimesis* della realtà, e implicante piuttosto la manifestazione di fenomeni per loro natura invisibili⁵⁵.

Aumont, nella distinzione tra *figurabile*, *figurativo*, *figurale*, insiste affinché la figura debba essere affrancata da un uso scorretto della nozione di figurativo tramandata nell'ambito dell'arte pittorica e che si sovrappone e definisce tramite il suo contrario apparente, ovvero l'arte astratta. Il dibattito teorico sviluppatosi agli inizi del Novecento ha portato a considerare il non-figurativo come rinuncia alla rappresentazione degli oggetti del mondo e a rivendicare la figuratività per gli oggetti plastici: di conseguenza si ha figurazione soltanto quando qualcosa viene raffigurato, ovvero reso presente mediante la sua apparenza. Rifacendosi alla riflessione di Francastel sul pensiero plastico, Aumont afferma invece che l'immagine, lungi dall'essere un mero sostituto del reale, è una struttura astratta che si compone di relazioni tra oggetti figurativi e oggetti culturali.

Questa natura relazionale e composita rende possibile che l'immagine pensi non secondo le modalità del certo, ma del possibile e del probabile: il segno figurativo, non coincidendo con la cosa vista dall'artista, né con ciò che vede e comprende lo spettatore, si pone nel dominio dell'ambiguità. Nell'immagine si realizza una *semiòsis* incerta, dato che la relazione con oggetti reali, ovvero referenti già di per sé significanti, non comunica necessariamente un significato originariamente pensato⁵⁶. L'opacità di significazione

⁵⁴ Paolo Bertetto, *Microfilosofia del cinema*, Marsilio, Venezia 2014, pp. 135-136. Si veda in particolare l'intero capitolo *Deleuze e la creazione di concetti*.

⁵⁵ Jacques Aumont, *A quoi pensent les films*, Séguier, Paris 1996, tr. it. *A cosa pensano i film*, Ets, Pisa 2007, pp. 150-153.

⁵⁶ Ivi, pp. 155-156.

dell'immagine traduce un pensiero nascosto che si rende visibile. Aumont, considera l'immagine un'occasione di pensiero, in quanto contiene un'eccedenza, un residuo di senso liberato grazie alla sua dimensione figurativa. La capacità dell'immagine di produrre senso è consustanziale alla produzione di figure, secondo una tautologia del tipo l'immagine pensa *ergo* produce figure:

Le immagini sono strumento del pensiero nella misura in cui permettono una «migrazione simbolica», cioè consentono – grazie alla loro qualità sensoriale – di accedere all'astrattezza del pensiero, rendono sensibile il pensiero, al pari di quanto, nel linguaggio verbale, fanno i tropi. Le immagini danno forma a dei processi mentali, trasformano degli elementi di simbolizzazione⁵⁷.

In questa dimensione astratta l'immagine pensa, o meglio pensa per figure, se si accetta di dare a questo termine lo spessore di una messa in forma del pensiero. La figura è altro dalla rappresentazione, si oppone al figurativo e alla figurazione di cui non costituisce l'inveramento complesso, ma un suo oltrepassamento. L'arte vuole la figura perché si costituisce come forma ed espressione oltre la discorsività, processo e insorgenza del desiderio piuttosto che struttura compiuta. L'arte non si può ridurre al linguaggio inteso come sistema compiuto e autosufficiente, che fonda un ordine insieme logico e conoscitivo, ma cerca uno spazio al di là della rappresentazione, uno spazio in cui la realtà è costantemente interrotta, spezzata, contestata dall'evento del non-detto che viene mostrato e si fa figura:

La posizione dell'arte costituisce una smentita della posizione del discorso. La posizione dell'arte indica una funzione della figura, che non viene significata, attorno e fin dentro il discorso. Indica che la trascendenza del simbolo è la figura, cioè una manifestazione spaziale che lo spazio linguistico non può incorporare senza essere destabilizzato, un'esteriorità che non può interiorizzare in significazione. L'arte è posta nell'alterità in quanto plasticità e desiderio, estensione curva, di fronte all'invariabilità e alla ragione, spazio diacritico. L'arte vuole la figura, la bellezza è figurale, non legata, ritmica. Il vero simbolo fa pensare, ma in primo luogo fa “vedere”⁵⁸.

⁵⁷ Augusto Sainati, *Postfazione* a Jacques Aumont, *A cosa pensano i film*, cit., p. 270.

⁵⁸ Jean-François Lyotard, *Discours, figure*, Klincksieck, Paris 1971, tr. it. *Discorso, figura*, Mimesis, Milano 2008, p. 41.

La figura attraversa dentro e fuori il visibile, marcando il passaggio dalla *veduta* alla *visione*, dal mondo al fantasma, dallo spazio del discorso al non-luogo del desiderio dove l'evento artistico prende forma, «in parallelo, la figura è dislocata: non più solamente immagine della presenza o della rappresentazione, ma forma della messa in scena, forma del discorso stesso, e ancor più in profondità matrice fantasmatica»⁵⁹. Lo spazio dell'arte è utopia, in quanto l'evento accade sempre altrove da dove è atteso: infatti, «l'evento non può essere posto che nello spazio vacante aperto dal desiderio [...]. Il desiderio ha in sé il suo stesso rifiuto, che è il principio di dissolvimento dei suoi effetti»⁶⁰. In questo spazio vacante si colloca la figura.

Lytard, nel suo *Discorso, figura* del 1971, riprende la posizione di Merleau-Ponty in merito alla connivenza dell'invisibile con il visibile e la estende al concetto di figura, intraprendendo una vera e propria battaglia antirappresentativa nella ricerca di uno spazio di pensabilità per l'estetico, in cui il dominio della visione si impone come prodotto ed effetto delle operazioni figurali del desiderio.

Lytard distingue tre tipi di figura all'interno della produzione artistica:

1. la *figura-immagine* si vede nell'allucinazione o nel sogno. In quanto oggetto posto a distanza, può essere dispensata in un quadro o in un film. È un tema, un tracciato rivelatore che pertiene all'ordine del visibile;
2. la *figura forma*, pur essendo presente nel visibile e rigorosamente visibile essa stessa, è in genere non vista. È un tracciato regolatore, la *Gestalt* di una configurazione, l'architettura di un quadro, l'inquadratura di una fotografia, in breve lo schema;
3. la *figura-matrice* è invisibile per principio. Oggetto di rimozione originaria, è immediatamente mischiata al fantasma originario. Il carattere di figura – e non di struttura – dipende dalla violazione dell'ordine discorsivo e dall'immersione nell'inconscio. La matrice fantasmatica non ha origine, anzi attesta che «la nostra origine è un'assenza d'origine e che ciò che si presenta come

⁵⁹ Ivi, p. 50.

⁶⁰ Ivi, p. 53.

discorso originario è una *figura-immagine* allucinatoria, posta proprio in questo non-luogo iniziale»⁶¹.

Immagine, forma e matrice sono figure perché ciascuna appartiene allo spazio figurale, secondo determinate articolazioni. La *figura-immagine* si manifesta nella scena onirica, là dove subiscono violenza le regole di formazione delle cose percepite: la figura-immagine decostruisce insieme il percepito e il profilo della stessa immagine, pertanto si compie in uno spazio di differenza e significa «la *trasgressione del tracciato rivelatore*»⁶². È invece possibile individuare la *figura-forma* nel momento in cui l'asse del senso non riesce più a seguire una direzione univoca e omogenea, incanalandosi verso la pluralità e l'equivocità dei sensi. La *figura-forma* sostiene il visibile senza essere vista, ma, in quanto sua nervatura, può rendersi a sua volta visibile. La sua relazione con lo spazio inconscio attualizza la trasgressione della *buona forma*: «la “buona forma” è la forma pitagorica e neoplatonica [...]. Questa forma è apollinea. Al contrario, la figura-forma inconscia, la forma in quanto figurale, sarebbe un'anti-buona forma, una “cattiva forma”. Si potrebbe chiamarla dionisiaca»⁶³. La *figura-matrice* non solo non è vista, ma non è neppure visibile né tanto meno leggibile: «non appartiene né allo spazio plastico né allo spazio testuale: è la differenza stessa [...]. Discorso, immagine e forma non la afferrano poiché risiede contemporaneamente nei tre spazi»⁶⁴.

Il figurale non si identifica con la *figura-matrice* né con la *figura-immagine* o con la *figura-forma*, poiché attraversa indistintamente i tre livelli della figura. Tuttavia si riverbera maggiormente nella matrice, in quanto orizzonte di incomunicabilità:

La matrice non è un linguaggio, né una struttura di lingua, né un albero di discorso. Fra tutti gli ordini di figura è il più lontano dalla comunicabilità, il più appartato. Raccoglie l'incomunicabile, genera forme e immagini, e soltanto *di* queste forme e immagini, che sono i suoi prodotti, il discorso può mettersi a parlare, anche se non sempre è in grado di

⁶¹ Ivi, p. 325.

⁶² Ivi, p. 331.

⁶³ Ivi, p. 332.

⁶⁴ Ivi, p. 333.

riconoscerli. La matrice allora è almeno figura? Non è una figura di per sé riconoscibile, non possiamo nemmeno stabilirne un ordine regolatore quale sua forma stabile⁶⁵.

La figura, nelle sue declinazioni, viene intesa in opposizione al figurativo e alla figurazione. La figura non si esaurisce nell'essere insieme configurazione formale di elementi visivi, emergenza della visibilità, evento e investimento dell'espressività soggettiva, ma comprende anche la de-figurazione, la violazione del profilo e dei contorni visibili, la relazione strutturale con il desiderio e la forza, che la modificano e la alterano radicalmente: «la figura è quindi connessa e attraversata dal figurale»⁶⁶. Il figurale non rispetta la significazione del discorso, l'ordine intenzionato del *lògos*, ma si costituisce come evento che rispetta la fondamentale opacità della figura, evento che non parla, non può essere rappresentato in discorso ed è tuttavia visibile aldilà della rappresentazione stessa, nel non-luogo del desiderio.

La gerarchia di figure – immagine, forma, matrice – riflette un'articolazione della visibilità secondo gli stadi gradualmente di visto, non visto visibile, invisibile. Il figurale attraversa in maniera problematica il visibile: dietro un'apparente affinità si cela una profonda discordanza per cui le figure del visibile subiscono l'azione trasgressiva del desiderio in un ininterrotto processo di de-figurazione. Esiste una radicale connivenza tra figura e desiderio che consente di articolare in modo deciso l'ordine del desiderio e l'ordine del figurale attraverso la categoria della trasgressione. In tale ottica, Lyotard individua la figura quale effetto delle operazioni condotte dal desiderio sul figurale per tramite della trasgressione: il desiderio sfiora rispettivamente l'oggetto, la forma e lo spazio, ma non se ne appaga, passa attraverso e fugge verso nuove mete in un incessante processo di metamorfosi. Lyotard osserva che tale connivenza era stata rilevata da Freud a proposito delle operazioni del sogno, che, modificando il “testo” del preconscious (resti diurni, ricordi), lo rendono irriconoscibile, illeggibile. È proprio in questa illeggibilità che trova sbocco la matrice profonda in cui è radicato il desiderio, esprimendosi in forme disordinate e in immagini allucinatorie.

⁶⁵ Ivi, p. 387.

⁶⁶ Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, cit., p. 183.

La riflessione sul figurale, nella sua relazione costitutiva con il desiderio, viene quindi approfondita in rapporto all'analisi freudiana del lavoro del sogno. Freud dedica l'intero sesto capitolo della *Traumdeutung* al nodo problematico che oppone il lavoro al discorso: l'azione del desiderio opera una violenza nei confronti dell'ordine della parola, una violenza primordiale in quanto l'appagamento immaginario del desiderio reitera, nel laboratorio del sogno, «ciò che è accaduto e non cessa di accadere nella fabbrica della fantasia [*fantasme*] detta originaria»⁶⁷. Nella formazione del sogno, il pensiero onirico, ovvero il suo enunciato latente, è conforme alle stesse regole del pensiero conscio e, in quanto tale, si presta all'interpretazione. Tuttavia l'essenza del sogno non consiste tanto nel contenuto latente (*Traumgedanke*), quanto nel lavoro onirico (*Traumarbeit*), poiché estraneo all'ordine del pensiero vigile e agente di trasformazione. Se il lavoro onirico «non pensa, non calcola, non giudica affatto, ma si limita a trasformare»⁶⁸, allora la differenza tra lavoro e pensiero onirico è di carattere qualitativo. Come specifica Freud in una nota aggiunta nel 1925: «il sogno in fondo altro non è se non una *forma* particolare del nostro pensiero, resa possibile dalle condizioni dello stato di sonno. È il *lavoro onirico* che produce questa forma ed esso solo è l'essenziale del sogno, la spiegazione della sua peculiarità»⁶⁹.

Freud assimila il *Traumgedanke* a un testo e la *Traumarbeit* a un insieme di operazioni che conducono alla significazione del testo, passando attraverso quell'attività di deformazione indicata col termine *Entstellung*, un lavoro di distorsione paragonabile all'occultamento delle tracce dopo l'esecuzione di un delitto. L'area semantica della parola *Entstellung* abbraccia una duplice valenza, non solo modificare nella forma ma anche spostare in un altro luogo: «perciò in molti casi di deformazione del testo possiamo immaginarci di trovare nascosto e altrove, sia pure modificato e avulso dal contesto, l'oggetto della repressione e del diniego. Solo che non è sempre facile riconoscerlo»⁷⁰. L'*Entstellung* viene dunque attivata dalla censura, istanza che costringe il desiderio a

⁶⁷ Jean-François Lyotard, *Discorso, figura*, cit., p. 291. La fantasia originaria o il fantasma originario, come è stato già ampiamente discusso, inerisce quelle scene ancestrali indipendenti dalla particolarità del soggetto e che comprendono pertanto la scena di seduzione primaria, l'invidia del pene, l'angoscia di castrazione.

⁶⁸ Sigmund Freud, *L'interpretazione dei Sogni*, cit., p. 463.

⁶⁹ *Ibidem*.

⁷⁰ Sigmund Freud, *Wenn Moses ein Ägypter* (1937), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Se Mosè era egizio...*, in *Opere 1930-1938*, vol. XI, Boringhieri, Torino 1979, p. 369.

travestirsi. I sogni, infatti, non possono richiamare in maniera diretta i desideri per l'intervento della censura, la quale sottolinea anche la consustanzialità di desiderio e repressione per cui il sogno non è altro che «l'appagamento (travestito) di un desiderio (represso, rimosso)»⁷¹.

Il contenuto manifesto quindi non è altro che la forma elaborata e travestita in cui si presentano i desideri latenti, effetto dei procedimenti messi in opera dal lavoro onirico e che Freud distingue in quattro operazioni differenti eppure intimamente collegate: la condensazione (*Verdichtung*), lo spostamento (*Verschiebung*), la considerazione della raffigurabilità (*Rücksicht auf Darstellbarkeit*) e l'elaborazione secondaria (*sekundäre Bearbeitung*). Il lavoro onirico non sembrerebbe essere portatore di senso in sé: tra le operazioni che lo compongono, l'elaborazione secondaria è l'unica a portare un contributo positivo al contenuto finale, svolgendo la funzione di rendere il sogno un *Tagtraum*, una *rêverie* desta, dotata di un ordine conforme alle leggi dell'intelligibilità. Il desiderio, agendo liberamente sui vincoli del testo iniziale, deposita un residuo di contenuto tormentato e illeggibile cui l'elaborazione secondaria conferisce ordine, provvedendo a cancellare dal sogno quel tipico stile assurdo e incoerente, prodotto dalle altre operazioni. Gli altri elementi del lavoro onirico, in particolare la condensazione e lo spostamento, appaiono più come principi deformatori che formatori, in quanto partecipano debolmente alla costituzione interna della vera significazione del sogno rappresentata dal contenuto latente, anzi si adoperano a mutilarla e deformarla, rendendo necessaria l'interpretazione.

La condensazione consiste nella combinazione di diverse idee associate in una sola. La mobilità che la contraddistingue rivela il lavoro compiuto dalla forza del desiderio sul testo del pensiero onirico. In tale ottica, pare lecito affermare che la condensazione inerisca il lavoro della censura. Tuttavia, il desiderio viene interdetto nel suo fondo molto prima che intervenga la censura nel sogno, identificata con l'operazione con cui i resti diurni ricoprono il desiderio arcaico, che a sua volta reca i segni della propria rimozione originaria. Il desiderio, dunque, è travestimento sin dal principio, in quanto non ha mai trasmesso enunciati comunicabili e trova il suo appagamento nella stessa attività immaginaria, piuttosto che nella rappresentazione di una soddisfazione: «il

⁷¹ Sigmund Freud, *L'interpretazione dei sogni*, cit., p. 154.

desiderio – scrive Lyotard – è appagato non dal contenuto del sogno, ma dall’atto di sognare, di *phantasieren*, perché la *Phantasie* è trasgressione»⁷².

Lo spostamento, invece, funge da strumento essenziale per l’*Entstellung*, in quanto sostituisce gli elementi importanti del contenuto latente del sogno con elementi insignificanti o indifferenti, ma più raffigurabili. Per effetto dello spostamento, «il contenuto onirico non somiglia più al nucleo dei pensieri del sogno» e «il sogno riflette soltanto una deformazione del desiderio onirico esistente nell’inconscio»⁷³.

Il problema della considerazione della raffigurabilità dei contenuti del sogno si riferisce direttamente alle dinamiche inconscie di produzione di figure del desiderio: infatti, «nell’orizzonte onirico, ma non solo, l’elaborazione di figure de-figurate invece di figure riconoscibili, di rebus invece di testi discorsivi è il prodotto della forza del desiderio»⁷⁴. Qui la (raf)figurabilità si concepisce in opposizione al verbale, in quanto modo di oggettivazione dell’inconscio in una forma palesemente contraria all’ordine discorsivo del linguaggio.

Dalle operazioni del lavoro onirico risulta evidente come la *Traumarbeit* sia del tutto differente dall’orizzonte della parola. Lyotard insiste su tale aspetto, situandosi in una posizione antitetica rispetto all’interpretazione di Jaques Lacan, e più in generale alla tendenza a inglobare tutta la semiologia nella linguistica. Il filo conduttore di Lacan nella sua interpretazione della *Traumarbeit* è la tesi elaborata da Roman Jakobson in *Due aspetti del linguaggio e due tipi di afasia* (1956), secondo la quale «l’atto linguistico implica la selezione di certe entità linguistiche e la loro combinazione in unità linguistiche maggiormente complesse»⁷⁵.

L’origine della dissociazione tra metafora e metonimia adombrata in queste pagine, si fa ancora più esplicita nella suddivisione saussuriana di sintagma e paradigma: il linguaggio, infatti, possiede un asse paradigmatico, che funziona da selezione dei diversi elementi di ogni espressione secondo una relazione di tipo associativo, e un asse sintagmatico, che si riferisce alla combinazione di elementi contigui lungo la catena del

⁷² Jean-François Lyotard, *Discorso, figura*, cit., p. 299.

⁷³ Sigmund Freud, *L’interpretazione dei sogni*, cit., p. 284.

⁷⁴ Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, cit., pp. 183-184.

⁷⁵ Roman Jakobson, *Essais de linguistique générale*, Minuit, Paris 1963, tr. it. *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano 1974, p. 24.

discorso. Jakobson sottolinea la doppia operazione compiuta nell'atto di parola: il locutore seleziona ogni termine proferito fra tutti quelli ad esso collegati secondo rapporti paradigmatici di sostituibilità. Inoltre combina i termini selezionati conformemente ai vincoli sintagmatici di concatenazione. Dunque, la relazione di paradigma corrisponde a un atto di selezione, quella di sintagma a un atto di combinazione. Dall'equilibrio delle due funzioni deriva la normalità del discorso, ovvero la sua comunicabilità.

Lo scritto di Jakobson, dopo una disamina dei due poli similarità/contiguità nel discorso letterario, si spinge ad affermare che «la prevalenza alternante dell'uno o dell'altro di questi due procedimenti non è affatto un fenomeno esclusivo dell'arte letteraria: la stessa oscillazione appare nei sistemi di segni diversi dal linguaggio»⁷⁶. Il discorso si ricollega quindi al sogno: «in uno studio sulla struttura dei sogni, il problema fondamentale è di sapere se i simboli e le sequenze temporali utilizzate sono fondati sulla contiguità (“spostamento” metonimico e “condensazione” sineddochica di Freud) o sulla similarità (“identificazione” e “simbolismo” di Freud)»⁷⁷.

Jakobson riconduce spostamento e condensazione all'asse sintagmatico, laddove Lacan accosta rispettivamente la dinamica dello spostamento alla metonimia, sulla base di un legame di contiguità, e la condensazione alla metafora, sulla base di un legame per somiglianza. Jakobson e Lacan concordano entrambi nel situare il lavoro di spostamento nell'ordine sintagmatico, invece appaiono in disaccordo rispetto alla condensazione, sintagmatica per il primo, paradigmatica per il secondo. Tale divergenza è da individuare in una differente concezione della metafora: per Lacan la definizione di metafora si comprende esclusivamente nel rapporto di occultamento e sostituzione del termine occultato con un altro, laddove Jakobson contrassegnava la metafora attraverso la compresenza nel discorso, cioè nell'ordine del sintagma, di due o più termini in relazione semantica di sostituibilità. È evidente in entrambi i casi l'applicazione di categorie estranee al campo di espressione, secondo una volontà di ritrovare nel lavoro onirico delle relazioni ancora discorsive e che riflettano la teoria lacaniana per cui «è tutta *la struttura del linguaggio* che l'esperienza psicoanalitica scopre nell'inconscio»⁷⁸.

⁷⁶ Ivi, pp. 41-42.

⁷⁷ Ivi, p. 44.

⁷⁸ Jacques Lacan, *L'application de la lettre de l'inconscient ou la raison depuis Freud* (1957), ora in Id., *Écrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *L'istanza della lettera nell'inconscio o la ragione dopo Freud*, in Id., *Scritti*,

Nel sogno, tuttavia, è impossibile riconoscere un discorso autentico e obbediente alle operazioni linguistiche. Lyotard sottolinea proprio come non si possa far parlare il sogno, ma bisogna cercare di far sognare il discorso. La riflessione sul lavoro onirico chiarisce come il figurale sia pensato agli antipodi dal verbale e dal motorio, cioè «del principio di realtà munito delle sue due funzioni, linguaggio e azione. A queste funzioni il desiderio volge le spalle»⁷⁹. Nella concezione lyotardiana del figurale si riverbera un'idea dell'inconscio come macchina produttiva di figure, che è diametralmente opposta all'idea di Lacan dell'inconscio in quanto orizzonte strutturato come un linguaggio e per cui «le immagini del sogno non devono essere considerate che per il loro valore di significante»⁸⁰.

Nell'ottica lyotardiana l'inconscio non è strutturato come un linguaggio, ma è una forza figurale che spiazzava le leggi del linguaggio. Tuttavia, Lyotard non intende proporre la categoria di figurale come alternativa all'ordine del discorso. Come sottolinea Maria Maistrini, il rapporto intercorrente tra discorso e figura si costituisce a partire dalla differenza costitutiva tra questi due ordini di senso, che Lyotard insiste per allontanare da qualsiasi logica di opposizione. Benché una prima lettura di *Discorso, figura* possa dare l'impressione che Lyotard si stia limitando a travestire i concetti nietzschiani di apollineo e dionisiaco dietro la rispettiva maschera di discorso e figura, uno sguardo più attento rivelerà che l'importanza della nuova categoria proposta da Lyotard non sta soltanto nella sua legittimazione, «ma nel fatto che Lyotard fa agire questa categoria come operatore: il figurale produce figurale, nell'ordine del discorso e nell'ordine della figura»⁸¹.

Il figurale non si cristallizza in una struttura, ha il carattere di un flusso dinamico connesso al desiderio, di un fantasma correlato all'inconscio. Il carattere del figurale, produttivo e insieme distruttivo, lo rivela come forza dirompente, disgregazione attiva, ma anche come produttore di figure anomale. Lyotard individua tre modi fondamentali

vol. I, cit., p. 489. Lacan intende dimostrare che il soggetto dell'inconscio non è l'istintuale, l'irrazionale, il primitivo o il pre-linguistico, ma il suo opposto. Il ritorno a Freud da parte di Lacan è dunque mediato dalla fondamentale distinzione tra significante e significato che costituisce il nucleo teorico della lezione saussuriana, in modo da legittimare il linguaggio quale condizione primaria dell'inconscio. Di conseguenza, l'idea stessa di inconscio diviene impensabile senza il linguaggio.

⁷⁹ Jean-François Lyotard, *Discorso, figura*, cit., p. 328.

⁸⁰ Jacques Lacan, *L'istanza della lettera nell'inconscio o la ragione dopo Freud*, cit., p. 505.

⁸¹ Maria Maistrini, *Il figurale in J.-F. Lyotard*, Mimesis, Milano 2005, p. 25.

della connivenza che il desiderio annoda con il figurale:

1. trasgressione dell'oggetto;
2. trasgressione della forma;
3. trasgressione dello spazio⁸².

La prima trasgressione sottrae il proprio oggetto alla logica della riproduzione, trasformandolo radicalmente attraverso il lavoro dell'inconscio. La seconda oltrepassa la forma nelle componenti tradizionali di ordine, armonia, equilibrio, per trasformarla in forza anomala e irregolare. L'ultima nega lo spazio nella sua oggettività prossemica, correlandola agli spostamenti e alle dislocazioni libere e arbitrarie dei fantasmi interiori. Dunque, nella teoria lyotardiana il figurale, poiché concepito come una forza estranea all'ordine della rappresentazione, attiva un rapporto diretto con l'inconscio, che prevale sulla razionalità del simbolico e sull'ordine della rappresentazione. Il figurale implica un meccanismo di infinitizzazione dell'eterogeneità dell'inconscio, per cui non partecipa delle strutture del realismo, ovvero a quei principi di imitazione e riproduzione su cui si fonda la rappresentazione. Il figurale attraversa il campo della rappresentazione come una forza mistica e ctonia, soltanto per farci capire che quella stessa rappresentazione conserva qualcosa che non può essere rappresentato, ma è altro dalla rappresentazione:

Il figurale è legato all'irrappresentabile, è qualcosa di irrappresentabile. Il figurale non è un'alternativa alla configurazione testuale, né un puro antilogocentrismo: piuttosto è l'affermazione di spazi e percorsi eterogenei, è una forza che disgrega le leggi del linguaggio. Il figurale è segnato dall'eterogeneità, dall'irruzione dell'altro, dalla violazione delle regole, dall'affermazione della trasgressione⁸³.

Il figurale non si limita esclusivamente a una manifestazione diretta e immediata dell'inconscio, ma può trovare oggettivazione in procedure che vanno dall'automatismo ai modi di produzione mista di fantasmi e figure, attivati nell'immagine come nella scrittura. La specificità del figurale risiede nell'essere contemporaneamente dentro e oltre

⁸² Jean-François Lyotard, *Discorso, figura*, cit., p. 334.

⁸³ Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, cit., pp. 185-186.

l'immagine, dunque non c'è figurale senza immagine. Il figurale tende a situarsi su un piano che non è di rassomiglianza riproduttiva con la realtà esterna, ma di somiglianza con le immagini dell'inconscio. L'orizzonte fenomenico è dunque escluso dal campo di pertinenza del figurale, contraddistinto invece da una sorta di somiglianza inclusiva con la scena inconscia e preconscia, nonché con le immagini prodotte dall'incontrollabile dinamismo del desiderio.

La riflessione di Lyotard sul figurale, pur non riferendosi esplicitamente al cinema, trova in esso un fertile terreno di applicazione. Il figurale si presenta come una concrezione della forza, dell'energetico e del fantasmatico nel film, legata principalmente alla dimensione inconscia del desiderio, ma che non smette mai di configurare percorsi dell'eterogeneo nel campo di una visione riconosciuta: come scrive Paolo Bertetto, il figurale «è una concrezione della forza che rende visibile, sensibile quello che altrimenti non lo sarebbe»⁸⁴.

L'immagine figurale si realizza nella pittura e nel cinema attraverso un lavoro particolare di figurazione/de-figurazione che investe l'immagine, o la successione e combinazione di materiali visivo-dinamici dentro una o più inquadrature. Le procedure di iscrizione del figurale nel film non significano la sua mediazione in linguaggio, ma configurano una delle modalità d'accesso del figurale nell'orizzonte dell'immagine.

Le modalità di produzione del figurale nella letteratura, nelle arti e nel cinema differiscono in base alle specifiche proprietà strutturali di ogni sistema semiotico. Nella letteratura, ad esempio, i modi del figurale individuano un meccanismo segnico variabile ed emergente, che segnala immediatamente la sua differenza dal linguaggio verbale. Il passaggio del figurale nell'ordine del discorso implica la perdita del desiderio e del suo oggetto attraverso l'iscrizione immediata nel simbolico o con l'iscrizione mediata delle fissazioni figurali nel linguaggio, laddove nell'immagine il figurale rivela un'immediata somiglianza con le scene fantasmatiche dell'inconscio.

Nel cinema l'oggettivazione del figurale avviene attraverso un processo distinto in tre fasi, che, dall'irruzione processuale delle immagini inconscie, passa attraverso la rielaborazione secondaria di tali immagini, convertite nell'orizzonte scritturale della sceneggiatura, per poi essere infine oggettivate nell'immagine filmica. Il figurale può

⁸⁴ Ivi, p. 187.

operare attraverso percorsi di disgregazione o di de-figurazione intenzionale del testo filmico, ma la sua componente processuale è in genere affiancata dalla fissazione in immagine del fantasma, o meglio dall'oggettivazione di figure inconscie del desiderio nel campo di visione costituito dal film. Il figurale si inserisce in quel processo di estensione del visibile, non più limitato dalla visione di ciò che è certo e verificabile nella realtà oggettiva dei fatti, un processo che si è moltiplicato a dismisura nell'era del digitale, contribuendo anche a rinegoziare la definizione stessa di figurale.

La cultura visuale non si presta per definizione a essere compressa dentro una sterile codificazione linguistica: il cinema contemporaneo, infatti, è stato radicalmente riformulato dalla rivoluzione tecnologica in atto, tanto che lo stesso corpo dell'attore diventa un simulacro rarefatto di una materialità totalmente contaminata dagli effetti del digitale. La diffusione di un'immagine sintetica, affrancata dalle proprietà peculiari di un supporto fotochimico, richiede la decostruzione dell'estetica filosofica dominante per centinaia di anni e che ha finito per inibire una comprensione profonda del fenomeno digitale. La complessità dei *new media* è radicata in una logica di senso differente, ovvero in quello spazio di differenza dell'altro tracciato dal figurale e definito in opposizione alle norme linguistiche di un discorso tradizionale.

Lo studio condotto da David Norman Rodowick si concentra proprio sulla riformulazione del concetto di figurale come conseguenza di parametri spazio-temporali modificati, e soprattutto destabilizzati, dall'avvento delle nuove tecnologie di comunicazione. La disamina di Rodowick comincia esplorando la teoria filosofica elaborata da Lyotard, soffermandosi in particolare sulle trasformazioni semantiche introdotte dal concetto di figurale nel campo del discorso e della visione. Come già ampiamente argomentato, discorso e figura operano in due dimensioni diverse e incommensurabili, ma che non cessano mai di comunicare l'una con l'altra all'interno di uno spazio di visione oculare. La virgola, che separa letteralmente il discorso dalla figura nel titolo della celebre opera di Lyotard, indica non tanto l'impermeabilità di due dimensioni inaccessibili l'una all'altra, quanto piuttosto un passaggio dalla significazione alla spazializzazione. E in questo passaggio dal testo all'immagine, ciò che cambia è semplicemente lo *status* della visione, in quanto attività percettiva primaria esercitata per decifrare sia parole che immagini. Il discorso è dunque permeato dal figurale: l'originalità della tesi lyotardiana

insiste proprio sulle stesse proprietà testuali e figurative che agiscono come dimensioni di senso e significato all'interno di ogni tipo di discorso, sia linguistico che plastico⁸⁵.

Il figurale non ha alcuna pretesa di univocità, non indica alcun chiasmo tra ciò che è detto e ciò che è visto; è una forza, un'energia irrefrenabile che appartiene alla scena irrapresentabile e indicibile dell'inconscio. L'interesse di Rodowick, dunque, indugia sul modo in cui una forza inconscia, associata a un mondo inconoscibile, ma immaginato in forma di figura, interviene nell'avvenuta contaminazione tra visualità e digitale. Secondo Rodowick, l'incontro tra figurale e *new media* riflette la struttura paradossale della stessa cultura visuale, e pertanto richiede un'analisi ulteriore delle strutture di potere prodotte da un regime audiovisivo.

La composizione di spazio e tempo in un'architettura di potere è già contenuta nella storia della prospettiva, che restringe, regola e riordina i movimenti del corpo nello spazio, in modo da allineare il corpo e lo sguardo con lo spazio di una corretta percezione. D'altronde, la stessa architettura è una disciplina di controllo del corpo nello spazio organizzato. La transizione da analogico a digitale, dunque, estende quella dislocazione del corpo umano già realizzata in uno spazio prospettico, e ridefinisce la posizione del corpo umano in uno spazio riconfigurato in termini di virtualità. Le tecnologie digitali, infatti, marciano il cambiamento da una prospettiva umana a una prospettiva macchinica, pertanto la logica sintetica del digitale sprigiona un potere figurale sconosciuto finora e allo stesso tempo problematizza i tradizionali concetti estetici di corpo e percezione.

La trasformazione del nostro ambiente semiotico in uno spazio digitale prodotto dalle macchine induce a pensare a uno spazio libero da costrizioni. Invece, lo stesso *World Wide Web* agisce come uno spazio di controllo e sorveglianza: il *web* è una nuova architettura di potere che riorganizza i parametri di spazio e tempo su scala globale. Le nuove possibilità del potere riflettono anche un nuovo modo di pensare il figurale in seno a una diversa relazione tra potere e conoscenza. La visualità si rivela come spazio del paradosso, dove la libertà del movimento implica una reciproca costrizione, e il figurale esprime proprio la qualità di questo paradosso⁸⁶.

⁸⁵ David Norman Rodowick, *Reading the Figural, or Philosophy after the New Media*, Duke University Press, Durham and London 2011, p. 10.

⁸⁶ Ivi, pp. 42-43.

Il discorso di Rodowick approfondisce poi il giudizio critico sulle società di controllo e sorveglianza imposte da una sorta di capitalismo cibernetico, cui il figurale oppone un nuovo modello di resistenza basato sulla riconfigurazione dei livelli di spazialità e temporalità. L'interesse di Rodowick sul figurale come diagramma di potere esula dall'argomento di discussione privilegiato in questa sede, tuttavia il merito qui riconosciuto a Rodowick è di aver sollevato il problema di una figuralità diversa, dove la virtualità diviene il nuovo parametro di riferimento dentro un orizzonte di invisibilità condiviso con le istanze pulsionali e irriducibili dell'inconscio. L'operazione compiuta da Rodowick in *Reading the Figural* riflette una lettura deleuziana dell'opera di Foucault⁸⁷, per cui non è affatto un tentativo di definizione del figurale nella direzione della sinonimia o dell'antonimia con i concetti di figura e figurativo, piuttosto il figurale indica qui una nuova attitudine all'interno di un discorso non più lineare e reversibile, ma entropico e dispersivo come l'odierno linguaggio di comunicazione dei *network*⁸⁸.

L'avvenuto cambiamento da uno statuto analogico a uno sintetico non sembra tuttavia condizionare l'immagine filmica nei suoi percorsi eterogenei di attraversamento del figurale. Secondo la tassonomia elaborata da Paolo Bertetto, è possibile individuare cinque differenti tipologie di iscrizione del figurale nell'immagine filmica:

1. figurale come processualità, meccanismo produttivo direttamente legato all'inconscio e alle sue dinamiche desideranti. I modi assolutamente particolari di produzione di senso, connessi soprattutto a uno sperimentalismo tipico dei film d'avanguardia, attivano il figurale come processo dinamico che, nell'emulazione

⁸⁷ La lettura figurale di Rodowick prende in prestito da Deleuze e Foucault i concetti di diagramma di potere e di archivio visivo, per dimostrare come ogni epoca, e in particolare quella attuale, sia condizionata da pratiche di conoscenza e strategie di potere, che sono già implicate nei differenti regimi di visibilità e nelle diverse procedure di espressione. Non si dimentichi che il modello di *Panopticon* vagheggiato da Foucault esprime proprio il concetto di un dispositivo del disciplinamento visivo e della coscienza umana intesa come autosorveglianza. Lo sguardo panottico, infatti, esprime l'interiorizzazione dello sguardo dell'Altro sul sé, tanto da sentirsi osservati anche in assenza di una persona reale. Cfr. Michel Foucault, *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975, tr. it. *Sorvegliare e punire: la nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1976.

⁸⁸ Per approfondire il concetto di figurale in relazione a una pluralità di approcci metodologici, si consiglia: Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, Oxford and New York 1984; Fausto Colombo, Ruggero Eugeni, *Il testo visibile*, La Nuova Italia Scientifica, Roma 1996; Francis Jacques, *Le figurale et le textualisable*, in Francis Jacques, Jean-Louis Leutrat, *L'autre visible*, Klincksieck, Paris 1998; Philippe Dubois, *Au seuil du visible: la question du figural*, in Veronica Innocenti (a cura di), *Limina/le soglie del film – Film's Thresholds*, Forum, Udine 2004.

dei processi psichici, si distingue per la sospensione delle convenzionali regole narrative, combinata all'affermazione di una logica sintattica paradossale in quanto affrancata dal rispetto di determinate coordinate spazio-temporali. I primi film di Man Ray, in particolare *Le retour à la raison* (*Id.*, 1923) ed *Emak Bakia* (*Id.*, 1926), sono esemplari di questo primo modo di attivazione del figurale, dove la rottura discorsiva e la processualità automatica riflettono l'oggettivazione dell'inconscio come macchina creativa, che iscrive le determinazioni profonde di una casualità pulsionale all'interno del gesto creativo. I film di Man Ray, infatti, sono espressione di un cinema automatico, costruito attraverso l'assemblaggio di frammenti di pellicola impressionati tramite contatto diretto con una catena assolutamente caotica e disordinata dei materiali più disparati, abolendo così la tradizionale separazione tra filmico e profilmico. In questo modo, l'immagine filmica si palesa in tutta la sua alterità radicale di una configurazione visiva nella quale «improvvisazione ed eterogeneità si intrecciano così in una dimensione dirompente, in cui tuttavia l'eterogeneità cosale diventa lo strumento per una produzione casuale e automatica»⁸⁹;

2. figurale come irruzione e fissazione dell'immagine di uno o più fantasmi inconsci. Il figurale non è solo una mera processualità modellata sulle dinamiche inconscie del soggetto, ma implica anche la fissazione dei contenuti psichici, oggettivati in forma di figure visibili. Il cinema di Buñuel ha ossessivamente lavorato sulla messa in scena dei fantasmi del desiderio attraverso la mediazione più o meno forte delle istanze narrative. Sono soprattutto i primi film surrealisti a individuare l'oggettivazione intensiva del figurale come immagine in cui l'istanza inconscia non solo emerge e si definisce nell'orizzonte dell'immaginario, ma ne disarticola anche il funzionamento, organizzando le scene fantasmatiche di un eros perverso e polimorfo in figure di più profonda latenza e complessità;

3. figurale come registrazione del delirio vissuto, ovvero materializzato come emergenza pura e incontrollata del desiderio, del fantasma che si fa corpo. Il film registra dunque l'alterità figurale di comportamenti insensati e irrazionali che rompono gli equilibri quotidiani e psichici, rivelando una mancata incidenza di

⁸⁹ Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, cit., p. 191.

ogni tipo di mediazione tecnica o simbolica sulle *performances* attoriali presentate sullo schermo. Il delirio, infatti, si manifesta nel movimento impulsivo di un corpo incontrollato e incontrollabile nella sua eccessiva e inconsulta mobilitazione, poi integrata dalla varietà e dalla potenziale arbitrarietà della ripresa. Un esempio di questo terzo modo di attivazione del figurale è fornito dall'episodio di Pope Ondine in *The Chelsea Girls (Le ragazze di Chelsea, Andy Warhol, 1966)*, nel quale il delirio di Ondine, causato da un'improvvisa astinenza da droga, si traduce in una *performance* incontrollata di fronte alla macchina da presa, che si limita a riprendere il soggetto senza alcun intervento successivo di montaggio. La follia momentanea del personaggio è registrata nella sua autenticità, spezzando così l'ordine del discorso. Il delirio attraversa il film ancora una volta come una violenta dinamica di energia desiderante, «certo produce un senso, ma soprattutto si presenta come scatenamento di forze, di energie non legate, di flussi pulsionali in espansione incontrollata»⁹⁰

4. figurale come produzione mista di immagini ibride, eterogenee, in cui si depositano fantasmi inconsci, figure e motivi di origine diversa. È la produzione di una figuraltà impura, ibrida e variamente dissennata, che si mescola allo sviluppo micronarrativo del racconto col quale mantiene una relazione di diversità e integrazione allo stesso tempo. Nella sequenza degli allucinogeni in *Easy Rider (Id., Dennis Hopper, 1969)* o in *Inauguration of the Pleasure Dome (Id., Kenneth Anger, 1956-1978)*, la narratività del segmento è interrotta e variata diversamente dall'irruzione di figure allucinatorie che da un lato visualizzano il delirio lisergico, dall'altro lo integrano nel tessuto narrativo. Il ricorso sistematico a queste figure del delirio amplia l'orizzonte del visibile e lo estende a nuove configurazioni possibili;

5. figurale come rielaborazione intensiva della figura nei modi dell'eccesso, dell'eterogeneità eccedente. Questo modo del figurale, presente in film quali *A Clockwork Orange (Arancia Meccanica, Stanley Kubrick, 1971)* e *Vinyl (Id., Andy Warhol, 1965)*, si riconosce in una intensità eccessiva che oltrepassa la rappresentazione, ma non si colloca oltre l'orizzonte del racconto. In entrambi i

⁹⁰ Ivi, p. 193.

film, «la figuralità è il modo di restituzione della forza eccedente riscontrata nell'oggetto trattato ed è essa stessa la forza eccedente, la intensità prodotta»⁹¹. Warhol rifiuta la mediatezza della sintassi cinematografica per mostrare che dentro un ipotetico modello rappresentativo, resta un qualcosa d'altro che non può essere contenuto nella rappresentazione e rimane pertanto irrappresentabile. Il rifiuto del tradizionale linguaggio filmico restituisce, in un'unica inquadratura in profondità di campo, l'immagine di un'eccedenza irriducibile al simbolico, come un residuo del desiderio impossibile da assorbire nel lavoro narrativo. *Vinyl* produce anche una ulteriore declinazione del figurale nell'esibizione oscena di un voyeurismo perverso esercitato su una reale *performance* sadomasochista. Il film di Kubrick, invece, riconsegna allo spettatore una produzione del figurale mista e complessa, definita da un'intenzionale volontà di iscrizione dell'ultraviolenza dentro un universo visibile e dominato dall'artificialità della messa in scena. Il visibile è così configurato nei modi eccessivi dell'ultraviolenza e attraversato dall'intensità del figurale. L'universo visibile di *Arancia meccanica* duplica il mondo fenomenico in un raddoppiamento artificiale che nega l'umano senza negare l'antropomorfo, ed è proprio in questa duplicazione dell'umano che il film genera «una figuralità intensiva che insieme rafforza l'immagine e potenzia il senso, dà la contemporaneità come segno del simulacro e impone la forza del simulacro con un'evidenza che solo l'immagine figurale può produrre»⁹².

L'immagine filmica, dunque, attesta diversi modi di produzione del figurale, ciascuno dei quali esorcizza il carattere figurativo della rappresentazione e disarticola l'ordine narrativo del discorso secondo le proprietà specifiche e peculiari di ogni tipologia di figuralità considerata. L'avanguardia, come dimostrato dal cospicuo numero di film presi in esame, costituisce senza dubbio il terreno privilegiato di emergenza del figurale, in quanto l'accesa tendenza a una sperimentazione radicale si traduce spesso in una vera e propria incursione non mediata del fantasma, e del desiderio inconscio da cui è implicato, nelle maglie sempre più allargate del visibile. Ma anche i testi narrativi possono

⁹¹ Ivi, p. 195.

⁹² Ivi, p. 200.

essere investiti dalla forza eterogenea del figurale, con effetti ancora più rilevanti nella fruizione del film: la narrazione, infatti, si estende a nuove possibilità creative, parallele all'espansione del mondo visto sullo schermo e che lo spettatore non riconosce più se pertinente all'orizzonte fenomenico della realtà oggettiva o all'orizzonte psichico dei fantasmi del soggetto. Nella molteplicità delle forme assunte, il figurale si conferma come spazio di visibilità per l'altro irrepresentabile, dove il desiderio viene de-figurato per diventare figura, ovvero una manifestazione spaziale di tutto ciò che il discorso non può incorporare e interiorizzare in significazione, rivelando un potere che eccede il linguaggio e la sua funzione comunicativa, il potere di figurare e non solo di significare.

2.

Figure dell'inconscio nei film d'avanguardia

Uno dei problemi è che appena metti più figure sulla stessa tela si sviluppa un racconto. E in quell'istante stesso, ecco la noia. Il racconto parla più forte della pittura. La verità è che siamo ai primordi: non siamo ancora riusciti a eliminare la narrazione tra una figura e l'altra.

FRANCIS BACON

2.1. Il figurale e lo spazio differente dell'altro nel cinema d'avanguardia

Il concetto di figurale teorizzato da Lyotard si iscrive in un tentativo di strappare la figura al figurativo: oltrepassare un sistema rappresentativo basato sulla corrispondenza tra referenti significa cogliere quel residuo indicibile di senso che eccede la significazione e la sua funzione comunicativa. La figura, dunque, deve essere restituita alla trascendenza del significato per trasformarsi in manifestazione spaziale di tutto ciò che non può essere interiorizzato in una logica di narrazione discorsiva o rappresentazionale. È in questo spazio della figura come altro dal processo di significazione che il figurale rivela tutta la sua forza come espressione della differenza che eccede il segno, liberando il potenziale inespresso dell'immagine. Il figurale entra nell'orizzonte del visibile come l'altro non visto, traccia derridiana di un desiderio inconscio oggettivato nello scarto tra visibile e invisibile, proprio là dove il figurale si insinua come luogo di differenza.

L'iscrizione del figurale come traccia della differenza interna al testo filmico passa attraverso la definizione di un cinema differente, e la differenza al cinema è spesso sinonimo di film sperimentale o d'avanguardia. Il figurale, infatti, avanza un superamento della tradizionale sintassi cinematografica – come di un modo descrittivo e lineare di narrare – in sintonia con le sperimentazioni linguistiche dell'avanguardia. La rottura di ogni ordine discorsivo e la sospensione delle regole narrative paventate dalle avanguardie storiche, individuano un percorso complesso ed eterogeneo dove il figurale emerge in tutta la sua processualità dinamica, ma soprattutto come surrogato della forza trasgressiva dell'inconscio, substrato pulsionale dell'Es e luogo d'incontro tra fantasia e desiderio.

L'avanguardia «esprime insieme un'idea di cinema e una differenza dal cinema consolidato, e si pone nello stesso tempo come interpretazione soggettiva dell'essenza del cinema e affermazione di un'alterità rispetto al cinema diffuso»¹. La differenza del cinema d'avanguardia individua una molteplicità di poetiche estreme, a volte addirittura contraddittorie, ma sempre animate da una volontà di rottura e innovazione nella quale il dispositivo cinematografico estende all'infinito le proprie potenzialità. La ricerca sperimentale condotta dalle avanguardie, infatti, definisce proprio un percorso di sperimentazione profonda del potenziale, «un itinerario di allargamento sistematico di ciò che il cinema può essere: dalle concrezioni inconsce e oniriche del cinema surrealista alle ricerche filmiche sul ritmo e le sinfonie visive, dalle sequenze di montaggio dinamico ed eterogeneo alla dinamizzazione di forme geometriche»².

Contro l'uniformazione del sistema, l'avanguardia propone una singolarità di pensiero che è innanzitutto un modo diverso di pensare il visibile e di affermarsi come scelta alternativa a un modello consolidato di rappresentazione e narrazione. Un simile atteggiamento è distruttivo e insieme innovativo, in quanto modifica l'orizzonte del visibile conosciuto e investe la possibilità stessa di vedere il nuovo e l'inatteso: la sperimentazione del non veduto, infatti, implica una trasformazione delle strutture del visibile, rovesciate in favore dell'apertura alle dimensioni non conosciute dell'esistente.

¹ Paolo Bertetto, *Differenza e intensità: le strutture formali del cinema d'avanguardia*, in Paolo Bertetto, Sergio Toffetti (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa (dalle origini al 1945)*, Il castoro, Milano 1996, p. 64.

² *Ibidem*.

L'impegno verso un altro cinema possibile coinvolge artisti, registi e teorici, il cui obiettivo comune non si traduce in una convergenza di pensiero, anzi la diversità risulta organica alle poetiche dei vari movimenti d'avanguardia e alla singola capacità di realizzare il cinema come forma d'arte autonoma, per cui non esiste una differenza univoca entro cui far rientrare tutte le altre. L'unità di un cinema diversamente pensato e inventato «è in primo luogo un'unità in negativo, realizzata sulla base di un rifiuto, di una radicale ed esplicita estraneità al cinema ufficiale e alle sue leggi discorsive»³, pertanto le esperienze oniriche del film surrealista si mescolano e si sovrappongono alle ricerche di un cinema puro, rivelando così il proteismo di un cinema differente.

L'avanguardia marca uno scarto decisivo rispetto a quell'impulso narrativo che Noël Burch identifica nel modo di rappresentazione istituzionale e riconduce al modello elaborato e imposto dall'industria cinematografica hollywoodiana⁴. La necessità di un linguaggio nuovo e differente spinge le avanguardie alla fuoriuscita dallo statuto di un canone filmico che riconosce la supremazia di una narrazione coerente, funzionale e avvincente. In un quadro concettuale di questo tipo, le esperienze pur difformi di vari movimenti d'avanguardia, tra cui futurismo, dadaismo e surrealismo, si inseriscono nel progetto di una sistematica «violazione del modello rappresentativo-narrativo della visione, cioè di un modo di organizzare il visibile fondato sulla sua riduzione a una catena di rappresentazioni dominata dalla narritività»⁵.

La continuità narrativa associata al cinema di finzione, e riconosciuta secondo le leggi dell'industria e del mercato, è dunque messa in discussione da film caratterizzati dalla casualità, dall'improvvisazione e dalla più assoluta libertà compositiva e formale. Le esperienze più radicali dell'avanguardia muovono proprio nella direzione di un

³ Paolo Bertetto, *Il cinema europeo degli anni Venti*, in Paolo Bertetto (a cura di), *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, UTET, Novara 2012, p. 69.

⁴ Gli studi condotti da Noël Burch operano una critica radicale al primato del cinema hollywoodiano e della sua ideologia sulla base di un rigoroso formalismo ispirato proprio alle posizioni dell'avanguardia. La critica di Burch si basa sulla contrapposizione tra un modo di rappresentazione primitivo, identificato con l'epoca primordiale di un cinema europeo nel quale la forte componente di *shock* visivo si impone con forza sull'integrazione narrativa, e un modo di rappresentazione istituzionale, riconosciuto invece nella rigorosa logica narrativa del cinema classico hollywoodiano. Cfr. Noël Burch, *Praxis du cinéma*, Gallimard, Paris 1969, tr. it. *Prassi del cinema*, Pratiche Editrice, Parma 1980 e Noël Burch, *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Nathan, Paris 1991, tr. it. *Il lucernario dell'infinito*, Pratiche Editrice, Parma 1993.

⁵ Paolo Bertetto, *Differenza e intensità: le strutture formali del cinema d'avanguardia*, cit., p. 67.

superamento del cinema e della pittura in nuova dimensione artistica, fluida e non più esclusivista. Le prime sperimentazioni realizzate ad esempio da Ginna e Corra in ambito futurista procedono verso una dinamizzazione della pittura astratta, piuttosto che nella effettiva legittimazione di un nuovo tipo di cinema. Invero, Marinetti e il suo gruppo dimostrano un certo interesse per la capacità di modificare la normale percezione del tempo e dello spazio, implicita nel nuovo mezzo cinematografico. Per i futuristi è in gioco la dissoluzione dell'arte nel tumulto stesso della vita moderna, dunque il cinema, nella sua variante più spettacolarizzata di dinamismo cromatico, doveva servire da strumento di provocazione ai fini di una concreta azione rivoluzionaria.

Anche nell'ambito del movimento dadaista, il cinema è concepito come uno strumento di spettacolarità che, attraverso il sincretismo dei mezzi usati, vuole investire la totalità delle forme d'espressione. Variamente legati all'area dada sono due film quali *Le retour à la raison* (*Id.*, 1923) di Man Ray e *Entr'acte* (*Id.*, 1924) di René Clair. Il primo è un film assolutamente casuale e improvvisato, assemblato come una sorta di *collage* di spezzoni eterogenei di pellicola, impressionati senza ricorrere alla cinepresa ma tramite contatto diretto di oggetti comuni, tra cui sale, pepe e puntine da disegno. L'alterità radicale di queste immagini nega e trascende il sistema semiotico del cinema e si propone come un'attivazione del figurale inteso come processo produttivo, modo di produzione che imita il funzionamento della psiche e iscrive l'automatismo del gesto creativo dentro l'immagine filmica. *Entr'acte*, realizzato su uno scenario del pittore Francis Picabia e diretto da René Clair, costruisce invece uno spazio visivo eterogeneo, fondato sulla discontinuità e sulla dimensione del gioco e del *nonsense*, inoltre viene inserito come intervallo nell'ambito di una delle famose serate dada finalizzate a superare le barriere tra arte e vita.

Contro un modello di cinema iperformalizzato, in bilico tra l'astrattismo e la destrutturazione delle forme linguistiche e orientato verso una ricerca di cinema puro, la scelta surrealista è a favore di un cinema figurativo, che non rinuncia alla produzione di immagini visibili e riconoscibili, ma le trascende per rimandare a un contenuto altro. Lo spazio della differenza diventa allora estensione del visibile all'orizzonte del non veduto e del proibito, luogo dove i contenuti nascosti dell'inconscio possono essere finalmente oggettivati. La matrice surrealista appare facilmente identificabile in film quali *La*

coquille et le clergyman (*Id.*, 1928), diretto da Germaine Dulac sulla base di uno scenario di Antonin Artaud, ma soprattutto in *Un Chien andalou* (*Id.*, 1929) e *L'Age d'or* (*Id.*, 1930), realizzati da Luis Buñuel con la collaborazione di Salvador Dalí allo scenario e apertamente riconosciuti dal movimento fondato da Breton, in virtù di una politica di irrisione contro i valori della religione cattolica e l'ipocrisia della classe borghese.

In ciascun caso si tratta comunque di film che aboliscono una interdizione diffusa nei confronti di un orizzonte inconscio prima irrepresentabile e ora divenuto oggetto di rappresentazione secondo modi e tecniche differenti. *La coquille et le clergyman* è invero un film che tenta un incontro tra le suggestioni visive del cinema puro e la messa in scena di fantasmi psichici legati a un processo misterioso di iniziazione del soggetto. Il rifiuto di un racconto logico e consequenziale è speculare all'onirismo del film, una componente che Artaud riconduceva a una matrice psicologica ignorata invece dalla regia di Germaine Dulac. Il film, pertanto, non va considerato come un semplice prodotto onirico, piuttosto esprime la ricerca della verità oscura dello spirito tanto perseguita da Artaud.

Un Chien andalou e *L'Age d'or*, invece, configurano un percorso alternativo di esplorazione del desiderio e delle sue dinamiche inconsce contraddittorie, intrecciando immagini di natura fantasmatica a immagini oniriche e deliranti. Quello di Buñuel è un cinema della differenza, abitato da figure intensive del desiderio e dai modi del fantasma, disseminati come fissazioni inconsce all'apparenza irrelate e invece filtrate secondo una pratica compositiva suggerita dal metodo paranoico-critico teorizzato da Dalí. Il metodo daliniano significa un superamento dell'automatismo psichico promosso da Breton⁶: la sua novità consiste nello sfruttare il potere conoscitivo della paranoia, in modo da affiancare un momento di controllo e rielaborazione delle figure inconsce, dapprima registrate senza alcun filtro o intervento della ragione.

La differenza vaticinata dall'avanguardia è una differenza figurativa nella misura in cui si propone di figurare l'orizzonte del non veduto, il mondo proibito di una realtà invisibile al di là degli orizzonti conosciuti:

⁶ Il surrealismo ha prodotto numerosi testi critici e teorici sui processi di una scrittura automatica capace di simulare il funzionamento del sistema inconscio, in modo da prevenire l'intervento di un gesto cosciente nella creazione di una qualsiasi opera d'arte. Cfr. André Breton, *Manifeste du Surréalisme*, Kra, Paris 1924, tr. it. *Manifesti del surrealismo*, Einaudi, Torino 1964.

L'apertura verso nuovi orizzonti del visibile diventa quindi rottura dei sistemi ideologici e delle logiche istituzionali e sperimentazione del non detto e del non visto, violazione del divieto, trasgressione della legge e delle convenzioni. È l'idea di un cinema capace di esprimere la radicalità distruttiva dell'inconscio, la forza incontrollata della pulsionalità anche nelle sue componenti di violenza pura, un cinema contro le ideologie e i sistemi rappresentativi e visivi consolidati⁷.

Il cinema d'avanguardia, nel suo multiforme proteismo, individua la differenza dell'altro soprattutto come differenza da uno schema mentale che organizza il visibile in una successione concatenata di eventi. L'oggettivazione del figurale come spazio di un inconscio non altrimenti visto significa allora restituire un mondo invisibile a un modello alternativo di messa in scena e *in primis* di racconto. Insomma la sfida alla continuità del flusso narrativo di un film tradizionale non va condotta sul piano di una generale riforma iconoclastica, ma implica un nuovo modo di produrre significazione in flussi discontinui di immagini organizzate in una forma di narrazione differente e non consecutiva.

Il forte sperimentalismo degli anni Venti ha senza dubbio contribuito al processo di evoluzione dell'apparato cinematografico, sempre più riconosciuto come un sistema segnico complesso, capace di straordinarie possibilità di espressione e di figurazione. Con il graduale esaurirsi della grande stagione europea delle avanguardie storiche, non si spegne tuttavia la vitalità di un movimento avanguardistico che risorge con rinnovato spirito nell'America degli anni Quaranta, tanto da imporsi nei decenni successivi come alternativa radicale al cinema standardizzato e omologato di Hollywood. Nella nascente neoavanguardia americana il richiamo programmatico alla precedente esperienza europea convive con la necessità di dare nuove risposte alla mutata situazione socio-culturale. La spinta tipicamente europea al superamento dell'arte «si colloca ora nel contesto di diffuse tendenze anti-istituzionali, o più precisamente di de-istituzionalizzazione»⁸.

La marginalità rispetto al monopolio hollywoodiano è una peculiarità distintiva della neo-avanguardia americana, definita appunto *underground* poiché sviluppata come una rete sotterranea di resistenza alla cultura di massa o popolare. Un simile approccio concettuale porta il cinema ad essere estromesso dai normali circuiti di produzione e

⁷ Paolo Bertetto, *Differenza e intensità: le strutture formali del cinema d'avanguardia*, cit., p. 88.

⁸ Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002, p. 207.

distribuzione, di conseguenza i film sperimentali diventano sempre più difficili da vedere. Il cinema *underground*, dunque, si identifica fin da subito con la posizione scomoda di «un cinema che disturba per la sua immediatezza, per il suo approccio diretto, per la sua capacità di penetrare gli interstizi dell'indicibile, del rimosso, a volte dell'inguardabile»⁹.

La macchina da presa deve restituire uno sguardo interiore, quindi non più limitato a una mera riproduzione del visibile, ed è proprio nella messa in scena di una controparte non vista del mondo reale che il cinema *underground* diventa trasgressivo. I cineasti statunitensi, dunque, ereditano la stessa indole oppositiva dell'avanguardismo europeo, in particolare il cinema *underground* mutua dal dadaismo il gusto per la provocazione e per la trasgressione come strumenti espressivi, e dal surrealismo una certa propensione all'interiorità e all'introspezione. Del resto l'avanguardia americana si sviluppa proprio intorno a una dialettica onirica tanto perseguita nei film di Maya Deren, non a caso considerati come degni epigoni del cinema surrealista e insieme precursori di un nuovo cinema sperimentale.

La ricerca praticata intorno gli anni Cinquanta e Sessanta definisce un'esperienza piuttosto eterogenea di avanguardia filmica, variamente articolata al suo interno in linee di tendenza diverse e a volte contraddittorie, ma sempre unite dall'estraneità al sistema produttivo hollywoodiano: è proprio in nome di una comune scelta a favore di un cinema differente, estraneo al modello industriale diffuso, che si deve la convergenza di numerosi artisti e cineasti indipendenti intorno all'orbita attrazionale del *New American Cinema Group*, tradizionalmente conosciuto come NACG.

Fondato nel 1960 da Jonas Mekas, il gruppo simbolo della neo-avanguardia americana si propone di difendere le implicazioni etiche ed esistenziali di un cinema «tendenzialmente non narrativo, non rappresentativo, non industriale, visionario, assolutamente personale»¹⁰, e proprio per questo rinnegato da Hollywood. Nel NACG confluiscono da un lato autori di cinema narrativo operanti al di fuori dei rigidi confini del modello hollywoodiano, tra cui John Cassavetes e Shirley Clarke; dall'altro cineasti quali Richard Leacock, Robert Drew e Donn Alan Pennebaker, sostenitori di un cinema diretto in cui la

⁹ Antonio Tedesco, *Underground e trasgressione. Il cinema dell'altra America in due generazioni*, Edizioni Castelvechi, Roma 2000, p. 7.

¹⁰ Giaime Alonge, Paolo Bertetto, *Il cinema non-narrativo: documentario e sperimentazione*, in Paolo Bertetto (a cura di), *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, cit., p. 317.

rivelazione del reale avviene senza alcuna mediazione o manipolazione linguistica; e infine tutta la grande costellazione del cinema *underground* più autentico e visionario, che annovera le sperimentazioni radicali di Stan Brakhage, Kenneth Anger, Andy Warhol e Jack Smith.

L'esperienza *underground*, nei termini fissati dal NACG, è dunque permeata da un alone di poesia che significa il predominio della funzione espressiva nei confronti di quella comunicativa e insieme sancisce «l'affermazione dell'infinito diritto dell'artista alla ricerca, l'apertura al potere smisurato della fantasia, l'introduzione nel cinema della complessità sotterranea dell'inconscio, del sogno, del desiderio, dell'allucinazione, la proiezione del cinema sull'oscuro, sull'invisibile»¹¹. È proprio nella prospettiva di un ampliamento del visibile che operano i film di Kenneth Anger, nei quali la registrazione del delirio vissuto si traduce nell'intensità visiva di immagini irreali evocate nell'ambito di riti d'iniziazione demoniaca. L'anomalia del testo filmico si risolve nell'immediatezza e nell'irrazionalità di un delirio oggettivato in tutta la sua differenza di forza figurale. Il delirio, infatti, esplose nell'immediatezza del rito e spezza l'ordine del discorso nella *performance* inconsulta di un corpo incontrollato. La ritualità del processo iniziatico introduce elementi ossessivi che trasformano il visibile in una superficie di proiezioni psichiche dominate dalla singolarità del figurale, come si può facilmente notare nel celebre *Inauguration of the Pleasure Dome*, iniziato nel 1954 e di cui esistono ben quattro versioni, l'ultima datata addirittura 1978.

L'orizzonte del rito come luogo d'emergenza di un visibile oramai pluralizzato diventa un vero e proprio *tòpos* interno all'estetica *underground*, ripreso ad esempio nella variante delle cerimonie orgiastiche e promiscue dei film di Jack Smith, nei quali l'anarchia visiva diventa preludio all'emergenza di un desiderio inconscio e omoerotico, come accade in *Flaming Creatures* (*Id.*, 1962). Il progetto di espansione del visibile, dunque, coinvolge l'integrazione di immagini inconse, assurde e deliranti, con la trasgressione di un immaginario erotico a lungo taciuto e ora portato alla ribalta anche grazie agli ideali della *beat generation*.

Un eccesso di sperimentalismo caratterizza invece il cinema di Brakhage, prodotto ultimo di un'attenta e complessa riflessione sul significato del vedere. Infatti, i suoi film più significativi, *Dog Star Man* (*Id.*, 1961-1964) e *The Art of Vision* (*Id.*, 1961-1965),

¹¹ Ivi, p. 318.

uniscono componenti oniriche e allucinatorie a immagini buie e spesso indecifrabili, in linea con una posizione teorica che colloca la visione al confine incerto tra visibile e non visibile, tra palpabile e impalpabile. Il cinema totale perseguito da Brakhage non descrive l'esperienza visionaria di un inconscio o di un desiderio immediatamente riprodotto, anzi lavora proprio per liberare l'immagine dalla schiavitù del visibile, dalla riconoscibilità e dalla necessità esistenziale di rappresentare obbligatoriamente qualcosa. La perdita di referenzialità restituisce così un'immagine spiritualizzata, che distanzia lo schermo da qualsiasi impressione di realtà e dilata infinitamente le possibilità di visione. Dunque, l'immagine filmica non è minimamente interessata a riprodurre il rito o le molteplici manifestazioni del desiderio in quanto cerimonie della diversità dell'altro: è un'immagine che, come scrive Paolo Bertetto, «non rappresenta la differenza perché è essa stessa differente, è un segno che non è collocabile in nessun orizzonte già definito, è una ricerca permanente che si muove nella problematicità stessa del vedere, ed è tendenzialmente dominata dal buio e dal movimento»¹².

Al contrario, la produzione filmica di Andy Warhol appare piuttosto lontana dal lirismo delle immagini di Brakhage, nonché dalla marginalità dello sperimentalismo più radicale dell'avanguardia americana¹³. La fama di Warhol come pittore e grafico legato alla *pop art*, infatti, garantisce ai suoi film un surplus di visibilità e una fuoriuscita dal limitato circuito di distribuzione *underground*. Il suo cinema è molto diverso da quello degli altri artisti del NACG, non ricerca una visione interiore ma un'esteriorità priva di soggettivismo, proprio come in una riproduzione seriale. L'approccio di Warhol deriva da una propensione quasi maniacale all'osservazione del mondo circostante: lo sguardo fisso, prolungato e insistito della macchina da presa in film come *Sleep (Id., 1963)* o *Empire (Id., 1964)* produce un progressivo cambiamento nella percezione dell'oggetto osservato, come in un processo di astrazione della realtà stessa. L'osservazione ostinata di un soggetto o di un'azione con una sola inquadratura fissa non solo cancella la funzione

¹² Ivi, p. 320.

¹³ Il critico d'arte Vittorio Fagone, nel tentativo di classificare l'universo molteplice e multiforme di cui si compone l'avanguardismo statunitense, utilizza l'espressione *cinema d'artista* in riferimento all'esperienza cinematografica di Warhol per distinguerla così dall'intero movimento *underground*. Il *cinema d'artista* si caratterizza per un impulso a esplorare le risorse tecniche del mezzo cinematografico e a svilupparle in relazione simbiotica con lo sviluppo della pratica pittorica. Cfr. Vittorio Fagone, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano 1990.

di un'intera sintassi cinematografica, ma scopre anche «l'assurdo che quella stessa realtà cova dentro di sé e che a uno sguardo sfuggente, distratto, frettoloso, difficilmente si rivela»¹⁴. Nel periodo successivo, in un film quale *Vinyl (Id., 1965)*, Warhol utilizza ancora l'inquadratura fissa, ma combinata a una profondità di campo assolutamente anomala e finalizzata alla micro-narrazione di una perversa *performance* sadomasochista. In questo caso, le tecniche minimaliste di ripresa e la non mediatezza dei materiali visivi rivelano lo spazio altro di una figuratività radicale permeata da un desiderio impossibile da rappresentare e assorbire nel lavoro della narrazione.

Il complesso multiverso dell'avanguardia, sia nella sua declinazione storica sia nel suo rinnovato spirito *underground*, definisce l'orizzonte stesso del visibile filmico come uno spazio intensivo della differenza, dove le figure dell'altro irrompono prive di mediazione alcuna, per inscrivere tutta la forza produttiva del figurale nell'ordine di una rappresentazione oramai completamente disarticolata e destrutturata. Il visibile diventa inconscio in quanto sua espressione diretta e l'inconscio diventa a sua volta visibile in quanto sottratto all'assenza dell'irrappresentabile. Visualizzare l'inconscio e il desiderio represso nascosto nelle sue zone d'ombra, significa trascendere una visione organizzata soltanto in forma di racconto. La sperimentazione sul testo filmico, dunque, prepara l'irruzione del figurale come emanazione di un inconscio oggettivato in forma di figura e non più organizzato secondo una normale sequenza narrativa.

La differenza del figurale emerge comunque anche in testi narrativi: film quali *Un Chien andalou* e *L'Âge d'or* di Buñuel o *Meshes of the Afternoon (Id., 1943)* di Maya Deren definiscono un campo di sperimentazione legato proprio all'alterità del racconto. Sono film in cui la narrazione non è azzerata, ma modificata e alterata in corrispondenza di contenuti inconsci da figurare e de-figurare in un modello di racconto differente. La rappresentazione dell'inconscio riformula la narrazione secondo i modi di produzione dell'apparato psichico, pertanto le immagini non si susseguono più secondo un principio

¹⁴ Antonio Tedesco, *Underground e trasgressione. Il cinema dell'altra America in due generazioni*, cit., p. 41. Il minimalismo già presente in queste prime opere di Warhol viene ripreso e poi sviluppato nell'ambito del cinema strutturale di Tony Conrad e Michael Snow, dove la riduzione minimalistica coincide con l'assoluta centralità delle procedure di formalizzazione del film stesso, fino all'estremo caso di *The Flicker*, film realizzato nel 1966 da Conrad e nel quale la visione è impossibilitata e negata allo spettatore tramite un reiterato effetto stroboscopico.

di continuità narrativa, ma si dispongono in un flusso ininterrotto di figure di un desiderio oggettivato e insieme allucinato, dove finalmente l'altro guadagna uno spazio di visibilità.

2.2. Figure polimorfe del desiderio in *Un Chien andalou* e *L'Âge d'or*

Un Chien andalou e *L'Âge d'or* sono due film nei quali il desiderio è oggettivato in tutta la sua complessa eterogeneità. Il desiderio palesa il suo carattere polimorfo in configurazioni di varia tensione, dove confluiscono strutture e contenuti dell'inconscio differenti e organizzati in forma di figure. Come scrive Paolo Bertetto, «le figure buñueliane sono oggettivazioni di particolare intensità rivelativa, concrezioni visive di scene legate alle fissazioni inconsce-preconscie, o oniriche, investite da energie e da dinamiche differenziate del desiderio [...]. Nelle forme più radicali sono espressione diretta del figurale»¹⁵.

Il figurale, come già detto, non è mera processualità, ma anche emergenza di un desiderio inconscio divenuto oggettivato, dunque raccontabile e rappresentabile dentro e oltre l'immagine. La messa in scena di comportamenti particolari, determinati da istanze psichiche connesse al desiderio e alle sue devianze, definisce le figure di più complessa latenza che caratterizzano il cinema di Buñuel in generale, e *Un Chien andalou* e *L'Âge d'or* in particolare. I primi due film del regista aragonese, prodotti e realizzati in ambito surrealista, configurano l'operatività del figurale come irruzione non mediata di immagini fantasmatiche, oniriche e deliranti, all'interno di un processo generativo del testo stesso, definito e disarticolato proprio attraverso queste immagini «in cui il figurale irrompe dal profondo, disgrega l'ordine del simbolico e i possibili *patterns* narrativi per imporre la forza dominante dell'altra scena»¹⁶.

Quest'assoluta singolarità testuale non appare immune da significative variazioni strutturali: laddove *L'Âge d'or* organizza un amalgama di figure inconsce e deliranti in

¹⁵ Paolo Bertetto, *Figure. Immagini dell'inconscio nel cinema di Buñuel*, «La valle dell'Eden», vol. 1, n. 3, 1999, p. 99.

¹⁶ Ivi, p. 123.

un tessuto organico non privo di aspetti narrativi, *Un Chien andalou* si configura come un flusso dinamico di figure intensive del desiderio, i cui contenuti psichici si intrecciano in una catena fantasmatica potenzialmente infinita. Il desiderio, dunque, è centrale in entrambe le opere surrealiste e nelle sue dinamiche contraddittorie riflette un evidente influsso dell'analisi freudiana, unita a una lettura psicoanalitica che per certi versi anticipa la svolta teorica di Lacan¹⁷.

Le figure dell'inconscio oggettivate in *Un Chien andalou* e *L'Âge d'or* presentano similarità e divergenze nel modo in cui le ossessioni del desiderio si manifestano e si incrinano, mostrando una congenita fragilità dei contenuti psichici. In *Un Chien andalou* l'andamento altalenante del desiderio si coniuga all'emergenza dei fantasmi dell'Edipo, o di castrazione, che attraversano il soggetto nel delicato processo di costituzione dell'identità sessuale. In *L'Âge d'or*, invece, si palesa con maggior vigore la centralità della mancanza nelle manifestazioni del desiderio, in un percorso che intreccia la teoria lacaniana con le dinamiche polimorfe dell'eros. Eppure, in entrambi i film permane una configurazione analoga del soggetto desiderante, inteso come identità processuale che si costituisce e definisce proprio tramite le molteplici avventure del desiderio:

L'individuo si forma attorno alla sessualità e alle esperienze immaginarie e sperimentali del desiderio e trova nel desiderio il modo di oggettivarsi, cioè di essere in quanto soggetto. Questa identificazione del soggetto con la sua capacità desiderante è un'opzione significativa di Dalí e di Buñuel che si intreccia con il discorso freudiano e lo orienta specificamente sui fantasmi del desiderio. Il personaggio si costituisce come figura del desiderio, esiste in quanto è capace di desiderare, anche se l'oggetto del suo desiderio si sottrae e si nega – come succede in *Un Chien andalou* – o si inserisce in un rapporto contraddittorio e oscillante – come avviene in *L'Âge d'or*¹⁸.

¹⁷ Le prime traduzioni di Freud in spagnolo risalgono al 1923: la lettura dell'opera freudiana da parte di Dalí e Buñuel è quasi immediata a partire dall'anno successivo, come testimoniano i numerosi scritti biografici. L'attenzione del gruppo surrealista per una libera espressione dell'inconscio spiega non solo l'interesse dei due autori verso la lezione psicoanalitica, ma conferma anche una consonanza con la ricerca di Lacan nei primi anni Trenta, periodo cui risale la sua collaborazione con la rivista «Minotaure». Inoltre, dal punto di vista teorico gli studi condotti da Dalí intorno all'elaborazione di un metodo paranoico-critico suscitano l'interesse di Lacan, impegnato nella stesura di una tesi di dottorato incentrata proprio sulla paranoia critica nei suoi rapporti con la personalità. Cfr. José Francisco Aranda, *Luis Buñuel. Biografía crítica*, Lumen, Barcelona 1969, e Ian Gibson, *La vida desafortada de Salvador Dalí*, Anagrama, Barcelona 1999.

¹⁸ Paolo Bertetto, *Microfilosofia del cinema*, Marsilio, Venezia 2014, pp. 14-15.

La negazione dell'oggetto desiderato si riverbera nella figuratività di un desiderio perverso, eteronormativo e dunque esplicabile soltanto in una dimensione immaginativa, poiché contrario al primato di una genitalità monogamica, eterosessuale e procreativa, ufficialmente riconosciuta e legittimata in società. La sublimazione dell'eros richiesta dall'istituzione civile consiste in una vera e propria desessualizzazione, per cui, in un contesto totalmente repressivo, la fantasia viene identificata come attività psichica «rimasta esente dalle prove della realtà, e subordinata unicamente al principio del piacere»¹⁹. Mentre la realtà continua a procedere in accordo con un ordine razionale e normativo – nel senso di produttore di normalità – la fantasia «cerca di far valere i propri diritti principalmente contro la sessualità normale»²⁰. La mancanza di libertà nella vita sociale individua la forza dirompente dell'immaginazione quale tratto distintivo dell'eros nel cinema di Buñuel. La posizione del regista spagnolo si può definire sadiana nella misura in cui Sade «commetteva delitti solo nella sua immaginazione, come una forma di liberazione del desiderio criminale»²¹.

Il prologo di *Un Chien andalou*, con la famosa sequenza dell'occhio tagliato, è sintomatico proprio di questo *modus operandi* tipico di tutto il cinema buñueliano e risolto in un processo di fantasmizzazione del desiderio erotico. Il taglio dell'occhio, infatti, attiva un reticolo di interazioni fantasmatiche alternando tre tipi differenti di inquadrature:

¹⁹ Sigmund Freud, *Formulierungen über die zwei Prinzipien des psychischen Geschehens* (1911), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Precisazione sui due principi dell'accadere psichico*, in *Opere 1909-1912*, vol. VI, Boringhieri, Torino 1974, p. 456.

²⁰ Herbert Marcuse, *Eros and Civilization. A Philosophical Inquiry into Freud*, Beacon Press, Boston 1955, tr. it. *Eros e civiltà*, Einaudi, Torino 1968, p. 173.

²¹ José De la Colina, Tomás Pérez Turrent, *Prohibido asomarse al interior*, Planeta, Mexico 1986, tr. it. *Buñuel secondo Buñuel*, Ubulibri, Milano 1999, p. 39. Buñuel conosce l'opera di Sade attraverso la mediazione del gruppo surrealista e, malgrado la scoperta sia legata a un condiviso pensiero ateo, è innegabile una certa influenza anche in relazione all'immaginario erotico. L'intera filmografia buñueliana è costellata di riferimenti all'opera di Sade, dall'esplicita evocazione de *Le centoventi giornate di Sodoma* nell'episodio conclusivo di *L'Âge d'or*, alla figura del marchese come pensatore ateo in *La voie lactée* (*La via lattea*, 1969). Sul rapporto tra il cinema di Buñuel e l'opera di Sade, si veda Agustín Sánchez Vidal, *El mundo de Buñuel*, Caja de Ahorro de la Inmaculada, Zaragoza 1993, ma anche i volumi autobiografici Luis Buñuel, *Mon dernier soupir*, Laffont, Paris 1982, tr. it. *Dei miei sospiri estremi*, Se, Milano 2005, e Max Aub, *Conversaciones con Buñuel*, Aguilar, Madrid 1985, tr. it. parziale *Buñuel: il romanzo*, Sellerio, Palermo 1992.

1. piani vari di un anonimo soggetto maschile, identificato con lo stesso Buñuel. L'uomo, vestito con una camicia bianca senza colletto, fuma un *cigarillo* e affila il rasoio contro una striscia di cuoio, poi esce sul balcone e volge lo sguardo verso l'alto;

2. piani del cielo notturno in campo lungo. La parte sinistra del quadro è occupata da una luna perfettamente rotonda verso la quale sembra convergere una nuvola sottile e affilata, anticipando la traiettoria di un effettivo sezionamento;

3. primissimo piano del volto di una donna, con lo sguardo fisso in macchina. L'occhio della donna viene allargato dalla mano sinistra di un uomo, che poi, con l'altra mano, avvicina minacciosamente un rasoio all'occhio femminile. Il tronco dell'uomo, con una cravatta a righe diagonali, appare parzialmente visibile sullo sfondo. Segue il dettaglio di un grande occhio che viene tagliato rapidamente dal rasoio, facendo uscire un liquido spesso e gelatinoso.

La minaccia all'occhio della donna avviene secondo una dinamica riconducibile alla realtà psichica del soggetto maschile e ai suoi fantasmi inconsci, attestando peraltro una natura fantasmatica incapace di confermare la realizzazione effettiva di un gesto immaginato soltanto. L'ipotesi è legittimata dalla cravatta a righe diagonali indossata dall'uomo che effettua il taglio dell'occhio, un gesto che pertanto non può essere stato compiuto dallo stesso Buñuel e che appare finalizzato alla mera produzione di un fantasma sostitutivo e compensativo. Nello scenario immaginario in cui si risolve questa gestualità inutile, il soggetto non è chiaramente identificabile, ma si definisce come una figura di proiezione, in quanto la sua esistenza non può assolutamente concretarsi e resta confinata a una sola dimensione virtuale:

Se la cravatta è legata a una figura assente, forse è una figura assente, potenziale, virtuale, quella che il taglio dell'occhio evoca, e dunque virtuale e fantasmatico è lo stesso gesto del taglio dell'occhio, atto mancato, non effettuato da una figura inesistente. In questa prospettiva il taglio dell'occhio si potrebbe configurare come un fantasma mentale che il soggetto del prologo può immaginare, ma non realizzare: un evento possibile, ma non

effettuale, che si iscrive nell'orizzonte della pulsione e del desiderio, e che come tutti i desideri nel cinema più radicale di Buñuel è destinato all'irrealizzazione e allo scacco²².

Il percorso tracciato da Buñuel, sin dal prologo di *Un Chien andalou*, tende a una progressiva astrazione fantasmatica dell'oggetto del desiderio, ridotto a una sorta di simulacro del fantasma erotico: l'orizzonte della sessualità non viene affatto rimosso, anzi è rilanciato e potenziato proprio da questo processo di sublimazione che propone l'atto mancato, con le sue evidenti connotazioni sessuali, quale peculiarità distintiva dell'intera filmografia buñueliana. Il desiderio viene così a innervarsi su una mancanza strutturale che conferma l'attitudine tipica del film surrealista a considerare il desiderio non tanto come *contenuto* quanto come *forma*, ovvero come un processo strutturato nel quale l'immagine svolge un ruolo di fondamentale importanza²³.

Un Chien andalou, dunque, si configura come un sistema figurale dove il desiderio si mostra e mostrandosi rinvia alle proprie latenze più profonde. Il segmento immediatamente contiguo al prologo si apre all'insegna dell'irrazionalità, con l'immagine ambigua del ciclista, identificato come un soggetto maschile sotto il profilo fisiognomico e come soggetto femminile per alcuni elementi del vestiario. La duplice connotazione sessuale, oltre a richiamare una fissazione inconscia tipica dell'immaginario daliniano²⁴, individua la figura del ciclista come configurazione visiva che, nell'unire in sé emergenze differenziate, ovvero eterogeneità non filtrate dalla ragione, si offre come immagine figurale. L'androginità è infatti radicata in un orizzonte di irrazionalità pura che ne conferma l'origine delirante dagli strati più intimi del proprio inconscio.

Dopo la morte simbolica del ciclista, a significare il superamento di una fase di indeterminatezza sessuale, la sua figura viene ricomposta *in absentia* del corpo dalla stessa donna del prologo, interpretata da Simone Mareuil. Gli elementi disposti sul letto, tra cui una mantellina e una gonnellina, una scatola e una cravatta a righe diagonali,

²² Paolo Bertetto, *L'enigma del desiderio. Buñuel, Un Chien andalou e L'Âge d'or*, Bianco e Nero, Roma 2001, p. 67.

²³ Linda Williams, *Figures of Desire. A Theory and Analysis of Surrealist Film*, University of Illinois Press, Chicago-Urbana 1981, p. 15.

²⁴ La figura del ciclista è un'invenzione di Dalí, secondo le indicazioni contenute nel *découpage* originale pubblicato in Yasha David (a cura di), *Buñuel! La mirada del siglo*, Museo Nacional Reina Sofia, Madrid-Ciudad de Mexico 1996. Inoltre, il fantasma androgino attraversa la vita e in particolare l'infanzia e l'adolescenza del pittore catalano, che dipinge un quadro intitolato *Me stesso all'età di sei anni, quando credevo di essere una bambina* (1950).

assumono il carattere di rappresentanti sostitutivi di un corpo assente e, per estensione, di una soggettività potenziale dove il maschile coesiste con il femminile. La costruzione di una figura assente, inoltre, attiva una logica di sostituzioni che richiama il funzionamento della psiche e dell'inconscio, caricandosi quindi di valenze metariflessive che evocano il modo stesso in cui un concetto psichico si iscrive nella rappresentazione visiva:

La figura assente è l'esplicitazione della maniera di rappresentare della psiche, della figurabilità delle rappresentazioni psichiche sempre delineate in assenza dell'oggetto stesso. D'altronde il corpo assente, la figura presente/assente attestano ulteriormente la peculiarità della scena inconscia che si dà sempre in assenza degli oggetti del desiderio, attraverso una serie di fantasmaticizzazioni che suppliscono all'assenza dell'oggetto stesso. Come nell'inconscio, [...] l'immagine implica l'assenza, la dinamica pulsionale si sviluppa in configurazioni sostitutive per supplire all'assenza dell'oggetto, i corpi sono fantasmaticizzati perché non sono presenti. Ma mentre la fantasticheria può fantasmaticizzare liberamente le proprie figure, l'inconscio produce l'ambiguità contraddittoria e spesso frustrante di un processo pulsionale deviato, che attraverso la condensazione e lo spostamento trova figure sostitutive complesse ed anche frustranti e traumatiche, che non realizzano il desiderio, ma semmai ne evidenziano la mancanza che lo innerva²⁵.

La costituzione della figura attraverso una serie di oggetti qualificanti e rappresentativi di un corpo in sua assenza, sviluppa il tema della mancanza in termini di mancanza sostitutiva del soggetto. Questa mancanza strutturale sottolinea la centralità del fantasma di castrazione nel cinema di Buñuel, mentre gli oggetti che definiscono il corpo assente rinviano all'orizzonte del feticismo. Inoltre, la figura androgina evocata si determina come una proiezione psichica femminile: è il soggetto femminile, la figura edipica della donna-madre a ricomporre l'immagine evanescente del giovane Batcheff come un soggetto dall'incerta identità sessuale.

L'ambiguità delle immagini di *Un Chien andalou* appare quindi determinata attraverso un molteplice regime di figurazione, «articolato in una rete simbolica stratificata che rinvia da un lato all'enigmaticità del visivo e dall'altro ad un intreccio

²⁵ Paolo Bertetto, *Figure. Immagini dell'inconscio nel cinema di Buñuel*, cit., p. 126.

complesso di latenze. Sono immagini di origine inconscia che esprimono il figurale nella sua forza e nella sua immediatezza»²⁶.

L'Âge d'or presenta una situazione strutturale e figurale simile e divergente allo stesso tempo rispetto a *Un Chien andalou*. Il film, pur essendo costituito da segmenti dotati di una più evidente continuità narrativa, è comunque costellato da figure di origine inconscia, attivate da un sistema di latenze profonde che ineriscono soprattutto le dinamiche interpersonali tra i due amanti, interpretati da Gaston Modot e Lya Lys. La figuratività di *L'Âge d'or* appare integrata perfettamente nel contesto episodico del film, strutturato in sei diversi segmenti: 1) il prologo, costituito da un documentario sul rito di accoppiamento tra scorpioni della Linguadoca; 2) l'episodio dei banditi; 3) la fondazione dell'imperiale Roma; 4) gli aspetti pittoreschi della grande città; 5) la festa nella villa dei marchesi di X; 6) l'evocazione de *Le centoventi giornate di Sodoma*.

È comunque evidente che l'architettura complessiva del film propone una forte, seppur anomala, continuità narrativa all'interno dei singoli episodi, discontinui invece nella transizione da un episodio all'altro. Questa doppia articolazione di continuità e discontinuità narrativa è sostanzialmente segnata dall'irruzione di eterogeneità figurali che violano l'ordine del discorso e marcano il passaggio a un regime altro del visibile: il racconto del film, dunque, si carica di una ulteriore forza intensiva proprio in virtù di questo rapporto di disgregazione con la struttura rappresentativa.

La struttura di *L'Âge d'or* può essere paragonata alla revisione secondaria, che copre la radicale incoerenza del sogno attraverso una superficiale e falsa parvenza di intelligibilità. Buñuel concede al suo secondo film un grado maggiore di coerenza narrativa, ma, come nella revisione secondaria, questa coerenza funge da copertura superficiale a una più profonda rottura della forma narrativa. In maniera analoga al sogno, la rottura del discorso tradisce la presenza di un contenuto latente.

²⁶ Ivi, p. 127. Si ricordi che Dalí teorizza l'immagine paranoica come immagine a figurazione doppia o multipla, in quanto segnata dalla presenza di più livelli contemporanei di lettura o dalla percezione di un unico oggetto che si rivela, infine, di aspetto multiforme. «E' attraverso un processo nettamente paranoico che è stato possibile ottenere un'immagine doppia: ovvero la rappresentazione di un oggetto che, senza la minima modificazione figurativa o anatomica, sia nello stesso tempo la rappresentazione di un altro oggetto assolutamente differente». Salvador Dalí, *L'âne pourri*, «Le Surréalisme au service de la Révolution», n. 1, 1930, ora in Id., *Oui*, Denoël Gonthier, Paris, 1971, tr. it. *Sì*, Rizzoli, Milano 1980, p. 170.

Ogni singolo episodio di *L'Âge d'or* sembra esistere sia come diegesi autonoma sia in relazione figurale con l'intero testo filmico. Ad esempio, l'iniziale documentario sugli scorpioni non si limita a descrivere un comportamento tipico nel mondo degli insetti, ma agisce soprattutto da commento figurale sul tema della violenza che percorre l'intero film: in questo modo il testo travalica la diegesi per farsi commento connotativo di essa, inserendosi in una struttura retorica che paragona la violenza di una specie con la violenza di un'altra²⁷.

Linda Williams, sulla scia del pensiero lacaniano, riprende l'analogia stabilita tra metafora e condensazione da un lato, metonimia e spostamento dall'altro, per dimostrare che *Un Chien andalou* è costruito su una struttura metaforica, mentre *L'Âge d'or* si regge su una struttura metonimica. La rottura della diegesi che si verifica nella seconda metà del prologo di *Un Chien andalou* è una semplice figura retorica: infatti, il movimento della nuvola che attraversa la luna è interrotto soltanto in virtù della similarità formale tra la forma rotonda della luna e dell'occhio da un lato, tra la forma sottile e affilata della nuvola e del rasoio dall'altro. Il principio di similarità che accomuna queste forme si riferisce a un'associazione piuttosto che a una contiguità tra i diversi elementi: la figura è metaforica piuttosto che metonimica²⁸. Utilizzando la partizione delle figure filmiche proposta da Metz, si tratta di una metafora posta in sintagma²⁹, poiché i vari referenti associati per similarità – luna e occhio, nuvola e rasoio, movimento orizzontale di questi ultimi – si dispongono in maniera contigua lungo la catena discorsiva delle immagini.

Linda Williams prosegue poi nell'analisi di un'altra serie intricata di forme simili: il buco tondo e concavo nella mano brulicante formiche del protagonista, e la forma ugualmente tonda e concava con la quale viene evocato il dettaglio dei peli di un'ascella femminile; la rotondità convessa e protuberante del riccio di mare e la testa dalla forma ugualmente convessa della testa della giovane donna pettinata come un uomo, per poi concludere con l'immagine cruenta della mano recisa ed esposta in strada. All'interno di questa serie, si può individuare una progressione per cui la metafora comincia nella diegesi, diventa extradiegetica con l'inquadratura dell'ascella e del riccio di mare, infine

²⁷ Linda Williams, *Figures of Desire. A Theory and Analysis of Surrealist Film*, cit., pp. 110-111 e p. 138.

²⁸ Ivi, p. 69.

²⁹ Christian Metz, *Le signifiant imaginaire*, U.G.E., Paris 1979, tr. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 2006, p. 196.

ritorna alla diegesi con l'immagine della ragazza androgina e della mano tagliata, una scena che viene osservata alla finestra dal ciclista stesso, la cui mano mutilata e brulicante formiche aveva iniziato la serie³⁰.

La struttura metonimica di *L'Âge d'or*, invece, è declinata secondo le connessioni spaziali e temporali tra una sezione e l'altra. La transizione tra il documentario sullo scorpione della Linguadoca e l'episodio dei banditi avviene senza soluzione di continuità narrativa, eppure lo stesso suolo roccioso definisce una minima continuità spaziale tra i due episodi. La transizione tra la sequenza dei banditi e la fondazione dell'imperiale Roma offre a sua volta una connessione spaziale nella figura dei vescovi adagiati sulle rocce davanti al mare, con indosso i paramenti sacri. Tuttavia, l'ordine temporale appare stranamente discontinuo: mentre nell'episodio dei banditi i vescovi sono vivi e cantano incomprensibili preghiere, nella sequenza successiva sono ridotti a scheletri. In questo caso la continuità spaziale si mescola con la discontinuità temporale. Per contrasto, la transizione tra l'episodio della fondazione di Roma e quello successivo, riguardante gli aspetti pittoreschi della grande città, offre una stretta continuità temporale, in quanto Modot è ancora sporco di fango e sotto la custodia della polizia, e una forte discontinuità spaziale, in quanto la costa rocciosa è stata sostituita dalla moderna metropoli³¹.

Le varie sezioni sono così collegate sulla base di coordinate spazio/tempo parziali e illogiche. Tuttavia, poste in relazione l'una con l'altra, queste parziali contiguità spazio-temporali si comportano come figure metonimiche. La metonimia, in *L'Âge d'or*, lascia in sospeso i diversi segmenti della diegesi, così lo spettatore è costretto a cercare un motivo di associazione, per somiglianza o contrasto, che possa tenere insieme i vari episodi: di conseguenza, la figura metonimica si definisce in relazione a un pensiero associativo utilizzato all'interno di una catena sintagmatica³².

Il figurale irrompe nel testo filmico attraverso un immaginario erotico degradato e irrazionale: nel corso del terzo episodio di *L'Âge d'or*, i due amanti si abbracciano e si rotolano nel fango, finché l'amplesso non è interrotto dalle autorità cittadine. L'allusione alla materia scatologica, di cui il fango è un chiaro significante sostitutivo, aggiunge una

³⁰ Linda Williams, *Figures of Desire. A Theory and Analysis of Surrealist Film*, cit., p. 79.

³¹ Ivi, p. 138.

³² Ivi, p. 139.

componente di abiezione a un desiderio ostacolato e che cresce d'intensità proprio nel momento della sua negazione. Gaston Modot, separato da Lya Lys, attiva uno sguardo proiettivo che riesce a collegare, in un sintagma ad alta densità fantasmatica, le inquadrature della donna seduta sul WC con tre piani della lava vulcanica in ebollizione, sul primo dei quali è possibile udire il suono *over* dello scroscio d'acqua della *toilette*. L'accostamento perturbante evocato tra il libero esercizio dell'eros e la materia scatologica assume esplicite connotazioni sadiane e stabilisce una parentela sotterranea con il sesto e conclusivo episodio del film.

Le immagini della lava in ebollizione e della donna nella *toilette* si configurano come visioni interiori suscitate dal desiderio, pieno di voluttà, dell'uomo. La demenza lasciva del protagonista lo trascina verso una forma di autodegradazione, espressione di un desiderio perverso e polimorfo, distante dall'idealismo tardoromantico di Breton e dell'*amor fou*, e che si traduce in un vero e proprio *cupio dissolvi*. L'*amor fou*, esaltato da Breton come esperienza assoluta di un amore totale e incondizionato, risulta parecchio lontano dall'esperienza erotica vissuta dai protagonisti di *L'Âge d'or*, impregnata di un bruto materialismo di stampo tipicamente batailleano³³.

Secondo il dissidente Bataille, antagonista di Breton e "nemico dall'interno" del Surrealismo fino alla sua separazione dal gruppo nel 1929, l'esaltazione surrealista e bretoniana di Sade viene sviluppata attraverso una idealizzazione e una evirazione dell'opera del Divin marchese, in cui si riflette il processo di sublimazione degli istinti sessuali alla base dell'intera tradizione culturale dell'Occidente. Bataille rimprovera a Breton di strappare il «negativo a quel suo stato di irriducibile eterogeneità che gli consente di porsi come forza dirompente e di effettiva trasformazione della realtà sociale esistente e della vita»³⁴. L'immaginazione di Sade ha portato alle estreme conseguenze il disordine e l'eccesso insiti nella dimensione della sessualità, la cui irriducibilità a un amore puro e sublimato viene ricondotta da Bataille alla prossimità tra *éros* e *thánatos*.

³³ Le determinazioni scatologiche della sequenza contribuiscono a definire il piacere erotico come violazione del corpo, secondo una concezione materialista espressa dal pensiero di Georges Bataille e condivisa dall'erotologia buñueliana. Sull'influenza del marchese de Sade e di Georges Bataille, si veda il paragrafo dedicato nel mio recente saggio Salvatore Finelli, *Il fantasma dell'eros nell'ultimo Buñuel*, «Fata Morgana», n. 27 "Amore", 2015, pp. 66-68.

³⁴ Vincenzo Barba (a cura di), *Interpretazioni di Sade*, Savelli, Roma 1979, p. 111.

L'erotismo deviato di Bataille, permeato dall'accecamento della violenza e dall'espressione del disgustoso come cardini della trasgressione, riporta a una dimensione monadica di libertà espressiva il desiderio perverso di violenza, laddove Buñuel sottolinea la perversione delle norme sociali, che limitano invece lo spazio sacrale dell'interiorità. L'irruzione del figurale, nella forma delle immagini della lava scatologica, diventa allora esibizione dell'interdetto e del vietato, riflettendo un'opzione figurativa intenzionale e a favore dell'irrapresentabile, ovvero una «scelta per la (rap)presentazione di qualcosa che non solo è interdetto, ma è anche al di là della rappresentazione possibile»³⁵.

Il divieto morale, entro cui viene confinato ogni forma di erotismo eterogenitale, si traduce in una possibilità di figurazione per un desiderio deviato e pervertito nel libero esercizio di una fantasia eterodossa tramite cui viene oggettivato: la trasgressione della norma, dunque, si accompagna alla trasgressione del visibile. Infatti, la riattivazione di pulsioni e istinti primordiali, infrangendo il primato della funzione genitale, risulta possibile soltanto in una dimensione immaginaria, dove il desiderio erotico, riscattato da ogni attualizzazione in un corpo concreto, può configurarsi come fantasma, ovvero un canovaccio a più entrate caratterizzato dalla fluidità del soggetto.

Nel complesso sistema figurale stratificato attraverso *Un Chien andalou* e *L'Âge d'or*, il desiderio risulta mediato dalla dimensione psichica e di conseguenza implica un rapporto di alienazione dal reale. Le fissazioni inconse dei protagonisti si radicano nei meccanismi più profondi della psiche umana, proprio là dove le ossessioni edipiche si intrecciano con la paura di castrazione. Il fantasma dell'Edipo è una figura ricorrente sin dal prologo di *Un Chien andalou*, evocato nel contesto di un'aggressione sadica operata dal soggetto maschile su una donna completamente passiva. Il gesto del taglio dell'occhio diviene subito metafora della penetrazione, nel contempo la mutilazione effettuata agisce come chiaro significante di una differenza sessuale intesa come *privatio penis*, segno evidente di una condizione antropologica di passività e subalternità della donna.

La violenza sessuale è però dissimulata non ai danni di un soggetto femminile anonimo, ma di una donna evocata come proiezione psichica della madre dello stesso

³⁵ Paolo Bertetto, *L'enigma del desiderio. Buñuel, Un Chien andalou e L'Âge d'or*, cit., p. 123.

Buñuel, in una sorta di realizzazione sublimata del desiderio edipico³⁶. Buñuel, infatti, a proposito della genesi del film, racconta di avere sognato sua madre minacciata di una generica violenza all'occhio. Nella traslazione dal sogno al testo filmico la violenza sessuale viene esercitata su una figura sostitutiva della figura materna, in un contesto che propone Buñuel medesimo come possibile soggetto agente: è evidente una matrice fantasmatica profondamente legata all'Edipo. La fissazione edipica a ogni modo non resta confinata esclusivamente all'orizzonte del prologo e dei suoi significati latenti, ma costituisce un grumo psichico fondamentale nel processo di sviluppo della sessualità del protagonista.

Il desiderio maschile si definisce in relazione a un soggetto femminile dall'indole protettiva e affettuosa: dopo la caduta simbolica del ciclista androgino, il personaggio interpretato da Pierre Batcheff è soccorso amorevolmente dal personaggio interpretato da Simone Mareuil, che si rivela una chiara figura materna. Nel momento in cui il desiderio del protagonista da generico diventa incestuoso, in quanto indirizzato verso la figura della donna/madre, la *libido* maschile sembra non conoscere freni inibitori, invece appare frenata dalle resistenze di un soggetto femminile divenuto autonomo.

Il rifiuto della donna, infatti, conferma la propria estraneità al ruolo materno e nel contempo significa una trasformazione importante all'interno della propria soggettività. Lo slittamento d'identità, da estensione della figura materna a oggetto indifferenziato di un qualsiasi desiderio sessuale, produce un calo nell'attitudine desiderante del giovane. La sequenza dell'aggressione erotica, sviluppata a ritmo di danza con la donna che arretra incalzata dall'uomo, rileva proprio l'eccedenza di un desiderio edipico in grado di superare l'opposizione di qualsiasi ostacolo. Una volta perduto l'impulso necessitante dell'Edipo, il protagonista sperimenta un desiderio demotivato e insufficiente, frenato da

³⁶ Il prologo di *Un Chien andalou* non nasconde implicite interpretazioni di carattere metafilmico e metacinematografico, fondate sulla figura dell'occhio e dello sguardo, come sul tema del taglio: il lavoro del cinema si articola infatti nelle fasi di ripresa e di montaggio, ovvero di visione e di segmentazione del visibile. Inoltre, la sequenza manifesta un evidente carattere di aggressione allo spettatore, di uno *shock* intenzionale prodotto al fine di alterare le condizioni di percezione e modificare il rapporto spettatoriale. Per un'interpretazione metafilmica e metacinematografica del prologo, si rimanda a Jean Vigo, *Œuvres de cinéma*, Lherminier-Cinémathèque Française, Paris 1985; Ado Kyrrou, *Luis Buñuel*, Seghers, Paris 1962; Gianni Rondolino, *L'occhio tagliato*, Martano, Torino 1972; Maurice Drouzy, *Luis Buñuel architecte du rêve*, Lherminier, Paris 1978; Jenaro Talens, *El ojo techado*, Catedra, Madrid 1986; Philippe Dubois, Edouard Arnouldy (a cura di), *Un Chien andalou. Lectures et relectures*, «Revue belge du Cinéma», n. 33-35, 1993.

una carenza nella spinta pulsionale dell'Es di fronte all'emergenza consolidata delle forze repressive del Super-io.

In *L'Âge d'or*, invece, l'inibizione del desiderio sessuale è agita proprio tramite l'attivazione del fantasma edipico. Durante la macrosequenza in giardino, la relazione d'amore tra Gaston Modot e Lya Lys si scontra con tutta l'instabilità e la fragilità di un desiderio corrisposto eppure incapace di concretarsi. L'azione dei due protagonisti procede impacciata, tra incertezze, disattenzioni e cedimenti nella reciproca attrazione. E proprio là dove sarebbe lecito attendersi un'intensificazione gestuale dell'eros, si assiste a una progressiva perdita d'intensità nella passione amorosa. L'eccitazione iniziale del soggetto maschile è gradualmente sostituita da un atteggiamento di devozione piuttosto che di seduzione. Modot si inginocchia ai piedi di Lya Lys e per un attimo tenta di allargarle le gambe, subito dopo le richiude limitandosi a esercitare una mera funzione scopica: il suo è uno sguardo dalle potenzialità fantasmatiche, in grado di trasfigurare l'oggetto del proprio desiderio in una persona anziana, chiaro sembiante della figura materna. La centralità del fantasma edipico, attestata dalla trasformazione della donna, genera un comportamento pudico e protettivo nel protagonista, come a testimoniare l'abbandono di ogni implicazione sessuale. Diversamente da *Un Chien andalou*, dove l'Edipo si dava come eccedenza trasgressiva di un eros illimitato, la cui spinta pulsionale è repressa proprio nel momento in cui perde le fondamentali caratteristiche di perversione dinanzi a un oggetto qualsiasi del desiderio, adesso l'Edipo diventa esso stesso inibizione, ostacolo insormontabile al compimento del desiderio.

Tuttavia, la riluttanza ad accettare un tipo di rapporto desessualizzato scatena una nuova tensione psichica e desiderante nel soggetto femminile, la cui fantasia produce l'immagine del volto insanguinato di Gaston Modot, descritto attraverso i connotati di una passione cieca e distruttiva che contrasta con l'effettivo comportamento dell'uomo³⁷. La nuova attitudine desiderante della donna procede alla sostituzione della realtà con un

³⁷ Auro Bernardi mette in luce l'analogia tra il personaggio interpretato da Pierre Batcheff in *Un Chien andalou*, al quale cola un rivolo di sangue dalla bocca in un momento di totale estasi erotica, e il volto di Gaston Modot sfigurato dal sangue in *L'Âge d'or*: «la passione, l'ardore, l'amore sono tali e tanto grandi da far addirittura sanguinare». Auro Bernardi, *L'arte dello scandalo. «L'Âge d'or» di Luis Buñuel*, Dedalo, Bari 1984, pp. 98-99.

delirio erotico immaginato soltanto, e dunque sintomo di una crisi effettiva nella relazione con l'uomo amato e desiderato.

Questa situazione di crisi del desiderio maschile, sostituito da un delirio psichico oggettivato come mero prodotto della fantasia femminile, sembra legittimare l'improvviso e inopinato abbandono di Gaston Modot da parte di Lya Lys. La donna, gettandosi tra le braccia del vecchio direttore d'orchestra, un evidente sostituto della figura paterna, riqualifica il rapporto erotico in termini edipici. L'Edipo femminile, altrimenti conosciuto come complesso di Elettra, non implica un calo del desiderio, anzi diviene proprio strumento d'intensificazione erotica. La scelta di un uomo estremamente anziano, al quale Lya Lys non lesina baci voluttuosi, cela una componente di volgarità tale da qualificare il desiderio femminile nel segno della devianza: insomma «l'attrazione per un uomo anziano implica l'esplicita sessualizzazione del complesso di Elettra e la ridefinizione dell'eros in un regime potenzialmente perverso»³⁸.

Il sistema di latenze innescato dal taglio dell'occhio in *Un Chien andalou*, e poi insistito in *L'Âge d'or*, non si limita a evocare un desiderio perverso soltanto nella sua declinazione edipica, ma estende la sua carica eversiva anche alle figure di castrazione. L'attivazione di una metafora sessuale implicita, per cui l'occhio tagliato rappresenta un sostituto dell'organo femminile e il rasoio un sostituto del pene maschile, riflette proprio l'irriducibilità del fantasma di castrazione: d'altronde, Linda Williams interpreta l'intero film come un tentativo ripetuto di negare le conseguenze della castrazione, ovvero di negare la differenza sessuale³⁹.

Il rasoio, nel dissimulare una violenza sadica ai danni di una figura sostitutiva dell'organo genitale femminile, funge da oggetto feticistico nel quale si condensa una ulteriore concrezione figurale strettamente connessa alla paura di castrazione. Infatti, in un articolo del 1927, Freud definisce il feticcio come sostituto del pene materno cui il bambino ha creduto e al quale non vuole rinunciare, in quanto «se la donna è evirata, vuol dire che egli stesso è minacciato nel proprio possesso del pene»⁴⁰. Proprio come il bambino rinnega la percezione della mancanza del pene nel corpo femminile, il feticista

³⁸ Paolo Bertetto, *L'enigma del desiderio. Buñuel, Un Chien andalou e L'Âge d'or*, cit., p. 159.

³⁹ Linda Williams, *Figures of Desire. A Theory and Analysis of Surrealist Film*, cit., p. 72.

⁴⁰ Sigmund Freud, *Fetischismus* (1927), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Il feticismo*, in *Opere 1924-1929*, vol. X, Boringhieri, Torino 1978, p. 492.

neutralizza la paura di castrazione preservando l'illusione del fallo della donna attraverso un oggetto sostitutivo spesso associato alla dimensione del nascosto e del proibito. Il sistema di credenza feticistico si regge dunque su un meccanismo psichico a doppio regime, per cui il feticcio «significa il pene in quanto assente, ne è il significante negativo, il sostituto, mette un “pieno” al posto di una mancanza, ma in tal modo conferma anche quella mancanza»⁴¹.

Un Chien andalou ripete un analogo processo di disconoscimento a cominciare dagli indumenti maschili e femminili tramite cui Simone Mareuil ricomponne la figura androgina del ciclista, in una chiara rivendicazione di una sessualità indeterminata. La successiva serie metaforica, inaugurata dalla visione della mano ferita e brulicante formiche da un buco al suo interno, prosegue nell'evocazione di immagini di castrazione negate poi da una progressione crescente di simboli fallici, quale ad esempio la figura della mano tagliata che chiude la serie. In questo modo il processo di disconoscimento attivato non solo richiama l'attenzione sulla paura di castrazione, ma esibisce anche la natura contraddittoria dei simboli sessuali coinvolti, per cui concavo e convesso non sono altro che due lati della stessa medaglia. Se la forma concava del buco è una figura di assenza, in quanto simbolo dell'organo sessuale femminile, le forme convesse si offrono come protuberanze di carattere fallico, metafore della stessa paura che intendono negare.

La metafora del prologo di *Un Chien andalou* stabilisce una condizione iniziale di mutilazione e di castrazione, che le figure successive intendono respingere: la metafora del taglio dell'occhio genera un'assenza che la metonimia degli indumenti feticistici del ciclista tenta di disconoscere, così come il buco nella mano del giovane protagonista genera un'assenza analoga, rinnegata poi nella serie metaforica di figure dalla forma simile. Il desiderio messo in scena dal testo rispecchia così il desiderio del soggetto maschile, il quale cerca invano di riempire, coprire e oltremodo negare una perdita originaria. Il film, dunque, non fa altro che ripetere un modello di asserzione/negazione del fantasma di castrazione in un contesto di emergenza del desiderio sessuale⁴².

La minaccia al sesso maschile verso l'anonimato dell'indistinzione sessuale si completa nel finale, allorché Pierre Batcheff perde la propria bocca, cancellata e poi

⁴¹ Christian Metz, *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, cit., p. 85.

⁴² Linda Williams, *Figures of Desire. A Theory and Analysis of Surrealist Film*, cit., p. 86.

sostituita dai peli d'ascella femminile. La perdita della bocca significa soprattutto la negazione di un orifizio erotico, il cui possesso è invece accentuato da Simone Mareuil, in una esibizione eccessiva delle labbra contornate di rossetto e poi anche della lingua, sporgente proprio come una protuberanza fallica.

Le precedenti mutilazioni avevano operato una ferita nel corpo del soggetto, in modo da guardare dentro il suo mondo psichico e aprire un varco nell'orizzonte ordinariamente represso dell'inconscio. La penetrazione della carne è ora completamente sigillata, chiusa dalla comparsa di una ascella-pube impenetrabile e attraverso cui il fantasma di castrazione esaurisce la propria spinta pulsionale: non ci sono più genitali maschili o femminili da coprire, in quanto è stata revocata ogni aspettativa di differenza sessuale. Lo stesso *tableau* conclusivo, con la donna e il nuovo compagno sepolti nella sabbia fino alla cintola, ciechi e divorati dagli insetti, sta a indicare la conclusione di un percorso che da una metafora di cecità iniziale, che è anche figura di una nuova visione, muove verso uno stato di cecità indotto dalla morte e dunque irreversibile, una cecità che suggella proprio l'impossibilità di una visione ulteriore e chiude per sempre il varco aperto su una realtà diversa, quella del mondo interiore⁴³.

La dialettica tra castrazione e feticismo è richiamata anche in *L'Âge d'or*, quando, durante la macrosequenza d'amore in giardino, i due protagonisti cominciano a succhiarsi le dita a vicenda. Il gesto opera come surrogato di una *fellatio* che trasforma le dita della mano in feticcio, ovvero in rappresentanti sostituivi del fallo. Il tema feticistico si carica di una componente sadica ulteriore, in quanto la donna non si limita a succhiare, ma morde le dita. Il gesto imitativo dell'uomo riprende il tema aggressivo e declina il riferimento alla *fellatio* in termini di implicita risonanza omosessuale. L'immagine di questa duplice suzione diviene in realtà il tramite per lo sviluppo di un nuovo fantasma, oggettivato in un primo piano di Lya Lys con il volto accarezzato da una mano mutilata. Le immagini sembrano suggerire che la mano mutilata sia il risultato del gesto sfrenato della donna, che con i denti seziona e inghiotte le dita, stabilendo un parallelo con l'icona della vagina dentata diffusa nell'arte contemporanea e con la concezione, tipicamente batailleana, di un erotismo inteso come esperienza di violazione del corpo⁴⁴.

⁴³ Ivi, pp. 95-100.

⁴⁴ Cfr. Georges Bataille, *L'érotisme*, Pauvert, Paris 1957, tr. it. *L'eroticismo*, Mondadori, Milano 1969.

La mano mutilata si configura come un prodotto della forza distruttiva dell'eros, un gesto di sadismo orale che esprime il desiderio di castrazione proprio del personaggio maschile e nel contempo significa un gesto punitivo contro il libero esercizio dell'eros. L'immagine aggressiva della donna è comunque distante dal modello di madre punitiva che inibisce la sessualità del figlio, piuttosto diventa incarnazione del modello della mantide religiosa, figura di castrazione che mutila il *partner* pur di soddisfare i propri appetiti sessuali. D'altronde la figura della *mantis* viene scelta da Massimo Recalcati come ritratto dell'angoscia di fronte al carattere enigmatico del desiderio dell'Altro. Questa figura di amorosa assassina è «rappresentazione terrificante di una simbiosi di sesso e morte – di orgasmo e dissoluzione – che attraversa il fantasma inconscio nevrotico della vagina dentata ma, più in generale, il carattere insaziabile, minaccioso e mortale, del godimento femminile»⁴⁵.

Il momento di breve ma intensa esaltazione erotica è tutto compreso nella duplice articolazione di questa doppia *fellatio* e nella carezza prolungata della propria mano mutilata sul volto di Lya Lys: la partecipazione erotica dell'uomo sembra raggiungere l'apice in un gesto non privo di connotazioni omosessuali, mentre la donna afferma una posizione dominante all'interno della relazione amorosa, riducendo l'uomo a una posizione di fondamentale subalternità e violandone anche l'integrità corporea. Il piano inconscio attivato sembra dunque prefigurare la successiva crisi del desiderio maschile e il distanziamento progressivo e incolmabile tra i due amanti.

Le figure polimorfe dell'eros si offrono come invenzioni singolari dell'inconscio che rompono l'unità della diegesi e delineano modi diversi di oggettivazione dei percorsi deviati del desiderio. Come dimostrato dall'analisi, *Un Chien andalou* definisce lo spazio processuale di una identità maschile incerta, dove il desiderio emerge soltanto per essere frustrato da fantasmi psichici diversi, non essendo infatti ricambiato dalla donna. Al contrario, in *L'Âge d'or* il desiderio maschile è corrisposto e si nutre della disponibilità immaginaria dell'altra, eppure è un desiderio negato a ogni soddisfazione concreta. Nella sequenza in giardino gli amanti, dapprima separati, sono finalmente riuniti e il desiderio non è più ostacolato dall'azione repressiva delle istituzioni sociali, culturali e religiose. Tuttavia, invece di concretarsi, il desiderio del soggetto maschile si incrina, interrotto

⁴⁵ Massimo Recalcati, *Ritratti del desiderio*, Raffaello Cortina, Milano 2012, p. 69.

dall'insorgere di dinamiche contraddittorie di avvicinamento e allontanamento dalla pulsione sessuale: l'oggettivazione del desiderio nella sequenza d'amore in giardino non agisce come il termine ultimo di un eros sfrenato, senza limiti né ostacoli, ma articola un percorso del visibile in cui «il desiderio si rivela come negatività processuale, aleatorietà dell'inconscio, variabilità e insoddisfazione infinita»⁴⁶.

Il desiderio, dunque, individua un'esperienza di debolezza in una soddisfazione possibile, ma che nega la centralità della mancanza da cui è costantemente alimentato. Le avventure del desiderio esperite dai personaggi buñueliani significano spesso una perdita di soggettività, proprio perché si sviluppano in modo discontinuo in relazione a una mancanza non solo dell'oggetto desiderato, una mancanza che indica soprattutto una perdita dell'esistenza individuale e del *sensus sui*, una mancanza strutturale contigua pertanto alla nozione lacaniana di *manque-à-être*.

Le dinamiche del desiderio figurate nei primi due film di Buñuel sono indicative, e per certi versi addirittura anticipatorie, di molteplici aspetti della riflessione teorica sviluppata da Lacan. In *Un Chien andalou*, il protagonista ripete un tentativo sempre frustrato di affermazione di un desiderio eterosessuale configurato non tanto come una forza pulsionale scatenata, quanto come domanda di essere riconosciuto dal desiderio dell'altro. Anche durante la sequenza dell'aggressione erotica, il soggetto maschile non cerca la disponibilità del corpo femminile, piuttosto sembra chiedere il riconoscimento del legittimo desiderio di essere ricambiato dalla donna desiderata. L'aggressione e le relative figure di repressione attivate non chiamano in causa la realizzazione del desiderio, ma la sua configurazione come desiderio di essere riconosciuto dal desiderio dell'altro: è questo l'oggetto *princeps* del desiderio, come scrive Lacan stesso in *Funzione e campo della parola e del linguaggio in psicoanalisi* (1953).

Il soggetto maschile indirizza una richiesta alla donna desiderata, una richiesta di essere riconosciuto a sua volta come oggetto di seduzione e affermarsi nel contempo come soggetto sessuato e desiderante in grado di entrare nella dinamica di scambio con l'alterità. Il desiderio dell'altro, dunque, non si limita a indicare l'oggetto stesso del desiderio, ma pone anche il soggetto in un rapporto di intersoggettività dove si definisce e si realizza in rapporto con l'altro.

⁴⁶ Paolo Bertetto, *Microfilosofia del cinema*, cit., p. 20.

Il desiderio dell'altro emerge anche come desiderio inconscio e inatteso, capace di assumere forme molteplici e anomale. In *L'Âge d'or*, durante la già citata sequenza d'amore in giardino, l'attenzione di Modot è catturata dal piede di una statua succhiato in seguito anche da Lya Lys. Il gesto nasconde un'implicita connotazione omosessuale e attesta una perdita di interesse nella donna come oggetto del desiderio. L'attenzione distratta di Modot, trasferita dall'erotismo del corpo femminile all'anonimo piede di una statua, è dunque sintomo di un desiderio d'altro che emerge dalla scena dell'inconscio per indirizzare il desiderio del soggetto verso altre mete.

La relazione con un altro nascosto nell'inconscio costituisce anche il motivo dell'improvviso cambiamento nell'atteggiamento di Lya Lys, che, alla fine del segmento, abbandona Modot per il vecchio direttore d'orchestra. L'opzione del desiderio femminile in favore di una figura anziana semisconosciuta sembra essere guidata dall'irruzione di un fantasma (edipico) inatteso, dapprima trattenuto all'interno della propria psiche e che ora emerge per riformulare e reindirizzare il desiderio del soggetto verso un differente oggetto di piacere. Il desiderio dell'altro, dunque, può assumere determinazioni diverse e può essere inteso anche come desiderio di qualcosa d'altro mancante al soggetto, ed è proprio in questa mancanza che il desiderio si scopre attraversato dalla sua negazione⁴⁷.

La dialettica con l'altro è mantenuta, e nel contempo esibita, anche nelle ripetute immagini di Lya Lys seduta davanti allo specchio della propria *toilette*, in una sequenza chiaramente anticipatoria della teoria lacaniana dello stadio dello specchio. L'esperienza di riconoscimento del sé attraverso l'immagine speculare dell'altro occupa una posizione di rilievo nel processo di costituzione dell'Io: secondo lo psicoanalista francese, infatti, il bambino comincia a costituire la propria soggettività proprio dinanzi allo specchio, riconoscendo l'immagine di un'altra figura – la madre in genere – accanto a quella che intuisce essere la propria⁴⁸.

Nella sequenza alla *toilette*, la donna si guarda allo specchio senza vedersi riflessa, intanto si sente progressivamente invadere da un vento incessante, a significare proprio

⁴⁷ Ivi, pp. 24-25.

⁴⁸ Cfr. Jacques Lacan, *Le stade du miroir comme formation de la fonction du Je* (1949), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *Lo stadio dello specchio e la funzione di formazione dell'io*, in Id., *Scritti*, vol. I, Einaudi, Torino 1974. La teoria lacaniana, come è noto, viene utilizzata da Christian Metz per spiegare i modi di riconoscimento e di identificazione dello spettatore sul grande schermo. Cfr. Christian Metz, *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, cit.

la bufera che agita il mondo inconscio dei suoi desideri. Il riflesso mancante del soggetto femminile è invece sostituito dall'immagine di un cielo nuvoloso in tempesta⁴⁹. Lo specchio diventa in questo caso luogo di riflessione dell'inconscio e non più del corpo del soggetto, spazio dove la pulsione desiderante emerge e sostituisce la soggettività fino a cancellarla quasi del tutto: «lo specchio si fa qui direttamente immagine dell'inconscio, cancella il visibile del corpo per mostrarne la profondità nascosta»⁵⁰.

Il cielo nuvoloso, dunque, si presenta come immagine metaforica che oltrepassa la mera riproduzione del soggetto, la cui realtà fisica viene esclusa dall'orizzonte del visibile e sostituita con una figura fantasmatica profonda che attesta lo *status* particolare dell'Io. La figura del cielo nuvoloso o della donna assente sembra significare che l'identità dell'individuo sia dipendente esclusivamente dal proprio inconscio e che perda consistenza al di fuori di esso: «l'immagine non riflessa – scrive Paolo Bertetto – è il segno del dominio nel soggetto della forza desiderante dell'inconscio e della dinamica della fantasticheria che giungono a cancellare la configurazione fenomenica della donna, è il segno della superiorità dell'inconscio sul mero aspetto esteriore»⁵¹.

Il segmento si chiude con l'immagine di Lya Lys che, seppure rimossa dalla superficie speculare, si accosta allo specchio con un'espressione di abbandono estatico, identificandosi con la propria attività immaginativa e desiderante. L'avvicinamento della donna allo specchio riflette anche una condizione femminile ancorata alla prevalenza dell'orizzonte narcisistico: Freud sottolinea come il narcisismo sia caratterizzato da una tendenza idealistica del soggetto a elevare se stesso a oggetto d'amore, trattando «il proprio corpo allo stesso modo in cui è solitamente trattato il corpo di un oggetto sessuale, compiacendosi cioè sessualmente di contemplarlo, accarezzarlo e blandirlo, fino a raggiungere attraverso queste pratiche il pieno soddisfacimento»⁵². Separata dall'uomo tanto desiderato, la donna non può che abbandonarsi al fantasma del proprio narcisismo, compensando così il desiderio sessuale irrisolto: «davanti allo specchio, l'inconscio della

⁴⁹ L'iconografia è ripresa dall'opera pittorica di Magritte, in particolare *Il falso specchio* (1928), che mostra un occhio con un cielo azzurro e nuvole bianche al posto della pupilla, e *L'immagine perfetta* (1928), che ritrae un ampio specchio nero in cui una donna si guarda senza vedersi riflessa.

⁵⁰ Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano 2007, p. 150.

⁵¹ Paolo Bertetto, *Microfilosofia del cinema*, cit., p. 28.

⁵² Sigmund Freud, *Zur Einführung des Narzissmus* (1914), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Introduzione al narcisismo*, in *Opere, 1912-1914*, vol. VII, Boringhieri, Torino 1975, p. 443.

donna gioca una partita sull'identità e la propria perdita che si risolve in un recupero narcisistico della libido»⁵³.

Come nello specchio Lya Lys vede il riflesso del proprio inconscio, così l'alterità si definisce come luogo della verità del soggetto: nello specchio la donna vede il suo altro, scopre la verità di un desiderio sfrenato e l'accoglie all'interno del proprio Io. La donna è oramai completamente riscattata da un'attitudine passiva a mero ricettacolo della spinta pulsionale dell'uomo, e si riconosce come soggetto autonomo e desiderante. Tuttavia, come accade spesso ai personaggi dei vari film di Buñuel, la soggettività si può affermare solo in dipendenza dalle istanze dell'altro radicate nell'inconscio.

2.3. Figure *underground*: il sogno duplicato e la moltiplicazione del sé in *Meshes of the Afternoon*

I film di Buñuel e Dalí costituiscono un modello riconosciuto per l'esperienza dell'avanguardia americana. A partire dagli anni Trenta, infatti, le avanguardie europee esauriscono la capacità innovativa e il vigore artistico del decennio precedente, così si assiste a uno spostamento graduale della ricerca di sperimentazione al cinema dall'Europa all'America, dove, con gli anni Quaranta, si afferma uno stile d'avanguardia autonomo. Il cinema sperimentale americano non nega comunque l'influenza europea, anzi accanto alla sinfonia visiva e l'astrazione dinamica, la registrazione dei contenuti inconsci diviene una possibilità creativa insistente, tanto da favorire una tendenza neosurrealista culminata poi nell'opera di Maya Deren, cineasta di origine ucraina divenuta una delle personalità più rilevanti del cinema d'avanguardia statunitense. Infatti, la data convenzionale che segna l'esordio e insieme l'affermazione della nuova avanguardia filmica americana viene fatta risalire al 1943, anno in cui Maya Deren, con la collaborazione del marito Alexander Hammid, realizza a New York il suo primo cortometraggio, intitolato *Meshes of the Afternoon*.

⁵³ Paolo Bertetto, *Microfilosofia del cinema*, cit., p. 29.

Maya Deren ricopre una posizione d'importanza genealogica nel panorama avanguardistico americano. Acclamata sin dalle origini come madre dell'*American Underground Film*, la sua opera costituisce l'anello di congiunzione mancante tra due grandi tradizioni cinematografiche, dominate entrambe da un punto di vista prettamente maschile: il cinema europeo d'avanguardia degli anni Venti, nel quale l'esperienza di Germaine Dulac costituisce niente più di una piacevole eccezione, e l'*American Visionary Film* degli anni Cinquanta e Sessanta. Il contributo di Maya Deren è stato dunque decisivo in tre differenti aree del dibattito sviluppato nell'ambito della teoria cinematografica: lo *status* del film come forma d'arte nelle sue interrelazioni con le altre discipline artistiche, l'affermazione di un'estetica alternativa al dominio letterario e teatrale di Hollywood, la ridefinizione del concetto di femminile al cinema⁵⁴.

La sperimentazione di Maya Deren, già con *Meshes of the Afternoon*, cerca di coniugare la narrazione di una storia di seduzione e desiderio con una forma filmica rinnovata nella capacità di mettere in scena la realtà interiore del soggetto. *Meshes of the Afternoon* diviene così un documento di fondazione della neo-avanguardia e inaugura una esperienza di cinema visionario radicato in un orizzonte psichico-soggettivo, di cui proietta e confonde i contenuti inconsci all'interno di un percorso visivo sostanzialmente irrazionale. Maya Deren e Alexander Hammid realizzano uno psicodramma da camera, dove le coordinate spazio-temporali diventano assolutamente arbitrarie e gli eventi si susseguono senza soluzione di continuità. L'*american psychodrama*, infatti, provvede a sovvertire le convenzioni narrative e la logica prossemica del cinema hollywoodiano destinato alla grande distribuzione, preferendo esplorare l'orizzonte del desiderio e dell'inconscio. A tale scopo, lo psicodramma è strutturato secondo una pseudo-narrazione modellata sulla descrizione di uno stato onirico tipicamente focalizzato sui conflitti interiori del personaggio principale⁵⁵.

Come in un tipico psicodramma, *Meshes of the Afternoon* attraversa il tema del desiderio e della perdita in uno spazio incerto, all'interno del quale i confini tra reale e immaginario, tra animato e inanimato, si confondono e persino gli oggetti acquisiscono

⁵⁴ Cfr. Lauren Rabinovitz, *Points of Resistance: Women, Power and Politics in the New York Avant-Garde Cinema, 1943-71*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago 1991.

⁵⁵ Cfr. Alan Leonard Rees, *A History of Experimental Film and Video: From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice*, BFI, London 1999.

una risonanza simbolica e metonimica con la crisi psichica della donna protagonista, interpretata dalla stessa Maya Deren. L'azione si sviluppa intorno a un appuntamento segreto, mancato dai due amanti. La struttura narrativa del film si avvolge su una forma a spirale costruita sulla ripetizione differenziale della stessa sequenza e conclusa con un finale doppio e ambiguo.

Nell'*opening shot* il braccio sottile, e lungamente innaturale di un manichino, cala dall'alto dello schermo per depositare un fiore sul marciapiede in cemento di una strada deserta, poi scompare. Una giovane Maya Deren, identificata solo attraverso la sua ombra, cammina lungo la strada e raccoglie il fiore. La donna riprende a camminare, poi si ferma un attimo di fronte alla scalinata di una casa, da dove riesce a scorgere a malapena la schiena di un uomo che volta l'angolo della strada. Salite le scale, bussa ripetutamente alla porta, quindi estrae una chiave dalla sua borsa ma le scivola tra le dita. Recuperata la chiave, entra in una casa in completo disordine: fogli di giornale sparsi sul pavimento; una pagnotta di pane divisa da un coltello ancora al suo interno, ma, appena la macchina da presa si avvicina, il coltello balza fuori cadendo sul tavolo; infine, il telefono lasciato con la cornetta appesa sulle scale, segno evidente che qualcuno è scappato di fretta dalla stanza. La donna sale in camera da letto, dove il vento soffia spostando le tende della finestra, spegne l'interruttore e solleva il braccio da un vecchio giradischi, poi scende di nuovo al piano di sotto e si sdraia sopra una poltrona di fronte alla finestra. In grembo ha ancora il fiore raccolto in strada e si accarezza lentamente, intanto le inquadrature del suo occhio in dettaglio si alternano con le inquadrature della finestra, e del panorama esterno, finché non si addormenta.

La sequenza iniziale è completamente girata senza inquadrature a figura intera: lo spettatore vede soltanto l'ombra della giovane protagonista, poi all'interno della casa la macchina da presa riproduce uno sguardo in soggettiva, imitando il campo di visione della donna e la direzione dei suoi movimenti. Insomma lo spettatore condivide lo sguardo della stessa Maya Deren, compresa una visione frammentata del suo stesso corpo. Il film prosegue ripetendo la stessa serie di eventi, con la donna che entra in casa, si addormenta e sogna tre varianti differenti dello stesso sogno, nel quale insegue una misteriosa figura incappucciata e con uno specchio al posto del volto. Ogni versione del sogno raddoppia la figura del sognatore, fino a far coesistere ben quattro copie della stessa Maya Deren.

Inoltre, ogni ripetizione si conclude con la figura del sognatore che guarda dalla finestra e vede se stessa percorrere ancora una volta lo stesso sentiero ed entrare poi in casa.

La misteriosa figura in nero, simile a una suora senza volto, è osservata dalla finestra di fronte alla poltrona su cui la donna-sognatrice sta dormendo e rivede, come in un *déjà vu*, se stessa correre lungo la strada iniziale nel tentativo di acciuffare quella figura inquietante che ha raccolto il fiore al suo posto. Non riuscendo, si ferma e sale di nuovo le scale: per la prima volta viene mostrato il viso di Maya Deren, la cui identità era rimasta celata dietro quell'ombra da cui era stata allusa nell'*incipit* del film. La giovane donna entra senza usare alcuna chiave e si guarda intorno, notando subito che il coltello è stato spostato sulle scale, proprio là dove prima si trovava il telefono. Sale le scale in *slow motion*, poi salta lentamente nella camera da letto, passando attraverso una tenda nera trasparente. La cornetta del telefono adesso è sul letto, quindi la donna tira indietro le coperte e scopre ancora una volta lo stesso coltello, nella cui lama vede l'immagine distorta del proprio viso. Dopo aver riagganciato la cornetta, la giovane donna ritorna indietro, capovolgendosi attraverso la tenda nera, quindi si vede dormire sopra la solita poltrona. Con un allungo estremo, raggiunge il piano di sotto per spegnere il fonografo, poi si accosta alla finestra e ricomincia a guardare.

La giovane donna vede sempre se stessa inseguire la misteriosa figura in nero che, come al solito, scompare dietro l'angolo della strada. Intanto, la seconda copia di Maya Deren continua a guardare fuori poggiando la mano contro il vetro della finestra, poi prende la chiave tenuta nascosta in bocca e la presta alla sua nuova copia, che fa così il suo ingresso nella casa. Dentro l'abitazione, compare ancora la donna incappucciata, subito seguita al piano di sopra. La misteriosa figura scompare appena dopo aver lasciato il medesimo fiore sul letto, con il coltello da pane ancora tra le lenzuola. Infine, una rapida panoramica ci riporta indietro all'immagine della donna dormiente sulla poltrona.

Questa volta lo sguardo alla finestra non è mediato dal soggetto guardante, è uno sguardo rivolto immediatamente fuori, verso un inseguimento nuovamente frustrato. La chiave è recuperata ancora dalla bocca della protagonista, ma viene subito trasformata in coltello. Entrata in casa impugnando il coltello, la donna vede due Maya Deren sedute a tavola, quindi si unisce loro e poggia sul tavolo il coltello, subito convertito di nuovo in chiave. La prima donna si tocca ripetutamente il collo, poi prende la chiave nel palmo

della mano, imitata dalle altre copie. Ritornata nel palmo nero della terza copia, la chiave si trasforma di nuovo in coltello. Indossando un paio di occhialini, la donna si alza da tavola e, impugnando il coltello con aria minacciosa, si avvicina verso il suo *alter ego* dormiente: il primo passo atterra sulla sabbia; il secondo sul fango; il terzo sull'erba; il quarto sul pavimento; il quinto su un tappeto. È sul punto di accoltellare la copia originale della donna-sognatrice, quando quest'ultima si sveglia impaurita: aprendo gli occhi, la persona che la stava per pugnare è stata sostituita dalla figura di un uomo, interpretato da Alexander Hammid. L'uomo, con in mano sempre il fiore, riaggancia la cornetta sul telefono, lasciato sulle scale come in principio, poi sale di sopra seguito da Maya Deren.

Raggiunta la camera al piano superiore, l'uomo deposita il fiore sul letto, dove la donna si distende. L'uomo comincia ad accarezzarla dolcemente, poi all'improvviso il fiore si trasforma in coltello e Maya Deren pugna il marito al volto. Nel momento dell'impatto, il viso dell'uomo è sostituito da uno specchio ridotto oramai in frantumi. Le schegge di vetro non cadono sul pavimento, ma si disperdono tra le onde del mare.

Nell'epilogo l'uomo ritorna a percorrere gli stessi passi ripetuti dalla donna fin dall'inizio del suo cammino: senza alcun effetto di transizione tra le immagini, Alexander Hammid passeggia per strada, sale le scale e raccoglie un fiore sulla soglia di casa, gira la chiave nella serratura, quindi entra. La macchina da presa panoramica brevemente sulla stanza in disordine, soffermandosi sui frammenti di vetro sparsi ovunque, poi indugia sul cadavere della donna: Maya giace oramai morta, con uno squarcio netto ben visibile in mezzo alla gola e adagiata sulla stessa poltrona dalla quale stava sognando.

Il film, dunque, inizia e finisce con due sequenze all'apparenza interpretabili come segmenti di realtà diegetica intervallati da tre sequenze oniriche consecutive, tuttavia il forte simbolismo ascrivibile sia al prologo che all'epilogo colloca l'intera serie di eventi in un orizzonte finzionale più ambiguo, dove la fantasia permea la realtà e viceversa⁵⁶. Inoltre, un senso del perturbante domina in tutto il testo filmico, tanto da rendere oppressivo e claustrofobico l'intero ambiente domestico evocato: l'*unheimlich* freudiano,

⁵⁶ Alison Butler, *Women's Cinema: the Contested Screen*, Wallflower Press, London 2002, p. 65.

infatti, sorge proprio dalla proiezione di paure e desideri inconsci sull'ambiente circostante e sulle persone con le quali si viene in contatto⁵⁷.

La presenza ingombrante di oggetti magici associati a una tranquilla quotidianità tra le mura di casa – la chiave, il giornale, il coltello da pane, la cornetta del telefono e il giradischi – contribuisce a diffondere l'ombra minacciosa di una forza sinistra in grado di animare gli oggetti inanimati e propagare la loro malevola vitalità⁵⁸. Le tecniche di montaggio e gli effetti cinematografici operano insieme per favorire la metamorfosi di tali oggetti, trasformati da figure di una quiete domestica, tipica del melodramma, in figure di distruzione del sé dipendenti da una distinta forma di psicosi femminile.

Meshes of the Afternoon descrive l'esperienza interiore di un individuo qualsiasi, non riguarda la riproduzione di un evento nel modo in cui è testimoniato dalle persone ad esso estranee, piuttosto riproduce il modo in cui il subconscio del soggetto rielabora un incidente casuale o una traccia diurna in una crescente e critica esperienza emozionale. La prima sequenza serve dunque a postulare le basi degli elementi manipolati poi nel sogno. Tutto quanto accade in sogno è già suggerito nella prima sequenza con le immagini del coltello e della chiave o con la presenza della figura misteriosa, vista solo di schiena, che scompare dietro l'angolo della strada. Il seguito del film non è altro che effetto della de-figurazione del lavoro onirico e culmina in un finale doppiamente ambiguo, nel quale la realtà immaginata è divenuta l'unica realtà possibile per la donna⁵⁹.

Il percorso tracciato in *Meshes of the Afternoon*, dunque, diventa espressione di un desiderio fatale per il soggetto femminile, di conseguenza l'intero testo filmico risulta interpretabile come prodotto del modo in cui il *gender* influenza la narrazione di un desiderio inconscio⁶⁰. La manipolazione operata in sogno riflette infatti il complesso sistema emozionale legato all'emergenza del desiderio femminile e alla sua potenziale angoscia derivata. L'alterazione dall'effetto più conturbante riguarda la metamorfosi

⁵⁷ Si ricordi che Freud definisce il perturbante come «quella sorta di spaventoso che risale a quanto ci è noto da lungo tempo, a ciò che ci è familiare [...] tutto ciò che avrebbe dovuto rimanere segreto, nascosto, e che è invece affiorato». Sigmund Freud, *Das Unheimlich* (1919), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Il perturbante*, in *Opere 1917-1923*, vol. IX, Boringhieri, Torino 1977, p. 82 e p. 86.

⁵⁸ Thomas Schatz, *Boom and Bust: American Cinema in the 1940* (*Volume 6 of the History of American cinema*), University of California Press, Berkeley 1999, p. 453.

⁵⁹ Maya Deren, *Notes, Essays, Letters*, «Film Culture», n. 39, 1965, p. 1.

⁶⁰ Marilyn Fabe, *Maya Deren's Fatal Attraction: a Psychoanalytic Reading of Meshes of the Afternoon with a Psycho-Biographical Afterword*, «Women's Studies», vol. 25, n. 2, 1996, p. 138.

dell'uomo amato nella figura incappucciata, vestita di nero e con uno specchio al posto del volto a significare la possibile alterità negativa di questo doppio destituito di un profilo riconoscibile: «lo specchio che ha sostituito il viso costituisce insieme un azzeramento della soggettività e una negazione delle fattezze antropomorfe [...] non riflette il mondo, (ma) è ripreso in modo da non rinviare altro che una superficie speculare vuota»⁶¹.

L'identificazione tra l'uomo e la misteriosa figura in nero, entrambi intravisti di schiena scomparire dietro il medesimo angolo di strada, è suggerita nel finale, allorché Maya Deren pugnala al volto il suo amante, ma riesce a colpire soltanto la sua immagine riflessa allo specchio: il legame tra l'uomo e la sua controparte speculare viene così reso esplicito. Il significato di una simile metamorfosi in una figura oscura, dal cappuccio simile a quello di una suora, sembra riflettere una proiezione dell'influenza materna sulla scelta dell'amante da parte della figlia. Una lettura in chiave decisamente post-freudiana, infatti, è confermata dalla tendenza femminile a ricostruire, resuscitare, riformulare e reimmaginare il rapporto madre/figlia anche quando si fantasma una tipica relazione eterosessuale con un uomo⁶².

L'aspetto femminizzato di questa figura evanescente, simile a una suora, legittima una rete di corrispondenze con l'archetipo della madre primitiva. Molti teorici hanno rilevato come nelle prime fasi d'infanzia il bambino percepisce il volto della madre come uno specchio nel quale vede il suo stesso riflesso: Winnicott, ad esempio, sostiene che la madre ricambia le espressioni del bambino in modo da infondere una certa sicurezza nel processo di costituzione dell'Io, sicurezza che diventa fragilità nel momento in cui l'espressione facciale della madre non corrisponde al comportamento del bambino⁶³. In tale ottica, è significativo che la superficie speculare del volto della figura in nero non restituisca alcun riflesso.

La separazione dalla madre implica l'acquisizione di un'identità propria, tuttavia si tratta di un processo problematico soprattutto per le donne: la differenza di sesso tra madre e figlio facilita la percezione di una differenza negata invece alla figlia femmina,

⁶¹ Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, cit., pp. 150-151.

⁶² Nancy Chodorow, *Femininities, Masculinities, Sexualities: Freud and Beyond*, University of Kentucky Press, Lexington 1994, p. 82.

⁶³ Cfr. Donald Woods Winnicott, *Playing and Reality*. Tavistock Publications, London 1971, tr. it. *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma 2013, in particolare il saggio *La funzione di specchio della madre e della famiglia nello sviluppo infantile*.

che stabilisce un legame d'amore con un individuo del proprio sesso. Così, mentre il bambino si sente diverso dalla madre e la madre opera per sottolineare questa differenza, madre e figlia non si percepiscono come due entità separate. L'identificazione primaria è tanto radicata da enfatizzare, e conservare nel tempo, una pulsione narcisistica per cui la bambina rimane sempre e comunque un'estensione della propria madre. Come risultato, la donna, una volta adulta, resta implicata in un sentimento di mancata separazione e differenziazione, che finisce per influenzare la ricerca di un *partner* sessuale⁶⁴. In *Meshes of the Afternoon*, Maya Deren mette allora in scena il desiderio femminile di ribellione contro il primario attaccamento materno e la difficoltà di scendere a compromessi con la propria identità di soggetto sessuale e sessuato.

Il desiderio di un'identità propria si scontra con le dinamiche di identificazione multipla attivate nel sogno: la sostituzione del proprio *alter ego* malvagio, nel momento in cui sta per pugnare la copia dormiente di sé, con la figura dell'uomo amato, che si china sulla donna soltanto per svegliarla, conferma uno slittamento tra le identità dei due protagonisti tale da rendere difficile stabilire se sia l'amante che desidera uccidere la donna o se sia quest'ultima a voler uccidere se stessa. L'assunzione di una identità instabile, e dunque estremamente variabile, è confermata poco dopo, quando Maya Deren pugnala al volto Alexander Hammid, colpendo però soltanto la sua immagine riflessa allo specchio e ridotta così in frantumi. La figura del volto speculare dell'amante, oramai spezzato, consente di oggettivare uno stato di confusione dell'Io, che si sente parte inestricabile dell'altro tanto che ogni azione distruttiva rivolta contro l'altro si riflette su se stesso. L'immagine finale della donna, adagiata sulla stessa poltrona dove era caduta in un sonno profondo, con la testa reclinata all'indietro, la gola tagliata e i frammenti di specchio sparsi ovunque sul pavimento, indica proprio il collasso di ogni confine tra l'Io e l'altro, tra sogno e realtà. In conclusione, *Meshes of the Afternoon* presenta l'orrore di un incubo nel quale è morto qualcuno, solo per svegliarsi e scoprire che quel qualcuno è morto realmente⁶⁵.

⁶⁴ Nancy Chodorow, *The Reproduction of Mothering: Psychoanalysis and the Sociology of Gender*, University of California Press, Berkeley 1978, pp. 109-110.

⁶⁵ Marilyn Fabe, *Maya Deren's Fatal Attraction: a Psychoanalytic Reading of Meshes of the Afternoon with a Psycho-Biographical Afterword*, cit., p. 142.

In chiave femminista, la morte della donna si configura come una punizione per aver desiderato appropriarsi del pene maschile. L'aggressione contro il proprio amante avviene dopo aver respinto le sue effusioni, proprio perché la giovane donna in quelle carezze al ventre riconosce non tanto il trasporto di una reciproca passione erotica, quanto l'angoscia di essere riassorbita nel grembo materno. Il gesto inconsulto che ne deriva esprime il diniego per una possibile assimilazione alla figura di madre⁶⁶, così la donna, piuttosto che subire, decide di performare da sé la messa in scena di una penetrazione. Il rovesciamento sessuale è ultimato nel momento in cui lo specchio che sostituisce il volto di Alexander Hammid si rompe, lasciando un vuoto da colmare con il possesso del pene da parte della donna, rappresentato simbolicamente dalla trasformazione del fiore in coltello, cioè in un chiaro significante del fallo. Il soggetto femminile, dunque, altera la consueta passività e, contrariamente a ogni dinamica di *gender*, diventa un soggetto attivo. Infatti, nel corso del film Maya Deren si trova a occupare entrambe le posizioni di soggetto attivo e oggetto passivo del proprio sguardo, esercitato più volte su immagini ripetute di se stessa⁶⁷.

Lo sguardo di Maya Deren non solo riscatta il soggetto femminile da uno stato congenito di subalternità, ma ne conferma anche l'attitudine di soggetto desiderante in grado di oggettivare i fantasmi del proprio inconscio con un semplice atto di visione: insomma lo sguardo diviene veicolo di desiderio proprio come in *Un Chien andalou*. L'immagine di Maya Deren incorniciata dal vetro della finestra, con i riflessi dei rami d'albero che si confondono tra i suoi capelli, trova corrispondenza nell'immagine sadica di Pierre Batcheff, che dalla finestra assiste all'episodio della donna androgina e della mano *cortada*. In entrambi i casi la finestra funge da elemento d'introspezione in grado di mettere in contatto la realtà esterna con l'interiorità del soggetto.

⁶⁶ Il rapporto conflittuale tra madre e figlia è confermato in diverse lettere, nelle quali Maya Deren sente il bisogno di distanziare se stessa dall'identificazione con la madre, tanto da negare addirittura la sua origine intrauterina e paragonarsi a una novella Atena, partorita per emanazione dal cervello del padre. Una simile fantasia tradisce un desiderio di differenziazione dall'immagine materna attraverso un'identificazione totale con la figura paterna. Si tratta di un'identificazione simbiotica insieme percepita come maligna, in quanto la ragazza riconosce se stessa come un'escrescenza tumorale nel cervello del padre. Ivi, p. 147.

⁶⁷ Ivi, p. 143. Lo sguardo è restituito al suo legittimo possessore maschile soltanto nell'epilogo, nel quale è Alexander Hammid a esercitare un fondamentale *voyeurismo* sul cadavere della donna. La disparità di *gender* nella funzione scopica maschile e femminile è al centro del dibattito teorico proposto dalla *Feminist Film Theory* sin dalla metà degli anni Settanta, in particolare attraverso gli studi di Laura Mulvey e Gaylyn Studlar. Per una ricognizione generale sull'argomento, si rimanda a Veronica Pravadelli, *Feminist Film Theory e Gender Studies*, in Paolo Bertetto (a cura di), *Metodologie di analisi del film*, Laterza, Roma-Bari 2006.

Nel cinema buñueliano l'atto di guardare fuori significa quasi sempre infrangere un interdetto: la superficie speculare costituita dal vetro della finestra attesta infatti una separazione dalle scene primarie dell'inconscio, per cui il suo oltrepassamento tradisce e insieme interpreta tensioni soggettive non prive di implicazioni sessuali. Lo sguardo verso l'esterno dissimula allora un pericolo interno alla psiche del soggetto, rielaborato e trasformato secondo una dinamica simile a quella dello spostamento onirico.

In questa prospettiva, la finestra apre all'emergenza di figure inconse proprio in virtù di una certa fluidità tra dentro e fuori, come uno specchio dissimulato che riflette immagini dell'altro per mostrare immagini del sé. L'immagine alla finestra si costituisce come tramite della soggettività psichica, ma attraverso di essa i personaggi non vedono soltanto dentro di sé, bensì «vedono di fatto l'altro come sé e quindi accedono al sé attraverso la visione dell'altro»⁶⁸, come enunciato secondo la ben nota teoria lacaniana.

Le immagini di Maya Deren e Pierre Batcheff alla finestra confermano lo sguardo come veicolo di un desiderio in grado di coniugare insieme capacità di visione e forza di immaginazione. Di fronte all'omologazione del visibile, il soggetto avverte l'urgenza di uno sguardo capace di sostituirsi al desiderio stesso, divenendo una sua emanazione che attraversa e infrange la realtà esterna. In *Meshes of the Afternoon*, la donna protagonista intraprende una ricerca interiore, scoprendo un immaginario erotico legato alla costituzione della propria identità e rivelato attraverso il simbolismo degli oggetti. La ricerca interiore di Maya Deren si riverbera nella fusione tra interno ed esterno, realizzata proprio in questa immagine di un corpo che aderisce perfettamente alla superficie speculare della finestra e nel riflesso si confonde con la visione esterna del proprio doppio. L'immagine di Pierre Batcheff, invece, rappresenta un'icona di energia sessuale repressa e comunicata all'esterno attraverso una proiezione dei propri fantasmi inconsci, legati anche stavolta al processo di costituzione del soggetto in relazione al conseguimento di una precisa determinazione sessuale.

Lo sguardo di Pierre Batcheff e Maya Deren alla finestra è anche uno sguardo nel quale si palesa tutta la diversità tra il tipico film surrealista e il cosiddetto *trance film*,

⁶⁸ Paolo Bertetto, *L'enigma del desiderio. Buñuel, Un Chien andalou e L'Âge d'or*, cit., pp. 74-75. Sulla funzione dello sguardo nell'intera filmografia buñueliana, si veda anche Giorgio Tinazzi, «*Vieni a vedere*»: *il fascino indiscreto dello sguardo*, in Valentina Cordelli, Luciano De Giusti (a cura di), *L'occhio anarchico del cinema. Luis Buñuel*, Il Castoro, Milano 2001.

definizione con la quale P. Adams Sitney distingue il cinema americano d'avanguardia dal suo predecessore europeo. Il cinema surrealista evoca in maniera diretta ed esplicita l'orrore e l'irrazionalità dei contenuti inconsci, laddove il *trance film* sfrutta una visione interiore mediata dalla presenza di almeno un personaggio principale, in genere un prete, un iniziatore mistico o ancora più spesso un sonnambulo. In tal modo, l'accesso al mondo psichico s'inserisce in un percorso contemplativo tramite cui l'Io acquisisce la piena consapevolezza di sé⁶⁹.

Il carattere performativo di questi film si unisce alla configurazione di un sogno quotidiano dove l'azione dei protagonisti è presagita da una ricca simbologia sessuale. *Meshes of the Afternoon* simula realmente un'esperienza onirica, vissuta dapprima con la transizione da uno stato di veglia a uno stato di sonno, con la proiezione dell'ombra che chiude gradualmente l'occhio della giovane Maya Deren, e successivamente proponendo una scena di risveglio alquanto ambigua. La cura con la quale i resti diurni vengono rielaborati e trasfigurati all'interno di una costante variazione di un singolo sogno, si traduce nell'impossibilità di distinguere se la donna sia consapevole di sognare o se piuttosto stia sognando di risvegliarsi. Nel momento in cui l'uomo strappa la donna al suo sonno e svegliandola la riporta alla realtà, il film sembra suggerire una divisione tra reale e immaginario. Le incongruenze del sogno permangono invece anche dopo il risveglio, attestando così il trionfo dell'orizzonte onirico su ogni pretesa di realtà oggettiva⁷⁰.

Al contrario, *Un Chien andalou* suggerisce la visione di un'esperienza onirica senza la mediazione di alcun sognatore: gli eventi si susseguono semplicemente secondo una catena disorganica di situazioni irreali che coinvolgono sempre gli stessi personaggi. Lo spazio arbitrario dell'inconscio è riempito attraverso una struttura metaforica dove però le immagini dell'occhio e della luna, o anche la figura enigmatica della scatola a righe diagonali, non hanno lo stesso valore simbolico del fiore e del coltello presenti nel film della Deren. D'altronde lo stesso Buñuel ha più volte negato la superficialità di un simbolismo sessuale facilmente associato alla sua opera d'esordio, ribadendo invece la singolarità del processo compositivo di *Un Chien andalou*: il film, infatti, non si presenta

⁶⁹ P. Adams Sitney, *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943-2000*, Oxford University Press, New York 2002, p.11 e p. 18.

⁷⁰ Ivi, pp. 11-12.

come il resoconto di un sogno, ma utilizza meccanismi analoghi a quelli del sogno⁷¹.

La dimensione del sogno, filtrata attraverso i modi di messa in scena del cinema surrealista, modella una configurazione dello spazio altrettanto discontinua in *Meshes of the Afternoon*, dove l'ambiente appare comunque intriso di un realismo psicologico tipico del cinema classico hollywoodiano, ma sprovvisto di continuità spazio-temporale. La giovane donna protagonista si rivela incapace di dominare l'ambiente circostante, ma non a causa di una motivazione psicologica o caratteriale, piuttosto è lo spazio intorno che cambia impedendole ogni tipo di dominio. Lo spazio della casa è magico: la sua architettura comprende una scalinata infinita, una finestra dalla quale si può saltare dentro dall'esterno – come accade nella seconda versione della storia – e una grande finestra panoramica che diventa un tunnel telescopico dentro il mondo dei sogni⁷².

Maya Deren realizza un microcosmo domestico dove la protagonista intraprende un percorso di introspezione all'interno di un ambiente quotidiano modificato secondo le esigenze dell'inconscio. *Meshes of the Afternoon* diventa così una *rêverie* pomeridiana permeata da una certa componente di *erotic suspense*⁷³. La definizione di Parker Tyler sottolinea la compresenza di erotismo e *suspense*, qualità distintive del *woman's film* e del *noir*, generi cinematografici convenzionali e in voga nella Hollywood classica degli anni Quaranta. La posizione anticlassica di un film quale *Meshes of the Afternoon* va dunque ricercata altrove, nell'iscrizione di figure inconsce che oggettivano la concezione di un Io frammentato e pluralizzato. La moltiplicazione di Maya Deren nel corso della diegesi diviene allora un significante negativo della capacità di contenere una soggettività plurima in un singolo corpo. L'eccedenza dell'Io rispetto al proprio corpo significa anche l'eccedenza dell'invisibile rispetto al visibile mostrato, l'eccedenza di un desiderio che non può essere più contenuto entro le soglie della rappresentazione e che diventa così una figura di rifiuto e resistenza a una sua assimilazione entro una forma narrativa canonica.

⁷¹ Cfr. Luis Buñuel, *Notes on the Making of «Un Chien andalou»*, in Frank Stauffacher (a cura di), *Art in Cinema*, Arno Press, New York 1968.

⁷² Maureen Turim, *Childhood Memories and Household Events in the Feminist Avant-garde*, «Journal of Film and Video», vol. 38, n. 3-4, 1986, p. 88.

⁷³ Parker Tyler, *Maya Deren as Filmmaker*, «Filmwise», n. 2, 1962, p. 3.



Figura 1 – Un Chien andalou (Id., 1929). La minaccia del taglio dell'occhio nel prologo.



Figura 2 – Un Chien andalou (Id., 1929). Il fantasma dell'androginia evocato nella figura del ciclista.



Figura 3 – L'Âge d'or (Id., 1930). L'altalena del desiderio: durante la sequenza d'amore in giardino, il desiderio erotico di Gaston Modot viene interrotto dall'emergenza del fantasma feticcistico.



Figura 4 – L'Âge d'or (Id., 1930). L'altalena del desiderio: all'interruzione del rapporto, segue lo spostamento del desiderio feticcistico da Gaston Modot a Lya Lys.



Figura 5 – Meshes of the Afternoon (Id., 1943). Il soggetto guarda alla finestra e vede l'oggettivazione dei propri fantasmi inconsci.



Figura 6 – Un Chien andalou (Id., 1929). Il soggetto guarda alla finestra e vede l'oggettivazione dei propri fantasmi inconsci.

3.

La complessità diegetica nel cinema hollywoodiano

Ora, niente nella vita reale ha valore di inizio narrativo; la memoria si perde nelle nebbie dell'infanzia; la mia nascita e, a più forte ragione, l'atto attraverso cui sono stato concepito, appartengono alla storia degli altri [...]. Quanto alla mia morte, essa sarà infine raccontata soltanto nel racconto di quelli che mi sopravvivranno; io sono sempre verso la mia morte e questo esclude che io la possa cogliere come fine narrativa.

PAUL RICŒUR

3.1. L'evoluzione del modello narrativo: dalla trasparenza classica alla consapevolezza post-classica

Il cinema hollywoodiano si identifica – ai limiti della confusione – nel cinema classico, formula tanto pervasiva da inglobare l'intera produzione americana dai tardi anni Dieci alla fine degli anni Cinquanta. Il paradigma classico ha saputo insinuarsi con forza nell'immaginario collettivo, in virtù di un fertile connubio tra forma del narrare e forma dell'esperienza spettatoriale che lo ha portato a esercitare quell'angoscia dell'influenza individuata da Harold Bloom, secondo il quale ogni modello instaura una necessaria prospettiva agonistica con i suoi epigoni¹. Il cinema contemporaneo può così essere

¹ La teoria di Harold Bloom è sviluppata nel progetto di riconoscimento di un canone letterario occidentale. Cfr. Harold Bloom, *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*, Oxford University Press, New York 1973, tr. it. *L'angoscia dell'influenza. Una teoria della poesia*, Abscondita, Milano 2014.

interpretato come un tentativo di disconoscimento del cinema classico, un continuo ripetere e rinnegare l'influenza del modello originale.

Il cinema classico definisce la propria forma archetipica intorno alla centralità di un racconto ancorato ai desideri del protagonista, di cui lo spettatore condivide emotivamente le vicende umane. Come specifica David Bordwell, una causalità incentrata sui personaggi costituisce l'ossatura del racconto classico: la spinta propulsiva della narrazione si realizza nel tentativo dei vari protagonisti di raggiungere i propri obbiettivi, secondo una progressione lineare in avanti definita da una logica di causa/effetto chiaramente segnalata.

Questo tipo di narrazione concatenata procede da una condizione iniziale di equilibrio che, dopo varie complicazioni, viene infine restaurata o ristabilita in forma diversa². La motivazione diviene così sostegno e supporto di una vicenda la cui risoluzione deve essere percepita come l'esito naturale di una serie di azioni rigidamente concatenate fra loro: infatti, «la scena classica continua o chiude le vicende [...] lasciate irrisolte nelle scene precedenti, mentre offre nel contempo nuove motivazioni per lo sviluppo successivo»³.

Pertanto, la stessa esperienza spettatoriale viene ricondotta a un mero sforzo cognitivo di comprensione diegetica, negando l'attivazione di qualsiasi procedimento inconscio. La disamina condotta sulla narrazione classica, consente a Bordwell di sviluppare una teoria cognitiva del cinema così come viene percepito dallo spettatore, la cui visione è regolata da un insieme di schemi, indizi e deduzioni. Mentre sta guardando un film, lo spettatore utilizza degli schemi in grado di organizzare il film stesso entro una coerente rappresentazione mentale. Questi schemi sono attivati dai vari indizi disseminati nel testo, i più evidenti dei quali sono i cosiddetti *gaps*, ovvero dati mancanti che lo spettatore necessita di completare attraverso le proprie deduzioni. Lo schema principale che guida la comprensione del testo filmico riguarda la sua riduzione al formato canonico in tre atti. Mentre il film progredisce, lo spettatore assiste allo svolgersi degli eventi secondo la disposizione dell'intreccio (o *syuzhet*, per riprendere una terminologia cara ai

² David Bordwell, *The Classical Hollywood Style, 1917-1960*, in David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, New York 1985, p. 13.

³ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, The University of Wisconsin Press, Madison 1985, p.158.

formalisti russi), riarrangiata attraverso uno sforzo cognitivo che mira a ricostruire la *fabula*, ovvero la naturale successione degli eventi.

Il modello classico, dunque, si definisce in relazione a una grande ridondanza di elementi, che vengono ripetuti o reiterati in modo da ricucire eventuali smagliature nella catena sequenziale di causa/effetto ed evitare così la perdita di informazioni cruciali allo scioglimento del conflitto. Persino le varie strategie compositive devono assicurare la trasmissione delle informazioni allo spettatore, quindi le esigenze del racconto si impongono con un'autorità tanto ingombrante da insidiare la supremazia dei parametri estetico-stilistici e subordinare ogni elemento della messa in scena alle priorità della chiarezza narrativa. In realtà, le strutture di base della scrittura classica si fondano su una sostanziale omologia tra logica della narrazione e logica della messa in scena, in quanto entrambe modellate secondo i principi di motivazione e causalità: come ogni azione è effetto dell'azione precedente e causa di quella successiva, anche i modi della ripresa e il concatenamento delle inquadrature seguono lo stesso principio. La motivazione, dunque, è insieme strumento e veicolo dell'*invisible style*, perché l'atto enunciativo, il lavoro della macchina da presa e il montaggio diventano invisibili solo in quanto subordinati alle necessità della narrazione.

La trasparenza classica garantisce così la stabilità di un modello che raggiunge l'apice verso la metà degli anni Trenta⁴, e finisce per uniformare qualsiasi differenza di genere o qualunque novità nelle tecniche di messa in scena. Il lungo e minuzioso studio condotto da Bordwell sul cinema americano, sottolinea proprio la resistenza del modello formale in tutto il periodo compreso tra il 1917 e il 1960, in quanto le innovazioni tecnologiche, quali il sonoro, la profondità di campo e il Technicolor, vengono prontamente assorbite nel

⁴ Tra i numerosi studi condotti sul cinema classico americano, si distingue, per vigore interpretativo, la proposta avanzata da Veronica Pravadelli, la cui indagine mira a far emergere l'*eterogeneità* della forma *classica*. Infatti, la forte componente spettacolare che caratterizza generi quali il *noir* o il *family melodrama*, si rivela irriducibile ai parametri di ordine e razionalità propri del *corpus* classico: «Il modo di rappresentazione classico si afferma verso la metà degli anni Trenta imponendosi come modello dominante sino alla fine del decennio. È solo per questo limitato periodo che, a nostro avviso, si può parlare di cinema classico. Tale proposta si comprende se il termine classico viene declinato non tanto in senso produttivo, quanto piuttosto secondo parametri estetico-rappresentativi e comunicativi [...]. Nella seconda metà degli anni Trenta il cinema americano mostra una forte inclinazione verso una forma della rappresentazione in cui convergono, da un lato modelli di soggettività e del desiderio più normativi, dall'altro modi espressivi in cui si riduce sempre più la presenza di elementi anti-narrativi e spettacolari in favore di una narrazione forte fondata sul dominio dell'azione e della parola». Veronica Pravadelli, *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia 2007, pp. 79-82.

format classico. In tal modo, ricoprendo funzioni già canonizzate, i nuovi dispositivi finiscono semplicemente per estendere e arricchire il paradigma classico⁵. La posizione di Bordwell ridimensiona notevolmente le possibilità del cinema hollywoodiano, negando il valore dei cambiamenti stilistico-rappresentativi che si verificano negli anni Quaranta e Cinquanta rispetto agli anni Trenta. Componenti che non vengono invece sottovalutate da Rick Altman, il quale propone una teoria del film classico come testo a focalizzazione duale: da un lato procede secondo una logica di causa/effetto, dall'altro perpetua le esigenze di spettacolarità tipiche del melodramma⁶.

Una dialettica simile non viene affatto riconosciuta da Bordwell, il quale, a scapito di ogni possibile cambiamento, privilegia gli elementi di stabilità di un paradigma divenuto così onnicomprensivo da ammettere una possibilità di alternativa radicale soltanto in quei film non dominati da interessi narrativi⁷. Bordwell nota la persistenza del modello classico anche nel cinema americano contemporaneo: lungi dal rinnegare la tradizione in favore dell'incoerenza e della frammentazione, i film contemporanei sono regolati da una continuità che, attraverso nuovi tratti stilistici rispetto al periodo precedente, verrebbe semplicemente intensificata, senza provocare mutamenti sostanziali nella forma filmica. L'*intensified continuity* di cui parla Bordwell non marca alcuna frattura tra cinema contemporaneo e la cosiddetta epoca d'oro dello *studio system*, anzi si rivela un aspetto marginale rispetto alla centralità della narrazione ancora dominante nei tipici prodotti *blockbuster*, proprio come l'eccesso melodrammatico non apriva alcuna crisi in seno a una messa in scena trasparente, razionale e funzionale al racconto⁸.

La centralità del racconto, dunque, permane ancora oggi, ma cambia il modo di raccontare sotto l'influsso degli avvenuti cambiamenti storico-tecnologici, determinanti nell'orientare le nuove scelte produttive di Hollywood. Infatti, il cinema contemporaneo, soprattutto nell'ambito del circuito *mainstream*, registra un progressivo incremento della complessità diegetica a partire dagli anni Novanta, quando un numero sempre crescente

⁵ David Bordwell, *Film Style and Technology, 1930-1960*, in David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema*, cit., p. 339.

⁶ Rick Altman, *Dickens, Griffith, and Film Theory Today*, «The South Atlantic Quarterly», vol. 88, n. 2, 1989, pp. 338-339.

⁷ Tom Gunning, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, «Wide Angle», vol. 7, n. 3, 1985, p. 77.

⁸ Cfr. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley 2006.

di *film-makers* comincia ad appropriarsi di modelli anticonvenzionali di narrazione, normalmente associati all'avanguardia internazionale e all'*American Independent Cinema*.

Questo rifiuto di una narrazione lineare in favore di forme più flessibili di racconto, riflette una svolta epistemologica e sociale in seno alle stringenti condizioni economiche di Hollywood, di cui vanno indagate le circostanze storico-sociologiche che ne hanno favorito l'avvento. L'esperienza odierna, permeata dell'influenza culturale dei media di massa, appare del tutto inadeguata a essere compresa in una rigida logica di concatenazione causale: la proliferazione di Internet e dei cosiddetti *new media*, la diffusione del digitale e delle tecnologie di interconnettività, hanno favorito un radicale cambiamento nel modo in cui le storie sono concepite e raccontate al cinema. La sperimentazione narrativa confluisce nella tendenza a decostruire il racconto secondo le istanze postmoderne e digitali: l'ansia di evadere da una scrittura classica si materializza in una struttura esplosa, dove la scomposizione della linearità cronologica e spaziale serve anche per riflettere sul ruolo ricoperto dalle nuove tecnologie nell'evoluzione del linguaggio cinematografico⁹.

Nell'epoca della crossmedialità, dunque, il cinema ridefinisce i propri codici stilistici, tanto da creare una frattura ermeneutica nell'interpretazione della stessa narrazione esplosa come momento di rottura o di continuità con il cinema classico. Prende così corpo la proposta di un'alternativa post-classica sostenuta dalla studiosa greca Eleftheria Thanouli, secondo la quale i tradizionali parametri di trasparenza e continuità vengono meno in un cinema oramai sempre più impegnato nell'esibizione dei propri codici linguistici¹⁰. Infatti, il paradigma post-classico richiede un tipo di esperienza spettatoriale fondata su una sorta di consapevolezza metatestuale all'interno di uno scenario interattivo: si tratta di un cinema che mostra se stesso a una generazione di spettatori abituata a una fruizione del film non solo condizionata dall'uso del telecomando

⁹ Vito Zagarrò, *La grande mall dell'immaginario. Il cinema di Quentin Tarantino*, in Id. (a cura di), *Quentin Tarantino*, Marsilio, Venezia 2009, pp. 21-25.

¹⁰ Eleftheria Thanouli riconosce una diversa articolazione del rapporto tra logica narrativa e la costruzione dello spazio e del tempo nel cinema contemporaneo, irriducibile pertanto alle categorie bordwelliane di *classical mode* (cinema hollywoodiano dal 1917 al 1960), *art cinema mode* (il cinema autoriale dell'Europa postbellica), *historical-materialist mode* (cinema sovietico dal 1925 al 1933), *parametric mode* (casi isolati di film in cui la narrazione è subordinata allo stile del regista). I quattro *historical modes of narration* devono perciò essere integrati con un modello differente in grado di tenere conto della produzione attuale, modello che la studiosa riconosce nel *post-classical mode*. Eleftheria Thanouli, *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*, Wallflower Press, London 2009, pp. 2-3.

e dalla diffusione del DVD, ma accessibile anche su differenti piattaforme multimediali. La crisi della forma narrativa classica ha orientato il cinema hollywoodiano verso una complessità narrativa costruita su una percezione arbitraria del tempo. A tal proposito, Jason Mittel ha sottolineato l'intervento delle nuove tecnologie nel rapporto tra film e spettatore, un rapporto aperto alla visione multipla, al confronto e all'interazione¹¹.

La svolta è innegabile, ma non indica necessariamente una fuoriuscita dal canone hollywoodiano. La questione appare tuttora irrisolta, poiché si preferisce adottare soluzioni di compromesso, come nel caso di noti studiosi, quali Buckland ed Elsaesser, che, pur avanzando l'idea di un avvenuto cambio di paradigma, non si schierano a favore di una netta distinzione, anzi tendono a definire il cinema post-classico in termini di un eccesso di classicismo. Pertanto, l'ipotesi di una interpretazione post-classica non dipenderà tanto dall'assenza/presenza di un formato narrativo tradizionale, quanto dalla compresenza di elementi antitetici che rilanciano la dicotomia narrazione/spettacolo su un nuovo piano metadiscorsivo e autoreferenziale: «certi film sembrano sapere di essere post-classici» proprio perché «hanno assimilato i codici del cinema classico e non temono di esibire questa loro capacità di assorbire, trasformare e far proprio anche ciò che si opponeva inizialmente all'elemento classico»¹².

Questo tipo di autoreferenzialità ridefinisce la stessa categoria di spettacolo, oramai priva di quell'esibizionismo visivo per cui la componente attrazionale supera le motivazioni del racconto¹³. La spettacolarità si manifesta come eccesso di significato legato al connubio forma/narrazione, e di conseguenza identifica un diverso grado di consapevolezza dei codici che governano la rappresentazione classica e le convenzioni di

¹¹ L'analisi di Mittel si concentra sul vasto panorama della televisione contemporanea, tuttavia affronta nodi teorici che inevitabilmente interessano anche il cinema. Cfr. Jason Mittel, *Narrative Complexity in Contemporary American Television*, «The Velvet Light Trap», vol. 58, n.1, 2006.

¹² Thomas Elsaesser, Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Arnold, London 2002, tr. it. *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Bietti, Milano 2010, p. 101.

¹³ Riprendo la proposta terminologica avanzata da Tom Gunning, il quale definisce il rapporto tra cinema primitivo e cinema classico secondo una dialettica oppositiva del tipo attrazione *versus* narrazione. Il cinema delle attrazioni individua proprio quel periodo delle origini in cui il film non è dominato da alcun impulso narrativo, ma sollecita l'attenzione dello spettatore con stimoli visivi a scapito dello sviluppo del racconto e della creazione di un universo diegetico coerente. Il cinema delle attrazioni stabilisce il primato del piacere visivo su quello narrativo, tuttavia la componente attrazionale sopravvive oltre la forma primitiva e compete con la forma narrativa, confermando la natura duale del testo classico. Tom Gunning, *The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, in Thomas Elsaesser (a cura di), *Early Cinema. Space Frame Narrative*, BFI, London 1990, pp. 56-62.

genere, unitamente al desiderio di mettere in scena tale consapevolezza e renderne il pubblico partecipe.

In termini di ricezione, è proprio questa consapevolezza ad attribuire validità alla definizione del film post-classico e alla sua riqualificazione semantica: la permanenza di un residuo di classicità invalida ogni principio di successione diacronica, a favore di una concezione inclusiva – e non esclusiva – per cui il cinema post-classico implica necessariamente una componente classica rispetto alla quale possa affermarsi come riflessivo ed eccessivo al tempo stesso¹⁴.

3.2. La proliferazione dei modelli di *complex storytelling*

L'ascesa esponenziale di una *culture network*, ovvero di una cultura che si dispiega attraverso reti di comunicazioni multiple, amplificando il ruolo decisivo dei *new media* e l'avanzamento delle tecnologie informatiche e di simulazione virtuale, è uno degli argomenti più utilizzati dalla teoria per spiegare l'insorgenza di film caratterizzati da forme inconsuete di narrazione. Le innovazioni narrative, dunque, sono un riflesso dell'avvenuto cambiamento tecnologico, come sostenuto da Wendy Everett, che analizza la globalizzazione e i modelli di *complex storytelling* in termini di una relazione speculare di causa/effetto¹⁵.

L'influenza tecnologica è determinante nell'orientare il cinema hollywoodiano verso un progressivo abbandono di una narrazione subordinata a una logica causale del tipo *post hoc, ergo propter hoc*, sostituita da forme complesse di narrazione attraverso cui si sperimentano nuove modalità di coinvolgimento dello spettatore. Il dibattito teorico si è a lungo interrogato sulla complessità narrativa come fulcro di un nuovo paradigma cinematografico, o semplicemente come una moda passeggera destinata a scomparire nel

¹⁴ Thomas Elsaesser, Warren Buckland, *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, cit., p. 330.

¹⁵ L'analisi di Wendy Everett, tuttavia, si concentra sui film europei, in virtù di una consolidata tradizione cinematografica che predilige strutture narrative non lineari, costruite secondo parametri di dislocazione spazio-temporale, e con finali problematici o aperti. Wendy Everett, *Fractal Films and the Architecture of Complexity*, «Studies in European Cinema», vol. 2, n. 3, 2005, p. 159.

tempo. La mancanza di uniformità di giudizio ha generato anche una relativa incertezza terminologica, per cui, a seconda dell'aspetto che si intende mettere in rilievo, ci si riferisce indifferentemente a questo tipo di film come *forking-path narratives* (Bordwell, 2002), *database narratives* (Kinder, 2002), *multiple-draft films* (Branigan, 2002), *fractal films* (Everett, 2005), *modular narratives* (Cameron, 2006), *subjective stories* o *network narratives* (Bordwell, 2006), *puzzle films* (Buckland 2009) e, infine, *mind-game films* (Elsaesser, 2009). Nonostante le diversità di approccio metodologico, la maggior parte dei teorici concorda nel classificare questi film sotto la macrocategoria di *complex narratives*, anche se si tratta di una complessità dal grado variabile in relazione ai film esaminati di volta in volta.

David Bordwell utilizza il termine *forking-path* per definire film quali *Sliding Doors* (*Id.*, Peter Howitt, 1998) o il tedesco *Lola Rennt* (*Lola corre*, Tom Tykwer, 1998), in cui l'azione si sviluppa secondo alternative differenti che si escludono a vicenda: linee temporali parallele e futuri contrastanti si diramano a partire da un punto prefissato della storia, che funge da nodo di scambio al quale ogni futuro possibile ritorna, dopo aver esaurito la propria traiettoria. La complessità di questi multiversi diegetici, che sfruttano le recenti scoperte scientifiche della termodinamica e della fisica quantistica sull'esistenza di universi paralleli, viene tuttavia limitata da strategie di manipolazione spazio-temporale adeguate alle capacità percettive e cognitive degli spettatori. Come specifica Bordwell, il cinema deve raccontare storie comprensibili per la vasta maggioranza del pubblico, e quindi basate sulla conoscenza non della fisica o del pensiero filosofico, ma della cosiddetta *folk psychology*. La psicologia popolare, infatti, coinvolge tutti quei processi ordinari che guidano abitualmente il nostro apprendimento, e che di conseguenza vengono attivati durante la fase di decodifica di una storia. L'alterità radicale implicita nell'infinita serie di futuri possibili cui allude il racconto di Borges *El jardín de senderos que se bifurcan* (*Il giardino dei sentieri che si biforcano*, 1941)¹⁶, punto di partenza della

¹⁶ Il racconto di Borges, costruito attraverso una stratificazione di più livelli metatestuali, promuove una concezione onnicomprensiva del tempo, inteso come una rete crescente e vertiginosa nella quale si compenetrano infiniti futuri, convergenti o divergenti, ma tutti ugualmente possibili. Una concezione simile, ammettendo l'esistenza di universi alternativi e postulandone la simultaneità, è rinnegata da Gary Saul Morson in quanto priva il comportamento umano di qualsiasi responsabilità etica: se esiste un (non)luogo nel quale tutte le scelte sono state compiute, non c'è più alcuna differenza di significato tra il compiere o meno una determinata azione. Cfr. Gary Saul Morson, *Narrative and Freedom: The Shadows of Time*, Yale University Press, New Haven 1994.

riflessione bordwelliana, viene normalizzata e sottoposta a un processo di assimilazione all'interno del paradigma classico. Secondo Bordwell, infatti, i *forking-path movies* si limitano semplicemente a estendere e arricchire alcune norme narrative convenzionali, senza sovvertirle o rigettarle *in toto*¹⁷.

Da una prospettiva adiacente allo *studio system* hollywoodiano, i *forking-path movies* dimostrano più continuità che cambiamento. I principi di causalità e linearità continuano a costituire le coordinate intorno alle quali questi film ordinari costruiscono le proprie storie, come intendono verificare le argomentazioni addotte da Bordwell a sostegno della propria tesi:

1. i *forking-path* sono ancora lineari, in quanto, pur esplorando differenti traiettorie narrative in successione, ciascuna delle quali conduce a un futuro contrastante, ogni *plot line* si sviluppa secondo una rigida concatenazione causale;

2. il bivio è segnalato, in quanto il momento della scelta che condiziona le relative azioni, viene reso esplicito a livello visivo e ripetuto in maniera schematica per le volte successive. *Sliding Doors*, ad esempio, utilizza un meccanismo di riavvolgimento che consente ad Helen, dopo aver perso il treno, di riuscire a salire a bordo, mentre in *Lola corre* la triplice riproposizione dello stesso segmento narrativo è preceduta ogni volta dalla caduta della cornetta del telefono rosso. Lo spettatore può così orientarsi facilmente all'interno del testo e riconoscere immediatamente il bivio da cui si dirama la variante della storia;

3. i *forking-path* prima o poi si intersecano, in quanto, nelle alternative presentate, non solo i personaggi ricoprono lo stesso ruolo, ma le diverse storie attivano anche un reticolo di riferimenti tra una situazione e l'altra, in modo da mitigare l'inconciliabilità di questi futuri divergenti;

4. i *forking-path* sono unificati dai tradizionali dispositivi di coesione, tecniche formali o narratologiche, quali scadenze e appuntamenti, che marciano il passaggio da una scena all'altra o da un gruppo di scene a un altro. Lo spettatore

¹⁷ David Bordwell, *Film Futures*, «Substance», vol. 31, n. 1, 2002, ora in Id., *Poetics of Cinema*, Routledge, New York 2007, pp. 171-174.

è così facilitato nel collegare le sequenze secondo i parametri di tempo, spazio e causalità;

5. i *forking-path* spesso corrono parallelamente, per cui le azioni si ripetono simili nelle varie alternative e le stesse situazioni si ripropongono in maniera simmetrica, con semplici varianti da una versione all'altra;

6. le traiettorie narrative non sono tutte uguali, ma l'ultima presuppone le altre, richiedendo allo spettatore una conoscenza pregressa acquisita nel corso della visione. Le informazioni apprese in uno degli universi alternativi fungono da condizione preliminare alla comprensione degli eventi che accadono nelle altre varianti. Lo stesso protagonista conserva memoria delle azioni compiute nei diversi mondi, come una sorta di lezione da imparare per conseguire le abilità richieste nei mondi successivi. In *Lola corre*, ad esempio, Lola, a ogni traiettoria narrativa, impara a controllare le circostanze che hanno rovinato il suo precedente futuro. L'urlo di disperazione in grado di infrangere il vetro nella prima storia, diviene uno strumento da sfruttare a proprio vantaggio nella terza storia, guidando la pallina nella slot vincente di una *roulette*. Dunque, i futuri paralleli non hanno tutti lo stesso peso, ma il primo stabilisce le condizioni ripetute, variate, omesse o negate nelle versioni seguenti;

7. le traiettorie narrative non sono tutte uguali, ma l'ultima, una volta esaurito il proprio percorso, si configura come la meno prevedibile. I *forking-path* enfatizzano il rilievo del finale, le cui alternative non sono altro che prerequisiti indispensabili. Questo tipo di *plot* suggerisce che l'ultimo futuro sia la scelta definitiva, l'unica realizzabile a fronte di tante ipotesi poco plausibili. Il fallimento dei tentativi ripetuti e variati da un universo all'altro è funzionale alla risoluzione conclusiva, percepita come conseguenza delle versioni precedenti. In *Sliding Doors*, l'epilogo si riavvolge necessariamente sul prologo e le due *plot lines* convergono nell'incontro tra Helen e James, alla cui battuta Helen può rispondere correttamente grazie alla conoscenza acquisita nella storia parallela. Dunque, l'ultimo futuro appare come scelta privilegiata in virtù dell'assimilazione delle

regole imparate negli universi alternativi, per cui l'ultima versione si presenta necessariamente come la più completa e la più soddisfacente¹⁸.

In risposta al saggio di Bordwell, Edward Branigan suggerisce di considerare i *forking-path* come un caso speciale e restrittivo di un più ampio fenomeno che regola ogni tipo di narrazione, e che definisce con l'espressione *multiple-draft narrative*. Questa etichetta si riferisce non tanto a proprietà formali, quanto all'insieme di trame alternative, congetture, ipotesi, deduzioni e tutti gli altri costrutti *nearly true* che guidano l'attività spettatoriale. L'interpretazione di un film richiede allo spettatore l'attivazione dei propri schemi mentali attraverso cui inferisce sulla verità raccontata, e che variano in relazione alle molteplici versioni presentate. La posizione di Branigan appare opposta a quella di Bordwell, in quanto laddove quest'ultimo sottolinea i limiti della complessità narrativa dei *forking-path*, riconducibile ancora a una linearità causale di stampo classico, Branigan argomenta che, poiché ogni narrazione è il risultato di un processo di sovrascrittura tra molteplici versioni vicine alla verità, ogni forma di racconto è complessa: i *forking-path* hanno il solo merito di aver reso esplicita questa complessità altrimenti repressa¹⁹.

In realtà le posizioni di Bordwell e Branigan sono complementari piuttosto che contraddittorie, in quanto entrambi gli autori sottolineano aspetti differenti dello stesso processo: le teorie esposte riguardano vari livelli di complessità che non si escludono a vicenda o sono in competizione l'uno con l'altro, ma piuttosto l'uno presuppone l'altro. Tuttavia, sostenendo che i *forking-path* si limitano ad arricchire convenzioni narrative già consolidate o a esplicitare il processo cognitivo che soggiace dietro ogni film, gli autori finiscono per negare la possibilità che i *forking-path* o i *multiple-draft narratives* possano essere precursori di un nuovo modello di cinema.

David Bordwell ha argomentato i motivi per cui la narrazione complessa che distingue il cinema contemporaneo possa essere interpretata semplicemente come una limitata istanza di innovazione all'interno di un sistema tradizionale. Sottovalutando il carattere innovativo del circuito *mainstream*, Bordwell trascura l'attenzione che questi

¹⁸ Ivi, pp. 174-184.

¹⁹ Edward Branigan, *Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A Response to David Bordwell's Film Futures*, «Substance», vol. 31, n. 1, 2002, pp. 105-114.

film rivolgono al rapporto tra tempo e racconto, la cui complessità ricopre una posizione di rilievo nella riflessione di Allan Cameron.

Cameron concorda con Bordwell quando afferma che i film contemporanei non costituiscono un nuovo paradigma narrativo e tendono ancora verso una linearità cronologica, tuttavia non condivide lo stesso rigore con cui Bordwell sostiene che il *complex storytelling* sia divenuto parte integrante del sistema economico e industriale di Hollywood, che ha finito per piegarne la carica eversiva alle regole della tradizione classica. Cameron, invece, riconduce la complessità narrativa all'estetica del *database*, per cui il *plot* è segmentato in unità distaccate e soggette a complesse manipolazioni della linea temporale. Cameron, influenzato dal concetto di *database narrative* elaborato da Marsha Kinder in relazione alla convergenza tra cinema e media digitali²⁰, ricorre al termine *modular narrative* per definire quei film la cui struttura espone o tematizza il processo duale di selezione e combinazione che la logica del *database* contrappone alla successione lineare di causa/effetto²¹.

Il modo in cui i *modular narratives* alterano la normale relazione tra temporalità della storia e l'ordine del suo intreccio, significa un oltrepassamento del tradizionale impiego del *flashback* nel cinema classico in favore di frammenti di racconto la cui cronologia appare disarticolata mediante il continuo ricorso a *flashforward* o a ripetizioni della stessa sequenza. Secondo Cameron, la diffusione di un tipo di narrazione sperimentale, legittimata dal successo di *Pulp Fiction* (*Id.*, Quentin Tarantino, 1994), coincide con l'elevazione del *database* a modello culturale, un cambiamento che si riflette nella configurazione del tempo quale archivio all'interno del quale non vi è più alcuna gerarchia tra passato, presente e futuro, e tutti i dati sono ugualmente accessibili o sottoposti a cancellazione. Cameron fonda l'equivalenza tra i *modular narratives* e i romanzi di Marcel Proust, Virginia Woolf e Thomas Mann, nei quali il tempo diviene il soggetto principale del mondo diegetico di cui condiziona la dimensione narrativa. Nel costituirsi come «favole sul tempo»²², i *modular narratives* propongono un'esperienza

²⁰ Marsha Kinder, *Hot spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative*, «Film Quarterly», vol. 55, n. 2, 2002, p. 6.

²¹ Allan Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, Palgrave Macmillan, Houndmills, Basingstoke 2008, pp. 1-5.

²² Cameron riprende la definizione utilizzata da Ricœur per indicare l'esperienza di finzione del tempo proiettata in *Mrs Dalloway* (*La signora Dalloway*, 1925), *Der Zauberberg* (*La montagna incantata*, 1924)

finzionale del tempo attraverso una struttura riflessiva, entro la quale i vari aspetti della temporalità si rifrangono e si moltiplicano secondo alternative differenti ma inquadrabili nella seguente tassonomia:

1. gli *anachronic narratives* stabiliscono una situazione di discrepanza temporale mediante l'uso di *flashback* e *flashforward* che alterano la successione cronologica degli eventi, compromettendo la tradizionale gerarchia tra la linea narrativa principale e le linee narrative ad essa subordinate. La sensazione di incertezza indotta nello spettatore dalla visione di film quali *Memento* (*Id.*, Christopher Nolan, 2000) o *21 Grams* (*21 Grammi*, Alejandro González Iñárritu, 2003), è determinata proprio dalle relative strutture analettiche e prolettiche, che finiscono col negare la supremazia di una linea temporale sull'altra;

2. i *forking-path narratives* si basano sulla giustapposizione di versioni alternative di una stessa storia. Mentre gli *anachronic narratives* sono modulari a livello dell'intreccio e consentono al pubblico di ricostruire un ordine lineare dalla confusione del racconto, i *forking-path narratives* introducono la modularità a livello della *fabula*, presentando un numero variabile di *plot lines* che si inseguono e contraddicono a vicenda²³. Film quali *Groundhog Day* (*Ricomincio da capo*, Harold Ramis, 1993) e *Lola corre* palesano anche una diversa concezione del tempo, esibito in termini di simultaneità e casualità;

3. gli *episodic narratives* si riferiscono a strutture che indeboliscono o disabilitano le connessioni causali del cinema classico, presentando diversi episodi più o meno intrecciati. Si dividono in *abstract series* e *narrative anthology*. Il principio di astrazione si rileva nel funzionamento di un sistema formale esterno alla diegesi, ma che continua a presiedere all'organizzazione dei

À la recherche du temps perdu (*Alla ricerca del tempo perduto*, 1922). Cfr. Paul Ricœur, *Temps et récit*, 3 voll., Seuil, Paris 1983-1985, tr. it. *Tempo e racconto*, 3 voll., Jaca Book, Milano 1986-1988.

²³ È a questo particolare tipo di film che si riferisce Marsha Kinder, la cui definizione di *database narrative* enfatizza la selezione di specifici dati, quali personaggi, immagini, suoni ed eventi, poi combinati insieme per costituire un racconto. Mentre gli *anachronic narratives* riarrangiano gli elementi del *plot* lungo una catena sintagmatica, i *forking-path narratives* proiettano il paradigma lungo un asse sintagmatico: il paradigma è reso manifesto in modo che le varie alternative o possibilità di racconto possano confrontarsi l'una con l'altra. Marsha Kinder, *Hot spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative*, cit., p. 12.

vari segmenti narrativi. Invece, nella sua forma antologica, questo tipo di *modular narrative*, che annovera film quali *Magnolia* (Id., Paul Thomas Anderson, 1999), consiste in una serie di brevi racconti apparentemente disconnessi, ma che poi si rivelano condividere lo stesso spazio diegetico;

4. gli *split-screen narratives* si distinguono per una modularità articolata a livello spaziale invece che lungo la linea temporale. Questi film, tra cui *Time Code* (Id., Mike Figgis, 2000), dividono lo schermo in due o più quadri, giustapponendo eventi contemporanei, o anteriori, all'interno dello stesso campo visivo²⁴.

La visione di film del genere consente allo spettatore di navigare da un frammento all'altro della narrazione, evocando una crisi della dimensione temporale agita formalmente attraverso un collasso nell'ordine della narrazione stessa. La crisi espressa non è una semplice risposta al ruolo mediatico della tecnologia digitale nella società contemporanea, o all'emergenza del *database* come modello culturale, ma funge anche da ulteriore sviluppo del discorso moderno e postmoderno che continua a ripensare l'esperienza umana di percezione del tempo in relazione alla scienza, alla tecnologia e all'organizzazione sociale e industriale²⁵. Secondo Cameron, dunque, la complessità narrativa è parte di una svolta epistemologica più ampia nel ripensare l'identità, la realtà e soprattutto il tempo, di cui l'era digitale ha messo in scena le ansietà suscitate da una relazione tra passato, presente e futuro, non più statica ma concepita in termini di fluidità e mobilità entropica.

Nelle varie declinazioni, i *modular narratives* fondano, piuttosto che risolvere, la tensione tra determinismo e contingenza alla base del dualismo filosofico del pensiero occidentale, laddove i *database narratives* si limitavano a rivelare l'arbitrarietà delle scelte compiute e le possibili combinazioni in accordo con lo sviluppo di storie alternative. Dunque, la dicotomia tra tempo irreversibile e reversibile si riverbera nella frattura tra l'ineluttabilità della sorte e l'imprevedibilità del caso, frattura che i *modular narratives* tentano di risanare a più livelli: l'anticipazione del finale, che spesso precede l'inizio del film, iscrive il determinismo all'interno della diegesi, così come la contingenza

²⁴ Allan Cameron, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, cit., pp. 6-16.

²⁵ Ivi, p. 2.

coinvolge storie che mimano la fatalità del caso nelle possibili versioni di un futuro determinato dagli eventi fortuiti che accadono ai personaggi. La complessità di tipo modulare diviene quindi veicolo di riconciliazione tra l'ordine del racconto e la minaccia del caos²⁶.

Un simile compromesso non può prescindere da un senso di predestinazione che permea il testo filmico, rendendo il finale indipendente dalle azioni dei personaggi e invalidando qualsiasi comportamento di fronte a un esito già scritto²⁷. Tuttavia, non si tratta di una proprietà esclusiva dei *modular narratives*, ma del racconto in generale: come sostiene anche Edward Branigan, l'inizio del film è già passato rispetto alla sua narrazione, che procede dal futuro²⁸. La narrazione di qualsiasi racconto è per necessità sempre posteriore al tempo relativo agli eventi. La preveggenza cui allude Branigan non si riferisce ad altro che all'onniscienza del narratore riguardo gli eventi che si accinge a raccontare. Poiché questi sono già accaduti nel momento in cui il racconto ha inizio, anticipare il finale contribuisce senza dubbio a intensificare un senso di predestinazione, ma si tratta di una particolare scelta inerente la disposizione degli eventi a livello dell'intreccio, una soluzione di grande impatto adottata ad esempio nei film *noir* degli anni Quaranta o Cinquanta. Secondo Cameron, invece, la conoscenza degli eventi passati si traduce in una capacità di predire il futuro, e rovesciare l'ordine della storia diviene un chiaro segno di predestinazione. In realtà, una sequenza di eventi non diventa più o meno prevedibile alterando l'ordine nel quale è presentata.

Mary Ann Doane suggerisce addirittura che ogni manipolazione del tempo narrativo sia diretta verso un implicito recupero della linearità cronologica: lo stesso *flashback* consiste in un segmento di eventi presentati in successione, secondo una concezione lineare e irreversibile del tempo, che conferma il movimento in avanti del

²⁶ Ivi, p. 17.

²⁷ La sensazione di un futuro già predeterminato è evidente in film quali *Irréversible* (Id., Gaspar Noé, 2002), dove il finale è già dato e i personaggi non possono fare nulla per modificare il proprio destino, o *21 Grams* (*21 Grammi*, Alejandro González Iñárritu, 2003), il cui *incipit* rivela in anticipo informazioni cruciali circa il finale della storia. L'analisi comparata condotta da Cameron mette in rilievo la parallela articolazione di determinismo e contingenza da un lato, reversibilità e irreversibilità dall'altro, facendo esplicito riferimento alla teoria del caos. In contrasto con i principi della fisica classica, secondo cui le leggi di natura sono associate a una descrizione deterministica e reversibile del tempo, Ilya Prigogine e Isabelle Stengers suggeriscono che l'irreversibilità del tempo è il meccanismo che determina l'ordine a partire dal caos. Allan Cameron, *Contingency, Order and the Modular Narrative: 21 Grams and Irréversible*, «The Velvet Light Trap», vol. 58, n.1, 2006, pp. 69-73.

²⁸ Edward Branigan, *Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A Response to David Bordwell's Film Futures*, cit., p. 107.

tempo cinematografico, e finisce col rinforzare il tentativo del cinema classico di padroneggiare le forze della contingenza. Le disgiunzioni temporali che operano nei *modular narratives* non bastano a sovvertire la temporalità lineare del cinema classico, nemmeno nel caso di *Memento* (*Id.*, Christopher Nolan, 2000), la cui frammentazione e ricomposizione dell'intreccio è supportata da una fondamentale irreversibilità del movimento cinematografico²⁹. La posizione di Doane rivela una certa inflessibilità nel modo in cui collega linearità, irreversibilità e determinismo in un rigido sistema a circuito chiuso che sancisce il trionfo dell'ordine sulla contingenza, mentre Cameron sottolineava invece il processo di rinegoziazione tra contingente e predeterminato.

Secondo Sean Cubitt, la complessità narrativa tradisce una distinta svolta deterministica in seno al cinema contemporaneo, in quanto non solo i personaggi non possono impedire un esito già scritto, ma devono semplicemente scendere a patti col proprio destino. Pertanto, è possibile rintracciare solo una sorta di falsa contingenza negli eventi fortuiti che capitano ai vari personaggi, e che in realtà fungono da mera parodia del principio di causalità su cui si fonda il cinema classico. Inoltre, Cubitt sostiene che i *modular narratives* siano soltanto all'apparenza narrativi, in quanto l'incorporazione dell'estetica del *database* nel cinema hollywoodiano trasforma il divenire del tempo in un essere spazializzato³⁰.

I modelli di *complex storytelling* individuati da Kinder e Cameron favoriscono l'esplicito sviluppo di una complessità narrativa condizionata dall'avvento dei nuovi media digitali, le cui proprietà comunicative sono state sintetizzate da Lev Manovich in termini di logica *database* e spazio navigabile³¹. In controtendenza si colloca la posizione di Garrett Stewart, che analizza la coincidenza tra il decesso dell'immagine fotografica e del romanzo realista con l'avvento dell'immagine digitale postfilmica: la graduale

²⁹ Mary Ann Doane, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard University Press, Cambridge, MA and London 2002, p. 131 e p. 252.

³⁰ Sean Cubitt, *The Cinema Effect*, MIT Press, Cambridge, MA and London 2004, p. 239.

³¹ Cfr. Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002. La simultaneità dei dati all'interno di un *database* significa l'assenza di un inizio e di una fine certi, così come di qualsiasi sviluppo che potrebbe organizzare i dati in una sequenza di elementi. Il tempo perciò emerge soltanto come un effetto del processare i dati in una sequenza narrativa: il tempo vero non esiste, ma si costruisce come elemento di un sistema semiotico, come mera illusione referenziale.

corrosione del supporto fotografico (chimico/analogico) coincide con lo sviluppo di *plot* cinematografici ossessionati dalla dimensione del tempo e della memoria³².

La riflessione di Warren Buckland, invece, si snoda dal concetto di *peplegménos* con cui Aristotele nella *Poetica* designa il racconto complesso, per poi prenderne le distanze in merito alla complessità narrativa dei *puzzle films*. Secondo Aristotele la struttura semplice o complessa di un racconto dipende dalla presenza o dalla mancanza di peripezia e riconoscimento, in quanto orientano lo svolgimento degli eventi secondo una disposizione lineare in tre atti: introduzione, complicazione e risoluzione del conflitto. La peripezia indica il rovesciamento della buona sorte del protagonista, ovvero il mutamento improvviso da una situazione a quella contraria, mentre il riconoscimento consiste nella scoperta di essere soggetti alla peripezia. Nel caso di una struttura semplice, l'azione si svolge lineare e unitaria in quanto il suo mutamento avviene senza peripezia o riconoscimento, mentre quando il mutamento si accompagna a entrambi, la struttura del racconto diviene complessa. Peripezia e riconoscimento introducono così una linea addizionale di causalità all'interno del *plot*, non motivata dalle azioni dei personaggi ma soggetta a una forza estranea. L'aggiunta di questa seconda linea causale, intrecciata alla prima, definisce la complessità di un *plot*.

La concezione di Bordwell, come si è visto, resta ancorata proprio a un modello aristotelico di complessità, per cui le molteplici linee di azione sono intrecciate e ricondotte a un singolo *plot* unificato, subordinato a quegli stessi principi di causa ed effetto che regolano la coerenza narrativa del cinema classico. Al contrario, Buckland intende dimostrare che la complessità del *puzzle film* eccede il senso aristotelico, in quanto gli eventi non sono semplicemente intrecciati, ma aggrovigliati in virtù di strategie formali – distorsioni spazio-temporali, *time loops*, differenti livelli di realtà dai confini imprecisati, personaggi instabili con identità divise o traumatiche, molteplici linee di azione, narratori inaffidabili – che rifiutano le tecniche di narrazione classica e le rimpiazzano con nuovi paradigmi di *complex storytelling* in grado di operare sia sul livello della storia sia sul livello del racconto³³.

³² Garrett Stewart, *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*, University of Chicago Press, Chicago 2007.

³³ Warren Buckland, *Puzzle Plots*, introduzione a Id. (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, Malden-Oxford 2009, pp. 1-6.

Il *puzzle film* identifica un modello di messa in scena post-classico che, rinunciando a un'esperienza narrativa condizionata ancora dal concetto aristotelico di *mimesis*, sfida convenzioni culturali profondamente radicate nella coscienza e nel modo di rappresentazione occidentale. I concetti di identità, tempo e memoria, che supportano tali convenzioni, sono destabilizzati dal groviglio intricato di mondi possibili e paralleli che si alternano a un mondo attuale sempre più contingente e malleabile, piuttosto che permanente e stabile³⁴. Il tema dei mondi possibili aggiunge complessità al *puzzle film* intrecciando differenti livelli ontologici quali attuale e potenziale, reale e virtuale, i cui confini si assottigliano così tanto da complicare la comprensione tra un livello e l'altro.

L'esistenza di realtà alternative converge nel desiderio di modificare il passato o alterare il futuro, secondo una logica narrativa del tipo *what if* o *what might have been*. Il desiderio di cambiare l'ordine naturale degli eventi, da cui deriva l'ipotesi di un mondo controfattuale alternato al mondo attuale, può presentare una natura molteplice: psicologica, quando dipende dall'infanzia traumatica del protagonista; storica, quando il trauma coinvolge la colpevolezza di un'intera nazione; tecnologica, quando sono i progressi scientifici ad attualizzare la possibilità di mondi paralleli, reinterpretando il *tòpos* del viaggio nel tempo tanto caro alla *science fiction*³⁵.

Lo sconfinamento nella fantascienza, con le relative sottotrame inerenti la manipolazione artificiale e la riconfigurazione dei confini tra umano e non-umano, impone la rilevanza della discussione condotta da Hayles e Gessler intorno al concetto di *slipstream fiction*, termine preso in prestito dalle teorie letterarie di Bruce Sterling e adattato al cinema per indicare non tanto un nuovo genere, quanto l'effetto prodotto dalla mescolanza di generi differenti. Hayles e Gessler, dunque, definiscono la fluidità del cinema contemporaneo in termini di *slipstream fiction*, cioè di una finzione narrativa che combina le caratteristiche della *science fiction* con generi del tutto privi di aspetti pertinenti la fantascienza, quali il dramma o il *thriller*.

³⁴ La possibilità di universi molteplici e alternativi trova corrispondenza nella teoria dei *new media*, secondo la quale il nuovo oggetto mediale «non è qualcosa che rimane identico a se stesso all'infinito, ma è qualcosa che può essere declinato in versioni molto diverse fra loro». Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 57.

³⁵ Warren Buckland, *Ambiguity, Ontological Pluralism, and Cognitive Dissonance in the Hollywood Puzzle Film*, introduzione a Id. (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014, pp. 5-6.

L'ambiguità del termine *slipstream* si concentra infatti nella compresenza di elementi mimetici e anti-mimetici all'interno di una realtà quotidiana: il mondo attuale non risulta unificato ma si costituisce come l'insieme di due o più realtà incompatibili, la cui inesplicabilità produce quel senso di dissonanza cognitiva che, nel caso del *puzzle film*, è provocato dalla difficoltà di assegnare uno statuto univoco di realtà ai vari livelli ontologici disseminati nel testo filmico³⁶. Il pluralismo ontologico, col suo groviglio di realtà incompatibili (mondo attuale/mondo possibile), identifica la complessità del *puzzle film*, tanto che la conseguente dissonanza cognitiva può essere teorizzata come sua premessa culturale: il *puzzle film*, dunque, non è altro che l'espressione del sentimento di dissonanza proprio della contemporaneità³⁷.

3.3. Il *mind-game film* come forma del (dis)inganno spettatoriale

L'esperienza odierna, condizionata dall'espansione culturale dei *new media*, è diventata sempre più ambigua e frammentata, tanto che ogni forma di narrazione diviene a sua volta opaca e complessa nel tentativo di rendere conto di tale ambiguità: di conseguenza, le storie raccontate si adeguano alla crisi di un soggetto spesso rivelato come traumatico o mentalmente instabile. Il labirinto della mente diviene accessibile alla narrazione, complicata dall'esigenza di accedere alle strutture di un inconscio spesso disturbato. L'influenza di questo nuovo modello di *complex storytelling* è dominante nel cinema contemporaneo, dove l'instabilità patologica permea l'orizzonte della diegesi. La scissione di un io alienato si riverbera nella confusione tra stati reali e allucinatori all'interno di un racconto totalmente inattendibile. Privilegiando il punto di vista di

³⁶ N. Katherine Hayles, Nicholas Gessler, *The Slipstream of Mixed Reality: Unstable Ontologies and Semiotic Markers in The Thirteenth Floor, Dark city, and Mulholland Drive*, «PMLA: Publications of the Modern Language Association of America», vol. 119, n. 3, 2004, pp. 482-499.

³⁷ Warren Buckland, *Ambiguity, Ontological Pluralism, and Cognitive Dissonance in the Hollywood Puzzle Film*, cit., p. 13.

personaggi deliranti e operando su una strategia di differimento della verità, questa forma di narrazione ingannevole agisce come un'estensione della mente del protagonista³⁸.

La categoria del *puzzle film*, nei termini fissati da Buckland, appare inadeguata a esprimere a pieno le potenzialità di un racconto che debba confrontarsi con la complessità del cervello umano e assumerne le caratteristiche. Nel corso del XIX Convegno Internazionale di Studi Cinematografici, dedicato all'argomento *Cinema, Virtualità e Corpo*³⁹, Elsaesser giustifica la predilezione per la componente psichica rispetto a quella ludica individuata da Buckland, in quanto il *puzzle film* suggerisce l'idea di un enigma da risolvere, mentre il *mind-game film* rivendica lo stesso enigma come irrisolvibile. La difficoltà di accesso ai contenuti inconsci è implicita nella definizione di Elsaesser: il cinema contemporaneo, dunque, ricalca lo stesso modello labirintico della mente, impermeabile a una rigida concatenazione causale di stampo aristotelica.

Il *mind-game film*, infatti, insiste sulla temporalità come dimensione separata dalla coscienza e, di conseguenza, su un tipo di linearità causale invertita: il mondo presentato dalla diegesi è dominato dal sincronismo e dalla simultaneità, dalla coesistenza di linee temporali multiple, pertanto la narrazione si avvolge secondo una struttura circolare ad anello, dalle caratteristiche formali simili al nastro di Möbius. La figura topologica nella quale non vi è separazione ma coincidenza tra interno ed esterno, indica proprio una mancanza di gerarchia nella successione degli eventi, per cui la vicenda si sviluppa secondo un inizio, una parte centrale e una fine che non si susseguono necessariamente nel giusto ordine. Come spiega la felice espressione metaforica utilizzata da Landesman, anche dopo l'accensione delle luci permane la sensazione di trovarsi nel buio della sala⁴⁰: l'esperienza spettatoriale non si esaurisce con la proiezione, ma implica una costante

³⁸ Elliot Panek, *The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film*, «Film Criticism», vol. 31, n. 1-2, 2006, p. 86.

³⁹ Il convegno, curato da Marco Maria Gazzano, Christian Uva, Vito Zaggarro, è stato promosso dal Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo dell'Università degli Studi Roma Tre. Nel corso di tre giornate, dal 26 al 28 novembre 2013, i principali esperti nell'area internazionale di *film studies* sono stati chiamati a confrontarsi sull'argomento *Cinema, Virtualità e Corpo*, favorendo il dialogo tra una pluralità di prospettive metodologiche all'interno dello scenario sempre più vasto del cinema attuale.

⁴⁰ Cosmo Landesman, *Source Code. Bold Concepts and a Hot Hero on a Mission Make the Slightly Silly Sci-Fi of Source Code a Hit*, «The Sunday Times», n.15, 2011, p. 15.

visione retroattiva, in modo da presumere un possibile rovesciamento nella logica di causa/effetto, e riorganizzare i collegamenti spazio-temporali tra le varie sequenze⁴¹.

Il *mind-game film* non può essere assimilato ancora al paradigma classico, secondo una prospettiva bordwelliana che mira a estendere i canoni di riferimento della classicità, in modo da includere le recenti scoperte della psicologia cognitiva sugli schemi mentali che il cervello costruisce per riconoscere e identificare gli indizi visivi. Piuttosto bisogna considerare il *mind-game film* come un retaggio della narrazione classica, un residuo prodotto in un periodo di transizione, nel quale la logica interattiva del *videogame* e la simulazione virtuale sono diventati i valori di riferimento per la scrittura cinematografica⁴².

L'alternativa post-classica non è sufficiente a definire il *mind-game film* come un modello di messa in scena autonomo, in quanto necessita del modello classico come termine di confronto, né tanto meno come un nuovo genere cinematografico. Elsaesser preferisce utilizzare il termine fenomeno per indicare la portata internazionale di una certa tendenza trasversale a tutto il cinema contemporaneo, una trasversalità che a sua volta richiede una pluralità di approcci metodologici: un'analisi di tipo narratologica concentrerà l'attenzione su aspetti quali l'inaffidabilità del narratore, la moltiplicazione delle linee temporali, l'utilizzo non segnalato di *flashback* e *flashforward* sino a un completo rovesciamento causale; un approccio psicoanalitico si soffermerà sulla condizione clinica dei personaggi; infine, un'analisi esclusivamente filosofica sarà dedicata all'indagine su questioni concernenti la formazione dell'identità del soggetto in relazione ai mutamenti del proprio corpo⁴³.

La potenzialità eterodossa del *mind-game film* si riversa anche nella vastità dei temi affrontati, che Elsaesser raggruppa secondo differenti tipi di *plot*:

1. il protagonista prende parte ad avvenimenti di cui non comprende il significato o le conseguenze: si verifica una sospensione del meccanismo di causa/effetto, se non un completo rovesciamento della tipica progressione lineare

⁴¹ Thomas Elsaesser, *The Mind-Game Film*, in Warren Buckland (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, cit., p. 21.

⁴² Ivi, pp. 21-22.

⁴³ Ivi, pp. 17-18.

in avanti (*Memento*, *Donnie Darko* [*Id.*, Richard Kelly, 2001], *Lost Highway* [*Strade perdute*, David Lynch, 1997]);

2. il protagonista non comprende la differenza tra realtà e immaginazione: non è percepibile alcuno scarto tra reale e immaginario né in termini di registro visivo né di verosimiglianza (*The Matrix* [*Matrix*, The Wachowski Brothers, 1999], *Dark City* [*Id.*, Alex Proyas, 1998], *The Truman Show* [*Id.*, Peter Weir, 1998]);

3. il protagonista interagisce con un amico, un mentore o un compagno che invece si rivela essere di pura fantasia (*Fight Club* [*Id.*, David Fincher, 1999], *A Beautiful Mind* [*Id.*, Ron Howard, 2001]);

4. il protagonista nutre dubbi ontologici sulla realtà in cui vive (*Blade Runner* [*Id.*, Ridley Scott, 1982], *Total Recall* [*Atto di forza*, Paul Verhoeven, 1990], *Minority Report* [*Id.*, Steven Spielberg, 2002], *Paycheck* [*Id.*, John Woo, 2003]) o si interroga sul fatto di essere ancora vivo o già morto (*The Sixth Sense* [*Il sesto senso*, M. Night Shyamalan, 1999], *The Others* [*Id.*, Alejandro Amenábar, 2001]);

5. lo spettatore condivide l'incertezza del protagonista nel non essere in grado di comprendere la differenza tra mondi o universi paralleli, fino al momento in cui il film si rivela costruito su falsi presupposti cognitivi (*Fight Club*, *Il sesto senso*, *A Beautiful Mind*);

6. il protagonista è persuaso da famiglia, amici o da un'intera comunità, di perpetrare un continuo autoinganno in modo da sopportare il trauma o il dolore eccessivo della scomparsa di un figlio: continuerà a sostenere contro tutti la propria illusione, che alla fine risulterà essere vera (*Minority Report*, *The Forgotten* [*Id.*, Joseph Ruben, 2004], *The Village* [*Id.*, M. Night Shyamalan, 2004], *Flight Plan* [*Flight Plan – Mistero in volo*, Robert Schwentke, 2005])⁴⁴.

La tassonomia stilata da Elsaesser sottolinea che il *mind-game film* trascende ogni distinzione di genere cinematografico, e costruisce un *plot* tipico delimitando il sapere dello spettatore, in modo da favorire un ciclico ritorno delle immagini in un'ottica differente e spesso rivelatrice degli indizi inizialmente taciuti. In questi film, lo spettatore è vittima della stessa illusione dei protagonisti, il cui unico sbaglio è credere a una

⁴⁴ *Ibidem*.

versione erronea dei fatti accaduti: la realtà vissuta si rivela spesso come prodotto di una fantasia malata, e la vita stessa diventa indistinguibile dalla morte. Film come *Il sesto senso* o *The Others*, in cui i personaggi si illudono di essere ancora vivi negando un decesso già avvenuto, si distinguono per una sorta di visione retroattiva innescata da una ripetizione differenziale, un momento di revisione nel quale vengono a crollare le premesse cognitive e percettive del film e la prospettiva del cambiamento è rafforzata dalla riproposizione di scene precedenti ora comprese nella giusta ottica, ovvero secondo la direzione di uno sguardo *post mortem*.

La dinamica di ripetizione su cui si fonda il *mind-game film* rivela tutta la sua efficacia nell'epilogo, o meglio in quello che George Wilson definisce *epistemological twist*⁴⁵: non un semplice colpo di scena, bensì un completo capovolgimento della costruzione narrativa, che stravolge la credenza dello spettatore e lo rimanda a una diversa modalità di visione del film, fondata su quel dubbio radicale e iperbolico che ci costringe a «guardare improvvisamente le cose da capo, sulla scia della forte emozione ricevuta dalla scoperta perturbante di “non aver mai dubitato” dell’esistenza di quei personaggi e della plausibilità delle loro vicende»⁴⁶.

Lo spettatore sperimenta un sentimento di dissonanza cognitiva che il *mind-game film* produce mediante una doppia strategia di costruzione e disarticolazione del punto di vista. Il sistema di credenze acquisito attraverso la nostra esperienza quotidiana è talmente solido che preclude l’evenienza di ogni dubbio scettico. Invece, privilegiando come guida il punto di vista di personaggi quali il dottor Crowe o Grace Stewart, il *mind-game film* obbliga lo spettatore a mettere in dubbio quella fiducia animale nelle nostre percezioni ed esperienze per cui, riprendendo alcune considerazioni di Wittgenstein⁴⁷, trascuriamo di interrogarci sul fondamento della nostra credenza e non appena lo facciamo dobbiamo ammettere che la nostra credenza non ha alcun fondamento assoluto.

⁴⁵ George Wilson, *Transparency and Twist in Narrative Fiction Film*, «Journal of Aesthetics and Art Criticism», vol. 64, n. 1, 2006, p. 81.

⁴⁶ Andrea Minuz, *Guardare i film (e le cose) da capo: come imparammo qualcosa di profondamente cinematografico*, in Paolo Bertetto, Andrea Minuz (a cura di), *Cinematofilosofia*, «IMAGO», vol. 2, Bulzoni, Roma, 2011, p. 175.

⁴⁷ Cfr. Ludwig Wittgenstein, *Über Gewißheit*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1969, tr. it. *Della certezza*, Einaudi, Torino 1978.

L'effetto spaesante cui è sottoposto lo spettatore non si può ricondurre a un mero inganno percettivo, ovvero al contrasto tra una falsa verità creduta e una vera verità svelata, ma riguarda l'assenza di una verità assoluta. La forte impressione emotiva indotta dai *mind-game movies* è dunque legata alla debolezza di categorie quali vero e falso, «per mezzo delle quali cerchiamo di fare teoreticamente presa sul mondo, in contrasto con la forza della fiducia con cui siamo attaccati alla nostra visione delle cose»⁴⁸, come perpetuando un consapevole autoinganno alla base del nostro agire e pensare. Mentre nella vita di tutti i giorni il dubbio scettico resta un'eccezione, un lusso che non possiamo permetterci, «nello spazio protetto dell'esperienza filmica, invece, possiamo tutti sperimentare questo sfaldamento delle nostre credenze inamovibili»⁴⁹.

Il trauma della perdita di stabilità, a causa del crollo delle credenze fondamentali e della sospensione delle categorie di vero e falso, costituisce una ferita affettiva che incrina la sicurezza dell'immagine di sé. La scoperta del relativismo, dunque, investe e mette in crisi la stessa identità del soggetto, nella misura in cui questi film giocano con la nostra resistenza a «relativizzare la nostra prospettiva, considerandola come una delle *possibili* e quindi possibilmente “falsa”, quando non abbiamo alcuna ragione per dubitare della prospettiva che ci rende comprensibile ciò che vediamo»⁵⁰.

Il *mind-game film* può essere interpretato come fenomeno emblematico di una crisi nel tradizionale rapporto tra film e spettatore, nel senso che la posizione di testimone passivo degli eventi e il meccanismo di sospensione dell'incredulità si rivelano oramai inadeguati a spiegare una relazione divenuta sempre più complessa. Le strategie compositive attivate mirano, infatti, a sospendere il comune contratto di credenza per cui il film non mente allo spettatore. Il *mind-game film* inaugura un nuovo tipo di coinvolgimento spettatoriale costruito sull'inganno e su un processo di identificazione fallimentare, in quanto lo spettatore è obbligato a riconoscersi in personaggi non consapevoli di essere mentalmente instabili, o addirittura già morti.

⁴⁸ Chiara Piazzesi, *La verità come fiducia. Perché al cinema ci spaventa scoprire di non aver dubitato*, in Giovanni Invitto (a cura di), *Il reale falso. Filosofia e psicoanalisi leggono il cinema*, Manni, Lecce 2007, p. 45.

⁴⁹ Andrea Minuz, *Guardare i film (e le cose) da capo: come imparammo qualcosa di profondamente cinematografico*, cit., p. 174.

⁵⁰ Chiara Piazzesi, *La verità come fiducia. Perché al cinema ci spaventa scoprire di non aver dubitato*, cit., p. 45.

La componente ludica non viene dunque tralasciata da Elsaesser, anzi individua proprio questa dimensione labirintica dell'inganno per cui il film gioca con la percezione della realtà da parte degli spettatori⁵¹: il *mind-game film*, insinuando dubbi ontologici ed epistemologici nella coscienza dello spettatore, lo invita a ricercare una soluzione agli enigmi il cui mistero è rilanciato dalla complessità della narrazione. La catarsi avviene non tanto nella risoluzione conclusiva, ma nel piacere che lo spettatore ha provato nel lasciarsi ingannare e che non si esaurisce con la proiezione del film, ma si moltiplica nelle varie piattaforme crossmediali della rete informatica, generando il cosiddetto fenomeno della *fan culture*. La crescita esponenziale di informazioni e indizi disseminati nella diegesi non obbedisce più a un presunto principio di chiarezza narrativa, ma incoraggia una visione ripetuta e un culto di seguito: il film diventa un vero e proprio fenomeno di massa, con *blog* e pagine *web* dedicate, su cui i *fan* scrivono tentando di districare ogni ambiguità e inconsistenza della trama. È il proliferare di una forma di *collective intelligence*, che spinge i diversi utenti verso le dinamiche di confronto, interpretazione e approfondimento.

La consueta passività dello spettatore viene sostituita da forme interattive di partecipazione, fondate non più sulle dinamiche di identificazione e verifica oculare tipiche del voyeurismo, ma sui nuovi parametri di consapevolezza e metatestualità⁵². La complessità narrativa, dunque, presuppone un processo di *operational aesthetic*, per cui lo spettatore trae piacere non solo dalla vicenda narrata, ma soprattutto dal modo in cui viene raccontata. *L'operational aesthetic* coinvolge le tecniche che il film utilizza per guidare, manipolare, ingannare e disorientare gli spettatori, provocando una sensazione

⁵¹ Il *mind-game film* articola la dimensione del gioco su un duplice livello: diegetico, per cui i vari personaggi sono ignari di essere manipolati; extra-diegetico, per cui il film mente allo spettatore nascondendo o presentando in modo ambiguo alcune informazioni cruciali per lo svolgimento della narrazione. La manipolazione ludica agisce sul confine labile tra i due livelli, spesso sconfinanti l'uno nell'altro, e muove da un processo di mera comprensione diegetica alla produzione di senso da parte del pubblico.

⁵² L'influenza tecnologica è stata determinante nel cambiamento del paradigma spettatoriale, tanto che il film può essere attivato nella sua interezza soltanto attraverso il supporto offerto dal DVD. Lo spettatore può così accedere non solo a una percezione dinamica del tempo diegetico, ma può soprattutto beneficiare di *bonus track* e altri commenti paratestuali, per districare le regole del gioco attraverso cui si struttura la narrazione. Thomas Elsaesser, *The Mind-Game Film*, cit., pp.37-38. La fruizione del testo filmico viene modificata radicalmente, tanto che Rodowick avverte l'esigenza di paragonare l'avvento del DVD alla nascita di «una nuova forma storica per il cinema». David Norman Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge 2007, tr. it. *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano 2008, p. 181.

di piacere nel decifrare le operazioni implicite dietro i meccanismi narrativi. Lo scopo del *mind-game film* non è risolvere il mistero, ma formare uno spettatore competente in grado di seguire le diverse strategie di racconto e provare comunque soddisfazione nel lasciarsi manipolare con successo⁵³.

La complessità della struttura narrativa affascina lo spettatore, per nulla infastidito dalla problematicità della costruzione dell'intreccio e dall'ambiguità enigmatica del mondo evocato: «il fatto che il racconto filmico possa mentire e ingannare non costituisce assolutamente un elemento di disaffezione o di irritazione»⁵⁴, anzi rilancia le potenzialità del testo di produrre un'articolazione del senso assolutamente particolare, che coinvolge l'esperienza del soggetto stesso. Il piacere spettatoriale si radica dunque nelle dinamiche di produzione del senso, in quanto è proprio «sul piano delle significazioni prodotte che si giocano la partita del racconto e la possibilità del film di stabilire un rapporto forte con la mente dello spettatore e di elaborare modelli di immaginario, capaci di influenzare e di cambiare il nostro modo di pensare»⁵⁵.

In definitiva, il *mind-game film* imita lo stesso processo di narrativizzazione con cui le nostre operazioni mentali tentano di conferire un senso alle nostre esperienze quotidiane distribuendole in forma di racconto, ovvero secondo una costruzione coerente e conseguente⁵⁶, e così facendo si appropria di sinapsi e funzioni cerebrali attraverso cui la complessità narrativa assume le caratteristiche di un *modus operandi* tipico del pensiero, una vera e propria *forma mentis*: «di conseguenza dovremmo riconsiderare molti film contemporanei come *mind-game movies* anziché come una narrazione complessa, poiché quest'ultima è solo una delle possibili forme di gioco del nostro pensiero»⁵⁷. La relazione deleuziana tra cinema e cervello non solo riacquista nuovo vigore, ma risplende di luce propria oggi come non mai. Ma le sinapsi cerebrali non sono le sole attivate in questa delimitazione del sapere condivisa tra spettatore e personaggio:

⁵³ Jason Mittel, *Narrative Complexity in Contemporary American Television*, cit., pp. 35-38.

⁵⁴ Paolo Bertetto, *Senso del film e soggetto spettatoriale, ovvero perché al cinema a volte ci irritiamo*, in Paolo Bertetto, Andrea Minuz (a cura di), *Cinema e filosofia*, «IMAGO», Vol. 2, cit., p. 143.

⁵⁵ Ivi, p. 145.

⁵⁶ Sul processo narrativo come modello di senso nell'esperienza stessa del soggetto, si veda Paul Ricœur, *Tempo e racconto*, 3 voll., cit.

⁵⁷ Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Filmtheorie: Zur Einführung*, Junius, Hamburg 2007, tr. it. *Teoria del film. Un'introduzione*, Einaudi, Torino 2009, p. 186.

le forme del (dis)inganno spettatoriale, infatti, coinvolgono anche la sfera dell'affezione e dell'emozionalità.

Le strategie di *complex storytelling* investono dunque anche l'analisi dei modi di produzione di una intensità emotiva da parte del film. Nel caso specifico del *mind-game film*, l'adozione di un punto di vista instabile coincide con la presenza intradiegetica di un narratore inaffidabile dal quale dipende la risposta emotiva dello spettatore. Si tratta di una soluzione *borderline* nell'ambito del circuito *mainstream*, in quanto lo spettatore condivide i pensieri intimi e l'immaginario soggettivo e allucinato di personaggi deliranti, ma presentati come persone normali, al di fuori di ogni sospetto e al di sopra di ogni condanna morale. L'inaffidabilità della narrazione produce una risposta emotiva piuttosto ambigua durante la fruizione del film, con lo spettatore sottoposto a un'altalena di sentimenti contrastanti, evocati da un implicito consenso all'identificazione con un personaggio insano di mente e ritenuto deplorabile nella vita reale.

Volker Ferenz mette in rilievo il carattere perverso di un contratto spettatoriale che produce piacere nel simpatizzare con un personaggio negativo, un piacere indotto dal potenziale filmico di evocare frange d'empatia con il soggetto narrante, che l'epilogo rivela sempre più spesso come narratore inaffidabile. Una volta scoperta l'inaffidabilità del narratore, lo spettatore non solo volge uno sguardo retrospettivo alla storia raccontata, colmando i limiti del racconto, ma rinegozia anche i sentimenti provati nei confronti di un personaggio ostile e incapace di rivelare la verità sul mondo rappresentato⁵⁸.

Un simile atteggiamento simpatetico è certamente condizionato dal momento in cui lo spettatore scopre la reale natura del personaggio con il quale si è identificato e di cui ha condiviso l'intimità. La scarica emotiva che ne deriva si distingue per una maggiore intensità rispetto a una narrazione oggettiva e impersonale: infatti, la focalizzazione interna su un personaggio instabile garantisce una sorgente di frustrazione emozionale, convertita in sorgente di piacere nel momento in cui lo spettatore, decifrando le strategie narrative tramite cui è stato ingannato e manipolato, anticipa l'epilogo nella scoperta dell'inaffidabilità del narratore e ristabilisce una certa coerenza cognitiva ed emotiva⁵⁹.

⁵⁸ Volker Ferenz, *Mementos of Contemporary American Cinema: Identifying and Responding to the Unreliable Narrator in the Movie Theater*, in Warren Buckland (a cura di), *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge, New York and London 2009, pp. 266.

⁵⁹ Ivi, p. 269.

La consapevolezza post-classica, dunque, non significa l'eclissi e il tramonto dei processi emozionali inscritti nell'immagine filmica, anzi produce proprio un eccesso di emozione tramite un eccesso di significazione. In questa dinamica di influenze reciproche il *mind-game film* si conferma ancora una volta un cinema della mente – o meglio delle patologie mentali – di cui imita la struttura labirintica, ma nel contempo si afferma anche come macchina produttiva di emozioni e desideri radicati nelle profondità remote di un inconscio malato, figurato e insieme de-figurato.

4.

Figure dell'inconscio nel *mind-game film*

Il problema è di sapere se l'uomo può vivere con questi fantasmi, se può sopportarli, se può trasformarli in qualcosa di creativo oppure se, al contrario, tali fantasmi gli precludono l'accesso alla realtà, diventando, così, fonte di sofferenza.

PAUL RICŒUR

4.1. Il *mind-game film* come sintomo aberrante di *productive pathologies*

Il *mind-game film* mette in scena la sofferenza mentale come categoria espansa, che non limita la condizione post-traumatica esperita dai personaggi, ma la estende all'intero impianto formale del film: la stessa complessità narrativa, dunque, diviene sintomo dell'instabilità patologica del soggetto. L'opacità del racconto emula le dinamiche dissociative dell'inconscio, disorientando lo spettatore nel corso dell'attività interpretativa: le latenze di senso si moltiplicano nella confusione di immagini memoriali, oniriche, fantasmatiche e allucinatorie, che la diegesi alterna (dis)simulando i deliri psicotici del protagonista.

Il *mind-game film* declina i disturbi del soggetto in termini di *affective modes of crisis*, una forma di disagio che investe e ridefinisce i limiti tra corpo sano e corpo malato, e riconosce il valore positivo di malattie mentali, quali schizofrenia, autismo, amnesia e bipolarismo, in grado di rovesciare condizioni assolute di malessere in *productive*

*pathologies*¹. La condizione del protagonista, in ognuno di questi disturbi della personalità, eccede il singolo caso clinico e diviene sintomatica delle potenzialità intrinseche in un cervello danneggiato eppure capace di abilità straordinarie quali viaggiare nel tempo o interagire con esseri sovranaturali. Le disabilità di questi personaggi funzionano come una sorta di *empowerment*², per cui la perdita di controllo delle proprie facoltà mentali è compensata dal potenziamento dell'attività immaginativa di un sistema inconscio divenuto *zeitlos*, ovvero sottratto al tempo della coscienza nella sua successione di un prima e un dopo. La patologia, dunque, diventa produttiva anche come reazione a una forzata immobilità esteriore che limita l'azione del soggetto entro i confini di un tempo empirico, percepito esclusivamente come una successione progressiva di istanti la cui causalità non può essere invertita.

Nello sviluppo di una condizione mentale produttiva influisce l'incidenza di un trauma passato, spesso la morte violenta di una moglie o un figlio, di cui il soggetto non conserva memoria anche se continua a ripercuotersi sul presente. D'altronde, lo stesso concetto di trauma indica una ferita psichica invisibile che riveste una funzione fondamentale nella costituzione dell'Io. Il trauma viene esperito come mera conseguenza di una causa celata, rimossa e pertanto inaccessibile alla coscienza, la cui rivelazione può avvenire soltanto in forma di azione differita: come specifica lo stesso concetto freudiano di *Nachträglichkeit*³, un ricordo rimosso non è traumatico finché non viene rivissuto in

¹ Elsaesser paragona le *productive pathologies* a una forma moderna di sacrificio eroico: nel mondo contemporaneo, in cui non sono sopravvissuti eroi capaci di compiere imprese prodigiose grazie a poteri sovrumani, i corpi danneggiati e le psicopatologie forniscono un insieme di competenze in grado di influire sul benessere individuale e collettivo, rovesciando la passività di un soggetto all'apparenza privo di alcuno scopo e limitato nelle possibilità di agire. Thomas Elsaesser, *From Dysfunctional Families to Productive Pathologies: Melodrama Trauma Mind-Games*, «Journal of the Moving Image», n. 12, 2014, pp. 38-39 e p. 42.

² Thomas Elsaesser, *The Mind-Game Film*, in Warren Buckland (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, Malden-Oxford 2009, p. 31.

³ L'ambiguità del concetto di *Nachträglichkeit* si riverbera già nella difficoltà di traduzione del termine, reso con *après-coup* in francese, ma utilizzato ugualmente in italiano insieme alla traduzione letterale *a posteriori*, non trascurando nemmeno l'espressione *azione differita*, ricavata dalla formula inglese *deferred action*, ritenuta tuttavia inadeguata a indicare un processo di retroattività che rischia di essere ridotto a un semplicistico retrodatare la formazione dei disturbi psichici. Il concetto di *Nachträglichkeit* è legato alle ipotesi eziologiche dell'isteria, agli anni in cui Freud sostiene la reminiscenza come causa nevrotica, per cui l'effetto traumatico non risiede nell'esperienza in sé, quanto piuttosto nel suo ricordo. In un secondo momento, viene meno questo rapporto di causa/effetto a favore di una temporalità ritardata, per cui i traumi rimossi agiscono in modo differito come se fossero esperienze nuove ogni volta. Il successivo abbandono dell'ipotesi traumatica spinge Freud a coniugare il concetto di *Nachträglichkeit* in relazione all'attività di elaborazione fantasmatica: accanto all'azione differita di un evento reale, dunque, si accosta un processo di

un momento successivo. La retroattività del trauma, dunque, richiede la percezione di un tempo raddoppiato, per cui ogni ritorno al trauma passato attiva un movimento in avanti nel presente, e ogni movimento in avanti attiva un ritorno al trauma passato.

Il trauma, in quanto ferita mai suturata e ripetuta nonostante la sua indisponibilità, viene associato a qualità formali quali la latenza, l'irrepresentabilità e la discontinuità temporale, caratteristiche che il cinema sfrutta per possibilità narrative inedite e complesse, come già ampiamente argomentato. Infatti, il differimento del trauma, poiché inerisce un evento irricognoscibile nel momento stesso in cui accade e mascherato attraverso successive ripetizioni, determina non solo l'irrepresentabilità della stessa esperienza traumatica, ma anche l'impossibilità del trauma come narrazione cronologica di una serie di avvenimenti⁴.

La messa in scena di un soggetto traumatico, incapace di ripristinare la coerenza di fatti e ricordi perduti, richiede una complessità narrativa in grado di fungere da

ritrascrizione significativa di quello stesso evento in forma di *scena*. In virtù del fatto che l'inconscio è atemporale, per cui nulla è veramente perduto o dimenticato, la sovrapposizione tra tracce mnestiche, ricordi e fantasmi si specifica proprio nella struttura temporale multifasica del *Nachträglichkeit*. Cfr. i seguenti scritti: Joseph Breuer, Sigmund Freud, *Studien über Hysterie* (1892-1895), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Studi sull'isteria*, in *Opere 1886-1895*, vol. I, Boringhieri, Torino 1967; Sigmund Freud, *Aus der Geschichte einer infantilen Neurose* (1914), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Dalla storia di una nevrosi infantile (Caso clinico dell'uomo dei lupi)*, in *Opere 1912-1914*, vol. VII, Boringhieri, Torino 1975; Sigmund Freud, *Briefe an Wilhelm Fliess 1887-1904*, Fischer, Frankfurt am Main 1986, tr. it. *Lettere a Wilhelm Fliess 1887-1904*, Boringhieri, Torino 1986.

⁴ Nella teoria freudiana il concetto di trauma attraversa il pensiero dell'autore nella sua globalità, dai primi studi sull'isteria sino alla teorizzazione della pulsione di morte come fondamento ultimo del conflitto psichico. In questa sede, non si intende perseguire uno studio del trauma nelle varie declinazioni di un'ampia letteratura psicoanalitica. La definizione di trauma è semplicemente funzionale a una tendenza recente del cinema contemporaneo a privilegiare forme complesse di narrazione: la messa in scena di un soggetto schizoide, infatti, consente al film di stabilire una relazione speculare tra *forma* e *contenuto*. Esula da questo studio anche una ricognizione sui *trauma studies*, in quanto rischierebbe di spostare l'interesse dall'irrepresentabilità dell'inconscio all'irrepresentabilità intesa come prospettiva storico-culturale adiacente l'estetica visuale e mediatica contemporanea. Sull'argomento, mi limito a segnalare i principali contributi d'area internazionale: Shoshana Felman, Dori Laub, *Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis and History*, Routledge, New York 1992; Cathy Caruth (a cura di), *Trauma: Exploration in Memory*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 1995; Cathy Caruth, *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 1996; E. Ann Kaplan, Ban Wang, *Trauma and Cinema. Cross-Cultural Explorations*, Hong Kong University Press, Hong Kong 2004; E. Ann Kaplan, *Trauma Culture. The Politics of Terror and Loss in Media and Literature*, Rutgers University Press, New Brunswick 2005; Janet Walker, *Trauma Cinema*, University of California Press, London-Berkeley-Los Angeles 2005; Susannah Radstone, *Trauma Theory: Contexts, Politics, Ethics*, «Paragraph», vol. 30, n. 1, 2007. Per quanto riguarda il panorama teorico italiano, segnalo due volumi significativi sul tema: Giulia Fanara (a cura di), *Shooting from Heaven. Trauma e soggettività nel cinema americano dalla seconda guerra mondiale al post 11 settembre*, Bulzoni, Roma 2012; Antonietta Buonauro, *Trauma, cinema e media. Immaginari catastrofici e cultura visuale del nuovo millennio*, Bulzoni, Roma 2014.

estensione, o meglio da forma protesica della mente del protagonista, dove non esiste alcun vincolo temporale e lo spettatore può così accedere a un tipo di esistenza fuori dal tempo. È in tal senso che il *mind-game film* attiva una modalità di cinema atemporale, in cui le distorsioni narrative obbediscono non tanto alle esigenze del *plot*, quanto piuttosto alla logica circolare delle pulsioni. Infatti, la ripetizione della perdita, intesa come reiterazione del trauma attraverso cui il soggetto costruisce la propria individualità, risolve l'appagamento della pulsione nello stesso movimento di ritorno in cui si avviluppa. Come sottolinea Adrian Johnston, le pulsioni riescono a godere del fallimento di raggiungere un obiettivo impossibile, laddove il desiderio è destinato a rimanere perennemente frustrato dall'inaccessibilità del proprio oggetto⁵. La continua frustrazione del desiderio definisce proprio il modo in cui la pulsione soddisfa se stessa: la ripetizione della perdita procura soddisfazione perché riporta il soggetto all'oggetto perduto del desiderio, un oggetto che cessa di esistere nel momento stesso in cui si ottiene. La promessa di appagamento in un tempo futuro costringe il soggetto desiderante a un'esistenza nel tempo, laddove l'atemporalità della pulsione si afferma come effetto di una disfunzione nella catena causale degli eventi, in quanto residuo di un desiderio oramai consapevole di un'impossibile realizzazione futura⁶.

Il cinema, nella sua forma atemporale di cui il *mind-game film* è esempio, non rispetta il movimento in avanti del tempo, per cui infrange la logica del desiderio, per vincolarsi a quella logica ripetitiva della pulsione che concepisce il tempo come malleabile piuttosto che costante. L'attivazione della logica pulsionale nell'orizzonte filmico conferma la natura paradossale di un'estetica dell'atemporalità che si afferma proprio all'interno dell'unica forma d'arte inestricabile dal tempo. Il legame tra cinema e tempo si incrina, sottoposto a un processo di risignificazione tanto radicale che, per riprendere una terminologia cara a Deleuze, marca il passaggio dall'immagine-tempo all'immagine-pulsione⁷. L'insistenza sul movimento circolare della pulsione implica una

⁵ Adrian Johnston, *Time Driven: Metapsychology and the Splitting of the Drive*, Northwestern University Press, Evanston 2005, p. 302.

⁶ Todd McGowan, *Out of Time: Desire in Atemporal Cinema*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2011, pp. 10-14 e pp. 26-33.

⁷ Il cinema atemporale segna un cambiamento di paradigma analogo a quello già avvenuto tra cinema classico e cinema moderno, e che viene ricondotto da Deleuze alla transizione dall'immagine-movimento all'immagine-tempo. Inoltre, si ricordi che l'immagine-pulsione, individuata dallo stesso Deleuze, si afferma proprio nella ripetizione differenziale dell'eterno ritorno. Cfr. Gilles Deleuze, *L'immagine-movimento*,

logica narrativa che i *mind-game movies* tentano di approssimare e giustificare nell'orizzonte stesso della diegesi attraverso l'identificazione con un personaggio schizoide, riflesso incarnato di un nuovo modello di soggettività che non intende più conciliarsi con l'esperienza del tempo, ma con l'atemporalità e l'inevitabilità del trauma⁸.

L'affermazione di una nuova soggettività condizionata da disturbi mentali di vario tipo significa un implemento del dinamismo dell'inconscio, che canalizza l'intero vissuto interiore in un processo di risignificazione topica attraverso cui viene oggettivato in forma di racconto sospeso tra l'essere storia e finzione di se stessi. Il tessuto filmico viene così abitato da figure intensive dell'inconscio, filtrate da una fantasia potenziata in grado di modificare la realtà diegetica a proprio piacimento, come dimostra l'emergenza di ricordi rimossi e cristallizzati in un derivato deforme o in una mera trascrizione immaginaria del reale. Il mondo interiore implode e nel collasso provoca l'irruzione di fantasmi, deliri e allucinazioni, che dalle zone d'ombra irrepresentabili dell'inconscio guadagnano uno *status* di visibilità e alterano l'orizzonte del reale, moltiplicandone le possibili articolazioni. Il protagonista – come lo spettatore – non comprende più la distinzione tra realtà e immaginazione, in quanto le *productive pathologies* attuano una compenetrazione tra immagini oniriche, allucinatorie e fantasmatiche, in un progressivo assottigliamento dei confini tra stati mentali consci e inconsci, tra reale e immaginario, con la conseguente abolizione della credenza in un qualsiasi contenuto, sia psichico che oggettivo.

Le *productive pathologies* operano un percorso di disgregazione e de-figurazione del testo filmico, con l'incursione di fantasmi inconsci nelle appendici di un visibile sempre più segnato dall'ingerenza del figurale, sebbene oggettivato in forma mediata dall'iscrizione nel simbolico, ovvero secondo le modalità proprie di un cinema narrativo destinato alla grande distribuzione *mainstream*. Infatti, il *mind-game film* moltiplica la confusione tra contenuti oggettivi e soggettivi ancorando la diegesi al punto di vista di personaggi mentalmente instabili, le cui aberrazioni convergono in alcune tipologie principali, quali paranoia, schizofrenia e amnesia, in grado di esplicitare tutto il proprio potenziale di produttività patologica nel generare l'intero immaginario filmico.

Les Éditions de Minuit, Paris 1983, tr. it. *L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1984, e Gilles Deleuze, *Image temps*, Les Éditions de Minuit, Paris 1985, tr. it. *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989.

⁸ Todd McGowan, *Out of Time: Desire in Atemporal Cinema*, cit., p. 233.

4.2. Figure della paranoia in *Shutter Island*

La clinica freudiana definisce la paranoia come una «psicosi cronica caratterizzata da un delirio più o meno ben sistemato, dal predominio dell'interpretazione, dalla assenza di indebolimento intellettuale»⁹. La sindrome paranoidea, dunque, individua un sistema di deliri lucidi e irriducibili, senza alcuna diminuzione delle altre funzioni mentali e in assenza di segni palesi di dissociazione schizofrenica. Infatti, i sintomi del delirio, tra cui sono comprese interpretazioni, illusioni e percezioni allucinatorie, sono riconducibili a una sorta di patologia della convinzione cui è subordinata l'intera attività psichica. La polarizzazione di tutte le forze affettive finisce col produrre un delirio relativamente coerente e plausibile nella sua illogicità di fondo: di conseguenza, il soggetto paranoico conserva la propria fiducia in convincimenti erronei, duraturi e imm modificabili, radicati in un sentimento di certezza così esasperato da favorire un atteggiamento di totale indifferenza nei confronti della realtà.

La certezza nelle proprie convinzioni alimenta quell'attitudine alla diffidenza e al sospetto verso l'altro, oramai dominante in un'epoca di avanzato capitalismo quale la nostra: la teoria del complotto, infatti, è oramai divenuta espressione tipica della società contemporanea. Secondo Jameson, il cinema americano mette in scena un soggetto

⁹ Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, PUF, Paris, 1967, tr. it. *Enciclopedia della psicoanalisi*, vol. II, Laterza, Bari 1993, p. 407. Secondo Freud, il conflitto psichico del soggetto paranoide risiede nel desiderio omosessuale. Le principali forme di paranoia conosciute, infatti, esprimono tutte una contraddizione dell'enunciato *Io (un uomo) amo lui (un uomo)*: 1) il delirio di persecuzione nega il verbo dell'enunciato, trasformandolo in *Io non l'amo, l'odio*. Il sintomo della patologia sostituisce poi la percezione interna con una percezione esterna del tipo *Egli mi odia*, alimentando così il sentimento di persecuzione nel soggetto; 2) l'erotomania nega l'oggetto dell'enunciato nella forma *Non è lui che io amo, io amo lei*. Ancora una volta interviene un meccanismo proiettivo per cui la percezione interna di amare è sostituita con la percezione esterna di essere amati, alimentando la certezza del soggetto come essere desiderabile e capace di soddisfare le proprie pulsioni erotiche; 3) il delirio di gelosia esprime la contraddizione nella formula *Non sono io che amo l'uomo, è lei che lo ama*, spingendo il soggetto a sospettare che la propria donna sia innamorata di tutti gli uomini che egli è tentato di amare; 4) il delirio di grandezza nega l'enunciato nella sua completezza, trasformandolo in *Io non amo affatto e nessuno*, ovvero nell'equivalente di *Io amo solo me stesso*, dove la pulsione narcisistica determina la sopravvalutazione smisurata del proprio Io. Sigmund Freud, *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia (Dementia Paranoides)* (1911), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente (Caso clinico del presidente Schreber)*, in *Opere 1909-1912*, vol. VI, Boringhieri, Torino 1974, pp. 389-391.

tipicamente postmoderno nel suo agire all'interno di un contesto globale frammentato in superficie, eppure interconnesso in profondità: il soggetto si trova così a operare in un sistema più ampio di relazioni ed eventi che sfuggono al suo controllo, ma non alla sua comprensione¹⁰. Come specifica Elsaesser, la paranoia è la patologia produttiva più appropriata alla nostra *culture network*, in virtù di una capacità naturale a scoprire nuove connessioni, basandosi tanto sull'intuizione corporea quanto sulla percezione oculare, laddove le persone ordinarie si limitano a operare esclusivamente per analogia o per antitesi. Il potenziale creativo delle *conspiracy theories*, cui la paranoia è intimamente associata, si esplica proprio nel favorire dei cambiamenti improvvisi di prospettiva per approdare a un tipo di conoscenza diversa e dotata di un grado maggiore di complessità¹¹.

Il cinema hollywoodiano affronta il tema della paranoia tramite il tormento di una madre perseguitata dal dolore per la perdita di un figlio e persuasa dell'irrealtà del suo trauma. Questo tipico *plot* da *mind-game movie*, riconosciuto anche da Elsaesser, riflette una scelta decisiva a favore di una paranoia femminizzata. Invero, i film contemporanei offrono una descrizione della paranoia discriminata in termini di *gender*: mentre il protagonista maschile precipita in uno stato di profonda confusione tra reale e immaginario senza perdere mai la completa fiducia nella propria razionalità, la protagonista femminile si arrende a un sentimento di paura tanto forte da divenire delirante ed estremamente fragile, obbligando lo spettatore e gli altri personaggi a dubitare della sua capacità di pensare razionalmente¹².

L'analisi di *Shutter Island* (*Id.*, Martin Scorsese, 2010) si concentra sugli elementi associati alla paranoia di tipo maschile, profilando un delirio di persecuzione che emerge gradualmente attraverso sogni, allucinazioni e ricordi traumatici riattivati nel presente del protagonista. La storia si svolge nel 1954: Teddy Daniels e Chuck Aule sono due agenti federali incaricati di indagare sulla misteriosa scomparsa di Rachel Solando, una pericolosa paziente internata in seguito all'uccisione dei tre figli e adesso fuggita da Ashecliffe, un ospedale psichiatrico per pazzi criminali situato sulla cima di Shutter

¹⁰ Cfr. Fredric Jameson, *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*, BFI, London 1992.

¹¹ Thomas Elsaesser, *The Mind-Game Film*, cit., p. 26.

¹² Jyotsna Kapur, *Fear on the Footsteps of Comedy: Childhood and Paranoia in Contemporary American Cinema*, «Visual Anthropology», vol. 22, n. 1, 2009, pp. 47-48.

Island, isola dall'ambiente ostile, e quasi inaccessibile, che si erge a largo della baia di Boston. L'indagine si intreccia indissolubilmente con il passato di Teddy: Ashecliffe, infatti, è anche il manicomio dove è stato rinchiuso Andrew Laeddis, il piromane che ha appiccato l'incendio nel quale Dolores Chanal, moglie di Teddy, ha perso la vita. La pista seguita tramite il contatto di un ex paziente, un socialista di nome Noyce, aveva portato alla scoperta che ad Ashecliffe si conducono esperimenti sul cervello umano. È questo il motivo che ha spinto Teddy a farsi assegnare il caso di Rachel Solando, come confessa in segreto al proprio partner.

La rivelazione introduce una trama secondaria incentrata intorno a una potenziale cospirazione orchestrata dal dott. Cawley, primario di Ashecliffe, e dal suo personale per mettere a tacere Teddy. La teoria del complotto si impone sulla linea d'azione principale, esaurita con il rapido ritrovamento di Rachel Solando, ben prima della metà del film. La sostituzione tra le due linee di azione è sancita da una serie di episodi significativi: Teddy incontra Noyce nel temuto padiglione C; Teddy diventa sospettoso del suo stesso partner e si separa da Chuck; Teddy incontra la "vera" Rachel Solando all'interno di una caverna, dove la donna conferma i sospetti sugli esperimenti di controllo mentale condotti nel faro. Lo scontro successivo con Naehring, altro psichiatra di Ashecliffe sostenitore di metodi poco ortodossi quali la lobotomia, prepara al confronto finale con il dott. Cawley e il dott. Sheehan, finora nascosto dietro l'identità di Chuck Aule. La risoluzione del conflitto avviene dentro lo spazio protetto del faro, in concomitanza con la rottura narrativa realizzata nell'*epistemological twist*: Cawley e Sheehan rivelano che dietro la finta maschera di Teddy Daniels si nasconde il paziente n. 67, Andrew Laeddis, ricoverato in seguito all'omicidio represso della moglie e coinvolto in un terapeutico *role play game* in modo da evitare di essere sottoposto a pratiche di lobotomia transorbitale.

L'alienazione di Andrew Laeddis nel suo *alter ego* Teddy Daniels¹³ è sintomo di un disturbo post-traumatico da stress, per cui il protagonista ha represso la sua vera identità e ne ha costruita una fittizia, poiché incapace di affrontare una realtà nella quale è l'assassino di una moglie colpevole di aver annegato i propri figli. Il dolore eccessivo

¹³ L'identità mascherata di Andrew Laeddis oppone tentativi di resistenza a una rimozione forzata dall'Io del protagonista, conservando una traccia di sé nell'anagramma del nome Edward (abbreviato in Teddy) Daniels, proprio come il nome di Rachel Solando, infanticida dei suoi tre figli, contiene l'anagramma del vero nome di sua moglie, Dolores Chanal.

per il lutto subito provoca una percezione alterata del mondo esterno, avvertito come un ambiente ostile, effetto di una cospirazione da smascherare e che invece si rivela soltanto un prodotto della sua mente delirante. Teddy Daniels ha elevato se stesso a misura del proprio Io ideale, regredendo a uno stadio di paranoia acuta che somma il delirio di grandezza al delirio di persecuzione. La diegesi è pertanto subordinata all'emergenza di una realtà filtrata da una mente instabile e poi complicata nella finzione di un *role play game* che aggiunge un secondo livello di simulazione alle fissazioni inconse di Teddy.

La struttura narrativa di *Shutter Island* intreccia *flashback* e allucinazioni del protagonista attraverso un sistema stratificato su tre livelli: i ricordi delle atrocità viste durante la liberazione di Dachau e allucinati tramite l'interferenza dei traumi familiari di Teddy; i ricordi dell'assassinio di sua moglie e dell'annegamento dei suoi tre figli; il confinamento di Teddy sull'isola nel presente diegetico della storia narrata. Il film rivela la sua complessità nella costante intersezione di questi tre livelli nella memoria di Teddy, dove i diversi tipi di immagini inconse si sovrappongono a causa della sua confusione mentale e della sua incapacità di distinguere lo spazio psichico dalla realtà esteriore¹⁴.

Lo spettatore è dunque ingannato nell'assumere la prospettiva di Teddy: l'incontro con la "vera" Rachel Solando rinforza la credenza che i ricordi e le allucinazioni di Teddy siano indotte dalle droghe somministrate in segreto dal dott. Cawley, salvo poi scoprire nel finale che Teddy Daniels è una *persona* costruita, la cui identità fittizia rende fallaci anche i ricordi creduti veri per tutta la durata del film. Lo stesso personaggio di Teddy è introdotto da un primo piano davanti allo specchio mentre ripete «Pull yourself together», parole che, oltre al significato letterale di "riprendersi", suggeriscono proprio l'idea di una identità frammentata da ricomporre. La frattura psichica del soggetto, dunque, è già anticipata nell'*incipit* e rimarcata da un immediato *flashback* della moglie defunta, un breve ricordo di Dolores sorridente mentre annoda una cravatta al collo del marito. La saturazione del colore, la luce sovraesposta e l'uso

¹⁴ Frances Pheasant-Kelly, *Institutions, Identity and Insanity: Abject Spaces in Shutter Island*, «New Review of Film and Television Studies», vol. 10, n. 2, 2012, p. 219. L'analisi di Pheasant-Kelly collega la perdita di identità del protagonista con il concetto di abiezione elaborato da Julia Kristeva, considerando i modi in cui l'abietto si manifesta nei casi di insanità mentale, oggettivandosi anche negli spazi angusti del manicomio, in quanto metafora dei limiti fisici tra corpo e mente. Cfr. anche Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Seuil, Paris 1980, tr. it. *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Spirali, Milano 2006.

reiterato del *jump cut* contribuiscono a rendere l'atmosfera irreali, suggerendo così un'avvenuta separazione tra il mondo interiore del protagonista e il mondo esterno.

Il distacco da qualsiasi forma di realtà oggettiva è ripetuto nella finzione messa in scena dal dott. Cawley con l'aiuto di Sheehan: Teddy, a sua insaputa, ha preso parte a un programma terapeutico che mira a riportarlo indietro, nel mondo reale, attraverso la ricostruzione e la riscoperta del trauma originario. L'indagine sulla finta sparizione di Rachel Solando, con cui inizia la riabilitazione di Teddy, è subito interrotta da un nuovo *flashback* provocato dalla visione delle fotografie della donna, rea, secondo le parole di Cawley, di aver annegato uno per uno i suoi figli nel lago di casa e di aver poi disposto i cadaveri in cucina aspettando di pranzare.

Le immagini mostrano una rapidissima sequenza di montaggio, in cui i dettagli di un campo di concentramento nazista si alternano alle inquadrature di pile di cadaveri in decomposizione ammassati nella neve, tra cui si distingue nettamente quello di una bambina. I ricordi evocati sembrano confermare una possibile sindrome post-traumatica da stress, in quanto, come spiega Cathy Caruth, il trauma non è localizzabile tanto nel singolo evento di un passato lontano, quanto nel modo in cui la sua natura inassimilata ritorna a perseguitare il soggetto in un secondo momento¹⁵. Teddy manca della capacità di assimilare il trauma, il cui ritorno è costantemente ripetuto in forma di ricordo o di allucinazione. Inoltre, l'azione differita del trauma, collegando eventi accaduti in tempi differenti, sovrappone l'esperienza traumatica di Dachau con l'uccisione della propria famiglia, eventi poi entrambi riproposti e integrati nel presente attuale del protagonista¹⁶.

Successivamente, durante un incontro presso gli alloggi del dott. Cawley, l'ascolto della musica di Mahler, proibita durante il nazismo, scatena un altro *flashback* inerente l'esperienza militare di Teddy a Dachau: le immagini dei prigionieri ebrei in riga dietro i cancelli di filo spinato e dei cadaveri di donne e bambini ammassati nella neve si alternano con le immagini di Teddy, che rifiuta la pistola a un ufficiale nazista agonizzante, assicurandogli una morte lenta e dolorosa. I ricordi di Dachau alimentano la paranoia di Teddy, come a suggerire un legame tra gli esperimenti condotti nell'ospedale psichiatrico

¹⁵ Cathy Caruth, *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*, cit., p. 4.

¹⁶ Frances Pheasant-Kelly, *Institutions, Identity and Insanity: Abject Spaces in Shutter Island*, cit., p. 222.

e le torture consumate ai danni degli ebrei all'interno del campo di sterminio, un legame all'apparenza confermato anche dalla pronuncia tedesca del dott. Naehring.

L'instabilità mentale di Teddy comincia a manifestarsi nel sogno della moglie Dolores, immaginata con un corpo bruciato dall'interno, come mostra la profonda ferita scavata nella schiena carbonizzata della donna. Nel sogno Dolores menziona per la prima volta il nome di Laeddis, confermando il trauma irrisolto di Teddy, incapace di separarsi dalle sue illusioni. Subito dopo, il corpo di Dolores ritorna alla cenere. L'oggettivazione del corpo sfigurato di Dolores diviene metafora incarnata del collasso tra interno ed esterno che si verifica nella psiche malata di Teddy, come se la pelle «scorticata o trasparente, invisibile o tesa cedesse di fronte alla deiezione del contenuto»¹⁷.

L'apparizione di Dolores in sogno significa una svolta nell'economia visiva del film, in quanto il protagonista non riesce più a sopprimere alcuni particolari, come il suo vero nome, dietro la personalità sempre più debole di Teddy Daniels. I ricordi della liberazione di Dachau e del delitto familiare, dapprima conservati in zone distinte della memoria e separati dalla realtà del presente attuale, sconfinano l'uno nell'altro. La combinazione dei tre livelli si realizza a pieno nella sequenza onirica successiva, costruita secondo il meccanismo del sogno nel sogno.

L'incubo comincia con la visione del campo di Dachau, all'interno del quale la macchina da presa indugia sui cumuli di cadaveri ammassati nella neve, per poi stringere su un primo piano della solita bambina mentre apre gli occhi all'improvviso e si rivolge a Teddy con le seguenti parole: «You should have saved me. You should have saved all of us» (Avresti dovuto salvarmi. Avresti dovuto salvarci tutti). La confusione aumenta con l'apparizione di Laeddis, il piromane, nello studio del dott. Cawley. Laeddis offre da bere a Teddy per poi essere sostituito da Chuck, il quale gli fa notare che il tempo a sua disposizione sta per scadere. Segue l'immagine raccapricciante di Rachel Solando ricoperta di sangue e circondata dai cadaveri dei suoi tre figli, tra cui riconosciamo ancora una volta la stessa bambina di Dachau. A questo punto Teddy prende la bambina tra le braccia e immagina di deporre il corpo nelle acque del lago di casa, rivivendo così l'uccisione dei figli attraverso le dinamiche tipiche dello spostamento onirico. Mentre la

¹⁷ Julia Kristeva, *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, cit., p. 60.

bambina annega, Teddy si sveglia dentro un secondo sogno, nel quale Dolores lo invita a uccidere Laeddis.

La ricostruzione distorta degli eventi traumatici vissuti rappresenta il tentativo del trauma rimosso di riaffiorare in superficie. Le allucinazioni prodotte dalla ricerca di Laeddis all'interno del padiglione C materializzano una ricerca del sé da parte di un Io delirante. L'incontro con Noyce anticipa la svolta dell'epilogo, rivelando le regole del gioco a un Teddy indebolito nelle sue certezze eppure inconsapevole, in quanto ancora legato al ricordo idealizzato di Dolores, la cui allucinazione chiude il segmento.

L'episodio mette in dubbio la fiducia riposta in Chuck e insinua che Teddy sia stato sorvegliato dall'inizio della sua permanenza sull'isola. La paranoia diviene sempre più insistente, tanto da convincere Teddy a procedere da solo nelle sue indagini. Intanto, le allucinazioni continuano a persistere e, anche se non viene mostrato allo spettatore, Teddy immagina che Chuck sia precipitato tra le rocce e, nel tentativo di salvarlo, incontra la vera Rachel Solando. La donna non è altro che un prodotto della fervida immaginazione di Teddy, il quale manifesta tutta la sua ossessione paranoica nel dialogo con la donna, ex medico di Ashecliffe. Il racconto di Rachel, infatti, esplicita le teorie complottistiche circa le pratiche di lavaggio del cervello condotte all'interno del faro. La paranoia di Teddy diviene sempre più acuta e unisce il sospetto di essere stato drogato con narcotici neurolettici, somministrati a sua insaputa anche attraverso le sigarette, al timore di essere spiato in modo da sfruttare le debolezze del proprio passato in un plausibile internamento.

Differentemente dagli altri episodi immaginati, ricordati o sognati, la saturazione del colore, l'illuminazione e la configurazione dello spazio non intervengono in maniera innaturale, anzi rimarcano proprio il realismo della sequenza, come a indicare la completa disgregazione dei confini tra psiche e realtà. Le certezze di Teddy vacillano sempre più, tanto da mettere in dubbio l'esistenza effettiva del proprio partner. Teddy poi si convince che Chuck è stato catturato per essere utilizzato come cavia da laboratorio. Ogni traccia conduce al faro, nonostante le ripetute allucinazioni di Dolores e della bambina vista a Dachau provino a dissuaderlo dalla sua missione.

È proprio nel faro, in quel luogo vacante metafora della sua stessa identità perduta, che Teddy ritrova se stesso. Il gioco di ruolo è smascherato, quindi Cawley e Sheehan rivelano a Teddy la verità che il suo inconscio si rifiuta di accettare da oltre due anni.

Tuttavia, la paranoia è resistente: Teddy continua a sostenere le sue convinzioni impugnando un'arma con la quale spara alcuni colpi contro Cawley, ma il dottore appare illeso nell'inquadratura seguente. La configurazione dell'immagine e i modi di ripresa in soggettiva suggeriscono che la sparatoria sia stata ancora una volta allucinata dalla psiche di Teddy, oramai completamente instabile. I meccanismi difensivi attivati dal soggetto si sfaldano soltanto dinanzi alla visione delle fotografie che ritraggono i cadaveri dei tre figli, tra cui riconosciamo la bambina di Dachau, identificata come sua figlia Rachel. La nuova allucinazione di Dolores e della figlia prepara il *flashback* risolutivo che porta Teddy a riconoscersi nella persona di Andrew Laeddis e a rivivere mentalmente la morte dei figli e l'omicidio di sua moglie.

Il ritorno del rimosso sembra aver sortito l'effetto auspicato: il mattino seguente Teddy si risveglia come Andrew Laeddis, riconoscendo il delitto commesso e poi represso nei remoti meandri dell'inconscio. La coerenza psichica appena riconquistata appare subito messa in crisi dall'ambiguità del finale: Andrew è nuovamente regredito nel suo *alter ego* immaginario, Teddy Daniels. Eppure, le ultime parole rivolte a Chuck/Sheehan, «Which would be worse, to live as a monster or to die as a good man?» (Cosa sarebbe peggio, vivere da mostro o morire da uomo perbene?), suggeriscono l'impossibilità di accettare una verità tanto atroce e la scelta consapevole di fingere una regressione in modo da essere sottoposto a lobotomia e cancellare per sempre il ricordo del trauma.

La consapevolezza maturata in quest'ultima decisione riflette come il soggetto paranoide maschile conservi una buona padronanza delle proprie facoltà cognitive ed emotive: Andrew esercita una certa autonomia di pensiero, le sue azioni continuano a possedere una logica interna in virtù di una intelligenza quasi intatta, inoltre il suo delirio si presenta senza chiari segni di squilibrio mentale, anzi alterna momenti di lucidità anche in seno alle proprie manie di grandezza e persecuzione. Graham Clarke, invece, avanza una singolare ipotesi di interpretazione, individuando la relazione tra la scelta finale del protagonista e il concetto di difesa morale postulato da Fairbairn, secondo cui il soggetto opera una distorsione intenzionale della realtà interiorizzando l'oggetto cattivo, la moglie maniaco-depressiva di cui Andrew assume la colpa pur di non rinunciare all'immagine ideale dell'oggetto interiorizzato e rinforzare così il proprio Io narcisistico: Andrew non

può vivere come assassino, pertanto preferisce fingersi un uomo di legge irreprensibile al punto da espiare i peccati della moglie¹⁸.

In conclusione, l'analisi di *Shutter Island* ha rivelato il film come un amalgama produttivo di ricordi, sogni e allucinazioni che estendono l'orizzonte del visibile e nel contempo interrompono le due linee principali di azione, incentrate intorno al tema dell'indagine e alla teoria del complotto. La narrazione inaffidabile, focalizzata attraverso il punto di vista di un personaggio disturbato e ossessivamente paranoico, invita lo spettatore a credere in una realtà poi contraddetta e riclassificata come mero prodotto di un disturbo psichico. Infatti, entrambe le linee di azione sono immaginate come parte del delirio di Teddy, per cui la realtà oggettiva del mondo diegetico si può limitare soltanto agli ultimi sei minuti del film, dal momento del risveglio di Teddy, ormai cosciente della sua vera identità, sino alla conseguente lobotomia presagita dal finale¹⁹.

4.3. Figure della schizofrenia in *Spider* e *Black Swan*

Il predominio dell'interpretazione e l'assenza di indebolimento intellettuale, tratti dominanti nel soggetto paranoide, mancano invece al soggetto schizofrenico, sostituiti da un deterioramento dell'attività psichica cronico e spesso confluyente in stati di andamento demenziale. La schizofrenia si articola in forme di psicosi all'apparenza molto dissimili, eppure accomunate in un sintomo specifico quale la dissociazione delle diverse funzioni psichiche. Le fissazioni del soggetto, dunque, manifestano incongruenza di pensiero e della sfera emotiva, tendono a un processo di disinvestimento del reale, da cui deriva il distacco nei confronti del mondo oggettivo con annesso ripiegamento in se stessi e in una

¹⁸ Graham Clarke, *Failures of the "Moral Defence" in the Films Shutter Island, Inception and Memento: Narcissism or Schizoid Personality Disorder?*, «The International Journal of Psychoanalysis», vol. 93, n. 1, 2012, p. 207.

¹⁹ Questo breve segmento di realtà costituisce per intero il terzo atto. *Shutter Island*, infatti, può essere ricondotto a una canonica struttura narrativa di stampo aristotelico, dove i primi due atti corrispondono rispettivamente all'*investigation plot* e al *conspiracy plot*. Le continue analessi ripetute nel film non fanno altro che interrompere lo sviluppo della vicenda appena si verifica lo slittamento da un *plot* all'altro. Paolo Russo, *"Pain Is in the Mind": Dream Narrative in Inception and Shutter Island*, in Warren Buckland (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014, pp. 101-102.

marcata attività fantasmatica, i cui deliri non sono mai organizzati sistematicamente²⁰.

La rappresentazione cinematografica della schizofrenia non si è rivelata sempre conforme alla sintomatologia clinica ufficialmente riconosciuta, anzi denuncia una certa inadeguatezza nella descrizione di questo particolare disturbo psicotico. Il paziente schizofrenico raccontato al cinema è un soggetto chiaramente pericoloso per sé e per gli altri, imprevedibile ed eccessivamente disorganizzato nel comportamento, nell'eloquio e negli affetti. Le allucinazioni visive esperite dai personaggi sono spesso terrificanti e marcano una frattura evidente nella percezione del mondo reale, talvolta con ripercussioni violente sugli sviluppi della vicenda narrata. Inoltre, diversi film collegano la schizofrenia con disturbi dissociativi da personalità multipla. Il ritratto del paziente schizofrenico su grande schermo, dunque, risulta inaccurato e confuso con gli stereotipi negativi diffusi nell'immaginario popolare. La maggioranza delle diagnosi di schizofrenia, invece, conferma una mancata violenza verso gli altri, una prevalenza delle allucinazioni auditive su quelle visive e un predominio di apatia, di abulia e di comportamenti anaffettivi sulle forme di pensiero disorganizzato. Senza contare che schizofrenia e personalità multipla sono disturbi clinicamente separati anche da un punto di vista eziologico. Il cinema ha così contribuito a diffondere una certa disinformazione su cause, effetti e trattamenti terapeutici della patologia²¹.

La convinzione in un'origine traumatica, e non biologica come empiricamente accertato, ha spinto i film hollywoodiani a privilegiare l'ambiente familiare e l'autorità patriarcale come sede del conflitto psichico. I film classici si sono addirittura preoccupati di segnalare esplicitamente lo squilibrio mentale del protagonista, in modo da preservare uno spettatore consapevole delle possibili contaminazioni tra reale e immaginario. La schizofrenia, e le psicosi in generale, non sono affatto segnalate nel *mind-game film*, anzi manca del tutto una cornice di normalità entro cui misurare il comportamento del personaggio²². In *Spider (Id., David Cronenberg, 2002)* e in *Black Swan (Il cigno nero,*

²⁰ Si ricordi che Freud preferisce utilizzare il termine parafrenia per designare quelle psicosi rientranti nel gruppo paranoia-schizofrenia, nel contempo continua anche a chiamare la schizofrenia come parafrenia propriamente detta. Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Enciclopedia della psicoanalisi*, vol. II, cit., pp. 573-575.

²¹ Patricia Owen, *Dispelling Myths about Schizophrenia Using Films*, «Journal of Applied Social Psychology», vol. 37, n. 1, 2007, pp. 60-61.

²² Thomas Elsaesser, *The Mind-Game Film*, cit., pp. 26-27.

Darren Aronofsky, 2010), la schizofrenia emerge proprio non tanto nell'interruzione di un comportamento in precedenza normale, quanto nell'ininterrotto flusso di produzioni inconscie all'interno di una (non)realtà oramai del tutto dis-percepita.

Spider mette in scena un protagonista schizofrenico, la cui condizione viene esplicitata sia dal *plot* sia da un comportamento apatico e disconnesso da ogni forma di interazione con il mondo esterno. Infatti, la fusione completamente riuscita di ricordi e fantasie deliranti genera un'attività immaginativa tanto compatta da avvolgere totalmente l'orizzonte del visibile in un mondo diegetico privo di alcuna realtà di riferimento. Il film di Cronenberg, dunque, esplora il potenziale produttivo di una mente instabile, dominata da ossessioni edipiche che non si limitano a produrre un'interpretazione falsata dei fatti, ma costruiscono un mondo immaginario percepito dal soggetto come l'unico mondo possibile e immaginabile.

La storia si svolge nei sobborghi della Londra operaia, dove, dopo gli anni di reclusione in un istituto psichiatrico, fa ritorno Dennis Cleg, un trentenne affetto da schizofrenia catatonica e conosciuto ai molti come Spider. L'uomo viene ospitato in una struttura di reinserimento, diretta dalla signora Wilkinson e situata nel quartiere della sua infanzia. La familiarità dei luoghi vissuti da bambino suscita una intensa attività psichica nell'uomo adulto: le strade del quartiere, la sua vecchia casa, l'apezzamento di terreno paterno, gli spazi ristretti e angusti del pub e del ponte cittadino sono tutti rivisitati in una sorta di ricostruzione mentale che rende impossibile distinguere quali ricordi del passato appartengano al lavoro della memoria e quali, invece, siano soltanto frutto di una fervida immaginazione. Dennis si sente perseguitato dai fantasmi mostruosi della sua infanzia, così si concentra su una osservazione dettagliata dell'ambiente circostante, congiunta a una trascrizione degli eventi fisici ed emozionali della sua vita presente e passata, puntualmente annotati sul proprio taccuino e gelosamente custoditi tramite una calligrafia indecifrabile e incomprensibile al suono appena mugugno delle parole²³.

La sensazione diffusa di una compresenza tra tempo passato (gli anni Cinquanta) e tempo attuale (gli anni Ottanta) è oggettivata in diverse inquadrature in cui Dennis bambino e Dennis adulto sono mostrati insieme, mentre guardano l'uno nella direzione

²³ Jonathan Sklar, Andrea Sabbadini, *David Cronenberg's Spider: Between Confusion and Fragmentation*, «International Journal of Psychoanalysis», vol. 89, n. 2, 2008, p. 427.

dell'altro, restituendo uno sguardo reciproco all'ambiente e a se stessi. Inoltre, anche la strategia narrativa perseguita elude ogni chiara demarcazione nel passaggio repentino da una narrazione impersonale al racconto soggettivo del protagonista: spesso Dennis viene inquadrato mentre cammina letteralmente tra i ricordi (falsati) della propria infanzia, di conseguenza il passato soltanto immaginato e il presente attuale – e fattuale – si confondono l'uno nell'altro²⁴.

La messa in scena, dunque, incoraggia un senso di disorientamento globale, lo stesso esperito da Dennis nel suo rapporto confuso e frammentato con un mondo tenuto disperatamente insieme da quei lacci consumati che Spider si ostina a collezionare per tessere la propria tela. L'assenza di contatto con la realtà esterna si manifesta proprio in questa raccolta di oggetti inutili tramite cui può stabilire un collegamento con il proprio mondo interiore, disperso in tanti frammenti impossibili da recuperare in un'identità solida. L'Io del soggetto, infatti, appare diviso da un conflitto psichico irrisolto e radicato in una primordiale gelosia edipica, da cui deriva lo stato confusionale del proprio agire.

L'inclinazione patologica di Dennis a un mancato superamento del complesso edipico riflette una conoscenza insufficiente del sesso femminile, distorto e approcciato solo mediante la sovrapposizione dei ruoli interpretati dalle tre donne che dominano il suo spazio mentale. La prima figura femminile incontrata è la madre, una donna gentile e premurosa, prodiga di attenzioni per quel figlio fragile, vessato dal marito. La donna non manca di esercitare un'attrazione sessuale sul figlio, risolta in un eccessivo attaccamento materno e in una conclamata ostilità verso il padre autoritario. Dennis, dunque, fallisce nell'identificazione con il padre, percepito come un impedimento alla realizzazione del proprio desiderio. Come ricorda Freud, il tramonto del complesso edipico è una fase normale nello sviluppo psico-fisico del soggetto, necessaria per consolidare i caratteri di mascolinità del bambino tramite l'abbandono dell'investimento oggettuale materno e l'avvenuta identificazione paterna²⁵.

²⁴ Volker Ferenz, *Mementos of Contemporary American Cinema: Identifying and Responding to the Unreliable Narrator in the Movie Theater*, in Warren Buckland (a cura di), *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge, New York and London 2009, p. 262.

²⁵ Sigmund Freud, *Das Ich und das Es* (1922), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *L'Io e l'Es*, in *Opere 1917-1923*, vol. IX, Boringhieri, Torino 1977, pp. 494-495.

La seconda figura femminile presente nell'infanzia del bambino Dennis, e conservata nella memoria dell'adulto, è Yvonne, la donna dai facili costumi coinvolta in una sordida relazione con Mr. Cleg. Nell'immaginazione di Spider, Yvonne rappresenta l'emergenza di una sessualità volgare e disturbante, proibita al protagonista. Il rifiuto dell'oggetto sessuale provoca una scissione nella psiche di Dennis, dove l'oggetto d'amore si scinde in due persone diverse eppure identiche nell'aspetto: Mrs. Cleg e Yvonne, infatti, sono interpretate entrambe da Miranda Richardson.

La sequenza in cui il piccolo Spider osserva le *avances* sessuali dei genitori induce nel bambino una gelosia crescente e morbosa per la sessualità di quella coppia da cui è escluso, così immagina un tipico scenario infantile nel quale il padre ha assassinato la madre, sostituendola poi con Yvonne²⁶. Dennis proietta sul padre le proprie fantasie omicide contro la madre sessualizzata: l'incompatibilità tra la madre premurosa (Mrs. Cleg) e la madre prostituta (Yvonne) non può essere mantenuta, perciò quest'ultima deve morire per preservare l'immagine idealizzata dell'oggetto materno. La morte destinata al doppio, invece, comporta un destino analogo per la persona reale, di conseguenza Spider finisce per uccidere la madre tanto amata.

La terza donna, Mrs. Wilkinson, è l'efficiente matrona, distaccata e insensibile, che dirige la comunità presso cui Dennis si trova in terapia. Il soggetto, nella propria immaginazione delirante, confonde Mrs. Wilkinson con Yvonne e tenta nuovamente di ucciderla. I ricordi così si prolungano nel tempo di un presente continuo, dove anche la fotografia contribuisce allo stesso effetto: la dominante dello spettro del blu accomuna le tre donne nell'illuminazione e nell'abbigliamento, superando i confini tra fisicità e ruoli differenti. L'equilibrio tra presente e passato in un flusso temporale indistinto impedisce di comprendere chi siano realmente i vari personaggi: a un certo punto della storia, Spider bambino crede erroneamente che sua madre sia in realtà Yvonne, l'amante del padre che Spider adulto identifica nell'anziana matrona direttrice della casa di cura. Inoltre, avendo immaginato – e persino desiderato – che il padre, con cui vive un'identificazione ostile e conflittuale, abbia ucciso e seppellito sua madre, Spider bambino finisce per uccidere la

²⁶ È questo il punto in cui la schizofrenia del protagonista incontra la sindrome di Capgras, un disturbo neurologico per cui il paziente è convinto che le persone a lui care siano state rimpiazzate da un impostore. Simon Riches, *Deception and Disorder Unraveling Cronenberg's Divided Minds*, in Simon Riches (a cura di), *The Philosophy of David Cronenberg*, The University Press of Kentucky, Lexington 2012, p. 111.

donna sbagliata, ripetendo l'errore anche da adulto con esito tuttavia fallimentare. In termini psicoanalitici, le istanze repressive del Super-io, incarnate dalle figure genitoriali confuse e alternate in Mr. e Mrs. Cleg, Yvonne e Mrs. Wilkinson, sono tanto resistenti che l'Io del soggetto, incapace di negoziare una loro coesistenza, collassa in uno stato catatonico e di solitudine interiore²⁷.

La frammentazione dell'intero universo immaginato da Spider diviene metafora nei frammenti di vetro, ancora insanguinati, provenienti da una finestra frantumata da un altro paziente della struttura e poi ricomposti dallo psichiatra in forma di ragnatela, un mosaico incompleto al quale manca l'unico pezzo ritrovato da Spider. La mancanza è un sentimento assai diffuso in tutto il film: Spider è una *persona* incompleta, un individuo scisso in un bambino che tenta di colmare le lacune del proprio passato attraverso le allucinazioni dell'adulto, così come Spider cresciuto tenta di colmare le incongruenze del presente immaginando, ricostruendo e alterando i ricordi del passato.

Il tempo attuale, dunque, è costellato di esperienze ripetute in una messa in scena delirante. Una delle prime azioni compiute da Dennis, una volta ritornato dall'ospedale psichiatrico, è quella di giacere nel campo dove immagina sia stata seppellita sua madre, in una scena dal valore simbolico di un amplesso possibile soltanto nella devianza di un rito necrofilo. In una sequenza successiva, Dennis riveste il proprio corpo con dei fogli di giornale in modo da proteggersi dalla paura che il gas possa penetrare a fondo nelle proprie viscere, una fobia questa ereditata da bambino nel momento traumatico in cui la madre è morta, soffocata da una fuga di gas provocata da Dennis nella convinzione di uccidere Yvonne.

I convincimenti erronei di Dennis lo portano a indagare non tanto sulla ricerca di un assassino che non vuole essere scoperto, quanto sulla ricerca della giusta vittima da sacrificare: nella sua personale messa in scena della tragedia di Edipo, l'agnizione è negata in quanto il soggetto non può riconoscere un'immagine della madre diversa da quella sublimata nella propria memoria. L'esistenza malata di Spider è interamente condotta in questo tentativo di rimuovere la madre sessualizzata dalla propria coscienza, proprio come la madre premurosa aveva tentato di rimuovere l'accesso alla sessualità da

²⁷ Jonathan Sklar, Andrea Sabbadini, *David Cronenberg's Spider: Between Confusion and Fragmentation*, cit., pp. 429-430.

parte del figlio. L'aggressione contro Mrs. Wilkinson nella sua camera da letto si carica così di una valenza erotica e nel contempo ripete il tentativo di violenza compiuto dal bambino contro l'oggetto del desiderio paterno. La fantasia si rovescia in realtà e l'adulto ritorna a essere bambino, ricordando il matricidio commesso per poi sovrapporsi alla nuova immagine dell'adulto riportato in manicomio, sequenza ripetuta da bambino nelle immagini conclusive, in una coincidenza perfetta di un mondo frammentato impossibile da ricomporre se non in un doppio delirio psicotico, riattivato e condiviso in due differenti età del proprio percorso evolutivo.

La scissione dell'Io, interiorizzata ai limiti dell'atteggiamento solipsistico in un film quale *Spider*, subisce il processo inverso in *Black Swan*, esternando nella diegesi lo sdoppiamento della protagonista femminile in due personalità distinte, secondo un ritratto del soggetto schizofrenico piuttosto conforme ai canoni hollywoodiani. Nina Sayers appare descritta come una donna fragile, succube delle ossessioni materne e sessualmente incompiuta, la cui frustrazione conduce a un complesso di personalità multipla risolto nella concreta separazione del soggetto in un personaggio differente. La linearità della narrazione funge da contraltare alla complessità di un mondo interiore che assorbe completamente la logica del mondo reale, cui sostituisce la logica della vita psichica, «una logica che è scissionale e congiuntiva al tempo stesso: *congiuntiva* perché l'identità è fatta di identificazioni, dunque di relazioni sconfinanti nell'alterità; e *scissionale*, perché trasformandosi nell'altro il soggetto si scinde in se stesso»²⁸.

In *Black Swan* – come già in *Spider* – le allucinazioni del soggetto schizofrenico invadono il reale, con il quale si fondono in un amalgama all'interno del quale diventa impossibile discernere le due componenti. Aronofsky costruisce un universo diegetico dove è abolita ogni chiara distinzione tra fantasia e realtà, i poli del visibile tra cui il soggetto si trova costantemente in bilico. Inoltre, la messa in scena privilegia un tipo di impostazione naturalistica nella costruzione dello spazio, dove i movimenti di camera all'interno delle inquadrature e le soluzioni di montaggio adottate contribuiscono a un effetto di realismo. Di conseguenza, gli eventi narrati si presentano altamente probabili e nessun particolare suggerisce il carattere illusorio di quel determinato momento. In questo

²⁸ Giovanni Bottirolì, *Il Linguaggio diviso*, in Lucilla Albano, Veronica Pravadelli (a cura di), *Cinema e psicoanalisi. Tra cinema classico e nuove tecnologie*, Quodlibet, Macerata 2008, p. 35.

modo lo spettatore aderisce completamente alla psiche malata di Nina e prova la sua stessa confusione nel differenziare la realtà dalla propria immaginazione²⁹.

Il film si apre significativamente proprio con una sequenza onirica: Nina sogna di interpretare Odette, la principessa protagonista del balletto *Il lago dei cigni*, scritto dal compositore russo Ciaikovskij. L'atmosfera idilliaca è presto interrotta dalla minacciosa comparsa del perfido Rothbart, che trasforma Odette in cigno, metamorfosi oggettivata emulando con le braccia il movimento delle ali, mentre la luce bianca dei riflettori prepara il risveglio di Nina. Il sogno anticipa il desiderio di perfezione che permea l'intero orizzonte della diegesi, ma significa soprattutto la sublimazione delle pulsioni sessuali di Nina, il rifiuto di quel lato oscuro espulso dal proprio Io per divenire materia nel corpo dell'altro.

Nel corso del film, il *tòpos* del doppio, presagito in sogno, diviene un *leitmotiv* insistente, ripetuto più volte su un duplice livello diegetico ed extradiegetico: la storia ripete la finzione del *Lago dei cigni*, qui riproposta nella versione coreografata da Thomas Leroy, con Nina a interpretare il ruolo di Odette e del suo *alter ego* malvagio, Odile. Tuttavia, Nina è impedita nella metamorfosi in cigno nero, mancando di quella sensualità voluttuosa richiesta dalla parte e che invece non manca affatto alla conturbante Lily. In questo pericoloso gioco di specchi, l'Io di Nina si divide e si moltiplica, attivando complesse dinamiche di identificazione non solo con Lily, ma anche con le altre figure femminili: *in primis* la madre possessiva, una mancata promessa della danza ferma al ricordo di una figlia ancora bambina, e poi Beth, la vecchia *étoile* della compagnia, sostituita proprio da Nina.

L'Ego frammentato di Nina si disperde nei molteplici riflessi entro cui si rifrange: nella sequenza in metropolitana, il vetro del finestrino riflette il viso di Nina, il cui intero corpo è moltiplicato nell'immagine, sempre riflessa, di una misteriosa figura femminile con caratteristiche fisiognomiche uguali. La donna indossa un cappotto nero identico a quello rosa di Nina e appare sempre girata di spalle, proprio come un doppio senza volto con il quale Nina ripete all'unisono il gesto di spostarsi una ciocca di capelli dietro l'orecchio sinistro. Il viso dell'altro viene mostrato poco dopo, quando Nina, ritornando a casa di notte, si imbatte nuovamente nella donna vestita di nero. La macchina da presa

²⁹ Raquel Bordin, *The Realism of Space in Black Swan*, «Cinesthesia», vol. 3, n. 1, 2014, p. 2.

inquadra le due donne una accanto all'altra, in una reciproca coesistenza: Nina vede se stessa in questo doppio differenziale nel quale riconosce il proprio volto, poi, dopo uno stacco in controcampo, il viso della donna è mostrato nella sua alterità di soggetto con una fisionomia diversa e peculiare. L'eccesso di realismo della sequenza produce un effetto disturbante, per cui non esiste un soggetto più vero dell'altro, anzi ciascuna possiede la realtà di un essere potenziale e dunque potenzialmente vero.

Il mondo interiore del soggetto, in tutte le sue frustrazioni e ossessioni, si proietta all'esterno fino a sdoppiarsi nel personaggio di Lily, la *doppelgänger* sintomatica di una trasformazione perturbante del Sé. È con Lily che il doppio senza volto visto in metro acquisisce una fisionomia propria, sebbene rivelata tramite una superficie riflettente. Nina resta un soggetto diviso proprio perché incapace di riconoscersi nell'immagine speculare dell'altro e superare così la fase lacaniana dello specchio. Invece, Nina si estranea dalla propria immagine, come dal corpo, e così facendo l'*alter* diventa *alienus*, un'escrescenza rinnegata dal soggetto e rigettata da un Io che non riesce a farsi Uno.

La mancata specularizzazione del Sé non determina un semplice problema cognitivo, «una sorta di erronea percezione della propria inevitabile unitarietà corporea; ma un vero e proprio collasso del proprio corpo, che cade in frantumi (come quando a Nina si spezzano le gambe nella propria camera da letto)»³⁰. La dimensione Reale e pulsionale del corpo non riesce a essere tenuta a bada dalla propria immagine speculare, così si distacca letteralmente dal soggetto e diventa autonoma dal Sé, oggettivandosi nell'immagine e nel corpo del proprio doppio.

L'incontro significativo tra Nina e Lily rompe la frontalità di uno specchio non più in grado di restituire un'immagine di unità pacificata. La frattura del soggetto schizofrenico passa attraverso la scissione della propria immagine, divisa e moltiplicata nel sistema di riflessi a raggiera che introduce la sequenza d'amore saffico. Il rapporto sessuale tra Nina e Lily è contornato dalla presenza della madre possessiva, significando così la liberazione delle forze pulsionali dell'Es contro le istanze repressive del Super-io.

Il conflitto psichico di Nina è oggettivato e allucinato al tempo stesso: durante l'amplesso, il tatuaggio sulla schiena di Lily, raffigurante due rose nere intrecciate,

³⁰ Pietro Bianchi, *Il cigno nero Darren Aronofsky: la ferita del desiderio*, «Cineforum», n. 502, 2011, pp. 33-34.

converte la forma originale in quella di due ali, suggerendo esplicitamente la metamorfosi in cigno nero, simbolo metaforico di quel lato oscuro dell'eros respinto da Nina. La maturazione da una sessualità ancora fanciullesca a una sessualità adulta è inibita dall'ingombrante figura materna, richiamata anche adesso in due semplici parole, «Sweet child» (La mia bambina), costantemente rivolte in tono di rimprovero alla figlia e ora ripetute da Lily, in una chiara implicazione di un fantasma edipico irrisolto. Infine, l'atto erotico si conclude con la sostituzione di Lily, scambiata di nuovo con un doppio anonimo dalle identiche sembianze di Nina, soffocata col cuscino dalla sua nemesi.

La fantasia di Nina, attraverso la quale il soggetto femminile sublima il desiderio per il pene maschile in un rapporto omoerotico condizionato dal divieto materno, significa un avvenuto processo di de-realizzazione del visibile e l'abbandono di ogni investimento del reale in favore dell'Es: del resto, la perdita di realtà è data fin dall'inizio nel soggetto psicotico, laddove «nella nevrosi l'Io, nella sua dipendenza dalla realtà, reprime una componente dell'Es (e cioè della vita pulsionale)»³¹.

Il delirio psicotico del soggetto si mescola con le sue fissazioni paranoiche, quando, all'indomani del risveglio, Nina immagina di essere sostituita dalla rivale nel ruolo da protagonista e nella relazione con Thomas, che si rivela essere l'oggetto d'amore privilegiato. Nello spazio semibuio dietro le quinte di un palcoscenico deserto, Nina vede Thomas e Lily consumare un rapporto sessuale. Lo sguardo in soggettiva di Nina assume un valore proiettivo, sostituendo poi il viso di Lily con il proprio. Nel delirio psicotico di Nina, dunque, la *doppelgänger* diviene una proiezione delle pulsioni sessuali rimosse dalla coscienza, ma anche ostacolo alla realizzazione di un desiderio erotico orientato inevitabilmente verso quel terzo elemento del triangolo edipico, assente nelle dinamiche familiari, e ora incarnato nella figura del regista Thomas. Il soggetto può soddisfare il proprio desiderio soltanto attraverso l'interposizione dell'altro, percepito come ostile nel momento in cui Nina tenta di affermare la propria identità di donna e ballerina.

Il realismo della sequenza, disturbato soltanto dall'enigmatica trasformazione di Thomas nel perfido Rothbart, esprime il disagio interiore del soggetto, e dello spettatore,

³¹ Sigmund Freud, *Der Realitätsverlust bei Neurose und Psychose* (1924), in *Gesammelte Werke* Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *La perdita di realtà nella nevrosi e nella psicosi*, in *Opere 1924-1929*, vol. X, Boringhieri, Torino 1978, p. 39.

nel non essere in grado di distinguere una realtà esterna gradualmente sostituita dal mondo inconscio della psicosi, come evidente nell'episodio successivo. La macchina da presa avanza tremolante lungo il corridoio di un ospedale, fino a raggiungere la stanza dove Beth riposa, rannicchiata su una sedia a rotelle. La prima ballerina del New York City Ballet è stata ricoverata in seguito alla frattura scomposta di entrambe le gambe, riportata in un incidente. Nina ripone sul comodino degli oggetti, tra cui una limetta per le unghie con la quale Beth si pugnala ripetutamente al volto. Nina cerca di fermarla, ma fallisce miseramente. Il viso deturpato di Beth si trasforma improvvisamente in quello di Nina, che spaventata scappa in ascensore, dove si accorge di stringere tra le mani proprio la stessa limetta ricoperta di sangue.

La sequenza è girata in modo così credibile da (con)fondere la realtà di un soggetto ossessivo compulsivo, affetto da manie di suicidio, con il delirio psicotico di un soggetto che vede pugnalarsi se stesso. Le mani insanguinate, che continuano a impugnare l'arma del "delitto", lasciano intuire che la mente malata di Nina possa avere distorto, come in una fantasia di copertura, un gesto inconsulto compiuto ai danni di Beth. L'interrogativo resta aperto, così l'episodio descritto conserva la natura potenziale di evento fenomenico come di allucinazione psicotica.

Il ritorno nel proprio appartamento è segnato da un crescendo di allucinazioni sia uditive che visive, culminanti nella trasformazione fisica in cigno nero, una metamorfosi allucinata attraverso la quale Nina rinnega un fondamentale autolesionismo insinuato più volte nel corso del film. In particolare, c'è un momento durante la prova costumi in cui Nina è in piedi a fissare il proprio riflesso allo specchio. La macchina da presa si sposta verso sinistra, in contemporanea col movimento di Nina verso il lato opposto. In un primo momento, l'immagine allo specchio ricambia il gesto, poi la corrispondenza si rompe e l'oggetto riflesso non restituisce più lo sguardo al proprio soggetto³², come se l'immagine ideale del Sé non riuscisse a contenere un frammento in eccesso del corpo. L'immagine speculare, dunque, diventa autonoma e continua a graffiarsi la schiena finché Nina non si gira. È un effetto surreale, eppure la ripresa in continuità, senza stacchi di montaggio,

³² L'antinomia tra occhio e sguardo fotografa la soggettività di uno sguardo impossibile, «una soggettività che contamina l'oggettività stessa con un tocco di male mostruoso e indicibile». Slavoj Žižek, *Gaze and Voice as Love Objects*, Duke University Press, Durham and London 1996, tr. it. *Dello sguardo e altri oggetti. Saggi su cinema e psicoanalisi*, Campanotto, Udine 2004, p. 37.

accresce il senso di realtà percepita. La pelle scorticata di Nina diviene sintomo degli impulsi masochistici del soggetto, accettati soltanto attraverso la deformazione di un delirio psicotico che trasforma lo sfogo dietro le spalle in una ferita causata dalla crescita di piume nere sottocutanee.

La metamorfosi viene poi ultimata sul palcoscenico, attraverso il sacrificio della propria *doppelgänger*, pugnalata proprio con un frammento di specchio, in modo da diventare un perfetto cigno nero. Durante la colluttazione, Lily si trasforma nella nemesis malvagia di Nina e Nina comincia a mutare il proprio corpo in cigno, combinando le due allucinazioni in una sola rappresentazione mentale. Nina è convinta di aver ucciso Lily e tenta di occultarne il cadavere e tamponare le macchie di sangue sul pavimento. La sua è una convinzione erronea: nell'impulso di liberarsi dal proprio doppio, Nina ha finito per pugnalare se stessa al ventre. Le ossessioni paranoiche di Nina conducono il soggetto al suicidio, attuato però attraverso il fantasma di un doppio temuto e odiato, in quanto il suo fondamentale narcisismo gli impedisce di nuocere al proprio Io: «in questa accezione soggettiva il doppio risulta essere l'espressione funzionale di uno stato psicologico, per cui l'individuo non riesce a liberarsi da una particolare fase di sviluppo del suo Io che ama in modo narcisistico e che gli si oppone sempre e dovunque»³³.

Black Swan, come evidenzia il suo tipico finale aperto, riduce la distanza tra lo spettatore e il suo protagonista, garantendo l'accesso ai pensieri di Nina e al suo sistema di percezione. La scelta di una narrazione a focalizzazione interna anziché sottolineare l'oggettività del mondo diegetico costruito, costituisce la base di un mondo instabile e pieno di dubbi. Il film si rivela paradossale nella sua assenza di momenti di instabilità chiaramente segnalati. *Black Swan*, dunque, mette in scena la ricerca di realtà da parte del soggetto e la presenta come un problema epistemologico, per cui il soggetto non ha indizi per decifrare cosa sia reale e cosa sia immaginato. L'instabilità del mondo diegetico resta irrisolta anche nel finale: Nina, pugnalando Lily, uccide se stessa, compiendo un gesto di autodistruzione simbolico e problematico sul piano della significazione, in quanto confonde i due significanti con i rispettivi referenti³⁴.

³³ Otto Rank, *Der Doppelgänger. Eine Psychoanalytische Studie*, Imago, Wien 1914, tr. it. *Il Doppio. Uno studio psicoanalitico*, SE, Milano 2001, p. 106.

³⁴ Stefan Schubert, "Lose Yourself": *Narrative Instability and Unstable Identities in Black Swan*, «Current Objectives of Postgraduate American Studies», vol. 14, n. 1, 2013, pp. 10-14.

Il punto di vista privilegiato del soggetto schizofrenico, sia in *Spider* sia in *Black Swan*, costituisce un limite epistemologico, un limite tuttavia produttivo in quel processo di de-realizzazione del visibile risolto nel passaggio impercettibile da un registro fenomenico a un registro inconscio, dove la soggettività instabile del protagonista si palesa attraverso allucinazioni difficili da distinguere proprio per una intrinseca impronta di realismo: nessun repentino cambio di scena, nessun *epistemological twist*, solo puro, selvaggio inconscio.

4.4. Figure mnestiche in *Memento* e *The Butterfly Effect*

La memoria opera in una condizione di produttività patologica che insidia una innata pretesa di infallibilità: il sospetto, dunque, investe la credenza nell'immutabilità dei ricordi, tanto che lo stesso processo di *anamnesis* assume un carattere interpretativo di fronte al quale ogni pretesa di oggettività sconfinava nell'immaginazione. Le tracce mnestiche che l'esperienza vissuta insinua nella nostra mente non si conservano immutabili, ma il lavoro dell'inconscio rimodella di continuo ricordi e percezioni che si sovrappongono nell'intreccio di fantasia e realtà nei processi mentali³⁵. Il ritorno del ricordo, dunque, si limita a restituire un'immagine lacunosa che richiede di colmare i vuoti del conosciuto con l'immaginazione, costruendo una verità plausibile piuttosto che fedele al passato. La memoria subisce così la deprivazione di una dimensione etica da sempre garanzia di autenticità contro il potere finzionale dell'immaginazione, con cui si confonde e condivide le incursioni nell'irreale e le aperture agli orizzonti del virtuale e del possibile³⁶.

³⁵ Cfr. Alberto Oliverio, *Immaginazione e memoria. Fantasia e realtà nei processi mentali*, Mondadori Università, Milano 2013.

³⁶ Paul Ricœur ha messo in luce le implicazioni etiche legate all'affiliazione di memoria e immaginazione. Il riconoscimento di una parentela fenomenologica è legittimato da una comune facoltà di presentificare un oggetto in sua *absentia*, trasformandolo in una immagine: «Non si parla, forse, del ricordo-immagine, o meglio del ricordo come di un'immagine che ci si fa del passato?», Paul Ricœur, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Seuil, Paris 2000, tr. it. *La memoria, la storia, l'oblio*, Raffaello Cortina, Milano 2003, p. 67. Cfr. anche Paul Ricœur, *Das Rätsel der Vergangenheit. Erinnern – Vergessen – Verzeihen*, Wallstein Verlag, Göttingen 1998 tr. it. *Ricordare, dimenticare, perdonare*, il Mulino, Bologna 2004. Al contrario, Sartre, nel

L'ingerenza dell'immaginazione finisce per compromettere l'affidabilità sulla quale la memoria fonda la propria ambizione veritativa, per cui il passato si ripete come una sorta di ricostruzione fantastica piuttosto che obiettiva. Tuttavia il ritorno del ricordo non implica una creazione *ex nihilo*, in quanto non è un prodotto di pura fantasia, ma apre alla possibilità di una ri-figurazione del passato. Il lavoro di rimemorazione opera selezioni, omissioni e distorsioni, che agiscono al pari dell'*inventio* narrativa: la parzialità del ricordo allora si definisce come l'altra faccia della libertà della fantasia che è all'opera nel ricordo stesso³⁷.

Il *mind-game film* insiste proprio sul potenziale produttivo congenito a una memoria precaria, minacciata da un'attività di erosione amnesica che opera all'insegna della finzione immaginativa. L'amnesia, infatti, agisce come un difetto della memoria che interrompe il filo narrativo delle esperienze passate, spezzato in frammenti parziali di ricordi confusi e dai contorni imprecisati al punto da esigere l'intervento risolutivo dell'immaginazione, impegnata in un'attività di sutura che ricuce gli strappi nel contenuto mnestico, ma non può ripristinare la verità di un determinato ricordo, anzi ne falsifica l'interpretazione.

Le contaminazioni tra memoria e immaginazione, dunque, sono radicalizzate nei casi di affezione patologica, dove le esperienze traumatiche influiscono sul processo di accumulo dei ricordi, abbandonati nell'indecidibilità di un'esistenza dimenticata o del tutto ingannevole. L'incertezza sul proprio passato determina la crisi di identità di un soggetto incapace di riconoscersi nel flusso indistinto del tempo: l'io presente non si identifica con l'immagine dell'io passato, di conseguenza il soggetto preferisce rifugiarsi in una fantasia mascherata da ricordo.

L'analisi di *Memento* (*Id.*, Christopher Nolan, 2000) e *The Butterfly Effect* (*Id.*, Eric Bress e J. Mackye Gruber, 2004) intende indagare la labilità dei confini tra memoria e immaginazione attraverso la vicenda di Leonard Shelby e Evan Treborn, personaggi

tentativo di delineare una fenomenologia dell'irreale, afferma: «C'è una differenza essenziale fra la "tesi" del ricordo e quella dell'immagine. Se richiamo alla memoria un avvenimento della mia vita passata, non lo immagino, *me ne ricordo*: ossia, non lo pongo come *dato-assente*, ma come *dato-presente* al passato», Jean-Paul Sartre, *L'imaginaire. Psychologie phénoménologique de l'imagination*, Gallimard, Paris 1936, tr. it. *Immagine e coscienza. Psicologia fenomenologica dell'immaginazione*, Einaudi, Torino 1964, p. 279.

³⁷ Diversi studi che affrontano il rapporto memoria/immaginazione attraverso una pluralità di approcci metodologici, sono raccolti nel volume di Martino Feyles (a cura di), *Memoria, immaginazione e tecnica*, Nuova Editrice Universitaria, Roma 2010.

entrambi affetti da un tipo di amnesia che, nella diversità delle sue manifestazioni, sfrutta il disfunzionamento delle attività cognitive come una sorta di *empowerment* conoscitivo e interpretativo. Infatti, *Memento* mette in scena l'amnesia come condizione manipolativa interna alla percezione del passato, un passato che in *The Butterfly Effect* viene ri-figurato addirittura nella possibilità di intervenire e cambiare il proprio presente in una serie di futuri alternativi.

Memento articola i livelli di realtà e finzione attraverso il recupero di un passato incerto, frammentato nell'incapacità del protagonista di individuare le giuste connessioni temporali tra gli eventi esperiti. Leonard Shelby soffre di un disturbo della memoria noto come amnesia anterograda: ricorda tutto quello che precede la morte della moglie, ma da quell'evento traumatico in poi, non riesce a ricordare il proprio passato immediato. *Memento* descrive il tentativo di Leonard di vendicare lo stupro e l'assassinio di sua moglie, attraverso una struttura temporale anomala paragonabile al nastro di Möbius. La figura topologica significa la coincidenza di due dimensioni che si sovrappongono restando l'una differente dall'altra. Il presente finisce così per confondersi nel passato: «Leonard pensa di percepire il tempo che passa e di tendere al futuro. In realtà non fa altro che ripiegarsi ciclicamente sulle proprie azioni franando senza sosta in una spirale governata dal caos»³⁸.

Il regista Christopher Nolan divide il film in due parti: una che procede secondo un ordine cronologico rovesciato, attraverso brevi segmenti di circa cinque minuti che finiscono nel punto in cui inizia il segmento precedente, e un'altra, intervallata alla prima, che conserva una progressione lineare in avanti e mostra soprattutto Leonard mentre parla a telefono nella sua camera d'albergo. La parte del film narrata secondo una cronologia invertita è a colori, invece la parte che procede avanti nel tempo è in bianco e nero³⁹. Le due *timelines* si incrociano nel finale: appena dopo che Leonard crede di aver ucciso l'assassino della moglie, Jimmy Grants, l'immagine, in maniera quasi impercettibile, vira dal bianco e nero a colori.

³⁸ Salviano Miceli, *Christopher Nolan*, Sovera Editore, Roma 2008, p. 23.

³⁹ Ogni sequenza in bianco e nero è cronologicamente anteriore alla sequenza a colori da cui è preceduta. L'anomalia della narrazione rende complicato ogni tentativo di ricostruzione cronologica. In tale direzione si muove lo studio condotto da Stefano Ghislotti, il cui tentativo di rintracciare l'esatta *timeline* di *Memento* poggia sul confronto tra l'originale versione cinematografica, dove il tempo e la causalità sono invertiti, e la versione cronologica rilasciata come alternativa nell'edizione speciale del DVD. Cfr. Stefano Ghislotti, *Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento*, in Warren Buckland (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, cit.

Memento costruisce passo dopo passo l'immagine di Leonard come un soggetto di conoscenza, un soggetto determinato a scoprire la verità a qualsiasi costo e che invece l'epilogo del film rivela essere un soggetto del desiderio, un soggetto che riconosce la verità soltanto come effetto di una deformazione necessaria all'appagamento del proprio desiderio. Leonard, nonostante una proclamata inclinazione a perseguire una conoscenza autentica, agisce in maniera da eludere ogni possibile acquisizione di una verità certa. La conoscenza, infatti, interferisce con il desiderio del soggetto, un desiderio antiedipico nella sua fondamentale volontà di non sapere e falsificare la realtà dei fatti⁴⁰.

La struttura anomala di *Memento* obbliga lo spettatore a rivalutare il personaggio di Leonard, disconoscendo la validità di un metodo investigativo la cui oggettività poggia su una rigorosa ricerca dei fatti, raccolti in una successione di appunti o fotografie affidabili al contrario dei ricordi. Nella sequenza in cui è a pranzo con Teddy, l'uomo che Leonard uccide nelle prime inquadrature successive ai titoli di testa, il dialogo sottolinea proprio le imperfezioni di una investigazione basata sulla memoria: «Memory is not perfect. It's not even good [...]. Facts not memories, that's how you investigate [...]. Memory can change the shape of a room; it can change the colour of a car. And memories can be distorted. They're just an interpretation, they're not a record. And they're irrelevant if you have the facts»⁴¹.

L'incapacità di accumulare nuovi ricordi impedisce a Leonard di fare affidamento sulla memoria come alternativa nella ricerca della verità, tuttavia la sua devozione nei confronti di fatti certi e verificabili si risolve nell'affermazione di una pura soggettività. Nel momento stesso in cui Leonard pronuncia le parole «Facts, not memories», la macchina da presa stringe su un primo piano del personaggio: l'inquadratura ravvicinata in quel preciso istante significa proprio una transizione dal mondo oggettivo dei fatti al mondo interiore del soggetto. Non esiste certezza della quale non si possa dubitare. La messa in scena suggerisce il fallimento implicito nel metodo di Leonard, in quanto

⁴⁰ Todd McGowan, *The Fictional Christopher Nolan*, University of Texas Press, Austin 2012, p. 43. Il capitolo dedicato all'analisi del film si intitola *Memento and the Desire Not to Know*, proprio per rimarcare l'implicazione reciproca tra desiderio e volontà di non sapere.

⁴¹ Riporto qui il dialogo tradotto nella versione italiana: «La nostra memoria non è perfetta e può tradire a volte [...]. Fatti non ricordi, è così che si indaga [...]. La memoria può cambiare la forma di una stanza o il colore di una macchina. I ricordi possono essere distorti. Sono una nostra interpretazione. Non sono la realtà. Sono irrilevanti rispetto ai fatti».

fondato sul falso presupposto cognitivo che esista una verità oggettiva non condizionata dall'ambiguità di una interpretazione del tutto personale. Leonard fallisce nel non sospettare dell'autenticità dei suoi appunti, crede di poter contrastare il proprio disagio tatuando informazioni utili sulla pelle o scattando una foto delle persone che incontra, eppure la sua incapacità di ricordare lo rende vittima passiva delle trame orchestrate dagli altri personaggi per depistare la sua indagine.

L'inganno diviene lampante nel caso di Natalie, che sfrutta la condizione di Leonard a proprio vantaggio. Durante il primo incontro in un *diner*, Natalie possiede le sembianze di una donna gentile disposta ad aiutare Leonard senza alcun interesse. È lei che fornisce a Leonard le informazioni circa la vera identità di John G., nome con il quale viene indicato il presunto assassino di sua moglie. La sensazione di intimità condivisa tra i due conferma Natalie come una persona degna della fiducia di Leonard e dello spettatore. Una convinzione immediatamente smentita dagli sviluppi successivi: Natalie sa che Leonard ha probabilmente ucciso il suo fidanzato, lo spacciatore Jimmy Grants, così decide di manipolarlo per sbarazzarsi dei complici di Jimmy, a cui deve rendere il denaro rubato per concludere un affare di droga con Teddy. Natalie chiede aiuto a Leonard, ma dopo il suo rifiuto di uccidere Dodd, uno dei soci in affari di Jimmy, lo costringe approfittando della sua memoria danneggiata. Il violento diverbio che segue è solo un pretesto per provocare l'ira di Leonard, che la colpisce al volto. Natalie quindi si rifugia nella sua auto, aspetta cinque minuti, il tempo necessario a resettare la memoria di Leonard, e poi ritorna fingendo di essere stata picchiata da Dodd. La recita di Natalie convince Leonard a occuparsi finalmente di Dodd.

La sequenza rimarca ancora una volta il fallimento di un metodo scettico fondato sull'affidabilità di fatti attendibili soltanto fino alla prossima interruzione di una memoria difettosa, incapace di conservare coscienza degli eventi accaduti nel presente immediato e dunque ancorata al ricordo di un passato depositario di una verità altrettanto incerta. Il mondo reale si apre così a una molteplicità di ipotesi conflittuali, impresse su un corpo oramai divenuto veicolo di conoscenza. Il corpo di Leonard è totalmente ricoperto di note e appunti tatuati sulla pelle, come a garantire una perenne consapevolezza del significato delle proprie azioni, un significato tuttavia smarrito dietro quelle abrasioni semantiche che alludono – piuttosto che eludere – alla struttura lacunosa dei ricordi.

Uno dei tatuaggi, inciso nell'incavo tra indice e pollice sinistro, rammenta a Leonard «Remember Sammy Jankis». La scritta è una lapidaria traccia del proprio disturbo mnemonico, che Leonard ricorda attraverso il racconto, più volte ripetuto a se stesso e agli altri personaggi, di un caso sul quale aveva indagato come agente assicurativo: Sammy Jankis, un commercialista di 58 anni prossimo alla pensione, in seguito a un incidente stradale non riesce più a ricordare le azioni appena compiute. Il personaggio di Sammy, dunque, si configura come un doppio di Leonard, un *alter ego* che preconizza la futura condizione patologica del protagonista.

L'episodio di Sammy Jankis viene completamente decostruito nella rivelazione finale di Teddy, poliziotto corrotto e all'apparenza amico di Leonard. Il dubbio insinuato dalle parole di Teddy riguarda l'ipotesi che la moglie di Leonard sia sopravvissuta all'aggressione e sia morta per sua stessa mano, tramite iniezioni di insulina ripetute consecutivamente nel tentativo di smascherare la presunta patologia del marito. La reiterata sequenza in cui Sammy somministra le varie dosi di insulina alla moglie diabetica, si rivela una mera fantasia di Leonard mascherata da ricordo e costruita sul meccanismo onirico dello spostamento, camuffando il proprio volto e quello della moglie dietro le sembianze dei coniugi Jankis.

L'esclusione dell'evento traumatico persuade Leonard a ideare un falso ricordo, proiettando elementi del proprio passato nel ricordo di un altro: l'alienazione dalla propria colpa, dunque, avviene mediante una fantasia di dissociazione che protegge il soggetto da un eventuale coinvolgimento. L'indecidibilità sul passato di Leonard, un passato ancora sospeso tra realtà e finzione, si concentra tutta nella ripetizione differenziale della stessa immagine di sua moglie a letto mentre si spazzola i capelli. La macchina da presa dapprima indugia su Leonard che le inietta una dose di insulina, poi l'inquadratura si ripete identica sostituendo però la puntura con un semplice pizzico sulla coscia.

L'alternativa proposta dal racconto di Teddy non appare affatto risolutiva, anzi moltiplica l'ipertrofia delle piste investigative: come sottolinea Melissa Clarke, il film non consente di verificare cosa sia reale o immaginario, né di distinguere il vero dal falso⁴². Se Teddy sta dicendo la verità su Sammy, allora Leonard utilizza la storia come

⁴² Melissa Clarke, *The Space-Time Image: The Case of Bergson, Deleuze, and Memento*, «Journal of Speculative Philosophy», vol. 16, n. 3, 2002, p. 179.

una fantasia di difesa dal trauma di aver provocato la morte di sua moglie: incapace di rappresentare la propria colpevolezza in maniera diretta, Leonard finge una versione immaginaria nella quale Sammy Jankis uccide la moglie esattamente nello stesso modo. Ma anche se Teddy sta mentendo, la storia vera di Sammy Jankis agisce nondimeno allo stesso modo in cui l'immaginazione opera per ricucire lo strappo nella catena degli eventi, riorganizzati con del materiale riempitivo in grado di garantire coerenza interna⁴³.

L'intero sistema di credenze condiviso da Leonard con lo spettatore crolla, disvelando l'inganno di un processo cognitivo guidato da un soggetto instabile: persino la *main action* del film, suggerita dalla scritta «John G. raped and murdered my wife» (John G. ha stuprato e ucciso mia moglie) impressa sul torace di Leonard, è insidiata dal dubbio implicito nelle parole di Teddy, il quale afferma di essere il poliziotto assegnato al caso della moglie e di aver aiutato Leonard a compiere la sua vendetta più di un anno fa. Leonard ha già ucciso l'assassino della moglie ma non riesce a ricordarlo, così Teddy lo ha messo in condizione di ricominciare da capo, offrendogli un nuovo John G. da trovare – ecco spiegato l'assassinio di Jimmy Grants – e uno scopo a un'esistenza altrimenti priva di senso.

Il racconto alternativo di Teddy sembra confermato dalle azioni successive di Leonard, il quale decide di trasformare Teddy nel prossimo John G. cui dare la caccia, così trascrive sul retro della fotografia raffigurante l'uomo: «Don't believe his lies» (Non credere alle sue bugie). Intanto la voce interiore di Leonard sussurra «I'm not a killer. I'm just someone who wanted to make things right. Can just let myself forget what you've told me? [...]. You think I just want another puzzle to solve, another John G. to look for? You're a John G. So you can be my John G. Do I lie to myself to be happy? In your case, Teddy, yes I will»⁴⁴. Subito dopo, brucia le foto del cadavere di Jimmy Grants e di se stesso sorridente in seguito a un primo omicidio. Quindi annota su un foglietto: «Tattoo: Fact 6 / Car License / SG13 71U».

⁴³ Todd McGowan, *The Fictional Christopher Nolan*, cit., p. 55.

⁴⁴ Nella versione italiana: «Io non sono un assassino. Sono solo uno che vuole rimettere le cose al loro posto. Non potrei farti dimenticare le cose che mi hai detto? [...]. Pensi che voglia un altro puzzle da risolvere? Un altro John G. da cercare? Tu sei un John G. Quindi puoi essere il mio John G. Mento a me stesso per sentirmi meglio? Nel tuo caso, Teddy, sì lo farò».

Sono proprio queste azioni a innescare gli eventi che portano all'uccisione di Teddy nell'*incipit* del film, e Leonard li pianifica in modo da ignorare la verità attraverso un *puzzle* fallace da risolvere ogni volta. L'epilogo mostra allo spettatore l'origine della catena di eventi che ha portato Leonard a uccidere Teddy nell'*opening shot* del film, ma si tratta di una causa estranea a ogni desiderio di conoscenza e fondata su un'autentica menzogna. Leonard, decidendo di tatuare sulla propria gamba la targa dell'auto di Teddy, progetta consapevolmente un inganno risolvibile nella futura certezza che Teddy è l'assassino di sua moglie.

Nel momento in cui disconosce la versione dei fatti fornita da Teddy, Leonard sceglie automaticamente di credere in un'altra storia, condizionando la propria memoria con l'esposizione a un trauma secondario: lo stupro e l'uccisione di sua moglie a opera di Teddy. La sua scelta vale più di un'arbitraria risignificazione del reale, più del semplice innesto di una fantasia attraverso la quale convivere con l'effetto devastante del trauma originario. È una scelta che rigenera il trauma stesso, piuttosto che addomesticarlo in una fantasia di copertura: costringendosi a dimenticare, Leonard compie una scelta a favore di un "trauma ritraumatizzato"⁴⁵.

La compulsione a ripetere il trauma diviene esplicita nella sequenza in albergo, dove Leonard mette in scena la recita dell'aggressione alla moglie interpretata da una prostituta: lo scenario allestito significa l'oggettivazione del proprio desiderio di far rivivere la donna amata e rinnegare la sua morte. È uno scenario nel quale si palesa anche la resistenza del trauma alla sua narrativizzazione: il soggetto traumatizzato è impedito a organizzare il ricordo rimosso in una sequenza lineare, così compendia la propria mancanza in una sintesi visiva, una scena costruita secondo le risonanze con i propri fantasmi inconsci.

La memoria si esplica nell'esercizio di raccontare una storia, tuttavia il ricordo traumatico non può essere organizzato in forma di racconto, ovvero in una ordinata successione di eventi, poiché soggetto ai processi di rimozione e dissociazione. Sono processi che riflettono un diverso tipo di risposta al trauma: l'evento traumatico è rimosso

⁴⁵ Anna Kornbluh, *Romancing the Capital: Choice, Love, and Contradiction in The Family Man and Memento*, in Todd McGowan, Sheila Kunkle (a cura di), *Lacan and Contemporary Film*, Other Press, New York 2004, pp. 133-134.

quando interrompe il flusso narrativo che genera il ricordo, mentre è dissociato quando divide lo stesso contenuto in un flusso alternativo che non può essere più assorbito nella trama principale⁴⁶.

Dunque, nella versione dei fatti approvata da Leonard, l'evento traumatico rimosso viene riattivato meccanicamente come rappresentazione drammatica all'interno della messa in scena di una romantica vendetta. Nella versione alternativa di Teddy, invece, l'evento traumatico piuttosto che rimosso è dissociato nel racconto di Sammy Jankis, nel quale si riverbera attraverso una risonanza di indizi richiamati per similitudine o contrasto con la propria vicenda⁴⁷. Il trauma sofferto da Leonard, persistendo nel presente, non cessa di esercitare la propria presa sul soggetto, anzi assume una funzione protesica di appendice della propria interiorità, una protesi che funge anche da difesa contro l'emergenza di un nuovo trauma.

La conclusione del film rivela che l'iniziale uccisione di Teddy – come quella finale di Jimmy Grants – è effetto di una decisione erronea che posiziona il soggetto in un mondo privo di qualsiasi contatto con la realtà. Mentre Leonard abbandona in auto il deposito industriale dove il film comincia e finisce, una soggettiva ci mostra le immagini di una strada deserta e la sua voce fuoricampo commenta: «I have to believe in a world outside my own mind. I have to believe that my actions still have meaning, even if I can't remember them. I have to believe that when my eyes are closed, the world's still here. Do I believe the world's still here? Is it still out there?». A tale interrogativo, Leonard chiude gli occhi. Segue un apparente *flashback* di Leonard a letto con la moglie, mentre tra i tatuaggi che coprono il suo corpo compare la scritta «I've done it» (L'ho fatto), assente fino a quel momento. «Yeah – è la risposta di Leonard all'interrogativo sospeso poco prima – We all need mirrors to remind ourselves who we are. I'm no different»⁴⁸.

⁴⁶ Per un approfondimento sul legame tra memoria e narrazione, si rimanda a Mieke Bal, Jonatan Crewe, Leo Spitzer (a cura di), *Acts of Memory: Cultural Recall in the Present*, University Press of New England, Hanover 1999. Sul trauma nelle sue implicazioni narratologiche e sulla distinzione tra repressione e dissociazione, si veda Bessel A. van der Kolk, Onno van der Hart, *The Intrusive Past: The Flexibility of Memory and the Engraving of Trauma*, in Cathy Caruth (a cura di), *Trauma: Exploration in Memory*, cit.

⁴⁷ Pepita Hesselberth, Laura Schuster, *Into the Mind and Out to the World: Memory Anxiety in the Mind-Game Film*, in Jaap Kooijman, Patricia Pisters e Wanda Strauven (a cura di), *Mind the Screen: Media Concepts According to Thomas Elsaesser*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2008, p. 102.

⁴⁸ Per una comprensione più agevole del testo, riporto qui l'intero passo tradotto nella versione italiana: «Devo credere in un mondo fuori dalla mia mente. Devo convincermi che le mie azioni hanno ancora un senso, anche se non riesco a ricordarle. Devo convincermi che quando chiudo gli occhi il mondo continua

La contraddizione espressa è evidente: la voce di Leonard suggerisce la necessità di credere in una realtà persistente oltre il mondo interiore del soggetto, mentre le immagini realizzano un processo di esternazione di quell'interiorità negata da Leonard. Non si tratta di un *flashback*: il nuovo tatuaggio impresso sul torace, a occupare quell'unico lembo di pelle rimasto immacolato dall'inchiostro per tutta la durata del film, è effetto di una *rêverie* condizionata dalla rivelazione di Teddy⁴⁹. Leonard immagina di giacere accanto alla moglie sereno, dopo aver portato a termine una vendetta di cui stavolta può preservare il ricordo mediante una scritta indelebile: il suo è un altro tentativo di costruire un ricordo fallace per dissociarsi dalla morte della moglie, ancora viva in quest'ultima fantasia del soggetto. La scritta riguarda proprio il futuro omicidio di Teddy, identificato come l'evento che metterà fine alla catena di uccisioni che proprio un falso ricordo aveva innescato.

L'immagine vagheggiata si inserisce in quel processo di produttività patologica dell'inconscio, che tende a sostituire l'orizzonte fenomenico con l'irruzione di figure allucinatorie e fantasmatiche. La disfunzione nella memoria di Leonard compromette il visibile in una serie di immagini mentali di diversa natura:

1. il primo gruppo comprende ricordi quotidiani della moglie di Leonard. Sono immagini cariche di intensività affettiva, tra le quali si inserisce un *flashback* dal valore metatestuale: Leonard e la moglie discutono a proposito di un libro già letto. La donna esprime soddisfazione nella rilettura, più volte ripetuta, delle stesse pagine e di un contenuto già ampiamente conosciuto, al quale Leonard oppone il

a esserci. Allora sono convinto o no che il mondo continua a esserci? C'è ancora? Sì. Tutti abbiamo bisogno di ricordi che ci rammentino chi siamo. Io non sono diverso».

⁴⁹ La risonanza tra appunti, tatuaggi e fotografie, confluisce nella traccia di un'assenza richiamata più volte nel corso del film. Durante l'incontro con Natalie, Leonard ribadisce il significato di una vendetta necessaria anche se non può conservarne memoria. Ad ogni modo può sempre scattare una foto o farsi un altro assurdo tatuaggio (*freaky tattoo* nella versione originale). In seguito, dinanzi a uno specchio, Natalie solca con le dita quel corpo sporco di inchiostro tranne che in un punto sul petto e Leonard ribadisce che quello spazio è riservato a quando avrà trovato l'assassino di sua moglie. Eppure, al contrario di quanto promesso a Natalie, nessun tatuaggio sarà impresso per ricordare a Leonard una vendetta già compiuta. La foto scattata da Teddy, dopo che Leonard ha ucciso il primo John G., lo mostra sorridente mentre indica proprio quello spazio da tatuare e che invece è rimasto intatto: il ricordo avrebbe impedito la reiterazione di una vendetta altrimenti insensata.

piacere di scoprire cosa sta per accadere, un piacere che nella fruizione del film è sostituito dall'urgenza di conoscere quanto è accaduto prima;

2. il secondo gruppo comprende le immagini inerenti la notte dell'incidente, alternate in sogno e nella memoria, e culminanti in un lungo *flashback* esteso;

3. il terzo gruppo concentra immagini mentali e ricordi incerti: l'immagine di Leonard che prepara una siringa di insulina si riverbera nella storia di Sammy Jankis. Un'associazione reiterata nell'interpretazione conflittuale tra le immagini opposte di una dose di insulina iniettata da Leonard alla moglie e poi sostituita da un pizzico sulla coscia;

4. l'ultimo gruppo mostra un falso ricordo, una tipica immagine mentale nella quale si celano i desideri nascosti del protagonista. La frase «I've done it», apparsa sul torace di Leonard dopo l'uccisione di un falso John G., significa il compimento di una vendetta possibile soltanto nella propria immaginazione, minacciando così la credibilità di tutti i ricordi di Leonard.

Sono figure che non si limitano a fissare il ricordo nella sua immutabilità, anzi ne alterano la composizione nel dinamismo dei processi inconsci e tuttavia continuano a funzionare come dispositivi mnestici, inseriti nella più ampia rete di associazioni mentali tramite cui opera la memoria per selezionare, confrontare ed esprimere un giudizio sul proprio contenuto⁵⁰. La memoria, infatti, non procede all'accumulo di informazioni da riordinare, ma individua una discontinuità fatta di lacune, dimenticanze e sostituzioni.

The Butterfly Effect sfrutta proprio le potenzialità produttive di una memoria lacunosa in una reinterpretazione del classico *tòpos* del viaggio nel tempo, per cui anche un minuscolo cambiamento nel passato può alterare il futuro in maniera imprevedibile. Le convenzioni del genere *science fiction* sono conciliate all'interno di un tradizionale *domestic melodrama* e combinate con una *crime story* in modo da scindere il contenuto principale in una serie di trame alternative. Ciascun *plot* si sviluppa secondo una

⁵⁰ Stefano Ghislotti, *Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento*, cit., pp. 101-104.

traiettoria narrativa a duplice causalità, per cui ciascuna linea temporale colma le proprie interruzioni motivando gli eventi che si susseguono nella linea parallela⁵¹.

Il film comincia in *medias res* con il protagonista Evan Treborn all'apparenza in fuga da un ospedale psichiatrico. Evan soffre fin dall'infanzia di improvvisi *blackout*: la sua memoria, infatti, si arresta di colpo in corrispondenza di eventi traumatici di cui non riesce a preservare il ricordo. La patologia di Evan è invero connessa all'abilità innata di viaggiare nel tempo, una capacità espressa in una sorta di *trip* mentale: è soltanto la mente di Evan a varcare le soglie dello spazio-tempo, impossessandosi del corpo di un sé più giovane preesistente in un livello di realtà anteriore. In questo modo, però, la sua mente diviene stracolma di ricordi del futuro appena vissuto e rievocato in una rapidissima sequenza di montaggio. L'accumulo progressivo di nuovi ricordi coesiste accanto ai vecchi ricordi già accumulati, in una perenne disponibilità a essere modificati⁵².

The Butterfly Effect, attraverso un *flashback* esteso per quasi tutta la durata del film, segue cronologicamente la crescita del protagonista dai sette ai venti anni, privilegiando tre momenti decisivi:

1. Evan a sette anni nello scantinato dei suoi amici Tommy e Kayleigh Miller, mentre il signor Miller gira un filmino pedopornografico con protagonisti sua figlia ed Evan;
2. Evan e i suoi amici, Kayleigh, Tommy e Lenny, a tredici anni provocano la morte di una giovane donna e della sua neonata, facendo esplodere una *mailbox* con un candelotto di dinamite;
3. Evan a tredici anni in un deposito d'auto abbandonato, mentre Tommy tenta di bruciare vivo il suo cane sotto lo sguardo attonito di Kayleigh e Lenny.

L'attività di comprensione da parte dello spettatore è complicata dalla decisione di non mostrare immediatamente tali episodi, ma di narrare soltanto i momenti che li

⁵¹ Parte della seguente analisi è stata già oggetto di pubblicazione. Cfr. Salvatore Finelli, *Lo schermo dei ricordi: la memoria censurata in The Butterfly Effect*, «Fata Morgana», n. 25 "Memoria", 2015.

⁵² Edward Branigan, *Butterfly Effects upon a Spectator*, in Warren Buckland (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, cit., p. 237. Branigan ricostruisce l'intera cronologia del film attraverso una serie di diagrammi nei quali organizza i trentacinque momenti chiave individuati nella storia, disponendoli secondo otto livelli orizzontali di realtà corrispondenti alle diverse linee temporali esplorate da Evan.

precedono e seguono. Di conseguenza, lo spettatore intuisce il verificarsi di un incidente traumatico, ma non è in grado di definirlo. L'esistenza di Evan si costituisce allora come una serie di traumi irraggiungibili. Secondo la logica narrativa di *The Butterfly Effect*, viviamo nell'eco di eventi traumatici che definiscono la nostra identità ma accadono al di fuori di una normale percezione del tempo, come in un eterno presente del trauma. L'incapacità di contenere gli eventi traumatici all'interno di una temporalità lineare è evidente proprio nell'iniziale assenza degli stessi eventi dalla messa in scena del film. *The Butterfly Effect* utilizza le amnesie di Evan come giustificazione diegetica per escludere l'evento traumatico dallo schermo e rivelarlo soltanto nel momento in cui Evan ritorna indietro nel tempo per modificare il proprio passato⁵³.

Secondo Freud, il soggetto non è in grado di conoscere il trauma nel momento stesso in cui accade: l'esperienza traumatica diviene comprensibile soltanto a distanza di anni attraverso quel processo di differimento indicato nel concetto di *Nachträglichkeit*. I traumi passati, dunque, richiedono una rivelazione nel presente per essere attivati, proprio come accade a Evan, ormai ventenne, che scopre la sua abilità leggendo uno dei diari dell'adolescenza, spinto dalla curiosità di una ragazza adescata poco prima in un bar. Dall'inchiostro che si anima sulla pagina bianca, uno stacco segna il ribaltamento di scena sul momento in cui Tommy dà fuoco al cane di Evan, evento omissso nella prima descrizione dell'incidente.

L'abilità di modellare il presente affrontando e correggendo i traumi del passato dipende non tanto da un desiderio conscio del soggetto, quanto dall'intervento del caso, personificato dalla ragazza conosciuta fortuitamente da Evan e che conduce il soggetto alla scoperta del trauma represso. Il percorso di recupero del rimosso, secondo la lezione psicoanalitica, passa attraverso l'identificazione dell'ostacolo principale incontrato nel lavoro di interpretazione. Le resistenze innescate dalla rimozione si manifestano attraverso la coazione a ripetere che funge da sostituto del ricordo: il paziente «riproduce quegli elementi [dimenticati] non sotto forma di ricordi, ma sotto forma di azioni; li *ripete*, ovviamente senza rendersene conto»⁵⁴. La memoria censurata richiamata da Freud

⁵³ Todd McGowan, *Out of Time: Desire in Atemporal Cinema*, cit., p. 60 e pp. 66-67.

⁵⁴ Sigmund Freud, *Erinnern, Wiederholen und Durcharbeiten* (1914), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Ricordare, ripetere e rielaborare*, in *Opere 1912-14*, vol. VII, cit., p. 356.

in *Ricordare, ripetere e rielaborare* è una memoria dimentica: il paziente ripete invece di ricordarsi, ma il trauma permane anche se inaccessibile e indisponibile, sostituito da fenomeni che mascherano il ritorno del rimosso.

Recuperare i ricordi perduti anni dopo averli rimossi, significa intervenire sul passato per creare il migliore dei mondi possibili nel futuro. Dopo il suicidio di Kayleigh provocato dai ricordi instillati dall'inaspettata visita di Evan, quest'ultimo decide di ritornare al punto in cui il signor Miller si accinge a girare il proprio filmino amatoriale. L'opposizione di Evan previene l'abuso di Kayleigh, ma ha come conseguenza di trasformare lo stesso Evan in un sadico ragazzo da confraternita e Tommy in un pericoloso criminale. In questa prima realtà alternativa Evan e Kayleigh sono fidanzati e vivono felici, finché Tommy, appena uscito di galera, aggredisce Evan. Durante l'aggressione, Tommy viene colpito a morte da Evan, il quale deve ricorrere di nuovo ai diari per modificare la realtà.

The Butterfly Effect mette in scena il tentativo da parte di Evan di rimuovere l'evento traumatico dalla propria esistenza, tuttavia ogni intervento ha come conseguenza un trauma maggiore di volta in volta. Quando Evan aiuta Lenny a impedire che Tommy dia fuoco al proprio cane, il risultato è che Lenny viene internato dopo aver ucciso Tommy. Quando prova a evitare l'esplosione della *mailbox*, perde le braccia e l'uso delle gambe in una realtà dove Lenny è l'amante di Kayleigh e Tommy un benefattore. Infine, il tentativo di distruggere la dinamite prima che potesse essere utilizzata, si conclude con la morte di Kayleigh e il proprio internamento. Evan fallisce miseramente nel portare a termine la sua missione, in quanto l'evento traumatico provoca una frattura psichica attraverso cui il soggetto definisce se stesso e conferisce un senso alle proprie azioni: senza un trauma da coprire o mascherare, il soggetto è destinato a perdere la propria ragion d'essere e di conseguenza a dissolversi nel nulla⁵⁵.

Dopo i reiterati fallimenti di Evan, il film si riavvolge sulla scena d'apertura all'interno dell'ospedale psichiatrico: in una realtà in cui i vecchi diari sono soltanto una fantasia per mascherare il senso di colpa per aver ucciso Kayleigh, Evan si barriera nell'ufficio del direttore per proiettare un vecchio filmino di famiglia in modo da avere accesso al passato. Evan, avendo appreso che Kayleigh, pur di restare al suo fianco, aveva

⁵⁵ Todd McGowan, *Out of Time: Desire in Atemporal Cinema*, cit., pp. 72-73.

scelto di vivere con il padre pedofilo invece che con la madre, ritorna al momento del loro primo incontro. Mentre la bambina si avvicina, Evan minaccia di ucciderla insieme alla sua famiglia. Come conseguenza di un tale comportamento, Kayleigh si reca a vivere dalla madre, cambiando radicalmente la vita sua e del fratello. La sequenza di montaggio successiva sostituisce i ricordi precedenti con una serie di nuovi ricordi, alternando immagini dell'infanzia felice di Kayleigh e Tommy con i loro successi al college. Il flusso di ricordi è assimilato da Evan nella stanza di un dormitorio: il suo coinquilino è Lenny e non conosce nessuna Kayleigh.

L'intervento finale di Evan si configura diversamente rispetto ai precedenti: con la rinuncia a Kayleigh, il riconoscimento del trauma si sostituisce alla sua negazione e il sacrificio dell'oggetto privilegiato implica l'accettazione della mancanza costitutiva del soggetto: è in questa condizione essenziale di *manque-à-être* che si origina il desiderio, in quanto forma ad essa contigua e contenente *in nuce* i germi della propria negazione. La sequenza conclusiva enfatizza proprio la non coincidenza tra Evan e l'oggetto perduto del desiderio. Dopo un *establishing shot* di New York City con in sovrimpressione la didascalia «Eight years later» (Otto anni dopo), un movimento di carrello mostra Evan camminare tra la folla. In controcampo, Kayleigh, in elegante abito bianco, cammina verso di lui fino a superarlo. L'inquadratura successiva mostra Kayleigh sullo sfondo a destra, mentre rivolge lo sguardo verso Evan immobile al centro dello schermo. Nel preciso momento in cui Evan si volta ricambiando lo sguardo, Kayleigh si gira e continua a camminare nella direzione opposta. Il film si conclude con l'immagine di Evan che riprende a camminare tra la folla.

La mancata reciprocità di sguardi suggerisce l'impossibilità di una relazione futura: l'esistenza di Evan procede senza l'oggetto del desiderio tanto vagheggiato, un desiderio destinato a rimanere perennemente insoddisfatto. Ogni possibilità d'incontro è negata in un presente in cui l'oggetto del desiderio si costituisce come assenza, un'assenza che però garantisce la consistenza del mondo creato. In definitiva, *The Butterfly Effect* mostra che un miglioramento del mondo è possibile, ma soltanto attraverso l'accettazione di una mancanza fondamentale che non può essere assolutamente colmata. Il percorso di richiamo dei ricordi traumatici con implicita alterazione da parte di Evan, approda ad assimilare il lavoro di rimemorazione al lavoro del lutto, mediante il quale l'individuo si

distacca dall'oggetto investito delle proprie mire desideranti: «l'esame di realtà ha dimostrato che l'oggetto amato non c'è più e comincia a esigere che tutta la libido sia ritirata da ciò che è connesso con tale oggetto»⁵⁶.

Il sacrificio dell'oggetto desiderato viene convertito in sacrificio del Sé nel *director's cut*: dopo aver fallito ogni tentativo di un futuro migliore, Evan decide di ritornare al momento primordiale della genesi nel grembo materno e strangolare se stesso con il cordone ombelicale. La variante tragica è predisposta da un momento significativo assente però nella versione originale: la visita di Evan e della madre a una chiromante, la cui lettura del palmo della mano rivela che Evan non possiede alcuna linea della vita. Le parole della chiromante «You were never meant to be» (Non avresti mai dovuto esistere) riecheggiano nelle immagini di una morte che non lascia alcuna impronta della propria esistenza. Evan, uccidendo se stesso prima di nascere, compie un vero e proprio atto di nichilizzazione del proprio essere: il mondo può essere perfezionato soltanto rimuovendo ogni traccia della propria presenza all'interno di esso.

La sequenza conclusiva di montaggio avvalorata la tesi per cui il migliore dei mondi possibili è quello in cui il soggetto non esiste: si alternano infatti immagini della vita felice di Kayleigh, Tommy e Lenny, mentre la madre di Evan stringe una bambina tra le braccia. Il sacrificio di Evan è destinato a non essere ricordato e a svanire così nell'atemporalità di un presente privo del soggetto esperiente. La divergenza di significato tra il *director's cut* e il suo adattamento concepito per il grande schermo è evidente, eppure entrambe le versioni sanciscono l'affermazione di un'angoscia del reale che emerge come pura traumaticità insostenibile dal soggetto: è proprio nell'urto con questa realtà perduta – e poi ritrovata – che il soggetto scopre quel vuoto originario ed incolmabile dal quale finisce per essere inevitabilmente risucchiato.

In *Memento*, l'angoscia di una realtà traumatica opprime Leonard tanto da disconoscere il trauma stesso attraverso un ricordo di copertura. L'amnesia di Leonard lo costringe a un'esistenza nel presente coesteso di un trauma rigenerato ogni volta e ogni volta rinnegato. Le ripetute amnesie di Evan piuttosto che rinnegare la realtà traumatica del passato, generano una stratificazione del reale, moltiplicato e confuso nel richiamo

⁵⁶ Sigmund Freud, *Trauer und Melancholie* (1917), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Lutto e melanconia*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, Boringhieri, Torino 1976, p. 103.

della memoria: il ritorno all'evento rimosso è contemporaneo alla sua rielaborazione, tanto da confondere l'originale con la sua copia modificata, laddove la condizione patologica di Leonard consegna l'incertezza dei propri ricordi all'opposizione tra versioni antitetiche.

In entrambe le soluzioni adottate, *Memento* e *The Butterfly Effect* esprimono comunque un'ansietà della memoria, perduta, ritrovata e rielaborata, ma in uno scenario di indistinguibilità per cui non c'è modo di riconoscere con sicurezza un ricordo da un'immagine mentale o da una remota fantasia: l'unica certezza è una patologia traumatica divenuta produttiva di fantasmi inconsci, di immagini evocate in una condizione amnesica e pertanto sospese nella virtualità del dubbio, in un orizzonte del potenzialmente vero accanto al quale si estende un orizzonte del potenzialmente falso.

4.5. Figure oniriche in *Inception*

Thomas Elsaesser non include alcuna forma di disturbo onirico tra le *productive pathologies* diagnosticate al soggetto instabile protagonista del *mind-game film*, eppure è proprio nell'orizzonte del sogno che la percezione normale della realtà incontra e si scontra con l'emergenza di un mondo inconscio, in quel processo di de-realizzazione del visibile per cui la realtà oggettiva perde progressivamente consistenza e si confonde con i prodotti dell'attività immaginativa. Il sogno garantisce una possibilità di oggettivazione a quelle determinazioni inconscie ripudiate dalla coscienza e allucinate in quella che si può definire una sintomatologia clinica dell'irrealtà. Il sognatore non percepisce alcuno scarto tra reale e immaginario: è proprio questa mancanza di consapevolezza ad affiliare la produttività onirica a una produttività patologica, dove la percezione della realtà è alterata dalle proiezioni deliranti e paranoiche del proprio inconscio.

In tale ottica, l'ampliamento del visibile promosso dal *mind-game film* coinvolge anche un film quale *Inception* (*Id.*, Christopher Nolan, 2010), dove la realtà diviene un confine permeabile all'innesto di contenuti onirici, organizzati secondo una narrazione complessa e complicata dall'interazione con i fantasmi inconsci evocati. Il protagonista,

Dominick Cobb, è un estrattore, ovvero un esperto nello spionaggio industriale condotto attraverso sofisticate tecniche di sogno condiviso, che gli consentono di entrare nel subconscio del soggetto sognante e rubarne i segreti. Un potente magnate dell'industria internazionale di nome Saito ingaggia Cobb e il suo *team* per eseguire il processo inverso all'estrazione: un innesto. Cobb e i suoi devono infiltrarsi nei sogni di Robert Fischer, rivale in affari di Saito, per impiantare un'idea che lo convinca a frammentare il colosso multinazionale appena ereditato. L'esito della missione dipende dalle competenze di ciascun membro della squadra: Arthur è il manovratore che cura i dettagli e pianifica l'uscita dal mondo dei sogni; Eames è un falsario in grado di cambiare aspetto; Yusuf è il chimico anestesista incaricato di produrre un sedativo efficace tanto da indurre in un profondo stato di incoscienza; Ariadne è l'architetto che progetta gli scenari immaginari entro i quali dovranno muoversi. In caso di successo, Saito promette a Cobb di ripulire la sua fedina penale, affinché possa ritornare negli Stati Uniti e rivedere i suoi figli. La missione è complicata ulteriormente dall'apparizione in sogno di Mal, ex moglie di Cobb morta in tragiche circostanze e ora mantenuta in vita come proiezione inconscia.

L'architettura del sogno progettata in *Inception* ricalca la topografia freudiana secondo cui la realtà interiore si articola in tre livelli: conscio, preconscio e inconscio⁵⁷. Applicando il paradigma di Freud alle sequenze oniriche del film, il livello conscio corrisponde al sogno lucido: in questo livello il sognatore mantiene un grado sufficiente di consapevolezza delle proprie facoltà cognitive, tanto da ostacolare il processo di estrazione, specie nel caso di soggetti addestrati quali Saito o Fischer. Per questo motivo, gli estrattori devono scendere al secondo livello, il livello preconscio, dove i meccanismi di difesa sono notevolmente indeboliti. A questo punto, è necessario inserire un secondo sognatore: uno dei personaggi non può scendere al livello successivo, ma deve preparare i compagni al *countdown* musicale utilizzato per sincronizzare i cosiddetti "calci", ovvero quella sensazione di cadere che fa svegliare ciascun dormiente a un livello superiore del sogno. Inoltre, il nuovo sognatore può adempiere a questo scopo perché, in rapporto all'architettura onirica del film, percepisce il nuovo livello come equivalente al livello

⁵⁷ Graham Clarke, *Failures of the "Moral Defence" in the Films Shutter Island, Inception and Memento: Narcissism or Schizoid Personality Disorder?*, cit., p. 208.

conscio e non a quello preconsciouso, com'è invece percepito dal primo sognatore, che pertanto è limitato nella capacità di controllare adeguatamente il sogno⁵⁸.

L'innesto richiede di raggiungere in profondità l'inconscio del soggetto, affinché non possa rintracciare l'origine dell'idea. Il meccanismo di sogno nel sogno, favorevole per l'estrazione, si rivela ora inadeguato, pertanto bisogna raggiungere il terzo livello in modo da accedere, stimolare e manipolare i pensieri e le emozioni del soggetto: è la strumentalizzazione del desiderio inconscio a rovesciare un sentimento in una strategia di mercato⁵⁹. Il travestimento di Eames, nascosto dietro la maschera di Browning, padrino di Robert e surrogato di una figura paterna, serve proprio a suscitare una reazione emotiva in Robert, in quanto è nell'affettività che il soggetto diviene vulnerabile e perde contatto con la realtà oggettiva. A un livello di assoluta profondità, inesplorata dalla topografia freudiana, si trova il Limbo, definito come spazio onirico grezzo, puro infinito inconscio, dove la percezione del tempo è alterata e sembra espandersi senza limiti.

L'architettura onirica di *Inception*, dunque, si sviluppa in verticale secondo una duplice articolazione: il film procede a intermittenza scendendo tra i livelli del sogno di Fischer e le profondità più remote dell'inconscio di Cobb, il cui accesso è consentito tramite un ascensore che collega i diversi piani, fino al seminterrato dove è sepolto il ricordo traumatico del suicidio di Mal. La narrazione procede in avanti scendendo verso il basso, presumendo la realtà come preesistente in superficie a un livello zero.

Tuttavia, per salire di livello, verso la realtà, i personaggi devono cadere, in modo da sentire l'esperienza del calcio che li restituisce alla coscienza: ad esempio, il van guidato da Yusuf al primo livello precipita da un ponte; Arthur, in assenza di gravità al secondo livello, posiziona i corpi dormienti dei suoi compagni in un ascensore e la manomette in modo da creare quello stesso sbalzo di gravità richiesto dal calcio; Eames organizza l'esplosione della fortezza al terzo livello. Ogni calcio deve essere sincronizzato e coincidere con gli altri: nel momento in cui il van impatta con l'acqua, i tre livelli si allineano nel crescendo del finale.

⁵⁸ Paolo Russo, "Pain Is in the Mind": *Dream Narrative in Inception and Shutter Island*, cit., pp. 94-95.

⁵⁹ Henry M. Taylor, *The Junkies of Plato's Cave: Inception, Mindbending, and Complex Narration in the Shadow of Philip K. Dick*, «CineAction», n. 86, 2012, p. 2.

Il livello uno, dunque, agisce da *master level*, nel quale ogni personaggio deve necessariamente svegliarsi per poi ritornare alla realtà. Cobb, disceso nel Limbo insieme ad Ariadne per recuperare Fischer, non si sveglia in nessuno dei livelli superiori. Mentre Ariadne salta giù da un grattacielo risvegliandosi progressivamente fino a ritrovarsi al livello uno, sommersa d'acqua e annaspando alla ricerca d'ossigeno, Cobb decide di rimanere a cercare Saito per riportarlo indietro. Avendo mancato il calcio di Eames, Cobb muore nell'esplosione che distrugge la fortezza, muore nel violento impatto e nella successiva esplosione dell'ascensore, e muore un'ultima volta annegando mentre il van sprofonda nelle acque del fiume.

L'effetto delle molteplici morti nei livelli superiori del sogno provoca una caduta ulteriore nel Limbo. In un *flashback* precedente, lo spettatore è istruito sulle regole del Limbo attraverso i ricordi di un tempo passato nel quale Cobb e Mal vivevano insieme, e insieme sono invecchiati all'interno di questo mondo impossibile da realizzare nella realtà. L'unico modo efficace per uscire dal Limbo è il suicidio, tuttavia lo stato di assoluta incoscienza raggiunto impedisce al sognatore di comprendere che sta ancora sognando. In soccorso di Cobb e di un Saito molto invecchiato, interviene il ricordo di un sogno quasi dimenticato, come enunciato nel prologo del film: una trottola che continua a girare senza interruzioni, tanto da convincere i due della finzione del loro mondo e a compiere un necessario atto di fede⁶⁰.

L'abolizione di ogni differenza tra realtà e sogno inganna lo spettatore, in quanto funge da mero pretesto per esplorare la reazione del soggetto a un trauma provocato dalla morte violenta della moglie del protagonista, proprio come accade in *Memento*. In tale ottica, *Inception* descrive un tentativo di fuga, identificata non tanto con il rifugio di Mal nel mondo dei sogni dal quale Cobb tenta di recuperarla, quanto con il ritorno dello stesso Cobb alla realtà per fuggire il trauma riproposto in sogno. *Inception*, dunque, costituisce una svolta ulteriore nel percorso cinematografico di Christopher Nolan, un percorso che continua ad associare il trauma con la finzione e la fuga dal trauma con la realtà. La verità

⁶⁰ Questa complessa struttura onirica si può definire eso-diegetica, nella misura in cui ogni livello inferiore si incastra nel livello ad esso superiore e da quello è contemporaneamente originato, con linee di azione correlate che interferiscono e minacciano l'una con l'altra. Paolo Russo, "*Pain Is in the Mind*": *Dream Narrative in Inception and Shutter Island*, cit., pp. 98-99.

esiste ma non va ricercata nel mondo reale, bensì in quello dei sogni: lo stesso risveglio agisce come un motivo per eludere la verità, non per trovarla⁶¹.

Jacques Lacan, nel suo *Seminario XVII*, sottotitolato *Il rovescio della psicoanalisi* (1969-1970), riconosce proprio il ruolo del risveglio in relazione alla verità. Lacan, per avvalorare la sua tesi, riprende un precedente esempio da Freud, il quale racconta di un padre che, dopo aver sognato il figlio mentre brucia, si risveglia e scopre il cadavere del figlio avvolto dalle fiamme causate dalle candele adiacenti la bara. Secondo Freud, il sogno dimostra che il sognatore resta consapevole della realtà esterna⁶². Lacan, invece, sostiene una interpretazione più complessa: il padre si risveglia nel momento in cui il sogno sta per rivelargli l'orrore del proprio desiderio, un desiderio di morte per il figlio. La realtà della bara in fiamme funziona allora come una pausa dalla verità del desiderio del padre che il sogno è sul punto di rendere evidente⁶³.

La realtà fornisce conforto perché ha l'effetto di isolarci dal nostro desiderio, mentre il sogno richiede di seguire la logica del nostro desiderio, per quanto possa essere traumatico, pertanto il risveglio evita di farci conoscere quella verità del desiderio palesata invece nel sogno. Come insegna la lezione psicoanalitica, il lavoro onirico agisce sul contenuto latente deformandolo nel contenuto manifesto: il significato del sogno è nascosto ma al tempo stesso accessibile. Senza questo processo di de-figurazione ad agire una volta svegli, la verità resta inaccessibile in quanto è il desiderio stesso a rimanere nascosto.

La figura della moglie, in *Memento* come in *Inception*, appare filtrata attraverso le lenti dell'immaginazione dei due protagonisti. In entrambi i film, la diegesi comincia in un tempo posteriore alla morte della sposa: *Memento*, infatti, descrive la moglie di Leonard soltanto attraverso i suoi ricordi distorti, mentre in *Inception* Mal appare come una proiezione mentale del senso di colpa di Cobb. Mal è un puro prodotto dell'inconscio,

⁶¹ Todd McGowan, *The Fictional Christopher Nolan*, cit., pp. 149-150.

⁶² Sigmund Freud, *Die Traumdeutung* (1900), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *L'interpretazione dei Sogni*, in *Opere 1899*, vol. III, Boringhieri, Torino 1966, pp. 465-467.

⁶³ Cfr. Jacques Lacan, *Le séminaire de Jacques Lacan. Livre XVII. L'envers de la psychanalyse* (1969-1970), Seuil, Paris 1991, tr. it. *Il seminario. Libro XVII. Il rovescio della psicoanalisi* (1969-1970), Einaudi, Torino 2001. Per la discussione intorno al significato del sogno, si veda invece Jacques Lacan, *Le séminaire. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse* (1964), Seuil, Paris 1973, tr. it. *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi* (1964), Einaudi, Torino 1979.

lo spettatore non vede mai la sua persona, ma soltanto la traccia fantasmatica di una donna evocata nei ricordi del marito. Nel *flashback* che accompagna il racconto di Cobb ad Ariadne verso la fine del film, il suicidio di Mal è rivelato come effetto di un precedente innesto: Cobb ha impiantato in Mal l'idea di una realtà non reale, in modo da riportarla indietro dal mondo dei sogni che entrambi avevano creato. L'idea di un mondo irreale aveva attecchito dentro la psiche della donna come un parassita resistente, tanto che, una volta sveglia, Mal ha continuato a credere di essere intrappolata in un sogno, così si è tolta la vita in modo da svegliarsi nel mondo reale.

Prima dell'innesto, Mal non ha alcun motivo per dubitare della realtà del sogno perché ha perso la capacità di distinguere tra il mondo dei sogni e il mondo reale. Il film oggettiva l'incontro del soggetto con il trauma rimosso in due occasioni. Quando Cobb non riesce a convincere Mal a ritornare alla realtà, forza la serratura di una cassaforte nascosta all'interno di una *dollhouse* e insinua il dubbio che la realtà di Mal sia irreale. L'idea trasmessa da Cobb sostituisce l'idea originariamente rimossa: la cassaforte, infatti, conteneva una trottola, il totem di Mal poi ereditato da Cobb.

Il totem nascosto nella cassaforte significa la rimozione della propria capacità di distinguere la realtà dal sogno, una capacità divenuta un vero e proprio trauma per Mal. Lo stesso procedimento si ripete con Robert Fischer: il film mette in scena la sua riconciliazione col padre sostituendo ancora una volta un trauma originario, il trauma della delusione paterna per un figlio non all'altezza delle sue aspettative. Nell'economia narrativa del film, dunque, il soggetto ha rimosso una verità già conosciuta e che ha scelto di dimenticare. Cobb lavora per eliminare l'idea del trauma originario rimosso, quindi riempie lo spazio lasciato vacante con un'altra idea più tollerabile, tanto che il soggetto non sceglierà più di dimenticarla. La sua insistenza a mantenere un collegamento con il mondo reale significa un'incapacità di confrontarsi con i propri desideri inconsci, laddove la resistenza di Mal ad abbandonare il mondo dei sogni significa una identificazione totale con l'oggetto d'amore desiderato⁶⁴.

La complessa architettura strutturale di *Inception* è concentrata – e rilanciata allo stesso tempo – nell'ambiguità del finale. L'ultima inquadratura mostra dapprima la riconciliazione di Cobb con i suoi due figli, poi la macchina da presa panoramica su un

⁶⁴ Todd McGowan, *The Fictional Christopher Nolan*, cit., pp. 161-163.

tavolo per mostrare il continuo movimento rotatorio della trottola-totem. Lo spettatore oramai è consapevole della funzione esercitata dal totem: aiutare il soggetto a distinguere tra sogno e realtà. Nel sogno la trottola continua a girare senza mai cadere, a differenza di quanto accade nel mondo reale. Il film si conclude senza definire la fenomenologia del mondo evocato: la trottola comincia a vacillare eppure non cade. La visione di cosa accade dopo è vietata allo spettatore, alimentando il dubbio che Cobb stia ancora sognando e non sia affatto ritornato alla realtà.

L'inganno finale è predisposto dagli indizi precedenti disseminati all'interno del testo filmico. Durante l'addestramento di Ariadne, Arthur spiega l'importanza del totem quale strumento infallibile per determinare se il soggetto si trovi in uno stato di veglia o al contrario in uno stato di sonno. La spiegazione di Arthur è avallata dalle immagini di Cobb che fa girare la sua trottola finché cade, dimostrando il ritorno al mondo reale. Tuttavia, le parole di Arthur sono scelte con un'accuratezza tale da far emergere un primo dubbio: lungi dall'assicurare un ritorno del soggetto sognante alla realtà, il totem assicura soltanto che il soggetto non si trova nel sogno di qualcun altro.

Il discorso di Arthur è significativo anche nel rilevare l'assoluta singolarità del totem, in quanto indicatore della singolarità del soggetto stesso. È per tale motivo che Arthur rifiuta di far esaminare il suo dado truccato ad Ariadne: nel momento in cui entra in contatto con un soggetto diverso dal suo possessore, il totem perde il proprio valore di garante della realtà. Nonostante le affermazioni di Arthur, il totem di Cobb, al quale il film sembra affidare il compito di garantire la realtà del finale, non è il suo ma in origine apparteneva a Mal. Il totem di Cobb manca di singolarità, pertanto non può funzionare correttamente nel distinguere il mondo dei sogni dal mondo reale.

La sequenza conclusiva del film mostra i volti dei figli di Cobb e Mal per la prima volta: Cobb entra in casa, fa girare la trottola sul tavolo, ma, invece di restare a guardare, volge lo sguardo fuori, verso i bambini ripresi di spalle mentre giocano nel prato. Questa inquadratura coincide con l'ultimo ricordo dei propri figli conservato da Cobb. Dopo un'ulteriore inquadratura di Cobb, la macchina da presa stacca sui bambini che si girano e ricambiano lo sguardo del padre. Il volto dei bambini, proibito in tutto il corso del film, diviene garanzia di un surplus di realtà. Durante un incontro con Mal nel mondo dei sogni, la donna chiama i figli, ma Cobb si gira di scatto e abbassa lo sguardo prima di poterli

vedere. L'enfasi posta su questo rifiuto a guardare riflette la paura di una probabile coincidenza tra l'immagine dei figli vista in sogno e l'immagine reale del loro volto, annullando così ogni possibilità di riconoscimento⁶⁵.

La convinzione di sapere cosa sia reale vacilla allora nell'alternativa proposta da Mal, che, come Teddy in *Memento*, offre una spiegazione ragionevole dei fatti: Cobb, nella vita vera, è inseguito in tutto il pianeta da società anonime e forze di polizia, proprio come le proiezioni inconse perseguitano il sognatore. *Inception* si conclude lasciando aperta la possibilità di un completo ribaltamento dell'architettura del film, con l'ipotesi fastidiosa che lo spettatore abbia adottato un punto di vista sbagliato: il suo errore è stato fidarsi di una concezione verticale del mondo diegetico, per cui la realtà è collocata al di sopra dei livelli onirici, mentre secondo la prospettiva di Mal, incentrata su un principio di rovesciamento del tipo "down is up and up is down", il mondo reale si trova al fondo dell'inconscio. L'inganno spettatoriale sarebbe così costruito sull'inversione dell'asse verticale e dell'asse orizzontale, proprio come nella sequenza della fuga di Cobb e Mal dalla finzione spettacolare del Limbo: i due sono sdraiati a terra con la testa poggiata sulle rotaie di un binario in attesa di essere schiacciati dall'arrivo di un treno, eppure l'inclinazione della macchina da presa contrasta l'orizzontalità dei binari, suggerendo il ritorno verso l'alto nella verticalità dell'inquadratura, oramai divenuta promessa di un ritorno alla realtà⁶⁶.

Il ritorno alla realtà, vagheggiato per l'intera durata del film, resta sospeso tra due versioni antitetiche, la cui ambiguità permane in quel deciso stacco che interrompe il movimento finale della trottola, senza tuttavia svelarne l'esito. *Inception* alterna immagini memoriali e oniriche, distinte sulla base di una realtà preesistente e invece impossibile da accertare alla fine del film. Il sognatore non può distinguere il sogno dalla realtà, così come non è in grado di ricordare il momento preciso nel quale inizia a sognare. Si trova immerso in un mondo che, nonostante le infinite possibilità di diversificazione, appare identico al mondo reale esperito. Il processo di de-realizzazione del visibile, dunque, si compie con gli stessi strumenti della realtà, fagocitando figure mnestiche, oniriche e

⁶⁵ Ivi, pp. 168-169.

⁶⁶ Allan Cameron, Richard Misk, *Modular Spacetime in the "Intelligent" Blockbuster: Inception and Source Code*, in Warren Buckland (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, cit., pp. 116-117.

fantasmatiche nell'emergenza di un puro inconscio condiviso. La condivisione del sogno, infatti, significa collegare le menti di soggetti estranei a un unico sistema inconscio, destabilizzando la percezione della singola realtà di ciascun sognatore. Lo stesso appagamento del desiderio diviene possibile esclusivamente come una produzione del falso: la riconciliazione tipicamente freudiana tra Fischer senior e Fischer junior, infatti, opera un tradimento del proprio desiderio, in quanto incoraggiata da un'idea prestata da altri. Il soggetto insomma è espropriato del suo stesso desiderio. È nel falso, o meglio nel potenzialmente falso, che si esplica l'attività produttiva del sogno, in grado di falsificare non solo la realtà, ma anche lo stesso inconscio da cui è originato.



Figura 7 – *Shutter Island* (Id. 2010). Il sogno allucinato di Teddy Daniels, nel quale la moglie Dolores viene ridotta progressivamente in cenere.



Figura 8 – *Shutter Island* (Id., 2010). Allucinazioni di Dachau, con Rachel Solando e la misteriosa bambina tra i cadaveri ammassati nella neve.



Figura 9 – Shutter Island (Id., 2010). Allucinazione costruita sul meccanismo di spostamento onirico, per cui Rachel Solando è incolpata di aver trucidato e annegato i propri figli.



Figura 10 – Shutter Island (Id., 2010). Il ritorno del rimosso: Teddy recupera il ricordo dei figli annegati da sua moglie Dolores.



Figura 11 – Spider (Id., 2002). Confusione di passato e presente. Spider adulto osserva alla finestra i ricordi della propria infanzia.



Figura 12 – Spider (Id., 2002). Confusione di passato e presente. Spider adulto osserva i radicamenti del proprio fantasma edipico.



Figura 13 – Spider (Id., 2002). Ricordo allucinato: Spider adulto rievoca il momento immaginato in cui suo padre uccide e seppellisce la madre.



Figura 14 – Spider (Id., 2002). Spider rievoca la sostituzione fantasmatica della madre con Yvonne, entrambe interpretate da Miranda Richardson.



Figura 15 – Black Swan (Il cigno nero, 2010). L’Io diviso di Nina si riverbera nella frammentazione della propria immagine riflessa allo specchio.



Figura 16 – Black Swan (Il cigno nero, 2010). La sublimazione delle pulsioni sessuali provoca il delirio di un rapporto omoerotico consumato con Lily.



Figura 17 – *Black Swan (Il cigno nero, 2010)*. L'immagine speculare non restituisce un riflesso esatto del soggetto, di cui invece palesa un fondamentale autolesionismo.



Figura 18 – *Black Swan (Il cigno nero, 2010)*. Il delirio psicotico di Nina si conclude con l'uccisione di Lily, ma l'eliminazione della *doppelgänger* coincide con la propria morte.



Figura 19 – Memento (Id., 2000). Tattoo: la scritta «John G. raped and murdered my wife», impressa sul torace di Leonard e rivelata soltanto allo specchio, diventa garanzia di autenticità.



Figura 20 – Memento (Id, 2000). Tattoo: la scritta «I've done it», impressa in un punto rimasto vacante per tutta la durata del film, attesta l'immagine finale come un falso ricordo di Leonard.



Figura 21 – Memento (Id., 2000). Sammy Jankis, affetto da perdita di memoria anterograda proprio come Leonard, inietta una dose ripetuta di insulina alla moglie diabetica, provocandone la morte.



Figura 22 – Memento (Id., 2000). Leonard inietta una dose di insulina alla moglie diabetica: l'immagine compromette l'attendibilità della storia di Sammy Jankis, convertita in una mera fantasia di copertura.



Figura 23 – The Butterfly Effect (Id., 2004). Evan ritorna indietro nel tempo per impedire al signor Miller di girare un filmino pedopornografico con protagonisti sua figlia Kayleigh e lo stesso Evan.



Figura 24 – The Butterfly Effect (Id., 2004). Futuro alternativo: come risultato del suo intervento, Evan e Kayleigh sono insieme al college e hanno una relazione.



Figura 25 – The Butterfly Effect (Id., 2004). Evan ritorna indietro nel tempo per impedire a Tommy di dar fuoco al proprio cane, ma Lenny colpisce Tommy alle spalle e lo uccide.



Figura 26 – The Butterfly Effect (Id., 2004). Futuro alternativo: come risultato del suo intervento, Kayleigh è diventata una prostituta tossicodipendente.



Figura 27 – The Butterfly Effect (Id., 2004). Evan ritorna indietro nel tempo per impedire l'esplosione della mailbox, ma rimane coinvolto nel tragico incidente.



Figura 28 – The Butterfly Effect (Id., 2004). Futuro alternativo: come risultato del suo intervento, Evan perde le braccia e rimane paralizzato a vita.



Figura 29 – Inception (Id., 2010). Il continuo movimento rotatorio della trottola-totem indica la persistenza del sogno.



Figura 30 – Inception (Id., 2010). Paradosso: la struttura labirintica del sogno richiama la scala infinita di Penrose, un circuito chiuso dissimulato attraverso l'inganno prospettico.



Figura 31 – Inception (Id., 2010). Fuga dal Limbo: per ritornare al mondo reale, Cobb e Mall devono compiere insieme un atto di fede assoluta.



Figura 32 – Inception (Id., 2010). Fuga dal Limbo: l'atto richiesto a Cobb e Mall per ritornare al mondo reale è il suicidio.



Figura 33 – Inception (Id., 2010). Ritornato nel mondo reale, Cobb può finalmente rivedere il volto dei suoi figli, che diventa così garanzia di un surplus di realtà.



Figura 34 – Inception (Id., 2010). L'epilogo resta sospeso nell'indecidibilità tra sogno e realtà: Cobb riabbraccia i suoi figli, ma la trottola continua a girare sul tavolo senza interrompere il suo movimento rotatorio.

Conclusioni

Dal figurale al virtuale: il ritorno alla Figura

Il cinema, come ogni figurazione (pittura, disegno), è un'immagine di immagine ma, come la fotografia, è un'immagine dell'immagine percettiva e, più della foto, è un'immagine animata [...]. Proprio perché rappresentazione di rappresentazione viva, il cinema ci chiama a riflettere sull'immaginario della realtà e sulla realtà dell'immaginario.

EDGAR MORIN

La complessità testuale del *mind-game film* sottrae l'inconscio all'assenza della sua invisibilità, estendendo l'orizzonte del visibile a contenuti psichici divenuti figurabili in una condizione generale di produttività patologica. Le anomalie della narrazione, complicata dall'irruzione di immagini memoriali, oniriche e allucinatorie all'interno della diegesi, dipendono infatti dal punto di vista di un soggetto mentalmente instabile eppure riscattato proprio in virtù della sua stessa disabilità. Il disagio psichico non segnalato, ma esperito in un falso contesto di normalità diffusa, agisce da incentivo all'abolizione di ogni confine tra reale e immaginario e diventa produttivo nella misura in cui non limita ma implementa il dinamismo di un inconscio contaminato da figure di un desiderio oggettivato e insieme allucinato.

L'analisi condotta sulle *productive pathologies* messe in scena in alcuni testi esemplari di *mind-game film* non ha rilevato alcuna inibizione nel soggetto schizoide, amnesico o paranoide, per nulla indebolito dai limiti di un handicap mentale convertito in strumento di de-realizzazione del visibile. La stessa visione diventa un privilegio di

quei soggetti discriminati da un mancato controllo delle proprie facoltà mentali e che invece sostituiscono uno sguardo superficiale, rivolto all'esterno e dunque sulle immagini di un reale certo, con il fascino, quasi ipnotico, di uno sguardo interiore potenziato e in grado di materializzare i propri fantasmi psichici sotto forma di allucinazioni e false credenze. Insomma, il *mind-game film* opera una strategia di compensazione per cui la normale percezione della realtà è alterata da un inconscio malato eppure concepito come emanazione di una forza destabilizzante l'intero ordine del visibile prima creduto e adesso completamente de-realizzato.

Questa apertura dell'inconscio riflette anche un'immagine deficitaria del corpo: le *productive pathologies*, infatti, incoraggiano una valorizzazione del mondo psichico speculari all'evidente menomazione di una corporeità comunque stressata dagli effetti di un disturbo psicologico che in casi estremi può manifestarsi anche come metamorfosi e lacerazione della carne. Il corpo non è affatto escluso dall'orizzonte di un visibile colonizzato dall'inconscio, ma è sottratto alla certezza di un'esistenza concreta per inscrivere come corpo dematerializzato nella virtualità di un reale incerto.

L'esperienza immersiva in una realtà virtuale richiama quella logica interattiva tipica del *videogame* e mai trascurata da Elsaesser, anzi addirittura implicita nella stessa definizione di *mind-game film*. Il dispositivo video-ludico, infatti, garantisce la possibilità d'ingresso in un ambiente verosimile esistente solo attraverso la sospensione sistematica dei meccanismi di incredulità, in un tentativo di ingannare la percezione analogo alla costruzione di scene fantasmatiche allucinate e percepite come l'unica realtà possibile nel delirio di un soggetto psicotico. La connessione a un mondo altro creduto vero associa le forme di *productive pathologies* alla proliferazione del digitale favorita dalle odierne tecnologie informatiche, di cui condivide l'esperienza di una realtà sostitutiva, parallela a quella reale. L'assimilazione dei contenuti inconsci ai contenuti simulati di una realtà virtuale esperita in qualsiasi *videogame* consente di articolare i modi di estensione del visibile anche in relazione ai residui materiali di un corpo umano ridefinito nei suoi confini biologici.

L'ibridazione del soggetto con un corpo protesico, modificato nel contatto con l'artificialità dei nuovi strumenti tecnologici e nell'interazione con un ambiente virtuale, pertiene proprio a quel genere di *science fiction* interno al *mind-game film*, nel quale la

fluidità di un corpo non più arginato dai limiti della carne si incontra con il concetto di postumanesimo. L'idea di un corpo postumano implica il superamento di una natura esclusivamente biologica o macchinica del soggetto e finisce per includere anche i corpi virtualizzati di cloni e *avatar* con cui interagiamo nell'universo dei videogiochi o della realtà virtuale. La sostituzione del proprio corpo con un *alter ego* simulato significa non tanto sfuggire al peso e alla consistenza di un corpo materiale, quanto moltiplicare le possibilità del proprio Io: il corpo virtuale, infatti, «non è un corpo smaterializzato, ma è un corpo ancora senziente»¹.

La riconfigurazione digitale del corpo, operata in un tipico *mind-game movie* quale *Source Code* (*Id.*, Duncan Jones, 2011), agisce direttamente sulla capacità del testo filmico di prolungare le appendici del visibile con le immagini di un corpo inesistente nel campo di visione della realtà fenomenica. *Source Code* adotta una struttura narrativa complessa e complicata dalla combinazione di una logica di racconto convenzionale con le regole anticonvenzionali di un *videogame* interattivo². Gli eventi, infatti, si avvolgono indietro di continuo, vengono rivissuti o anticipati, alterati o congelati, mentre i vari personaggi muoiono ripetutamente e si disgregano come immagini computerizzate e dissolte in un numero infinitesimale di pixel³. La diegesi è dunque moltiplicata al suo interno e poi ramificata in diversi segmenti che procedono in avanti attraverso le stesse scene e inquadrature, ripetute però con una variante che introduce un'alternativa nello sviluppo della storia e modifica la prospettiva di uno stesso evento⁴.

La tecnologia denominata codice sorgente è in grado di connettere il capitano Colter Stevens, un pilota dell'aeronautica statunitense interpretato da Jake Gyllenhaal, nella dimensione di un passato virtuale, bloccando ripetutamente il soggetto nei ricordi memoriali di un passeggero di un treno suburbano prima che esploda. Il suo *alter ego* è Sean Fentress, un insegnante di Chicago di cui Colter è costretto a rivivere gli ultimi otto minuti *ante mortem*, al fine di ottenere informazioni utili a sventare un secondo attacco

¹ Francesca De Ruggieri, *Matrix and the City. Il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, Edizioni ETS, Pisa 2006, p. 17.

² Warren Buckland, *Source Code's Video Game Logic*, in *Id.* (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014, p. 185.

³ Pepita Hesselberth, *From Subject-Effect to Presence-Effect: A Deictic Approach to the Cinematic*, «NECSUS», vol. 1, n. 2, 2012, p. 251.

⁴ Maria Poulaki, *Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films*, in Warren Buckland (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, cit., p. 48.

terroristico: il cervello, infatti, anche dopo la morte conserva una traccia neuronale di memoria a breve termine cui il protagonista può agganciarsi. Come nei *videogame*, il capitano Stevens può provare più volte a compiere la propria missione e a ogni morte ritorna allo stato iniziale. La premessa del film è alquanto semplice: ogni volta che Colter Stevens accede al corpo di Sean Fentress, si apre un varco spazio-temporale pronto a chiudersi nel momento in cui Stevens/Fentress cessa di esistere.

Nell'universo tecnologico di *Source Code* il soggetto sopravvive come residuo spettrale esposto agli input di una società mediatica dove anche l'onnipresenza dello sguardo contribuisce a un fondamentale processo di desoggettivazione. In questo sguardo tecnologico il soggetto viene espropriato non solo del corpo, ma anche della sua stessa immagine, entrambi scambiati con il corpo immaginario del proprio *avatar*. Nel momento in cui viene a mancare la certezza del Sé, il mondo circostante viene creduto vero solo in virtù di un inganno percettivo: la realtà virtuale esperita dal capitano Stevens è ritenuta affidabile proprio perché la possibilità di muoversi, spostare lo sguardo, interagire con persone e oggetti, garantisce un coinvolgimento multisensoriale e patemico, prodotto dall'incentivazione delle motilità e dall'investimento delle funzioni cinestetiche. Il film, dunque, replica il rapporto tra il *gamer* e lo spazio virtuale in cui il giocatore controlla il proprio *avatar*⁵ tramite l'interazione, ovvero esercitando la possibilità di manipolare un personaggio in un ambiente digitale solitamente ostile.

La logica videoludica, in tutte le sue regole⁶, si esplica anche nella rinegoziazione del *continuum* spazio-temporale. Il film comincia *in medias res*. Colter si sveglia in stato confusionale su un treno diretto a Chicago: non sa come sia giunto lì né chi sia Christina,

⁵ L'*avatar* costituisce una forma di telepresenza che collega due spazi distanti tra loro, per cui il soggetto è fisicamente presente sia in un ambiente sintetico generato al computer sia in un concreto luogo remoto. Cfr. Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002.

⁶ Ogni videogioco possiede una sovrabbondanza di stimoli visivi e uditivi, ma è strutturato soprattutto secondo la promessa di regole attendibili che esulano dalle leggi del mondo fisico e garantiscono il piacere dell'utente al di fuori di ogni divieto morale. La ripetitività delle situazioni costituisce una delle regole imprescindibili attraverso cui il giocatore acquisisce una crescente padronanza del gioco, tale da adeguarsi a contesti di maggiore difficoltà. La realtà esperita nel *videogame* è stratificata su livelli multipli e le distorsioni spazio-temporali servono proprio a collegare il gioco a un livello successivo, contribuendo a veicolare un senso diffuso di frammentazione dello spazio. L'abilità del giocatore dipende dalla capacità o meno di applicare le regole apprese nei livelli precedenti e manipolate attraverso l'interazione con una realtà immersiva e composita. Cfr. Simon Gottschalk, *Videology: Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction*, «Symbolic Interaction», vol. 18, n. 1, 1995 e Nicholas V. Lippa, *Designing Interactive Digital Media*, Focal Press, Boston 1998.

la donna seduta di fronte che continua a chiamarlo Sean. L'immagine del protagonista viene contrassegnata dall'indecifrabilità sin dai primi riflessi sul finestrino del treno. Questo misconoscimento raggiunge il *climax* nel momento in cui lo specchio della toilette non riflette l'immagine di Colter Stevens, ma quella di Sean Fentress, il soggetto di cui ha assunto l'identità. Qualche secondo dopo, il treno esplode.

L'immagine allo specchio nega la soggettività dell'essere, svolgendo in questo caso una funzione opposta a quella teorizzata da Lacan: la negazione della propria *imago* impedisce a Colter il superamento dell'essere corpo-in-frammenti per assumere la totalità di un *corps propre*⁷. La sequenza esibisce una particolare configurazione dello stadio dello specchio, situando la dialettica tra soggetto guardante e oggetto veduto nello spazio del desiderio. Il dispositivo tecnologico attiva una relazione d'incanto⁸ che crea nella mente di Colter l'illusione di possedere ancora un corpo abile, mascherando le sue reali condizioni di cadavere con un limitato potere cerebrale, tenuto artificialmente in vita dalle macchine. Colter nella realtà virtuale si identifica con una immagine ideale del proprio Io: lo specchio, invece, tradisce l'inganno perpetrato nel desiderio di ciò che vorrei vedere ma che invece partecipa della *manque-à-être* del soggetto, in quanto «ciò che guardo non è mai ciò che voglio vedere»⁹.

La proiezione speculare di un riflesso non restituito al soggetto guardante si inserisce in un processo di *mise-en-abyme* delle proiezioni corporee, culminante nella serie di rifrazioni di un corpo moltiplicato dalla lucida superficie d'acciaio del *Cloud Gate*, la gigantesca scultura a forma di fagiolo, opera dell'artista Anish Kapoor, che riflette lo *skyline* di Chicago insieme alle immagini dei visitatori. L'immagine finale del *Cloud Gate* è anticipata nella serie visiva che precede il secondo risveglio di Colter, sospeso a testa in giù all'interno di una buia e claustrofobica capsula di volo. Ancora una

⁷ Cfr. Jacques Lacan, *Le stade du miroir comme formation de la fonction du Je* (1949), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *Lo stadio dello specchio e la funzione di formazione dell'io*, in Id., *Scritti*, vol. I, Einaudi, Torino 1974.

⁸ L'incanto definisce la relazione che l'ipnotista, dispiegando un intreccio regolato di sguardi, stabilisce con il soggetto ipnotizzato. Secondo Eugeni, la scena di ipnosi, in quanto dispositivo di visione, diventa metafora della fruizione cinematografica. Ruggero Eugeni, *La relazione d'incanto. Studi su cinema e ipnosi*, Vita e pensiero, Milano 2002. Sul cinema come forma di ipnosi si veda anche Raymond Bellour, *Le Corps du cinéma. Hypnoses, émotion, animalités*, POL Traffic, Paris 2009.

⁹ Jacques Lacan, *Le séminaire. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse* (1964), Seuil, Paris 1973, tr. it. *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi* (1964), Einaudi, Torino 1979, p. 101.

volta è disorientato e l'unico ricordo è la sua unità sotto assedio in Afghanistan. Dopo un assestamento di rotazione e uno schema ricognitivo, è in grado di identificare Goodwin, la donna che gli parla da un piccolo monitor, ripetendo la dislocazione spaziale e la smaterializzazione del corpo del protagonista.

Il film prosegue alternando scene di Stevens/Fentress impegnato nella sua ricerca sul treno, ripetendo sempre i soliti otto minuti, con scene di Stevens tormentato da questioni esistenziali all'interno della capsula di volo. Nello spazio liminale tra questi ambienti, una zona considerata franca da ogni ricostruzione simulata, si inseriscono le immagini di un mondo attuale limitato alla sala di controllo da dove Goodwin impartisce le istruzioni per avviare il protocollo *source code*.

La realtà diegetica di *Source Code* è dunque articolata in molteplici livelli ontologici, attraverso i quali il corpo di Colter Stevens viene dislocato e de-materializzato. La stessa capsula di volo, buia e claustrofobica, non è altro che un ambiente immaginario, ricostruito dalla coscienza di Colter per preservare l'illusione di un corpo normodotato¹⁰. La transizione dalla capsula ai vagoni del treno non è affatto priva di effetti collaterali e implica un corpo trasformato digitalmente, manipolato secondo i calcoli di complicati algoritmi e quindi reindirizzato in un flusso di bit tramite cui viene spedito in un universo alternativo dove può finalmente travestirsi da Sean Fentress.

La soggettività del capitano Stevens si disperde nella pluralità delle diverse linee temporali, in quanto riflesso opaco visibile soltanto nell'incontro con l'Altro. La sequenza in cui Stevens confronta se stesso con l'immagine di Fentress allo specchio, riflette un processo di appropriazione dello sguardo dell'Altro su un Sé immaginario, secondo una logica paradossale per cui «ogni universo parallelo presuppone un tempo che si offre nell'attualità di un corpo virtuale non *presente* a se stesso nell'atto di visione»¹¹. Lo sguardo di Colter, infatti, richiede un osservatore di secondo livello, il capitano Goodwin, per rivelare a se stesso, e di conseguenza anche allo spettatore, il proprio corpo menomato.

¹⁰ Una volta scoperta la sua condizione vegetativa, Colter chiede a Goodwin di interrompere i macchinari che lo mantengono artificialmente in vita, certo di continuare a vivere attraverso il proprio *avatar*.

¹¹ Salvatore Finelli, *Le pratiche di desoggettivazione nel dispositivo video-ludico: Source Code*, «Fata Morgana», n. 24 "Dispositivo", 2014, p. 320. L'analisi del film proposta in questa sede riprende e sviluppa le considerazioni presenti nel saggio menzionato.

L'*oxymoron* non si esaurisce in questa dicotomia tra corpo virtuale e sguardo assente, ma inerisce anche la dimensione temporale, discontinua e frammentata dall'uso del *flashforward*, evidente soprattutto nella sequenza finale, quando Colter – dalla realtà alternativa in cui è sopravvissuto – informa Goodwin di uno sventato attacco terroristico su un treno di pendolari vicino Chicago. In questa simultaneità di presenti impossibili, l'intero film può essere riletto come un lungo *flashforward* mascherato da *flashback*, una visione del presente dalla prospettiva del ricordo di un futuro che non esiste. Le stesse immagini del *Cloud Gate* fungono da anticipazione della figura del *flashforward*, così come l'accesso ripetuto di Stevens/Fentress alla dimensione virtuale del treno funziona sia da *flashback* sia da *flashforward*. L'attitudine all'osservazione e la capacità di accumulare nuovi ricordi consentono a Stevens di anticipare e modificare gli eventi, tanto che la stessa esplosione è convertita in un *futuro dirottato*¹².

L'esperienza di un tempo futuribile nella virtualità di un corpo assente nega la singolarità della persona, proprio come le immagini finali del *Cloud Gate* contribuiscono a rinegoziare il senso del Sé. Scaduto il tempo a sua disposizione, Colter è riuscito a sopravvivere usurpando l'esistenza del proprio *avatar* e adesso passeggia in strada con Christina. I due attraversano la strana scultura nella parte inferiore, sino a fermarsi sotto l'*omphalòs*, una camera concava che curva e moltiplica i riflessi. Nella vertigine di rifrazioni, l'immagine di Colter diventa indistinguibile da quella degli altri passanti. Nell'inquadratura successiva, una carrellata in avanti verso il centro della scultura rivela il riflesso di Sean di fronte a Colter¹³.

Il corpo del capitano Stevens, dunque, può sopravvivere soltanto come immagine virtuale di Sean Fentress. La virtualità dell'immagine è connessa alla logica binaria del linguaggio digitale¹⁴: infatti, la vera sorpresa di *Source Code* non è tanto nello scoprire il corpo mutilato del protagonista, quanto nell'entrare dall'altra parte dello sguardo, nel

¹² Pepita Hesselberth, *From Subject-Effect to Presence-Effect: A Deictic Approach to the Cinematic*, cit., pp. 252-255.

¹³ Il finale ambiguo e controverso suggerisce una sorta di ubiquità, per cui la coscienza di Colter Stevens risiede contemporaneamente sia nel corpo di Sean Fentress sia nel corpo ancora conservato in laboratorio: infatti, nell'universo parallelo appena costituito la tecnologia del *source code* non è stata utilizzata e il capitano Stevens attende ancora di essere risvegliato.

¹⁴ I corpi virtuali sono riconducibili a una genesi non-biologica in quanto «rinviando letteralmente al loro non essere, ad algoritmi, a scritture». Roberto Diodato, *L'estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005, p. 176. Si veda anche Barbara Maio, Christian Uva, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Bulzoni, Roma 2003.

controcampo da cui il codice sorgente guarda Colter. È l'accesso a un particolare regime visivo definito da Žižek in termini di una soggettività dello sguardo impossibile, il punto in cui l'oggetto guardato restituisce a sua volta lo sguardo e ci guarda come un osservatore: «una soggettività che contamina l'oggettività stessa con un tocco di male mostruoso e indicibile»¹⁵.

Prima dell'ultima connessione al *Source Code*, Stevens guarda l'immagine di Goodwin sul monitor e le chiede di essere rispedito indietro ancora una volta. La macchina da presa rovescia l'inquadratura su quello che sembra essere l'altro dallo schermo. Durante la conversazione, Goodwin guarda dritto nell'obiettivo della webcam, apparentemente verso Colter. Piuttosto che con l'immagine della donna, ci confrontiamo con l'inquadratura in dettaglio della webcam su cui la macchina da presa indugia. L'inquadratura non può essere classificata come una soggettiva di Goodwin, perché volge lo sguardo verso Goodwin stessa. Un inaspettato rovesciamento della ripresa soggettiva in oggettiva che costringe a riconoscere l'assenza del soggetto guardante all'interno della realtà diegetica.

L'opacità della webcam riflette l'insopprimibilità del desiderio scopico nel momento stesso in cui lo sguardo si inabissa per poi riemergere in forma ontologica. Inclinando in basso, l'inquadratura rivela che lo schermo dal quale Goodwin sta guardando dall'inizio del film, contiene soltanto una *storyline* della conversazione: Stevens agli occhi di Goodwin appare come un flusso di bit, informazioni e dati che si compongono in parole, come una derridiana traccia del corpo assente. La digitalizzazione di Colter implica a sua volta che l'intero regime del visibile osservato finora – la sua presenza nella capsula o sul treno, la sede della torre di controllo mostrata nella finestra di dialogo con Goodwin – sia percepito dalla sua mente come un algoritmo decifrabile soltanto secondo una rappresentazione figurativa.

L'ansia di materializzazione pervade l'intero film, esprimendo l'angoscia del soggetto di vedersi in un corpo ideale e rinnegando la decomposizione di un corpo oramai completamente de-umanizzato e smembrato, amputato di braccia e gambe, mantenuto artificialmente in vita e collegato in rete attraverso un groviglio di tubi e cavi. Il capitano

¹⁵ Slavoj Žižek, *Gaze and voice as love objects*, Duke University Press, Durham 1996, tr. it. *Dello sguardo e altri oggetti. Saggi su cinema e psicoanalisi*, Campanotto, Udine 2004, p. 37.

Stevens baratta gli ultimi residui di una fisicità carnale lacerata, ma ancora riconoscibile, con la connessione a una realtà inconsistente, dove il corpo consuma la propria singolarità di involucro carnale per divenire luogo di transito. Nell'attraversamento di queste «soglie terminali della corporeità»¹⁶, il corpo virtuale si qualifica come luogo dell'*entre-deux*, campo relazionale entro il quale il soggetto attiva una pratica di decostruzione della propria identità, nonché di ambiguità della propria immagine.

Il corpo mutilato di Colter Stevens si manifesta come figura concreta di un corpo senza organi (CsO). Nel pensiero di Deleuze e Guattari, il CsO individua un'opposizione all'organismo come risultato di una gerarchizzazione e stabilizzazione degli organi, di conseguenza produce un disfacimento dell'organismo nella sua integrità di sistema totalitario e unificante, per «aprire il corpo a connessioni che suppongono tutto un concatenamento, circuiti, congiunzioni, suddivisioni e soglie, passaggi e distribuzioni d'intensità, territori e deterritorializzazioni»¹⁷.

Il corpo iscritto nella realtà virtuale, dunque, è un corpo deterritorializzato assente nell'immediato *hic et nunc*, ma presente in un altrove indefinito. L'incarnazione di un corpo deforme in un corpo altro all'interno di una indistinguibile realtà virtuale, significa assumere la simulazione del Sé, o meglio la proiezione di un Sé ideale, nella vana immagine di un mero ricordo narcisistico. L'idealità del corpo è connessa alla realtà di un corpo paralizzato o sfigurato, nel quale il disfacimento dell'organismo si connette all'illusione senso-motoria garantita dal dispositivo video-ludico. In *Source Code*, infatti, il capitano Stevens è calato in uno spazio immersivo creduto vero non tanto perché visto, quanto perché interagito attraverso il movimento negatogli nella realtà da un corpo i cui confini sono ridefiniti nell'immaginario tecnologico¹⁸.

¹⁶ L'espressione si trova in Gianni Canova, *Soglie terminali della corporeità*, «Bianco e Nero», a. LVII, n. 3-4, 1996, p. 84.

¹⁷ Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris 1980, tr. it. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Cooper & Castelvecchi, Roma 2003, p. 239.

¹⁸ Il dispositivo tecnologico oggettivato in *Source Code* simula una realtà virtuale nella quale il protagonista si riconosce, replicando e raddoppiando un processo identificativo analogo a quello proposto dall'apparato cinematografico. Il dispositivo filmico implica uno spettatore inteso come puro atto di percezione, in quanto il corpo dello spettatore è sempre sottratto dall'immagine dell'altro col quale si identifica. Riallacciandosi al mito platonico della caverna, Baudry sottolinea come sia proprio la paralisi motoria dello spettatore a indurlo nell'errore di scambiare per reale il feticcio proiettato sullo schermo. Cfr. Jean-Louis Baudry, *Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, «Communications», n. 23, 1975.

La virtualità del corpo inganna la percezione del soggetto con una falsa credenza, allucinata proprio come in un delirio psicotico: il misconoscimento di una reale amputazione diviene patologico in quanto sintomo di una preesistente sindrome dell'arto fantasma. La persistenza allucinatoria degli arti mancanti agisce da meccanismo di rimozione per la salvaguardia dell'identità del soggetto e di un'immagine unitaria del proprio corpo. L'avvenuta amputazione permane come esperienza rimossa al di sotto della coscienza, per cui il soggetto continua a percepire una sensazione di motilità anche in assenza degli arti che sono stati recisi.

La connessione alla realtà virtuale, dunque, consente al corpo mutilato di Colter Stevens di mantenere uno stato di protensione per cui il soggetto continua a protendersi verso il mondo, nonostante le sue deficienze e amputazioni, intervenendo in un campo pratico di stimolazione ipersensoriale che continua a interrogare gli arti mancanti. Questa posizione di ambivalenza dell'arto fantasma riflette la persistenza di uno schema corporeo tramite cui l'individuo definisce e riconosce la propria identità tramite un'immagine memoriale performata nel tempo: infatti, la posizione di Merleau-Ponty sottolinea proprio gli effetti di una temporalità polarizzata sull'evento traumatico, definendo l'arto fantasma come un vecchio presente che non si decide a diventare passato¹⁹.

La non coincidenza con l'immagine mentale del proprio corpo esprime il disagio tipicamente postmoderno di «un soggetto desoggettivato che finge di essere corpo e invece si scopre vana immagine»²⁰, proiezione simulacrale di un mondo che non esiste, ma non per questo meno vero del mondo reale. L'esperienza virtuale, infatti, resta fondata sull'apparato sensoriale: il mondo visibile continua a essere percepito attraverso i sensi, pertanto non interviene alcun dubbio epistemologico sulla finzione esperita. L'effetto di realtà è prodotto dalla percezione sensoriale, del resto la realtà virtuale «ha il compito di rendere ogni mondo fittizio il più possibile *coerente* con le situazioni reali – in cui

¹⁹ La posizione adottata da Merleau-Ponty, in merito alla spinosa questione dell'arto fantasma, tenta di coniugare insieme un approccio fisiologico e psicologico, in modo da tener conto di entrambe le dimensioni concettuali che intervengono nel riconoscimento di tale fenomeno e della sua condizione patologica. Per eventuali approfondimenti sul tema, si veda Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945, tr. it. *Fenomenologia della percezione*, Il saggiatore, Milano 1965, in particolare la parte I, dedicata proprio all'esperienza del corpo nel mondo percepito.

²⁰ Salvatore Finelli, *Le pratiche di desoggettivazione nel dispositivo video-ludico: Source Code*, cit., p. 322.

tocchiamo con mano il mondo – tanto da poter *far credere* a chi vive un’esperienza di far parte *veramente* di quel mondo²¹.

L’analisi di *Source Code* dimostra la produzione di un residuo di corporeità immanente alla proliferazione del digitale e all’inclusione di contenuti virtuali all’interno di un orizzonte del visibile sempre più espanso. È un eccesso di materialità che non resta invischiato nel recupero di una rappresentazione mimetica del reale, anzi rilancia la contrarietà del figurale a una logica narrativa di tipo rappresentazionale, fondata cioè su una corrispondenza tra la figura e il referente corrispettivo nel mondo reale. La dicotomia tra figura e figurazione è infatti da risolvere non nel mero oltrepassamento di un campo di visione sensibile, ma nel recupero di una logica della sensazione, riscattata proprio dall’oggettivazione del desiderio inconscio in forma di figura e «la Figura – scrive Deleuze – è la forma sensibile riferita alla sensazione»²².

L’analisi figurale condotta da Deleuze sulla pittura di Francis Bacon esprime proprio la necessità di una logica della sensazione da opporre come alternativa al dominio dell’arte figurativa, un’alternativa di resistenza radicale all’assimilazione dei contenuti inconsci in forma di racconto e dove la figura, esorcizzata da un carattere illustrativo e narrativo implicito nella sua struttura, possa emergere in tutta la sua produttività di spazio differenziale del desiderio.

La forza trasgressiva del desiderio origina il figurale, in quanto sfugge a ogni principio di organizzazione discorsiva. Il desiderio, infatti, non può restare costretto in un sistema linguistico vincolato dalla corrispondenza di forma e significato, ma deve oggettivarsi in una configurazione che sia sintomatica della sua fondamentale invisibilità. Lo stesso Lyotard aveva definito il rapporto tra discorso e figura non tanto in termini di opposizione dialettica, quanto di differenza e sottrazione di univocità, un rapporto in cui lo spazio visibile della figura, in cui il desiderio si oggettiva, e lo spazio invisibile dell’inconscio, da cui il desiderio è emanato, si offrono e si negano allo stesso tempo senza mai formare una unità²³.

²¹ Stefano Gallarini, *La Realtà Virtuale*, Xenia, Milano 1994, p. 15.

²² Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Seuil, Paris 1981, tr. it. *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 2004, p. 85.

²³ Jean-François Lyotard, *Discours, figure*, Klincksieck, Paris 1971, tr. it. *Discorso, figura*, Mimesis, Milano 2008, p. 91.

Deleuze riprende e sviluppa la nozione di un figurale estraneo a un ordine di rappresentazione e attraversato da un rapporto diretto con l'inconscio, secondo quanto affermato in precedenza da Lyotard. Il figurale, infatti, non partecipa dei principi di imitazione e riproduzione su cui si fonda la rappresentazione, ma la trascende e si lega all'irrappresentabile, un irrappresentabile che entra con prepotenza nel campo di visione, in quanto «il visibile nasconde sempre un altro invisibile»²⁴. L'astrattismo, che pure offre una via di fuga al figurativo, risulta inadeguato a visualizzare l'inconscio e a trasformarne le sue dinamiche contraddittorie in contenuti raffigurabili e de-figurabili. La scena altra dell'inconscio, con tutti i suoi fantasmi irrisolti e irrealizzati, si iscrive in una figura spoglia da qualsiasi intento di riproduzione mimetica della realtà e di ogni modello di racconto cui appare intimamente collegata:

La narrazione è il correlato dell'illustrazione. Come sempre, tra due Figure si insinua o tende ad insinuarsi una storia, per animare l'insieme illustrato. Isolare è dunque il modo più semplice, necessario ma non sufficiente, per rompere con la rappresentazione, spezzare la narrazione, impedire l'illustrazione, liberare la Figura²⁵.

Per liberare il potenziale inespresso insito nella figura, in quanto manifestazione visiva di un desiderio inconscio altrimenti rimosso, Deleuze avverte l'esigenza di «un diverso tipo di rapporto tra le Figure, che non sia narrativo e tale che non ne derivi alcuna figurazione»²⁶. Il richiamo alla pittura di Bacon diviene sempre più insistito proprio per quell'inclinazione a dipingere un insieme di figure senza mai ottenere una unità figurativa sistematica e conclusa. Il trittico diventa così una cifra peculiare dello stile pittorico di Bacon, in quanto gli consente di realizzare un'opera nella quale i vari pannelli sono separati eppure collegati in virtù di una comune forza intensiva, piuttosto che di un nesso narrativo: infatti, «Bacon – sottolinea lo stesso Deleuze – non ha mai cessato di dipingere Figure accoppiate che non raccontano alcuna storia»²⁷.

La logica della sensazione auspicata da Deleuze rifiuta dunque un modello di narrazione canonica che risolva il dualismo immagine/realtà in termini di realismo

²⁴ Ivi, p. 350.

²⁵ Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, cit., pp. 14-15.

²⁶ Ivi, p. 15.

²⁷ *Ibidem*.

mimetico, cui invece oppone un diverso tipo di unità fattuale tra le immagini²⁸. Deleuze descrive questa esperienza differente di unità come un tutto disorganico, un insieme totalitario mai chiuso dove la relazione tra le immagini si costituisce in rapporto alle varie parti che compongono il tutto²⁹. È proprio in questa totalità residuale e parziale che emerge la forza produttiva di un inconscio inteso nel senso antiedipico di «produzione desiderante, processualità ininterrotta, viscida corporeità priva di organi»³⁰, che mette in discussione ogni possibilità di iscrizione del figurale in forma di racconto.

La proposta avanzata in questa sede, invece, si muove nella direzione di un capovolgimento di fronte nell'opposizione tra figurale e narrazione, cominciando proprio dall'affermazione di Deleuze per cui «la pittura – e per estensione il cinema – non ha né modelli da rappresentare, né storie da raccontare»³¹, un'affermazione da intendere non tanto nel rigetto *in toto* di ogni forma di narrazione, quanto nel rifiuto di un certo tipo di narrazione limitata ancora ai vincoli di un paradigma rappresentazionale e alla concezione di una totalità chiusa e uniformante. La proposta di Deleuze significa una scelta a favore di una narrazione problematizzata non nel suo valore strutturale, ma in rapporto alle diverse parti di cui si compone: infatti, la narrazione non deve essere asservita ad alcun principio organizzativo al di fuori di una produzione desiderante concepita proprio come «pura molteplicità, affermazione irriducibile all'unità»³².

Nella concezione di una totalità ossimorica, parziale e mai unitaria, è implicito il riferimento a quel corpo senza organi prodotto come un tutto deterritorializzato, «accanto a parti che non unifica né totalizza»³³. Il modello di riferimento proviene dalla letteratura ed è individuato nella *Recherche* proustiana, considerata l'opera schizoide per eccellenza

²⁸ Deleuze utilizza l'espressione *matters of fact* proprio per indicare questo tipo di unità effettuale, e non rappresentativa, che definisce la relazione tra figure accoppiate eppure distinte. Ivi, p. 16.

²⁹ La definizione di totalità costituisce un nucleo tematico costante nell'intero percorso filosofico di Deleuze, di cui si avverte una vasta eco anche nel primo testo dedicato all'immagine cinematografica, nel quale il filosofo francese, parafrasando la dottrina bergsoniana della durata temporale, scrive: «Il tutto non è un insieme chiuso, ma al contrario è ciò per cui un insieme non è mai assolutamente chiuso». Gilles Deleuze, *L'image mouvement*, Les Éditions de Minuit, Paris 1983, tr. it. *L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1984, p. 23.

³⁰ Jacopo Bodini, "C'erano una volta una storia, un corpo, un Tutto". *Narrare al tempo di organi senza corpo*, «Itinera», n. 3, 2012, p. 90.

³¹ Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, cit., p. 14.

³² ³² Gilles Deleuze, Felix Guattari, *L'Anti-Edipo*, Les Éditions de Minuit, Paris 1972, tr. it. *L'anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia*, Einaudi, Torino 1975, p. 45.

³³ Ivi, p. 46.

proprio per la sua struttura rizomatica e frammentata, dove parti differenti si innestano l'una nell'altra e si rincorrono secondo percorsi asimmetrici privi di una comune origine.

In maniera analoga il *mind-game film* ripensa la narrazione come una totalità aperta e non unificata, prodotto residuo di un tutto completamente disarticolato e decostruito in modo da infrangere la continuità del paradigma rappresentazionale tanto osteggiato da Deleuze. Ecco allora che il corpo senza organi, replicato nella condizione del capitano Colter Stevens in *Source Code*, diventa metafora di una struttura narrativa che nella sua asimmetria di residualità parziale diventa luogo privilegiato di espressione di un desiderio inconscio altrimenti soppresso: infatti, come il racconto non si chiude in un insieme organico e definito, così anche l'orizzonte del visibile resta aperto a una possibile estensione verso i confini di un mondo invisibile figurato e de-figurato tramite i suoi contenuti inconsci.

L'espansione del visibile procede di pari passo con la sua de-realizzazione, effetto di quella produttività patologica che sottrae l'inconscio a una condizione implicita di invisibilità pregressa. La disamina condotta sul *mind-game film* ha rilevato le *productive pathologies* come veicolo di figurale, un figurale oggettivato non nei modi specifici dell'anti-narrazione, bensì in forma di narrazione complessa, dove la sua forza di produzione desiderante è insieme mediata e potenziata da un racconto che emula le dinamiche dissociative di un inconscio instabile.

La figuralità del *mind-game film*, come dimostrato in corso del presente lavoro, si sviluppa attraverso un racconto inattendibile nel quale i contenuti inconsci, di natura onirica o allucinatoria, si confondono con una realtà fenomenica sempre più indecifrabile. L'adozione di una logica narrativa a-causale, priva di connessioni temporali e nella quale si riverberano le pieghe incomprensibili di una struttura mentale irrimediabilmente compromessa, assimila questo particolare modello di *complex storytelling*, tipico del cinema contemporaneo, alla diversità del cinema d'avanguardia.

L'avanguardia cinematografica assume una posizione piuttosto critica rispetto al conformismo industriale di un linguaggio cinematografico adeguato ai principi ortodossi di Hollywood. La marginalità di un avanguardismo sperimentale coltivato in seno ai movimenti europei del primo Novecento, e rinvigorito poi dall'esperienza successiva del cinema *underground* americano, è stata determinante nel favorire un differente tipo di

narrazione in grado di assorbire il rigetto di una logica consequenziale di causa/effetto nel progetto di ampliamento e de-realizzazione del visibile in nome di un puro formalismo o di un figurativo de-figurato e figuralizzato. Le avanguardie storiche insieme alla cosiddetta neoavanguardia americana operano dunque una sistematica violazione del tradizionale ordine della realtà riprodotta al cinema, inoltre contribuiscono all'invenzione di un nuovo orizzonte del visibile, un visibile divenuto enigmatico e ambiguo sotto la pressione di quella forza produttiva tramite cui il figurale interviene a materializzare la realtà invisibile di un inconscio altrimenti irrappresentabile.

Lo sperimentalismo dei film d'avanguardia si è concentrato soprattutto sulle pratiche di una scrittura automatica capace di emulare le procedure istintive, involontarie e incontrollate dell'inconscio. Il figurale emerge qui come modo di produzione del testo e dell'immagine, secondo i caratteri propri di una processualità spontanea dove le dinamiche incontrollate del sistema inconscio sono oggettivate proprio attraverso la sospensione delle regole narrative e di una logica sintattica dominante nella consolidata tradizione cinematografica.

L'oggettivazione del figurale come macchina produttiva che iscrive l'automatismo, la casualità e l'irrazionalità all'interno del testo filmico, non è l'unica strategia compositiva perseguita dalle avanguardie: il figurale, infatti, oltre a essere un mero dinamismo processuale, è anche fissazione di fantasmi e desideri inconsci in forma di figure visibili, ovvero configurazione visiva di contenuti e materiali sottratti all'orizzonte della realtà fenomenica con la quale ora si confondono e condividono il medesimo *status* di visibilità.

Il discorso ha pertanto privilegiato quei film in cui il figurale si costituisce in una complessa sintesi di visione e scena dei fantasmi inconsci, in quella «coincidenza di immagine e immaginazione»³⁴ dove il visibile configurato è allo stesso tempo de-figurato dalle figure molteplici che lo attraversano e delineano progressivamente una dimensione segnata dalla somiglianza e dalla differenza con l'altro³⁵. L'orizzonte del visibile, dunque,

³⁴ Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Les Éditions de Minuit, Paris 1956, tr. it. *Il cinema o l'uomo immaginario*, Feltrinelli, Milano 1982, p. 89.

³⁵ Paolo Bertetto si esprime in termini analoghi a proposito del cinema di David Lynch, autore la cui complessità risiede proprio nella capacità di configurare un mondo altro, differente da quello conosciuto poiché implica il distacco da una rappresentazione mimetica del reale, cui oppone invece la configurazione eccessiva di percorsi mentali che muovono nella direzione opposta, ovvero nella direzione del non visibile.

si espande all'inseguimento di contenuti psichici che arricchiscono una realtà diegetica completamente destabilizzata dall'irruzione del figurale.

La diegesi viene così integrata da un visibile espanso da fantasmi di un desiderio inconscio rivelato – e dunque visualizzato – come coestensione dinamica e alterata di figura e racconto, un racconto disomogeneo, deterritorializzato e scomposto secondo l'auspicio di Deleuze. L'intervento del figurale in seno al testo filmico non agisce per sottrazione delle immagini a un ordine qualsiasi di intelligibilità, piuttosto opera una reciproca contaminazione tra le proprietà narrative del discorso e le proprietà figurative del sistema inconscio³⁶. È proprio in virtù di questa contaminazione reciproca che, anche nel contesto eterogeneo dei film d'avanguardia, il figurale individua la rappresentazione di scene inconse (de-)figurate anche attraverso la messa in forma di una narrazione complessa e complicata dall'espansione del visibile: insomma, la trasgressione del visibile prepara la trasgressione di un racconto violato nella sua ordinata consequenzialità.

Una teoria figurale del *mind-game film* diviene allora possibile sulla scia di un presunto legame tra la possibilità di figurazione e narrazione dei contenuti inconsci in una struttura anomala modellata sulle dinamiche dissociative dell'inconscio. L'evoluzione verso un modello di complessità narrativa assai diffuso nel cinema contemporaneo passa attraverso la necessaria dissoluzione di una omogeneità narrativa oramai completamente inadeguata a una visione interiore da esternare nella diegesi. La sperimentazione di una differente forma di racconto, agita in film quali *Un Chien andalou* (*Id.*, 1929) e *L'Âge d'or* (*Id.*, 1930) di Luis Buñuel o in *Meshes of the Afternoon* (*Id.*, 1943) di Maya Deren, consente di tracciare un percorso di continuità con l'avanguardia filmica, intesa come spazio di inclusione per contenuti inconsci integrati in un orizzonte del visibile de-figurato, ma anche riscritto secondo l'alterità di un racconto instabile.

L'avanguardismo dei film surrealisti e *underground* di Luis Buñuel e Maya Deren promuovono una riforma del visibile dove la rappresentazione del sistema inconscio e dei suoi contenuti non azzera la narrazione, ma la riformula come spazio di differenza alterato

Paolo Bertetto, *Il cinema di David Lynch. L'enigma e l'eccesso*, in Paolo Bertetto (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Venezia 2008, pp. 7-10.

³⁶ Come è noto, Jacques Lacan esprime tutta la sua contrarietà a una rappresentazione visuale del sistema inconscio, cui oppone la concezione di un inconscio strutturato in forma di linguaggio. Jacques Lacan, *L'application de la lettre de l'inconscient ou la raison depuis Freud* (1957), ora in *Id.*, *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *L'istanza della lettera nell'inconscio o la ragione dopo Freud*, in *Id.*, *Scritti*, vol. I, cit., p. 505.

e decostruito nel percorso di emergenza del figurale. Sono film in cui l'eccedenza del desiderio permane in un processo reciproco di occultamento e implicazione di una forma narrativa irriducibile, ma convertita in un flusso dinamico di figure fantasmatiche distinte dalla compresenza metamorfica di figurale e racconto.

La coesistenza reciproca di figurale e racconto resta comunque appena percepibile in una realtà diegetica costruita nei modi eccessivi dello sperimentalismo d'avanguardia, rilevando soprattutto l'irrazionalità dei contenuti inconsci piuttosto che la criticità di un visibile de-figurato e alterato da un minimalismo narrativo inevitabilmente influenzato dall'immediatezza del figurale. L'ipotesi di ricerca proposta ha individuato un percorso di de-realizzazione del visibile costante nell'evoluzione dalle avanguardie al *mind-game film*, soprattutto per l'oggettivazione del figurale in contesti narrativi differenti dalla consolidata tradizione classica.

Tuttavia, la destinazione commerciale del *mind-game film*, indirizzato verso il coinvolgimento più ampio delle masse, condiziona decisamente lo sviluppo di un racconto instabile dove l'alternanza di scene inconse, oniriche e allucinatorie, al mondo fenomenico con cui si confondono avviene sempre attraverso la mediazione di un soggetto paranoico o schizofrenico: il testo filmico è dunque abitato da figure intensive di un desiderio patologico divenuto espressione diretta di un figurale oggettivato eppure filtrato da una motivazione diegetica ritardata o differita.

L'intervento di una mediazione diegetica assente rispetto ai film d'avanguardia³⁷, con cui pure condivide una insolita esperienza di narrazione, finisce per assimilare le procedure compositive tramite cui il *mind-game film* realizza l'espansione di un visibile oramai colonizzato dalle articolazioni molteplici ed eterogenee del figurale, alla singolarità strutturale dei film realizzati da Buñuel nel periodo della sua maturità artistica, piuttosto che nella precoce avventura surrealista.

In *Un Chien andalou* e *L'Âge d'or*, le dinamiche polimorfe di un eros deviato e perverso inscrivono una traccia evidente di figurale all'interno del testo filmico: il

³⁷ Invero, l'onirismo del complesso sistema psichico delineato in *Meshes of the Afternoon* agisce attraverso la mediazione della figura di una donna sognatrice, interpretata dalla stessa Maya Deren. L'epilogo rivela però l'avvenuta morte del sognatore, di conseguenza la genesi delle figure inconse non appare affatto vincolata alla psiche del soggetto, anzi, anche in questo caso, l'intera diegesi converge in un flusso indistinto di immagini fantasmatiche inserite in un contesto anomalo di narrazione.

desiderio erotico, infatti, diventa cardine di una trasgressione agita nell'ordine del visibile tramite il libero esercizio di una fantasia sessuale eterodossa. La dimensione inconscia del desiderio ricopre un ruolo fondamentale nella dinamica dell'immaginario buñueliano, in quanto modalità privilegiata di accesso al figurale. È stato già ampiamente discusso di come le figure buñueliane siano completamente radicate nell'orizzonte del figurale, e il cinema di Buñuel è invero disseminato di figure intensive del desiderio, tuttavia, come scrive già Paolo Bertetto, non sempre queste figure riflettono la singolarità di un contenuto inconscio privo di mediazione, anzi «a volte assumono anche i caratteri di una strutturazione interna particolare del film, grazie a cui l'inconscio si palesa in modo indiretto»³⁸.

Le figure di cui si compone l'universo cinematografico di Luis Buñuel non sono altro che il riflesso stratificato di una fenomenologia molteplice del figurale: la finzione filmica mantiene così un grado maggiore di ambiguità testuale proprio attraverso la configurazione di un visibile eterogeneo, nel quale l'operatività del figurale investe l'emergenza di istanze psichiche cristallizzate poi in forma di scene del feticismo, della necrofilia, del voyeurismo, del masochismo e di tutte le altre fissazioni profonde legate al desiderio e alle sue devianze. È un'ambiguità che si estende a tutta la struttura di un visibile filmico espanso e configurato come un quadro di polisemia e incertezza semantica, nel quale l'enigma della significazione dipende non solo dal registro visivo, ma coinvolge anche la complessità testuale di un racconto alterato dalla compenetrazione di immagini sempre in bilico tra reale e immaginario.

Le differenti declinazioni di un eros perverso e radicato nelle fissazioni profonde di feticismo, autoerotismo, voyeurismo, necrofilia e masochismo, non intervengono a modificare la struttura del soggetto o il modo di immaginare il visibile, ma entrano esplicitamente nell'universo diegetico, in quanto semplici «elementi di una scena rappresentata, che non si arricchiscono di una carica di trasformazione delle configurazioni visive, e non scatenano la forza figurale dell'inconscio per scardinare l'orizzonte del visibile»³⁹.

³⁸ Paolo Bertetto, *Figure. Immagini dell'inconscio nel cinema di Buñuel*, «La valle dell'Eden», vol. 1, n. 3, 1999, p. 99.

³⁹ Ivi, p. 100.

In questi film del periodo maturo, il contenuto psichico viene controllato e padroneggiato per divenire un oggetto di rappresentazione pienamente raccontabile. Le fissazioni del fantasma inconscio perdono quel carattere di immediatezza che le distingueva nei film surrealisti, per offrirsi come «configurazioni di varia tensione che non alterano l'equilibrio e la continuità del racconto, ma al massimo ne intensificano alcuni passaggi con la forza della particolarità e della singolarità»⁴⁰. Il polimorfismo della devianza sessuale non funziona più come un'istanza irriducibile che disarticola il racconto, ma esibisce tutta la sua natura teatrale, organizzandosi in forma di scene ridisegnate all'interno della diegesi come varianti del rappresentabile:

Questo effetto rappresentativo è invero il risultato di un processo di iscrizione del figurale nel simbolico, cioè di un lavoro di normalizzazione discorsiva delle devianze psichiche del desiderio. Le istanze ossessive dell'inconscio, i percorsi di devianza o di sublimazione del desiderio diventano elementi padroneggiabili della psiche e riarticolati dentro il flusso del simbolico. Sono istanze che [...] si inscrivono dentro un universo psichico dominato dalle leggi del linguaggio e accettano la riduzione delle componenti potenzialmente anomale nel racconto e nella rappresentazione. Le scene inconse, le devianze prodotte dall'inconscio sono negate nella loro natura altra, nella loro potenzialità differenziante e riportate all'orizzonte del rappresentabile. Certo non perdono la loro forza di designazione della devianza, di rappresentazione di scene singolari e particolari in cui si concreta un'istanza anomala. Ma al tempo stesso riportano la devianza nell'orizzonte rappresentativo, allargando la pertinenza della rappresentazione e la sua possibilità di assorbire e simbolizzare adeguatamente alcune forme di determinazioni inconse⁴¹.

Il cinema di Buñuel legato alle grandi produzioni franco-iberiche degli anni Sessanta e Settanta, da *Belle de jour* (*Bella di giorno*, 1967) a *Cet Obscur objet du désir* (*Quell'oscuro oggetto del desiderio*, 1977), passando per *Tristana* (*Id.*, 1970) e *Le charme discret de la bourgeoisie* (*Il fascino discreto della borghesia*, 1972), decostruisce il figurale stesso, normalizzato attraverso un processo di mediazione tramite cui la forza eccedente e trasgressiva del desiderio inconscio viene assorbita in un universo psichico

⁴⁰ Ivi, p. 101.

⁴¹ *Ibidem*.

dominato dalle leggi discorsive del linguaggio⁴². L'anomalia psichica registra dunque un gusto per una rappresentazione normalizzata della devianza, la cui configurazione scenica è perfettamente integrata all'interno della diegesi, piuttosto che produrre una frattura evidente nei precari equilibri del racconto. La scena altra del desiderio adesso «si propone al tempo stesso come registrazione ed eccedenza del fenomenico, come segmento del mondo visibile e sua estensione simulacrale. È come se le immagini della devianza fossero sdoppiate in un'accezione immediata e in una risonanza mediata, come se fossero insieme l'originale della devianza e la sua copia»⁴³. La duplicità diviene il segno evidente di un nuovo modo di rappresentazione, per cui il figurale nel momento stesso in cui iscrive l'alterità di un desiderio perverso e polimorfo all'interno del film, ne prende automaticamente le distanze, come estraniandosi dalla sua matrice inconscia e irrazionale.

Si tratta di un cambiamento significativo rispetto all'esordio cinematografico di Buñuel: infatti, la complessità testuale di *Un Chien andalou* e *L'Âge d'or* riflette un livello di intensità massima nella forza con cui il figurale irrompe nel testo filmico, disgregando la compattezza del racconto con la figurazione de-figurata di un mondo inconscio evocato nell'ordine del visibile. È una soluzione radicale tipica dell'avanguardia e di fatto non ripetuta nei film successivi, dove le figure del desiderio si presentano in un insieme ambiguo di visibile e invisibile, di mostrato e nascosto. La figura in questo caso oltrepassa la sua struttura di processualità significativa per accedere a un meccanismo diegetico non

⁴² Si ricordi che la triade lacaniana di immaginario-simbolico-reale ha proprio lo scopo di ricondurre l'intera struttura dell'inconscio al sistema del linguaggio. In un primo tempo Lacan svalorza l'immaginario, in quanto accusato di essere il sospettato principale per l'arenarsi inconcludente della clinica postfreudiana. Al contrario, il suo insegnamento tende a rivalutare oltremodo il simbolico, identificato nel modo tramite cui l'immaginario si articola. Il reale è invece associato alla mancanza di forma, una traccia o un *surplus* di significato che resiste alla sua simbolizzazione: il reale è ciò che non partecipa ancora del simbolico, anzi, non potendo essere simbolizzato tramite la parola, il reale viene identificato con l'inesprimibile, con ciò che non può essere detto perché non appartiene al linguaggio e che il simbolico respinge dalla realtà in quanto impossibile e improponibile. Lacan è dunque convinto che l'immaginario si piega alle leggi del simbolico, da cui viene interamente riorganizzato e riarticolato. La differenza con la simbolica freudiana è contenuta proprio in questa ridistribuzione dei contenuti psichici secondo le caratteristiche del linguaggio: «Freud mette l'accento sul rapporto che unisce – per quanto complesse siano le connessioni – il simbolo a ciò che è da esso rappresentato, mentre per Lacan è la struttura del sistema simbolico che è primario; il legame con il simbolizzato (per esempio il fattore di somiglianza, l'isomorfismo) è secondario e impregnato di immaginario». Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, PUF, Paris, 1967, tr. it. *Enciclopedia della psicoanalisi*, vol. II, Laterza, Bari 1993, pp. 588-589. Cfr. anche Jacques Lacan, *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi* (1964), cit.

⁴³ Paolo Bertetto, *Figure. Immagini dell'inconscio nel cinema di Buñuel*, cit., p. 101.

privo di aspetti narrativi, ma nel quale è proprio la complessità narrativa a rilanciare l'enigma dell'inconscio a un grado di maggiore ambiguità.

È proprio nell'orizzonte di una diegesi complessa e complicata dalla commistione di figure inconse e deliranti in un racconto non lineare che la figura rivela il suo doppio dinamismo, «un dinamismo nel visibile, nella configurazione filmica e schermica, e un dinamismo che pertiene al suo operare nascosto e al suo oscillare tra la forma visibile e il campo della significazione, della simbolizzazione e del pensiero»⁴⁴. La complessità narrativa, dunque, diviene il riflesso della partita giocata tra immaginario e simbolico, una partita in cui la dialettica tra visibile e invisibile costituisce la figura come intensità processuale e complessa.

Il duplice dinamismo delle figure buñueliane, modellate dentro un enigmatico campo di visione permeato da contenuti inconsci tradizionalmente associati all'ordine dell'irrappresentabile e adesso divenuti visibili e raccontabili nell'ordine di una diffusa complessità narrativa, è speculare a un *modus operandi* di integrazione del figurale in un regime di narrazione audace, ma contenuta nei limiti di un linguaggio *mainstream*. Una strategia di contenimento ripetuta sistematicamente anche nel rinnovato contesto del *mind-game film*, dove il singolo caso clinico eccede i confini del visibile preconstituito, infrangendo ogni rigida separazione tra le fantasie deliranti di un soggetto mentalmente instabile e le immagini di un mondo reale almeno all'apparenza. Eppure, il racconto non è affatto pregiudicato nella sua coerenza interna, casomai viene riformulato in assenza di una chiusura totalizzante e nella prospettiva più ampia di una complessità narrativa plasmata sulle irrazionalità e incongruenze dell'inconscio.

Il *mind-game film*, come rivelato dall'analisi di *Memento* (*Id.*, Christopher Nolan, 2000), *Spider* (*Id.*, David Cronenberg, 2002), *The Butterfly Effect* (*Id.*, Eric Bress e J. Mackye Gruber, 2004), *Shutter Island* (*Id.*, Martin Scorsese, 2010), *Black Swan* (*Il cigno nero*, Darren Aronofsky, 2010) e anche di *Inception* (*Id.*, Christopher Nolan, 2010), descrive un percorso singolare attraverso le maglie segrete di un sistema inconscio conosciuto con il pretesto di diagnosticare una determinata patologia mentale. Il testo filmico rileva lo stesso enigma dell'inconscio da cui è strutturato in termini di rappresentazione e *complex storytelling*. L'inconscio non si mostra più soltanto come macchina produttiva

⁴⁴ Ivi, p. 131.

di desideri e fantasmi che disarticolano l'orizzonte del simbolico, anzi ne assorbe le caratteristiche per strutturarsi come racconto, un racconto comunque enigmatico e difficilmente conoscibile. La narrazione, dunque, diventa complessa in modo da sostituire quella stessa inconoscibilità ed enigmaticità dell'inconscio cui allude⁴⁵ e di cui permane comunque un residuo nell'oggettivazione mediata del figurale, così come nella configurazione scenica del figurale permane sempre un residuo di rappresentazione, altrimenti il desiderio resterebbe confinato a una massa informe di inconscio non vista.

È questa la cifra di un nuovo modello rappresentativo che Deleuze individua ancora una volta nell'opera e nella creazione pittorica di Francis Bacon. Prima di cominciare a dipingere, nella mente del pittore si forma un primo figurativo prepittorico, che non può essere completamente eliminato, anzi se ne conserva sempre qualcosa. Ma esiste anche un secondo figurativo, «quello che il pittore ottiene stavolta come risultato della Figura, come effetto dell'atto pittorico, poiché la pura presenza della Figura è proprio la restituzione di una rappresentazione, il ripristino di una figurazione»⁴⁶. Il risultato finale è sì una figurazione ritrovata e ripristinata, ma sempre nel segno di una somiglianza differenziale con la figura di partenza. D'altronde la stessa pittura di Bacon esprime ripetutamente un desiderio costante, chiosato nella formula originale di rendere somigliante con mezzi accidentali e non somiglianti⁴⁷.

L'inconscio de-figurato e la de-figurazione dei suoi contenuti agita nel *mind-game film* significa il completamento di un ciclo che dalla figura muove verso il figurale,

⁴⁵ Riprendendo l'analogia tra la configurazione narrativa del *mind-game film* e il cinema di Luis Buñuel, Paolo Bertetto si esprime così a proposito di *Bella di giorno*: «L'inconscio della protagonista del film assume una configurazione particolare della significanza particolarmente forte. Perché la contraddittorietà e l'enigmaticità delle scene e dei fantasmi oggettivati nel film disegnano una figurazione dell'inconscio come qualcosa non solo di non conosciuto, ma di inconoscibile. La struttura del film allude all'inconscio, è fatta come la struttura dell'inconscio. L'inconoscibilità e l'enigmaticità dell'una rinvia all'inconoscibilità e alla enigmaticità dell'altra». Paolo Bertetto, *Bella di giorno. L'immaginario, l'enigma*, in Valentina Cordelli, Luciano De Giusti (a cura di), *L'occhio anarchico del cinema. Luis Buñuel*, Il Castoro, Milano 2001, p. 177.

⁴⁶ Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, cit., p. 165.

⁴⁷ L'atto pittorico è un argomento di accesa discussione nelle conversazioni dello stesso Bacon con David Sylvester, nelle quali si ribadisce come il ritratto finale esposto sulla tela sia il risultato di un processo di de-figurazione che produce una figura spuria, una figura de-figurata che nella sua negazione di contorni visibili reca comunque una traccia di riconoscibilità: «malgrado il desiderio teorico di un'immagine fatta di segni irrazionali, è inevitabile – infatti – che alcuni elementi di illustrazione intervengano in certe parti della faccia o della testa, altrimenti si finisce nella pittura astratta». David Sylvester, *The Brutality of Fact. Interviews with Francis Bacon* (1975), Thames and Hudson, London 1987, tr. it. di Nadia Fusini, Francis Bacon, *La brutalità delle cose. Conversazioni con David Sylvester*, Fondo Pier Paolo Pasolini, Roma 1991, p. 101.

depurando i suoi ingranaggi da un principio di somiglianza riproduttiva con la realtà, per poi ritornare nuovamente alla figura, ovvero a una configurazione visiva rinnovata dall'espansione di un visibile de-realizzato, ma comunque riconoscibile come oggetto di rappresentazione: «è infatti facile opporre astrattamente il figurale al figurativo – scrive Deleuze – ma non si smette mai di inciampare sull'obiezione di fatto: la Figura è ancora figurativa»⁴⁸.

L'inconscio de-figurato, quale emerge attraverso le operazioni manipolative delle *productive pathologies* all'interno del *mind-game film*, resta comunque una figura, ovvero una configurazione formale di un visibile che nasconde un altro invisibile, recuperato da quella scena altra del mondo interiore che, oggettivandosi, conserva a sua volta una fondamentale latenza di visibilità nonostante il suo contenuto provenga dalle zone d'ombra di un mondo invisibile e irrepresentabile. Una dinamica duplice che riflette il processo di mediazione del figurale ad opera del simbolico, come già detto. In questa strategia compositiva il figurale non agisce soltanto come *dynamis* pulsionale dell'Es, ma esibisce anche la forma visiva e la configurazione scenica di un desiderio oggettivato in quanto prodotto del compromesso tra l'azione del processo primario e l'azione del processo secondario.

L'energia incontenibile del figurale agisce infatti sotto la spinta del principio di piacere, che controlla tutte le differenti operazioni di deformazione e travestimento con cui il processo primario condiziona la genesi del desiderio. A sua volta, il processo secondario interviene come agente vicario del principio di realtà e finisce per imbrigliare l'intera attività del *phantasieren* in stabili reti di significazione e rappresentazione, o, per riprendere la terminologia tanto cara a Lyotard, in fantasie che sono prodotti di una cattiva forma e dunque decostruite nel loro tradizionale ordine figurativo. Il desiderio si nasconde all'opacità del suo annientamento e per sfuggire alla morte della sua rappresentazione si lascia catturare in forme libere e schiave allo stesso tempo, libere da una figurazione ortodossa ma comunque assoggettate a un principio di visibilità: l'inconscio de-figurato diviene allora figura di «un “invisibile” che non è il rovescio del visibile, ma la sua “differenza”»⁴⁹.

⁴⁸ Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, cit., p. 164.

⁴⁹ Jean-François Lyotard, *Discorso, figura*, cit., p. 23.

Ecco così che il ritorno alla figura si completa con l'entrata in scena di un desiderio inconscio che nella sua oggettivazione scinde il significante dal contenuto rappresentato, rendendolo idoneo a essere rappresentato come un oggetto perduto, simile eppure diverso dall'originale evocato. Il mondo immaginario descritto nel *mind-game film* piuttosto che rappresentare uno scarto rispetto al reale, non cessa di mostrare la realtà come un'immagine in continua trasformazione, dove il figurale è libero di agire come «lotta per la manifestazione della differenza»⁵⁰ di un mondo invisibile che però ha conservato al proprio interno i detriti o rifiuti rappresentativi della nostra osservazione.

⁵⁰ *Ibidem*. Il procedimento riecheggia ancora una volta l'ispirazione pittorica di Bacon e dei suoi ritratti, somiglianti all'originale ma realizzati in modo da perdere l'iniziale somiglianza e in modo che l'immagine riprodotta «somigli alla cosa reale, ma sia allo stesso tempo profondamente evocativa e liberi aree di sensazioni diverse dalla semplice illustrazione dell'oggetto». Francis Bacon, *La brutalità delle cose. Conversazioni con David Sylvester*, cit., p. 44. A tal proposito, le conversazioni con David Sylvester sono significative anche per esprimere la profonda metamorfosi prodotta dalla psicoanalisi in seno allo stesso concetto di realismo. Infatti, dice Bacon: «dal Surrealismo in poi, o meglio da Freud in poi, il nostro modo di intendere il realismo è cambiato. Siamo più consapevoli, oggi, di quanto esso attinga all'inconscio». Ivi, p. 135.



Figura 35 – Source Code (Id., 2011). La mancata corrispondenza del corpo di Colter Stevens al riflesso di Sean Fentress.

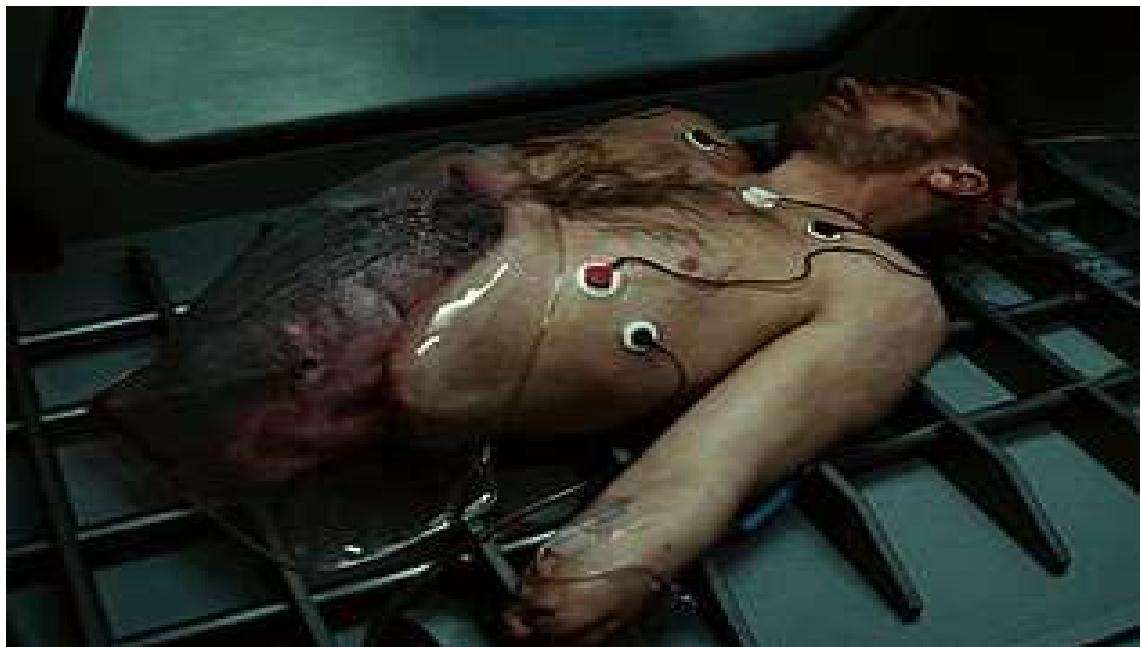


Figura 36 – Source Code (Id., 2011). Immagine reale del corpo senza organi di Colter Stevens.



Figura 37 – Source Code (Id., 2011). La rinegoziazione della virtualità del corpo nella virtualità dell'immagine riflessa: Colter e Christina percorrono l'omphalòs del Cloud Gate.



Figura 38 – Source Code (Id., 2011). La desoggettivazione dell'immagine di Colter Stevens nell'immagine riflessa di Sean Fentress dinanzi alla superficie speculare del Cloud Gate.

Filmografia

1929

Un Chien andalou (Id.)

Regia: Luis Buñuel; **Sceneggiatura:** Luis Buñuel, Salvador Dalí; **Fotografia:** Albert Duverger; **Montaggio:** Luis Buñuel; **Musica** (aggiunta nel 1960): frammenti di Tristano e Isotta di Richard Wagner e tanghi argentini; **Scenografia:** Pierre Schilzneck; **Interpreti:** Pierre Batcheff (ciclista), Simone Mareuil (la ragazza), Luis Buñuel (l'uomo che taglia l'occhio), Salvador Dalí, Jaime de Miratvilles; **Produzione:** Luis Buñuel (Francia); **Durata:** 17'.

1930

L'Âge d'or (Id.)

Regia: Luis Buñuel; **Soggetto e sceneggiatura:** Luis Buñuel (con la collaborazione occasionale di Salvador Dalí); **Fotografia:** Albert Duverger; **Montaggio:** Luis Buñuel; **Musica:** Georges Von Parys, Mozart, Beethoven, Debussy, Mendelssohn, Wagner, rullo dei tamburi di Calanda, un *pasodoble*; **Scenografia:** Pierre Schilzneck; **Assistenti alla regia:** Jacques B. Brunius, Claude Heyman; **Interpreti:** Gaston Modot (l'uomo), Lya Lys (la donna), Max Ernst (Il capo dei banditi), Pierre Prévert, Llorens Artigas, Jacques B. Brunius, Caridad de Labardesque, Pancho Cosío, Valentine Hugo, Marie Berthe Ernst, Simone Constance, Pruna, Jaime de Miratvilles, Paul Eluard, Madame Noizet, Duchange, Ibanez; **Produzione:** Visconte di Noailles (Francia); **Durata:** 60'.

1943

Meshes of the Afternoon (Id.)

Regia: Maya Deren, Alexander Hammid; **Soggetto e sceneggiatura:** Maya Deren con la collaborazione di Alexander Hammid; **Fotografia:** Alexander Hammid; **Montaggio:** Maya Deren; **Musica** (aggiunta nel 1959): Teiji Ito; **Interpreti:** Maya Deren, Alexander Hammid; **Produzione:** Maya Deren (USA); **Durata:** 14'.

2000

Memento (Id.)

Regia: Christopher Nolan; **Soggetto:** Jonathan Nolan (tratto dal racconto *Memento Mori*); **Sceneggiatura:** Christopher Nolan; **Fotografia:** Wally Pfister; **Montaggio:** Dody Dorn; **Musiche originali:** David Julian; **Scenografia:** Patty Podesta; **Effetti speciali:** (Andrew Sebok); **Interpreti:** Guy Pierce (Leonard Shelby), Carrie-Anne Moss (Natalie), Joe Pantoliano (Teddy Gammell), Mark Boone Junior (Burt Hadley), Jorja Fox (Catherine Shelby), Stephen Tobolowsky (Sammy Jankis), Harriet Sansom Harris (Mrs. Jankis), Callum Keith Rennie (Dodd); **Produzione:** Jennifer Todd, Suzanne Todd per Team Todd Production (USA); **Durata:** 113'.

2002

Spider (Id.)

Regia: David Cronenberg; **Soggetto:** Patrick McGraath (tratto dal romanzo omonimo); **Sceneggiatura:** Patrick McGraath; **Fotografia:** Peter Suschitzky; **Montaggio:** Ronald Sanders; **Musiche originali:** Howard Shore; **Scenografia:** Andrew Sanders; **Effetti speciali:** Stephan Dupuis; **Interpreti:** Ralph Fiennes (Dennis "Spider" Cleg), Bradley Hall (Dennis "Spider" Cleg bambino), Miranda Richardson (Mrs. Cleg/Yvonne), Gabriel Byrne (Bill Cleg), Lynn Redgrave (Mrs. Wilkinson), John Neville (Terrence), Philip Craig (John); **Produzione:** Catherine Bailey, Samuel Hadida per Capitol Films, Artists Independent Network, Grosvenor Park (Francia, Canada, Regno Unito); **Durata:** 98'.

2004

The Butterfly Effect (Id.)

Regia: Eric Bress e J. Mackye Gruber; **Soggetto e sceneggiatura:** Eric Bress, J. Mackye Gruber; **Fotografia:** Matthew F. Leonetti; **Montaggio:** Peter Amundson; **Musiche originali:** Michael Suby; **Scenografia:** Douglas Higgins; **Effetti speciali:** Murray Campbell, Corbin Fox; **Interpreti:** Ashton Kutcher (Evan Treborn), Amy Smart (Kayleigh Miller), Melora Walters (Andrea Treborn), Elden Henson (Lenny Kagan), William Lee Scott (Tommy Miller), Eric Stoltz (George Miller), Ethan Suplee (Tumper), Callum Keith Rennie (Jason Treborn), John Patrick Amedori (Evan a 13 anni), Logan Lerman (Evan a 7 anni), Irene Gorovaia (Kayleigh a 13 anni), Sarah Widdows (Kayleigh a 7 anni), Jesse James (Tommy a 13 anni), Cameron Bright (Tommy a 7 anni), Kevin Schmidt (Lenny a 13 anni), Jake Kaese (Lenny a 7 anni); **Produzione:** Chris Bender, A.J. Dix, Anthony Rhulen, J.C. Pink per Benderspink, Filmengine, Katalyst (USA); **Durata:** 113', 120' (*director's cut*).

2010

Shutter Island (Id.)

Regia: Martin Scorsese; **Soggetto:** Dennis Lehane (tratto dal romanzo omonimo); **Sceneggiatura:** Laeta Kalogridis; **Fotografia:** Robert Richardson; **Montaggio:** Thelma Schoonmaker; **Musiche originali:** Jennifer L. Dunnington; **Scenografia:** Dante Ferretti; **Effetti Speciali:** R. Bruce Steinheimer; **Interpreti:** Leonardo DiCaprio (Edward "Teddy" Daniels/Andrew Laeddis), Mark Ruffalo (Chuck Aule/Dr. Sheehan), Ben Kingsley (dott. John Cawley), Michelle Williams (Dolores Chanal), Emily Mortimer (Rachel Solando), Patricia Clarkson (dott.ssa Rachel Solando), Max von Sydow (dott. Jeremiah Naehring), Jackie Earle Haley (George Noyce), Ted Levine (Warden), John Carroll Lynch (agente Warden McPherson), Elias Koteas (falso Andrew Laeddis); **Produzione:** Mike Medavoy, Arnold W. Messer, Bradley J. Fischer, Martin Scorsese, Gianni Nunnari per Paramount Pictures, Columbia Pictures, Phoenix Pictures (USA); **Durata:** 138'.

Black Swan (Il cigno nero)

Regia: Darren Aronofsky; **Soggetto:** Andrés Heinz; **Sceneggiatura:** Mark Heyman, Andres Heinz e John J. McLaughlin; **Fotografia:** Matthew Libatique; **Montaggio:** Andrew Weisblum; **Musiche originali:** Clint Mansell; **Tema musicale:** *Il lago dei cigni* di Pëtr Il'ič Čajkovskij; **Scenografia:** Thérèse DePrez; **Effetti Speciali:** Dan Schrecker; **Interpreti:** Natalie Portman (Nina Sayers), Mila Kunis (Lily), Vincent Cassel (Thomas Leroy), Barbara Hershey (Erica Sayers), Winona Ryder (Beth Macintyre), Ksenia Solo (Veronica), Kristina Anapau (Galina), Benjamin Millepied (David), Janet Montgomery (Madeline), Sebastian Stan (Andrew), Toby Hemingway (Tom), Sergio Torrado (Sergio), Mark Margolis (Mr. Fithian), Tina Sloan (Mrs. Fithian); **Produzione:** Mike Medavoy, Arnold W. Messer, Brian Oliver, Scott Franklin per Cross Creek Pictures, Phoenix Pictures, Protozoa Pictures (USA); **Durata:** 104'.

Inception (Id.)

Regia: Christopher Nolan; **Soggetto e sceneggiatura:** Christopher Nolan; **Fotografia:** Wally Pfister; **Montaggio:** Lee Smith; **Musiche originali:** Hans Zimmer; **Scenografia:** Guy Hendrix Dyas; **Effetti Speciali:** Chris Corbould, Paul J. Franklin, Andrew Lockley, Peter Bebb; **Interpreti:** Leonardo DiCaprio (Dominic "Dom" Cobb), Joseph Gordon Levitt (Arthur), Ellen Page (Arianna), Tom Hardy (Eames), Ken Watanabe (Mr. Saito), Dileep Rao (Yusuf), Cillian Murphy (Robert Michael Fischer), Tom Berenger (Peter Browning), Marion Cotillard (Mal Cobb), Pete Postlethwaite (Maurice Fischer), Michael Caine (Miles), Lukas Haas (Nash); **Produzione:** Christopher Nolan, Emma Thomas per Syncopy Films, Warner Bros., Legendary Pictures (USA); **Durata:** 148'.

2011

Source Code (Id.)

Regia: Duncan Jones; **Soggetto:** Duncan Jones; **Sceneggiatura:** Ben Ripley; **Fotografia:** Don Burgess; **Montaggio:** Paul Hirsch; **Musiche originali:** Chris Bacon; **Scenografia:**

Barry Chusid; **Effetti Speciali:** Ryal Cosgrove; **Interpreti:** Jake Gyllenhaal (Colter Stevens/Sean Fentress), Michelle Monaghan (Christina Warren), Vera Farmiga (Carol Goodwin), Jeffrey Wright (Dr. Rutledge), Russell Peters (Max Denoff), Michael Arden (Derek Frost), Cas Anvar (Hazmi), **Produzione:** Mark Gordon, Jordan Wynn, Philippe Rousselet per The Mark Gordon Company, Vendome Pictures (USA); **Durata:** 93'.

Indice dei film citati

- 21 Grams* (*21 Grammi*, Alejandro González Iñárritu, 2003)
- A Beautiful Mind* (*Id.*, Ron Howard, 2001)
- A Clockwork Orange* (*Arancia meccanica*, Stanley Kubrick, 1971)
- Black Swan* (*Il cigno nero*, Darren Aronofsky, 2010)
- Blade Runner* (*Id.*, Ridley Scott, 1982)
- Cet Obscur objet du désir* (*Quell'oscuro oggetto del desiderio*, Luis Buñuel, 1977)
- Dark City* (*Id.*, Alex Proyas, 1998)
- Dog Star Man* (*Id.*, Stan Brakhage, 1961-1964)
- Donnie Darko* (*Id.*, Richard Kelly, 2001)
- Easy Rider* (*Id.*, Dennis Hopper, 1969)
- Emak Bakia* (*Id.*, Man Ray, 1926)
- Empire* (*Id.*, Andy Warhol, 1964)
- Entr'acte* (*Id.*, René Clair, 1924)
- Fight Club* (*Id.*, David Fincher, 1999)
- Flaming Creatures* (*Id.*, Jack Smith, 1962)
- Flight Plan* (*Flight Plan – Mistero in volo*, Robert Schwentke, 2005)
- Groundhog Day* (*Ricomincio da capo*, Harold Ramis, 1993)
- Inauguration of the Pleasure Dome* (*Id.*, Kenneth Anger, 1956-1978)
- Inception* (*Id.*, Christopher Nolan, 2010)
- Irréversible* (*Id.*, Gaspar Noé, 2002)
- L'Âge d'or* (*Id.*, Luis Buñuel, 1930)
- La coquille et le clergyman* (*Id.*, Germaine Dulac, 1928)
- La voie lactée* (*La via lattea*, Luis Buñuel, 1969)
- Le fantôme de la liberté* (*Il fantasma della libertà*, Luis Buñuel, 1974)
- Le retour à la raison* (*Id.*, Man Ray, 1923)
- Lola Rennt* (*Lola corre*, Tom Tykwer, 1998)
- Lost Highway* (*Strade perdute*, David Lynch, 1997)
- Magnolia* (*Id.*, Paul Thomas Anderson, 1999)
- Memento* (*Id.*, Christopher Nolan, 2000)
- Meshes of the Afternoon* (*Id.*, Maya Deren, 1943)

Paycheck (Id., John Woo, 2003)
Pulp Fiction (Id., Quentin Tarantino, 1994)
Shutter Island (Id., Martin Scorsese, 2010)
Sleep (Id., Andy Warhol, 1963)
Sliding Doors (Id., Peter Howitt, 1998)
Source Code (Id., Duncan Jones, 2011)
Spider (Id., David Cronenberg, 2002)
The Art of Vision (Id., Stan Brakhage, 1961-1965)
The Butterfly Effect (Id., Eric Bress e J. Mackye Gruber, 2004)
The Chelsea Girls (*Le ragazze di Chelsea*, Andy Warhol, 1966)
The Flicker (Id., Tony Conrad, 1966)
The Forgotten (Id., Joseph Ruben, 2004)
The Matrix (*Matrix*, The Wachowski Brothers, 1999)
The Others (Id., Alejandro Amenábar, 2001)
The Sixth Sense (*Il sesto senso*, M. Night Shyamalan, 1999)
The Truman Show (Id., Peter Weir, 1998)
The Village (Id., M. Night Shyamalan, 2004)
Time Code (Id., Mike Figgis, 2000)
Total Recall (*Atto di forza*, Paul Verhoeven, 1990),
Un Chien andalou (Id., Luis Buñuel, 1929)
Vinyl (Id., Andy Warhol, 1965)

Bibliografia

Testi di arte, filosofia e teoria della letteratura

- BAL Mieke, CREWE Jonatan, SPITZER Leo (a cura di), *Acts of Memory: Cultural Recall in the Present*, University Press of New England, Hanover 1999.
- BARBA Vincenzo (a cura di), *Interpretazioni di Sade*, Savelli, Roma 1979.
- BATAILLE Georges, *L'érotisme*, Pauvert, Paris 1957, tr. it. *L'eroticismo*, Mondadori, Milano 1969.
- BLOOM Harold, *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*, Oxford University Press, New York 1973, tr. it. *L'angoscia dell'influenza. Una teoria della poesia*, Abscondita, Milano 2014.
- BODINI Jacopo, "C'erano una volta una storia, un corpo, un Tutto". *Narrare al tempo di organi senza corpo*, «Itinera», n. 3, 2012.
- BRETON André, *Manifeste du Surréalisme*, Kra, Paris 1924, tr. it. *Manifesti del surrealismo*, Einaudi, Torino 1964.
- CARUTH Cathy (a cura di), *Trauma: Exploration in Memory*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 1995.
- CARUTH Cathy, *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 1996.
- DALI Salvador, *L'âne pourri*, «Le Surréalisme au service de la Révolution», n. 1, 1930, ora in Id., *Oui*, Denoël Gonthier, Paris, 1971, tr. it. *Sì*, Rizzoli, Milano 1980.

- DELEUZE Gilles, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Seuil, Paris 1981, tr. it. *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 2004.
- DELEUZE Gilles, GUATTARI Felix, *L'Anti-Œdipe*, Les Éditions de Minuit, Paris 1972, tr.it. *L'anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia*, Einaudi, Torino 1975.
- DELEUZE Gilles, GUATTARI Felix, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris 1980, tr. it. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Cooper & Castelvechi, Roma 2003.
- FELMAN Shoshana, LAUB Dori, *Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis and History*, Routledge, New York 1992.
- FEYLES Martino (a cura di), *Memoria, immaginazione e tecnica*, Nuova Editrice Universitaria, Roma 2010.
- FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975, tr. it. *Sorvegliare e punire: la nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1976.
- GIBSON Ian, *La vida desafortada di Salvador Dalí*, Anagrama, Barcelona 1999.
- JACQUES Francis, *Le figurable et le textualisable*, in Francis Jacques, Jean-Louis Leutrat, *L'autre visible*, Klincksieck, Paris 1998.
- JAKOBSON Roman, *Essais de linguistique générale*, Minuit, Paris 1963, tr. it. *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano 1974.
- KANT Immanuel, *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* (1798), in Id., *Werke*, XII, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1977, tr. it., *Antropologia pragmatica*, Laterza, Bari 1985.
- KOJÈVE Alexandre, *Introduction à la lecture de Hegel*, Gallimard, Paris 1947, tr. it. *Introduzione alla lettura di Hegel*, Adelphi, Milano 1996.
- KRISTEVA Julia, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Seuil, Paris 1980, tr. it. *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Spirali, Milano 2006.
- LYOTARD Jean-François, *Discours, figure*, Klincksieck, Paris 1971, tr. it. *Discorso, figura*, Mimesis, Milano 2008.
- MAISTRINI Maria, *Il figurale in J.-F. Lyotard*, Mimesis, Milano 2005.
- MARCUSE Herbert, *Eros and Civilization. A Philosophical Inquiry into Freud*, Beacon Press, Boston 1955, tr. it. *Eros e civiltà*, Einaudi, Torino 1968.

- MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945, tr. it. *Fenomenologia della percezione*, Il saggiatore, Milano 1965.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *Le visible et l'invisible*, Gallimard, Paris 1965, tr. it. *Il visibile e l'invisibile*, Bompiani, Milano 1969.
- MERLEAU-PONTY Maurice, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, Paris 1965, tr. it. *L'occhio e lo spirito*, Se, Milano 1995.
- OLIVERIO Alberto, *Immaginazione e memoria. Fantasia e realtà nei processi mentali*, Mondadori Università, Milano 2013.
- RADSTONE Susannah, *Trauma Theory: Contexts, Politics, Ethics*, «Paragraph», vol. 30, n. 1, 2007.
- RICŒUR Paul, *Temps et récit*, 3 voll., Seuil, Paris 1983-1985, tr. it. *Tempo e racconto*, 3 voll., Jaca Book, Milano 1986-1988.
- RICŒUR Paul, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Seuil, Paris 2000, tr. it. *La memoria, la storia, l'oblio*, Raffaello Cortina, Milano 2003.
- RICŒUR Paul, *Das Rätsel der Vergangenheit. Erinnern – Vergessen – Verzeihen*, Wallstein Verlag, Göttingen 1998 tr. it. *Ricordare, dimenticare, perdonare*, il Mulino, Bologna 2004.
- SARTRE Jean-Paul, *L'imaginaire. Psychologie phénoménologique de l'imagination*, Gallimard, Paris 1936, tr. it. *Immagine e coscienza. Psicologia fenomenologica dell'immaginazione*, Einaudi, Torino 1964.
- SARTRE Jean-Paul, *L'être e le neant*, Gallimard, Paris 1943, tr. it. *L'essere e il nulla*, Il Saggiatore, Milano 2008.
- SAUL MORSON Gary, *Narrative and Freedom: The Shadows of Time*, Yale University Press, New Haven 1994.
- SYLVESTER David, *The Brutality of Fact. Interviews with Francis Bacon* (1975), Thames and Hudson, London 1987, tr. it. di Nadia Fusini, Francis Bacon, *La brutalità delle cose. Conversazioni con David Sylvester*, Fondo Pier Paolo Pasolini, Roma 1991.

- VAN DER KOLK Bessel A., VAN DER HART Onno, *The Intrusive Past: The Flexibility of Memory and the Engraving of Trauma*, in Cathy Caruth (a cura di), *Trauma: Exploration in Memory*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 1995.
- WITTGENSTEIN Ludwig, *Über Gewißheit*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1969, tr. it. *Della certezza*, Einaudi, Torino 1978.

Testi di psicoanalisi

- BRENTANO Franz, *Psychologie vom empirischen Standpunkt* (1874), 3 voll., Felix Meiner Verlag, Hamburg 1973, tr. it. *La psicologia dal punto di vista empirico*, 3 voll., Roma, Laterza, 1997.
- BREUER Franz, FREUD Sigmund, *Studien über Hysterie* (1892-1895), in *Gesammelte Joseph Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Studi sull'isteria*, in *Opere 1886-1895*, vol. I, Boringhieri, Torino 1967.
- CERRINI Emanuela, *La rappresentazione del fantasma*, in Emanuela Cerrini, Luciano De Santi, Rosalba Rattalino, *Le figure del sapere psicoanalitico*, Raffaello Cortina, Milano 1982.
- CHODOROW Nancy, *The Reproduction of Mothering: Psychoanalysis and the Sociology of Gender*, University of California Press, Berkeley 1978.
- CHODOROW Nancy, *Femininities, Masculinities, Sexualities: Freud and Beyond*, University of Kentucky Press, Lexington 1994.
- DI CIACCIA Antonio, RECALCATI Massimo, *Jacques Lacan. Un insegnamento sul sapere dell'inconscio*, Mondadori, Milano 2000.
- FREUD Sigmund, *Die Traumdeutung* (1900), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *L'interpretazione dei Sogni*, in *Opere 1899*, vol. III, Boringhieri, Torino 1966.
- FREUD Sigmund, *Über den Traum* (1901), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Il sogno*, in *Opere 1900-1905*, vol. IV, Boringhieri, Torino 1970.

- FREUD Sigmund, *Hysterische Phantasien und ihre Beziehung zur Bisexualität* (1908), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Fantasia isteriche e la loro relazione con la bisessualità*, in *Opere 1905-1909*, vol. V, Boringhieri, Torino 1972.
- FREUD Sigmund, *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia (Dementia Paranoides)* (1911), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente (Caso clinico del presidente Schreber)*, in *Opere 1909-1912*, vol. VI, Boringhieri, Torino 1974.
- FREUD Sigmund, *Formulierungen über die zwei Prinzipien des psychischen Geschehens* (1911), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Precisazioni sui due principi dell'accadere psichico*, in *Opere 1909-1912*, vol. VI, Boringhieri, Torino 1974.
- FREUD Sigmund, *Zur Geschichte der psychoanalytischen Bewegung* (1914) in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Per la storia del movimento psicoanalitico*, in *Opere 1912-1914*, vol. VII, Boringhieri, Torino 1975.
- FREUD Sigmund, *Zur Einführung des Narzissmus* (1914), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Introduzione al narcisismo*, in *Opere, 1912-1914*, vol. VII, Boringhieri, Torino 1975.
- FREUD Sigmund, *Aus der Geschichte einer infantilen Neurose* (1914), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Dalla storia di una nevrosi infantile (Caso clinico dell'uomo dei lupi)*, in *Opere 1912-1914*, vol. VII, Boringhieri, Torino 1975.
- FREUD Sigmund, *Erinnern, Wiederholen und Durcharbeiten* (1914), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Ricordare, ripetere e rielaborare*, in *Opere 1912-14*, vol. VII, Boringhieri, Torino 1975.
- FREUD Sigmund, *Triebe und Triebchicksale* (1915), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Pulsioni e loro destini*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, Boringhieri, Torino 1976.
- FREUD Sigmund, *Das Unbewusste* (1915), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *L'inconscio*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, Torino 1976.

- FREUD Sigmund, *Metapsychologische Ergänzung zur Traumlehre* (1915), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Supplemento metapsicologico alla teoria del sogno*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, Torino 1976.
- FREUD Sigmund, *Mitteilung eines der psychoanalytischen Theorie widersprechenden Falles von Paranoia* (1915), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Comunicazione di un caso di paranoia in contrasto con la teoria psicoanalitica*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, Torino 1976.
- FREUD Sigmund, *Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse* (1916-1917), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Introduzione alla psicoanalisi*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, Boringhieri, Torino 1976.
- FREUD Sigmund, *Trauer und Melancholie* (1917), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Lutto e melanconia*, in *Opere 1915-1917*, vol. VIII, Boringhieri, Torino 1976.
- FREUD Sigmund, *Das Unheimlich* (1919), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Il perturbante*, in *Opere 1917-1923*, vol. IX, Boringhieri, Torino 1977.
- FREUD Sigmund, *Das Ich und das Es* (1922), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *L'Io e l'Es*, in *Opere 1917-1923*, vol. IX, Boringhieri, Torino 1977.
- FREUD Sigmund, *Der Realitätsverlust bei Neurose und Psychose* (1924), in *Gesammelte Werke* Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *La perdita di realtà nella nevrosi e nella psicosi*, in *Opere 1924-1929*, vol. X, Boringhieri, Torino 1978.
- FREUD Sigmund, *Fetischismus* (1927), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Il feticismo*, in *Opere 1924-1929*, vol. X, Boringhieri, Torino 1978.
- FREUD Sigmund, *Wenn Moses ein Ägypter* (1937), in *Gesammelte Werke*, Fisher, Frankfurt am Main, tr. it. *Se Mosè era egizio...*, in *Opere 1930-1938*, vol. XI, Boringhieri, Torino 1979.
- FREUD Sigmund, *Briefe an Wilhelm Fliess 1887-1904*, Fischer, Frankfurt am Main 1986, tr. it. *Lettere a Wilhelm Fliess 1887-1904*, Boringhieri, Torino 1986.
- FUNARI Enzo, *Introduzione a Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, Fantasma originario Fantasmes des origines Origines du fantasme*, Hachette, Paris 1985, tr. it. *Fantasma originario Fantasmi delle origini Origini del fantasma*, Il Mulino, Bologna 1988.

- FUNARI Enzo, *L'irrepresentabile come origine della vita psichica*, Franco Angeli Editore, Milano 2007.
- GALIMBERTI Umberto, *Dizionario di psicologia*, Utet, Torino 1992.
- JOHNSTON Adrian, *Time Driven: Metapsychology and the Splitting of the Drive*, Northwestern University Press, Evanston 2005.
- JUNG Carl Gustav, *Der Gegensatz Freud-Jung* (1929), in *Gesammelte Werk*, IV, Walter-Verlag, Olten 1971-1979, tr. it. *Il contrasto tra Freud e Jung*, in *Opere*, vol. IV, Boringhieri, Torino 1973.
- LACAN Jacques, *Le stade du miroir comme formation de la fonction du Je* (1949), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *Lo stadio dello specchio e la funzione di formazione dell'io*, in Id., *Scritti*, vol. I, Einaudi, Torino 1974.
- LACAN Jacques, *Fonction et champ de la parole et du langage en psychanalyse* (1953), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *Funzione e campo della parola e del linguaggio in psicoanalisi*, in Id., *Scritti*, vol. I, Einaudi, Torino 1974.
- LACAN Jacques, *L'application de la lettre de l'inconscient ou la raison depuis Freud* (1957), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *L'istanza della lettera nell'inconscio o la ragione dopo Freud*, in Id., *Scritti*, vol. I, Einaudi, Torino 1974.
- LACAN Jacques, *La direction de la cure et les principes de son pouvoir* (1958), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *La direzione della cura e i principi del suo potere*, in Id., *Scritti*, vol. II, Einaudi, Torino 1974.
- LACAN Jacques, *La signification du phallus* (1958), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *La significazione del fallo*, in Id., *Scritti*, vol. II, Einaudi, Torino 1974.
- LACAN Jacques, *La science et la vérité* (1965), ora in Id., *Ecrits*, Seuil, Paris 1966, tr. it. *La scienza e la verità*, in Id., *Scritti*, vol. II, Einaudi, Torino 1974.
- LACAN Jacques, *Le séminaire. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse* (1964), Seuil, Paris 1973, tr. it. *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi* (1964), Einaudi, Torino 1979.
- LACAN Jacques, *Le séminaire. Livre I. Les écrits techniques de Freud* (1953-1954), Seuil, Paris 1975, tr. it. *Il seminario. Libro I. Gli scritti tecnici di Freud* (1953-1954), Einaudi, Torino 1978.

- LACAN Jacques, *Le séminaire. Livre III. Les Psychoses* (1955-1956), Seuil, Paris 1981, tr. it. *Il seminario. Libro III. Le psicosi* (1955-1956), Einaudi, Torino 1985.
- LACAN Jacques, *Le séminaire de LACAN Jacques. Livre XVII. L'envers de la psychanalyse* (1969-1970), Seuil, Paris 1991, tr. it. *Il seminario. Libro XVII. Il rovescio della psicoanalisi* (1969-1970), Einaudi, Torino 2001.
- LACAN Jacques, *Le séminaire de Jacques Lacan. Livre V. Les formations de l'inconscient* (1957-1958), Seuil, Paris 1998, tr. it. *Il Seminario. Libro V. Le formazioni dell'inconscio* (1957-1958), Einaudi, Torino 2004.
- LAPLANCHE Jean, PONTALIS Jean-Bertrand, *Vocabulaire de la psychanalyse*, PUF, Paris, 1967, tr. it. *Enciclopedia della psicoanalisi*, vol. I, Laterza, Bari 1993.
- LAPLANCHE Jean, PONTALIS Jean-Bertrand, *Vocabulaire de la psychanalyse*, PUF, Paris, 1967, tr. it. *Enciclopedia della psicoanalisi*, vol. II, Laterza, Bari 1993.
- LAPLANCHE Jean, PONTALIS Jean-Bertrand, *Fantasme originaire Fantômes des origines Origines du fantasme*, Hachette, Paris 1985, tr. it. *Fantasma originario Fantasmi delle origini Origini del fantasma*, Il Mulino, Bologna 1988.
- RANK Otto, *Der Doppelgänger. Eine Psychoanalytische Studie*, Imago, Wien 1914, tr. it. *Il Doppio. Uno studio psicoanalitico*, SE, Milano 2001.
- RECALCATI Massimo, *Ritratti del desiderio*, Raffaello Cortina, Milano 2012.
- WINNICOTT Donald Woods, *Playing and Reality*. Tavistock Publications, London 1971, tr. it. *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma 2013.

Testi metodologici di teoria del cinema, analisi del film e cultura visuale

- ALBANO Lucilla, *Lo schermo dei sogni*, Marsilio, Venezia 2004.
- ANDREW Dudley, *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, Oxford and New York 1984.
- AUMONT Jacques, *A quoi pensent les films*, Séguier, Paris 1996, tr. it. *A cosa pensano i film*, Ets, Pisa 2007.

- BAUDRY Jean-Louis, *Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, «Communications», n. 23, 1975.
- BELLOUR Raymond, *Le Corps du cinéma. Hypnoses, émotion, animalités*, POL Traffic, Paris 2009.
- BERTETTO Paolo (a cura di), *Metodologie di analisi del film*, Laterza, Roma-Bari 2006.
- BERTETTO Paolo, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano 2007.
- BERTETTO Paolo, *La macchina del cinema*, Laterza, Roma-Bari 2010.
- BERTETTO Paolo, *Senso del film e soggetto spettatoriale, ovvero perché al cinema a volte ci irritiamo*, in Paolo Bertetto, Andrea Minuz (a cura di), *Cinema e filosofia*, «IMAGO», Vol. 2, Bulzoni, Roma, 2011.
- BERTETTO Paolo, *Microfilosofia del cinema*, Marsilio, Venezia 2014.
- BOTTIROLI Giovanni, *Il Linguaggio diviso*, in Lucilla Albano, Veronica Pravadelli (a cura di), *Cinema e psicoanalisi. Tra cinema classico e nuove tecnologie*, Quodlibet, Macerata 2008.
- BUONAURO Antonietta, *Trauma, cinema e media. Immaginari catastrofici e cultura visuale del nuovo millennio*, Bulzoni, Roma 2014.
- BURCH Noël, *Praxis du cinéma*, Gallimard, Paris 1969, tr. it. *Prassi del cinema*, Pratiche Editrice, Parma 1980.
- BURCH Noël, *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Nathan, Paris 1991, tr. it. *Il lucernario dell'infinito*, Pratiche Editrice, Parma 1993.
- COLOMBO Fausto, EUGENI Ruggero, *Il testo visibile*, La Nuova Italia Scientifica, Roma 1996.
- COSTA Antonio, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002.
- COWIE Elizabeth, *Fantasia*, in Id., *Representing the Woman: Cinema and Psychoanalysis*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1997.
- CUBITT Sean, *The Cinema Effect*, MIT Press, Cambridge, MA and London 2004.
- DE RUGGIERI Francesca, *Matrix and the City. Il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, Edizioni ETS, Pisa 2006.
- DELEUZE Gilles, *L'image mouvement*, Les Éditions de Minuit, Paris 1983, tr. it. *L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1984.

- DELEUZE Gilles, *Image temps*, Les Éditions de Minuit, Paris 1985, tr. it. *L'immaginetempo*, Ubulibri, Milano 1989.
- DELEUZE Gilles, *Le cerveau, c'est l'écran*, «Cahiers du cinéma», n. 380, 1986, tr. it. *Il cervello è lo schermo*, in Id., *Che cos'è l'atto di creazione*, Cronopio, Napoli 2003.
- DIODATO Roberto, *L'estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005.
- DOANE Mary Ann, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard University Press, Cambridge, MA and London 2002.
- DUBOIS Philippe, *Au seuil du visible: la question du figural*, in Veronica Innocenti (a cura di), *Limina/le soglie del film – Film's Thresholds*, Forum, Udine 2004.
- ELSAESSER Thomas, HAGENER Malte, *Filmtheorie: Zur Einführung*, Junius, Hamburg 2007, tr. it. *Teoria del film. Un'introduzione*, Einaudi, Torino 2009.
- ELSAESSER Thomas, BUCKLAND Warren, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Arnold, London 2002, tr. it. *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Bietti, Milano 2010.
- EUGENI Ruggero, *La relazione d'incanto. Studi su cinema e ipnosi*, Vita e pensiero, Milano 2002.
- FAGONE Vittorio, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano 1990.
- FANARA Giulia (a cura di), *Shooting from Heaven. Trauma e soggettività nel cinema americano dalla seconda guerra mondiale al post 11 settembre*, Bulzoni, Roma 2012.
- GALLARINI Stefano, *La Realtà Virtuale*, Xenia, Milano 1994.
- GOTTSCHALK Simon, *Videology: Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction*, «Symbolic Interaction», vol. 18, n. 1, 1995.
- KAPLAN E. Ann, *Trauma Culture. The Politics of Terror and Loss in Media and Literature*, Rutgers University Press, New Brunswick 2005.
- KAPLAN E. Ann, WANG Ban, *Trauma and Cinema. Cross-Cultural Explorations*, Hong Kong University Press, Hong Kong 2004.
- LUPPA Nicholas V., *Designing Interactive Digital Media*, Focal Press, Boston 1998.
- MAIO Barbara, UVA Christian, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Bulzoni, Roma 2003.

- MANOVICH Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002.
- McGOWAN Todd, *Out of Time: Desire in Atemporal Cinema*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2011.
- METZ Christian, *Le signifiant imaginaire*, U.G.E., Paris 1979, tr. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 2006.
- MINUZ Andrea, *Guardare i film (e le cose) da capo: come imparammo qualcosa di profondamente cinematografico*, in Paolo Bertetto, Andrea Minuz (a cura di), *Cinema e filosofia*, «IMAGO», vol. 2, Bulzoni, Roma, 2011.
- MITTEL Jason, *Narrative Complexity in Contemporary American Television*, «The Velvet Light Trap», vol. 58, n.1, 2006.
- MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Les Éditions de Minuit, Paris 1956, tr. it. *Il cinema o l'uomo immaginario*, Feltrinelli, Milano 1982.
- PRAVADELLI Veronica, *Feminist Film Theory e Gender Studies*, in Paolo Bertetto (a cura di), *Metodologie di analisi del film*, Laterza, Roma-Bari 2006.
- RODOWICK David Norman, *The Virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge 2007, tr. it. *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano 2008.
- RODOWICK David N., *Reading the Figural, or Philosophy after the New Media*, Duke University Press, Durham and London 2011.
- SAINATI Augusto, *Postfazione a Jacques Aumont, A quoi pensent les films*, Segquier, Paris 1996, tr. it., *A cosa pensano i film*, Ets, Pisa 2007.
- STEWART Garrett, *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*, University of Chicago Press, Chicago 2007.
- THANOULI Eleftheria, *Post-classical Cinema. An International Poetics of Film Narration*, Wallflower Press, London 2009.
- WALKER Janet, *Trauma Cinema*, University of California Press, London-Berkeley-Los Angeles 2005.
- WILSON George, *Transparency and Twist in Narrative Fiction Film*, «Journal of Aesthetics and Art Criticism», vol. 64, n. 1, 2006.

ŽIŽEK Slavoj, *Gaze and Voice as Love Objects*, Duke University Press, Durham and London 1996, tr. it. *Dello sguardo e altri oggetti. Saggi su cinema e psicoanalisi*, Campanotto, Udine 2004.

Testi sul cinema d'avanguardia e underground

ALONGE Giaime, BERTETTO Paolo, *Il cinema non-narrativo: documentario e sperimentazione*, in Paolo Bertetto (a cura di), *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, UTET, Novara 2012.

BERTETTO Paolo, *Le cinéma expérimental français et la recherche internationale. L'eidétique et le cérémonial*, «Revue d'Esthétique», n. 6, 1984.

BERTETTO Paolo, *Differenza e intensità: le strutture formali del cinema d'avanguardia*, in Paolo Bertetto, Sergio Toffetti (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa (dalle origini al 1945)*, Il castoro, Milano 1996.

BERTETTO Paolo, *Il cinema europeo degli anni Venti*, in Paolo Bertetto (a cura di), *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, UTET, Novara 2012.

BUTLER Alison, *Women's Cinema: the Contested Screen*, Wallflower Press, London 2002.

GUNNING Tom, *The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, in Thomas Elsaesser (a cura di), *Early Cinema. Space Frame Narrative*, BFI, London 1990.

RABINOVITZ Lauren, *Points of Resistance: Women, Power and Politics in the New York Avant-Garde Cinema, 1943-71*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago 1991.

REES Alan Leonard, *A History of Experimental Film and Video: From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice*, BFI, London 1999.

SCHATZ Thomas, *Boom and Bust: American Cinema in the 1940 (Volume 6 of the History of American cinema)*, University of California Press, Berkeley 1999.

- SITNEY P. Adams, *Visionary Film. The American Avant-Garde 1943-2000*, Oxford University Press, New York 2002.
- TEDESCO Antonio, *Underground e trasgressione. Il cinema dell'altra America in due generazioni*, Edizioni Castelvevchi, Roma 2000.
- TURIM Maureen, *Childhood Memories and Household Events in the Feminist Avant-garde*, «Journal of Film and Video», vol. 38, n. 3-4, 1986.

Testi sul cinema di Luis Buñuel e Maya Deren

- ARANDA José Francisco, *Luis Buñuel. Biografía crítica*, Lumen, Barcelona 1969.
- AUB Max, *Conversaciones con Buñuel*, Aguilar, Madrid 1985, tr. it. parziale *Buñuel: il romanzo*, Sellerio, Palermo 1992.
- BERNARDI Auro, *L'arte dello scandalo. «L'Âge d'or» di Luis Buñuel*, Dedalo, Bari 1984.
- BERTETTO Paolo, *Figure. Immagini dell'inconscio nel cinema di Buñuel*, «La valle dell'Eden», vol. 1, n. 3, 1999.
- BERTETTO Paolo, *L'enigma del desiderio. Buñuel, Un Chien andalou e L'Âge d'or*, Bianco e Nero, Roma 2001.
- BERTETTO Paolo, *Bella di giorno. L'immaginario, l'enigma*, in Valentina Cordelli, Luciano De Giusti (a cura di), *L'occhio anarchico del cinema. Luis Buñuel*, Il Castoro, Milano 2001.
- BUÑUEL Luis, *Notes on the Making of «Un Chien andalou»*, in Frank Stauffacher (a cura di), *Art in Cinema*, Arno Press, New York 1968.
- BUÑUEL Luis, *Mon dernier soupir*, Laffont, Paris 1982, tr. it. *Dei miei sospiri estremi*, Se, Milano 2005.
- DAVID Yasha (a cura di), *Buñuel! La mirada del siglo*, Museo Nacional Reina Sofía, Madrid-Ciudad de Mexico 1996.
- DE LA COLINA José, PÉREZ TURRENT Tomás, *Prohibido asomarse al interior*, Planeta, Mexico 1986, tr. it. *Buñuel secondo Buñuel*, Ubulibri, Milano 1999.

- DEREN Maya, *Notes, Essays, Letters*, «Film Culture», n. 39, 1965.
- DROUZY Maurice, *Luis Buñuel architecte du rêve*, Lherminier, Paris 1978.
- DUBOIS Philippe, ARNOLDY Edouard (a cura di), *Un Chien andalou. Lectures et relectures*, «Revue belge du Cinéma», n. 33-35, 1993.
- FABE Marilyn, *Maya Deren's Fatal Attraction: a Psychoanalytic Reading of Meshes of the Afternoon with a Psycho-Biographical Afterword*, «Women's Studies», vol. 25, n. 2, 1996.
- FINELLI Salvatore, *Il fantasma dell'eros nell'ultimo Buñuel*, «Fata Morgana», n. 27 "Amore", 2015.
- KYROU Ado, *Luis Buñuel*, Seghers, Paris 1962.
- RONDOLINO Gianni, *L'occhio tagliato*, Martano, Torino 1972.
- SÁNCHEZ VIDAL Agustín, *El mundo de Buñuel*, Caja de Ahorro de la Inmaculada, Zaragoza 1993
- TALENS Jenaro, *El ojo techado*, Catedra, Madrid 1986.
- TINAZZI Giorgio, «*Vieni a vedere*»: *il fascino indiscreto dello sguardo*, in Valentina Cordelli, Luciano De Giusti (a cura di), *L'occhio anarchico del cinema. Luis Buñuel*, Il Castoro, Milano 2001.
- TYLER Parker, *Maya Deren as Filmmaker*, «Filmwise», n. 2, 1962.
- VIGO Jean, *Œuvres de cinéma*, Lherminier-Cinémathèque Française, Paris 1985.
- WILLIAMS Linda, *Figures of Desire. A Theory and Analysis of Surrealist Film*, University of Illinois Press, Chicago-Urbana 1981.

Testi sul cinema americano e sul mind-game film

- ALTMAN Rick, *Dickens, Griffith, and Film Theory Today*, «The South Atlantic Quarterly», vol. 88, n. 2, 1989.
- BERTETTO Paolo, *Il cinema di David Lynch. L'enigma e l'eccesso*, in Paolo Bertetto (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Venezia 2008.
- BORDIN Raquel, *The Realism of Space in Black Swan*, «Cinesthesia», vol. 3, n. 1, 2014.

- BIANCHI Pietro, *Il cigno nero Darren Aronofsky: la ferita del desiderio*, «Cineforum», n. 502, 2011.
- BORDWELL David, *Narration in the Fiction Film*, The University of Wisconsin Press, Madison 1985.
- BORDWELL David, *The Classical Hollywood Style, 1917-1960*, in David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, New York 1985.
- BORDWELL David, *Film Style and Technology, 1930-1960*, in David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, New York 1985.
- BORDWELL David, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley 2006.
- BORDWELL David, *Film Futures*, «Substance», vol. 31, n. 1, 2002, ora in Id., *Poetics of Cinema*, Routledge, New York 2007.
- BRANIGAN Edward, *Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations. A Response to David Bordwell's Film Futures*, «Substance», vol. 31, n. 1, 2002.
- BRANIGAN Edward, *Butterfly Effects upon a Spectator*, in Warren Buckland (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014.
- BUCKLAND Warren (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, Malden-Oxford 2009.
- BUCKLAND Warren, *Puzzle Plots*, introduzione a Id. (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, Malden-Oxford 2009.
- BUCKLAND Warren (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014.
- BUCKLAND Warren, *Ambiguity, Ontological Pluralism, and Cognitive Dissonance in the Hollywood Puzzle Film*, introduzione a Id. (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014.
- BUCKLAND Warren, *Source Code's Video Game Logic*, in Id. (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014.
- CAMERON Allan, *Contingency, Order and the Modular Narrative: 21 Grams and Irréversible*, «The Velvet Light Trap», vol. 58, n.1, 2006.

- CAMERON Allan, *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, Palgrave Macmillan, Houndmills, Basingstoke 2008.
- CAMERON Allan, MISEK Richard, *Modular Spacetime in the "Intelligent" Blockbuster: Inception and Source Code*, in Warren Buckland (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014.
- CANOVA Gianni, *Soglie terminali della corporeità*, «Bianco e Nero», a. LVII, n. 3-4, 1996.
- CLARKE Graham, *Failures of the "Moral Defence" in the Films Shutter Island, Inception and Memento: Narcissism or Schizoid Personality Disorder?*, «The International Journal of Psychoanalysis», vol. 93, n. 1, 2012.
- CLARKE Melissa, *The Space-Time Image: The Case of Bergson, Deleuze, and Memento*, «Journal of Speculative Philosophy», vol. 16, n. 3, 2002.
- ELSAESSER Thomas, *The Mind-Game Film*, in Warren Buckland (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, Malden-Oxford 2009.
- ELSAESSER Thomas, *From Dysfunctional Families to Productive Pathologies: Melodrama Trauma Mind-Games*, «Journal of the Moving Image», n. 12, 2014.
- EVERETT Wendy, *Fractal Films and the Architecture of Complexity*, «Studies in European Cinema», vol. 2, n. 3, 2005.
- FERENZ Volker, *Mementos of Contemporary American Cinema: Identifying and Responding to the Unreliable Narrator in the Movie Theater*, in Warren Buckland (a cura di), *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge, New York and London 2009.
- FINELLI Salvatore, *Le pratiche di desoggettivazione nel dispositivo video-ludico: Source Code*, «Fata Morgana», n. 24 "Dispositivo", 2014.
- FINELLI Salvatore, *Lo schermo dei ricordi: la memoria censurata in The Butterfly Effect*, «Fata Morgana», n. 25 "Memoria", 2015.
- GHISLOTTI Stefano, *Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento*, in Warren Buckland (a cura di), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Blackwell, Malden-Oxford 2009.

- GUNNING Tom, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, «Wide Angle», vol. 7, n. 3, 1985.
- HAYLES N. Katherine, GESSLER Nicholas, *The Slipstream of Mixed Reality: Unstable Ontologies and Semiotic Markers in The Thirteenth Floor, Dark city, and Mulholland Drive*, «PMLA: Publications of the Modern Language Association of America», vol. 119, n. 3, 2004.
- HESSELBERTH Pepita, *From Subject-Effect to Presence-Effect: A Deictic Approach to the Cinematic*, «NECSUS», vol. 1, n. 2, 2012.
- HESSELBERTH Pepita, SCHUSTER Laura, *Into the Mind and Out to the World: Memory Anxiety in the Mind-Game Film*, in Jaap Kooijman, Patricia Pisters e Wanda Strauven (a cura di), *Mind the Screen: Media Concepts According to Thomas Elsaesser*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2008.
- JAMESON Fredric, *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*, BFI, London 1992.
- KAPUR Jyotsna, *Fear on the Footsteps of Comedy: Childhood and Paranoia in Contemporary American Cinema*, «Visual Anthropology», vol. 22, n. 1, 2009.
- KINDER Marsha, *Hot spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative*, «Film Quarterly», vol. 55, n. 2, 2002.
- KORNBLUH Anna, *Romancing the Capital: Choice, Love, and Contradiction in The Family Man and Memento*, in Todd McGowan, Sheila Kunkle (a cura di), *Lacan and Contemporary Film*, Other Press, New York 2004.
- LANDESMAN Cosmo, *Source Code. Bold Concepts and a Hot Hero on a Mission Make the Slightly Silly Sci-Fi of Source Code a Hit*, «The Sunday Times», n. 15, 2011.
- McGOWAN Todd, *The Fictional Christopher Nolan*, University of Texas Press, Austin 2012.
- MICELI Salviano, *Christopher Nolan*, Sovera Editore, Roma 2008.
- OWEN Patricia, *Dispelling Myths about Schizophrenia Using Films*, «Journal of Applied Social Psychology», vol. 37, n. 1, 2007.
- PANEK Elliot, *The Poet and the Detective: Defining the Psychological Puzzle Film*, «Film Criticism», vol. 31, n. 1-2, 2006.

- PHEASANT-KELLY Frances, *Institutions, Identity and Insanity: Abject Spaces in Shutter Island*, «New Review of Film and Television Studies», vol. 10, n. 2, 2012.
- PIAZZESI Chiara, *La verità come fiducia. Perché al cinema ci spaventa scoprire di non aver dubitato*, in Giovanni Invitto (a cura di), *Il reale falso. Filosofia e psicoanalisi leggono il cinema*, Manni, Lecce 2007.
- POULAKI Maria, *Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films*, in Warren Buckland (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014.
- PRAVADELLI Veronica, *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia 2007.
- RICHES Simon, *Deception and Disorder Unraveling Cronenberg's Divided Minds*, in Simon Riches (a cura di), *The Philosophy of David Cronenberg*, The University Press of Kentucky, Lexington 2012
- RUSSO Paolo, *"Pain Is in the Mind": Dream Narrative in Inception and Shutter Island*, in Warren Buckland (a cura di), *Hollywood Puzzle Films*, Routledge, New York 2014.
- SCHUBERT Stefan, *"Lose Yourself": Narrative Instability and Unstable Identities in Black Swan*, «Current Objectives of Postgraduate American Studies», vol. 14, n. 1, 2013.
- SKLAR Jonathan, SABBADINI Andrea, *David Cronenberg's Spider: Between Confusion and Fragmentation*, «International Journal of Psychoanalysis», vol. 89, n. 2, 2008.
- TAYLOR Henry M., *The Junkies of Plato's Cave: Inception, Mindbending, and Complex Narration in the Shadow of Philip K. Dick*, «CineAction», n. 86, 2012.
- ZAGARRIO Vito, *La grande mall dell'immaginario. Il cinema di Quentin Tarantino*, in Id. (a cura di), *Quentin Tarantino*, Marsilio, Venezia 2009.

L'ombra che c'è dentro di te copre il tuo cuore, ma acceca il mio. Tu non lo sai ma io so chi sei e il male che vedi e il male che hai dentro te.

MANUEL AGNELLI

Ringraziamenti

Durante questo percorso ricco di soddisfazioni, non sono affatto mancati gli ostacoli. Pertanto, vorrei ringraziare le persone che mi hanno aiutato a superarli con la loro presenza, il loro affetto, la loro stima, a cominciare dalla mia meravigliosa famiglia.

Grazie mamma per la forza, l'amore e la dolcezza con cui hai sempre sopportato le mie preoccupazioni, le mie paure, le mie ansie. Grazie papà per la tua pazienza, per il coraggio e il silenzio dei tuoi sacrifici. Grazie per ogni giorno in cui mi avete reso un figlio felice e orgoglioso dei propri genitori. Grazie a mio fratello, al suo esempio e a un affetto indiscutibile nonostante le confidenze mancate. Grazie ai miei cari nonni per i ricordi indelebili condivisi, per quegli attimi infiniti di felicità che ritornano nella memoria di un bambino diventato uomo senza mai dimenticarvi.

Un ringraziamento doveroso va a Matteo, Mariano e Amedeo, gli amici di sempre con cui sono cresciuto e che mi hanno aiutato a crescere. Un ringraziamento speciale va poi al dott. Davide Persico per l'amicizia sincera che mi ha dimostrato durante questi anni di dottorato e senza il quale lo studio non sarebbe stato così divertente.

Ringrazio infine il prof. Paolo Bertetto per la fiducia accordatami durante la nostra collaborazione, per i suggerimenti e gli stimoli intellettuali con cui ha accompagnato il mio percorso di ricerca.

E adesso che questo lungo giorno è finito, non avrei mai pensato che stanotte potesse essere così vicina. Se solo fossi certo che la mia testa sulla porta *non* fosse un sogno.