

LA REALTÀ DEL CINEMA TRA MITO E PSICOANALISI

di Irene Angelopoulos

Se la realtà del cinema è illusione,
è evidente che tale illusione
è pur la sua realtà.

Edgar Morin

Quale rapporto intrattiene il cinema con la dimensione del mito? E quale con quella dell'inconscio?

Sin dall'antichità il mito ha costituito il luogo creativo per eccellenza dell'elaborazione delle passioni umane, individuali e collettive. Le ricerche di Freud hanno stretto ancor più il legame attribuendo al mito un ruolo costitutivo della sfera dell'inconscio: ognuno di noi può rintracciare dentro di sé una quota di questo o quel personaggio o evento mitico. Secondo la psicoanalisi la forma del mito è indissolubilmente connessa con quella dell'inconscio. Mito equivale quasi a struttura inconscia dell'io o, come afferma Mazzei (2005), "raffigurazione simbolica delle immagini che popolano l'inconscio".

Parallelamente, nell'arco del XX secolo, il cinema si è affermato come una nuova e moderna fucina di miti. Il cinema produce e crea nuovi miti, oltre a rielaborare quelli antichi. Per questa ragione ci si dovrebbe chiedere se il cinema, grazie alla propria facoltà mitopoietica, non aggiorni tanto la realtà concreta quanto la dimensione dell'intimo del soggetto.

I saggi contenuti nel volume *Il mito: immagini dell'inconscio* (a cura di M. Maisetti, F. Mazzei e L. Vitalone), pubblicato in occasione del convegno *Cinema e psicoanalisi* tenutosi nel novembre 2005 a Milano, ha il merito di inserirsi all'interno di questo intricato dibattito. I contributi raccolti dai curatori provengono essenzialmente da psicoanalisti e psicologi. A riprova dell'interesse che gli addetti ai lavori del mondo della psiche nutrono nei confronti del cinema, e di quanto quest'arte, che ha nel doppio e nell'ambiguità tra reale e fantastico i suoi tratti essenziali, si presti a essere attraversata da molteplici livelli interpretativi anche molto distanti dalla critica cinematografica o dall'estetica dell'immagine, e in particolare possa coniugarsi bene con le scienze della psiche.

L'insieme dei saggi pubblicati rappresenta da un lato il suggello del legame tra mondo della psiche e cinema, e dall'altro il tentativo di provare la tecnica psicoanalitica e psicologica come strumento di analisi dei film. Le diverse sensibilità degli autori offrono così una panoramica abbastanza ampia e variegata sia di riferimenti filmici, sia di stilemi interpretativi.

La mitologia è una sorta di preconsocenza della psiche, un sistema sim-

bolico originario. Il termine stesso, che lega in un ossimoro narrazione fantastica (*mithos*) e ragione (*logos*), indica l'unico genere narrativo che può raccontare la violazione di ogni principio di realtà, di ragione, di consuetudine sociale e, nello stesso tempo, come immagine incondizionata dell'inconscio, può indicare la verità profonda che accompagna e denota il filo a-razionale della logica delle raffigurazioni interne. (Baldissera, 2005)

Quest'affermazione, che troviamo nel saggio della Baldissera *Eco: una voce disincarnata tragedia della incomunicabilità*, apre il sipario su una delle questioni fondamentali sulle quali si intesse la relazione tra cinema e psicoanalisi: il rapporto tra reale e fantastico. È proprio questa duplicità intrinseca che caratterizza il mito a costituire la grande potenzialità del cinema, inteso come arte e forma di linguaggio. Il cinema racconta il reale (concreto o immaginato) a partire dalla sua immagine. Più precisamente è l'immagine, doppio fantastico e fantasmagorico, a "portare" la realtà sugli schermi.

Secondo Morin (2001) ogni film risulta come "lo sdoppiamento dell'universo in un universo riflesso". Nel cinema il fantastico si irradia dal semplice riflesso delle cose reali. L'intuizione originaria di Lumière fu precisamente quella di proiettare come spettacolo ciò che spettacolo non era, ovvero la vita quotidiana e i gesti abituali delle persone, comprendendo come la curiosità degli spettatori fosse rivolta innanzitutto al rispecchiamento della realtà: non al reale, ma all'immagine del reale. La meraviglia è suscitata, sempre secondo Morin (1966), da quella qualità particolare (detta fotogenia) che "non è nella vita, ma nell'immagine della vita".

142

Questo perché l'immagine è la risultante di un gioco particolare tra presenza e assenza. Non è possibile dissociare l'immagine dalla presenza dell'uomo nel mondo, e tuttavia essa non ne è che un doppio, un riflesso: ovvero un'assenza. Di modo che l'immagine possiede contemporaneamente sia i caratteri dell'oggettività, sia quelli dell'irrealtà. È proprio la compresenza di questi due elementi a far sì che l'immagine si carichi di quel fascino che ci permette di vivere, di fronte ai film (ma anche di fronte alla fotografia, anche se in misura diversa) emozioni. È il carattere doppio dell'immagine che inaugura il processo di proiezione per cui noi viviamo (letteralmente) gli accadimenti dei film, e viceversa la nostra vita viene trasposta in quella dei personaggi che vediamo agire sullo schermo. Come afferma Morin (1966) "doppio e immagine devono essere considerati come i due poli della stessa realtà" e, all'interno della traiettoria che essi delincono, si costituisce il campo dei sentimenti. "L'immagine è fisica, ma ricca della più ricca qualità psichica" (Morin 1966).

Il cinema provoca una percezione oggettiva, ma questa ha un secondo aspetto: la qualità propria del doppio. Viceversa i riflessi e le ombre diventano a loro volta basi di una nuova corporalizzazione e della costituzione di una realtà ulteriore. L'originale *reale* è percepito attraverso il suo doppio. Dunque contemporaneamente alle partecipazioni della vita reale, si risvegliano le partecipazioni proprie della fotogenia. Ne risulta che il medesimo processo (la visione cinematografica) volge simultaneamente verso l'oggettivazione e la soggettivazione. Ma la visione del doppio (simile all'allucinazione e al sogno) è "l'estrema, fragile oggettivazione di una soggettività che, proprio mentre vede,

perde ogni contatto con la realtà oggettiva” (Morin, 1966). Questo perché all’interno della percezione, nell’istante della correzione oggettiva, il cinema tende a suscitare una visione, nel senso visionario del termine. È volontariamente e deliberatamente che il cinema mantiene questa dualità in seno alla presenza oggettiva: esso fa *percepire* (nel senso pratico del termine) e *dà a vedere* (nel senso visionario). Si può quindi assimilare lo spettacolo cinematografico tanto alla visione onirica quanto alla percezione pratica, *ma a condizione che lo si faccia congiuntamente*.

Allo stesso modo Giancarlo Grossini sottolinea nel suo saggio *Il doppio* che

durante il film, lo spettatore ha agito in una sorta di trance prodotta dal doppio cinematografico e quel che gli accadrà di pensare successivamente non appartiene più al mondo del cinema ma a quello della realtà: lo spettatore uscito dal Doppio filmico, entrerà nella realtà, anch’essa doppiata dal ricordo del film. A ben vedere tutto il cinema risponde a questo movimento: un Doppio che ne insegue un altro. (Grossini, 2005)

Ma Grossini arricchisce la riflessione di un ulteriore elemento: la condizione concreta dello spettatore durante la visione del film. Lo spettatore si trova in una situazione particolare che oscilla tra la veglia e il sogno. Perso nel buio della sala cinematografica, seduto immobile sulla poltrona in uno stato di rilassamento corporeo, la sua condizione è assimilabile a quella che sperimentiamo durante il sonno. Infatti, come afferma Metz,

il cinema è più percettivo di altre arti, se consideriamo l’elenco dei suoi registri sensoriali, e ugualmente meno percettivo se si considera lo stato di quelle percezioni. (Metz, 1977)

Nell’atto di vedere un film vengono ingaggiati larga parte dei nostri sensi, ma all’interno di uno stato fisico che può essere definito catatonico, o per usare sempre un’espressione di Metz, esso ha qualcosa in comune col “sonnambulismo”. In questo senso l’esperienza filmica può essere associata a quella onirica. A condizione che si operi una distinzione: mentre quelle del cinema sono immagini reali che attivano un’esperienza psichica, la produzione del sogno consiste in un susseguirsi di operazioni che rimangono da un capo all’altro interne all’apparato psichico.

Il *coefficiente di illusione* è quindi molto superiore nel sogno. Doppiamente superiore: perché il soggetto “crede” di più, e perché ciò a cui crede è meno “vero”. (Metz, 1977)

D’altro canto l’illusione onirica risulta più facilmente neutralizzabile di quella filmica in quanto essa è appunto “solo un sogno”, mentre al cinema si è consapevoli del proprio stato di veglia. Secondo l’interpretazione psicoanalitica, la visione di un film può quindi essere comparata con la visione di un sogno in relazione al tipo di esperienza che si realizza, ma differisce da questa in relazione al valore che tale esperienza assume. Se durante o dopo un sogno so di aver sognato (ovvero ho coscienza sia del contenuto del sogno sia del fatto

che fosse un sogno e non realtà), durante un film percepisco come reale solo ciò che è rappresentato nel film ma non il rappresentante, non il mezzo tecnologico che mi permette la visione.

La differenza tra la realtà del mondo e la presenza oggettiva del film ad immagine del mondo reale è che mentre il mondo reale ha la propria sostanza e non ha bisogno di noi per esistere, il cinema ha bisogno, per vivere, della nostra presenza, del nostro sguardo e della nostra partecipazione.

È proprio questa dialettica interna tra reale e fantastico, tra presenza e assenza, propria dell'immagine, a costituire il terreno sul quale si è sviluppato il successo e il fascino che il cinema ha riscosso sul grande pubblico.

Il 1895, anno della nascita del cinema, comprende già in sé i genotipi del cinema: il realismo di Lumière e i mondi fantastici di Méliès. Il dato interessante è che, negli sviluppi delle tecniche e dell'arte cinematografica, proprio i trucchi "magici" di Méliès (sovrimpressione, carrellata, primo piano, dissolvenza, ecc.) diverranno in seguito le tecniche dell'espressione realista. A dimostrazione, ancora una volta, che se il cinema riflette la realtà, esso è anche qualcosa d'altro che partecipa del sogno e attinge a tutto il mondo fantastico dell'immaginazione.

È proprio questa ambiguità o doppiezza intrinseca al cinema, questa capacità di metamorfosi per cui con lo scorrere della pellicola ogni dato può trasformarsi in qualcosa d'altro (in questo senso bisognerebbe aprire un discorso a parte sul montaggio), a caricare le narrazioni cinematografiche di una valenza mitopoietica. Per non dire che già la presenza stessa della metamorfosi come tratto strutturale dell'arte cinematografica lo rende di per sé luogo mitico per eccellenza della modernità.

Così Lorenzo Vitalone scrive nel suo saggio *C'era una volta...*

La favola, ovvero il racconto fantastico, è lo strumento più adatto per esprimere il mondo dei sogni e per trasfigurare il mondo reale. [...] Nella favola si passa da una situazione che è reale al superamento dell'impossibile quotidiano, e attraverso questo processo della fantasia si può arrivare alla distruzione dell'antico per costruire il nuovo. (Vitalone, 2005)

Vitalone prosegue affermando come la forma narrativa della favola, così come quella del romanzo ottocentesco, sia stata soppiantata nella nostra epoca dal cinema, che ha mantenuto vivo, e innovato, l'esigenza umana di trasmutare la realtà. La riflessione di Vitalone è, in questo senso, talmente radicale da conferire al cinema fantastico e horror i caratteri essenziali del cinema tout-court. In particolare la sua analisi si sofferma su quattro miti ricorrenti: Faust, Dracula, Dr. Jekyll e Mr. Hyde e Frankenstein, i quali

per il loro significato profondo, da un lato rendono piena giustizia al significato liberatorio del fantastico letterario e cinematografico, dall'altro introducono nell'inquietante dimensione del "doppio", regno dell'immagine cinematografica. (Vitalone, 2005)

L'elemento accomunante questi miti, nell'analisi che Vitalone ci offre, risulta essere da un lato l'emergere di un'attitudine conoscitiva di tipo illuministico; là

dove con illuminismo si intenda non la costruzione di un sapere positivo, ma l'affrancamento dell'uomo dall'elemento divino e quindi la presa in carico del potere di scoprire e di creare la realtà. Dall'altro la volontà dell'uomo di superare i limiti sociali e conoscitivi che la realtà data ci consegna. Il fantastico offre precisamente questa occasione di oltrepassare le colonne d'Ercole del nostro mondo. Al punto che, agli occhi dell'autore, Frankenstein può essere definito come un moderno Prometeo, nel quale il rapporto tra uomo e scienza giunge a un livello tale da trasformare l'uomo di scienza in creatore che può decidere della cosa creata, fino all'atto estremo di imporle la morte. Morte che anziché significare il fallimento dell'esperimento umano, ne suggella invece il potere.

Il tema della fabbricazione di un essere vivente da parte dell'uomo è uno dei temi più prolifici della storia del cinema che ha aperto, da *Metropolis* di Fritz Lang a *Blade Runner* di Ridley Scott fino a giungere a tutta la produzione più recente sulle intelligenze artificiali, squarci enormi su futuri possibili, a cui la realtà ha attinto a piene mani. Chi, passeggiando per le vie di Potsdammer Platz, non ha avvertito un sussulto riconoscendo nei grattacieli progettati da Renzo Piano gli scenari inauditi della città del futuro di Lang? O negli intrecci tra sopraelevata, asfalto e metropolitane sotterranee su sfondi di architetture luminose, non si è sentito perdere nei cunicoli dei racconti di Ballard, autore della letteratura ma a cui il cinema si è spesso ispirato? L'ibridazione dell'uomo con l'altro uomo, dell'uomo con la macchina, della macchina con la città è forse uno dei miti più potenti che il cinema del XX secolo ci consegna, dalle avanguardie sino alle grandi produzioni hollywoodiane.

Un'altra riflessione interessante che questo saggio ci suggerisce riguarda non solo il potere del cinema di estendere i confini di un mito preesistente sino al punto di crearne nuovi capaci a loro volta di agire in modo incalcolabile sulla realtà, ma anche la possibilità di ribaltarne le connotazioni affettive e psicologiche. Questo è il caso di Dracula e, più in generale, di tutta la saga sui vampiri; i quali, solo col passaggio dalle leggende popolari alla fiction, abbandonano la veste di "straccioni dai tratti animaleschi" (Vitalone, 2005) per divenire eroi crepuscolari dai tratti nobili. Esseri a loro modo superiori, espressione del rifiuto dei valori economici e morali dominanti, e di una libertà differente. Sino a giungere al film di Abel Ferrara *The Addiction* in cui i vampiri sono esplicitamente raffigurati come l'avanguardia critica della società, portatori di una profonda domanda filosofica sul senso dell'esistenza.

Altrettanto interessante è il saggio di Alberione "*Storia immortale*" ovvero la materia di cui è fatto il mito nel quale l'autore si sofferma analiticamente sul film di Orson Welles *Storia immortale*. Questo film, ci dice Alberione, parla

della relazione che esiste tra arte e vita o meglio dell'interrelazione che esiste tra una progettualità e una realizzazione, tra una potenzialità e un vissuto. (Alberione, 2005)

Questo film, in sostanza, appare come la narrazione del processo creativo che porta alla nascita di un'opera d'arte.

La vicenda è semplice: un vecchio e ricchissimo mercante, il signor Clay,

decide di rendere reale una leggenda popolare tramandata dai marinai, secondo la quale un uomo riceve del denaro per passare una notte con una donna bellissima. La messa in scena tuttavia non riesce, poiché il marinaio prescelto (Paul) alla fine si rifiuta di raccontare di essere stato realmente protagonista della leggenda. Il progetto di Clay, fondato sul potere del denaro di realizzare qualunque cosa, si infrange lasciandogli come sola via di uscita la morte.

Probabilmente, suggerisce Alberione, il film può essere letto come testamento del lavoro cinematografico di Welles. Un autore vecchio e stanco, consapevole del potere e delle maledizioni del denaro, grande feticcio cui tutto il lavoro del fare arte si deve misurare. Allo stesso tempo tuttavia, è possibile fornirne una lettura metadiscorsiva: *Storia immortale* come film sull'eterno bisogno dell'uomo di raccontare storie e della difficoltà di esprimersi, dell'eterno scacco che l'opera impone al suo autore sfuggendole sempre di mano. Ma c'è di più, c'è anche una riflessione del regista sul linguaggio cinematografico. Il film inizia con un'apertura a iride: lo sguardo si dischiude in concomitanza con l'incipit del film, quasi a significare come il cinema rappresenti il luogo sintetico per eccellenza, là dove il mondo può essere compreso e ricomposto attraverso il montaggio di una serie di inquadrature. Il cinema quindi non solo come tecnica o linguaggio, ma come forma di narrazione verbo-visuale: inventore di storie che, come in un gioco di specchi, rimanda ad altre storie dove il filo di Arianna si perde rendendo impossibile una qualsivoglia risalita all'origine, ad una prima storia capostipite. Da qui deriva forse anche la riflessione più interessante che Alberione ci lascia, sul tempo del film inteso come futuro anteriore: "l'immagine nasce in un 'poi' e testimonia un 'prima'." (Alberione, 2005). Il senso cronologico della storia si perde in un gioco di rimandi tra visione e ricordo.

146

Mi pare interessante, in quest'occasione in cui è permesso guardare un po' da vicino la complessità che la parola mito acquista se messa in relazione col cinema, affrontare la tematica del divismo: non del mito *nel* cinema, ma del cinema *come* mito. Me ne offre occasione il saggio di Zanti *Viaggio in collina: dall'Olimpo a Hollywood*. La questione è talmente ampia da non poter essere qui discussa in modo esauriente, tanto più che su tale tematica la bibliografia appare sterminata; basti citare il testo di E. Morin *I divi*. Più modestamente vorrei limitarmi a sottolineare come la nascita del cinema abbia prodotto, come conseguenza, soprattutto a partire dal dopoguerra, lo sviluppo di un ulteriore fenomeno: quello del divismo. Fenomeno complesso di cui è necessario evidenziare almeno due aspetti: l'elemento psicologico individuale di riconoscimento dell'attore come colui che funge da medium con il personaggio, e l'interesse, via via sempre maggiore, con cui l'industria cinematografica si è rivolta alla costruzione di una vera e propria aura magica intorno alle sue star. È Hollywood ovviamente a fare scuola in questo campo. Basti pensare a Marilyn Monroe vera eroina della collina più soleggiata e famosa della California, la cui vita si è interamente consumata sotto i riflettori, consacrandola a vita eterna, simbolo per eccellenza di diva intramontabile. Rimasta per sempre immortalata nelle stampe che Andy Wharol le ha dedicato. In questo intreccio tra divi, industria cinematografica e le nascenti arti pop (di cui il cinema è forse proprio

la prima) risiede il germe di quella che a partire dagli anni ottanta verrà definita come “mitologia dell'apparire”. Così si può dire che

Le vere divinità non abitano più sulle aspre cime dell'Olimpo, ma sulle soleggiate colline di Hollywood. (Zanti, 2005)

Ritroviamo un esempio di questa dinamica nel film di Martin Scorsese *Re per una notte*, citato da Longhin nel saggio *La comunicazione intrapsichica e interpersonale*. *Re per una notte* offre, secondo Longhin, la possibilità di osservare in profondità il fenomeno della celebrità e il contributo dell'arte cinematografica all'ossessione per essa. Diversamente dal modello pulsionale basato sul desiderio sessuale che la psicoanalisi freudiana ci aveva lasciato in eredità, le fantasie del protagonista sono dirette verso l'ottenimento di un successo quanto più vasto possibile. Il suo bisogno è quello di essere riconosciuto e adorato da folle di fan che lo applaudono e inneggiano al suo nome. Citando Gabbard, Longhin conclude con questa osservazione:

Il fascino della celebrità è uno dei temi dominanti della nostra cultura narcisistica. Il mezzo cinematografico, forse più di ogni altro aspetto della cultura moderna, è stato funzionale alla creazione di questa infatuazione. (Gabbard, 2000)

Per concludere vorrei porre un ulteriore interrogativo in merito a quel rapporto intricato che cinema e mito, mito e inconscio, inconscio e psicoanalisi intrattengono e che il libro *Mito: immagini dall'inconscio* ci ha permesso di indagare in alcune delle sue profondità.

Mito e psicoanalisi sono entrambi prodotti della cultura occidentale. Probabilmente il mito, nella sua origine pre-logica/ pre-socratica, travalicava i confini spirituali dell'occidente. Certamente l'intuizione freudiana del nesso tra mito e inconscio ha definitivamente radicato il mito alle forme del sapere occidentale. Non è possibile dire la stessa cosa del cinema. Senza bisogno di recuperare la ricchissima tradizione delle arti mimetiche orientali (basti pensare al teatro delle ombre), il cinema sia dal punto di vista formale, sia da quello dei contenuti, realizza (grazie anche all'introduzione di tecnologie che permettono una fruizione estesa delle opere) uno sdoganamento di narrazioni e forme narrative che attingono a immaginari completamente diversi dal nostro. Contemporaneamente, proprio il cinema sembra affermarsi come uno dei primi luoghi artistici in cui si realizza un vero e proprio intreccio di culture differenti.

Se mito-cinema-individuo intrattengono una relazione, tale relazione opera inevitabilmente uno slittamento semantico di questi stessi termini. Se il cinema può essere definito come una sorta di inconscio esternalizzato, bisognerebbe chiedersi se, un secolo dopo la scoperta di Freud, anche la forma dell'inconscio non stia subendo delle metamorfosi.

Bibliografia

- J.G. BALLARD, *Tutti i racconti 1956-1962*, Fanucci Editore, Roma 2005.
G.O. GABBARD – K. GABBARD, *Cinema e psichiatria*, Raffaello Cortina, Milano 2000.
M. MAISETTI – F. MAZZEI – L. VITALONE, a cura di, *Il mito: immagini dall'inconscio*, Milano, 2005.
C. METZ, *Cinema e psicoanalisi*, tr. it. Marsilio, Venezia, 1980.
E. MORIN, *L'identità umana*, Raffaello Cortina, Milano, 1999.
E. MORIN, *Cinema o l'uomo immaginario*, Silva, Milano, 1962.

Filmografia

- Blade Runner*, Ridley Scott, Stati Uniti, 1982.
Metropolis, Fritz Lang, Germania, 1927.
Re per una notte, Martin Scorsese, Stati Uniti, 1983.
Storia immortale, Orson Welles, Francia, 1968.
The Addiction, Abel Ferrara, Stati Uniti, 1995.