



DOMENICO GIGANTE

Cinema e sogno: Riflessioni su
Mulholland Drive di David Lynch

Silencio... No hay banda. // È tutto registrato. // È tutto un nastro. // È solo un'illusione.
(Citazione dal film)

A letto con un film

Sarà solo una curiosità o uno scherzo del destino, ma il cinema e la psicanalisi – la scienza moderna dei sogni – sono state battezzate nello stesso anno: il 1895. Mentre, infatti, Sigmund Freud pubblicava nella Vienna di “fine Impero” i suoi *Studi sull'isteria*, premessa fondamentale a *L'interpretazione dei sogni*, i fratelli Lumière stupivano l'animata società parigina con la prima proiezione delle loro pellicole.

Un decennio dopo questi due *gemelli* virtuali trovarono una nuova particolare affinità. Nei primi anni del nuovo secolo, infatti, il cinema sbarca ad Hollywood, California, e in questa nuova patria viene ribattezzato in modo alquanto allusivo *fabbrica dei sogni*. Questa espressione, entrata nel linguaggio comune, serviva inizialmente solo a caratterizzare il cinema come il più grande strumento di evasione che il mondo avesse fino a quel momento conosciuto. Con il tempo, però, la frase cominciò a suggerire una parentela stretta tra il mondo della celluloido e quello onirico.

Il cinema, da sempre alla ricerca di un riconoscimento e di una patente di nobiltà tra le arti moderne, sfruttò il paragone per dimostrare che il dispositivo cinematografico è governato da processi creativi e di fruizione non dissimili da quelli che durante il sonno regolano la formazione dei sogni. Questo, in un periodo di fervore *surrealista*, spinse molti artisti ad avallare l'idea che il cinema avesse un legame privilegiato con l'inconscio; che fosse in grado di rappresentare e far prendere corpo alle nostre pulsioni più segrete.

Fu in questo contesto che un regista come Luis Buñuel, fortemente influenzato dal pensiero *surrealista*, tentò attraverso il mezzo cinematografico di dare forma al processo primario analizzato da Freud nei suoi saggi. Nacquero, così, alcune pellicole (*Un chien andalou*, *L'âge d'or*), in cui la libera associazione di idee e l'utilizzo del linguaggio proprio del cinema trovarono una originale fusione, tuttora insuperata in quanto a risultati artistici.

Intanto, però, sempre al di là dell'oceano, il cinema andava assumendo quelle forme che tutti oggi conosciamo: i generi cinematografici. Gli esperimenti *cervellotici* di Buñuel non trovarono terreno fertile presso le *Major* e il grande pubblico americano. Il cinema, invece, dimostrò anno dopo anno di essere uno strumento estremamente raffinato ed efficace per raccontare storie.

Questa sua caratteristica, invece di allentare il legame con il sogno, andò via via stringendolo. I generi cinematografici, infatti, si affermarono come meccanismi idonei, dal punto di vista economico, alla produzione di film di grande impatto e di sicuro successo; ma allo stesso tempo la *serializzazione* dei prodotti fu favorita da alcune evidenze antropologiche e psicologiche: il cinema di genere ha la capacità di riproporre sensazioni, ricordi, bisogni o sentimenti che sono già parte del bagaglio dello spettatore; restituisce qualcosa che il pubblico già conosce, già ha visto, sentito, sognato o sperato, inconsciamente o no, nella sua memoria individuale o collettiva.

Quest'ultimo fenomeno sembra, dunque, avere le sue radici nel sogno come valvola di sfogo dei propri desideri reconditi: sogno che attinge a un patrimonio di immagini, storie, miti, archetipi comuni al genere umano. Il cinema di genere avrebbe,

in questo senso, fatto leva semplicemente su dei meccanismi innati di ricerca di soddisfazione, che ognuno di noi mette in atto durante il sonno, e di cui i sogni non sarebbero che l'espressione per immagini. Perciò il cinema, secondo questa teoria, parlerebbe direttamente all'inconscio dello spettatore, in quanto esso (l'inconscio) avrebbe la capacità di risuonare emotivamente di fronte alle immagini filmiche e questo in virtù della particolare somiglianza che tali immagini presentano con le fantasie oniriche.

In realtà, al di là di alcuni punti di riferimento metodologici comuni, non si può parlare di una vera e propria teoria sul rapporto cinema/sogno cui fare riferimento, ma di contributi sparsi di diversi autori sull'argomento. Sulla questione esiste una eterogeneità di interpretazioni, che riflette vari e diffusi interessi, che vanno dalla psicologia, all'antropologia e alla narratologia. Ma è soprattutto la psicanalisi a prevalere su tutte le altre discipline.

Sull'onda della sistematica esplorazione della situazione cinematografica, alcuni autori di estrazione psicanalitica come Lebovici e Metz hanno cercato di mettere in luce i punti in comune tra lo stato dello spettatore e quello del sognatore. Secondo Lebovici (Lebovici S., "Psychanalyse et cinéma", in *Revue Int. De Filmologie*, 5-1949) fra cinema e sogno si possono stabilire alcune analogie. Innanzitutto il comune carattere visivo: alla pari del linguaggio cinematografico "il sogno è un insieme quasi esclusivamente visuale". Poi la possibilità di una grande libertà di manovra: "come nel sogno, le immagini filmiche non sono unite né da legami temporali, né da legami spaziali solidi e forti". Ancora, l'assenza sia nell'uno che nell'altro di uno stretto principio causale: analogamente alle immagini oniriche, le sequenze filmiche avanzano sulla base di

“rapporti di contiguità e di immaginazione” più che sulla base di rapporti logici. Infine il ricorso a una stessa *suggestività*: come nelle immagini dei sogni, anche in quelle dei film “nulla è esplicito; esse non fanno altro che suggerire”.

A partire da queste considerazioni Lebovici dimostra che la situazione cinematografica può essere paragonata a quella del sognatore. Infatti le condizioni della proiezione, caratterizzate dall’oscurità della sala, dall’isolamento dei corpi, dall’abbandono psicologico, dall’irrealtà delle immagini, sono simili a quelle che intervengono nel sonno. Inoltre il film suscita un’adesione empatica, lontana dalla semplice passività, e vicina semmai ad “un certo stato di comunione rilassata” che ricorda il rapporto che il sognatore ha con il suo sogno. Infine lo stato di leggero stordimento con cui lo spettatore lascia il cinema è “analogo al *semisoinno* del sognatore che rifiuta di lasciare il suo sogno e ama prolungare in una *rêverie* i diversi episodi”.

Se a tutto questo aggiungiamo anche la presenza di processi di identificazione (lo spettatore è di volta in volta tutti i singoli personaggi) e di processi di proiezione (i singoli personaggi sono sempre lo stesso spettatore), diventa chiaro il sistema con il quale il soggetto si integra nel flusso del film e il film nel flusso psichico del soggetto. In questa maniera l’opera cinematografica produrrebbe nello spettatore un *transfert* con lo spettacolo filmico, ovvero quella sorta di evasione dalla realtà che permette all’individuo di allentare le sue pulsioni più forti e dolorose, sfogando il principio narcisistico di piacere e lasciando assopito quello di realtà.

Se Lebovici ha, dunque, posto le basi di questa ricerca psicanalitica sul rapporto cinema/sogno, è soprattutto Christian Metz (Metz C., *Le signifiant imaginaire*, UGE, Parigi, 1977) che ha portato avanti i punti cruciali della teoria,

riprendendo l'analogia tra esperienza onirica ed esperienza cinematografica, ma con alcune correzioni cruciali. Innanzitutto "il sognatore non sa che sogna, mentre lo spettatore sa che è al cinema". Ancora, "la percezione filmica è una percezione reale (è realmente una percezione), non si riduce ad un processo psichico interno" e questo fa sì che il sogno risponda al desiderio con più esattezza e regolarità, mentre il film è meno sicuro come compimento allucinatorio di un desiderio. Infine "il film narrativo è in genere assai più logico e costruito di un sogno". Ne deriva uno spostamento dell'analogia suggerita da Lebovici: l'esperienza vissuta dallo spettatore, più che al sogno, è vicina alla *rêverie*, alla fantasticheria, al sognare ad occhi aperti.

Al di là, comunque, delle correzioni apportate da Metz al dibattito, la strada battuta da Lebovici ha condotto ad una sorta di radicalizzazione degli studi. Secondo alcune teorie degli anni Settanta, riconducibili da una parte a Baudry e dall'altra Kuntzel, il cinema può essere considerato come qualcosa di direttamente modellato sul nostro apparato psichico: più che un mezzo per arrivare a certi nodi segreti, o più che un equivalente di certe manifestazioni del nostro inconscio, appare come un fenomeno che prolunga e ingloba le strutture e le dinamiche studiate dalla psicanalisi. Ecco allora che nella situazione cinematografica si scopre una riproposta dei momenti chiave che presiedono alla formazione del nostro io o che danno il via a nevrosi e psicosi. Ecco ancora che nei procedimenti che sono alla base del film si scopre una riedizione dei meccanismi su cui si costruiscono i sogni, i *lapses* e le allucinazioni. Ecco, infine, che in certe figure ricorrenti nel cinema, come il doppio, lo specchio o la maschera, o come a livello stilistico il campo/controcampo in cui si contrappongono

un vedente e un visto, si scopre l'emergere di una sorta di inconscio del cinema stesso.

Kuntzel (Kuntzel T., "Le travail du film", in *Communications*, 19-1972), ad esempio, modella esplicitamente la nozione di "lavoro filmico" sul concetto di "lavoro onirico". In entrambi i casi entrerebbero in gioco quei processi tipici del sogno, messi in evidenza da Freud nella sua *Interpretazione dei sogni*: la "condensazione" e lo "spostamento". Con "condensazione" si intende qualcosa di molto prossimo alla resa in un'altra lingua, una sorta di traduzione abbreviata, in cui alcuni elementi vengono omessi, altri vengono collegati tra loro in un unico elemento, altri ancora si sovrappongono a mascherare i conflitti che sono alla base di una data immagine. In altri termini l'effetto della condensazione è l'effetto nel linguaggio di ciò che i linguisti hanno chiamato metafora e si comporta allo stesso modo della polisemia della parola in linguistica. Lo "spostamento", invece, è opera della censura onirica e in particolar modo è la notazione di un elemento irrilevante che rimanda ad uno importante. Tale meccanismo, che i linguisti hanno definito metonimia, sta alla base dell'allusione e del motto di spirito. Ebbene il lavoro del film, secondo Kuntzel, è innanzitutto questo gioco di riprese, trasformazioni, rilanci e camuffamenti, che si svolge ora attraverso la sovradeterminazione del senso (metafora), ora attraverso lo slittamento di senso (metonimia).

Mentre, dunque, Kuntzel pone l'accento sulla nozione di "lavoro filmico", Baudry (Baudry J.L., *L'effet cinéma*, Albatros, Parigi, 1978) si sofferma ad analizzare il concetto di "dispositivo cinematografico". Con tale termine si designa, in primo luogo, proprio quel peculiare meccanismo di funzionamento del cinema che è l'insieme e l'intreccio di sala cinematografica,

proiettore, pellicola, schermo e spettatore, e che presuppone a sua volta altri precedenti dispositivi che riguardano le riprese e l'edizione del film. Tale dispositivo riproporrebbe quel particolare processo che sta alla base della "fase dello specchio" descritta da Lacan, e nella quale il bambino tra gli otto e i diciotto mesi produce un primo abbozzo dell'io come formazione immaginaria.

Ecco qui il punto interessante: se lo spettatore si costituisce come soggetto sognante di fronte allo schermo è perché il cinema riproduce una fase essenziale della formazione dell'io. Si capisce allora come esso si identifichi con chi agisce sullo schermo (proiezione del proprio io), ma anche con colui che gli dà vita, con quell'io di cui è la proiezione. In ogni caso con un individuo sia diegetico, sia extradiegetico. In questo senso il cinema è un vero e proprio dispositivo psichico ausiliario: è una macchina simulatoria che ci costituisce come sognatori e che fa fronte ai nostri desideri più radicati.

Sviluppando la nozione di "dispositivo cinematografico" di Baudry, Metz aggiunge una riflessione su un altro fondamentale meccanismo in atto nello spettatore durante la visione di un film: la "pulsione percettiva". Il cinema si radica, infatti, nel *voyeurismo* dello spettatore. Mostrando il mondo solo attraverso l'immagine, il cinema ce lo fa apparire e insieme ce lo sottrae. Nasce, cioè, come rappresentazione simbolica dell'oggetto perduto che il *voyeur* tiene a distanza, perché colmarla significherebbe toccare l'oggetto, goderne, consumarlo e quindi fare morire la pulsione. Ne deriva che il cinema si regge su una sorta di *voyeurismo* allo stato puro: appunto sulla istituzione di una distanza incolmabile, sull'intervento di un'inaccessibilità. Mancando, dunque, l'oggetto, il *voyeur* cinematografico si pone in una dimensione

ideale, evocando il rapporto con l'oggetto perduto o “scena primaria” (mentre là c'era la coppia genitoriale che ignorava il bambino, qui c'è la storia del film che ignora lo spettatore). In conclusione ciò che conta, secondo Metz, è che “il film si svolge per il suo spettatore in un altrove del tutto vicino e insieme radicalmente inaccessibile, in cui il bambino rivede agitarsi la coppia dei genitori che lo ignorano e lo lasciano solo, semplice testimone la cui partecipazione è inconcepibile”.

Prima il sogno e lo specchio, ora la scena primaria: i nodi fondamentali della vita psichica di un individuo sembrano calarsi all'interno del dispositivo cinematografico. Dunque i piaceri e le emozioni che il cinema può provocare hanno a che fare con meccanismi profondi che il dispositivo stesso del cinema fa rivivere: scenari ed esperienze infantili attraverso i quali il bambino ha formato il proprio immaginario.

Da quanto detto fin qui sul concetto di dispositivo, appare chiaro un altro elemento meno psicanalitico, ma altrettanto fondamentale in chiave interpretativa. La macchina cinematografica descritta pone al suo centro un soggetto umano, lo spettatore, presupposto e condizione, nello stesso tempo, della sua esistenza e del suo funzionamento. Quel sogno che è il film ha bisogno, infatti, di un sognatore e parla solo a chi è in grado di sognarlo, un soggetto che costruisce ogni volta a suo modo la forma, la totalità della rappresentazione e in questa rappresentazione è coinvolto e si riconosce. Il film non è, perciò, il sogno dello spettatore, ma vi può essere un incontro tra il sogno dello spettatore e il film; un doppio movimento in cui lo spettatore costruisce il proprio film, a partire da un film che costruisce il proprio spettatore.

A questo si può aggiungere un'altra importante considerazione: il cinema è un problema di *credenza*.

L'impressione di realtà che ci dà il film dipende dal debole grado di esistenza di quelle creature fantomatiche che si agitano sullo schermo – tanto simili a quelle che popolano i nostri sogni – e che noi investiamo di una “realtà”. È lo spettatore che trasforma e colma le mancanze, i vuoti e le differenze rispetto alla realtà di un apparato tecnico che altrimenti non potrebbe mai diventare un dispositivo capace di illuderci. “Se lo spettacolo cinematografico – scrive Jean Leirens – dà una forte impressione di realtà, è perché esso corrisponde a un vuoto nel quale il sogno penetra agevolmente”.

Una breve nota merita, infine, un altro fenomeno che ha caratterizzato il cinema fin dalle origini: il sogno filmico. Con questo termine si definisce, in prima istanza, una rappresentazione ipotetica di un possibile episodio onirico attribuito ad un personaggio all'interno di una storia, con funzioni prevalentemente narrative. Il sogno nel film diventa, quindi, un sogno alla seconda potenza, dal momento che il cinema è già di per sé sogno.

Il sogno filmico può avere diverse funzioni oltre a quella narrativa e può essere marcato, rispetto al resto del film, dall'interno, cioè attraverso particolari caratteristiche di contenuto della sequenza onirica (aspetto fantastico e illogico delle immagini), oppure dall'esterno, attraverso espedienti tecnici, come la nebbia che confonde i contorni delle immagini, il *fou*, le sovrimpressioni, lo schermo che trema, l'uso di grandangolari, dissolvenze incrociate, passaggio al colore o al bianco-nero, l'utilizzo di didascalie e del dialogo.

Il sogno filmico pone tutta una serie di problemi rispetto a quanto detto in precedenza sul cinema e il suo rapporto con lo spettatore. “Se ci poniamo, infatti, la domanda di chi è il sogno, – scrive Sara Savio – possiamo affermare che il sogno

cinematografico è una sorta di sogno a tre: appartiene al personaggio, all'istanza produttiva e allo spettatore. Al personaggio perché ad esso viene attribuito; all'istanza produttiva perché lo costruisce; allo spettatore perché, tramite i processi di identificazione e di proiezione, lo vive e lo rielabora in funzione dei propri vissuti emotivi, riscrivendolo". In ogni caso, se considerato in termini psicanalitici, il sogno filmico non è un vero sogno, in quanto è principalmente una costruzione razionale dell'istanza produttiva e non è neanche un sogno vero, perché è un'invenzione, un'imitazione di un sogno plausibile, fabbricato in funzione del personaggio e della storia.

Il sogno filmico va, perciò, considerato all'interno del dispositivo cinematografico e non come un apparato indipendente e "immaginario" che duplica quello "reale". Questo ci consente, infatti, di non interpretare la sequenza onirica interna al film in termini psicanalitici, cercando significati reconditi nelle immagini o un nuovo rapporto tra cinema e sogno. L'intento potrebbe essere, invece, – come suggerisce Sara Savio – quello di esaminare gli elementi delle diverse sequenze oniriche presenti nei film, rintracciandovi gli echi di un'enciclopedia popolare, comprendente divulgazioni, semplificazioni di dottrine scientifiche, pregiudizi popolari, resti di teorie dell'antichità, ma anche, dove ciò risulta possibile, riferimenti alle specifiche teorie oniriche.

Per concludere questa prima parte, la breve illustrazione qui fatta di teorie e problemi connessi al rapporto cinema/sogno non esaurisce naturalmente il discorso. I pochi autori citati – e i molti esclusi (a partire da Raymond Bellour) – possono, però, aiutare a districarsi in una foresta al quanto intricata di posizioni diverse e forniscono un quadro metodologico con il quale ci arrischieremo ad affrontare un'opera cinematografica che ha

suscitato notevoli dibattiti e critiche proprio per il suo carattere fortemente onirico: *Mulholland Drive* di David Lynch.

Il “dispositivo” è nudo

David Lynch è uno dei pochi registi contemporanei capace di parlare direttamente all'inconscio. I suoi film fuggono con determinazione la razionalità e conducono in un universo onirico dove l'immagine diventa illusione e la concretezza sfuma nella percezione. L'immagine in Lynch mantiene sempre quel suo forte senso di instabilità, a metà strada tra ciò che rappresenta e le proiezioni mentali di un sogno/incubo che ha la capacità di avvolgere dentro, di portare verso altri abissi.

Dopo la parentesi intimista di *Una storia vera* Lynch sceglie con *Mulholland Drive* un percorso irto di ostacoli, di rimandi e di citazioni difficilmente decifrabili e più che mai aperti all'interpretazione dello spettatore. Questo film è il segno, ancora una volta di un'opera estrema, sempre al limite, che riesce straordinariamente a materializzare gli spazi delle ossessioni mentali dei protagonisti. In un certo senso, dentro il film di Lynch c'è quello smarrimento di *Strade perdute* combinato con lo sperimentalismo nel mettere in scena incubi e deliri di *Eraserhead*.

Anche la genesi produttiva di *Mulholland Drive* ha seguito un percorso abbastanza tortuoso. Inizialmente Lynch aveva realizzato diverse storie ad intreccio, ognuna delle quali prevedeva uno svolgimento a sé, coerente e narrativamente concluso, e le aveva presentate come prima puntata, come *pilot*, per uno sceneggiato televisivo alla emittente statunitense ABC. I personaggi e le situazioni del film nascono, dunque, come *incipit* di storie per un progetto seriale. Il progetto, però, non è andato in porto, perché considerato incomprensibile dai

dirigenti della tv americana e, quindi, una produzione francese ha offerto al regista i finanziamenti per ricavare dal *pilot* un film.

Pellicola particolare, dunque, perché della struttura dello sceneggiato televisivo conserva uno degli elementi narrativi tipici del genere, vale a dire la presentazione in successione dei personaggi e delle storie, molti dei quali destinati forse ad uno sviluppo ulteriore in una serie che non vedrà mai la luce, ma che finiscono per essere solo delle apparizioni, fantasmi di storie annunciate, dislocate in un ipotetico futuro.

Tenendo conto di questa sua caratteristica di opera aperta, appare chiaro che affrontare il capolavoro di Lynch non è un'operazione facile. Chiunque abbia avuto il piacere (o il dispiacere) di vedere il film, sa che *Mulholland Drive* risulta un film incomprensibile e "indigesto", privo di una logica narrativa coerente, anzi tendenzialmente portato a sconvolgere passaggio dopo passaggio le poche certezze che lo spettatore si era costruito.

Paradossalmente, però, il film è limpido e diretto. È possibile, cioè, ricostruire una trama facendo ricorso ai molti indizi che il regista "smarrisce" lungo lo snodarsi dei diversi episodi apparentemente sconnessi. Ne viene fuori una vicenda tinta di *melò*, che vibra circolarmente intorno alle due protagoniste: Betty/Diane e Rita/Camilla. Una storia d'amore eccessiva come in *Cuore selvaggio* e struggente come in *The Elephant Man*.

Anche se, però, è possibile dare una spiegazione (apparente e poco soddisfacente) della storia, è chiaro che non è questa a fornirci il significato vero del film di Lynch. È, invece, più sensato considerare *Mulholland Drive* come un'entità eterea e sfuggente, che può essere racchiusa solo a costo di perderne la ricchezza intrinseca di significati di cui è dotata. È quindi ovvio

che ogni tentativo di esaustiva esegesi ci restituisca un testo per così dire campionato, grossolanamente discretizzato, in confronto alla complessità, seppure impalpabile, della creatura analizzata.

Tuttavia, essendo notoriamente difficile resistere alla voglia di scomporre il giocattolo progettato da Lynch, penso sia più che lecito avventurarsi per questo burrascoso sentiero. Cominciamo, allora, dall'inizio quando, dopo un coloratissimo balletto anni '50/'60, la macchina da presa si avvicina sempre di più ad un letto e ad un cuscino fino a "poggiarcisi" sopra. A questo punto partono i titoli di testa e potremmo dire che comincia il film, ma quello che veramente è appena cominciato è un sogno, il sogno della protagonista Diane Selwyn che riflette i propri desideri e i propri sensi di colpa nel suo *alter ego* onirico Betty Elms.

Il film sarebbe, dunque, costituito da tre parti: il sogno di Diane (prima che venga aperto il cubo blu); la realtà presente della protagonista (da quando restituisce il posacenere alla vicina di casa fino al suicidio); la realtà passata intesa come avvenuta prima del sogno (si tratta di *flashback*, e ne fanno parte l'amplesso sul divano tra le due donne, Diane e Camilla, e la festa a casa del regista).

La trama – ricostruita alla luce di questi suggerimenti – sarebbe grossomodo questa: Diane è un'attrice senza successo. Aspirante divetta di Hollywood, trapiantata sulle colline della fantasia da un'impresariata America borghese e sognatrice, si trova la strada sbarrata dalla "pupa del regista" di turno, Camilla, che la precede sempre di un passo nel *casting* e nella carriera, assicurandole però, sotto la sua ala protettrice e per amicizia, una serie di partecine di secondo piano, di cui la biondina è costretta ad accontentarsi. Questo genera nella

fragile psiche del personaggio uno strano e tormentato sentimento di amore-odio per quello che è insieme il suo passaporto per il grande schermo e l'ostacolo primo ai suoi sogni di protagonismo. E, non ultima, un'ossessione personale dettata da un misto di ammirazione, idealizzazione e insicurezza.

È tanta, allora, la passione e la rabbia nei confronti di Camilla, che Diane finisce per ingaggiare un killer per ucciderla. L'omicidio ha luogo poco prima degli eventi narrati nel film, come ci viene dimostrato dalla chiave azzurra che Diane trova sul tavolo al suo risveglio e che, in accordo con il killer, avrebbe rappresentato il successo della sua missione. I sensi di colpa, infine, spingeranno la piccola attrice ad un disperato suicidio; non prima però di aver immaginato una realtà "altra", dove gli sviluppi della sua vita calzano perfettamente ai suoi bisogni e spianano un sentiero verso le sue ambizioni insoddisfatte.

Una volta smarrita, agonizzante, nel suo personale film nel quale partorisce altri ruoli ed altri panni per i personaggi scomodi che la circondano, reinventandoli nel migliore dei casi in maniera quasi neutra e bendisposta (Coco, il produttore), oppure rendendoli comici e impotenti nel peggiore (Adam, Camilla/Rita), rivoltando come un guanto la sua vita, dandosi perfino un altro nome, Diane si muove dapprima ostentando sicurezza, poi a tentoni si scontra con una marea di simboli necronimici (il barbone, il Winkie's, il cowboy, la chiave blu) e non riesce a chiudere il cerchio e ad inventare una non-realtà perfettamente mimetica. L'inconscio, dopo il viaggio dimensionale, ritorna da dove era partito, e come in un brusco risveglio la ragazza si trova faccia a faccia con la sua nemesi totale: la morte.

Tradotto in questa maniera il film di Lynch possiede una struttura narrativa solidissima, ponderata e razionale (se si valutano, ovviamente, i meccanismi di trasformazione onirica). Il *plot* sarebbe costituito quasi interamente dal sogno/incubo della protagonista e i segnali per comprendere questo complesso gioco di scatole verrebbero tutti offerti dal regista. In effetti l'esperienza onirica di Diane viene marcata a posteriori (il cowboy che entra in stanza è dice: «Ehi, bella ragazza, è ora di svegliarsi»). Inoltre, per tutta la prima parte del film, la macchina da presa si muove in maniera incostante, quasi traballante, simulando lo stato di un sonnambulo; i colori rimangono innaturali, anzi spesso gli oggetti e le persone risultano eccessivamente brillanti, come se emanassero spontaneamente luce; il sonoro passa da momenti di insolito silenzio ad un uso chiaramente espressivo del *drone* (tappeto di bassi risonanti, generalmente ottenuto tramite sintetizzatori, ma anche abbassando il *pitch* di suoni naturali o concreti): sono questi tutti tipici procedimenti cinematografici per imitare lo stato onirico. Infine, poco prima del punto di svolta con l'apertura della scatola blu, assistiamo ad un movimento di macchina alquanto insolito: mentre le due donne entrano nel *Club Silenzio* un carrello in avanti fortemente marcato in quanto a velocità e vorticosità delle oscillazioni laterali suggerisce quasi un "risucchiamento" del sogno all'interno della realtà e preannuncia l'imminente passaggio dal sonno alla veglia.

Le marcature interne non sono, però, gli unici elementi che ci aiutano nel ricostruire la trama. Se consideriamo l'intero film, anche i personaggi e le situazioni che ritornano ribaltate nella seconda parte suggeriscono una lettura in chiave psicanalitica delle sequenze precedenti. Il regista, infatti, surdetermina alcuni simboli o condensa più personaggi in un solo corpo,

seguendo esattamente le descrizioni freudiane dei meccanismi del sogno (condensazione e spostamento). Inoltre certe “figure” oniriche come il doppio (il film è pieno di coppie – a partire dalle due protagoniste – che si muovono come “gemelli”), lo specchio (il film è ricchissimo di superfici riflettenti o di cornici, come porte e finestre, che sembrano nascondere qualcosa di inquietante e misterioso), il cappello (la cappelliera in cui le due donne nascondono la borsetta di Rita/Camilla, il ridicolo cappellone del cowboy) sono abbondantemente utilizzate per richiamare molteplici significati. Infine *Mulholland Drive* è disseminato di oggetti da cui la vicenda si sviluppa come in un processo onirico di spostamento continuo (la foto di Camilla, la chiave blu, il cubo, ecc.). Tuttavia, per effetto della condensazione, tali oggetti non hanno né uno statuto certificabile e per sempre definito, né un unico significato diegetico. Lynch, ad esempio, pone sullo schermo una chiave blu che nel corso della vicenda ha non solo due funzioni differenti, ma anche due forme differenti.

Il risultato di questa enumerazione di segnali psicanalitici e onirici all’interno del film, pur essendo utile per fornire una logica narrativa coerente alle immagini, si rivela, però, immediatamente approssimativa e poco utile per comprendere il vero significato della pellicola. Infatti, che la prima parte del film sia solo un sogno di Diane, mentre la seconda sia la realtà presente e passata è solo una grossolana descrizione dei fatti. Come esistono elementi a favore di questa interpretazione, così si possono evidenziare segni contrari. Ad esempio come si può spiegare il fatto che nel sogno Diane si veda già morta suicida? Questo non dovrebbe accadere solo nel presente narrativo, dopo la fase onirica? Ed ancora: siamo poi così sicuri che la seconda parte sia “reale”? Le allucinazioni a cui Diane va spesso

soggetta, non indicano, in effetti, che la nostra credulità nei confronti delle immagini va costantemente sospesa, posta in dubbio?

Ritorniamo poi per un istante alle considerazioni fatte sulle sequenze oniriche all'interno dei film. È chiaro che, per la sua stessa natura di costruzione razionale da parte di una istanza produttiva, il film onirico non possa essere considerato altrimenti che un'abile imitazione del sogno edificata nei termini del linguaggio cinematografico. Non ci sono, allora, dubbi sul fatto che la rappresentazione del sogno fatta da Lynch pecchi di un certo empirismo e di un "freudismo" approssimativo. E anche se volessimo psicanalizzare i personaggi e parlare di Es, Io e Super-io, la nostra analisi si scontrerebbe immediatamente con l'origine del film: le immagini cinematografiche sono il frutto di un processo secondario (cosciente e che risponde al principio di realtà) e non di quello primario (inconscio e soggetto unicamente al principio di piacere). In sostanza *Mulholland Drive* ci parla, dal punto di vista cinematografico, ancora nei termini di un immaginario collettivo sul sogno che non ha radici nell'inconscio, ma in paradigmi filmici ben fondati nella tecnica del cinema, in particolare hollywoodiana.

La chiave per comprendere il capolavoro di Lynch – ed apprezzare appieno la sua qualità "onirica" – non è, quindi, nella psicanalisi, ma nella sua capacità di non separare mai il sogno dalla realtà in cui si manifesta. Il regista, infatti, non sta rappresentando il sogno di uno dei personaggi, ma sta cercando di parlarci del "sogno" che noi, come spettatori, viviamo durante una proiezione. Il cuore del discorso non è il sogno nel film, ma la fruizione dello spettatore e il cinema come sogno. Letto da questo punto di vista l'opera acquista tutto un altro

spessore culturale. Il problema non è più ricostruire la trama, anzi la storia deve restare un magma irrisolto per poterci parlare a pieno del suo significato reale.

Ma procediamo per gradi. Si è detto che *Mulholland Drive* è un discorso sul cinema e questo è evidente. Il film è ambientato, infatti, ad Hollywood – la “fabbrica dei sogni” – tra provini, set, ville e party. Inoltre la storia di Betty/Diane e della sua amante Camilla/Rita – o meglio, la loro storia che procede come negazione d’ogni possibile storia – è colma di citazioni, di riferimenti alla tradizione hollywoodiana. In fuga dopo l’incidente che le causa l’amnesia, Camilla percorre il Sunset Boulevard allusione aperta a *Viale del tramonto* e, come nel grande film di Billy Wilder, anche *Mulholland Drive* è uno sguardo spietato sul mondo del cinema, uno sguardo in cui il dramma si mescola al thriller e alla commedia. Infine non è un caso che una gran fetta dell’opera di Lynch sia dedicata ad un film che si vorrebbe girare, ma che viene manomesso e sabotato da produttori che cercano di imporre al regista una loro protetta come protagonista.

Non è, però, il cinema come sistema produttivo ad essere centrale in *Mulholland Drive*, ma il cinema come sogno e il suo rapporto con lo spettatore. Anche in questo caso l’apertura del film ci serve come punto di partenza del discorso. Anzitutto un fatto: la sequenza dei titoli di testa è in realtà composta da più blocchi. Un primo blocco in cui su uno sfondo viola e con una musica ritmata di sottofondo compaiono, in una serie di sovrimpressioni, diverse coppie di ballerini con vestiti degli anni Cinquanta. Le loro *silhouette* si stagliano come galleggiando sul nulla dell’astratto sfondo violaceo (su cui tra l’altro si disegnano, alla rovescia, le ombre nere di altri ballerini). In mezzo all’inquadratura comincia ad apparire (sempre in

sovrimpressione) un'ombra bianca tremolante non a fuoco; poi la figura di una giovane donna bionda e sorridente, evanescente, quasi senza consistenza materiale – Diane. Stacco, la musica cambia (si sente il respiro affannato di una persona) e la ripresa si fa incomprensibile, perlomeno all'inizio. Poi l'inquadratura ritorna a fuoco e scopriamo che la macchina da presa sta riprendendo un letto vuoto: le lenzuola, la coperta, il cuscino rosso. La macchina da presa si avvicina sempre di più all'oggetto: il cuscino rosso copre lo schermo che dissolve a nero. Compare un'auto scura che procede lentamente di notte lungo una strada piena di curve. Le inquadrature si susseguono in lente dissolvenze incrociate che mostrano la macchina mentre cammina, ma con continui cambi di prospettiva, quasi frammentando il percorso già non diritto della vettura. A bordo dell'auto, sul sedile posteriore c'è una giovane donna bruna, sui sedili anteriori due uomini che non vediamo se non di spalle. L'auto si ferma, la donna chiede il perché di quella sosta inattesa. L'uomo seduto al posto del passeggero si volta: vediamo la canna di una pistola. La donna è terrorizzata. In quel momento un'altra auto a folle velocità, impegnata in una gara di corsa e proveniente dalla parte opposta, appare all'improvviso. I suoi fari illuminano la scena, lo schianto è secco, terribile. Dai rottami delle due auto aggrovigliate esce, barcollando e in evidente stato di *shock*, la giovane donna, che lentamente si avvia verso la città di Los Angeles, le cui luci brillano in lontananza.

I tre blocchi che costituiscono l'inizio di *Mulholland Drive* si manifestano immediatamente per la loro estraneità l'uno all'altro. Sembrano l'*incipit* di tre storie diverse. Eppure hanno qualcosa in comune tra di loro. Prima di tutto, infatti, tutte e tre hanno un carattere "onirico": molto forte nel primo blocco che

recupera le “fantasie” del musical hollywoodiano; più sottile nel terzo (uso delle dissolvenze incrociate, mancanza di una prospettiva unitaria); più inquietante nel secondo (uso di inquadrature sgranate, respiro ansimante fuori campo). Inoltre – cosa più importante – ci parlano tutte e tre in modi diversi del dispositivo cinematografico. Infatti la sequenza dei ballerini sospesi in uno sfondo bidimensionale su cui si proiettano delle ombre capovolte – chiara allusione al meccanismo della camera oscura – introduce immediatamente in un’atmosfera da sala cinematografica. L’immagine in sovrimpressioni del volto sorridente e straniato di Diane ci restituisce la classica posizione dello spettatore che assiste affascinato alla proiezione. È l’esperienza infantile della sala cinematografica che ci viene riproposta in questa scena; la modalità ingenua, acritica e onirica con cui si sono amati i primi film e a partire dalla quale si sono formate le condizioni di piacere e soddisfazione che proviamo durante la visione di un’opera filmica. La scelta del musical, genere per eccellenza della fantasia e della fuga dalla realtà, accentua il carattere meta-cinematografico della prima sequenza.

Il breve episodio che si interpone tra il primo e il terzo blocco ha, invece, una funzione *fatica*. Alla maniera di Godard, Lynch spezza il ritmo e l’illusione. L’inquadratura sgranata, sfumando i contorni degli oggetti, ci ricorda che siamo al cinema, che ciò a cui stiamo per assistere è puro inganno. È un istante che serve a sconnetterci rispetto allo stato di credulità che concediamo alla rappresentazione cinematografica e ci offre l’occasione per superare il nostro rapporto infantile con lo schermo.

Alla fine eccoci condotti all’inizio della storia vera e propria. Il tono cambia nuovamente. Siamo in un thriller. E questo non ci viene suggerito dalla pistola puntata alla testa di Rita, ma lo

“sentiamo” da subito per la forma stessa delle immagini, per le musiche, per il montaggio, le luci ed altro ancora. Poi l'incidente, catastrofico, apre una breccia. La donna che esce dalle lamiere e si allontana claudicante dalla scena dello scontro automobilistico non conserva memoria del suo passato. È una mente cancellata, resettata; ed è anche un corpo-schermo che arriva da un altro film per farsi icona anni Cinquanta (Rita come Rita Hayworth), desiderio (re)incarnato, *real doll* palesemente artificiale. Su di lei bisogna costruire la storia. È il personaggio nudo e spoglio che si offre allo spettatore perché lo riempia dei propri sogni, perché lo renda oggetto delle proprie proiezioni. Ecco, quindi, che Lynch ci propone un mistero, un thriller, anzi l'inizio di un thriller; ci fornisce l'atmosfera, ci offre un set, ci dà un personaggio da costruire. In sostanza rompe il nostro rapporto con lo schermo, ci chiede quasi di essere spettatori/sceneggiatori e di giocare con le immagini per costruire infinite storie.

Il lavoro di Lynch consiste, allora, nell'applicare fino alle estreme conseguenze la tecnica narrativa dell'ellissi, dell'omissione di dettagli, per costringere lo spettatore a ricostruire attivamente la sua versione del film. Obbligato, infatti, dal non-senso della vicenda ad inventarsi una trama, lo spettatore passa da una posizione “passiva” ad una “attiva”. Non è più “vittima” del dispositivo cinematografico, ma è chiamato a riconoscerlo e a costruirlo insieme al film/regista. Dunque ognuna delle strane vicende che costellano la prima parte dell'opera e che ci lasciano tanto perplessi – quella del killer, quella del ragazzo che ha sognato una scena in un fast food, quella del regista ricattato dai produttori – sono solo degli *incipit*, quegli *incipit* da cui ogni spettatore/sceneggiatore deve partire per inventare una storia.

Questo dispiegamento di molteplici inizi è, però, solo la premessa al gioco di scambi e di ribaltamenti del film, a quel “chiasmo onirico” che è la matrice strutturale dell’intera opera. Così come nella prima sequenza le ombre dei ballerini che danzano su uno sfondo blu risultano rovesciate, anche i mondi di Betty/Diane e Rita/Camilla risultano capovolti: le due donne del *plot* principale, una bionda, solare e positiva e una bruna, misteriosa e negativa (quindi due polarità opposte), si scambiano di ruolo, anzi d'identità. *Mulholland Drive* presenta, allora, una struttura a simmetria quasi centrale – il chiasmo, appunto – nella quale, da un lato e dall'altro della cesura narrativa che giunge poco dopo la metà del film (l’apertura del cubo blu), tutti gli elementi si trovano ribaltati come riflessi attraverso una lente. Ogni elemento chiave di una parte è presente, come trasfigurato dall'attività onirica, nell'altra e nulla vieterebbe di considerare la seconda parte del film come il sogno e la prima come la realtà. Il principio della camera oscura, della proiezione filmica diventa, allora, l’ossatura stessa dell’opera di Lynch, svelandoci la presenza del dispositivo cinematografico.

Mulholland Drive è, quindi, costruito su un gioco meta-cinematografico (il “dispositivo” come oggetto da smontare e mostrare a beneficio dello spettatore), che si trasforma in un gioco metalinguistico. Lynch, infatti, non fa altro che mostrarci il suo lavoro di regista. Ogni scena, ogni sequenza, mostra un metodo, uno stile, un approccio possibile. Una storia ha un andamento misterioso (deciso dalla musica), un'altra uno svolgimento comico (il montaggio a catena), un'altra ancora uno stile poliziesco, un'altra, infine, è un sogno o un'allucinazione. Ad esempio: un uomo parla con un amico in un ufficio. D'un tratto gli spara per impossessarsi di un libro (perché? A noi immaginarlo!). Ma gli parte un altro colpo che

ferisce una donna nell'altra stanza. Allora va di là e la uccide, ma viene visto da un inserviente. Allora uccide anche lui e spara all'aspirapolvere, ma crea un corto circuito che fa scattare l'allarme nel palazzo. Non gli resta che uscire dalla finestra. Si tratta solo dell'*incipit* di una storia, ma una storia "alla Tarantino" basata sull'effetto a catena.

Ecco, allora, che l'intenzione di Lynch si fa sempre più scoperta: il regista, mettendo in scena la metodologia, imbastisce un discorso sul potere di suggestione dei mezzi propri del cinema, rivela la vuotezza del dispositivo e allo stesso tempo rappresenta la sua magica capacità di illuderci. Lo smascheramento sta principalmente nel mettere a nudo la costruzione della storia, tanto da porre in mostra solo l'ossatura, l'*incipit*; ma sta anche nel giocare a fare il verso ai generi hollywoodiani, in particolare il giallo. Il film, infatti, è ricchissimo di situazioni in cui la tensione è tenuta fittiziamente alta per svelare l'illusione. Tutta la prima parte potrebbe essere addirittura letta come una parodia del cinema thriller con Betty che gioca a fare l'eroina hitchcockiana. La situazione, però, – lo si capisce chiaramente – non si regge che su "effettacci" psicologici tipici del cinema americano. Quando, ad esempio, Betty entra nella casa della zia, il *travelling* la precede e crea tensione: non è la storia a creare *suspense*, ma il movimento di macchina.

Una sequenza, in particolare, condensa questa logica del film: Rita si sveglia di notte richiamata da una frase in spagnolo: *no y banda*. Betty la accompagna, nel cuore della notte, in un teatro e scopriamo che la frase è l'*incipit* di uno spettacolo. Un uomo, davanti ad un microfono (metafora della messa in scena, della rappresentazione), tiene un discorso sulla finzione, un discorso autoreferenziale sul film stesso: non c'è nessuna

banda, gli strumenti suonano, ma sono in *playback*. La metafora si apre a mille interpretazioni sulla natura dell'arte, ma si focalizza su una strada in particolare: esce una cantante ed intona una melodia struggente; Rita e Betty si commuovono, la cantante sviene e si scopre che si esibiva in *playback*. Le due ragazze restano deluse e si asciugano le lacrime, come se fossero state risvegliate da un sogno. La canzone, *playback* o non *playback*, è sempre la stessa. L'esecuzione resta tale, cambia solo il contingente. Ma perché le ragazze si “riprendono” dalla commozione? Perché hanno “scoperto” una finzione! Lì cessa la capacità del cinema di illuderci.

Ecco finalmente il discorso centrale del film: l'arte del cinema è comunque illusione e non verità, ma scoprire che è finzione crea uno *shock*, risveglia bruscamente da un sogno (esattamente come accade a Diane). Così lo spettatore di *Mulholland Drive*, attraverso la “sorpresa” delle due ragazze, riflette sulla condizione della fruizione cinematografica. Una fruizione che implica un regresso infantile, un credere incondizionato, acritico, simile ad uno stato onirico. Il film, potremmo dire, ha un approccio prevalentemente *brechtiano*, si rivolge al pubblico informandolo e rendendolo partecipe della finzione dell'arte e dei suoi meccanismi di affezione. Anzi potremmo aggiungere che, secondo Baudry, nella stessa genesi tecnica del cinema, cioè nella macchina da presa, concepita in base al sistema della prospettiva monoculare ereditata dal Rinascimento, sarebbe inscritta la sua natura ideologica di merce borghese. Mettendo in luce il “dispositivo”, quindi, Lynch non solo mostrerebbe la messa a punto di una “macchina cinema”, ma anche la costituzione di una “macchina sociale” che ha assunto il cinema all'interno del proprio sistema economico e ideologico. In questo senso il “nuovo fruitore”

auspicato da Lynch è quello già formato in letteratura da Joyce e già “svegliato” da Brecht. Colui che ha la coscienza critica della condizione in cui si trova.

Ovviamente, però, il proposito di Lynch – contrariamente a Brecht – non è politico-sociale. Da cineasta indipendente – ma pur sempre membro del circolo hollywoodiano – il regista cerca solo di scardinare le dinamiche di fruizione tipiche del “dispositivo”, senza provare ad “educare” e senza cercare spiegazioni all’atteggiamento dello spettatore nel campo della psicanalisi o della sociologia. Tanto è vero che il film mantiene inalterato il suo fascino allucinatorio, la sua capacità di catturare i desideri degli spettatori, anche quando il discorso si fa più scopertamente meta-cinematografico. E questo soprattutto grazie ad un meccanismo inconscio analizzato da Freud in un famoso saggio del 1919: il *Perturbante (Das Unheimliche)*. Per “perturbante” dobbiamo intendere – scrive Freud – “quella sorta di spaventoso che risale a quanto ci è noto da lungo tempo, a ciò che ci è familiare”. In altre parole, perché si possa parlare di perturbante non basta che ci si trovi in presenza di qualcosa che ci appaia ignoto, e dunque non familiare; occorre anche che questo “non noto” venga da noi percepito come appartenente ad un ambito che invece conosciamo benissimo, e che pertanto ci è del tutto familiare.

L’inquietudine suscitata da *Mulholland Drive* – suggerisce Umberto Curi – dipende proprio da quel misto di orrore e di angoscia che scaturisce dalla scoperta di aspetti totalmente sconosciuti ed estranei in persone, ambienti o situazioni che ci apparivano, viceversa, del tutto familiari. Fin dall’inizio, infatti, il film assume la forma di un processo di rivelazione dell’invisibile e del nascosto, non già nel senso di una compiuta manifestazione di quanto era celato ma, all’opposto, nel senso

di un costante avvicendamento fra manifesto e occulto, senza che lo spettatore sia mai posto nella condizione di stabilire con sicurezza fino che punto ciò che “appare” possa essere considerato “reale”, né se lo “svelamento” sia stato definitivamente compiuto, ovvero se il contenuto di quanto è emerso non sia destinato a rovesciarsi ulteriormente, in una sorta di interminabile fuga degli specchi.

La manifestazione della finzione di cui abbiamo parlato – e che rappresenta il maggior risultato in termini artistici del capolavoro di Lynch – non cancella affatto il piacere filmico derivante dal semplice e ingenuo abbandonarsi alla credenza nelle immagini; non implica affatto un “depotenziamento” nello statuto di realtà attribuito alla vicenda descritta. Sottolineando che quella “storia” è cinema, Lynch non intende affatto istituire una contrapposizione fra due “ordini” di realtà gerarchicamente distinti, intesi l’uno come mera “copia” o “riflesso” dell’altro. Al contrario, in coerenza con l’ispirazione che attraversa l’opera nel suo complesso, si tratta piuttosto di revocare ogni apodittica distinzione fra “realtà” e “rappresentazione”, lasciando sussistere deliberatamente una forte ambiguità, e dunque rendendo impossibile l’individuazione di un livello di riferimento privilegiato, che possa funzionare come “salda roccia” realistica, in contrasto con la quale venga definito ciò che è “cinema”.

“Nella dissoluzione di ogni dualismo precostituito, – scrive Curi – nel dileguare di ogni presunta certezza, di fronte ad un universo in perpetua espansione di significati, in presenza di una ambiguità strutturale, irriducibile a qualsivoglia tentativo di *reductio ad unum*, l’unico atteggiamento possibile, l’unica risposta consentita, si ritrova allora nell’inquietante sequenza conclusiva. All’interno di un teatro, di un luogo classico della

rappresentazione, mentre contemporaneamente si muovono e parlano personaggi diversi, ciascuno autonomamente rispetto all'altro, senza che in questo brulicare indistinto di parole e comportamenti sia possibile cogliere una chiara trama razionale, dall'oscurità emerge una figura, situata in alto, a picco sul palcoscenico, nella posizione dalla quale, secondo le consuetudini della drammaturgia, proveniva il *deus ex machina*. Ciò che egli dice, suggella la vicenda. Non si tratta di un discorso, né tanto meno di una spiegazione, che possa aiutarci a rispondere agli interrogativi suscitati dal film. E tuttavia quell'unica parola che egli pronuncia – «Silenzio!» – ci offre una indicazione che ancora una volta trova un suo possibile aggancio nella ricerca filosofica.

È l'ultima proposizione del *Tractatus logico-philosophicus* di Ludwig Wittgenstein, una fra le opere più importanti e in ogni senso decisive della filosofia del Novecento, ma insieme anche uno dei testi più ardui e perfino enigmatici. Quel libro si chiude in maniera pressoché identica al modo col quale Lynch termina il film: *Intorno a ciò di cui non si può parlare, si deve tacere.*