

Giuseppe Civitarese

**Perdere la testa
Abiezione, conflitto estetico
e critica psicoanalitica**

Editrice Clinamen

SPIRACULUM

BOOKTRAILER

CAPITOLO 4

**I CYBORG SOGNANO? VISIONI DEL POST-UMANO NE *IL
CACCIATORE DEI SOGNI* DI SHINYA TSUKAMOTO¹**

¹ Questo capitolo è basato su *Do cyborgs dream? Post-human landscapes in Shinya Tsukamoto's 'Nightmare Detective' (2006)*, in "International Journal of Psychoanalysis", 2010, 91.

1. Il cacciatore dei sogni

“Il mio interesse per gli incubi riguarda il tempo della mia infanzia. La cosa più orribile per me era addormentarmi, perché subito precipitavo in sogni che mi facevano paura”: nel girare *Nightmare Detective* (*Akumu Tantei*, 2006), come spiega egli stesso in un'intervista², Shinya Tsukamoto si è ispirato agli spettri che lo tormentavano da bambino. Non stupisce che sia diventato uno dei registi più capaci di raffigurare il mondo onirico e che abbia eletto a suoi maestri David Cronenberg e David Lynch. Anche se non conosciutissimo dal grande pubblico, Tsukamoto è uno degli autori di maggior talento del cinema giapponese contemporaneo, consacrato da numerosi premi tra cui, per *Snake of June* (2002), quello speciale della giuria al festival di Venezia.

Il tema chiave del mondo poetico del regista è l'alienazione umana che si produce quando la costruzione del soggetto è stata segnata da traumi. Per scavare in questa infelicità, che vediamo tutti i giorni nella stanza d'analisi, Tsukamoto ha scelto il linguaggio dell'immaginario cyberpunk. Il filone, inaugurato da *Blade Runner* (1982), preconizza un'era dominata dai computer e un'umanità asservita alle macchine. È la nuova società dei cyborg in cui, come la (fanta)scienza promette, le menti saranno trasferibili come file. Nuove tecnologie parassitano il corpo o lo plasmano a propria immagine. Dispositivi sempre più invasivi o, al contrario, inglobanti, sottraggono umanità all'individuo e alla società. Si spostano i confini tra umano e non-umano.

In questo modo, sviluppando la metafora centrale dell'uomo-macchina per trattare della deumanizzazione, *Nightmare Detective* è anche una meditazione sul moderno disagio di civiltà. Illuminando con una luce cruda la cultura del cosiddetto post/trans-umano, Tsukamoto ci mostra come si sta ridefinendo la soggettività. In sostanza, egli ci ripropone il medesimo mondo poetico dei primi film, insieme geniali e sconcertanti. Ma lo fa con uno stile assai meno espressionistico e riesce - è la sorpresa che ci riserva - a farci vedere che la tecnosfera è già entrata insidiosamente nella

² R. ROMBI, *Il mio killer notturno nato da incubi infantili*, in “La Repubblica”, 16 ottobre 2006, p. 37.

nostra vita quotidiana. Basterebbe pensare alle tecnologie della realtà virtuale, all'ingegneria riproduttiva e genetica, alla chirurgia plastica, all'intelligenza artificiale, ai nuovi media ecc.

Il film può interessare gli analisti perché tratta dell'angoscia e del suicidio e perché, a mio avviso, raggiunge risultati insuperati nella raffigurazione dell'incubo. Le scene in cui alcuni personaggi s'incontrano nella realtà del sogno sono straordinariamente suggestive. Che io sappia, non ci sono immagini più evocative del concetto di *spazio comune del sogno*, che è centrale in alcuni modelli della psicoanalisi contemporanea. In queste note mi propongo di mostrare come l'autore intrecci efficacemente i temi dell'infelicità individuale e collettiva con l'esplorazione della dimensione onirica: cosa significa sognare o fare sogni interrotti, come si può riprendere a sognare, che tipo di causalità circolare si può venire a creare tra l'utilizzo della tecnologia come difesa e la tecnologia come fattore in sé di alienazione sociale. Ma conviene prima riassumere la trama del film, che spesso è volutamente ambiguo, proprio perché tratta dell'ambiguità del sogno.

2. Zero

Sdraiata a letto, insonne, la detective Keiko Kirishima (la pop star Hitomi alla prima prova come attrice), da poco in forza al nucleo operativo della squadra omicidi di un distretto di Tokyo, sfoglia nervosamente il libro sui sogni di Medard Boss. Poi, lo lascia cadere. In un flash le riappaiono le drammatiche immagini della scena del delitto su cui sta indagando: una ragazza punk è stata trovata morta nella sua stanza in circostanze misteriose con il corpo dilaniato da numerose ferite da taglio. È il primo caso che le è stato assegnato e non si presenta certo come uno dei più semplici. La porta della stanza era chiusa dall'interno. Tutto lascia pensare a un suicidio. Keiko però non ne è del tutto convinta, anche perché ha scoperto che prima di morire la ragazza aveva composto al cellulare un numero di telefono, registrato nella rubrica con "0" (zero), e le è sembrato un indizio prezioso per provare a risalire all'assassino.

Lasciatasi alle spalle una brillante carriera accademica come criminologa, Keiko ha sentito il bisogno di confrontarsi con l'orrore sul campo, ma per ben due volte non regge la vista del sangue. Si capisce che al commissariato sia accolta con ironia mista

a sufficienza dall'ispettore anziano, Sekya (Ren Osugi), incredulo di fronte a questa collega che anche sul lavoro calza i tacchi alti. Tuttavia la sua debolezza, sintomo di un fondo di malessere, allo stesso titolo dell'espressione assorta e come assente del viso, si rivelerà la sua forza.

Intanto, in circostanze altrettanto insolite un uomo si uccide nel sonno a fianco della moglie che assiste inorridita. Prima di togliersi la vita in modo così crudele, si scopre, anche l'uomo ha fatto la misteriosa chiamata. Tradizionalista, pragmatico, anche piuttosto cinico, Sekya vorrebbe archiviare i due crimini come casi di suicidio. Invece Keiko e Wagamya (Masanobu Ando), un collega più giovane di Sekya, sono incaricati di seguire altre vie, extra- o paranormali. Poiché entrambe le vittime sembrano essere state assassinate mentre facevano un incubo, i due decidono di affidarsi a un esperto: Kyoichi Kagenuma (Ryuhei Matsuda), il detective dei sogni.

Il regista lo ha già presentato nella prima scena del film quando come dal nulla si materializza nel sogno di un altro personaggio. Si tratta d'un uomo d'affari (Yoshio Harada) in coma in un letto d'ospedale. Nei suoi incubi è perseguitato da una figlia mai nata perché, senza dirglielo, la moglie aveva abortito. Kagenuma glielo rivela nel tentativo di liberarlo del suo dolore e di ridargli la voglia di risvegliarsi dal suo stato. È quanto gli hanno chiesto di fare i parenti dell'uomo. Riuniti al suo capezzale, vorrebbero prolungargli la vita per dargli modo di firmare il testamento o almeno per capire a chi debba andare la cospicua fortuna che lascia.

Kagenuma è un giovane sensitivo affetto da tendenze suicidarie - se fosse un terapeuta professionista, diremmo che è decisamente *burn out* -, ha la capacità di entrare nei sogni delle persone e di percepire i pensieri di quelli che gli stanno attorno. È perché è così depresso e disgustato dalla vita che, quando Keiko e Wagamya lo vanno a trovare, Kagenuma li respinge violentemente.

Deluso dalla sua reazione, per stanare lo strano assassino, ipoteticamente identificato con il destinatario delle telefonate e per questo ormai noto come Zero, ed esponendosi in prima persona alle sue perverse suggestioni, Wakamya si decide a comporre il numero fatale. Sconvolta perché teme per la vita del collega, Keiko torna a implorare Kagenuma di entrare nel suo sogno e di salvarlo. Egli accetta, ma l'avverte:

KAGENUMA Voglio... voglio solo che sia chiara una cosa. Entrare... nei sogni della gente non è il mio lavoro. L'ho fatto solo per salvare delle persone che conosco dai loro incubi.

Posso... entrare nei sogni. Tutto qui, ma non posso garantire niente. Finiscono sempre tutti così male! Ho affrontato cose orribili, disgustose. E io...io, non voglio farlo mai più. Se mi hai chiesto aiuto, avrai i tuoi buoni motivi, ma giocare col fuoco è pericoloso. Lo è per me, ma soprattutto per colui che sogna. Potrebbe svegliarsi con dei seri problemi. Perciò... questa sarà l'ultima volta. Me lo devi promettere.

KEIKO Va bene.

KAGENUMA Anche se... entrerò nella sua mente, non è detto che possa aiutarlo. Se c'è pericolo... io me ne torno indietro. Non faccio niente. È chiaro? Hai capito?

KEIKO Sì. D'accordo. Voglio solo che tu gli stia accanto. Non ti chiedo altro.

Wakamya, però, non ce la fa e muore egli stesso "suicida" perché non riesce a resistere alla pulsione di morte che Zero gli risveglia nell'animo. È qui che il regista ci fa vedere per la prima volta Zero. Rintracciato dalle sue vittime su internet, e poi contattato al cellulare, Zero le seduce a un suicidio a due (in internet esistono davvero comunità del genere): vi parteciperà egli stesso, spiega ogni volta, in una specie di rituale condiviso, anche se a distanza. Poi s'insinua nei loro sogni e le uccide. Nell'istante in cui la vittima si colpisce, lo si vede mentre anch'egli si infligge delle profonde ferite con un coltello. Però, poiché è una specie di zombie (un non-morto), rinasce sempre nella mente del prossimo suicida.

Morto Wakamya, Keiko si decide lei stessa a digitare il medesimo contatto in rubrica. Pensa in questo modo di forzare Kagenuma, sempre più riluttante, a superare le proprie paure per farsi aiutare di nuovo nella lotta contro Zero. Come accade, si vede nella scena più drammatica del film. Penetrati ormai entrambi nell'incubo della giovane donna, nel finale si svolge un'impressionante sfida tra Kagenuma, il detective dei sogni, e Zero, il demone che si trova nella mente dei suicidi, e che in queste scene si sdoppia in un mostro sanguinolento e senza pelle, del tutto simile a certi "scorticati" anatomici.

3. Lo spazio del sogno

Della sua eccezionale capacità di entrare nei sogni degli altri Kagenuma non sa che farsene, anzi l'ha in odio: conoscere i pensieri più intimi delle persone serve solo a rendersi conto che tutti i legami sono falsi o inesistenti o ipocriti. Così ce li

rappresenta Tsukamoto: la moglie ha nascosto l'aborto al marito; i figli s'interessano al padre solo per l'eredità; la stessa Keiko non ha legami sentimentali, è gelida e superimpegnata nel lavoro, per di più in un contesto maschile, come se dovesse ancora conquistarsi il diritto di essere se stessa. È un mondo azzerato, sterile, non vitale. Nella metropoli anonima tutti sono soli, ciascuno vive rinchiuso in un suo mondo di perfezione hi-tech inaccessibile agli altri. Nessuno trova un significato alla propria vita. Nessuno sente di essere stato abbastanza "sognato", ossia di avere davvero avuto e di avere un posto nella mente dell'altro.

Dei quattro personaggi principali, di Zero (recitato con straordinaria bravura dallo stesso Tsukamoto, che ne fa una delle più potenti raffigurazioni del male che il cinema ci abbia offerto) sappiamo che ha assistito alla morte traumatica della sorellina per colpa di una sadica punizione del padre; di Kagenuma che ha avuto una madre psicotica; non sappiamo, invece, da quale passato Keiko e Wagamya derivino il loro malessere, ma anche la loro vita deve essere stata segnata da traumi perché anch'essi sono privi del sentimento di avere un futuro. Si capisce che, se è spinta a contattare Zero, a confrontarsi cioè con il proprio desiderio di morire, non è solo per risolvere il caso, ma perché lei stessa è infelice, al pari degli altri personaggi.

Chiedendo l'aiuto di Kagenuma, Keiko mostra di aver intuito che per riprendere a sognare i propri sogni interrotti o i propri sogni non sognati c'è bisogno di un'altra mente³. E che per aiutare chi soffre psichicamente, bisogna accettare di giocarsi in prima persona, di perdersi nell'altro e di lasciarsi abitare dai suoi più neri fantasmi. Come in un setting analitico, lo spazio del sogno si configura così sin dall'inizio del film come la realtà parallela dove i personaggi possono incontrarsi, conoscersi per come sono veramente, e dove possono ingaggiare una lotta che comporta il rischio della vita con i loro fantasmi più terribili e segreti. Lì essi rivivono le situazioni traumatiche del passato e lottano con tutte le loro forze per liberarsene. Le scene oniriche che seguono ogni volta la decisione di lasciarsi andare alla pace "sublime" del suicidio sono tra le più impressionanti del film. Secondi di puro terrore resi con vero talento registico.

Si delineano così nel film due esiti contrapposti per l'incubo (che va inteso almeno a tre livelli: come psicosi vera, come "psicosi" della normalità e come disagio di

³ T. H. OGDEN, *L'arte della psicoanalisi. Sognare sogni non sognati*, trad. it. di R. Voi e M. Simone, Milano, Raffaello Cortina 2008.

civiltà): riprendere a sognare, evolvere nella direzione della capacità di pensare, cioè sviluppare una funzione α in grado di trasformare quote di elementi protosensoriali e protoemotivi in immagini e pensieri onirici, oppure suicidarsi (alla lettera, o vivendo una vita da uomini vuoti). Sono le due strade opposte di Zero e di Keiko, e tra di esse non ci sono cesure nette, poiché l'elemento liquido, simbolo di vita e medium attraverso cui in immagini di grande fascino Kagenuma transita ogni volta per entrare nel mondo onirico, è insieme anche un reimmergersi in un sacco amniotico: i momenti di fusionalità sono anch'essi necessari per separarsi. Il moto oscillatorio tra stati di fusione (di non-integrazione) e stati di integrazione del sé è il meccanismo che per tutta la vita "produce" il soggetto.

Nella teoria di Bion sognare, un'attività che si svolge anche nella veglia, equivale a pensare. Sviluppando le idee di Bion, per "sognare" Ogden⁴ intende "la forma più libera, più inclusiva e più profondamente penetrante di lavoro psicologico di cui sono capaci gli esseri umani [...] il mezzo principale attraverso cui raggiungiamo la consapevolezza, la crescita psicologica e la capacità di creare significato personale simbolico dalla nostra esperienza vissuta". Quando una persona entra in analisi, scrive Ogden⁵, "perde" la mente. Entra in un'area psicologica intermedia o terza con l'analista, e il modo in cui ciascuno genera i significati della propria esperienza risente della presenza dell'altro. A partire da una posizione teorica più radicale, per Ferro⁶ ogni elemento di realtà materiale si trasfigura nel sogno condiviso della seduta. *Nightmare Detective* è una rappresentazione suggestiva dal punto di vista visivo di questo *spazio comune del sogno*.

Nell'accezione di questi autori, sognare è il modo in cui il soggetto dà un significato all'esperienza, acquisisce il sentimento di continuità del sé e di fiducia nelle proprie percezioni. Guadagna ciò che c'è di più umano: l'autocoscienza e il mondo morale che deriva dall'impotenza del lattante e quindi dall'imprescindibilità delle cure parentali⁷. Ma lo spazio del sogno non è dato a priori alla nascita, perché si

4 T. H. OGDEN, *Riscoprire la psicoanalisi. Pensare e sognare, imparare e dimenticare*, trad. it. di C. Casnati, Milano, CIS 2009, pp. 162-163.

5 T. H. OGDEN, *Rêverie e interpretazione*, trad. it. di G. Baldaccini e L. Riommi Baldaccini, Roma, Astrolabio 1999.

6 A. FERRO, *Trasformazioni in sogno e personaggi nel campo psicoanalitico*, in "Rivista di Psicoanalisi", 2009, 55.

7 S. FREUD, *Progetto di una psicologia*, trad. it. di E. Sagittario, in *Opere*, Torino, Boringhieri 1966-1980, vol. II.

costruisce solo in seguito a una relazione⁸, nasce cioè dall'interiorizzazione del gioco identificazione proiettiva/rêverie reso possibile da cure parentali adeguate. *Per acquisire questa capacità, bisogna essere in due*: ciò che c'è di più umano nasce e poi per tutta la vita è alimentato dalla "sacra conversazione" (come a volte sono intitolati) che nei tanti quadri di madonne con bambino è raffigurata come un intreccio di amorosi sguardi. Per Tsukamoto il trauma interrompe brutalmente questa conversazione, e l'unica chance per salvarsi sta nel riannodarla.

È la chance che Keiko sta cercando di afferrare. Man mano che scorrono le immagini, il film si profila sempre più come la storia della sua trasformazione e dei suoi sforzi per uscire dal cyberspazio, dall'incubo di una non-vita, dal grigiore di una vita monotona e vuota; di come lei stessa riprende a sognare la propria esistenza (e, naturalmente, per sua stessa ammissione, di come il regista con l'arte esorcizza i fantasmi angosciosi dell'infanzia). Keiko rinuncia a morire perché nella sfida finale riesce vedersi riflessa nello sguardo di Kagenuma e questo le permette di ricostruire uno spazio per pensare e per sognare la sua esistenza.

4. Cyberspazio

Per raccontare questa trasformazione, il film è costruito in modo da offuscare le differenze tra sogno, incubo, e realtà. Spesso lo spettatore fatica a distinguere i due regimi narrativi ed è il modo migliore per fargli sperimentare quanto provano i vari personaggi. A rigore, ciò che definisce il sogno è la possibilità di svegliarsi. L'incapacità dei protagonisti di sognare la propria esistenza è raffigurata immergendoli nell'incubo da cui non riescono a svegliarsi e facendoceli vedere come cyborg, come ridotti a uomini macchine, ma non nel modo clamoroso e provocatorio consueto all'autore.

Nei tre *Tetsuo*, *Tetsuo I - The Iron Man* (1988), *Tetsuo II - The Body Hammer* (1992), *Tetsuo III - The bullet man* (2009), film che possono ripugnare o

⁸ Cfr. D. W. WINNICOTT, *Gioco e realtà*, trad. it. di G. Adamo e R. Gaddini, Roma, Armando 1990; M. R. KHAN, *La psicologia del sogno e l'evoluzione della situazione analitica*, in *Lo spazio privato del sé*, trad. it. di C. Varon Ronchetti, Torino, Boringhieri 1979.

entusiasmare, l'ibridazione uomo-macchina esplode nella visionarietà allucinata e aggressiva della fusione letterale della carne e del metallo. In *Nightmare Detective*, invece, il processo di deumanizzazione si fa sia più nascosto, perché l'ambientazione è più realistica, sia più esplicito, perché è interpretato apertamente come un suicidio individuale e collettivo.

Il cancro-protesi del metallo del nuovo soggetto immortale è rappresentato da un lato dall'esoscheletro di acciaio, cemento e vetro dei grattacieli di una metropoli nelle cui vene fluiscono senza sosta nella notte file e file di automobili con i fari accesi - allegoria del mondo oscuramente luminoso dei sogni -, e dall'altro dal cellulare, appunto, uno strumento all'apparenza del tutto innocuo. Come organo accessorio dell'uomo ipertecnologico, il cellulare, oggetto feticcio, innesto meccanico di cui nessuno ormai saprebbe privarsi, pressoché integrato con l'organo dell'udito, già espanso a occhio fotografico e cinematografico, a magazzino di memorie, a nodo della rete e di tutte le comunità online, è forse il vero protagonista del film. In immagini che adempiono alla stessa funzione narrativa e retorica ma ogni volta leggermente diverse, il regista ci mostra Keiko ora al cellulare ora sullo sfondo di una Tokyo che sembra il mostro partorito dall'utopia dell'iper-modernità: l'espulsione della natura dalla metropoli si lega così all'azzeramento dell'umanità nelle persone e ai traumi di cui recano le ferite.

Case, macchine e telefonini: si potrebbero immaginare oggetti più familiari per rappresentare il deserto affettivo del moderno paesaggio urbano? Non più, insomma, la barra di ferro che il protagonista di *Tetsuo I* si innesta insensatamente nella gamba e che prelude alla sua completa metamorfosi in una macchina distruttiva che alla fine ingoia anche la città. Le affascinanti sequenze oniriche trapassano senza soluzione di continuità nelle immagini levigate di una Tokyo ridotta a una terra desolata e surrealmente svuotata degli abitanti. Le inquadrature dei grattacieli, sempre ripresi dal basso verso l'alto per sottolinearne l'effetto ostile e opprimente, punteggiano il film a intervalli pressoché regolari e catturano lo sguardo dello spettatore, come fa ipnoticamente Zero con i suoi disperati contatti: come a dire che dall'incubo della notte ognuno passa all'incubo della veglia senza mai svegliarsi per davvero; così come dal mondo privato e inaccessibile del sogno/incubo individuale si passa all'incubo della società.

Il cellulare allude efficacemente alla solitudine esistenziale dei vari personaggi e al nuovo disagio di civiltà. È sinonimo, inoltre, della rete e del cyberspazio. Ormai con

Skype e *Viber* si telefona anche dal cellulare passando per internet. Zero è il primo numero di qualsiasi chiamata. Digitare un numero in rubrica vuol dire non conservarne più la traccia a memoria e rinsaldare ogni volta la dipendenza dall'apparecchio. Nella vita quotidiana, poi, non c'è conversazione che non s'interrompa per l'arrivo di una chiamata, di una mail o di un sms al cellulare. Anche se non ci si fa più caso, l'intrusione è violenta. All'improvviso qualcuno prende un'aria assente, entra in una specie di Realtà Virtuale e dialoga con i suoi fantasmi. Si ritira, insomma, "suicidandosi", dalla relazione; e insieme petrifica l'altro, messo, per così dire, in stand-by. Lo spazio psicologico comune si azzerà e tutti si proiettano nel cyberspazio. Per la retorica filmica il cellulare - chi non ne ha uno in tasca? - è anche il dispositivo metonimico che cattura gli spettatori e gli fa varcare la soglia che porta dentro il film, cosa che in narratologia si definisce metalessi, facendone dei cyborg virtuali.

Anche quando ci mette di fronte all'orrido, all'informe e all'abietto e sembra che voglia scuotere lo spettatore portandolo al limite del repellente, del ributtante e dell'inguardabile, il mondo che Tsukamoto ci mostra in immagini perfette è sempre riscattato da un intenso sentimento di bellezza. Il suo scavare in profondità nei recessi più oscuri dell'umano ha un'intensità che appartiene a pochi altri autori. Le sue ossessioni continuano a essere il trauma, l'angoscia, la psicosi e la morte. Ma mentre nei primi film è disorientante, estremo, irritante, caotico, grottesco, qui Tsukamoto attenua la violenza delle sue invenzioni (per i suoi estremismi, un linguaggio forse più adatto al pubblico della *video art*). Ricrea, così, il clima sottile del familiare e quindi del perturbante freudiano.

In una scena indimenticabile, accucciato a braccia protese sul bordo di un lavandino, Zero brandisce con la mano sinistra un cellulare e con la destra un minaccioso coltello. Il cellulare ferisce l'identità umana, così come il coltello mutila il corpo. I due oggetti sono raffigurati come intercambiabili, entrambi sono simboli di morte e di rinascita, l'una spirituale, l'altra materiale. Tsukamoto passa dal coltello al cellulare e insieme fa del cellulare un coltello. Una poetica del disgusto e dell'urlo si trasforma in una poetica dell'angoscia e dell'inquietudine. Né da questo mondo è assente una certa comicità. Qualcuno ha fatto notare la strana somiglianza dell'espressione attonita e fissa del volto di Tsukamoto con quello di Buster Keaton. Come non pensare, poi, che si stia prendendo gioco dello spettatore, ma parodiando se

stesso e il suo cinema, quando fa vomitare Keiko di fronte allo spettacolo della scena del corpo mutilato e insanguinato della ragazza morta?

In *Nightmare detective* la soluzione-cyborg è tenuta sottotono, è *allusa più che esplicitata*, tranne nel chiaro omaggio al Cronenberg di *Crash* (1996) in una delle scene finali, ma ben evidente alla luce degli altri film dell'autore e delle sue dichiarazioni di poetica. Ma perché il cyborg? Quando il manifesto cyborg⁹ immagina un'umanità immateriale, implica che la coscienza e la memoria si potranno traslare come un software da un corpo all'altro. Disincarna il pensiero. Al fondo dell'immaginario ipertecnologico del cyborg si trova una fantasia, anzi un esplicito progetto, di autogenerazione per *disembodiment* e *mind uploading*, per clonazione, per ricombinazione transgenica, per rimodellamento del corpo (divenuto ormai corpo-"vestito") e dell'identità virtuale. Il cyborg, infatti, è immaginato come un essere che si autogenera e che pertanto non ha bisogno dell'altro, che non nasce e non muore. I cyborg dunque non sognano, perché per sognare, ossia per costruire lo spazio del sogno, bisogna essere in due. *Per questo il cyborg diventa una moderna figura dell'incapacità di sognare*, delle aree non vitali della mente e della falsità dell'esistenza.

Il fantasma dell'autogenerazione fa sì che il mondo cyborg si presti benissimo a metaforizzare gli arresti evolutivi che in assenza di un'adeguata responsività dell'altro (che assume un valore traumatico) portano il bambino a costruirsi delle difese autistiche o a indossare la maschera di una personalità artificiale e iperadattata, ad autoregolare le proprie emozioni: in questo senso, per analogia, ad *autogenerarsi*. È come se allo stato di fusione fisica con la madre non si fossero sostituiti sufficienti momenti di condivisione emotiva. Autogenerazione quindi vuol dire mancanza di un adeguato riconoscimento, carenza cronica di sintonizzazione affettiva e, di conseguenza, deficitaria costruzione dell'Io. È il cheloide che ricopre la ferita togliendo all'arto mobilità e sensibilità. Per questo implica anche un rischio di perversione, perché corrode la base affettiva e relazionale che, escludendo qualsiasi riferimento alla trascendenza, è l'unico fondamento scientifico credibile per l'etica.

L'utopia cyborg ignora che la storia vissuta di quel corpo, a partire dalle fasi della vita in cui come veicolo della comunicazione madre-bambino domina la sensorialità,

⁹ G. HARAWAY, *A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, in *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, New York, Routledge 1991.

è un elemento essenziale del sé. Ignora che l'Io, per Freud, è una proiezione delle superfici del corpo, si potrebbe dire una preconcezione della psiche. L'insistenza sul corpo, frugato, sezionato, martoriato, mutante, erotico, del cinema di Tsukamoto è presente anche in *Nightmare Detective*, ed è un altro indizio che enfatizza questa elementare verità e induce a vedere nell'immaginario del film un rinvio simbolico allo stadio dello sviluppo in cui si ha la prima costituzione dello spazio dell'Io dalla sensorialità, da quell'interfaccia guancia/seno, "un'area di sensazioni di qualità calmante"¹⁰.

Così il mondo incorporeo del cyborg altro non è che una figura del pre-umano, di ciò che precede la creazione di uno spazio dell'Io, di ciò che non è stato sognato. È il futuro del nostro passato più antico, di quando la psiche non si è ancora insediata nel corpo. In entrambi i casi manca la storia, nel senso di narrazione o competenza narrativa, quell'elemento che trasforma le atrocità delle fiabe in cibo per la mente, così come manca nelle cronache del telegiornale, fattori di ottundimento della sensibilità quando non iniezioni micro-traumatiche di quotidiane dosi di malessere. I fatti diventano racconto solo se non sono scissi dalle emozioni che sole possono conferire loro un significato: si può sognare/dar-senso-alle-cose solo se c'è uno spazio per il sogno.

Se possiamo considerare il cyborg nell'accezione estesa impiegata sinora come una metafora per forme di esistenza mancate o fallite, e il processo che porta a svilupparlo come l'autogenerazione di uno scudo metallico per il sé più autentico, duro e anelastico, non è mai stato così vero che anche la sofferenza psichica è una prefigurazione della reale alienazione tecnologica della società in cui viviamo. L'uomo cyborg è un misto di futuro e di involuzione. Per le nuove abilità che acquisisce c'è sempre un prezzo da pagare. Come nelle mitologie dei supereroi, nel passato del mutante c'è sempre un grave trauma, e nel suo presente ci sono la solitudine e l'inefficienza alla vita affettiva. L'acquisizione di nuove straordinarie capacità comporta la perdita di altre qualità specificamente umane. L'iperafflusso sensoriale non trova più una funzione alfa capace di trasformarlo in pensiero.

¹⁰ T. H. OGDEN, *Soggetti dell'analisi*, trad. it. di S. Gianetti e P. Leoni, Milano, Masson 1999, p. 122.

5. Suicidio

Abbiamo visto sinora che i vari caratteri del film non sono in grado di sognare, che in tal senso sono deumanizzati e che questo loro stato di alienazione è raccontato da Tsukamoto con il mondo immaginario cyberpunk. La tecnologia può essere usata come difesa dal dolore (ad esempio le forme di dipendenza da internet), ma anche che una società sempre più tecnologica rischia di essere essa stessa un fattore di trauma. Qui subentra il tema così centrale nel film, ma anche nella nostra pratica clinica, del suicidio. Tutti i personaggi principali del film ricercano il suicidio come un modo per tornare a essere umani, per ritrovare un contatto primitivo con l'oggetto e per tornare a sentirsi vivi. Zero non risponde alle chiamate di chi, come Sekya, non alberga in sé questa spinta ad annullarsi; risponde invece a chi, come Wakamya, l'ha dentro di sé senza saperlo. Quando parla con Zero, il virtuale suicida si specchia in se stesso, incontra il proprio doppio, riesce ad aprirsi e a parlare delle cose più intime, proprio come capita a chi chatta su internet con uno sconosciuto. Ogni volta che l'aggancio riesce, come se arrivasse da un remoto e spettrale passato, per qualche secondo al cellulare si sente indistintamente la voce di una bambina che implora aiuto. In quell'istante si capisce che il trauma antico, mai superato, ha trovato infine la sua drammatica soluzione.

Quanto mai significativo è, poi, che la prospettiva verso cui Zero spinge le sue vittime sia quella di un suicidio a due. La fantasia del suicidio a due nega al soggetto anche la possibilità-limite di realizzarsi nella morte come un essere distinto, e si pone pertanto come la difesa più estrema dall'assenza del riconoscimento ovvero del desiderio dell'altro: sia trionfo vendicativo sull'oggetto – dopo Freud ogni suicidio è sospetto e rivela un segreto mandante e anche una vittima non ovvia –, sia *espiazione* e *azzeramento* di tutte le tensioni. Fondersi con il metallo, ciò che è visto come un suicidio, vuol dire per il soggetto aspirare a re-immersersi nell'indifferenziato, a regredire simbolicamente allo stadio iniziale della vita in cui si separa dal corpo materno, sua prima patria e dimora¹¹. In tal senso nel post-/trans-umano rivediamo oscuramente un paesaggio che ci è già familiare, lo spazio liminare in cui tutte le

¹¹ S. FREUD, *Il perturbante*, trad. it. di S. Daniele, in *Opere*, cit.

frontiere vacillano, la condizione pre-umana in cui i confini dell'Io erano ancora indefiniti.

La raccapricciante violenza del gesto e la modalità dell'esecuzione richiamano, inoltre, il *topos* della decapitazione, ubiquitario nella letteratura, nelle arti figurative, nel cinema (basti pensare a *Caché*, di Michael Haneke, 2005). Grazie a questa scena e ad altre simili, Tsukamoto si inserisce in una ricca tradizione iconografica¹² e vi lascia la sua impronta: l'immagine della lama che recide le vene del collo riprende il tema della contaminazione tra carne e metallo e, inversamente, la tecnologia diventa una figura della decapitazione.

Cosa si debba intendere per decapitazione si vede in due brevi sequenze degne del migliore Tsukamoto, il regista corrosivo, provocatorio e sfrenatamente visionario di *Tetsuo* (1988), il film che lo ha imposto all'attenzione mondiale. Le teste dei familiari dell'uomo in fin di vita in ospedale e poi di alcuni passanti, simili a quelle dei manichini di De Chirico, iniziano a oscillare parossisticamente in più direzioni, come se di colpo soffrissero di violenti spasmi, fino a che tutta la pelle è tirata e risucchiata nella cavità della bocca. È un'immagine straordinaria del bombardamento sensoriale che non riesce a farsi pensiero e disintegra la mente. Sono naturalmente le nostre teste sempre connesse (*wired*), stimulate, senza più filtri e barriere, ormai altrettanti nodi della rete. È l'assedio continuo di email, sms, spam, mms, virus, worm ecc.

È la sensazione insopportabile di "testa piena" che riferiscono molti pazienti quando si sentono invasi da emozioni incontenibili. Quando c'è una capacità limitata a pensare, sia per deficit evolutivo, sia perché relativa a un iperafflusso di stimoli (elementi β), l'ingorgo di sensorialità può dar luogo a sintomi, ad esempio di tipo autistico, schizoide o alla costruzione di un falso sé. Il soggetto in parte si deumanizza e vive un'esistenza spenta e inautentica. Tali difese sono come delle protesi applicate a un Io fragile, "tecnologie" auto-prodotte. Si possono definire "autogenerate" perché non sono il frutto della normale dialettica del riconoscimento. Non nascono *con* l'altro ma *per reazione* alla carenza di sufficienti esperienze di momenti di sintonia affettiva necessarie per costruire una consensualità dell'organo-coscienza rispetto alla percezione delle qualità psichiche e per pervenire a un grado sufficiente di integrazione psico-somatica (o, come dice Winnicott, di "collusione psicosomatica").

12 J. KRISTEVA, *La testa senza il corpo. Il viso e l'invisibile nell'immaginario dell'Occidente*, cit.

Il paradosso è che è proprio la rimozione tecnologica e/o psichica - o, come abbiamo visto, per suicidio - della coscienza della morte, come limite invalicabile dell'esistenza, a rendere l'uomo alieno a se stesso, a farlo morire come uomo. L'essenza dell'umanità sta infatti in questa consapevolezza e nel sentimento della caducità di tutte le cose, nel sentimento del tempo e nel continuo lavoro della memoria. Non la memoria come immobile registrazione digitale, ma la memoria vissuta e intessuta di emozioni è il contrario del sogno d'immortalità del manifesto cyberpunk, che annega la storia in un presente atemporale. Ciò che c'è di più umano per l'uomo è che sa di dover morire. Come scrive Benjamin, solo la morte dà senso alla storia, cioè alla vita.

Questo forse è il senso ultimo del film. *Nightmare Detective*, va da sé, non riguarda solo persone infelici e traumatizzate, né è solo una visione di un futuro da apocalissi, ma è anche una metafora dell'incubo della normalità e di quello che si può definire come il sonno della veglia: nel linguaggio di Bion, uno stato in cui prevalgono le trasformazioni in allucinosi, cioè le percezioni formalmente corrette ma prive di un vero significato. Con i suoi film-choc Tsukamoto sveglia lo spettatore da questo sonno popolato di mostri e lo porta dall'incubo della veglia al sogno della veglia, a sognarsi nell'esistenza¹³: "Zero sono io", spiega in un'intervista, "invece la vittima è lo spettatore che vive appiattito da una vita banale. Ma io gli faccio vedere un incubo e la vita e la morte gli appaiono come degli eventi straordinari".

Si ringraziano l'editore Clinamen e l'autore Giuseppe Civitarese per la gentile disponibilità alla pubblicazione del booktrailer contenente il quarto capitolo del libro in esclusiva su [State of Mind – Il Giornale delle Scienze Psicologiche](#).

[SCHEDA DEL LIBRO SUL SITO DELL'EDITORE](#)

¹³ T. H. OGDEN, *L'arte della psicoanalisi. Sognare sogni non sognati*, cit.