

USCENDO DAL CINEMA

# Fantasmagorie postmediali

*Dream Scenario* di Kristoffer Borgli.

di [Gabriele Guerrieri](#) – 18 Novembre 2023



Nel gennaio del 2006 uno psichiatra newyorkese realizza lo schizzo del volto di un uomo che una sua paziente afferma di aver sognato più volte, nonostante non ne conosca l'identità. Il disegno inizia a circolare tra gli esperti, che raccolgono testimonianze di loro pazienti riguardo ulteriori sogni con protagonista di This Man (il nome affibbiato allo sconosciuto). La vicenda catalizza l'attenzione dei media e diventa virale sul web quando un sito inizia a raccogliere testimonianze di sogni analoghi da individui provenienti da tutto il globo, scatenando le più ardite teorie sulle origini di questa "epidemia onirica". Qualche anno più tardi il sociologo italiano Andrea Natella rivela di essere il creatore della leggenda di This Man, motore di un esperimento sociologico atto a verificare le potenzialità del *guerrilla marketing* (strategia non convenzionale che si serve di strumenti *low-budget* per massimizzare il risultato) nel panorama mediale contemporaneo.

La leggenda di This Man si rivela epitome delle convulse e pervasive dinamiche di diffusione dei contenuti favorite dai nuovi *media*, a causa delle quali i confini tra finzione e verità vanno inesorabilmente a rarefarsi giungendo a deformare la percezione della realtà degli utenti. Così Kristoffer Borgli, il cui graffiante esordio [Sick](#)

*of Myself* (2022) tematizza le aritmie percettive del singolo che sfociano nell'ossessione, **usa il cinema, dispositivo onirico per antonomasia, per mettere in forma a più livelli i cortocircuiti tra reale e finzionale che innervano ed insidiano il soggetto che si muove nell'ambiente mediale contemporaneo** e in *Dream Scenario* ragiona di network e illusioni collettive a partire dalla storia di un uomo che migliaia di persone iniziano inspiegabilmente a sognare.

Paul è un professore di mezz'età che trascorre le sue giornate tra lezioni di biologia in aule universitarie semideserte e una tranquilla vita familiare con sua moglie e le sue figlie adolescenti. Nei sogni in cui appare non fa altro che camminare e osservare imperturbabile il sognatore mentre questi si ritrova vittima degli eventi più catastrofici. Questo atteggiamento è la proiezione della morsa dell'autocommiserazione, conseguenza di una carriera accademica non particolarmente brillante, che rende Paul un soggetto incapace di agire per modificare la propria situazione nella vita di tutti i giorni, ovvero di scrivere il suo libro sull'intelligenza collettiva delle formiche e uscire dal cono d'ombra in cui si è autoesiliato. **Il suo inspiegabile ingresso nel piano onirico di centinaia di sconosciuti ne rivoluziona la quotidianità trasformandolo in una star transmediale**, l'ennesima celebrità non convenzionale dalla fama immotivata (ragione di ulteriore frustrazione per Paul) che si aggiunge alla pletera di suoi simili, animatori da decenni delle copertine dei giornali, dei salotti della tv e delle homepage dei social.

**Il sogno, luogo e mezzo di emersione trasfigurata dell'inconscio (e quindi di una sua rappresentazione, messa in forma), diventa piattaforma di lancio di un fenomeno di massa, medium tra i media.** Paul, o meglio, la sua immagine, è il contenuto che circola in questa rete onirica – che prende il posto del *network* dei mezzi di comunicazione – in cui ad emergere non è tanto l'archetipico *inconscio collettivo* junghiano, quanto un *inconscio sociale* che «appartiene all'esistenza sociale di un collettivo storicamente determinato, diviso tra il modo in cui rappresenta se stesso e l'immaginario da cui inconsapevolmente è posseduto.» (Pezzella 2020, p. 5). **Nel film esso si manifesta in quanto vero e proprio inconscio mediale, tipicamente ascrivibile alla condizione postmediale contemporanea in cui, naturalizzata la tecnologia, in una sincrasi tra individualità del soggetto e convenzioni del suo contesto sociale, i confini tra cosa è "mediale" e cosa non lo è si vaporizzano e l'individuo stesso diviene medium** (Eugeni 2022).

*Dream Scenario* esplicita satiricamente la natura mediale dei sogni che mette in scena attraverso la parabola discendente di Paul e gli esiti distopici dell'epidemia onirica nella società. Tanto repentina è l'ascesa del protagonista a rango di *star*, quanto fragorosa è la sua grottesca caduta quando la sua estrema frustrazione, alimentata dal furto di

un'idea per una ricerca da parte di una collega, si riflette nell'efferata violenza che la sua proiezione onirica inizia a perpetuare negli incubi di chi continua a sognarlo. Una razionale distinzione tra l'onirico/mediale e il reale si infrange e la gente inizia a molestare Paul, incolpandolo degli incubi. Quando i sogni spariscono, il biologo viene dimenticato. **Questa parabola ricalca perfettamente le dinamiche perverse con cui i social, e i media in generale, ingordi di novità e scandali, generano casi mediatici e celebrità** che catalizzano per settimane l'attenzione di milioni di utenti per poi finire nel dimenticatoio o, qualora compissero un passo falso, vittime di una gogna mediatica furente che trasforma i mezzi di comunicazione in illegittime (e spesso ingiustificate) corti marziali.

I sogni/incubi che costellano *Dream Scenario*, d'altro canto, in quanto manifestazione di un *inconscio sociale*, si rivelano quali dei *dispositivi fantasmagorici* che funzionano nell'era postmediale come le «*immagini di sogno del collettivo*» (Pezzella 2022, p. 5) teorizzate da Benjamin nella modernità. Secondo il filosofo tedesco le fantasmagorie sono «*proiezioni del desiderio in cui il collettivo cerca di eliminare o di abbellire l'imperfezione del prodotto sociale, come pure i difetti dell'ordinamento sociale della produzione.*» (Benjamin 2014, p.147). **Le immagini oniriche messe in forma da Brogli, quindi, possono essere interpretate quali *rappresentazione mediata*, proiezione delle logiche capitalista – ormai introiettata nell'inconscio sociale/mediale – che attraverso i media contemporanei seduce e destabilizza la percezione dell'individuo fino a soggiogarlo.** Gli atteggiamenti dell'immagine/proiezione di Paul nei sogni mettono, infatti, in scena le modalità di interazione dei media con la loro utenza. L'iniziale passività con cui l'uomo osserva i sognatori senza intervenire ricalca il Panopticon foucaultiano, quale modello di una società e di una soggettività prigioniera del perpetuo sguardo sorvegliante che, in questo caso specifico, l'esposizione mediatica genera (Foucault 1976). La svolta erotica del sogno di uno dei personaggi femminili del film mette in scena, invece, la seduzione della fantasmagoria nei confronti di sensibilità che hanno inconsciamente rinunciato ad interpretare e a difendersi dagli "urti" caratteristici dell'ambiente mediale, venendo da essi travolti. La violenza che caratterizza l'ultima fase dei sogni, e il rigurgito di questa sul piano della realtà, infine, metaforizza la pervasività irruenta con la quale i media intrudono nella quotidianità (e nell'inconscio) degli utenti, alla percezione dei quali i già porosi confini tra reale e virtuale perdono totalmente di consistenza. **Il taglio grottesco, al tempo stesso orrorifico e profondamente ridicolo, con cui Brogli orchestra le scene in cui l'ondata d'odio travolge Paul, soggetto tanto incapace di gestire il ritmo iperaccelerato degli "choc" dell'ambiente mediale da precipitare in una voragine autodistruttiva, restituisce esplicitamente l'aberrante insidiosità di questa deformazione percettiva.**

Che la logica capitalistica sia alla base delle fantasmagorie rappresentate dal film, d'altronde, è evidente nella maniera in cui il tema della pubblicità si interseca alle peripezie di Paul. Quando il biologo diventa famoso, infatti, la *Thoughts*, una start-up che lavora nel campo delle pubbliche relazioni occupandosi di celebrità non convenzionali, si offre di sfruttare ed alimentare il brand di Paul rendendolo protagonista di uno spot pubblicitario per la Sprite, con la vana promessa di far pubblicare un suo libro. Allo stesso modo, quando gli incubi si arrestano e Paul, che intanto è ritornato nel suo cono d'ombra, non prima di aver visto bruciare la sua esistenza (ha perso il lavoro, è stato allontanato dalla famiglia e invece di pubblicare la sua ricerca ha scritto una grottesca autobiografia – perché “il trauma è sempre trend”) a causa della luce troppo intensa dei riflettori, sul mercato compare una nuova pratica pubblicitaria nata sulla scorta dell'epidemia onirica. Questa forma di *guerrilla marketing* si basa su una tecnologia che permette di viaggiare nei sogni altrui per promuovere dei prodotti-merce: **la furia del capitalismo penetra esplicitamente nel più intimo spazio della soggettività mediatizzata**. Il bracciale indossabile usato per queste incursioni oniriche ricorda gli strumenti semi-organici di *eXistenZ* (Cronenberg, 2002), usati per accedere al mondo virtuale di un videogioco comunitario: la realtà virtuale come surrogato del sogno ed ulteriore estensione dell'ambiente mediale.

“I meme, nel tempo, diverranno l'unica materia possibile dei nostri sogni” asserisce il *ceo* di *Thoughts*. Il meme, che nell'immediatezza di un'associazione brillante tra immagine e parola deforma ludicamente la realtà al fine di scatenare riso, di divertire, e che in questa istantaneità scopre la ragione della sua fortuna all'interno del flusso iper-accelerato dei social, diventa sineddoche degli “choc” dell'ambiente mediale di cui il soggetto è vittima costante. Il modo in cui i meme hanno colonizzato le più riuscite campagne marketing degli ultimi anni dimostrano la loro funzionalità, soprattutto come medium di camuffamento delle logiche capitalistiche. Il fatto che Paul sia interpretato da Nicolas Cage, l'attore che più di qualunque altro è stato oggetto di meme sui social negli ultimi anni, a causa del suo iconico modo di recitare sopra le righe, d'altrocanto, non è che l'ennesimo cortocircuito tra realtà e finzione di *Dream Scenario*.

### Riferimenti bibliografici

W. Benjamin, *Parigi, La capitale del XIX secolo*, in id., *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino 2014, pp. 145-160.

R. Eugeni, *La condizione postmediale*, Scholé, Brescia 2020.

M. Foucault, *Sorvegliare e punire: la nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1976.

M. Pezzella, *L'inconscio sociale. Editoriale*, in «Altraparola», n. 3, 2020.

*Dream Scenario. Regia: Kristoffer Borgli; sceneggiatura: Kristoffer Borgli; montaggio: Kristoffer Borgli; interpreti: Nicolas Cage, Michael Cera, Julianne Nicholson, Tim Meadows, Lily Bird, Kaleb Horn, Dylan Baker, Kate Berlant; produzione: A24, Square Peg; distribuzione: I Wonder Pictures; origine: Stati Uniti d'America; durata: 100' ; anno: 2023.*