Cinema psicoattivo

di Alfredo Squillaro

Il cinema non è solo il mezzo per raccontare la storia delle droghe e dei loro consumatori, ma una tecnica di trasformazione della realtà in grado di giocare con gli stati meno ordinari della coscienza. Nell'articolo che segue verranno così ripercorse le pellicole più stupefacenti della settima arte e, insieme, interrogate le categorie dell'esperienza stupefacente.

Introduzione

Che sia per scopo religioso, medicinale o puramente edonistico e ricreativo, l'essere umano ha sempre fatto uso di piante e composti in grado di alterarne la mente e modificarne lo stato ordinario di coscienza. Nei secoli l'interesse dell'uomo verso le droghe ha influenzato enormemente la produzione culturale in campi diversi tra loro, dalla letteratura all'etnobotanica, dalla psichiatria alla musica. Tra questi, anche il cinema ha subito tale fascinazione.

Sin dagli anni Dieci del Novecento infatti le sostanze psicoattive compaiono come elemento narrativo nella settima arte. *Le songe d'un garçon de café* (É. Cohl, 1910), *The Morphine Takers* (*Morfinisten*, L. von Kohl, A. Lind, 1911) e *For His Son* (D. W. Griffith, 1912) sono esempi di opere che affrontano l'abuso e la dipendenza, rispettivamente da alcol, morfina e cocaina. Di pochi anni successivo è *La follia del dottor Tube* (*La folie du docteur Tube*, A. Gance, 1916), in cui il buffo scienziato del titolo sintetizza casualmente una polvere che distorce la percezione dell'assuntore, principalmente in termini di macropsia[1].

Queste pellicole portano sullo schermo quelli che saranno alcuni dei principali filoni della produzione di film sull'uso di sostanze: le dipendenze e gli stati allucinatori.

Essendo il macro-argomento "droga" tuttora considerato tabù, non ci si meraviglia se molti dei film che affrontano tale tematica lo fanno da un punto di vista moralista, motivo per cui la rappresentazione esagerata e per niente accurata degli effetti della sostanza di cui si cerca di scoraggiare l'utilizzo finisce spesso in esempi di comicità involontaria, come nel caso del famigerato *Reefer Madness* (J. L. Gasnier, 1936), noto film d'exploitation[2] in cui il consumo di marijuana viene connesso a fatti delittuosi. Non mancano, infatti, gli esempi di drugsploitation[3] chiaramente incentrati sul sensazionalismo iperbolico che può scaturire da un tabù quale la droga.

---

[1] Disturbo della visione che fa percepire gli oggetti più grandi di quanto siano realmente.

[2] Cinema caratterizzato da opere a basso costo che sfruttano il successo di un film famoso o di un genere, mirando alla commerciabilità e al profitto immediato, puntando molto sulla pubblicità (slogan iperbolici, trailer accattivanti) e sulla spettacolarizzazione di contenuti sessuali e violenti.

[3] Filone dell'exploitation caratterizzato da storie legate all'uso di sostanze psicoattive.

Ovviamente non è solo il panorama d'exploitation a offrire un vasto catalogo di pellicole sulle droghe; il cinema mainstream e il cinema d'autore, infatti, pullulano di titoli che si basano sullo spaccio, la tossicodipendenza e le esperienze visionarie.

Va fatto notare che ogni sostanza crea un universo semiotico differente e autonomo, permettendo così di individuare, per ognuna di esse, un vero e proprio stile di vita con le sue particolari strutture narrative, modali e percettive (Alonso, 2005, in Marrone, 2005).

Non a caso, le diverse tipologie di sostanze psicoattive (stimolanti, sedative, allucinogene, ecc.) hanno fatto sì che la produzione cinematografica potesse attingere a piene mani dal calderone dei *paradisi artificiali* per raccontare storie molto differenti tra loro e descrivendo effetti e conseguenze legati all'uso di una o più molecole inebrianti.

D'altronde il cinema, con il suo potenziale audiovisivo corroborato dalla sinergia che può generarsi dalla combinazione di luci, colori, effetti sonori, montaggio, inquadrature e movimenti di camera, ha tutti i requisiti per poter suggerire allo spettatore gli effetti di una sostanza e riprodurre, per quanto possibile, lo stato alterato del personaggio che l'ha assunta. Si pensi al (met)anfetaminico montaggio di *Spun* (J. Åkerlund, 2002), che favorisce l'immersione dello spettatore nelle grottesche vicende di un gruppo di *aficionados* della metanfetamina.

Al di là delle rappresentazioni crude e realistiche dei corpi martoriati dei personaggi di *Christiane F. - Noi, i ragazzi dello zoo di Berlino* (*Christiane F. - Wir Kinder vom Bahnhof Zoo,* U. Edel, 1981*)*, *Amore tossico* (C. Caligari, 1983), *Trainspotting* (D. Boyle, 1996) o *Requiem for a dream* (D. Aronofsky, 2000), oltre al loro spasmodico desiderio di droga, della loro disperazione, delle crisi d'astinenza, dell'overdose e di altri tragici epiloghi, c'è un cinema che ha raccontato altre storie di droga. O forse sarebbe meglio dire: storie di altre droghe.

Stiamo parlando, infatti, di sostanze che tendenzialmente non inducono dipendenza, anzi, alcune di queste sono tuttora impiegate per combattere le dipendenze da droghe d'abuso, tanto da essere definite da Silvio Pagani (pseudonimo del noto etnobotanico italiano Giorgio Samorini): "le anti-droghe per eccellenza" (1993, p. 22). Stiamo parlando degli allucinogeni.

Cinema e psichedelia

Come Pagani/Samorini fa notare, il termine "allucinogeno" non è perfettamente corretto, in quanto l'effetto principale di queste sostanze non è l'allucinazione visiva, bensì l'espansione dello stato di coscienza, motivo per cui nel corso degli anni sono stati adottati diversi aggettivi per questa categoria di composti: il più conosciuto, tanto da essere usato anche in altri campi, è "psichedelico".

Sono innumerevoli le sostanze capaci di modificare lo stato di coscienza e favorire un'esperienza visionaria: LSD, ketamina, DMT, funghi psilocibinici o appartenenti al genere *Amanita*, *Salvia divinorum*, mescalina e tante altre. Ognuna, con la sua particolarità di effetti, fa osservare lo spazio, il tempo, il sé e il mondo

circostante da una prospettiva diversa, una prospettiva da cui tutto si percepisce come nuovo.

Come il montaggio frenetico di *Spun* cerca di far immedesimare lo spettatore nelle strampalate avventure dei suoi personaggi e ricrearne lo stato mentale accelerato dalla metanfetamina, il cinema sulle droghe psichedeliche può contare su diverse combinazioni di soluzioni stilistiche per cercare di riprodurre l'esperienza visionaria.

Si può infatti tranquillamente affermare l'esistenza di un vero e proprio cinema psichedelico, in cui il termine "psichedelico", però, non viene sempre utilizzato nel suo significato originario ("rivelatore della mente" o secondo alcuni "rivelatore dell'anima"), bensì si riferisce a un immaginario comune dell'arte psichedelica: immagini caleidoscopiche, colori accesi, spirali, dissolvenze, frattali. Esistono, infatti, film considerati psichedelici nonostante non vi sia alcun riferimento al mondo degli stupefacenti.

Per esempio, la rivista DoubleBlind, inserisce *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odissey*, S. Kubrick, 1968) non solo nella lista dei film più "*trippy*" della cinematografia psichedelica (Van Billiard, 2023), ma anche tra le opere da guardare sotto effetto di funghi psilocibinici (Wilcox, 2021).

Il film di Kubrick, *Viaggio nella Luna (Le Voyage dans la lune*, G. Méliès, 1902) e altri titoli inseriti nell'una o nell'altra lista, non sono pellicole che parlano di sostanze psicoattive (tuttavia, nel film di Méliès, si potranno curiosamente notare la trasformazione di un ombrello in un fungo e la presenza di funghi giganti), ma dal punto di vista visivo e narrativo sono accomunabili a un certo tipo di viaggio indotto da composti psichedelici.

Non a caso, *2001: Odissea nello spazio* è tutt'ora un film che i giovani di diverse controculture guardano dopo aver assunto alcune molecole psichedeliche. David Chase, creatore della serie televisiva *I Soprano* (*The Sopranos, 1999 - 2007*), racconta di aver visto il film sotto effetto di LSD e di aver gradito l'esperienza lisergica, tanto da ripeterla durante la visione di *Fellini Satyricon* (F. Fellini, 1969), occasione in cui, però, ha sperimentato un *bad trip* in cui credeva che sarebbe stato ucciso dal Killer dello Zodiaco (Martin, 2018, p. 55). Inoltre, alcune locandine del film di Kubrick riportano addirittura l'ambigua dicitura "*The Ultimate Trip*".

Possiamo quindi affermare che esistono dei film considerati psichedelici dal punto di vista visivo e/o narrativo pur non affrontando argomenti quali l'uso di sostanze e gli stati alterati di coscienza, ma anche film psichedelici dal punto di vista visivo e/o narrativo in cui l'uso di sostanze è una componente fondamentale per lo svolgimento della vicenda. Quest'ultima categoria di opere, diffusasi prevalentemente dopo l'impatto che l'LSD ha avuto sulla controcultura, si contraddistingue solitamente per l'arduo tentativo di riprodurre visivamente l'indescrivibile esperienza psichedelica. L'ineffabilità di tali esperienze, infatti, è una peculiarità dei viaggi con determinate molecole e trovare le parole per darne una descrizione che non sia parziale e superficiale è praticamente impossibile (James, 1902, cit. in Lapassade, 2018, p. 61).

Il cinema, data la sua particolare abilità nel raccontare e comunicare attraverso l'unione di immagini e suoni, interagisce direttamente con i sensi dello spettatore in maniera differente rispetto alla sola parola, creando connessioni mentali e risposte emotive dovute alla maggior quantità di input sensoriali offerti dal mezzo cinematografico; quindi, l'esperienza filmica potrebbe descrivere più dettagliatamente gli stati visionari indotti da sostanze. Anna Powell scrive che guardare un film è un'esperienza mentale e sensoriale (2012, p. 4) e suggerisce che determinati film siano in grado di modificare lo stato ordinario di coscienza dello spettatore (p. 3): in un certo senso, un cinema psicoattivo.

Cinema psicoattivo

Prima di svelare quali sono questi film e di indagarne le qualità di induttori di stati modificati di coscienza, vale la pena chiarire il concetto di stato alterato di coscienza. Questa alterazione riguarda la percezione del tempo, dello spazio, del mondo circostante, del proprio corpo, della propria individualità e della logica ordinaria (Tart, 1975, cit. in Lapassade, p. 113): un cambiamento radicale del funzionamento abituale della coscienza. È possibile ottenere tale modificazione in diversi modi o attraverso una serie di pratiche tra cui la meditazione, l'ipnosi, gli stati ipnagogici, la privazione del sonno, il digiuno, le esperienze pre-morte o extracorporee. Anche la musica e la danza possono fungere da induttori di stati modificati di coscienza; si pensi a certi rituali sciamanici, alle selvagge danze dionisiache al ritmo del ditirambo o ai frenetici battiti ripetitivi della tekno ballata dai ravers durante i free party.

Secondo Powell, la rottura con le convenzioni spaziali e temporali di cui sono espressioni alcuni film e le particolari soluzioni visive adottate in essi, possono indurre una narcosi virtuale (p. 11). L'idea di un cinema psicoattivo è sicuramente affascinante, anche se da prendere con le pinze: è chiaro che un film non può agire al pari di una sostanza psicotropa, eppure non è così assurdo pensare che un film possa influenzare l'emotività e l'umore dello spettatore e stimolarne in un certo qual modo il rilascio di endorfine, dopamina, serotonina o altri ormoni e neurotrasmettitori. In base a ciò si potrebbe affermare che tutto il cinema è potenzialmente psicoattivo, dal momento che la visione di un film può azionare quel sistema di strutture neurali legate al piacere: il sistema di ricompensa. Quest'ultimo fa riferimento a una complessa serie di processi mentali. Vi è la fase di apprendimento, in cui si impara che una determinata azione provoca alcuni effetti che, se graditi dallo sperimentatore, possono essere desiderati in altre occasioni (fase del desiderio) per ottenere gli stessi effetti gratificanti. In tal senso, un individuo che sceglie di guardare, per esempio, un horror anziché una commedia, lo farà con l'intento di provare determinate emozioni e per il piacere di vedere (o rivedere) certe inquadrature e sequenze suggestive. Una delle aspettative di chi decide di guardare un film, infatti, è quella di ottenere, come effetto ricercato, una ricompensa emozionale che, a livello chimico, è connessa proprio all'impatto che diverse combinazioni visive e narrative possono avere stimolando alcuni neurotrasmettitori.

Ciò non vuol dire che la visione di un film *psichedelico* possa indurre un'esperienza psichedelica, ma che, attraverso l'utilizzo di particolari soluzioni narrative e stilistiche, è possibile generare stupore o piacere visivo in chi osserva.

Per comprendere meglio il processo di coinvolgimento del pubblico, ci sono d'aiuto le teorie su "assimilazione" (Carroll, 1990) e "allineamento" (Smith, 1994).

Carroll, scostandosi dalle teorie di matrice psicanalitica di Christian Metz sull'identificazione[4], propone un approccio analitico e afferma che il termine "identificazione" è inesatto poiché implica una fusione con i personaggi; questa fusione in realtà non avviene, in quanto le emozioni che prova lo spettatore non saranno mai identiche a quelle dei personaggi che vede sullo schermo. Per esempio, se in una scena il protagonista è in uno stato ansioso perché in pericolo di morte, lo spettatore proverà ansia nel vedere il personaggio in tale stato, ma non si sentirà egli stesso in pericolo. In altri termini, il pubblico non vive in prima persona le esperienze e le emozioni dei protagonisti della pellicola che sta guardando, eppure è coinvolto emotivamente per quanto accade loro (p. 69). Tale coinvolgimento è composto da una serie di processi mentali che favoriscono la partecipazione emotiva dello spettatore. Tra questi meccanismi, vi è l'allineamento, che tramite il particolare uso di inquadrature, musiche, espressioni degli attori, scenografia, fotografia e montaggio, mette in relazione lo spettatore con i personaggi, in termini di accesso alle loro emozioni (Smith, 1994). Si può affermare, quindi, che un film *psichedelico* non produrrà, in chi osserva, un'esperienza psichedelica, ma potrà generare un coinvolgimento emotivo con quanto accade sullo schermo.

Va fatto notare che la maggior parte dei film sull'utilizzo di sostanze psichedeliche vengono spesso concepiti come una vera e propria esperienza sensoriale, differentemente da quanto accade, invece, con opere pensate e girate in maniera convenzionale. È il caso dell'esoterico film d'avanguardia *Inauguration of the pleasure dome* (K. Anger, 1954), film in cui, in un'atmosfera onirica (o sarebbe meglio dire allucinatoria), si mescolano colori saturi, dissolvenze e sovrapposizioni, rievocando culti misterici e celebrazioni rituali dove l'utilizzo di sostanze allucinogene non è per niente velato e l'assenza di dialoghi contribuisce a dar vita a un'opera il cui coinvolgimento avviene su un piano percettivo sensoriale sottile, intuitivo. Non è un caso che la seconda edizione del film sia stata nominata *The Sacred Mushroom Edition*. Lo stesso regista ha ammesso di aver cercato di riprodurre l'esperienza lisergica nella scena finale del film, scherzando sul fatto che durante le riprese non fosse in grado di mettere a fuoco la cinepresa.

Anche *Enter the void* (G. Noé, 2009), opera girata quasi completamente in soggettiva, sembra rivolgersi direttamente ai sensi dello spettatore, offrendo un'esperienza visiva profondamente influenzata dagli effetti di alcune sostanze

[4] Metz descrive come lo spettatore viva il processo di identificazione cinematografica e individua due tipologie di identificazione: quella primaria, con lo *sguardo* della macchina da presa, e quella secondaria, con un personaggio o una star. L'identificazione primaria riprende la teoria dello specchio di Lacan (momento in cui il bambino riconosce la sua immagine riflessa nello specchio, cominciando così ad avere coscienza del proprio corpo e del proprio io) e fa sì che lo spettatore, davanti allo schermo, si rapporti ad esso come un corpo unificato. La differenza con lo specchio è che lo spettatore non può vedere il proprio riflesso, ma riconoscendo una certa familiarità tra il proprio corpo e quelli rappresentati sullo schermo, può identificarsi in essi.

psichedeliche. Una delle scene iniziali del film è il *trip* di DMT[5] del protagonista, Oscar. La sequenza è realizzata in maniera tale che anche lo spettatore si ritrovi, virtualmente, nei caleidoscopici reami dimetiltriptaminici. Le modalità di ripresa fanno sì che *Enter the void* risulti un vero e proprio *viaggio* in cui lo spettatore vaga, assieme all'*anima* del protagonista, tra i cieli di una Tokyo notturna illuminata da coloratissime luci al neon.

Il viaggio di Oscar, influenzato dal contenuto del *Libro tibetano dei morti*, è un viaggio metafisico in cui la sua anima cosciente *vive*, nel periodo che intercorre tra la morte e la rinascita, come una presenza invisibile e fluttuante. Tra le sensazioni dei moribondi e di chi ha vissuto esperienze di prossimità alla morte, vi sono alcuni tratti fondamentali ricorrenti: l'incomunicabilità del vissuto (come per l'esperienza psichedelica), l'impressione di abbandonare il proprio corpo, uno sguardo panoramico sulla propria vita che finisce, il rammarico nel vedersi morire e un desiderio di ritornare nell'involucro corporeo (Moody, 1977, cit. in Lapassade, 2018), proprio come accade a Oscar. Attraverso una narrazione non lineare, lo spettatore conosce il passato del personaggio e le vicende che ne precedono la morte, per poi scoprire, attraverso le soggettive dell'ormai immateriale e invisibile protagonista, cosa accade dopo.

Fluttuare tra strade, vicoli, appartamenti, sui corpi, e persino entrarvi per poter poi rinascere, ricorda l'esperienza allucinatoria descritta da Castaneda con il "fumino", una miscela di erbe e funghi dalle proprietà allucinogene e dissociative che, secondo il suo maestro sciamano don Juan Matus, permette di abbandonare il corpo, diventare altro e volare (1968). Deleuze riprende e esperienze allucinatorie ed extra-corporee descritte da Castaneda per parlare di un cinema composto da immagini *gassose*, immagini le cui molecole si muovono liberamente andando oltre il normale flusso percettivo, e che, come alcune droghe, permettono di vedere "gli intervalli molecolari, i buchi nei suoni, nelle forme, persino nell'acqua" (1983, p. 85). *Enter the void*, con i suoi vertiginosi passaggi da riprese di oggettività materiale a spazi soggettivi di un *vuoto* astratto, può per certi versi rientrare nel cinema *gassoso* di cui parla Deleuze (Brown, Fleming, 2015). Noé, come Anger, cerca di generare, attraverso la visione, una profonda esperienza in grado di coinvolgere tutti i sensi e un ampio spettro di emozioni: un'esperienza totale che ricorda il Teatro della Crudeltà di Artaud.

Artaud, prima ancora delle sue esperienze cerimoniali con il peyote, propone un nuovo tipo di teatro, un teatro che recuperi il suo originario e profondo spirito anarchico e che si serva dei mezzi che ha a disposizione per provocare una trance curativa nello spettatore.

Tra questi mezzi, Artaud cita la sonorizzazione, le luci e il dinamismo delle azioni, componenti fondamentali anche per la realizzazione di un film, e che nel cinema psicoattivo sono utilizzati in maniera innovativa, attaccando i sensi dello spettatore su ogni fronte.

[5] N,N-dimetiltriptamina; potente allucinogeno presente in molte piante e addirittura nel corpo umano.

In *Climax* (G. Noé, 2018), per esempio, il regista sembra prendere alla lettera le parole di Artaud, offrendo al pubblico un'esperienza visiva dominata da un'anarchia narrativa e stilistica che getta lo spettatore nello psicotico *bad trip* dei protagonisti. Non è un caso che tra le opere omaggiate da Noé in questo film, vi sia anche *Inauguration of the pleasure dome*, la cui videocassetta compare in una delle scene iniziali, in mezzo a una pila di VHS e libri (tra cui si intravede anche *I paradisi artificiali* di Baudelaire). A differenza di *Enter the void*, in *Climax* lo stato allucinatorio dei personaggi è raccontato dall'esterno, in maniera oggettiva, e sebbene la trance vista dall'esterno non abbia nulla a che fare con il vissuto interiore di chi ne sta facendo esperienza, lo spettatore (soprattutto chi ha potuto sperimentare gli stati indotti da certe sostanze) potrà avvertire la crescente sensazione di ansia e paranoia che aleggia tra i protagonisti del film, ritrovandosi nel mezzo di un'esperienza lisergica senza saperlo. Per la buona riuscita di un viaggio psichedelico, infatti, è di fondamentale importanza la cura di *set* e *setting* (Alpert, Leary, Metzner, 1974), ossia lo stato psicologico del consumatore e l'ambiente circostante. Di conseguenza, ritrovarsi in uno stato alterato di coscienza inconsapevolmente può rivelarsi un'esperienza terrorizzante.

In questo senso la mancata cura di *set* e *setting* da parte dei protagonisti di *Paura e delirio a Las Vegas* (*Fear and Loathing in Las Vegas,* T. Gilliam, 1998) configura situazioni surreali spesso ai limiti della pericolosità, ma che per le modalità di rappresentazione, lo spettatore percepisce come esilaranti. In *Paura e delirio a Las Vegas* si ha l'alternanza di un doppio punto di vista: quello oggettivo, rappresentato dalla realtà *esterna* e quello soggettivo, caratterizzato invece dalle visioni dei protagonisti e dal loro stato alterato. A proposito degli stati allucinatori del folle duo Raoul Duke-Dr. Gonzo di *Paura e delirio a Las Vegas*, Nicola Dusi scrive che le allucinazioni aprono molteplici livelli di narrazione ed esercitano la funzione di un espediente narrativo che crea momenti di alterità nella struttura filmica (Morrone, 2005). Questa caratteristica è effettivamente rintracciabile in altre opere in cui l'uso di droghe psichedeliche crea una contrapposizione tra la realtà oggettiva e la percezione allucinata soggettiva dei personaggi, come ne *Il serpente di fuoco (The Trip*, R. Corman, 1967).

Il film di Corman, scritto da Jack Nicholson e interpretato da Peter Fonda e Dennis Hopper, va segnalato per la scelta di parlare dell'LSD non solo come sostanza ricreazionale, ma anche terapeutica. Il protagonista del film, infatti, decide di sperimentare l'esperienza lisergica in un ambiente controllato per lavorare su di sé e superare un momento difficile della propria vita. *Il serpente di fuoco* tenta di riprodurre gli stati visionari dell'LSD e lo fa attraverso sequenze oniriche, sovrapposizioni, giochi di luce, inquadrature suggestive e l'uso frequente di camera a mano. Le musiche e il montaggio frenetico di alcune scene contribuiscono a riprodurre, per quanto possibile, l'esperienza psichedelica. *Il serpente di fuoco* si ispira in parte ai viaggi con LSD di Corman, Nicholson, Fonda e Hopper. Quest'ultimo inserirà nel suo *Easy Rider* (D. Hopper, 1969) una memorabile sequenza in cui i protagonisti assumono la dietilammide dell'acido lisergico insieme a due prostitute in un cimitero. Anche qui, come nel film di Corman, l'esperienza

visionaria è descritta in maniera accurata e coinvolgente. Come fa notare Powell, la scena in questione sembra avere una durata maggiore rispetto ai suoi cinque minuti effettivi, in quanto la distorsione temporale indotta dalla sostanza assunta è convincentemente simulata dalle tecniche cinematografiche adottate.

La sperimentazione di stati modificati di coscienza in ambiente controllato è un tema che viene trattato anche in *Stati di allucinazione* (*Altered States*, K. Russell, 1980), film in cui l'esperienza allucinatoria si fonde con la realtà. Le visioni dello scienziato Eddie Jessup sono di natura eterogenea e mescolano vissuto personale, simbologia cristiana e archetipica, astrazione (Powell). Tali visioni derivano da diversi induttori di stati modificati di coscienza: vasca di deprivazione sensoriale, sesso, piante e funghi psicoattivi. La vasca di deprivazione sensoriale è uno strumento inventato dal neuroscienziato John Lilly per indurre stati ipnagogici. Il sesso viene citato da Lapassade come induttore di stati modificati di coscienza, in quanto l'orgasmo genera "un appannamento più o meno profondo della coscienza" per poi lasciar spazio a un rilassamento fisico e psichico (Reich, 1952, cit. in Lapassade, 2018). La mistura allucinogena bevuta da Jessup in Messico sembrerebbe composta da *Amanita muscaria* e sinicuichi (*Heimia salicifolia*)[6]. Le visioni dello scienziato alla ricerca del "Sé Originario" includono la sagoma dell'albero della conoscenza del bene e del male raffigurato nella cappella di Plaincourault, conosciuto anche come albero-fungo, data la somiglianza proprio con l'*Amanita muscaria*.

Uno dei fattori cruciali per lo svolgimento del film è l'assunzione del mix allucinogeno nella vasca di deprivazione sensoriale, esperimento che influenza non solo la percezione del protagonista, ma anche la realtà oggettiva, e fa sì che Jessup regredisca a uno stato primordiale scimmiesco, richiamando alla mente il divenire-animale di Deleuze e Guattari (1980) e la trasformazione in animale di cui parla Don Juan (Castaneda, 1968). Da questo momento anche il film subisce una sorta di mutazione, virando verso la fantascienza e destabilizzando lo spettatore.

Una caratteristica del cinema contemporaneo, infatti, è proprio quella di modificare in vari modi la propria identità, anche nel corso stesso di un'opera (i cosiddetti *mindgame movies* e *mindfuck movies*) (Gandini, 2017). Ed è una peculiarità di molti film in cui avviene il consumo di sostanze psichedeliche, data la loro capacità di modificare le percezioni: nell'horror spagnolo *Il giorno della bestia* (*El dia de la bestia*, A. De La Iglesia, 1995), per esempio, rimane fino alla fine il dubbio che i protagonisti non abbiano realmente ucciso Satana e sventato la nascita dell'Anticristo, ma che le loro azioni siano state guidate dallo stato allucinatorio indotto dall'LSD e dalle loro intenzioni e aspettative.

Conclusione

[6] Vi sono delle inesattezze scientifiche riguardo la composizione chimica del fungo, in quanto i principali alcaloidi dell'agarico muscario sono muscimolo e acido ibotenico, non atropina e scopolamina, come asserisce la guida di Jessup in una scena del film.

Chiaramente non si esaurisce qui la lista di opere psichedeliche che, dal cinema mainstream a quello underground, compongono un vero e proprio microcosmo nel panorama della settima arte. Meriterebbero di essere citati *Zabriskie Point* (M. Antonioni, 1970), ambientato per buona parte nella stessa Death Valley dove cinque anni più tardi Michel Foucault avrà un'esperienza lisergica, e il colorato *Giulietta degli spiriti* (F. Fellini, 1965), le cui riprese iniziarono alcuni giorni dopo l'assunzione di LSD, in ambiente controllato, da parte di Fellini. *Chappaqua* (C. Rooks, 1966), *The invasion of the thunderbolt pagoda* (I. Cohen, 1966), *La montagna sacra* (*La montaña sagrada*, A. Jodorowsky, 1973), *Il pasto nudo* (*Naked Lunch*, D. Cronenberg, 1991), *Fried Barry* (R. Kruger, 2020), sono solo alcuni degli altri titoli che è possibile menzionare. Troviamo scene particolarmente evocative di esperienze visionarie anche in *Midsommar* (A. Aster, 2019) e nel recentissimo *Sirat* (O. Laxe, 2025). È davvero incredibile la mole di pellicole che potrebbe essere inclusa sotto la dicitura "*film psichedelici*".

Se la ricerca scientifica verso determinate sostanze in grado di modificare la percezione era stata bloccata sul finire degli anni Sessanta e solo negli ultimi due decenni vi è stata una riscoperta e una rinascita dell'interesse verso gli psichedelici (non a caso si parla oggi di "Rinascimento psichedelico" - anzi, potremmo dire ormai "Post-rinascimento psichedelico"), il cinema non ha mai smesso di raccontare storie di esperienze visionarie.

Per di più, il mezzo cinematografico si è fatto portavoce della psichedelia su celluloide, cercando non solo di raccontare gli stati espansi di coscienza dall'esterno, ma anche di rendere i film stessi delle opere con cui confrontarsi in termini di sensazioni e intuizioni.

Dusi scrive che con questi film, lo spettatore non può ingenuamente abbandonarsi alla visione, ma viene richiamato al lavoro cognitivo (Marrone, 2005). Forse, invece, chi osserva dovrebbe lasciarsi andare (come recita la famosa frase di Timothy Leary: "*Turn on, tune in, drop out*"), affidarsi al subconscio e alle percezioni e vivere l'esperienza filmica psichedelica attraverso ciò che immagini e suoni comunicano direttamente ai sensi.

Tuttavia, è improbabile che un'opera cinematografica possa modificare lo stato di coscienza come farebbe una sostanza psicotropa, ma è innegabile che alcuni film siano in grado di suscitare sensazioni che probabilmente non si proverebbero durante la visione di una pellicola concepita e girata in maniera convenzionale.

Sicuramente gli interessi e i gusti personali sono fattori determinanti nella scelta di *cosa guardare* (si dice che John Waters assumesse LSD prima di visionare i film di Bergman); d'altronde, certe pellicole possono essere *vissute* attraverso input e stimoli sensoriali che non fanno capo alle dinamiche visive e narrative dettate dal gusto dominante. Queste opere, infatti, indagano e mostrano territori inesplorati, fanno tesoro dell'aforisma burroughsiano "Niente è vero. Tutto è permesso" e osano. Osano come i loro protagonisti che cercano il "Sé originario" o che girano l'America a bordo di una motocicletta. Osano, come coloro che sono disposti a immergersi nei più profondi reami del subconscio e, come dichiara il protagonista di *Human Traffic* (J. Kerrigan, 1999), rischiare "la follia per qualche attimo di luce".

Bibliografia

Alpert Richard, Leary Timothy, Metzner Ralph, *L'esperienza psichedelica. Manuale basato sul Libro Tibetano dei Morti*, Verona, SugarCo, 1974.

Artaud Antonin, *Il teatro e la crudeltà*, Roma, Edizioni e/o, 2019.

Brown William, Fleming David H, *Voiding Cinema: Subjectivity Beside Itself, or Unbecoming Cinema in Enter the Void*, Film Philosophy 19, Edimburgo, Edinburgh University Press, 2015.

Carroll Noël, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, Londra, Routledge, 1990.

Castaneda Carlos, *A scuola dallo stregone*. Una via Yaqui alla conoscenza, Roma, Astrolabio, 1970.

Deleuze Gilles, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Monza, Ubulibri, 1984.

Deleuze Gilles, Guattari Felix, *Mille Piani. Capitalismo e schizofrenia*, Roma, Castelvecchi, 1980.

Gandini Leonardo, *Fuori di sé. Identità fluide nel cinema contemporaneo*, Roma, Bulzoni, 2017.

Lapassade Georges, *Stati modificati e transe*, Roma, Sensibili alle foglie, 2018.

Marrone Gianfranco, *Sensi alterati. Droghe, musica, immagini*, Roma, Meltemi, 2005.

Martin Brett, *Difficult Men. Dai Soprano a Breaking Bad, gli antieroi delle serie tv*, Roma, Minimum Fax, 2018.

McKenna Terence, *Apocalisse gioiosa. Funghi sacri, UFO, realtà virtuale e tribale*, Roma, Stampa Alternativa, 1998.

Pagani Silvio, *Funghetti*, Torino, Nautilus, 1993.

Powell Sara, *Deleuze, Altered States and Film*, Edimburgo, Edinburgh University Press, 2012.

Smith Murray, *Altered States: Character and Emotional Response in the Cinema*, Cinema Journal vol. 33, n° 4, Austin, University of Texas Press, 1994.

VanBilliard Jefferson Matthew & DoubleBlind staff, *The Trippiest Movies in Psychedelic Cinema*, DoubleBlind, 27 aprile 2023:
https://doubleblindmag.com/trippiest-movies-in-psychedelic-cinema/

Wilcox Anna, *Movies to Watch on Shrooms: Our Favourite Psychedelic Cinema,* DoubleBlind, 2 giugno 2021:
https://doubleblindmag.com/shroom-movies/

Alfredo Squillaro è fondatore del progetto divulgativo su sostanze e stati espansi di coscienza *Altered States*, scrive sull'omonima fanzine, sul blog Chemical Collective e collabora con altre realtà editoriali indipendenti, focalizzandosi su argomenti quali arte, musica, cinema, psiconautica e controculture.

Parole chiave: cinema; psichedelia; stati espansi