

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento dei Beni Culturali: Archeologia, Storia dell'Arte, del Cinema e della Musica

Corso di Laurea Triennale in
Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo

**LA COSTRUZIONE DEL TEMPO E DELLO SPAZIO
NEL CINEMA DI CHRISTOPHER NOLAN**

The construction of time and space in Christopher Nolan's cinema

Relatori

Prof.ssa ROSAMARIA SALVATORE

Prof.ssa GIULIA LAVARONE

Laureando

DANIELE GARBIN

Matricola

1229586

Anno Accademico

2021/2022

INDICE

INDICE.....	2
INTRODUZIONE.....	4
UN MONTAGGIO TRA CLASSICITÀ E MODERNITÀ.....	6
Tempo e cinema.....	6
Dal découpage classico al montaggio digitale.....	7
Il doppio movimento temporale in <i>Memento</i>	11
Circolarità e ripetizione.....	14
Film puzzle.....	18
IL VERO ANTAGONISTA: IL TEMPO.....	20
Un passato per costruire il presente.....	20
L'interpretazione dei ricordi.....	23
“Definire” il tempo.....	27
Memoria e identità.....	29
Tra menzogna e inganno.....	31
L'atto di fede.....	34
L'inganno del cinema.....	35
<i>Memento Mori</i> : il tempo della morte.....	35
TRA POSTMODERNO E RITORNO ALLA CLASSICITÀ.....	37
Cinema postmoderno: una breve definizione.....	37

Christopher Nolan e il digitale.....	40
L'eroe (o antieroe) postmoderno.....	43
Citazionismo contemporaneo.....	47
Il cinema come atto di prestigio.....	48
CONCLUSIONE.....	50
BIBLIOGRAFIA.....	51
SITOGRAFIA.....	54
FILMOGRAFIA.....	55

INTRODUZIONE

Oggetto di analisi del presente lavoro saranno, essenzialmente, la poetica e lo stile del regista britannico Christopher Nolan (1970-), in particolare per quanto riguarda la trattazione del tempo e dello spazio in un'ottica, naturalmente, cinematografica. A questo scopo verranno prese in esame due opere cinematografiche dello stesso regista, ossia *Memento* e *Inception*, le quali, a parere personale, rappresentano due momenti principali della produzione del regista in questione.

La prima fase vede una predilezione particolare per il filone noir e poliziesco e comprende, pressappoco, le prime opere di Nolan, tra cui *Memento*, il quale sarà oggetto di analisi in questa sede. Il noir, dunque, viene rivisitato attraverso nuove strategie narrative come, per esempio, la concatenazione non lineare degli eventi, un topos della produzione nolaniana e del cinema contemporaneo. Nello specifico, però, ai film di Nolan sottostanno precisi schemi che manipolano il tempo o riavvolgendolo, come nel caso di *Memento*, o relativizzandolo, come nel caso di *Inception*, allo scopo di offrire al pubblico nuovi modi di raccontare una storia portando alle estreme conseguenze certi espedienti narrativi del cinema. *Memento*, infatti, può essere considerato come una lunga serie di flashback posti in sequenza cronologica contraria. Tutto ciò crea quella tipica complessità che appartiene al cinema del regista britannico in questione e che ne accompagna il nome.

Inception, invece, potrebbe rappresentare un punto di svolta nella produzione di Christopher Nolan avviando, quindi, una seconda fase. Da qui in avanti egli si dedicherà principalmente al genere fantascientifico, comunemente chiamato *science fiction*. Vengono trattati generalmente temi riguardanti la fisica e la metafisica, tra cui la relatività dello spazio e del tempo. Tra questi possiamo citare recenti film d'azione fantascientifici come lo stesso *Inception*, *Interstellar* o ancora il più recente *Tenet*. Egli, praticamente, parte da generi in voga presso il grande pubblico, i cosiddetti blockbusters, per poi

renderli più complessi attraverso una sceneggiatura e un montaggio composti da più linee narrative oppure da una consequenzialità non lineare degli eventi.

Tutto questo costituisce innanzitutto una riflessione filosofica sulla percezione del tempo e dello spazio e dunque sulla loro relatività. In particolare, riguardo a ciò, attraverso l'analisi di *Memento*, ci si concentrerà sulla dimensione dei ricordi e della memoria che più di altri dimostra quanto il tempo possa essere soggettivo e relativo nella percezione di ciascuno. Già dallo stesso titolo, infatti, vengono dichiarati i temi su cui verterà il film, ossia la memoria e la sua interpretazione. Trattando, quindi, del tempo nella sua dimensione percettiva, non si mancherà di analizzare anche la costruzione del tempo nell'ambito cinematografico, argomento, tra l'altro, che dà il titolo al presente lavoro.

Molte di queste caratteristiche fanno rientrare generalmente le opere di Christopher Nolan in quel filone artistico definito come postmoderno, termine che si andrà a definire meglio nel terzo e ultimo capitolo. Però capiremo anche come egli allo stesso tempo si distacchi per certi aspetti da questa definizione in quanto propone un ritorno alle origini. Si cercheranno, in altre parole, di delineare le particolarità e le novità portate da Nolan nel suo tempo collocandolo nel quadro artistico contemporaneo del XXI secolo.

UN MONTAGGIO TRA CLASSICITÀ E MODERNITÀ

Il cinema di Christopher Nolan viene spesso definito postmoderno. Tale etichetta è dovuta al fatto che il regista britannico tende a riproporre modelli classici, ma calati nella modernità. Ma in cosa consiste la modernità? Principalmente nel fatto che nuove tecnologie sono emerse negli ultimi anni, in primis i computer, e il cinema naturalmente ne ha usufruito. In particolare, la digitalizzazione ha consentito l'uso del formato digitale e il graduale abbandono della pellicola. Questo ha aperto nuove possibilità ai registi e tra questi Christopher Nolan già con *Memento*, il suo secondo lungometraggio, ripropone il genere noir e poliziesco, di cui uno dei massimi rappresentanti nel cinema può essere considerato Alfred Hitchcock, ma con la differenza che ritroviamo nella filmografia nolaniana molti dei nuovi “effetti speciali” permessi dal cinema cosiddetto digitale. Tutto ciò ha portato anche a nuove espressività del linguaggio cinematografico.

Nel caso di *Memento*, ci concentreremo in primo luogo sul suo montaggio atipico, ma per prima cosa, per comprendere meglio, occorre chiarire in cosa consista il lavoro di montaggio per poi focalizzarci meglio sul passaggio da un montaggio tipicamente classico (detto anche *découpage* classico) fino a un montaggio “postmoderno”.

Tempo e cinema

Il montaggio potremmo definirlo brevemente come un lavoro di “taglia e cuci” per cui la continuità visiva di una ripresa viene prima spezzata perché poi alcune parti, giudicate non necessarie, vengano scartate (attraverso l'ellissi) e altre riassemblate in modo che il tutto vada a comporre un discorso di senso compiuto. Con “senso”, nel mondo del cinema, si intende il fatto che una sequenza preveda o, in altre parole, suggerisca quella successiva. Questo legame, che segue un principio di causa-effetto, è dato dalla nostra esperienza quotidiana. Se un bicchiere scivola dal bordo di un tavolo, per esempio, ci aspettiamo che cada verso il basso e che magari si rompa. Un evento, quindi, ne presupp-

pone un altro. Nel cinema diremmo che una sequenza ne presuppone un'altra. Infatti, esso vuol dare impressione di realtà facendo immedesimare e quindi “entrare” lo spettatore negli eventi narrati, ma attraverso “tagli temporali”, ovvero interrompendo il normale flusso cronologico delle azioni. Sembra un paradosso, ma la continuità temporale è data dall'abilità del montatore nel giustapporre e quindi creare legami di senso tra una inquadratura e l'altra. Questi legami sono chiamati raccordi. Grazie al montaggio – ci dice Walter Murch – «noi spezziamo il flusso delle immagini in pezzi significativi, per meglio giustapporre e confrontare quei pezzi [...] togliendo di mezzo le informazioni irrilevanti»¹.

Il montaggio cinematografico, in altre parole, spezza il flusso temporale classico della narrazione per mostrare dettagli su cui il regista vuole che lo spettatore ponga la propria attenzione. Grazie al montaggio si possono fare salti spazio-temporali anche molto ampi pur mantenendo una continuità di senso e una spazialità tridimensionale (specie nel cinema classico) tra una inquadratura e l'altra. Ciò che viene manipolato con il montaggio è proprio il tempo. In altre parole, il montaggio è l'arte di manipolare il tempo, caratteristica che è propria del cinema. Nel mondo dell'arte già nei primi del Novecento si era provato a raffigurare il tempo nelle opere degli artisti futuristi. Si pensi, per esempio, a *Dinamismo di un footballer* di Umberto Boccioni o *Dinamismo di un cane al guinzaglio* di Giacomo Balla in cui vediamo in una sola tela le varie fasi di movimento rispettivamente di un calciatore e poi di un cane al guinzaglio. Tali fasi nel cinema le chiameremmo fotogrammi. Il cinema è composto da fotogrammi (o immagini che dir si voglia) che si susseguono solitamente a una velocità di ventiquattro fotogrammi al secondo. Detto ciò, è chiaro che il tempo è una componente essenziale del cinema, che è – appunto – un'arte che si svolge nel tempo. Senza tempo non esiste cinema.

Dal découpage classico al montaggio digitale

Il lavoro di “taglia e cuci” del montaggio, di cui si è accennato in precedenza, nei primi anni del cinema (primi anni del Novecento) consisteva proprio in un “lavoro di sartoria” sulla pellicola (il film), un nastro fotosensibile alla luce su cui rimanevano im-

¹ W. MURCH, F. FORD COPPOLA (con prefazione di), *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*, Torino, Lindau, 2000, p. 57.

prese le immagini durante la fase di riprese. Questo nastro, poi, veniva tagliato in fase di montaggio perché poi i fotogrammi ritenuti più interessanti fossero rimessi insieme. Il montaggio delle origini non era particolarmente elaborato. Quasi tutto si svolgeva in lunghi piani sequenza, con riprese fisse o con pochissimi tagli che si limitavano al «passaggio da un luogo a un altro»². Era come se ci si trovasse a teatro in cui lo stacco serviva soltanto a passare da una scena all'altra. In effetti i primi film si rifacevano molto a esso. Grazie al *découpage* classico si sperimentarono nuove possibilità narrative per mezzo del montaggio. Anzitutto la «frantumazione in più inquadrature di uno stesso spazio»³. Ci sarebbero stati più stacchi, quindi, ma collegati tra loro in modo da far percepire continuità temporale nella mente dello spettatore. Nei primi anni del *découpage* si prestava attenzione soprattutto al fatto che il montaggio, e quindi la composizione tra le varie inquadrature, desse una sensazione di spazialità tridimensionale. In altre parole, lo spazio diegetico, frammentato in inquadrature dal montaggio, doveva essere percepito dallo spettatore nelle sue tre dimensioni. L'uso del fuoricampo, per esempio, è una delle tecniche che permettono una percezione tridimensionale dello spazio facendo così credere a chi guarda che la narrazione continua al di fuori della cornice dello schermo. Questo era l'obbiettivo primario del *découpage*. Lo spazio del film doveva “fondersi” con lo spazio reale dello spettatore coinvolgendolo nella narrazione. La tecnologia 3D, per esempio, ha la funzione di amplificare la spazialità tridimensionale rendendo l'esperienza filmica ancor più avvolgente.

Se in quel periodo tralasciare la spazialità tridimensionale sarebbe stato visto come errore da principiante, nel cinema più recente, postmoderno potremmo dire, questo può essere accettato. Nolan, per esempio, interviene spesso con scavalcamenti di campo oppure con montaggi alternati spiazzanti che magari non sono in continuità spazio-temporale tra loro, ma che sono collegati tra loro da una certa logica di emozione. Se nel cinema cosiddetto classico si tendeva ad accompagnare lo spettatore quasi per mano con giunzioni ordinate e coerenti secondo quella logica di causa-effetto già definita in precedenza, oggi tutto ciò può essere anche tralasciato omettendo, per esempio, inquadrature che possono essere essenziali alla comprensione dell'azione filmica (montaggio ellittico)⁴ in

² G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, Torino, UTET Università, terza edizione, 2018, p. 188.

³ *Ibidem*.

⁴ *Ivi*, p. 204.

nome dello sperimentalismo. Quello che conta – ci dice Walter Murch – è l’Emozione⁵. Nel cinema non occorre dire tutto. Sempre secondo Murch⁶, bisogna cercare di dare il massimo con il minimo. La domanda che chiunque faccia film dovrebbe porsi è «che emozione vogliamo far provare al pubblico?»⁷.

Nel cinema postmoderno non ci sono solo innovazioni dal punto di vista linguistico, come abbiamo visto sinora, ma anche dal punto di vista tecnologico. Grazie alla digitalizzazione delle informazioni, le immagini, invece di venire impresse su pellicola fotosensibile, vengono trasformate in bit, ossia una sequenza numerica di zeri e uno. Di conseguenza anche il lavoro del montatore si è semplificato. Non si interviene più col taglia e cuci letterale sulla pellicola, ma sono nati programmi appositi per il montaggio (Avid, Adobe Premiere, Da Vinci Resolve, ecc.). Si è aperta così per l’industria cinematografica una serie di nuove opportunità che a loro volta hanno permesso molte sperimentazioni nel cinema postmoderno come quelle, per esempio, descritte nel paragrafo precedente. Non che l’inversione del tempo fosse impossibile prima dell’avvento del digitale, ma sicuramente l’operazione richiedeva più tempo, più lavoro e soprattutto più rischio dato che le pellicole erano fragili. Prima dell’invenzione della cinepresa, quindi, non vi era possibilità nel mondo dell’arte di manipolare il flusso temporale con rallentamenti o inversioni. La tecnologia del cinema è stata «capace di cambiare l’entropia di un oggetto o di un soggetto e donargli così la capacità di inversione, cioè di tornare indietro nel tempo, riavvolgere il nastro di ciò che gli è accaduto»⁸. Si son potuti così sperimentare nuovi metodi di narrazione che può non essere cronologica. Il montaggio – com’è già stato detto – serve proprio a questo, ossia a unire differenti filoni temporali a patto che il loro insieme sia organico e coerente e, in altre parole, che il tutto costituisca una narrazione.

Quello che si taglia, dunque, è il tempo che viene prima di tutto tagliato e poi ricucito allo scopo di creare giustapposizioni che abbiano senso artistico. Uno stacco deve far provare, come si è detto, un’emozione specifica, quella che il regista vuole veicolare. Tale particolare giustapposizione di immagini la possiamo anche associare al modo in

⁵ W. MURCH, F. FORD COPPOLA (con prefazione di), *In un batter d’occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell’era digitale*, Torino, Lindau, 2000, cit., p. 27.

⁶ *Ivi*, p. 25.

⁷ *Ivi*, p. 27.

⁸ S. SANTI AMANTINI, *Christopher Nolan. Realtà e sogno al lavoro (aggiornamento "Tenet")*, San Giustino (PG), Whiterose Pictures, 2021, p. 310 (edizione Kindle).

cui i sogni si presentano a noi mentre dormiamo⁹. Le immagini che si presentano a noi nei sogni risultano «frammentarie» e «intrecciate in modi molto più strani e più bruschi che nella vita da svegli»¹⁰. È pressappoco lo stesso modo in cui le immagini ci vengono proposte attraverso l'operazione di montaggio. Per questo noi le accettiamo e le comprendiamo e per questo il mondo del cinema viene spesso associato al mondo del sogno. I meccanismi che regolano questi due mondi sono pressoché i medesimi.

Infine, è importante sottolineare come, grazie alla facilità del processo di taglia e cuci con la digitalizzazione delle immagini, il numero di stacchi in un certo lasso temporale sia aumentato. Questo ha permesso di dare un ritmo più “veloce” al montaggio, il che consente di trasmettere più adrenalina, *suspance* ed emozione. Un “ritmo veloce”, tecnicamente, si ha quando le inquadrature diventano molto brevi, anche talvolta frazioni di secondo. Questo è permesso proprio dal fatto che effettuare gli stacchi diventa più facile. Ultimamente, ci segnalano sia Walter Murch che Federico Vitella, il cinema sta prendendo parecchio spunto dal montaggio televisivo, specialmente da spot e videoclip musicali¹¹ così frenetici, sensazionali e con «attacchi rapidissimi a ritmo di musica»¹².

Oltre alla facilità nel lavoro di montaggio e quindi al conseguente risparmio di tempo e di denaro, quello che veramente attrae i registi è la «moltiplicazione delle possibilità creative»¹³. Molti caratteri del cinema moderno, e soprattutto postmoderno, si basano su questo. Christopher Nolan è un regista che sfrutta appieno tutte le possibilità creative che le nuove tecnologie offrono al mondo del cinema. Oltre ad adottare la tecnologia ad alta definizione IMAX, la quale permette un maggiore coinvolgimento dello spettatore nel film, egli spesso non segue un flusso cronologico lineare. In *Memento*, per esempio, si procede a ritroso, mentre in *Inception*, man mano che si scende di livello nel sogno, il tempo scorre più lentamente. Tale sfasamento temporale volutamente distorce la percezione dello spettatore che è costretto a eseguire ragionamenti per poter comprendere il significato dell'opera. In tal modo ci fa percepire con forza il lavoro di montaggio e soprattutto il tempo. Nel caso di *Memento*, il regista ci chiede uno sforzo mentale per col-

⁹ W. MURCH, F. FORD COPPOLA (con prefazione di), *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*, cit., p. 35.

¹⁰ *Ivi*, p. 55.

¹¹ F. VITELLA, *Il montaggio nella storia del cinema*, Venezia, Marsilio, 2009, p. 189.

¹² *Ibidem*.

¹³ W. MURCH, F. FORD COPPOLA (con prefazione di), *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*, cit., p. 77.

legare tra loro le inquadrature. Non le colleghiamo più spontaneamente e inconsciamente abbandonati al flusso temporale filmico, ma occorre fare uno sforzo in più per capire e collegarle tra loro. La struttura a ritroso di *Memento* e i vari *ralenti*, per esempio, presenti in *Inception* distorcono la struttura normale del tempo facendoci così percepire con maggiore forza e chiarezza. Tutto il lavoro di montaggio è messo a nudo. Insomma, dobbiamo sforzare la nostra immaginazione più del solito per comprendere ciò che sta accadendo sullo schermo. Inoltre, come si avrà modo di approfondire, questa struttura a ritroso è utile al regista per farci meglio addentrare nella mente dello smemorato protagonista di *Memento*, Leonard (Lenny) Shelby, che praticamente adotta nella sua mente lo stesso movimento all'indietro per arrivare alla verità e raggiungere i suoi obiettivi.

Attraverso questo particolare trattamento del tempo come quelle descritte cogliamo la modernità del cinema di Nolan. Nuove possibilità del cinema vengono introdotte grazie ai nuovi formati e ai nuovi “effetti speciali” permessi dalla digitalizzazione delle immagini. Il cinema classico viene riletto sotto questa nuova luce. Se prima era preferibile un montaggio che permettesse allo spettatore di entrare nel film senza accorgersene (come nel sogno), ora Nolan vuole farci sentire il montaggio e svelare i trucchi del cinema. *Memento*, ad esempio, appartenente al genere noir, è modernizzato tramite l'alterazione della sua struttura temporale che ora verrà analizzata più in dettaglio.

Il doppio movimento temporale di Memento

Memento è un film sperimentale e atipico proprio per la sua particolare e straniante giustapposizione e concatenazione degli eventi. In pratica non abbiamo la tradizionale sequenza dei fatti che si susseguono in maniera cronologica secondo un principio di causa-effetto. Abbiamo, anzitutto, due flussi temporali. Una linea temporale in cui gli avvenimenti scorrono “in avanti” e quindi secondo il normale flusso di realtà che noi tutti viviamo, e un'altra linea temporale in cui gli avvenimenti scorrono in *reverse* (o a ritroso che dir si voglia) partendo dalla fine della storia e per arrivare all'inizio di essa. Il tutto, poi, è suddiviso in blocchi temporali della durata di quindici minuti ciascuno circa. Questo tempo non è casuale. È il breve lasso di tempo che il protagonista ha per ricordarsi gli eventi, dopodiché dimentica ciò che è accaduto in questo tempo. Questo a causa dell'amnesia ante-retrograda di cui egli soffre. Alla fine, questi due flussi tempo-

rali arriveranno a incontrarsi in una sequenza in particolare, quella dell'omicidio dello spacciatore Jimmy Grantz (uno dei tanti John G.), per la precisione nel momento in cui Leonard scuote la polaroid che ritrae il cadavere di Grantz per farla asciugare. Questa sequenza accade verso il finale del lungometraggio, ma nella *fabula* corrisponde all'inizio della caccia da parte di Leonard al nuovo John G. che da qui in poi diverrà proprio Teddy, il quale rivela il suo vero nome: John Edward Gammel. Phillip Novak ci spiega:

The film's structure and cinematography also both work to connect the viewer to Leonard. As almost everyone who has written about Memento has noted, and as Nolan himself has frequently acknowledged, the reverse chronology of the main (color) sequence of the movie serves to put the viewer (as much as is possible) into Leonard's cognitive, psychic, existential position. "The story," as Nolan put it during an interview for the Independent Film Channel, "is told in as subjective a way as we were able to do" (Nolan, "Interview with Elvis Mitchell"). And that subjectivity, as Nolan also makes clear, was meant to be reinforced by the camerawork: "The color sequences are intensely subjective" he notes on the commentary track for the DVD ("Audio Commentary"). "As far as the blocking went, you know, where we put the camera was very important. And what we were trying to do was always kind of be over his shoulder, always kind of pushing in with him" (Nolan, "Audio Commentary"). Through nearly the whole of the film, what we see is determined by what Leonard is able to see, and what we know is determined by his cognitive limitations. He becomes, effectively, our guide and our surrogate.¹⁴

Riprendendo quanto notato in precedenza, per mezzo di questo particolare montaggio, il regista vuole farci entrare nella mente protagonista, farci partecipi della sua stessa malattia e, insomma, farci ragionare come lui. In un'intervista riguardo *Memento*¹⁵, lo stesso Nolan ci spiega che questa scelta stilistica di montaggio gli è stata utile per negare a noi spettatori quelle stesse informazioni negate al protagonista. Non sappiamo se possiamo fidarci dei suoi appunti e nemmeno della gente che incontriamo. Ci troviamo praticamente allo stesso livello di Leonard. Questo "movimento all'indietro" che attraversa i ricordi, tra l'altro, è simile a quel processo di mente locale che solitamente compiamo quando dobbiamo ricordarci di qualcosa che si è dimenticato. È, infatti, la stessa missio-

¹⁴ P. NOVAK, "It's Like Waking": Making Meaning in and of Christopher Nolan's *Memento*, in «Journal of Film and Video», Volume 71, n. 4, 2019, pp. 32-33.

¹⁵ https://youtu.be/67e_jl4flpE.

ne del protagonista che deve fare una sorta di mente locale tramite fotografie, appunti e tatuaggi per arrivare all'assassino di sua moglie. Tra l'altro, è lo stesso procedimento che di solito compie chi fa le indagini dinanzi a un crimine. Parte dal crimine stesso, che è l'epilogo di un accadimento, per giungere al principio dello stesso e scoprirne il colpevole e le cause. Leonard, in tal caso, si comporterà come un investigatore, professione che lui esercitava prima dell'incidente. Non solo lui si fa investigatore, ma noi con lui.

Questi due flussi temporali, poi, sono ben contraddistinti anche dalla fotografia. In quello che segue la lineare cronologia degli eventi, abbiamo Leonard che confessa la propria storia e i propri ricordi a uno sconosciuto al telefono, il tutto in bianco e nero. Nella parte, invece, che riguarda il flusso degli eventi in ordine cronologico inverso, la fotografia è a colori. Il bianco e nero rappresenterebbe il presente, la storia che va avanti ed è una specie di flusso di coscienza del protagonista che – per l'appunto – si racconta al telefono a uno sconosciuto (che poi si rivelerà il poliziotto Teddy) rivelando i propri sentimenti, le proprie emozioni e, specialmente, i propri ricordi più cari e importanti, tra cui la moglie e un certo tizio Sammy Jankis, un uomo di mezza età che, a detta di Leonard, soffriva del suo stesso disturbo e in cui egli si rispecchia («ne parlo spesso per far capire la mia situazione e anche perché la storia di Sammy mi aiuta a capire me stesso»). Quindi il flusso in bianco e nero vede un Leonard più intimo, ma – sempre stando alle parole del regista nella sua intervista¹⁶ – questa scelta di stile gli è servita a dare a tali sequenze un taglio documentaristico, quasi come se si stesse intervistando Leonard. D'altronde, possiamo anche considerare questa scelta come un omaggio al cinema classico, specie quello noir, di cui Nolan vuole farsi interprete in chiave moderna. Gli eventi a colori, invece, rappresenterebbe quel processo di mente locale che esegue Leonard allo scopo di arrivare all'identità di John G., l'assassino della moglie. Dunque, in questo flusso temporale viene raccontata l'azione vera e propria che muove e dà *suspance* al film. Vi sono in *Memento*, insomma, tre filoni narrativi, i quali corrispondono a tre frammenti della vita di Leonard¹⁷: i suoi ricordi riguardanti Sammy Jankis e la moglie, un Leonard che parla al telefono e un Leonard investigatore o, se vogliamo, “giustiziere”.

Seconda osservazione. Solitamente, nella maggior parte dei film, c'è un prima a cui segue un dopo. Nel caso specifico di *Memento*, essendo l'ordine normale degli eventi in-

¹⁶ https://youtu.be/67e_jl4flpE.

¹⁷ S. MICELI, *Christopher Nolan*, Roma, Sovera Editore, 2008, p. 19.

vertito, non abbiamo più quel principio di causa-effetto (un prima che comporta un dopo). In altre parole, se nella realtà l'ordine del flusso cronologico è passato-presente-futuro, in questo caso specifico tale ordine viene invertito (futuro-presente-passato) o spezzato (infatti, abbiamo "inserti" di presente, ossia le scene in cui Leonard parla al telefono). Riprendendo l'esempio già citato per capire la logica, se in un'inquadratura vediamo cadere un bicchiere da un tavolo, ci aspetteremo di vedere nell'inquadratura successiva il bicchiere che si infrange o lo stesso in frantumi a terra. Invece, secondo la logica di questo film, non vedremo il bicchiere in frantumi, ma probabilmente la causa che lo ha portato a cadere. Tutto questo è disorientante in quanto disattende le nostre aspettative. È qui la novità introdotta da *Memento* e che poi verrà ripresa in altri film dello stesso regista come *Inception* e *Tenet*: è la struttura non consequenziale o comunque non regolare del tempo. Nel film *Inception*, per esempio, a ogni livello del subconscio che i protagonisti attraversano, il tempo non scorre allo stesso modo, cosa che ci viene mostrata attraverso vari dettagli di quadranti di orologi. Già la scena iniziale di *Memento* è del tutto girata all'inverso, cioè in *rewind*: vediamo prima di tutto una polaroid che invece di schiarire si scurisce e poi vediamo anche una pistola "volare" da terra fino alla mano del protagonista. Questo *rewind* è già un indizio di come si svolgerà la narrazione, è un iniziare il racconto *in medias res* per spiazzare lo spettatore. In tal modo egli comprenderà e inizierà pian piano a familiarizzare con questo atipico montaggio capendo come legare tra loro gli accadimenti. Il regista cerca, già sin dagli inizi, di "gettare il seme" di come si svolgerà da qui in avanti la narrazione. È, insomma, una chiave di lettura (tra le tante) di interpretazione del film. Possiamo anche dire – come osserva Simone Santi Amantini – che «il prologo è un marchio di fabbrica del cinema di Nolan, tanto riconoscibile perché incastrato in un vero e proprio modello narrativo, capace di gettarti a capofitto dentro il film, immergerti senza preavviso, stupirti, e dirti in anticipo molto di quello che poi andrai a vedere»¹⁸.

Circolarità e ripetizione

Le narrazioni dei film di Christopher Nolan hanno una certa caratteristica di circolarità. Nel nostro caso preso in esame, *Memento*, la ricerca di Leonard è tendenzialmente

¹⁸ S. SANTI AMANTINI, *Christopher Nolan [...]*, cit., p. 304 (edizione Kindle).

infinita perché, una volta terminata, ci si trova sempre punto a capo. Come in un cerchio. L'inizio è speculare alla fine, oserei dire. Se vogliamo citare un altro esempio, in *Inception* l'inizio corrisponde alla fine del film nel senso che si ritorna da dove si è partiti, ossia dall'incontro nel Limbo tra Dominic Cobb e un Saito invecchiato. Tra l'altro, in *Memento* il luogo in cui Leonard uccide Teddy, una cantina, è lo stesso in cui egli alla fine del film (e quindi all'inizio cronologico della *fabula*) uccide Jimmy Grantz, uno dei tanti John G. che egli ha trovato. La linearità porta alla fine, a una sorta di morte. La struttura circolare permette di rendere eterna la storia, di non darle mai un punto, una fine, perché il tempo, al di fuori di noi, dalla nostra esistenza, è infinito. È questa la simbologia dietro la struttura narrativa dei film nolaniani. La famosa trottola del finale di *Inception* che sembra vacillare e poi lo stacco improvviso che apre ai titoli di coda vogliono forse rendere come infinito il film e non dargli una fine. Così in *Inception* e così in *Memento* con la ricerca ripetitiva e senza fine di Leonard. Riuscirà mai Leonard ad accettare la realtà e a rinunciare alla sua vendetta omicida? Non lo sappiamo. Dominic è realmente riuscito a tornare a casa dai propri figli o è ancora nel Limbo? Non sappiamo nemmeno questo. Nolan non ci vuole dare soluzioni o punti fermi. Tutto è aperto a interpretazioni, all'infinito.

Il cerchio è considerato da sempre il simbolo di perfezione, sin dai tempi antichi. Simbologgia, nel nostro caso in particolare, un tempo che non si esaurisce mai, un tempo infinito come quello dell'Assoluto che torna sempre su se stesso e che non muore mai. Si tratta di quel tempo che scorre al di fuori di noi, quel «mondo al di fuori» della mente che viene menzionato nel monologo finale di Leonard Shelby. Questo eterno ritorno, come scrive Massimo Zanichelli, «è imprigionare l'irreversibile, spogliandolo del suo potere esiziale per mettere in scacco la morte»¹⁹. Ed è proprio la morte, la fine, che Leonard non vuole accettare. È morta la moglie, è morto John G. ed è morto anche lui in un certo senso. La sua non è più vita ormai. Allora, per ingannare la morte, crea un labirinto e quindi una continua e perenne circolarità da cui potrebbe, ma non vuole uscire.

Anche il tempo per Leonard «non esiste, dunque è infinito»²⁰, perciò non ha una scadenza. Egli è condannato a vivere in *loop* il suo passato. Non sa nemmeno quanto tempo

¹⁹ M. ZANICHELLI, R. MENARINI (con prefazione di), *Christopher Nolan. Il tempo, la maschera, il labirinto*, Milano, Bietti Heterotopia, 2015, p. 376 (edizione Kindle).

²⁰ *Ivi*, p. 945 (edizione Kindle).

sia trascorso dall'incidente. A ogni "risveglio mnemonico" deve capire dove si trova, cosa deve fare e quindi fare mente locale con tatuaggi, fotografie e appunti. Le domande che lui si porrà, e che anche noi di conseguenza ci porremo, son quasi le stesse. Chi è veramente Natalie? Teddy è un vero amico oppure è un manipolatore? Chi è Dodd e cosa vuole da Leonard? Sono alcune delle domande che ci poniamo man mano che il tempo passa e che ritornano ciclicamente nel corso della storia. Anche noi, come lui, dobbiamo ricominciare a collegare i vari pezzi del puzzle a ogni risveglio.

Inoltre, il fatto di ripetere più volte la stessa cosa aiuta a memorizzare quella cosa. È per questa ragione che Leonard racconta più volte e a tutti quelli che incontra la storia di Sammy Jankis: per autoconvincersi che quest'uomo, in realtà un comune truffatore, avesse il suo stesso disturbo e che a causa di esso avesse procurato la morte della moglie. Ripetendo la stessa identica storia a se stesso e agli altri è riuscito in qualche modo a plagiare i propri ricordi creando quella verità che più gli accomoda. Lo stesso regista agisce nel medesimo modo (altro parallelismo tra protagonista e regista). Molti fatti, frasi, oggetti e situazioni vengono ripetuti più volte per permettere a noi di ricordarci e magari di tenerli presente negli sviluppi successivi del film. In particolare, alla fine di ogni segmento narrativo a colori, c'è una sorta di "gancio": una scena che prima costituisce l'inizio di una sequenza poi andrà a costituire la fine di quella successiva. Questo è utile allo spettatore per poter meglio collegare tra loro le varie sequenze. Un esempio è il saluto iniziale di Teddy («Lenny!») a Leonard al Discount Inn (Figura 1) che va a costituire l'inizio della seconda sequenza a colori. La sequenza successiva a colori termina con la medesima scena, ossia con il saluto di Teddy. Vedendo la ripetizione di questa scena, alla mente richiameremo necessariamente tutto ciò che ne è seguito nella sequenza vista precedentemente, di cui essa costituiva l'inizio. Massimo Zanichelli definisce questa particolare costruzione di montaggio come «costruzione ad anello»²¹. Infine, il fatto di porre le sequenze in ordine non cronologico provoca nello spettatore, a inizio delle stesse, un senso di smarrimento e una sorta di blackout come, tra l'altro, accade a Leonard a ogni risveglio. Solo alla fine della sequenza capiremo il senso della stessa in quanto la fine della stessa corrisponde all'inizio di quella che abbiamo visto precedentemente. Le ripetizioni sono "ganci" utili proprio a questo.

²¹ *Ibidem*.



Figura 1

Inoltre, Jonathan Nolan, il fratello del regista dal cui romanzo (*Memento Mori*) è tratto il film, ci fa notare che la struttura narrativa di *Memento* può essere paragonata al nastro di Möbius (o *Möbius strip*)²². Questo nastro corrisponderebbe a una superficie che non è limitata, ossia con dei bordi che ne delimitano l'area, ma è tendenzialmente infinita e che ritorna su se stessa. Questo perché uno dei lati corti di questo nastro, o superficie che dir si voglia, è piegato di 180° su se stesso e, unendosi poi all'altro lato corto, crea una superficie continua percorribile su entrambe le facce senza dover oltrepassare i bordi o bucare la superficie stessa²³. Si ottiene, quindi, una forma geometrica che si attorciglia su se stessa («*the geometric shape that half-twists back on itself*»)²⁴ e che, difatti, è la stessa forma della narrazione di *Memento*. La trama, a questo punto, la possiamo associare a un anello circolare, ma con in più alcuni punti di sovrapposizione, i quali com-

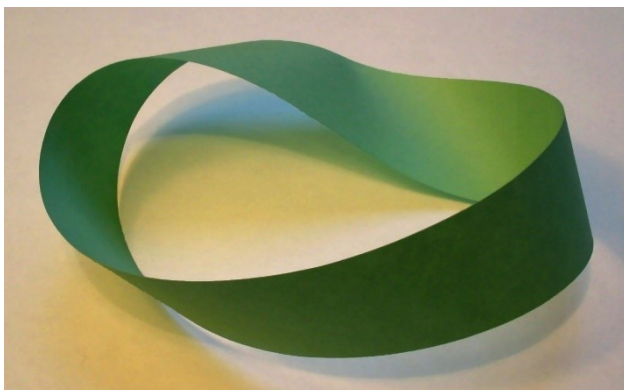


Figura 2

portano quei ritorni e richiami che caratterizzano il film. In questo modo la storia può tranquillamente ricominciare da capo ripetendosi all'infinito oppure ancora essere vista al contrario proprio come accade – appunto – con il nastro di Möbius (Figura 2).

²² J. MOTTRAM, *The making of Memento*, Londra, Faber & Faber, 2002, p. 34 (edizione Kindle).

²³ [Nastro di Möbius - Wikipedia](#).

²⁴ J. MOTTRAM, *The making of Memento*, cit., p. 34 (edizione Kindle).

Questo «eterno ritorno»²⁵ degli avvenimenti e anche di battute è, dunque, «ipoteticamente replicabile all'infinito»²⁶. È la costruzione circolare di cui si è parlato in precedenza, simbolo di infinito. La circolarità è un modo per ingannare la fine, la morte. Come già detto, Leonard non vuole porre fine alla sua ricerca, la sola cosa che ormai dà senso alla sua vita senza senso in quanto – appunto – piena di gesti ripetuti a vuoto. Inoltre, in *Inception* vi è una scena in cui Cobb mette alla prova l'architetto Ariadne nel creare un labirinto che richieda un minuto per risolverlo (Figura 3). Dopo vari tentativi, Ariadne disegna un labirinto a forma circolare. Il cerchio, non avendo né inizio, né fine, è la perfetta rappresentazione di un mondo da cui non si entra, ma neppure si esce, come nel caso dei sogni, tema centrale del film, in cui non ci si ricorda il momento in cui si entra e neppure il momento in cui se ne esce. Ci si trova lì dentro senza sapere come. La forma circolare, quindi, è un modo per ingannare la finitezza del tempo mortale della nostra esistenza. Tra l'altro, possiamo anche notare a questo punto come la circolarità si ripresenti a livello macro anche nella stessa produzione filmica di Christopher Nolan, le cui opere presentano un ritorno delle medesime tematiche e delle medesime questioni.



Figura 3

Film puzzle

Quanto appena segnalato è il marchio di fabbrica del cinema di Christopher Nolan. Quasi sempre il regista lascia che sia lo spettatore a completare il senso dell'opera. Il

²⁵ M. ZANICHELLI, R. MENARINI (con prefazione di), *Christopher Nolan. Il tempo, la maschera, il labirinto*, cit., posizione 1016 (edizione Kindle).

²⁶ *Ibidem*.

film è come una sorta di puzzle, i cui pezzi sta allo spettatore poi unire. Non a caso i film di Nolan vengono anche definiti come “*film puzzle*”²⁷. Grazie ai ricordi e alla memoria di quello che è accaduto prima, chi guarda può collegare tra di loro i vari pezzi del film e dare poi senso unitario al tutto. E in questo processo la memoria gioca un ruolo importante. Lo spettatore deve unire i tasselli proprio come fa Leonard Shelby per scoprire l’identità dell’assassino e proprio come fa il regista stesso che unisce tra loro le riprese in un insieme organico e significativo. Noi spettatori così siamo pienamente coinvolti nel film, nei suoi intrighi e nei suoi giochi, magari arrivando anche a immedesimarci nello smemorato protagonista.

Come osservato in precedenza, la modernità di Christopher Nolan risiede in queste singolari strategie narrative. Con la sua ambiguità e col suo lasciarci domande aperte (si pensi, ad esempio, al famoso finale aperto di *Inception*), egli fa in modo anzitutto di farci immergere nella mente dei suoi personaggi sperimentandone ragionamenti e dubbi a cui son soggetti. In secondo luogo, egli in questo modo evita di dare qualsiasi tipo di giudizio che possa influenzare lo spettatore.

²⁷ S. SANTI AMANTINI, *Christopher Nolan. Realtà e sogno al lavoro (aggiornamento "Tenet")*, cit., p. 20 (edizione Kindle).

IL VERO ANTAGONISTA: IL TEMPO

Quella di Leonard è soprattutto una sfida contro il tempo. Egli ha solo quindici minuti per registrare nuovi indizi e informazioni prima che svaniscano. Non avverte il tempo, il quale si è congelato in un preciso istante, ossia il momento della sua aggressione. Leonard è cosciente del suo passato, ma non del suo presente che, come dice lo stesso protagonista, «è un vuoto che ricopio su quei maledetti appunti»:

Teddy: Non ci sei proprio, eh? Non sai nemmeno chi sei.

Leonard: Sì, invece lo so. La mia non è amnesia. Mi ricordo tutto fino all'incidente. Sono Leonard Shelby, sono di San Francisco...

Teddy: Questo è quello che eri. Tu non sai chi sei adesso. Chi sei diventato dopo l'incidente. Te ne vai in giro giocando a fare il detective, ma non sai nemmeno quanto tempo fa è successo.

Il fatto che, alla domanda di Teddy, Leonard risponda con informazioni del suo passato dimostra – per l'appunto – come il presente sia un punto di domanda per lui. La sua identità attuale, quindi, è anch'essa un punto di domanda. Il tempo gli è stato tolto. L'unico modo che ha per costruire il suo presente è ricorrere al passato con tatuaggi, fotografie e appunti, i quali, però, si riveleranno anch'essi poco, se non, affidabili.

Se nel capitolo precedente abbiamo affrontato il tempo nella sua dimensione tecnica di montaggio e di manipolazione cinematografici, in questo capitolo il tempo verrà affrontato dal punto di vista della memoria e dei ricordi.

Un passato per costruire il presente

Si può concordare sul fatto che il tempo in *Memento* (ma non solo) sia affrontato principalmente nella dimensione del ricordo. Ma cosa significa “ricordo”, esattamente? Questo termine ha derivazioni latine. Deriva dal prefisso *re-* (“ancora”, “indietro”) e

dalla parola *cor* (“cuore”). Infatti, «si riteneva che la memoria risiedesse nel cuore»²⁸. Non a caso il tatuaggio più importante e più visibile di Leonard, «*John G. raped and murdered my wife*», risiede sulla parte alta del suo petto, ossia dove risiede il cuore. Non si limita, però, a essere un semplice ricordo della moglie. È proprio il motivo di vita di Leonard e, quindi, il cosiddetto incidente scatenante che dà avvio e muove l'intreccio. Con la vita ormai scambussolata, se non distrutta, sia dal lutto che dalla perdita della memoria a breve termine, al protagonista non rimane che il ricordo di sua moglie morta (a detta sua l'ultimo ricordo trattenuto) a dare ancora senso alle sue azioni e alla sua vita. Lui, da allora, vive e rinasce ogni quindici minuti. È solo un ricordo (spiacevole) a mantenerlo in vita.

Le nostre azioni e, soprattutto, la nostra identità nel presente sono generalmente stabiliti dal nostro passato e quindi dai nostri ricordi. Ci basiamo sull'esperienza sensibile per decidere, in parole povere, come muoverci e come pensare nelle vicende quotidiane. A differenza nostra, Leonard non possiede l'esperienza dei suoi ricordi perché, a causa del suo handicap, non li trattiene. Si sveglia e si basa esclusivamente sui propri tatuaggi e appunti. Egli agisce in funzione di tali annotazioni che scandiscono le sue giornate. Non ha ormai nient'altro nella vita poiché gli è praticamente impossibile ricordare qualsiasi cosa, che sia piacevole o spiacevole. Lui, come chiunque, cerca comunque di ricostruire il suo passato, quello che non riesce a ricordare, per costruire il suo presente. Cambia soltanto il metodo. Tutti abbiamo i sensi che ci aiutano a ricordare. Un odore, un rumore, un oggetto o una persona, per esempio, sono un richiamo a eventi passati della nostra vita. Un esempio emblematico in tal senso è la madeleine di Proust. La madeleine è un tipico dolce francese che viene assaggiato dal narratore del romanzo *À la recherche du temps perdu* dello stesso Proust. Al momento dell'assaggio, il gusto della madeleine richiama a questo personaggio particolari ricordi. Attraverso questo episodio Proust dimostrerà l'importanza di gusto e olfatto nel recupero della memoria²⁹. Contrariamente al narratore del romanzo proustiano, Leonard manca della dimensione relazionale con i ricordi. Egli cerca di aiutarsi con appunti, fotografie e tatuaggi che, però, rimangono praticamente fotografie e scritte che nulla gli dicono in quanto effettivamente non li ha vissuti “emozionalmente”. Infatti, abbiamo visto che la parola “ricordo” ha in sé la radice

²⁸ [ricordo - Wikizionario \(wiktionary.org\)](https://www.wiktionary.org/ricordo)

²⁹ <https://www.teatronaturale.it/tracce/cultura/7459-il-gusto-di-proust-per-la-madeleine-una-intuizione-folgorante.htm>

di “cuore”. A tal punto si può dire che i ricordi di Leonard, in altre parole, non son tenu-
ti nel cuore tanto da non essere nemmeno in grado di ricordare la relazione con Natalie.

Inoltre, possiamo anche affermare che tatuaggi, fotografie e appunti servono in qual-
che modo a fermare il tempo, a cristallizzarlo. Non a caso la fotografia è un potente
mezzo per fermare il tempo. Essa fissa, generalmente su supporto cartaceo o digitale, un
istante e a quella immagine impressa si dà valore di verità: quel che vediamo lì rappre-
sentato è veramente esistito proprio in quel momento e proprio in quel luogo. Infatti, ciò
di cui ha bisogno essenzialmente Leonard è di fidarsi e di avere qualche certezza in quel
nuovo mondo in cui si risveglia ogni mattina. Né lui, né noi sappiamo chi mente o chi
dice verità. Ciò su cui può/possiamo far riferimento sono i suoi vari appunti a cui, però,
non possiamo dare con sicurezza valore di verità. Infatti, essi subiscono durante l’intero
film continui processi di ri-significazione. Un esempio lo abbiamo quando Teddy gli
consiglia di non fidarsi di Natalie, lui se lo appunta, ma poi cancella la scritta e si ap-
punta, invece, sotto la foto di Teddy, di non fidarsi di quest’ultimo. Tra tutti questi indi-
zi, dunque, neppure le fotografie, che dovrebbero essere le più sincere, sono affidabili. Il
loro significato muta a seconda della situazione.

Possiamo, quindi, affermare che, oltre a manipolare il tempo filmico per mezzo di un
doppio flusso temporale, il regista manipola il tempo anche cristallizzandolo col mezzo
fotografico, con tatuaggi e vari memo. In effetti, se ci pensiamo, i ricordi generalmente
servono proprio a questo. A fissare i momenti rilevanti nella nostra vita che non voglia-
mo che il tempo cancelli e cercare in qualche modo di riviverli. Lo si può fare a mente o
con altri mezzi concreti. Tramite il ricordo si cerca di arrestare il tipico flusso cronologi-
co. Questa è anche la funzione principale delle azioni di Leonard. Per lui il tempo ha u-
na scadenza ancor più ridotta del normale e fermare il tempo è vitale se intende dare un
senso alle sue azioni e continuare a vivere (anche se vita la sua poi non è). Inoltre, l’e-
vento più traumatico della vita di Leonard, l’assassinio della moglie, è l’ultimo ricordo
fisso che ha. Egli ogni giorno si sveglia come in un loop temporale.

Viene ritenuto, erroneamente, che la fotografia possa essere uno strumento di possesso e
di controllo della realtà. Vi è la credenza che essa possa rappresentare la realtà in manie-
ra oggettiva e scientifica e quindi al di fuori dalla percezione soggettiva. Stiamo pratica-
mente parlando del “mondo al di fuori” di cui fa cenno Leonard nel monologo finale del

film («devo credere in un mondo fuori dalla mia mente»). In effetti ciò in parte è vero. Il soggetto o l'oggetto presente nell'immagine fotografica, il referente, è realmente esistito in quel momento e in quel luogo in cui la foto è stata scattata. La fotografia, di conseguenza, potrebbe essere considerata un modo per catturare la realtà, per carpirla e quindi per comprenderla nella sua vera essenza. La fotografia cattura la realtà cosiddetta empirica, ossia quella realtà basata sui dati di fatto tanto cara a Leonard. Però il significato che l'immagine fotografica assume varia a seconda di chi la guarda e anche della situazione in cui è stata scattata o in cui è guardata. Ecco perché essa subisce continui processi di ri-significazione. Ciò va contro la ricerca di fatti e dunque di obbiettività del protagonista di *Memento*. Lui ne è ben consapevole, ma ciò che conta per lui veramente non è tanto giungere al fantomatico John G., ma quanto la ricerca in sé. Leonard lo dichiara in un dialogo con Natalie: «Mia moglie merita vendetta. Che io lo sappia o no è indifferente. Il fatto che io dimentichi le cose non toglie niente al senso delle mie azioni. Il mondo continua ad esserci anche se chiudi gli occhi, no? Ad ogni modo, posso fare una foto per ricordarmelo, oppure...un altro assurdo tatuaggio». Egli è il primo a riconoscere l'“assurdità” e l'inutilità dei suoi metodi, ma ciò che conta per lui sono le indagini in sé dato che, nella sua attuale condizione, ormai esse sono il suo unico motivo di vita.

La fotografia, a questo punto, la possiamo considerare come un mezzo artificiale e tangibile per mantenere i ricordi a causa della nostra memoria che non è in grado di “mantenere in superficie” più di tante informazioni. Questa condizione è simile a quella di Leonard Shelby, se ci pensiamo (altro parallelismo tipicamente nolano tra spettatore e protagonista), solo con la differenza che tale “difetto” è molto più accentuato in Leonard a causa della sua malattia. Ricollegandoci a quanto detto sinora, se abbiamo constatato che la fotografia è per molti versi inaffidabile, di conseguenza lo sono anche i ricordi, ovvero ciò che essa “trattiene”. Un ricordo (e quindi la memoria stessa), per quanto possibile si cerchi di preservare con fotografie e appunti vari, non costituisce e non costituirà mai verità assoluta in quanto fonte di diverse interpretazioni.

L'interpretazione dei ricordi

I ricordi li possiamo considerare come un modo per far rimanere il passato nel presente o, in altre parole, come residui di passato nel presente. Solitamente nel cinema essi

sono contraddistinti dall'uso del *flashback*, per cui a questo punto noi possiamo considerare *Memento* come un intero *flashback*. Tutto il film è un ricordo (o una summa di ricordi) di Leonard Shelby. Come abbiamo indicato più volte, egli vive solo di essi e, in generale, della sua storia, ma paradossalmente egli riconosce al tempo stesso la loro inaffidabilità. Infatti, egli afferma che anche la polizia nelle proprie indagini non si può basare solo sui ricordi, ma su fatti («la memoria può cambiare la forma di una stanza, il colore di una macchina; i ricordi possono essere distorti; sono una nostra interpretazione, non sono la realtà; sono irrilevanti rispetto ai fatti»). Però nel suo caso gli unici fatti su cui si può basare sono i ricordi su carta. Dunque, lui li deve necessariamente interpretare e collegare tra loro.

Ed è qui il punto. Il protagonista nel corso delle sue indagini raccoglie una moltitudine di “frammenti di realtà”, ma che non sa interpretare. Egli ricerca fatti, presumibilmente oggettivi e quindi scientifici come può essere la fotografia, ma vediamo che ciò, comunque, non lo porta a una risoluzione definitiva. Le sue ricerche tendenzialmente non avranno mai fine. Nelle indagini si affida, quindi, ai dati di fatto e alla ragione, da uomo ordinato e metodico quale è. Non è un caso che a inizio film descriva la Bibbia che trova nel cassetto come “illeggibile religiosamente”. Ciò significa che egli rigetta tutto ciò che non è comprovato da dati di fatto concreti. Nonostante questa metodicità e accuratezza delle indagini, la sua ricerca è destinata al fallimento. In tutto questo noi possiamo leggere una critica al positivismo nei confronti della scienza e della ragione. Entrambe non esauriranno mai la realtà nella sua complessità e nella sua pienezza. Essa sarà sempre percepita da ognuno di noi soggettivamente, perciò non basta affidarsi solo alla realtà empirica, come Leonard per avere una visione totale della vita e del mondo. Nella percezione della realtà, per quanto ci si sforzi a usare metodo, ordine e ragione, intervengono anche (e soprattutto) istinto e sentimenti.

Infatti, è così che agisce Leonard. I suoi fatti lui li legge sempre attraverso l'istinto e, se vogliamo, l'inconscio. Per esempio, Leonard ricorda molto bene come tatuarsi da solo, abilità che probabilmente ha imparato dopo l'incidente. Eppure non se lo è appuntato da nessuna parte poiché l'ha memorizzato a forza di ripetere il procedimento. Tra l'altro, il modo in cui colpisce con le dita l'ago collegato alla penna per tatuarsi (Figura 4) è lo stesso con cui Sammy Jankis colpisce l'ago della siringa per iniettare l'insulina alla moglie (Figura 5). Questo è anzitutto un indizio del fatto che i due sono la stessa persona,

ma è anche dimostrazione che il “rituale” della puntura appartiene all’inconscio di Leonard. Ci sono molte cose che non ricorda, ma che sa. La vera conoscenza, dunque, non è data solo dalla realtà tangibile e da dati concreti, ma anche da tracce di memoria conservate nel subconscio che emergono senza che ce ne possiamo accorgere. Sono azioni che compiamo automaticamente, inconsciamente, come il gesto rituale di Leonard di colpire con le dita la punta dell’ago. Tra l’altro, sono sottili indizi lasciatici dal regista che a una prima visione risultano molto difficili da notare. Così nel film, così nella vita.

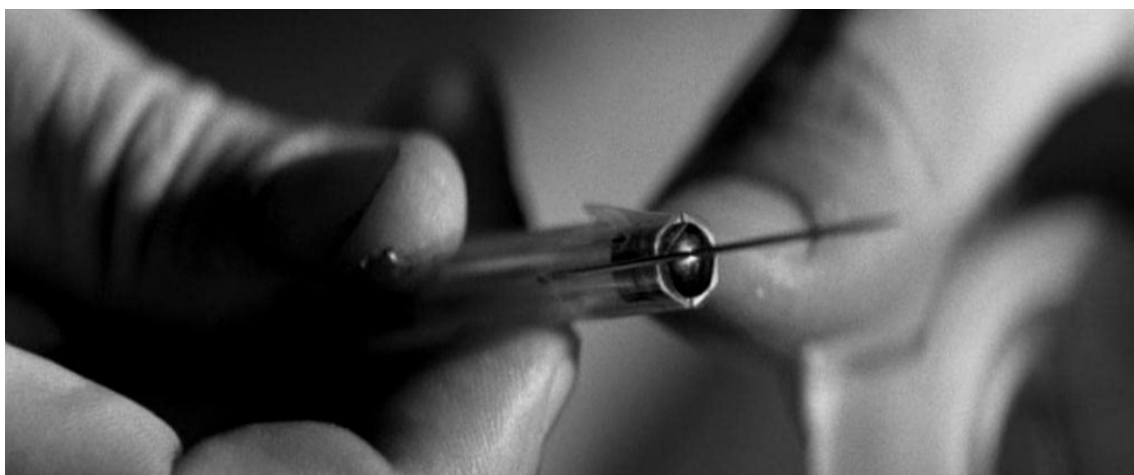


Figura 4



Figura 5

La difficile interpretazione dei ricordi porta il protagonista a essere fuorviato e manipolato da tutti. Persino e soprattutto da se stesso. Egli è il primo a manipolare i propri ricordi e le informazioni che acquisisce auto-depistandosi così da creare un puzzle che non potrà mai risolvere per poi ricominciare la sua ricerca ogni volta da capo. Infatti, Leonard eliminerà le pagine del rapporto consegnatogli da Teddy che constatano che

John G. è già stato ucciso e brucerà la Polaroid in cui è ritratto Jimmy Grantz, un altro “John G.” in modo da poter riprendere le indagini. Egli sa di avere già giustiziato il vero John G. e ne è testimone un’inquadratura in cui compare il tatuaggio «*I’ve done it*» sul suo petto, ma, come lo avverte il poliziotto Teddy, «tu non vuoi sapere la verità, tu crei la tua verità!». Qui, dunque, ritorniamo al concetto di verità. A detta di Leonard, l’unica verità che conta è quella empirica, ossia quella basata sui dati di fatto. Però, la verità (e quindi la realtà) non è mai una e una sola, ma è un vestito che ci si cuce addosso da sé. Bisogna essere coscienti che c’è un mondo al di fuori da se stessi che scorre e che va avanti. Questo Leonard pare comprenderlo, ma non accettarlo. I sensi di colpa e la frustrazione per una vita che ormai non ha più senso hanno la meglio. Ed ecco, ancora, il tema della ri-significazione. Leonard, una volta trovato e ucciso un John G., ri-significherà i propri indizi, i propri ricordi e, insomma, il proprio mondo riprendendo le indagini. I ricordi sono sì frammenti di realtà, ma sono anche diversamente interpretabili. Teddy e Natalie giocheranno sulla sua percezione della realtà per manipolare i suoi ricordi e portare Leonard ad agire secondo i loro interessi. Già il fatto che lo stesso protagonista manipoli e indossi la verità a modo proprio, ci fa dubitare anche dei suoi ricordi a lungo termine ponendocelo così a livello degli altri due menzogneri personaggi, Teddy e Natalie. Alla fine, ad esempio, quando Teddy gli rivela che sua moglie era diabetica, fatto appartenente alla memoria a lungo termine, egli mentirà negando il tutto, segno che non sono affidabili nemmeno i ricordi prima dell’incidente.

A tal punto, si può analizzare una sequenza magari non fondamentale per lo svolgimento dell’azione, ma che è un indizio di non poco conto sulla capacità auto-manipolatoria di Leonard, specie dei suoi ricordi. Egli a un certo punto si ritrova in una stanza d’albergo con una escort cercando di ricreare la stessa situazione della notte dell’incidente con gli stessi oggetti della moglie collocati nella stessa posizione. La donna avrebbe dovuto prendere il posto di sua moglie compiendo gli stessi identici gesti e azioni. Tale messinscena, oltre a essere un parallelismo meta-cinematografico tra protagonista e regista che per realizzare le riprese organizza lo spazio filmico con gli stessi criteri, è un indizio della vera natura di Leonard, specie del modo di agire del suo subconscio. Anche Nolan ce lo spiega:

That was a scene I was always prepared to defend, because I always assumed that someone would try to make me cut it out, because...it doesn't necessarily rela-

te that much to the story. To me, it's the first moment in the film that we're given a strong indication that Leonard understands how to manipulate himself. Essentially, it provides a small model of what the entire film comes to represent, which is that on some level he is aware of the fact that he can... "communicate with his future self."³⁰



Figura 6



Figura 7

“Definire” il tempo

In *Memento*, come in altri lungometraggi di Christopher Nolan, talvolta compaiono orologi e sveglie, i quali hanno un loro significato ben preciso. Le lancette dell’orologio hanno la funzione di scandire il tempo e, attraverso questa scansione, ci permettono di dare senso al tempo, in qualche modo di “afferrarlo”. Vivremo in una specie di limbo

³⁰ J. MOTTRAM, *The making of Memento*, cit., p. 31 (edizione Kindle).

se non scandissimo il tempo in secondi, minuti, ore, giorni e così via. È un modo di dare senso al tempo, di significarlo. Significando il tempo significhiamo anche la realtà.

Ed è proprio questo lo scopo del nostro smemorato protagonista. Dare senso a un mondo che per lui non ne ha più. A lui è stato rubato il tempo. Il tempo scorre al di fuori da lui. Per questo egli è un uomo fortemente metodico («sono disciplinato e organizzato; uso ordine e metodo per rendere la mia vita possibile»). Quindi, “ordine” e “metodo” gli consentono di portare avanti le sue indagini, ma soprattutto gli consentono di “sopravvivere”, di dare senso alla sua realtà così provvisoria. Per farci calare in questo modus operandi di Leonard, anche il regista agisce da uomo estremamente metodico e ordinato organizzando il tempo in maniera assai precisa innanzitutto a partire dalla rigida struttura a blocchi di cui si è parlato. In più – ricollegandoci a quanto detto poco prima – compaiono sovente orologi e sveglie. L’orologio viene inquadrato durante le iniezioni di insulina da parte di Sammy a sua moglie. Questo significa che quest’uomo (che poi si scoprirà essere l’“alter ego” di Leonard) si affida maggiormente alla metodicità e alla routine che al proprio istinto. Ed è proprio questo il test (tra i tanti) che la donna sottopone al marito. Lei riporta indietro le lancette dell’orologio nella speranza che lui, solo grazie al sentimento d’amore, si ricordi d’averle già somministrato la dose. L’esperimento poi fallirà con lui che involontariamente ne provocherà la morte per overdose di insulina. Il fallimento di questa prova d’amore è allo stesso tempo il fallimento di quell’approccio ordinato e metodico su cui pone tanta fiducia Leonard. La sua puntualità e quindi il rifarsi a un orario ben preciso hanno contribuito alla morte di sua moglie. Forse, suggerisce Nolan, una scansione così organizzata e puntuale del tempo ci aiuta sicuramente a dare un senso alle nostre giornate e alla nostra esperienza, ma allo stesso tempo affidarsi solo ed esclusivamente alla ragione e al metodo come fa Leonard può rivelarsi talvolta controproducente.

Infatti, secondo Simone Santi Amantini, l’orologio «fin da subito suggerisce proprio l’importanza del tempo, della sua brevità, dell’attimo e dell’istante, dell’incalzare degli eventi, della morsa in cui sono stretti i personaggi»³¹. Anche il tempo, dunque, agli occhi del protagonista deve essere ben incasellato e ben definito. Nulla deve essere lascia-

³¹ S. SANTI AMANTINI, *Christopher Nolan. Realtà e sogno al lavoro (aggiornamento "Tenet")*, cit., p. 261 (edizione Kindle).

to al caso, soprattutto in una condizione come la sua. Questa metodicità quasi maniacale è sì un aiuto importante nelle indagini, ma anche una sorta di gabbia che lo imprigiona.

Tra l'altro, questo *modus operandi* di Leonard lo possiamo individuare anche nello stesso *modus operandi* del regista. Il tempo in *Memento* è nettamente scandito. La struttura a blocchi da quindici minuti ne è un perfetto esempio. Lo scopo di questo è, come sempre nella filmografia del regista britannico, di far calare lo spettatore nella mente del protagonista cercando di farci ragionare come lui. Un aneddoto interessante è che persino l'attore che veste i panni di Leonard, Guy Pearce, per addentrarsi meglio nel personaggio e nella sua malattia, memorizzava il copione a episodi – appunto – per ritrovarsi in una bolla temporale come il suo personaggio senza conoscere gli eventi futuri e quindi vivere “al momento” le riprese venendo a sapere un poco alla volta gli sviluppi della storia. Protagonista, attore, e spettatore sono posti sul medesimo piano conoscitivo. Tutti siamo invitati a ragionare, fare supposizioni e comporre i tasselli disseminati qua e là dal regista per magari giungere a una risoluzione e dare un significato complessivo del film, benché Nolan non ci lascia mai a una sola interpretazione.

Memoria e identità

Ritornando al dialogo tra Leonard e Teddy, riportato all'inizio del presente capitolo, ora possiamo chiederci quale relazione vi sia tra memoria e identità o, meglio, di come i ricordi contribuiscano a costruire e plasmare l'identità di una persona. Lo smemorato protagonista di *Memento*, alla domanda su chi sia lui realmente postagli dal poliziotto Teddy, risponde utilizzando le informazioni che ancora ricorda prima dell'incidente. Teddy, però, ribatte che il Leonard di una volta non è più il Leonard del presente. A questo punto possiamo immaginare che il ruolo della memoria nella costruzione della personalità e delle esperienze di un individuo (e quindi della sua identità) sia piuttosto importante. Salviano Miceli, a tal proposito, si pone la seguente domanda: «si può avere piena coscienza di se stessi se la propria memoria non è più capace di accogliere nuovi dati?»³². Possiamo, dunque, vivere e stabilire chi siamo sempre e solo con un pugno di ricordi, come Leonard? In realtà, la nostra identità è strettamente legata ai nostri ricordi, per cui si adatterà o, meglio, si riferirà sempre in base agli stessi. Infatti, l'identità è

³² S. MICELI, *Christopher Nolan*, cit., p. 17.

qualcosa di estremamente mutevole e dinamico nel tempo. Nel corso della vita si assimila generalmente esperienze e informazioni per poi rielaborarle in continuazione. Ecco che cosa si intende quando si è detto che il passato serve a costruire il presente.

Leonard, in particolar modo non sa chi è in quel momento, ossia dopo l'incidente. In pratica è un individuo che vive solo della sua vendetta e del proprio passato (quello rimasto). Non sappiamo se lavori ancora, non sappiamo se abbia una casa propria, non sappiamo la sua età e, tra l'altro, non sappiamo nemmeno se possieda un mezzo di trasporto proprio. Sembra un nomade che vaga per la città. Non possiamo dire nemmeno che fotografie, appunti e tatuaggi servano in qualche modo a dare un valore e un significato ai ricordi di Leonard in quanto egli non ricorda di averli vissuti. Il tempo è cristallizzato certamente, ma quello che manca è la dimensione relazionale con il passato. In altre parole, Leonard non sa come relazionarsi ai propri ricordi appuntati ed è per questo che essi risultano alla fine facilmente manipolabili e arbitrari. Leonard, conscio che quei ricordi non li ha vissuti e quindi che sono estranei a lui, subisce uno spossamento d'identità poiché quei ricordi non li ha vissuti. Le sue polaroid hanno solo valenza documentale³³. In altre parole, il suo passato non gli appartiene. Leonard non riesce, di conseguenza, a costruire una propria identità e quindi ad autopercepirsi poiché quei ricordi che riesce a registrare "meccanicamente" non gli dicono niente. Non ricordandoseli è come se non li avesse mai vissuti e quindi non ha con essi un legame affettivo. Sono solo dati, ma privi di significato. Ed ecco una differenza importante tra la «memoria-archivio»³⁴ meccanica (la fotografia, ad esempio) e la memoria "umana", privata e intima. I ricordi, dunque, sono autentici solo se hanno una relazione con il loro proprietario. La conoscenza è data anche dal passato e dalle esperienze.

Possiamo dire che «la memoria permette solamente di far emergere singoli ricordi che di per sé sono scollegati gli uni dagli altri e che solo successivamente vengono collegati in una narrazione coerente»³⁵. L'identità, dunque, possiamo considerarla anche come la risultante di quel processo di assemblamento dei ricordi che realizziamo attraverso il nostro pensiero. Leonard, attraverso i suoi appunti, cerca di compiere un "innesto" (utiliz-

³³ F. POLATO, *Affettività di innesto: tra battiti del cuore e retoriche del controllo*, contributo negli atti del convegno "Affettività elettive. Relazioni e costellazioni disordinate", Padova, 13-15 novembre 2012, p. 13.

³⁴ *Ivi*, p. 15.

³⁵ <https://www.ilsuperuovo.it/chi-sei-il-problema-dellidentita-personale-in-memento-tra-memoria-e-racconto/>

zando la terminologia di film come *Inception* e *Blade Runner*) nella propria mente cercando di autoconvincersi che quei dati di fatto li ha effettivamente vissuti. Il problema sta nel fatto che a lui manca la relazione emozionale con essi. Possiamo dire che gli manca la memoria affettiva. La parte emozionale dei ricordi, o memoria affettiva che dir si voglia, è fondamentale per dar loro un significato e soprattutto dar loro una correlazione. La percezione che noi abbiamo di noi stessi è anche frutto della sovrapposizione degli eventi passati. Il tutto sta nel saperli correlare tra loro. Se manca tale capacità, avviene quello che in precedenza abbiamo chiamato “spossessamento dell’identità”, ossia la percezione che abbiamo di noi stessi non è frutto di una nostra rielaborazione personale, ma di qualche agente esterno. I ricordi di Leonard vengono continuamente plagiati e deviati sia esternamente da Teddy e Natalie, per esempio, ma anche internamente da Leonard stesso. Di conseguenza cambia anche l’identità del protagonista. In certi momenti è vittima delle macchinazioni altrui e in certi momenti è aggressore, se non assassino. Manipolando i ricordi si manipola di conseguenza anche l’identità di una persona. In base all’esperienza passata noi costruiamo il presente. Costruendo, decostruendo e ricostruendo il suo passato, Leonard nel presente agisce di conseguenza. Trovandosi “spossessato” della propria identità, poiché quei ricordi tatuati o catturati su polaroid non gli appartengono emozionalmente, egli dà senso al proprio presente ormai vuoto attraverso la caccia a un assassino che non esiste più.

Tra menzogna e inganno

Uno dei temi che possiamo trovare frequentemente in Nolan è la menzogna e l’inganno. Sono ingannati sia i personaggi che gli spettatori. Ciò serve a veicolare una certa interpretazione dei fatti, mentre il suo svelamento serve a mostrare quanto la realtà sia arbitraria e talvolta frutto di manipolazioni, sia da parte di agenti esterni che da parte di noi stessi.

Un altro modo per costruire la realtà, quindi, secondo Christopher Nolan, prevede – paradossalmente – l’uso della menzogna e della finzione. Infatti, questi due sono temi ricorrenti nei suoi film. Leonard Shelby mente a se stesso per sentirsi meglio. Allo stesso modo anche molti altri personaggi nolaniani in qualche modo mentono in primis a se stessi allo scopo di creare una realtà comoda e ideale, una sorta di “zona comfort” in cui

rifugiarsi dalle proprie colpe e dalle proprie responsabilità, lontani dal trauma che li ha afflitti e che continua ad affliggerli. Il caso di Leonard Shelby in *Memento* è emblematico in quanto è il primo manipolatore di se stesso creando ogni volta i presupposti per una nuova ricerca. Queste bugie servono essenzialmente a renderci felici e a evitare traumi. Spesso – come Leonard – preferiamo non sapere la verità e, magari, ignorarla come fa Cobb nella scena finale di *Inception* in cui non si volta nemmeno a vedere se il suo totem, la trottola, cade o resta in piedi, il che gli avrebbe confermato o meno se stesse sognando. La menzogna e la finzione, dunque, manipolano la realtà creandone un'altra che più si adatta ai nostri desideri e alle nostre aspettative.

Tra l'altro, lo stesso regista è menzognero in quanto non possiamo fidarci nemmeno del punto di vista del protagonista. Questo, tra l'altro, è un tratto tipico del noir in cui il tema dell'inaffidabilità è un topos di questo genere, il che richiama l'ambiguità e le mille sfaccettature della psiche umana sempre in bilico tra bene e male. La menzogna è, per l'appunto, un modo per rendere come labile questo confine. La moralità dei personaggi nolaniani è dubbia. Praticamente Leonard Shelby è un assassino e Dominic Cobb è un ladro o, se vogliamo, un truffatore. I loro crimini sono mascherati da delle "buone" intenzioni. Il primo vuole giustiziare l'assassino di sua moglie, mentre il secondo si intrufola nella mente del giovane erede Robert Fisher attraverso l'inganno allo scopo di tornare a casa dai propri figli. In questo modo negano a se stessi di commettere dei crimini e delle scorrettezze utilizzando una giusta causa come loro fine unico. Anche noi stessi spettatori siamo vittima di questi inganni. Noi, culturalmente e moralmente, siamo portati a vedere questi due personaggi come vittime e a vedere le loro azioni giustificabili per il fine nobile a cui tendono³⁶. Anche lo stesso Leonard si giustifica asserendo di non essere un assassino in quanto non uccide per soldi. La percezione che noi abbiamo di lui cambia verso la fine quando la verità viene a galla attraverso le parole di Teddy. Scopriamo che non è più vittima, ma carnefice. Allo stesso modo, nel corso della narrazione di *Memento*, la percezione che abbiamo degli altri due personaggi principali, Teddy e Natalie, cambia. Infatti, veniamo a scoprire che il primo in realtà, nonostante abbia sfruttato la condizione di Leonard per i propri interessi, in fondo ci tiene a lui e desidera fargli aprire gli occhi. Anche Natalie ha manipolato Leonard per i propri fini, ma possia-

³⁶ P. DI BLASI, *La percezione dello Spazio e del Tempo. L'analisi della dimensione spaziotemporale nel cinema di Christopher Nolan e il cinema come macchina del tempo*, [s. l.], [s. n.], 2020, p. 68 (edizione Kindle).

mo ugualmente entrare in empatia con questa donna proprio per il fatto che anche lei ha perso il suo compagno, Jimmy Grantz, perciò vuole vendicarlo. Bene e male, attraverso l'inganno e la menzogna, si mescolano in continuazione com'è tipico nei noir classici.

La realtà, insomma, è una nostra creazione che costruiamo anche attraverso le manipolazioni interne o anche esterne. I dubbi sono una parte fondamentale della costruzione della realtà. Infatti, i dubbi e le incertezze che Nolan infonde nello spettatore, attraverso i suoi costrutti labirintici e i suoi inganni, vogliono scardinare certe certezze in modo da poter ricostruire da capo la nostra percezione della realtà. È un processo di costruzione e decostruzione della realtà che, se non fatto, non ci permette di uscire da una sorta di labirinto circolare in cui tutto ritorna sempre uguale senza farci avanzare verso una conoscenza obbiettiva e più ampia possibile della realtà. Per fare ciò occorre un elemento esterno che, nel caso di *Inception*, è il personaggio di Ariadne, chiamato in tal modo per richiamare la figura mitologica di Arianna, colei che, grazie a un gomitolo di lana, aiutò Teseo a uscire dal labirinto del Minotauro. L'architetto Ariadne rappresenta per Dominic Cobb l'unico appiglio alla realtà in modo da non essere tratto in inganno dalle proiezioni dei suoi ricordi. In *Memento* la funzione di Arianna è svolta dal poliziotto Teddy, ma l'esito non sarà positivo in quanto Leonard rifiuterà la realtà dei fatti rimanendo sempre in quel labirinto circolare creato dalla sua mente e che sarà la sua realtà. Tutto ciò per dire come anche il processo di decostruzione della propria realtà, attraverso la messa in discussione delle proprie certezze, fa parte di quel processo di costruzione della realtà. Occorre talvolta far morire le proprie certezze come Cobb fa morire per la seconda volta Mal riconoscendo lei come un ricordo appartenente al passato piuttosto che una presenza effettivamente incombente nel presente. "Mal", infatti, in francese vuol dire "male" o "malattia". Ciò significa che le cose negative bisogna farle morire, altrimenti interferiranno nella vita come la proiezione di Mal interferisce nelle missioni di Cobb.

Sia i personaggi dei film di Nolan che gli spettatori sono, dunque, vittime di inganni e manipolazioni. L'inganno serve, oltre a creare suspense e mistero, a rimescolare le carte e a mettere in discussione alcune convinzioni e categorie radicate in noi.

A tal punto possiamo chiederci: cos'è il sogno nella poetica di Christopher Nolan? Il tema del sogno è argomento molto trattato nel corso della storia del cinema e nel mondo dell'arte, soprattutto a partire dalla comparsa delle teorie freudiane nei primi anni del

Novecento, ma in questo caso esso assume un significato ben preciso. Il sogno, secondo Nolan, è un modo “per raccontarsela”, detto in parole povere. Attraverso di esso generiamo deliberatamente e consapevolmente una realtà altra per magari stare meglio e creare un altrove più confacente alle nostre aspettative e ai nostri desideri. Si può anche dire che sia un bisogno umano sognare. Benché il sogno sia illusione, noi ci illudiamo, volontariamente. Siamo noi i primi ad autoconvincerci che l’illusione del sogno sia vera proprio per i motivi appena elencati. Non vogliamo sapere la verità, altrimenti quel mondo ideale creato tramite il sogno cade a pezzi come accade ai livelli onirici di *Inception* a ogni «calcio», termine che, non a caso, richiama qualcosa di doloroso. Infatti, come afferma la voce narrante nel finale di *The Prestige*, «voi state cercando il segreto, ma non lo troverete, perché in realtà [...] volete essere ingannati»³⁷.

L’atto di fede

Dopo aver preso consapevolezza dell’ingannevolezza della realtà e quindi della non obbiettività del nostro punto di vista, come dobbiamo comportarci? Qual è la verità? Cos’è realtà e cos’è immaginazione? Sono le domande che si pongono gli stessi protagonisti nolaniani che vedono il loro mondo, su cui avevano posto tanta fede, messo in discussione da un’Arianna che li fa uscire prepotentemente dal loro labirinto circolare.

Il tema della fiducia è altro tema ricorrente nella cinematografia di Nolan. Abbiamo compreso sinora che la realtà è frutto di una percezione soggettiva influenzata in gran parte dal passato e dalla memoria che interferiscono nel presente. Dobbiamo chiederci – come fa Saito con Cobb – se siamo disposti a compiere un atto di fede nei confronti delle persone e degli avvenimenti che capitano nella vita. Non avendo certezze, ma tanti dubbi, possiamo solo darci punti saldi su cui basare le azioni quotidiane. Leonard, per esempio, fa un atto di fede nei confronti dei suoi tatuaggi, polaroid e appunti, benché sia cosciente che neppure questi siano affidabili. Per sopravvivere occorre porsi punti saldi nella vita, ma al contempo anche essere consapevoli della loro fallibilità e soggettività.

³⁷ E. COZZI, *Nolan l’illusionista o l’inghippo del metacinema postmoderno*, in «Cineforum», Vol. 50, Fasc. 8, 2010, p. 12.

L'inganno del cinema

In conclusione, possiamo allargare lo sguardo e dire come tutto il cinema sia un inganno. Allo spettatore, praticamente, viene fatto credere che ciò che sta vedendo sullo schermo sia vero. Il compito principale di chi realizza un film è permettere allo spettatore di empatizzare con le vicende e, in particolare, con i personaggi. In sostanza, noi veniamo ingannati. Gli avvenimenti che vediamo sullo schermo non esistono, ma proviamo le medesime emozioni e gli stessi sentimenti come se questi fossero veri. Nolan lo sa, per cui l'inganno intessuto dai protagonisti di *Inception* è lo stesso che il regista e la sua troupe tessono nei confronti dello spettatore. Per questo possiamo parlare anche di metacinema, ossia un cinema che parla di cinema, un aspetto, tra l'altro, che fa parte del cinema postmoderno, abituato a riflettere su se stesso e sui propri meccanismi.

Se Leonard Shelby è riuscito a creare una propria verità e versione dei fatti innestandosi nei ricordi costruiti ad hoc tramite polaroid, appunti e tatuaggi, in *Inception*, lungometraggio realizzato dieci anni dopo sempre da Nolan, si esplora la possibilità della mente umana di creare una vera e propria realtà altra, quella del sogno. La struttura del sogno, infatti, è perfetta per rappresentare quella struttura circolare tanto cara al regista britannico. Infatti, come spiega lo stesso protagonista Dominic Cobb, il processo del sogno è simile a una linea circolare in quanto non ha un preciso inizio, né una precisa fine. Difatti, non si sa come si entra nel sogno trovandosi catapultati dentro senza saperlo e neppure ne usciamo consciamente. Il compito di Cobb e della sua squadra è inserirsi in tale processo circolare in modo da gettare il seme dell'idea a partire dalla quale poi il soggetto a cui questa è stata innestata possa popolare con il suo subconscio il mondo creato dall'architetto. Tutto ciò considerando anche il fatto che, com'è tipico di Christopher Nolan, l'inizio del film, in cui Cobb incontra un Saito anziano, corrisponde al finale in cui rivediamo la stessa ambientazione e la stessa situazione del prologo.

«Memento Mori»: il tempo della morte

Molti film del regista britannico sono contraddistinti da un evento luttuoso che caratterizza i suoi personaggi. Ognuno di loro ha perso qualcuno di caro. Il tempo, in questo caso, è visto nella sua dimensione finita. Nel percorso di formazione dei protagonisti è

compresa la presa di coscienza di questa finitezza. Devono saper affrontare la fine. In alcuni casi vi riescono, come Dominic Cobb che riesce a raggiungere (forse parzialmente) il suo fine, mentre in alcuni casi no, come Leonard Shelby che in un vortice ossessivo di vendetta, continua a ricercare un assassino che ormai non c'è più. Il tema dell'elaborazione del lutto³⁸ è un aspetto quasi sempre presente nella cinematografia nolaniana.

Infatti, Dominic Cobb fa morire una seconda volta la moglie Mal, la quale è una sorta di seconda morte che equivale a una morte dei ricordi e a una accettazione del lutto e quindi anche del passato. Il protagonista di *Inception* riesce ad “andare avanti” e a ritornare al presente che è costituito dai suoi due figli lasciando il proprio doloroso passato alle spalle. Il protagonista di *Memento*, invece, non riesce a svincolarsi dal proprio trauma rimanendo così ancorato al proprio passato che dà vita e muove il suo desiderio di vendetta. Si realizza, così, «quell'eterno divenire dell'identico»³⁹ che, come abbiamo visto nel capitolo precedente, è un aspetto molto importante nella cinematografia nolaniana. Però, questo movimento circolare è anche un modo di ingannare la morte che è un punto di arrivo e di fine di quel percorso lineare che è la vita. In tal modo è come se la vita continuasse a fluire costantemente e senza fine seguendo un percorso circolare, tema che, tra l'altro, è stato discusso sempre nel capitolo precedente.

³⁸ M. ZANICHELLI, R. MENARINI (con prefazione di), *Christopher Nolan. Il tempo, la maschera, il labirinto*, cit., posizione 6194 (edizione Kindle).

³⁹ S. MICELI, *Christopher Nolan*, cit., p. 21.

TRA POSTMODERNO E RITORNO ALLA CLASSICITÀ

Nel mondo dell'arte l'aggettivo "postmoderno" riguarda, in generale, una mescolanza, una ibridazione tra culture, stili e linguaggi diversi che si mescolano tra loro per dare vita a prodotti originali che molto spesso si collocano tra tradizione e innovazione. Anche Christopher Nolan per certi aspetti si inserisce in questo quadro artistico, ma allo stesso tempo per molti altri se ne distacca come si avrà modo di comprendere nel corso della presente trattazione. Prima di procedere con un'analisi specifica del suddetto regista, si offrirà prima un breve quadro generale di quel panorama chiamato "postmoderno".

Cinema postmoderno: una breve definizione

In linea generale, per quanto riguarda il cinema, una prima tendenza del postmoderno riguarda la digitalizzazione delle immagini. In altre parole, queste ultime non si riferiscono più a un referente reale, ma si riferiscono solo a se stesse, perciò sono autoreferenziali. Nasce, così, un'immagine virtuale, e quindi composta da una sequenza di zeri e uno, che tenta di avvicinarsi sempre più alla realtà in modo da essere più credibile possibile. Ed è proprio su tale aspetto che possiamo ricondurre quella tendenza allo sconfinamento tra realtà e finzione, come la chiama Bruno Roberti⁴⁰. Questo porta – sempre secondo Roberti – a una «relazione problematica tra finzione e realtà, tra vero e falso»⁴¹.

Proprio riguardo a questo argomento Rosalind Sibielski⁴² ci fa notare come il postmoderno rifletta tra ciò che è autentico e su ciò che è simulato. In altre parole, si pongono in discussione le possibilità della ragione umana nella percezione oggettiva ed empirica della realtà. Ciò comporta una dissoluzione dei confini tra realtà e finzione, tra ciò che è vero e ciò che è falso. Il regista postmoderno non vuole tanto lasciare spiegazioni o gui-

⁴⁰ [IL CINEMA POSTMODERNO in "XXI Secolo" \(treccani.it\)](#).

⁴¹ *Ibidem*.

⁴² R. SIBIELSKI, *Postmodern Narrative or Narrative of the Postmodern? History, Identity, and the Failure of Rationality as an Ordering Principle in Memento*, in «Literature and Psychology», Vol. 49, Fasc. 4, 2004, pp. 82-100.

dare lo spettatore verso una morale o un messaggio specifico. Anzi, si intende portare sul grande schermo tutta la complessità della realtà e le domande che sorgono dalla stessa. Un celebre esempio in questo senso è *Blade Runner* in cui il regista Ridley Scott rende difficile stabilire le differenze tra umani e cyborg tanto che si può parlare di scenario post-umano in cui le macchine assumono caratteristiche umane. Nel caso preso in esame in questa sede, anche Nolan cerca di confondere lo spettatore. In *Inception*, ad esempio, non è possibile stabilire se si sta sognando e a che livello del sogno ci si trovi a meno che non sia esplicitato tramite i dialoghi tanto son simili l'ambientazione reale e quella onirica. *Memento*, come abbiamo osservato precedentemente, adotta un punto di vista prettamente soggettivo, quello dello smemorato Leonard Shelby, per confondere la percezione e le convinzioni dello spettatore nei confronti di personaggi ed eventi.

Nello specifico, come sono manipolati spazio e tempo nel cinema digitale? Per quanto riguarda il tempo, si è visto come il lavoro di montaggio sia divenuto più veloce, pratico ed economico manipolando le immagini digitali anziché quelle impresse su pellicola. Per quel che riguarda lo spazio, invece, la manipolazione dello stesso è principalmente ottenuta attraverso i CGI (*computer-generated imagery*), ossia immagini generate al computer, che modificano per intero o parzialmente lo spazio profilmico. Sempre rifacendoci a *Inception*, nella scena in cui Ariadne modifica lo spazio urbano di Parigi con la sola forza della mente facendo piegare su se stesse le strade della città, si sono aggiunti in fase di montaggio degli effetti speciali alle riprese effettive degli attori. Questa scena non è reale, ma è percepita come credibile dal pubblico come se realmente stesse accadendo davanti ai suoi occhi.⁴³ Ci troviamo, grazie al digitale, a un punto in cui lo spettatore «non è più certo di cosa sia stato posto effettivamente davanti all'obiettivo della macchina da presa e cosa invece sia stato creato integralmente al computer»⁴⁴.

A questo punto Christian Uva ci fa notare, inoltre, come tutte queste tecniche di manipolazione digitale dello spazio (il profilmico) in particolare avvicinino il cinema stesso alla pittura⁴⁵. La nuova immagine digitale è interamente creata al computer, perciò artificiale. Si recupera quella manualità che era andata perduta con l'introduzione prima della fotografia e poi del cinema, entrambi prodotti di un procedimento meccanico (e

⁴³ G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, 3° ed., Torino, UTET Università, 2018, pp. 75-76.

⁴⁴ C. UVA, *Cinema digitale: teorie e pratiche*, Firenze, Le lettere, 2012, p. 22.

⁴⁵ C. UVA, *Cinema digitale: teorie e pratiche*, cit., p. 23.

quindi senza intervento della mano dell'uomo), ossia l'impressione su pellicola. A questo punto si può anche fare un paragone tra il mouse del computer col pennello del pittore. È possibile partire dalla traccia di un referente reale per creare un altro mondo, come nel caso dell'immagine analogica (e quindi impressa su materiale fotosensibile come la pellicola) oppure creare un mondo totalmente estraneo alla realtà che non possiede alcun riferimento con essa e che, perciò, si può definire autoreferenziale⁴⁶. Ci troviamo in una fase del cinema e degli audiovisivi in generale in cui, per Christian Uva, la simulazione diventa «un reale più reale del reale, ossia un iperreale»⁴⁷. L'immagine digitale, quella creata al computer, pur non essendo tangibile in quanto formata da una sequenza numerica di zeri e uno, si avvicina sempre di più alla realtà tanto da arrivare a sostituire l'immagine proveniente dalla realtà, ossia quella analogica. Una maggiore definizione di immagine e di suono, oltre a contribuire a una maggiore immersività dello spettatore, rende ancora più reale la finzione potenziando l'illusione. Lo spettatore deve essere coinvolto a trecentosessanta gradi nella narrazione filmica.

Dopo aver delineato questa breve panoramica sul cinema cosiddetto digitale, altra caratteristica del cinema postmoderno riguarda il citazionismo. In che cosa consiste questa pratica? Rispetto al prodotto originario, o classico che dir si voglia, da cui si è preso spunto, deve essere naturalmente introdotta una novità. Il citazionismo, inoltre, ha come conseguenza un'ibridazione di generi e stili che insieme concorrono a creare un prodotto nuovo e originale.

Di conseguenza, si ripropongono modelli classici, ma con linguaggi diversi. L'arte in generale ha visto dei mutamenti che hanno investito le proprie tecniche e di conseguenza i propri metodi di narrazione. Il mezzo fotografico, ad esempio, ha avuto, durante la sua storia, varie convergenze e divergenze con la pittura. Tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta del Novecento molti artisti si sono espressi sullo specifico della fotografia. Per esempio, *Giovane che guarda Lorenzo Lotto* (1967) di Giulio Paolini è una fotografia di un dipinto. Questa opera è una sorta di stratagemma per riproporre un dipinto di un artista cinquecentesco, Lorenzo Lotto, attraverso un mezzo della modernità, la fotografia. Allo stesso modo nel cinema molti cliché e stereotipi dei film che hanno segnato la storia dello stesso vengono riproposti, ma attraverso nuovi lin-

⁴⁶ *Ivi*, p. 14.

⁴⁷ *Ivi*, p. 16.

guaggi che sono permessi dall'introduzione nel cinema di nuove tecnologie, dal formato digitale delle riprese alle immagini generate al computer.

Christopher Nolan e il digitale

Sicuramente Christopher Nolan lo possiamo ricondurre per molti aspetti a questo nuovo cinema e a questo nuovo modo di far cinema, ma per molti altri aspetti, come sottolineato nell'introduzione di questo capitolo, se ne distacca. I *computer graphics* sono inseriti solo laddove è strettamente necessario, magari, ad esempio, «per limare quello che non è possibile fare dal vivo»⁴⁸. Tutte le altre riprese sono effettuate dal vivo allo scopo di ottenere maggiore definizione e maggiore realismo nelle immagini. Non c'è simulazione, ma ricreazione. Per esempio, come lo stesso Nolan racconta in un'intervista riguardo a *Inception*⁴⁹, nella scena in cui Arthur, amico e aiutante di Cobb, ingaggia una lotta con un uomo nel corridoio di un hotel, il regista ha preferito utilizzare delle stanze appositamente create che ruotassero piuttosto che realizzare questo effetto al computer. La ragione di questa scelta è da ricercare nel fatto che egli intendeva – appunto – ottenere una buona scena d'azione che risultasse spettacolare, ma che mantenesse allo stesso tempo quell'alta definizione che contraddistingue la fotografia dei film di Nolan. Dunque, l'attore in carne e ossa che interpreta Arthur, Joseph Gordon-Levitt, non è stato sostituito da simulacri virtuali, ma si è effettivamente adattato alle rotazioni della stanza, anch'essa reale.

E sta proprio qui uno dei perni principali della rivoluzione del cinema nolaniano, ossia il ritorno all'utilizzo della pellicola, la quale permette di ottenere un'immagine con una resa del dettaglio molto più elevata rispetto a quella delle immagini digitali. Questo, però, non significa che l'uso del digitale non venga assolutamente contemplato. Sempre più si fa strada una «progressiva connivenza tra tecnologia analogica e digitale»⁵⁰.

A questo punto una menzione particolare va al formato IMAX, strategia visiva adottata assai di frequente da Nolan nei suoi recenti lungometraggi. Questa tecnologia non mette a fuoco solo un determinato particolare dell'inquadratura, ma ogni dettaglio della stessa.

⁴⁸ R. MORINI, *Inception. Realtà, cinema, sogno*, 19 gennaio 2014.

⁴⁹ <https://www.comingsoon.it/cinema/interviste/speciale-inception-intervista-a-christopher-nolan/n2744/>

⁵⁰ P. DI BLASI, *La percezione dello spazio e del tempo [...]*, cit., p. 45.

Il regista non guida più la visione dello spettatore, ma è quest'ultimo che decide stavolta dove porre il centro della propria attenzione. Egli viene sottoposto ancora una volta a una moltitudine di stimoli visivi. Tale tipo di formato necessita, di conseguenza, di sale appositamente attrezzate con schermi semicircolari e di dimensioni enormi in modo tale che lo spettatore abbia una visione panoramica (e quindi anche periferica) di quello che viene proiettato sullo schermo. La sua visione non è più dirottata dal regista, ma lui stesso, potremmo dire con un certo eccesso, diventa «regista del proprio film»⁵¹. Dunque, in un'epoca in cui un film si può fruire su più piattaforme svincolati da limiti di tempo o di spazio, Nolan cerca di promuovere il ritorno in sala da parte del pubblico per offrire allo stesso un'esperienza che sia la più immersiva, e quindi appagante, possibile.

Interessante, poi, è anche il modo in cui il sogno viene rappresentato da Nolan, in particolare in *Inception* in cui la rappresentazione filmica del mondo onirico ha permesso al regista una sperimentazione audiovisiva con «una più esplicita componente estetica»⁵². Infatti, ogni qualvolta si mette in scena un sogno, si riflette in qualche modo sulle possibilità di manipolazione e di riorganizzazione dello spazio e del tempo attraverso l'utilizzo della pratica del montaggio⁵³. Difatti, citando uno dei più famosi pionieri del cinema, Buster Keaton vediamo come egli indaghi, attraverso le sue opere cinematografiche, le nuove possibilità narrative offerte dal cinema, ovviamente di quell'epoca. Infatti, in una scena di *The Cameraman*, si vede una ragazza tuffarsi da un trampolino perché poi la sua azione venga riavvolta in senso inverso. Tutto questo è anche un modo di trovare lo specifico cinematografico. Lo vediamo in *The Cameraman* come si è visto in *Memento*. Questi procedimenti hanno lo scopo di spettacolarizzare la narrazione e quindi di stupire lo spettatore mostrandogli ciò che nella realtà non ha modo di assistere. Già con un altro pioniere del cinema, Georges Méliès, troviamo questo intento. Come ci fanno notare Barbara Maio e Christian Uva, «con l'era digitale il cinema [...] recupera la propria origine di fantasmagoria»⁵⁴. Méliès, secondo un aneddoto, scoprì per puro caso, durante delle riprese, «il trucco dell'arresto e della sostituzione»⁵⁵. Gli stacchi prodotti comportano sparizioni e comparse improvvisi, tali effetti generano meraviglia nel-

⁵¹ B. MAIO, C. UVA, V. ZAGARRIO (con prefazione di), *L'estetica dell'ibrido [...]*, cit., pp. 100-102.

⁵² D. TOMASI, *Lezioni di regia: modelli e forme della messinscena cinematografica*, cit., p. 327.

⁵³ *Ivi*, p. 373.

⁵⁴ B. MAIO, C. UVA, V. ZAGARRIO (con prefazione di), *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Roma, Bulzoni, 2003, p. 15.

⁵⁵ G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, cit., p. 188.

lo spettatore. Méliès porta in scena, grazie al cinema e in particolare al montaggio, i suoi trucchi di magia che sono tecnicamente più aggiornati rispetto a quelli che si potevano realizzare a teatro, da cui egli, infatti, proveniva. Il mondo onirico, insomma, è ed è stato non solo per Nolan, ma anche per molti altri cineasti, un mondo in cui le leggi fisiche dello spazio e del tempo possono essere infrante e perciò, grazie a questo, è possibile sperimentare sempre nuove possibilità del linguaggio cinematografico.

Vi è, però, un'importante differenza nella rappresentazione del sogno introdotta da Nolan rispetto ai suoi antecedenti. Sempre citando *Inception*, vi è davvero pochissima differenza tra il mondo reale e quello dei livelli onirici tant'è vero che dobbiamo stare molto attenti alle vicende e ai dialoghi dei personaggi per comprendere se ci troviamo nel sogno e a che livello. In questo caso si tratterebbe di quelli che Dario Tomasi definisce «sogni impliciti»⁵⁶, ovvero quei sogni che si rivelano come tali un poco alla volta nel corso della narrazione. Massimo Zanichelli, a tal proposito, ci fa notare come «la transizione onirica, a differenza dei modelli più tradizionali, non viene evidenziata attraverso deformazioni ottiche o cromatiche, ma integrata alla diegesi in un processo di osmosi, e restituita visivamente con estremo realismo, alla cui efficacia contribuiscono sia la ricostruzione in scala reale dei set, sia l'assenza della computer graphics per la creazione degli effetti visivi»⁵⁷. Il regista di *Inception*, insomma, rappresenta come simili, se non talvolta uguali, il mondo reale e il mondo onirico allo scopo sempre di disorientare lo spettatore e offrirgli così un «nuovo immaginario onirico di taglio iperrealistico»⁵⁸. I confini tra realtà e sogno sono labili proprio come accade esattamente nel processo di transizione nella mente dello spettatore tra lo spazio buio della sala cinematografica e quello della narrazione filmica.

Infine, se prendiamo in considerazione anche il caso di *Memento*, vediamo che Nolan utilizza, in quanto non ancora dotato in quegli anni dell'IMAX, il formato panoramico del Cinemascope⁵⁹, il quale «abbraccia, in orizzontale, un campo maggiore del normale, avvicinandosi a quello dell'occhio umano»⁶⁰. Questa particolare scelta la si deve sempre

⁵⁶ D. TOMASI, *Lezioni di regia: modelli e forme della messinscena cinematografica*, Torino, UTET libreria, 2004, p. 326.

⁵⁷ M. ZANICHELLI, R. MENARINI (con prefazione di), *Christopher Nolan. Il tempo, la maschera, il labirinto*, Milano, Bietti Heterotopia, 2015, posizione 5849 (edizione del Kindle).

⁵⁸ *Ivi*, posizione 5856 (edizione del Kindle).

⁵⁹ M. ZANICHELLI, R. MENARINI (con prefazione di), *Christopher Nolan [...]*, cit., pos. 770 (ed. Kindle).

⁶⁰ [CINEMASCOPE in "Enciclopedia del Cinema" \(treccani.it\)](#).

alla volontà da parte del regista di permettere una maggiore immersione spettatoriale nel racconto filmico.

L'eroe (o antieroe) postmoderno

Il cinema di Christopher Nolan è spesso definito postmoderno in quanto non manca anch'egli di rifarsi a modelli classici, benché allo stesso tempo attinga anche a modelli contemporanei. Nello specifico, *Following*, *Memento* e *Insomnia* sono, in ordine cronologico, i suoi primi tre lungometraggi che si possono senza alcun dubbio ricondurre a quel genere definito neo-noir, un sottogenere del noir classico degli anni Trenta e Quaranta. Però, rispetto al noir classico, Nolan introduce importanti novità sia in ambito di montaggio che di sceneggiatura.

Innanzitutto, *Memento*, come caratteristica saliente, presenta un montaggio a ritroso, di cui si è già ampiamente discusso. Ciò che non si è ancora fatto è collocare il suo protagonista, Leonard Shelby, in un quadro noir confrontandolo con altri protagonisti di questo stesso genere. Leonard, in primo luogo, rappresenta il cliché del protagonista antieroe dalla dubbia morale e dalla doppia identità, quasi una sorta di Dr. Jekyll e Mr. Hyde moderno. Non a caso il classico tema del doppio è affrontato anche dallo stesso Nolan. I protagonisti del suo film hanno a che fare quasi sempre con un proprio alter ego. In *Inception* Cobb deve affrontare la proiezione della defunta moglie Mal che non è altri che la sua coscienza che gli rievoca le proprie colpe. In *Memento*, invece, è Sammy Jankis l'alter ego di Leonard, essendo i due la stessa persona, e rappresenta una sorta di simulacro dell'uomo che quest'ultimo era prima della morte della moglie e quindi prima di diventare un assassino. Il passato, quindi, di Leonard e Cobb è personificato rispettivamente da Sammy Jankis e Mal. Questi ultimi due personaggi, tra l'altro, personificano anche i ricordi che riemergono dalla memoria e che possono fare del male. Dominic trova consolazione nel ricordare Mal rifugiandosi nel proprio subconscio mentre Leonard ripete sempre la storia di Sammy non solamente per ricordarsi come affrontare l'amnesia, ma più che altro per ricordare il sé stesso prima dell'omicidio, ossia quando ancora sua moglie Catherine era viva. Dopo l'incidente Lenny è come se fosse morto, perciò per sopravvivere nella sua nuova vita da smemorato, ha assunto una nuova identità, ossia quella di un Leonard giustiziere, per l'appunto.

Altra caratteristica del neo-noir è l'inaffidabilità dei protagonisti. Nolan, in particolare, cerca di confondere il proprio spettatore attraverso dei personaggi menzogneri. L'inaffidabilità della voce narrante è uno dei tratti tipici del genere neo-noir. Essendo negate a noi le stesse informazioni che sono negate a Leonard, attraverso il montaggio a ritroso, non siamo in grado – come lui – di collegare tra loro i fatti. Dunque, non siamo in grado di riconoscerne nell'immediato la colpevolezza. Inizialmente empatizziamo in qualche modo col suo desiderio di vendetta per poi giungere alla fine a scoprire la sconcertante verità e a rivedere ogni fatto con occhi diversi e non più soltanto dal punto di vista esclusivo del protagonista in cui il regista sin dai primi momenti del film ci ha calati. A questo punto rivalutiamo anche gli altri due personaggi principali, ovvero Teddy e Natalie. Reinterpretando all'inverso i fatti appena visti, grazie alle rivelazioni del primo reinterpretiamo anche le loro vicende in un'altra ottica. Comprendiamo anche che Leonard è cosciente di essere lui l'assassino, ma che sfrutta la propria condizione amnesica per dare la caccia a un fantomatico John G. e riempire così un vuoto esistenziale.

Non molto diversa è la condizione di Dominic Cobb di *Inception*. Egli è fondamentalmente un ladro o comunque un impostore che compie del lavoro "sporco", benché i suoi scopi siano comprensibili, ossia tornare a casa dai propri cari. Sono tutti personaggi in bilico tra bene e male così come lo spettatore nel suo giudizio poiché fatica a decidere e a capire da che parte stare. Le opinioni che ci facciamo su ogni personaggio nolaniano potrebbero cambiare radicalmente a un certo punto del film. È una sorpresa per lo spettatore che deve riformulare ogni fatto e ogni giudizio che aveva costruito sino ad allora per reinterpretare i fatti. Tra l'altro, è la stessa cosa che fa Leonard nell'interpretare i suoi indizi. Anzi, talvolta è necessaria una seconda visione del medesimo film per comprendere meglio gli avvenimenti. Si tratta anche di una sospensione di giudizio da parte del regista in quanto vuole lasciare che sia lo spettatore a farsi un'idea su ciò che vede sullo schermo e non lui stesso a veicolare un'idea o un messaggio preciso.

La malattia mentale o comunque il trauma psicologico sono una delle caratteristiche dell'eroe postmoderno. Christopher Nolan porta in scena personaggi che sono quasi tutti affetti da un trauma che sia fisico, come l'amnesia ante-retrograda di Leonard Shelby, oppure psichico, dovuto di solito a un evento luttuoso come la morte della moglie di Dominic Cobb. Leonard, però, nonostante l'amnesia ante-retrograda, apparentemente non è folle. Anzi, è una mente lucida e razionale che cerca di mettere a posto i tasselli

del proprio passato, oltre a scegliere deliberatamente di uccidere degli innocenti. Ciò che lo rende folle, però, è proprio il fatto di non essere in grado di relazionarsi con alcuno in maniera profonda, il che è sempre dovuto alla sua malattia. Tutti i personaggi che incontra, nessuno escluso, sfruttano la sua condizione per i loro interessi. Leonard è solo nella sua San Francisco quasi deserta e spettrale. Non è, quindi, tanto il desiderio di vendicare la moglie a condurlo in quel vortice di violenza nei confronti di gente che nulla ha a che fare con l'omicidio della stessa, ma quanto la solitudine e l'emarginazione. Anche Dominic Cobb ha causato la morte della sua amata, ma, contrariamente a Leonard, può contare su amici fidati. Tra questi sarà fondamentale soprattutto l'operato dell'architetto Ariadne che sarà l'eroina – come nel racconto mitologico di Arianna e Teseo (da cui Ariadne trae il nome) – che lo aiuterà a uscire da quel labirinto di autoinganni dovuti ai sensi di colpa. In tal modo Cobb riesce forse a ritornare alla realtà che è rappresentata dai suoi due figli. E sono proprio questi l'obiettivo finale di Dominic e il principale appiglio alla realtà. Leonard, invece, non ha più nessuno da cui tornare e nessuno su cui fare affidamento.

Dunque, comprendiamo bene come Dominic e Leonard siano due personaggi ambivalenti e quindi divisi tra bene e male, tra realtà e finzione e che, soprattutto, sono degli emarginati. Non sono inseriti nella società. Il primo è stato costretto, in seguito all'accusa di aver ucciso la moglie, a lasciare la propria famiglia e il proprio paese. Il secondo, invece, non riesce a relazionarsi con nessuno poiché sostanzialmente si dimentica della gente che incontra durante il suo percorso. Non essendo, quindi, inseriti nella società ed emarginati, essi creano per se stessi una realtà più confacente ai propri desideri estraniandosi completamente o quasi dal resto della società. Sono questi i nuovi tipi di eroi o antieroi, se vogliamo, che il nuovo cinema ci mette dinanzi.

Questa sorta di pazzia e di solitudine Nolan cerca di trasmettercela anche nei paesaggi in cui i suoi personaggi sono inseriti. Egli, a tal proposito, ha un interesse particolare nei confronti dello spazio urbano. La San Francisco di *Memento*, per esempio, ci appare come desolata e vuota. Non c'è nulla che rimandi alla folla e al traffico tipici di una grande metropoli come di fatto è San Francisco. Essa in questo universo sembra più che altro un paesino sperduto. Tra l'altro, i luoghi compaiono più volte nel corso del film. Basti pensare al Discount Inn, in cui Leonard alloggia, o al seminterrato che rappresenta, forse simbolicamente, il punto moralmente più basso in cui Leonard commette i due

omicidi del film: quello di Teddy e quello di Jimmy Grantz. In *Inception*, invece, il Café Debussy di Parigi compare per due volte, ossia nelle due prove di sogno condiviso tra Cobb e Ariadne. Tutto questo per favorire l'identificazione dello spettatore con la mente dei personaggi. Infatti, solitamente nei sogni le stesse immagini possono ripresentarsi più volte. Semplicemente con *Inception* il regista vuole riportare sul grande schermo come le immagini si presentano a noi durante i sogni. La San Francisco di *Memento* è – come detto prima – perlopiù semideserta, metafora visiva della desolazione che prova Leonard. Vi è analogia tra mente del personaggio e ambiente circostante. Possiamo anche sostenere che la San Francisco di *Memento* sia una città quasi onirica, simile alle città e ai luoghi in cui agiscono i protagonisti di *Inception* durante il sogno condiviso. Sono, dunque, entrambi spazi urbani moderni, ma svuotati dei loro abitanti, delle loro folle e dunque della loro vita. Non sono luoghi realistici, bensì onirici. Ci troviamo nella mente dei personaggi e gli ambienti in cui essi agiscono sono la proiezione del loro inconscio. Tra l'altro, gli stessi luoghi che ritornano ci danno l'impressione di un ambiente labirintico, claustrofobico persino, in cui tutto torna, tutto è circolare e quasi senza via di uscita. Del resto, questo ambiente labirintico e complesso è marchio di fabbrica della filmografia nolaniana.

A tal punto possiamo dire che Nolan riesce in questo modo a condurci vicini, attraverso una modalità che attinge a riflessioni in ambito psicanalitico, a dei traumi dei suoi personaggi, a una realtà altra, quella della mente, in cui vengono modificate anche le leggi dello spazio e del tempo reali. Il trauma porta la persona affetta ad avere una percezione della realtà distorta rispetto a quella comune. Per esempio, la condizione amnesica di Leonard è l'occasione per il regista di offrire al proprio pubblico un'esperienza nuova al cinema, in particolare sfruttando il montaggio a ritroso. La storia di *Inception*, poi, non riguarda soltanto l'innesto di un'idea da parte di un gruppo di malfattori. Infatti, più la narrazione va avanti e più lo scopo finale del film, invece dell'innesto dell'idea nella mente di Robert Fisher, sarà la risoluzione del trauma di Cobb. Il viaggio sempre più in profondità da parte del protagonista e della sua squadra è una metafora di quel lavoro di psicanalisi che lo stesso deve svolgere dentro di sé per affrontare i propri sensi di colpa. Questa scelta consentirà ai personaggi principali – e agli spettatori con loro – di esplorare gli strati più profondi della psiche umana, compreso lo strato più profondo

che è chiamato Limbo, ossia uno «spazio onirico grezzo»⁶¹ in cui la realtà non è più distinguibile dal sogno.

Possiamo dire, dunque, che tematiche del genere noir come il doppio, la morale e lo squilibrio psichico vengono riproposte da Nolan, ma con nuove strategie di narrazione che vogliono offrire al pubblico nuove esperienze cinematografiche il più possibile immersive grazie a una maggiore definizione dell'immagine permessa soprattutto dal ritorno della pellicola e da una concatenazione non lineare degli eventi che permette una lettura dell'opera cinematografica non più unilaterale, ma con più direzioni, soluzioni e significati.

Citazionismo contemporaneo

Sinora abbiamo elencato i principali rimandi al cinema classico da parte di Nolan, ma lo stesso regista non disdegna i cosiddetti blockbuster in voga presso il grande pubblico a lui contemporaneo. *Inception*, ad esempio, si rifà al filone delle *spy stories*, il quale ha come nucleo narrativo generalmente l'organizzazione di un furto o di una rapina. Una delle *spy story* a cui più si ispira Nolan è la saga cinematografica del celebre agente segreto britannico 007, da cui lo stesso regista riprende alcune ambientazioni, tra cui la fortezza in montagna in mezzo alla neve. Questo anche per portare sul grande schermo un genere amato e diffuso presso il grande pubblico come il cinema d'azione, ma con un livello di complessità in più rispetto ad altri film dello stesso genere. Inoltre, non si tratta di una scelta esclusivamente di gusto in quanto c'è un voluto parallelismo tra l'organizzazione di un furto e l'organizzazione di un film. Ed è proprio questo uno degli aspetti fondanti del metacinema di Nolan. Infatti, il modo in cui i protagonisti organizzano l'intera operazione di furto o innesto di idee è lo stesso che il regista e la sua troupe attuano per organizzare un film con le relative riprese.

Memento, invece, come abbiamo visto, si colloca in quel filone chiamato neo-noir a cui fanno parte molti altri celebri film usciti tra la metà degli anni Novanta e gli inizi degli anni Duemila. Si possono citare, per esempio, i due thriller cult di David Fincher, *Seven*

⁶¹ P. DI BLASI, *La percezione dello spazio e del tempo [...]*, cit., p. 71.

e *Fight Club*. Infatti, Nolan omaggia quest'ultima opera utilizzando come numero di telefono di Teddy lo stesso di Marla Singer, una protagonista – appunto – di *Fight Club*.

Il cinema come atto di prestigio

Capiamo bene da qui come il cinema possa essere considerato generalmente un'illusione. Patrizia di Blasi, in questo senso, ci fa notare come non sia del tutto corretta l'associazione tra cinema e sogno, benché vi siano molte somiglianze tra le due esperienze. Questo perché lo stato di chi sta nel buio della sala è paragonabile a chi sogna ad occhi aperti, per cui la coscienza non è disattivata⁶². La stessa ci dice poi ancora che le illusioni giocano con «l'inaffidabilità dei sensi»⁶³, perciò possiamo dire di conseguenza che il cinema, più che altro, gioca coi sensi e quindi con la percezione dello spettatore. Il montaggio cosiddetto invisibile è un esempio di questa condizione. Noi vediamo effettivamente dei frammenti di realtà, ma che nel loro scorrere insieme percepiamo in un unico flusso cronologico lineare e comprensibile.

Christopher Nolan si rende illusionista del cinema. Lui si comporta come un mentalista che ama illudere per poi sorprendere il proprio pubblico. Per esempio, instaura nella mente dello spettatore certe convinzioni che poi alla fine andrà a scardinare attraverso dei plot twist finali, quasi un altro marchio di fabbrica dei film del regista britannico, come accade, in particolar modo, in *Memento* o ancora in *The Prestige*. Tutto ciò crea sorpresa nel pubblico e consente di rileggere l'opera in un'altra ottica. Per questo motivo i suoi film meritano spesso più di una visione per essere compresi del tutto. Tra l'altro, per gli spettatori più attenti, Nolan durante la narrazione semina già degli indizi di ciò che accadrà poi. Per esempio, si è già menzionata la sequenza in cui Leonard organizza la messinscena della camera da letto per ricordare il momento dell'aggressione, il che è già indizio della natura auto-manipolatoria dello stesso protagonista. Altro esempio riguarda il bicchiere che s'infrange in più occasioni sotto i piedi di Cobb, il quale è una sorta di gancio mnemonico che riporta quest'ultimo alla stanza d'albergo e alla sera in cui Mal si è suicidata, oltre a simboleggiare l'unione infranta tra i due coniugi. Tutte queste strategie compositive sono – come le definisce sempre Di Blasi –

⁶² *Ivi*, pp. 19-20.

⁶³ *Ivi*, p. 61.

delle «ellissi illusioniste» che «avvengono in campo, sotto gli occhi di tutti, come in uno spettacolo di magia. Il regista, infatti, occulta elementi che a prima vista sembrano trascurabili, mostrandoli intenzionalmente allo spettatore o menzionandoli verbalmente.»⁶⁴. Tutto questo – lo ribadiamo – è un modo di gettare il seme che poi maturerà nel corso della narrazione allo scopo di ottenere un effetto sorpresa.

Dunque, da qui capiamo bene come lo spettatore non venga preso per mano dal regista, ma anzi appositamente messo dinanzi a intrecci complessi che, una volta compresi e visti nel loro insieme, creino un effetto sorpresa. Il genere del cinema d'azione e di fantascienza, specialmente a partire da *Inception*, è stato scelto sicuramente per l'alto tasso di spettacolarità che offre, ma, anche per la possibilità di creare labirinti intricati in cui catapultare lo spettatore. Inoltre, la spettacolarità è una caratteristica del nuovo fare cinema moderno ed è principalmente ottenuta mediante l'uso delle nuove tecnologie digitali come, per esempio, i CGI o il 3D, e mediante un montaggio che, grazie al digitale, è sempre più frenetico e ritmico. Tutto questo allo scopo di immergere lo spettatore in un "bagno di sensazioni" e di rendere, quindi, la sua esperienza filmica più immersiva possibile. Per questo Laurent Jullier ci parla nello specifico di film concerto.

Anche Christopher Nolan può essere definito come un regista immersivo, ma, contrariamente a molti altri, non fa troppo uso della manipolazione digitale. Preferisce ancora effettuare le riprese su pellicola allo scopo di ottenere immagini più luminose e definite rispetto a quelle ritoccate in fase di postproduzione. La sua immersività è data non soltanto da questo, ma in particolar modo dalla sua abilità nel farci aderire al punto di vista privilegiato dei suoi personaggi attraverso un montaggio che si avvicina al modo in cui le immagini si presentano a noi nei pensieri e – come nel caso particolare di *Inception* – dei sogni.

Ed è proprio in tutte queste caratteristiche, alla fine, che risiede l'atto di prestigio di Christopher Nolan. Non conta più l'intellegibilità, la linearità o la morale di un racconto, ma – citando di nuovo Walter Murch – l'emozione che il cinema con le sue nuove tecnologie e i suoi nuovi modi di raccontare sa produrre nello spettatore.

⁶⁴ *Ivi*, p. 79.

CONCLUSIONE

Siamo giunti ora alla conclusione dell'analisi di due opere cinematografiche contemporanee come *Memento* e *Inception*, le quali sono rappresentative dello stile e della poetica di Christopher Nolan, oltre che di due momenti della sua produzione come abbiamo avuto modo di osservare già nel capitolo introduttivo. A questo scopo si sono analizzate quelle caratteristiche che si presentano come novità sia rispetto al quadro cinematografico passato, sia rispetto a quello contemporaneo. In altre parole, si è cercato di far comprendere quelle caratteristiche che rendono Nolan un regista del suo tempo confrontandolo con altri autori contemporanei, ma non mancando al contempo anche di accostare il suo operato a quello di altri autori classici del passato.

Essendo, poi, un autore che all'interno delle sue opere inserisce frequentemente riflessioni su psicologia, filosofia, fisica e, in particolare, sulla metafisica, si è cercato in tale sede di unire l'analisi prettamente cinematografica a un'analisi generale sulla filosofia nolaniana che ragiona in particolar modo sulla percezione della realtà. Quest'argomento è stato affrontato più volte nel cinema, ma, nel caso specifico di Nolan, esso è affrontato in termini perlopiù scientifici. *Memento*, oltre a essere una riflessione psicologica sulla memoria, abbiamo visto che rappresenta anche una riflessione sulla scienza e sulle sue possibilità. *Inception*, ancora, è un film che ha permesso al regista di stravolgere le leggi della fisica grazie a una storia sui sogni e sull'inconscio.

Insomma, possiamo concludere asserendo che Christopher Nolan è un regista in grado di portare sul grande schermo temi e intrecci complessi attraverso l'utilizzo di generi in voga che sanno incontrare il gusto del grande pubblico. In questo modo si ha come risultato un'ibridazione che fonde il cosiddetto cinema "commerciale" con un cinema più impegnato, il che è una caratteristica – come abbiamo avuto modo di vedere nell'ultimo capitolo – di quel cinema contemporaneo comunemente definito postmoderno.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia di carattere generale

B. MAIO, C. UVA, V. ZAGARRIO (con prefazione di), *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Roma, Bulzoni, 2003.

C. UVA, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, Firenze, Le lettere, 2012.

D. TOMASI, *Lezioni di regia: modelli e forme della messinscena cinematografica*, Torino, UTET libreria, 2004.

F. VITELLA, *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni*, Venezia, Marsilio, 2009.

G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, 3° ed., Torino, UTET Università, 2018.

W. MURCH, F. FORD COPPOLA (con prefazione di), *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*, Torino, Lindau, 2000.

Sceneggiatura film Memento

C. NOLAN, *Memento & Following*, New York, Farrar Straus & Giroux, 2001

Monografie su Christopher Nolan

M. ZANICHELLI, R. MENARINI (con prefazione di), *Christopher Nolan. Il tempo, la maschera, il labirinto*, Milano, Bietti Heterotopia, 2015.

P. DI BLASI, *La percezione dello spazio e del tempo. L'analisi della dimensione spaziotemporale nel cinema di Christopher Nolan e il cinema come macchina del tempo*, [s.l.], [s. n.], 2020 (pubblicazione indipendente).

J. T. EBERL (a cura di), G. A. DUNN (a cura di), *The philosophy of Christopher Nolan*, [s. l.], Lexington Books, 2017.

J. FURBY (a cura di), S. JOY (a cura di), *The Cinema of Christopher Nolan: imagining the impossible*, [s. l.], Wallflower Pr, 2015.

J. MOTTRAM, *The making of Memento*, Londra, Faber and Faber, 2011.

R. B. H. GOH, *Christopher Nolan: filmmaker and philosopher*, [s. l.], Bloomsbury USA Academic, 2021.

S. MICENI, *Christopher Nolan*, Roma, Sovera Editore, 2008.

S. SANTI AMANTINI, *Christopher Nolan. Realtà e sogno al lavoro (aggiornamento "Tenet")*, San Giustino (PG), Whiterose Pictures, 2021.

T. SHONE, *Christopher Nolan: a retrospective. The movies, mysteries and marvels of Christopher Nolan*, Londra, Faber & Faber, 2020.

Saggi e articoli su Christopher Nolan e su film Memento e Inception

A. CHIMENTO, *I casi di Cloverfield e Inception*, in «Cineforum», Vol. 51, Fasc. 4, 2011, pp. 56-60.

A. GARGETT, *Nolan's Memento. Memory and recognition*, in «CLC Web: Comparative Literature and Culture», Vol. 4, Fasc. 3, 2002.

D. WINCHUR, *Ideology in Christopher Nolan's Inception*, in «Cineaction», Fasc. 88, 2012, pp. 44-47.

E. COZZI, *Nolan l'illusionista o l'inghippo del metacinema postmoderno*, in «Cineforum», Vol. 50, Fasc. 8, 2010, pp. 12-13.

F. POLATO, *Affettività di innesto: tra battiti del cuore e retoriche del controllo*, contributo negli atti del convegno «Affettività elettive. Relazioni e costellazioni disordinate», Padova, 13-15 novembre 2012, p. 13.

G. C. WILLIAMS, *Factualizing the tattoo: actualizing personal history through memory in Christopher Nolan's Memento*, in «Post Script», 2003, pp. 27-36.

M. FISHER, *The lost unconscious: delusions and dreams in Inception*, in «Film Quarterly», Vol. 64, Fasc. 3, 2011, pp. 37-45.

M. T. PACILÉ, *Solo la verità ci può salvare? Il cinema e il conflitto delle interpretazioni*, in «Biennial International, Journal of Philosophy», 2021.

P. M. BOCCHI, *La giusta morte dei ricordi*, in «Cineforum», Vol. 50, Fasc. 8, 2010, pp. 10-11.

P. NOVAK, *“It’s like waking”*: making meaning in and of Christopher Nolan’s *Memento*, in «Journal of Film and Video», Volume 71, n. 4, 2019, pp. 29-50.

R. MORINI, *Inception. Realtà, cinema, sogno*, 2014, pp. 1-5.

R. SIBIELSKI, *Postmodern Narrative or Narrative of the Postmodern? History, Identity, and the Failure of Rationality as an Ordering Principle in Memento*, in «Literature and Psychology», Vol. 49, Fasc. 4, 2004, pp. 82-100.

SITOGRAFIA

[Nastro di Möbius - Wikipedia](#)

[ricordo - Wikizionario \(wiktionary.org\)](#)

<https://www.teatronaturale.it/tracce/cultura/7459-il-gusto-di-proust-per-la-madeleine-una-intuizione-folgorante.htm>

<https://www.ilsuperuovo.it/chi-sei-il-problema-dellidentita-personale-in-memento-tra-memoria-e-racconto/>

[IL CINEMA POSTMODERNO in "XXI Secolo" \(treccani.it\)](#)

[TEMPO in "Enciclopedia del Cinema" \(treccani.it\)](#)

[CINEMASCOPE in "Enciclopedia del Cinema" \(treccani.it\)](#)

<https://www.comingsoon.it/cinema/interviste/speciale-inception-intervista-a-christopher-nolan/n2744/>

https://youtu.be/67e_jl4flpE

FILMOGRAFIA

Cortometraggi di Christopher Nolan

Tarantella, 1989.

Larceny, 1995.

Doodlebug, 1997.

Quay, 2015.

Lungometraggi di Christopher Nolan

Following, 1998.

Memento, 2000.

Insomnia, 2002.

Batman begins, 2005.

The prestige, 2006.

The dark knight, 2008.

Inception, 2010.

The dark knight rises, 2012.

Interstellar, 2014.

Dunkirk, 2017.

Tenet, 2020.

Scheda tecnica di Memento

Regia Christopher Nolan; *soggetto* Jonathan Nolan; *sceneggiatura* Christopher Nolan; *fotografia* Wally Pfister; *scenografia* Patti Podesta; *montaggio* Dody Dorn; *costumi* Cindy Evans; *musiche* David Julyan; *interpreti* Guy Pearce (Leonard Shelby), Joe Pantoliano (Teddy Gammell), Carrie-Anne Moss (Natalie), Mark Boone Jr (Burt Hadley), Jorja Fox (Catherine Shelby), Stephen Tobolowsky (Sammy Jankis), Harriet Sansom Harris (signora Jankis), Callum Keith Rennie (Dodd); *produttori* Jennifer Todd, Suzanne Todd, Elaine Dysinger; *produttori esecutivi* Aaron Ryder, Christopher Ball, William Tyrer; *produttore associato* Emma Thomas; *produzione* Newmarket Capital Group, Team Todd, I Remember Productions, Summit Entertainment; *origine* USA; *durata* 113’.

*Trama*⁶⁵: «A causa di un trauma cranico dovuto a un’aggressione, durante la quale la moglie è stata uccisa, l’ex investigatore assicurativo Leonard Shelby soffre della perdita della memoria a breve termine, che non gli permette di ricordare quello che ha fatto dieci minuti prima. Il suo scopo è vendicarsi dell’assassino della moglie, tale John G., e nel perseguirlo ha attuato un complesso sistema di memorandum – foglietti, foto, tatuaggi – per ricordarsi ciò che deve fare, di chi deve sospettare o, più semplicemente, chi sono le persone che incontra. Lo aiutano nella ricerca un poliziotto di nome Teddy, che si è occupato del suo caso, e Natalie, barista cui Leonard ha ucciso il fidanzato senza conservarne memoria. Parallelamente all’indagine, emerge dal passato di Leonard un caso simile al suo, quello di un ex commercialista cinquantottenne, Sammy Jankis, su cui aveva indagato quando lavorava per una compagnia di assicurazioni: a suo tempo, Leonard aveva pensato che Jankis fingesse la propria infermità e non gli aveva concesso il risarcimento. Anche per Leonard le cose non sono come sembrano: Natalie, che lo odia perché crede le abbia ucciso il marito (in effetti indossa i suoi abiti e usa la sua auto), lo manipola per i suoi scopi, e Teddy gli rivela informazioni scomode, disturbanti, tra cui la verità sulla morte di sua moglie. È stato Leonard a causarne il decesso, anche se involontariamente, e si è già vendicato l’anno prima uccidendo John G. È una verità insostenibile

⁶⁵ M. ZANICHELLI, R. MENARINI (con prefazione di), Christopher Nolan. Il tempo, la maschera, il labirinto, Milano, Bietti Heterotopia, 2015, posizione 823-832.

per Leonard, che decide di eliminare Teddy, il cui vero nome è John Gammell (John G.). Gli darà la caccia, lo ucciderà e poi dimenticherà di nuovo.».

Scheda tecnica di Inception

Regia Christopher Nolan; *sceneggiatura* Christopher Nolan; *fotografia* Wally Pfister; *scenografia* Guy Hendrix Dyas; *montaggio* Lee Smith; *costumi* Jeffrey Kurland; *musiche* Hans Zimmer; *interpreti* Leonardo Di Caprio (Dominic Cobb), Joseph Gordon-Levitt (Arthur), Ellen Page (Ariadne), Tom Hardy (Eames), Ken Watanabe (Mr. Saito), Dileep Rao (Yusuf), Cillian Murphy (Robert Michael Fischer), Tom Berenger (Peter Browning), Marion Cotillard (Mal Cobb), Pete Postlethwaite (Maurice Fischer), Michael Caine (Miles), Lukas Haas (Nash); *produttori* Christopher Nolan, Emma Thomas; *produttori esecutivi* Chris Brigham, Thomas Tull; *produttore associato* Thomas Hayslip; *produzione* Warner Bros – Legendary Pictures, Syncopy; *origine* USA/Regno Unito; *durata* 148’.

*Trama*⁶⁶: «Dom Cobb, specialista nell'estrazione di pensieri o ricordi dalla mente umana mentre è in fase onirica, viene assoldato da ricchi uomini d'affari per sottrarre informazioni e segreti ai concorrenti. Il nuovo ingaggio da parte di Mr. Saito, potente businessman giapponese, prevede l'operazione contraria: entrare nei sogni dell'erede di una multinazionale dell'energia, Robert Fischer, per instargli un'idea che lo convinca a smantellare il proprio impero economico. In cambio, Saito garantisce a Cobb la possibilità di rientrare negli Stati Uniti, dove è ricercato per l'omicidio della moglie (la quale in realtà si è suicidata), e riabbracciare così i propri figli. L'équipe di Cobb comprende il braccio destro Arthur (il manovratore), la giovane studentessa Arianna (l'architetto), il metamorfico Eames (il falsario) – già suo collaboratore in passato –, l'indiano Yusuf (il chimico) e lo stesso Saito (il turista), che vuole essere presente per controllare gli sviluppi della vicenda. Ogni membro della squadra ha un suo “totem”, un oggetto che permette a chi lo possiede di distinguere il piano della realtà da quello della fantasia (Cobb ha una trottola che nei sogni non cade mai, continuando a

⁶⁶ M. ZANICHELLI, R. MENARINI (con prefazione di), Christopher Nolan. Il tempo, la maschera, il labirinto, Milano, Bietti Heterotopia, 2015, posizione 5793-5808.

girare su se stessa). Per effettuare l'innesto, viene creato un sogno organizzato su tre livelli verticali e condiviso da alcuni membri della squadra e dallo stesso Fischer, durante il volo che da Sidney arriva a Los Angeles (se il piano fallirà, Cobb verrà arrestato all'aeroporto). Nel magma dell'inconscio, il pericolo principale per il protagonista è l'ombra della moglie Mal, presenza imprevedibile causata dal suo senso di colpa, che rischia di compromettere la missione. Dopo averla neutralizzata con l'aiuto di Arianna, Cobb scende nel limbo per recuperare Saito, colpito a morte durante un conflitto a fuoco. Lo trova invecchiato (più si scende in profondità nei livelli onirici, più il tempo subisce accelerazioni), ma ancora in grado di ricordare la sua promessa. I due si risvegliano sull'aereo insieme agli altri membri della squadra. L'operazione d'innesto ha avuto successo. Cobb passa i controlli all'aeroporto e torna a casa. Fa girare sul tavolo la trottola per avere la certezza che non si tratti di un sogno, ma viene distratto dai figli, che gli corrono incontro per abbracciarlo. Sul tavolo la trottola continua a girare, senza risolvere il dubbio del protagonista.».

Altre opere cinematografiche citate

B. Keaton, *The cameraman*, 1928.

R. Scott, *Blade runner*, 1982.