

Inceptio-onis: incominciare un progetto o un'impresa

(Dizionario IL Castiglioni-Mariotti)

INCEPTION: L'ULTIMA OPERA APERTA DI CHRISTOPHER NOLAN

PREMESSA

Abbiamo visto per la seconda volta *Inception* e, stando alle indicazioni di Umberto Eco, ci è facile definire questo film un'opera aperta. La densità narrativa e delle tematiche presenti nella pellicola ci ha posto di fronte ad un lavoro molto minuzioso e attento. E' raro trovare un film di Hollywood così intenso e per questo il team di FormaCinema ha deciso di inaugurare il nuovo sito con questo intervento che ha lo scopo di iniziare un fecondo dibattito sull'arte filmica.

LO SPECIFICO FILMICO E L'ARTE DELLA GESTIONE DELLO SPAZIO/TEMPO DI INCEPTION

Il concetto dell'avvolgimento di specifico filmico trova nella pellicola di Nolan un'applicazione e una conferma davvero eccezionali. Paolo Mereghetti ha definito, recentemente, *Inception* come uno dei più complicati film della storia del cinema. Siamo d'accordo solo in parte con questa definizione, proprio perché non è tanto la complessità della storia che è evidente, ma è, invece, la difficoltà verbale nel raccontarla: è cioè lo specifico filmico di *Inception* ad essere complesso e questo rende molto difficile descrivere per iscritto la sua densità concettuale e le sue doti dinamico-visive. Neanche attraverso una puntigliosa analisi del testo filmico sarebbe possibile restituire, nemmeno parzialmente, gli innumerevoli aspetti concettuali condensati dalle immagini dinamico-visive montate della pellicola. Solo la diretta visione del film può permettere la comprensione di gran parte delle argomentazioni qui presentate. La grandezza del lavoro di Nolan, infatti, risiede nello sforzo enorme di trasformare in immagini un testo di sceneggiatura molto intricato ma, contemporaneamente, molto lineare. La seconda visione della pellicola, infatti, ha reso molto più chiari i meccanismi narrativi del film e ha focalizzato i quesiti filosofico-psicologici che gli spettatori sono costretti a porsi.

Ma quali sono le innovazioni di tipo estetico proposte dal film? Senza alcun dubbio la sua capacità di introdurre una nuova modalità di descrizione dello spazio e del tempo nella narrazione filmica. E' soprattutto nella descrizione filmica dello scorrere del tempo a diversi livelli di sogno che Nolan dimostra di possedere una dote narrativo-descrittiva molto originale che, pensiamo davvero, possa fare scuola negli anni a venire. Le doti di scrittore del regista inglese e di suo fratello Jonathan erano già state evidenziate dal pluripremiato *Memento* (2000). Cerchiamo, dunque, di spiegare, in un linguaggio chiaro, le innovazioni estetiche proposte e messe in scena dal regista. Per prima cosa Nolan è riuscito nell'intento di creare diverse scale temporali attraverso cui il tempo dell'intreccio (che per comodità chiameremo TI 1,2,3 ecc.) diventa superiore a quello della fabula (che per comodità chiameremo TF). Come vengono rappresentate queste scale? In primo luogo con uno stratagemma di tipo verbale, ma che ricalca molto bene l'esperienza onirica: lo scorrere del tempo percepito durante un'esperienza onirica è, in proporzione a quello della vita reale, molto più dilatato e lungo. A chi di noi non è mai capitato di vivere un sogno che nel suo dispiegarsi narrativo fosse lungo più di una giornata, avendo, contemporaneamente, la concreta sensazione che quella che stavamo vivendo fosse un'esperienza "reale"? Ad un certo punto del film, infatti, Arthur per spiegare ad Ariadne come scorre il tempo nei sogni le dice "cinque minuti di tempo reale corrispondono a un'ora nei sogni di primo livello". Per iniziare lo spettatore a questa modalità di percezione cognitiva della categoria di tempo, Nolan sceglie di usare l'oggetto più comune e più semplice: l'orologio e le sue lancette. Lo specifico filmico di *Inception* è il dettaglio di un quadrante di un orologio e delle sue lancette che, a seconda dell'esperienza onirica del personaggio, scorrono o in maniera accelerata o in maniera rallentata. Una volta che lo spettatore comprende il significato

simbolico da attribuire all'inquadratura dell'orologio, il montaggio delle scene successive ricorre ai principi del montaggio semantico di Èjzenštejn: un rallenty molto eloquente e di facile interpretazione induce lo spettatore ad effettuare un'analogia con le lancette e a considerare l'inquadratura che scorre sullo schermo come la rappresentazione del TI che, dunque, è maggiore del TF. Fino a questo punto, tutto sembra davvero nella norma. Inception, invece, travalica questo principio estetico, inserendo ulteriori livelli di scorrimento del tempo grazie all'immissione di diversi livelli di sogno che, in funzione della loro profondità e del loro numero progressivo, hanno una quantità di dilatazione temporale sempre maggiore: un sogno di terzo livello avrà uno scorrimento del proprio tempo interno superiore a quello posseduto da un sogno di secondo livello. Dunque, $TI1 < TI2 < TI3 < TI4$ ma tutti sono $> TF$. Quando diventano fenomenologicamente visibili sullo schermo queste scale temporali? Quando, con il montaggio alternato, Nolan e la sua istanza narrante ci mostrano la contemporaneità dei sogni di diverso livello. Questa scelta sintattica permette di ottenere dei salti che sono sia di tipo temporale che di tipo spaziale. E, nel contempo, si conserva il carattere di contemporaneità temporale di tutti gli avvenimenti, dal momento che chi genera i diversi sogni lo fa durante un'unica "dormita". Una ulteriore raffinatezza estetica narrativa è data dall'illusione di concedere allo spettatore un'onniscienza pressoché completa su tutti gli aspetti della fabula fino all'ultima inquadratura nella quale l'istanza narrante prende prepotentemente le redini del gioco e confonde lo spettatore, lasciandolo con il dubbio che tutto il film possa essere il sogno di qualcuno dei protagonisti della storia.

Il cinema, esattamente come il fenomeno onirico, ha, inoltre, la straordinaria e inimitabile capacità di manipolare la categoria dello spazio. Ogni diverso livello di sogno, infatti, possiede, oltre che una diversa modalità di dilatazione del tempo, anche una collocazione spaziale diversa. Ogni spazio, inoltre, viene connotato da distinte scenografie (New York, un grande albergo, una valle di montagna, una città immaginaria e decadente) e da diverse condizioni meteorologiche (pioggia battente durante una giornata di sole, pioggia battente di cui si deduce solo la presenza, sole in un paesaggio innevato, cielo plumbeo). Una delle caratteristiche narrative-visive più semplici da notare del film è la rapidità con cui il montaggio permette ai personaggi di spostarsi nello spazio. Tuttavia questa mobilità è all'interno della categoria dello spazio/tempo e con le modalità che abbiamo appena descritto. L'effetto che si produce nella percezione dell'intreccio narrativo, però, è molto intrigante e molto originale. I personaggi, infatti, hanno il dono dell'ubiquità. Non importa che si tratti di un sogno: non è di psicologia, infatti, che stiamo trattando. Stiamo trattando di un'opera filmica che riesce a farci comprendere le potenzialità espressive dell'arte cinematografica e della specificità del suo linguaggio. I personaggi non sono, dunque, nel "qui e ora" ma nel "ovunque e ora" e questa caratteristica non è dovuta al registro fantastico che, in altri contesti, si potrebbe desumere il regista abbia voluto scegliere per raccontare la sua storia. Inception, infatti, è difficile poterlo classificare nel genere fantastico, proprio perché descrive una attività normalissima e universale. L'attività onirica è un fenomeno presente in tutte le culture umane e probabilmente questo è il segreto del suo successo commerciale di portata planetaria.

L'ANALISI DEL TESTO FILMICO: L'INCIPIT DI INCEPTION

Prima di tutto facciamo notare che, a differenza di molte produzioni americane, il film non presenta gli scontati titoli di testa. Nolan, infatti, sceglie di catapultarci immediatamente nella diegesi con un rallenty di una onda marina seguita, con uno stacco di montaggio, dall'inquadratura in campo medio di due bambini che giocano sulla spiaggia. Un primo piano di Di Caprio ci introduce al protagonista del film e ci permette di dedurre che l'inquadratura dei bambini è la rappresentazione di un ricordo del protagonista. Dopo un'inquadratura di ambientazione di una casa dallo stile orientale in riva al



mare, entriamo nella villa dove vediamo, di spalle, un uomo dai tratti orientali molto vecchio seduto ad un tavolo in una grande sala da pranzo piena di luci dove domina il colore oro.

Questo è l'inizio del film ed è anche il modo che il regista sceglie per iniziare la narrazione del suo racconto filmico. Cosa possiamo dedurre da queste prime inquadrature e da questa sequenza? Partiamo da una constatazione e da una scelta ermeneutica che condiziona tutto il nostro intervento. Tutto il film è, secondo il nostro punto di vista (vorremmo che qualche altro intervento partisse da un diverso assunto e invitiamo, pertanto, a scegliere un punto di osservazione diverso dal nostro per iniziare un dibattito estetico sul film in questione) un solo sogno, quello del protagonista. E' innegabile che la centralità narrativa e la sua propulsione nascono dal fatto che la pellicola ha come argomento la produzione onirica e i suoi meccanismi siano essi mentali o fisiologici. Ma questo non basta.

Partire dall'idea che il primo sintagma, sopra brevemente accennato, sia l'inizio di un sogno e che, pertanto, tutta la storia narrata sia un sogno lungo 2 ore e 30 minuti pone delle scelte di trattazione ben precise e alcune argomentazioni da noi proposte reggeranno il peso dialettico, solo se è accettato questo punto di partenza. In secondo luogo, questo è il frutto di appassionate discussioni tra amanti del cinema che sono stati stimolati a pensare e a dare la loro interpretazione ad un'opera cinematografica che, come pochissime negli ultimi anni, sta facendo discutere molto.

La nostra conoscenza della grammatica onirica e filmica ci spinge a pensare che l'intento profondo del regista sia stato quello di mettere in scena, in un intero film, cosa accade o può accadere nei sogni.

Dobbiamo, prima di proseguire nella trattazione, fare una doverosa enunciazione riguardante le capacità figurative di questo lavoro di Nolan. I suoi sogni filmici non sono tra i più onirici della storia del cinema: Bunuel, Hitchcock e persino Citti prima di lui (ci aspettiamo, anche in questo caso, nuove indicazioni dal dibattito che seguirà alla pubblicazione di questo lavoro su altri film o registi che si sono cimentati con la materia dei sogni) hanno reso molto meglio le atmosfere surreali, divertenti e inimitabili dei sogni.

Torniamo alla descrizione della prima scena. Vediamo un anziano signore, l'attore giapponese Ken Watanabe già protagonista di *Lettere da Iwo Jima* (2006) e di *Batman Begins* (2005) sempre di Nolan, con accento orientale (suggeriamo a chi non avesse visto il film o chi volesse vederlo nuovamente di scegliere una sala dove sia possibile vedere la pellicola in versione originale con sottotitoli in italiano) guardare il protagonista, intento a mangiare del riso in evidente stato confusionale. Ad un certo punto, l'anziano giapponese chiede a Mr Cobb: "Sei qui per uccidermi?". Lo stacco di montaggio successivo ci mostra una trottola che gira e, subito dopo un altro stacco, la scena cambia e ci troviamo in un altro spazio/tempo in cui i due protagonisti della scena di prima sono di aspetto diverso. Il vecchio giapponese ha le stesse sembianze ma di età più giovane mentre Mr Cobb ha la stessa età, ma di aspetto decisamente più rilassato e vestito con un elegante abito nero. Il dialogo a cui assiste lo spettatore ha il sapore di un'esperienza che si può provare in una sessione di una consulenza psicosocioanalitica. Il consulente Di Caprio, infatti, chiede a Mr Saito di lasciarsi andare per poter gestire meglio la custodia della sua mente. "Per proteggerla devo sapere tutti i suoi pensieri più profondi. Devo conoscerla meglio del suo avvocato e di sua moglie". A chi affidarsi così se non ad uno psicanalista o a un consulente che deve fare un'analisi di clima aziendale? E qui possiamo incominciare a fare un primo azzardo (ma non troppo, vista la natura del film) tra il personaggio di Di Caprio e la figura di un classico psicanalista di scuola freudiana. Diciamo di più. Di Caprio, infatti, ad un certo punto si reca a Parigi e incontra un suo vecchio maestro (un eccentrico Michael Caine, ormai attore feticcio di Nolan) che sembra proprio ricordare il maestro Charcot presso il quale Freud si recò per apprendere le tecniche dell'ipnosi. Tutto il film narra, in effetti, le vicende di sogni indotti in maniera artificiale, così come può essere fatto tramite la tecnica dell'ipnosi. Stranamente la prima scena è quella che viene ricordata con maggior dovizia

di particolari da parte dello spettatore. La prosecuzione delle narrazioni, invece, rende sempre più complessa ed ardua la cattura dei dettagli. Oltre a vedere un parallelismo nell'esperienza di ricordo dei sogni, questo aspetto riflette in maniera convincente l'efficacia promozionale che la scelta di Nolan e della Warner Bros di tenere celate sia la trama che le immagini del film per un lungo periodo di tempo ha avuto sul pubblico. La trama del film, seppur meno complessa e intricata del precedente *Memento* (2000), è di difficile descrizione: lo specifico filmico come sempre produce questo inconveniente e cioè di rendere incomprensibile e in traducibile, per iscritto, quello che è stato concepito e creato per essere visto sullo schermo. *Inception* è la summa del cinema di Nolan. Come sempre nei suoi film, infatti, il tema del labirinto narrativo prende il sopravvento, trascinando lo spettatore nei meandri del suo cinema. In *Memento* (2000), lo spettatore è impossibilitato a comprendere la sequenza degli eventi perché l'istanza narrante è posizionata dentro la visuale del protagonista che, a causa di un incidente, non ha più la capacità di ricordare le cose avvenute all'interno di un arco di tempo compreso entro poche ore dagli accadimenti del reale. Ha perduto la memoria a breve termine ed è costretto a crearsi degli artefatti mnemonici per sopravvivere e per relazionarsi con le persone: tatuaggi e foto sono i fili di Arianna che permettono al protagonista del film di sopravvivere nel labirinto cognitivo che la sua mente continua, involontariamente, a creare. In *The Prestige* (2006), invece, i protagonisti si ingannano a vicenda e i loro trucchi di prestigio rendono impossibile allo spettatore e agli altri personaggi di comprendere se quello che succede è realtà o magia.ⁱⁱ Anche in questo caso, dunque, il labirinto inteso nell'incapacità della ragione di interpretare il reale è al centro dell'interesse narrativo e filmico di Nolan.

Anche il protagonista di *Inception* ha un problema analogo da risolvere: quello di muoversi in una realtà onirica in un ossimoro che non è solo linguistico, ma anche visivo e narrativo insieme. In questo caso, tuttavia, il rischio reale per i personaggi del film è lo slittamento verso la psicosi (cos'è il perdersi in un labirinto se non la miglior metafora per definire la perdita della strada della razionalità?). Ecco che, allora, Mr Cobb giunge alla necessaria conclusione di creare un filo di Arianna in grado di rendere possibile l'uscita dal labirinto-sogno e il ritorno alla realtà. Questo filo è rappresentato da quello che i personaggi chiamano *totem*, un oggetto molto personale che consente di discernere la realtà dal sogno. Un oggetto, dunque, che permette di non impazzire e di non trasformare la percezione delle cose in uno sconfinamento nella follia schizofrenica o psicotica. Un problema che, stando alla nostra premessa, non sembra essere stato risolto da Mr Cobb e che ha portato la sua adorata moglie a non saper distinguere le due dimensioni (reale e onirica). Il totem, tuttavia, sembra essere un'esclusiva del personaggio di Di Caprio. Tutti gli altri personaggi, infatti, non vengono mai mostrati mentre utilizzano il prezioso oggetto: è, anche questa, una prova del fatto che assistiamo sullo schermo alla messa in scena di un sogno molto complesso del solo Mr Cobb? Gli altri due totem, infatti, sono un dado e un alfiere degli scacchi rispettivamente oggetti salvamente di Arthur, il fedele compagno di Mr Cobb, e di Ariadne (nome inglese di Arianna, appunto), la giovane architetta introdotta nel gruppo da Caine-Charcot. Questi oggetti-feticcio sono l'unico metodo che i personaggi si sono creati per rimanere collegati con la realtà. Ma lo spettatore? Nolan, in un magnifico gioco di specchi (perfetta, in questo senso, la scena degli specchi sul ponte di Parigi perché molto simbolica e capace di ricreare figurativamente la dialettica tra personaggi sullo schermo e spettatori in sala), concede anche allo spettatore lo stesso filo. Chi guarda il film, infatti, è portato ad immedesimarsi a tal punto con il personaggio da avere la medesima necessità di orientarsi nello spazio/tempo narrativo attraverso la visione del totem-feticcio di Di Caprio: se la trottola gira all'infinito vedo sullo schermo una rappresentazione di un pezzo di sogno oppure no?

Il totem-feticcio trottola ci ha ricordato molto vividamente il saggio di Freud sull'istinto di morte. In un passo molto noto del suo saggio *Al di là del principio del piacere* (1920), infatti, il padre della psicanalisi racconta l'effetto che fa su un bambino il roteare ipnotico di una trottola. Come un bambino, dunque, Di Caprio riesce a tenere il contatto con la realtà con un giocattolo infantile tra i più ipnotici e i più ossessivi che si possano immaginare.

CONCLUSIONI

Ma cosa vuol dire la parola Inception in inglese? Abbiamo rivolto il quesito a diversi madrelingua inglese e la domanda ha scatenato delle riflessioni che noi stessi non ci aspettavamo. In primo luogo, la parola non è molto usata nel lessico comune. Come ci ha detto qualcuno “Devo dire che questa parola NON è comunemente utilizzata da chi parla inglese. Ero a conoscenza della parola quando il film uscì, ma non sapevo come usarla realmente ed è piena di significati”ⁱⁱⁱ. Il senso della parola è semplice: iniziare qualcosa. A dire il vero, la stessa parola in latino, ha un significato molto simile e cioè iniziare un progetto o un’impresa. Ma come legare la parola Inception allo trama del film? Iniziare cosa? Iniziare un sogno, forse? No. Molto più concretamente è l’inizio di un pensiero o di un idea. Il problema del protagonista, infatti, è trovare l’esatto inizio di questo pensiero. Ed è un problema di difficile risoluzione. Provate a pensare a quando avete deciso di intraprendere qualcosa? Un viaggio o il lavoro che state facendo per vivere. Riuscite, forse, ad indicare il preciso momento o istante nel quale ha preso forma quell’idea? Non individuare il concetto generale da cui siete partiti. Il momento preciso. Sicuramente no. Quel preciso momento è nel vostro subconscio e cioè in un vero e proprio limbo nel quale la vostra razionalità, emozioni, paure, desideri si mescolano in un vortice che il vostro io cosciente non è in grado di dominare, di guardare dall’alto o di descrivere nel dettaglio. Come si potrebbe allora raggiungere quel preciso istante? Una strategia, sicuramente efficace, potrebbe essere quella di addormentare l’io e di provare a scovare quel luogo mentale attraverso un sogno. Nella versione doppiata in italiano la parola viene tradotta erroneamente con “Innesto”. Ci azzardiamo a dire erroneamente perché c’è un’altra parola, o meglio verbo, nel film che Di Caprio usa per spiegare al suo cliente giapponese come realizzare il suo progetto: to INTERCEPT. Intercettare, dunque. Molti dei nostri interlocutori madrelingua inglesi, tra l’altro, pensavano che Inception fosse, nel contesto del film, da tradurre con il verbo intercettare. Nulla di più fuorviante! To INTERCEPT, infatti, si riferisce alla necessità di individuare il preciso momento in cui il sognatore elabora la sua idea e innescare, in quel momento, il nuovo pensiero facendo in modo di indurre il soggetto a dedurre che sia una sua iniziativa volontaria. Lo stratagemma di sceneggiatura scelto dall’istanza narrante per condensare quanto abbiamo spiegato sopra è, come sempre, molto semplice e chiaro: Della Volpe e Eĵzenštejn ci illuminano sempre. Mostrare l’azione di inserire una combinazione in una cassaforte: 528491^{iv}. Questo è l’Inception e questa è una delle chiavi di interpretazione dell’ultima opera aperta di Christopher Nolan.

ⁱ L’Obraz Cinestudio e il FilmStudio hanno sempre voluto mantenere una rigorosa filologia nella visione dei film. Non siamo contrari per principio al doppiaggio dei film ma sono rarissimi i casi in cui il lavoro di adattamento dei dialoghi o la scelta delle voci rendono godibile allo spettatore italiano la versione originale del film. Un maestro dell’adattamento e del doppiaggio come Mario Maldesi, ad esempio, è stato in grado di fare un lavoro artigianale di eccelso livello in tutti i suoi interventi di direzione del doppiaggio. Ma ormai non lavora quasi più e si concentra esclusivamente sull’insegnamento. Sarebbe doveroso per una città come Milano poter avere una sala in cui siano proiettati i film in originale con sottotitoli in italiano, come del resto accade in quasi tutte le città del mondo.

ⁱⁱ Il film *The Prestige* (2006) ci è parso, sin da subito, un sentito omaggio all’arte beffarda di Orson Welles ed, in particolare, è evidente il rimando a *F for Fake* (1974) e ai suoi divertenti e bonari imbrogli che il regista americano si diverte a mettere in scena per catturare l’attenzione degli spettatori. Come si ricorderà Welles interpreta, all’inizio del film, un prestigiatore che tenta di mettere sin da subito in crisi lo spettatore con una semplice ma spiazzante frase “tutto quello che vedrete nella prossima mezz’ora è falso”. Nel film di Nolan, invece, i protagonisti sono dei prestigiatori che si danno battaglia a colpi di spettacoli di prestigio con l’intento perverso di surclassare il proprio avversario.

ⁱⁱⁱ I will say that this word is NOT commonly used by English speakers. I was familiar with the word when the movie came out but I didn't know how to really use it and it's full meaning



^{iv} L'autore delle musiche del film, il tedesco Hans Zimmer, intitola proprio con la combinazione della cassaforte un brano della sua colonna sonora.