

Primer(2004) ovvero come viaggiare nel passato e rendersi infelici

Di Carlo Jacob

Regia e produzione: [Shane Carruth](#); con [Shane Carruth](#), [David Sullivan](#), [Casey Gooden](#), [Anand Upadhyaya](#) ; soggetto e sceneggiatura: [Shane Carruth](#)

One reviewer said that "anybody who claims he fully understands what's going on in 'Primer' after seeing it just once is either a savant or a liar."

Un recensore ha detto che "chiunque pretenda di aver capito quello che succede in 'Primer' dopo averlo visto una sola volta o è un (idiota) sapiente o un bugiardo"

[http://en.wikipedia.org/wiki/Primer_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Primer_(film))

I personaggi

Aaron ([Shane Carruth](#)), Abe ([David Sullivan](#)), Robert ([Casey Gooden](#)), Phillip ([Anand Upadhyaya](#))

immagini da imdb.com



Il soggetto

Quattro giovani ingegneri lavorano in un garage, in orario extra ufficio, per sviluppare brevetti industriali. Durante un esperimento sulla superconduttività, scoprono il modo di spostarsi nel passato per poche ore. Insistono in questi viaggi temporali fino a ritrovarsi in situazioni intricatissime e circoli viziosi, da cui, alla fine, impauriti, sono costretti ad uscire per non compromettere la loro stessa esistenza.

La trama

Parlare di trama in questo film è improprio. In realtà si tratta di episodi della vita dei protagonisti riproposti come flash back non sequenziali, dal momento che, trattandosi di viaggi nel tempo, il flusso temporale viene ricomposto su molti livelli, ciascuno per ogni spostamento (balzo) nel passato. Questo rende estremamente difficoltosa la ricostruzione della vicenda, vanificando ogni concetto di trama.

Per comprendere appieno quello che lo spettatore vede e non capisce, o capisce con estrema difficoltà, non si può non analizzare, si spera con un linguaggio sufficientemente divulgativo, il quadro generale scientifico e tecnologico in cui si muovono la vicenda, i protagonisti e persino gli autori, in primo luogo Carruth.

Nessuno dei paradigmi classici dei viaggi temporali della fantascienza viene apparentemente rispettato. Il difetto del film è proprio quello di non far capire allo spettatore su che modello generale dello spazio-tempo, sia pur fantastico, basano i principi fisici dei loro viaggi.

I paradigmi classici principali sono tre:

- 1) Ad ogni balzo nel passato il viaggiatore si trova in un universo parallelo a quello di partenza, coincidente, a volte, con quest'ultimo solo fino al momento del balzo. Questo genera intrecci completamente liberi da qualunque paradosso, visto che il viaggiatore si trova in un mondo isolato dall'originale, del quale è impossibile modificare la storia futura.
- 2) Universo e tempo sono gli stessi di quelli di partenza. In questo caso si generano paradossi insormontabili, dei quali i più "popolari" sono:
 - a) Creazione di **doppi** del viaggiatore
 - b) Paradosso del nonno: se il viaggiatore "uccide" suo nonno che fine fa il viaggiatore stesso?
 - c) Modifica della storia futura in cui potrebbe anche non essere prevista l'esistenza del viaggiatore stesso né il mondo che egli conosce
- 3) Concependo la storia senza nessi di causalità, se non locali. Quindi si ritorna al paradigma 2) ma senza la possibilità di alterare il flusso del tempo futuro, più o meno come succede in [The Time Machine](#). E' il paradigma meno interessante, usato per descrivere le avventure di personaggi immortali, gli "Eterni", che osservano la storia come un film, in cui si può intervenire su singole sequenze senza alterare la narrazione complessiva

In Primer la scelta è piuttosto ambigua. I presupposti sono gli stessi del paradigma 2), salvo che ad ogni balzo la storia ricomincia nello stesso universo ma con uno sviluppo alterato dalla presenza dei doppi, che non si possono evitare e, circostanza non indifferente, con l'ulteriore complicazione che uno spostamento di un certo numero di ore nel passato dura lo stesso numero di ore. Si considerano tanti flussi temporali, ovvero livelli narrativi, quanti sono i balzi dei viaggiatori (*timeline*), con la complicazione drammatica che i doppi si accumulano, perché ogni livello eredita i doppi di quelli precedenti.

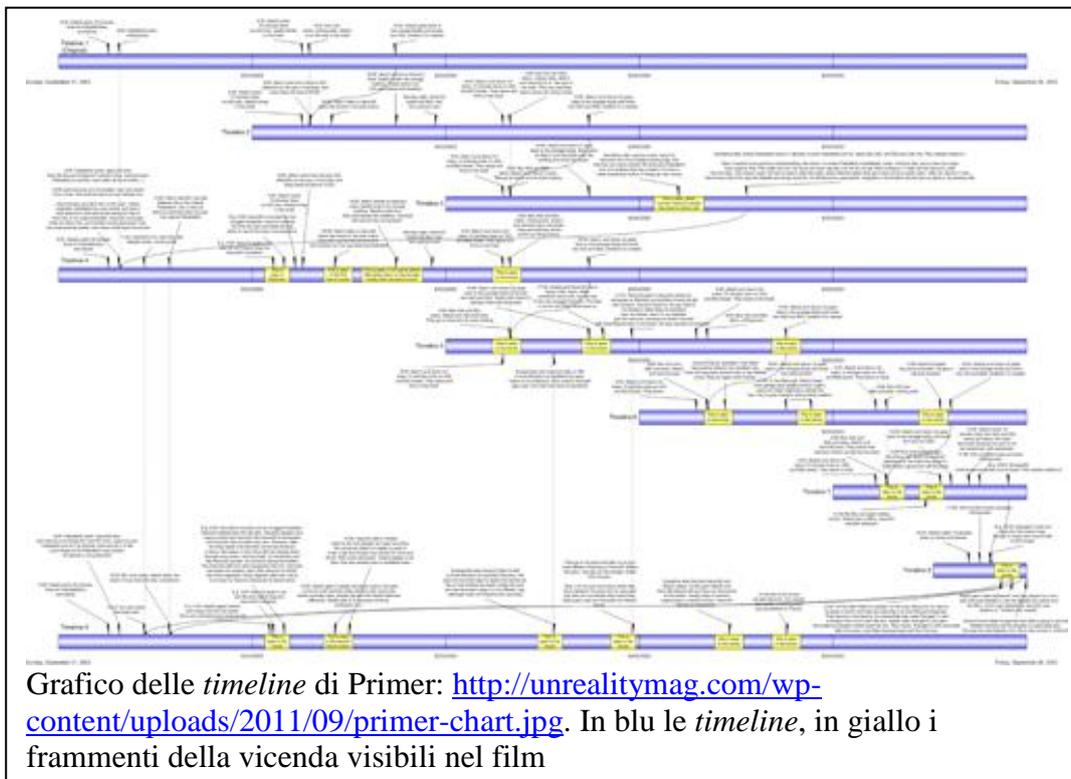
I due protagonisti principali Aaron e Abe, durante un esperimento di levitazione magnetica tramite un superconduttore a temperatura ambiente (ed è proprio su un tale superconduttore che i due contano per un brevetto, dal momento che, attualmente, un

materiale appropriato può esser reso superconduttore solo se portato a temperature comparabili con lo zero assoluto, che è la temperatura dello spazio interplanetario), scoprono lo spostamento nel tempo.

Un esperimento condotto su un giocattolo misirizzi (pupazzi che rimangono sempre in piedi, malgrado ogni sollecitazione) li convince. Il misirizzi, apparentemente immobile nel contenitore sperimentale, dopo un minuto di levitazione si scopre ricoperto da muffa. Tramite un amico ingegnere, riciclato come chimico dalla società in cui lavorano, fanno analizzare la muffa e la risposta è sconvolgente: la quantità di muffa che ricopre il misirizzi si potrebbe accumulare solo in cinque anni. Il rapporto 5 anni/1 minuto introduce un altro concetto, essenziale per comprendere l'intera vicenda. In realtà il misirizzi ha percorso l'intervallo temporale di 1 minuto un numero elevatissimo di volte, ma ogni volta è ritornato indietro come se fosse legato ad un elastico, accumulando in tal modo un totale di 5 anni di vita. Il problema è che al termine di ogni minuto non poteva uscire dal contenitore, ammesso che lo potesse fare un oggetto inanimato, per creare una nuova *timeline*, poiché un minuto prima il contenitore era spento. L'accensione del contenitore un minuto prima avrebbe costituito una sorta di stazione ricevente.

I due, fiutando cinicamente il business, si separano con una scusa da Robert e Phillip per proseguire da soli le ricerche, che, ovviamente, mutano radicalmente obiettivo.

Per prima cosa pensano di sfruttare il viaggio nel passato per scopi speculativi. Si tratta di studiare gli andamenti borsistici per individuare le azioni in chiusura con forte crescita e quindi ritornare nel passato (solo qualche ora prima) e acquistarle.



A questo punto il film si complica. Fa la sua comparsa la macchina del tempo per esseri umani, chiamata *box*, che viene costruita in apparenza in tempi rapidissimi. La prima *box*

(A) con cui lo spettatore fa la conoscenza viene costruita da Abe all'insaputa di Aaron e collocata in un locale affittato da Abe presso un magazzino, ma poi scopriamo che il racconto del primo viaggio viene fatto da un doppio di Abe (detto Abe0, l'originale), cioè Abe1, racconto che avviene sulla *timeline* 1 con un certo ritardo rispetto alle vicende iniziali. Ma anche l'Aaron che ascolta è a sua volta un doppio, perché il colloquio che lo spettatore vede è relativo ad un'altra *timeline*, nella quale Aaron ha già effettuato un balzo.

Il meccanismo del viaggio, a quanto si capisce, è il seguente:

- 1) Sulla *timeline* 1, *timeline* originale, V0, l'originale del viaggiatore, alle 15 di un certo giorno vuole entrare nel box con l'intenzione di riemergere alle 9 dello stesso giorno. Invecchierà di 6 ore, tanto quanto ci metterà ad arrivare alle 9
- 2) Alle 8,45 qualcuno, anche V0 stesso, deve impostare un timer che accenderà il box alle 9 per ricevere V0 come una sorta di stazione ricevente. Siccome ad ogni balzo si genera una nuova *timeline* emergerà non V0 ma V1, cioè il viaggiatore inserito nella *timeline* 2. Il timer di 15 minuti è necessario perché l'accensione della box alle 9 da parte di qualcuno è contemporaneo all'arrivo di V1, con il pericolo di incontri quanto meno imbarazzanti
- 3) Da questo momento V0 e V1 saranno ambedue presenti sulla *timeline* 2. Non devono assolutamente venire in contatto per non scatenare paradossi pericolosi. Notare che V0 conosce meno di V1, perché quest'ultimo conosce già quello che succederà fra le 9 e le 15. Per il resto i due saranno identici, tranne che V1 sarà più vecchio di 12 ore (6 ore di viaggio+le 6 ore tra le ore 9 e le 15) e più stanco perché avrà avuto una giornata di 36 ore
- 4) Per questa ragione V0 deve isolarsi (ci si rinchioda in un hotel a ore) dalle ore 9 alle 15, quando entrerà nella box per il viaggio e scomparirà dalla *timeline* 2. Nel primo viaggio, Abe1, mostra alle 15 a Aaron0 proprio Abe0 che entra nel box e scompare dalla *timeline*. Questo è un punto critico del ragionamento: perché questo nuovo viaggio non crea una nuova *timeline*? Perché in realtà il nuovo viaggio avviene sempre sulla *timeline* 1? Il pericolo logico è di creare ricorsivamente un numero infinito di *timeline* e di doppi!!! Del resto, in tutto il film, si glissa elegantemente sul pericolo della ricorsione incontrollata, che già è implicita, sia pur controllata, per ogni balzo fatto in seguito al risultato del balzo precedente fatto in seguito al risultato del balzo precedente La circostanza, poi, che un doppio può uscire definitivamente e regolarmente da una *timeline* ri-iniziando il suo viaggio, lascia perplessi.
- 5) Quindi sulla *timeline* (livello di narrazione) 2 sino alle 9 esiste solo V0, dalle 9 alle 15 esistono V0 e V1, generando una situazione potenzialmente pericolosa, e dalle 15 in poi esiste solo V1. Questa circostanza ci conferma che le *timeline* non sono da considerare come flussi temporali sfasati di un certo numero di ore, ma livelli di narrazione con differenti personaggi, per di più con coscienze e cognizioni diverse anche se si tratta di cloni-doppi dello stesso personaggio
- 6) Si capisce, per una pura questione di logica, che il balzo all'indietro non può andare più indietro del momento in cui la box usata viene costruita, e questo è un dettaglio tutt'altro che ininfluenza sugli sviluppi della vicenda

Aaron costruisce un'altra box (B) e la porta al magazzino, nel locale della box A. Dal personale viene a sapere che in realtà Abe ha affittato due locali, in uno c'è la box A, ma nell'altro Aaron scopre una terza macchina costruita da Abe ben prima della B, e quindi

ben prima che la serie di viaggi potesse iniziare. E' la cosiddetta **failsafe**, cioè una box "dispositivo di sicurezza", tramite la quale tornare indietro *ab origine* se qualcosa fosse andato storto e originare una *timeline* in cui i viaggi nel tempo non avrebbero mai avuto luogo. Il fatto che Abe abbia tenuto nascosto a Aaron l'esistenza della **failsafe**, comincia ad incrinare i rapporti fra i due. In seguito anche Aaron usa la **failsafe**, ma puntata ad un tempo precedente a quella di Abe, senza comunicarlo ad Abe stesso.

I due, proseguendo, compiono assieme un balzo per mettere in atto le loro speculazioni in borsa per ben due volte. La storia procede con altri viaggi per rimediare ai paradossi che provocano, il più pericoloso dei quali si verifica quando (un doppio di) Aaron non resiste alla tentazione di rispondere al cellulare ad una chiamata della moglie, senza pensare che anche il suo doppio precedente risponde alla stessa chiamata, violando così la regola di non interferire con i doppi.

Un'altra volta il balzo ha come motivazione di impedire un'aggressione armata a Rachel, fidanzata di Abe durante un party, ma qui le cose si complicano perché Aaron deve impedire che il suo doppio presente nella nuova *timeline*, che ancora non sa nulla dell'aggressione, vada al party senza poter far nulla. Si rende necessaria la sua neutralizzazione e il nuovo Aaron2 è costretto a narcotizzarlo, con una violazione gravissima delle regole, ma salvando così la ragazza. I due notano con terrore che non possono prendere appunti perché stanno perdendo la capacità di scrivere (non è dato sapere il perché), tanto che devono ricorrere a dei registratori, ma soprattutto non possono lasciare biglietti di avviso.

Ma l'imponderabile è in agguato. Granger, padre di Rachel, forse interessato al potenziale business delle invenzioni di Aaron e Abe, scopre (non si sa come) l'esistenza delle box nel magazzino. Entra in una delle due e l'accende, ma per imperizia esce prima del tempo e cade in coma, cosa che i doppi di Aaron e Abe scoprono per caso notando che il corpo di Granger ha la barba lunga mentre nella *timeline* di partenza era rasato (ricordare che il balzo dura esattamente lo stesso numero di ore della dislocazione temporale).

Sulla *timeline* 8, Abe4, terrorizzato, decide di farla finita con i viaggi nel tempo. Si imbarca nella sua **failsafe** e sbarca in *timeline* 9, diventando Abe5, prima che tutto inizi, ma anche Aaron5 si imbarca sulla **failsafe**, sbarcando, però, su *timeline* 9 prima di Abe4 e diventando Aaron6. Ambedue sono esausti per la mancanza di sonno, per via delle ore extra delle durate dei balzi.

Su questa *timeline* è presente ancora Aaron2, frutto di un precedente uso della **failsafe** nella *timeline* 3 verso la 4. Aaron0 è sotto l'effetto della droga somministratagli da Aaron2 per impedirgli di andare al party dell'aggressione a Rachel. Aaron6 deve neutralizzare Aaron0 perché non interferisca, ma a casa sua trova Aaron2 con cui ha una zuffa. Aaron2 prevale sull'esausto Aaron6. Ma, come detto sulle informazioni che i vari doppi hanno, Aaron6 sa molte più cose di Aaron2 e riesce a convincerlo a partire.

Ad Abe5 non resta che drogare Abe0 perché non interferisca.

Aaron6 parte per qualche paese straniero (con problemi di soldi e passaporto, ma confidente nel business delle loro scoperte) non prima di aver disarmato l'aggressore di Rachel e averlo consegnato alla polizia. Rimangono liberi, come all'inizio solo Aaron0 e Abe0, gli originali in attesa di svegliarsi dalla droga.

Prima di lasciarsi Aaron6 e Abe5 si fanno solenne promessa di non costruire mai più nuove box. Abe5 rimarrà in questa *timeline* a controllare che gli originali non ritentino l'impresa.



Per la cronaca, il narratore della vicenda sembra essere Aaron2 (!). Comunque nell'ultima scena si vede Aaron2 che sta dirigendo la costruzione una box a dimensione di edificio, fornendo indicazioni a operai che apparentemente parlano francese.

Tutta la vicenda si svolge in soli 4 giorni, dal Lunedì al Giovedì compreso.

Questo denso finale mette alla prova ogni capacità di comprensione dello spettatore.

Il film

Malgrado questo film indipendente abbia vinto il Gran Premio della Giuria per il miglior film drammatico al [Sundance Film Festival](#) 2004 (il festival di Robert Redford, per intenderci), e malgrado il successo ottenuto presso un certo pubblico, non può andar esente da critiche.

Costato ufficialmente solo 7000\$ (ma alcuni ne dubitano) e girato in un deposito, il film è interessante e geniale, ma ipnotico, ossessivo, affabulatorio all'estremo, esercitazione mentale più che "cinema cinema". Quest'opera di Carruth ha il difetto di essere ritenuta "incomprensibile" dalla maggior parte degli spettatori, il che ricorda, per esempio, l'analoga accoglienza riservata negli anni sessanta a film come [L'anno scorso a Marienbad](#) di [Alain Resnais](#), e questo soprattutto per la segmentazione eccessiva della narrazione che alternava momenti reali a flash back impegnativi. Qui la frammentazione è esasperata e riporta solo alcuni brani sparsi dell'intera vicenda, esposti per di più, a quanto sembra, non sequenzialmente (del resto si tratta di un film in cui si viaggia da un piano temporale all'altro).

Si aggiunga, in questo caso, un gergo non solo tecnico, ma anche formalmente e logicamente impegnativo, nel quale i rapporti di causa-effetto sono quasi sempre alquanto oscuri. Non è da meno l'inglese (o meglio l'americano: purtroppo il film non è stato distribuito in Italia e quindi non ha dialoghi italiani, che forse potrebbe facilitarne la comprensione) parlato velocissimamente con un forte accento texano, ricco di frasi idiomatiche.

Parlare di linguaggio cinematografico è un po' eccessivo, anche se a tratti sembra lo svolgimento di una *docu-fiction*. Più appropriatamente, si potrebbe parlare di "gioco", di esercizio mentale che può interessare soprattutto gli amatori dei *puzzle*, i più tosti cultori di fantascienza o gli esploratori di labirinti, dal momento che lo spettatore si sente un povero Teseo senza la sua Arianna. "Provocazione intellettuale" potrebbe essere la definizione più giusta, faticosissima provocazione intellettuale. L'elemento drammatico è diluito, se non scomparso, fra le maglie strettissime della rete degli eventi che si raccontano o si intuiscono dai veloci racconti dei protagonisti. Eppure il dramma incombe, come la fine di una fraterna amicizia. Chissà se alla fine, ripristinandosi Aaron0 e Abe0, i due torneranno al loro sodalizio, oppure, fra una *timeline* e l'altra, qualcosa delle loro disavventure riaffiorerà.

Molto più interessante è il punto di vista socio-economico e forse psicologico.

Sin dai primi minuti si ha la sensazione di trovarsi in un mondo alieno, la tonalità cromatica è a dominante giallo-arancione, le ambientazioni cittadine (in poche scene) mostrano un urbanizzato diversissimo da quello di qualunque città europea (siamo a Dallas), molto straniante e privo di qualunque attrattiva, negli interni (per quasi tutte le scene) tutto appare nudo e asettico, tanto che il magazzino affitta-locali sembra un ospedale. Gli unici discorsi dei protagonisti riguardano il lavoro, il business e la Borsa. Le riunioni dei quattro

ingegneri nel garage di Aaron riguardano mestamente prezzi, concorrenti (l' odiato Platt *in primis*), finanziatori e analisi dei potenziali acquirenti.

Su tutto aleggia, si può dire, lo spirito di Bill Gates e di Steve Jobs, i (gli ex) “giovani del garage”, il miraggio di un futuro di successo e ricchezza. Insomma la “società del fare”, promettente, acritica e senza problemi. I “problemi” compaiono per un attimo come fantasmi. L'ingegnere amico contattato per l'analisi chimica della muffa perché riciclato dalla compagnia in chimico, alla domanda “*Lei era alla progettazione, come è finito qui?*” risponde “*Sa cosa fanno agli ingegneri quando compiono 40 anni? Li portano fuori e gli sparano!*”, domanda oziosa e risposta inquietante, ma che per un attimo fanno spirare un soffio di umanità sull'intera storia, che, in verità, ne è decisamente priva, in una vicenda nella quale sonniferi, fucili a pompa, coma e fantasie aggressive giocano un ruolo tutt'altro che secondario: nella più completa naturalezza, ovviamente.

Visto che il termine [Primer](#) designa in biologia molecolare l'elemento iniziatore dell'aggancio della sequenza di nucleotidi per la replicazione del DNA, e il termine qui forse allude alle box come iniziatori di catene di eventi, chissà se ci sarà un seguito. Di certo Carruth sta collaborando alla realizzazione di un [film](#) sulla stessa lunghezza d'onda, e inoltre sembra che comincino a fioccare proposte hollywoodiane: Carruth, allora, ha compiuto veramente il balzo in una nuova timeline, quella che va dal suo garage a Hollywood.

Dopo *Primer* anche noi potremo dire, quando vogliamo cambiare aria in circostanze drammatiche “*Apriamo una nuova timeline?*”.

Gennaio 2012