

«INCEPTION»

di Stefano Simola

In un tempo che non è il nostro presente né il prossimo futuro – chissà... -, una squadra di estrattori guidati da Domick Cobb (Leonardo Di Caprio) è specializzata nel trafugare idee dal subconscio delle persone, ma può farlo esclusivamente dentro una cornice onirica: è il sogno che gli permette di entrare nella mente dei malcapitati e usare tutti i trucchi di scena per estrarre l'idea.

Inception si apre all'interno di un sogno e lentamente istruisce lo spettatore sul



perché i personaggi si trovano là, cosa vogliono e come cercano di ottenerlo. In questo viaggio perfettamente orchestrato è la realtà a indebolirsi progressivamente assottigliando i suoi confini e confondendoli con quelli più velati del sogno. Christopher Nolan è al suo sesto lavoro dietro la macchina da presa, siamo nel 2010 ed è l'anno dell'*Imnesto*, un fenomenico *action movie* che si muove attraverso una sequela di

effetti speciali strepitosi creando un film sopra un film, un po' azione un po' riflessione, un po' sparatutto ma forse più di ogni altra cosa una ricerca dentro la mente dell'uomo.

“Sono tornato a prenderla... e per ricordarle una cosa importante. Una cosa che un tempo sapeva. Che questo mondo non è reale”. (Dominick Cobb)

In effetti il grande tema di *Inception* si pone anche sotto questi termini: la realtà che noi conosciamo e che siamo soliti intendere come tale potrebbe non essere ciò che

appare. Il reale, ciò che diciamo quotidiano potrebbe essere capovolto tutto a un tratto da una scoperta inaspettata. La prima grande narrazione a riguardo la dobbiamo a Platone che ha saputo dubitare per primo dell'autenticità del nostro esistere raccontandoci di quella caverna. Il dubbio instillato è il seguente: la vita per come la conosciamo non è reale, è qualcosa di più simile a delle ombre proiettate da un fuoco alle nostre spalle, è un'immagine mutevole e indistinta.

Qualche secolo più tardi nelle *Meditazioni Metafisiche* René Descartes si muoveva anch'egli animato da un dubbio, seppure di natura diversa dall'amico ellenico, ovvero: esiste qualcosa di cui io non possa assolutamente dubitare? Esiste una certezza irremovibile? L'esercizio di quel dubbio sarà di così strenua e animosa forza da divenire iperbolico ed estendere lo scetticismo verso ogni aspetto dell'esistenza. Questo prima di trovare i punti fermi del discorso cartesiano.

In uno dei passi delle *Meditazioni* Cartesio annotava quanto segue:

“Così, riflettendoci con più attenzione, tanto chiaramente mi rendo conto che non è mai dato di distinguere la veglia dal sogno con criteri certi, da rimanere attonito; e proprio questo stupore mi riporta quasi a credere di star sognando anche ora”¹.

Non potendo contare su di un *totem* come il Cobb di Christopher Nolan, Cartesio sfuggiva alle insidie del sogno grazie al concetto di idea, quel contenuto del pensiero che ne caratterizza l'azione e rende peculiare il nostro esserci come pensanti nel mondo. Se Cartesio dunque sfugge al dubbio facendo leva sugli oggetti del nostro pensiero, Dominick Cobb, oltre a essere un esperto nel trafugare le idee altrui, ne è vittima come tutti, incatenato da quel singolo pensiero che cresce e si diffonde come un virus nella nostra testa. A un primo sguardo le idee di Nolan non sono salvifiche: potrebbero, in maniera sbrigativa, essere denominate come le prigioni dell'uomo.

Inception esce nelle sale cinematografiche giusto qualche anno più tardi rispetto a Platone nonché alle *Meditazioni* cartesiane, dopo l'*Interpretazione dei sogni* di Freud e dopo *Matrix* (1999) che immergeva i suoi cervelli nella vasca con l'aiuto di un solerte Hilary Putnam. Vien quindi facile cogliere certi richiami, intenzionali o no, all'interno della trama del film.

1 René Descartes, *Meditazioni Metafisiche*, Editori Laterza, Roma, 1997, pp. 29-31.

E difatti, al pari di Cartesio anche Dominick Cobb è un indagatore del sogno:

“I sogni sembrano reali finché ci siamo dentro, non ti pare? Solo quando ci svegliamo ci rendiamo conto che c’era qualcosa di strano”.

Ma a differenza di Cartesio, il Nolan/Cobb indaga l’oggetto sogno e ce lo presenta come un luogo dotato di una sua realtà, con un proprio impianto di regole che possono essere infrante, seppure solo in parte. Per Cartesio invece il sogno non è altro che un *escamotage*, un luogo di passaggio, parte di un esercizio di stile che ci porterà poi sino a Dio. Su questo punto Cartesio non nutre dubbi: il sogno è qualcosa da cui dobbiamo allontanarci.

La messa in scena di Nolan porta allo sguardo dello spettatore perlomeno due piani di realtà (sogno e reale) che si compenetrano vicendevolmente:



In *Inception* le esperienze oniriche appaiono in tutto e per tutto come luoghi del quotidiano che solo un inconscio preparato è in grado di discernere come avulsi dall’esperienza di realtà. Lo stesso Cobb, pur essendo un formidabile esperto in materia, non riesce ad evitare di incorrere nell’errore e farsi imprigionare dal vortice dei ricordi sbagliati. La sua vita nella dimensione reale è costantemente inficiata da quanto esperito nel sogno. Intere decenni trascorse a costruire, a pianificare una vita diversa.

Robert Michael Fischer (Cillian Murphy) ha dalla sua un inconscio addestrato a combattere eventuali malintenzionati che si avvicenderanno poi contro di lui nella dimensione onirica. I personaggi di *Inception* vivono pertanto negli orizzonti di due realtà distinte ma comunque affini e che non esulano negli sconfinamenti. Sotto questo aspetto i due contesti di vita – sogno e reale - si muovono su binari che quasi mai possono dirsi paralleli: idee, paure, esperienze fatte nella vita reale si riversano nel sogno e lo costruiscono secondo architetture precise. Al contempo esperienze,

ricordi e pratiche nel mondo del sogno possono riverberare nel contesto di vera realtà sfumandone i contorni sino a renderli indistinguibili dalla loro copia. C'è poi quell'incontro col treno, uno scontro di credenze che distruggerà per sempre i confini tra le due parti:

“*Stai aspettando un treno. Un treno che ti porterà molto lontano. Sai dove speri che questo treno ti porti, ma non puoi averne la certezza*” (Dominick Cobb)

Se il passaggio sul treno di Cartesio pareva obbligato, ancora più doveroso è chiedersi quanto Nolan già sapesse su Sigmund Freud e la sua *Interpretazione dei sogni*² prima di realizzare il film. Perché *Innesto*, se non tanto da una matrice post-cartesiana, è permeabile in larga parte alle riflessioni freudiane sulla natura del sogno.

Nella sua opera più nota l'analista austriaco descrive il sogno come il luogo in cui emergono i contenuti rimossi dalla nostra mente nella fase di veglia. Questi contenuti si presentano in forma nascosta, secondo un linguaggio che è tipico del sogno e che pertanto va rielaborato prima di una sua comprensione. Ma al di là di questo aspetto, la teoria freudiana torna utile al discorso nolaniano perché afferma l'effettivo statuto di esistenza del sogno. Per Freud i contenuti onirici rivelano quella parte di noi che tendiamo a reprimere e l'incursione nel sogno lo aiuta nel suo lavoro d'archeologo. Non si tratta più di immagini caotiche e inutili, semplici impulsi neuronali generati casualmente³ ma di un'attività precisa del nostro inconscio che trova in questa dimensione capacità d'espressione altrimenti negate. Al contempo Nolan rappresenta il mondo sogno come un luogo che amplifica le possibilità di conoscere noi stessi.

Nell'ottica di un Freud 2.0 *Innesto* rifugge il pensiero di Cartesio per concretizzare l'esperienza del mondo sogno, se non addirittura attribuirgli un primato di importanza rispetto alla sorella realtà.

Se questo dunque esprime un primo piano di discussione, il secondo, non per ordine temporale né di importanza, ci viene offerto dal titolo stesso del film: *Innesto*. Nelle fasi iniziali del film Nolan si è impegnato a presentarci la sua squadra di ladri dedita all'estrazione di un'idea per poi complicare le circostanze.

2 Sigmund Freud, *l'Interpretazione dei sogni*, Newton Compton Editori, Roma, 2014.

3 A. Hobson, *La macchina dei sogni*, 1986, Giunti Editore; A. Hobson, *Sognare. Una nuova visione mente- cervello*, Di Renzo Editore, Roma, 2011.

E se all'estrazione di un'idea, che già di suo si dimostra un bel daffare, si aggiungesse l'innesto? Qui si definisce il nucleo che muoverà l'azione lungo tutto il film: un conto rappresenta l'estrazione di un'idea, il furto di un'informazione; altro invece l'impianto della stessa, semplice e chiara, di un unico seme capace di germogliare dentro la mente di un individuo al punto da modificarne inevitabilmente le azioni future⁴

“Il seme che planteremo nella mente di quell'uomo, diventerà un'idea che lo condizionerà per sempre. Potrebbe cambiarlo ... può arrivare a cambiarlo radicalmente”. (Dominick Cobb)

Tra tutte le ambizioni umane, questa resta ancora la più oscena, la più difficile da realizzare. E se il contesto odierno con l'azione massiccia dei nuovi media già influenza notevolmente l'autenticità dei nostri pensieri, la possibilità di agire su essi (i nostri pensieri) in maniera più radicale e profonda rappresenta ancora l'ultimo baluardo tra le ambizioni umane più sfrenate.

Ma il compito si presenta tutt'altro che semplice, la semplice – o supposta tale – idea di un individuo, il motore che fornisce uno scopo all'agire dei singoli, è una forza apparentemente inespugnabile e una volta che si è impossessata del cervello è quasi impossibile sradicarla⁵.

“Qual è il parassita più resistente? Un batterio? Un virus? Una tenia intestinale? No, un'idea. Persistente, contagiosa [...] Una volta che si è impossessata del cervello è quasi impossibile sradicarla. Un'idea pienamente formata, compresa, si avvinghia qui dentro, da qualche parte”. (Dominick Cobb)

L'innesto si presenta con una robusta trama che si infittisce progressivamente nello scorrere dei minuti sulla pellicola. A fare da corollario a questo sfondo, oltre alla bellissima colonna sonora confezionata da Hans Zimmer, sono le spettacolari scene d'azione e gli effetti speciali (indimenticabile la sequenza in cui Nolan fa piegare su se stesso il centro storico di Parigi o in cui fa irrompere un treno in pieno centro

4 Azioni, si intende, che verranno a svolgersi nel contesto di realtà. Secondo la dialettica interna al film non è semplicemente il reale che influenza e costruisce il sogno ma è possibile anche il suo contrario.

5 Per quanto fuori contesto *studiorum* fa sorridere quanto solevano cantare i Litfiba nei tardi anni 80. Sulle note di *Apapaia* un estratto citava: “*Si può vincere una guerra in due... ma più difficile è cambiare un'idea*”. *17 Re*, I.R.A. Records, 1986.

cittadino). *Inception* è un *concept movie* velato dalla cornice del *blockbuster* sebbene non pochi commentatori lo abbiano definito come il contrario. È, sino a quel momento il film più costoso realizzato da Nolan, che farà poi il pieno al box office attirando su di sé una notevole mole di riflessioni. Prima tra tutti il finale: Dominick Cobb ha ormai terminato il proprio lavoro e riesce a tornare a casa. Una volta qui, prima di ricongiungersi con i propri cari estrae la trottola/totem dalla tasca per farla roteare sul tavolo e noi tutti vediamo come la mdp di Nolan indugi sul totem in movimento mentre perde progressivamente il baricentro e quasi termina la sua corsa e poi... nulla. Di conseguenza il nostro eroe sogna ancora oppure è desto? E la scoperta di una o dell'altra parte di questa verità potrebbe consegnare un significato del film del tutto diverso allo spettatore. Tanto e pure troppo si è dibattuto a riguardo quasi la cognizione di questo momento potesse alla fine influenzare il giudizio complessivo che si ha della pellicola. In secondo luogo le scene d'azione:

Il camioncino che dopo l'impatto con il *guard rail* cade sull'acqua triplicando letteralmente la durata della sua corsa proprio perché inserito nel flusso temporale di più sogni profondi. Questo ha stancato più di uno spettatore impaziente e tacciato Nolan di incapacità nello scrivere scene d'azione. Vero o no quanto precede, è pur vero che nell'innesto il tempo non si limita a esprimere i suoi soliti caratteri di durata e estensione ma si muove in sincrono alla dimensione in cui è inserito: *dieci ore nella realtà corrispondono a una settimana nel primo livello, a sei mesi nel secondo, a dieci anni nel terzo.*

Da quanto messo in evidenza è possibile scorgere degli orizzonti tematici fissi nella produzione del cineasta britannico. I concetti di idea, reale e tempo rappresentano un *continuum* nelle opere di Nolan⁶.

Al suo esordio nel 1998 abbiamo *Following* che già presenta quell'intreccio narrativo basato su più piani temporali – ecco il fattore tempo – che diverrà poi *format* d'autore anche nei prossimi lavori. *Following* descrive la vita di un giovane senza nome che passa il tempo a seguire gli altri e osservarne le vite dal di fuori. Sarà l'incontro con un ladro di nome Cobb (chiara l'autocitazione presente in *Inception*) a impartire un'impennata ai suoi piani.

Nel 2000 è *Memento* a calcare le scene, un po' il fratello maggiore di *Inception*. Costruito sui ricordi sconnessi di Shelby, incastrato in un eterno presente a causa del

6 Un discorso a parte merita la trilogia di *Batman* portata nelle sale da Nolan. Per quanto di stampo più solido e articolato rispetto alle produzioni di genere della Marvel e della DC, questi lavori si distanziano notevolmente dalla firma del regista.

suo disturbo, il lungometraggio sacrifica la linearità della narrazione per una presentazione a blocchi disconnessi che alla fine si saldano l'uno all'altro per completare il puzzle. *Memento* è anche un'indagine sulle nostre percezioni, sull'affidamento che facciamo su di esse e su come sia facile distorcere il reale in virtù delle alterazioni fornite dalla nostra mente. *The Prestige* (2006) continua la corsa lungo binari già conosciuti presentando sin dall'inizio un contesto in cui realtà e prestigio/finzione si fondono nella diatriba che impegnerà i protagonisti per tutto l'arco del film. *Interstellar* (2014) in cui ogni pianeta ha il suo tempo che incide inevitabilmente nel viaggio degli esploratori. L'ultimo e criptico *Tenet* (2020) in cui l'incontro tra le diverse declinazioni del tempo permette a questi di scorrere all'inverso. In quest'ultimo sembra quasi Nolan abbia voluto rispondere all'interrogativo che un Matthew McConaughey in crisi poneva alla collega Anne Hathaway in *Interstellar*.

Cooper "C'è qualche possibilità [...], qualche modo brillante di saltare giù [...] di riguadagnare gli anni..."

Brand: "Il tempo è relativo e può allungarsi o restringersi... ma... non può scorrere all'indietro".

