

# Futuri portali

di Federica De Stasio

## Abstract

The Netflix series *Dark – The secrets of Winden* debuted in 2017. Nothing is linear in this series, starting from the “circular” conception of time, that is, as a series of time cycles. There is, therefore, a relationship between space and time, even very distant from each other, and which the film manages to bring together thanks to forms of alternating editing, or the use of techniques such as flashback or flashforward. Just like in the case of the *Dark* series or in Christopher Nolan’s films. The dimensions of space and time inevitably intersect, the dimension of time gives importance to that of space.

Nolan likes to turn meanings upside down with elements of style. Kip Stephen Thorne, theoretical physicist, has theorized a theory on wormholes, shortcuts in space-time, which would not only exist but would be used as portals to travel between the past, present and future. If we think of cinema during its evolution over time, directors have been “deluding” their spectators for over a century. However, Nolan like Georges Méliès, have brought indelible innovations to the world of cinema, while remaining faithful to the basic premises of classic cinema.

## La domanda non è dove, ma quando

La serie targata Netflix *Dark – I segreti di Winden* (2017), esordisce con una prima stagione che spiazza e stupisce letteralmente gli spettatori. Nulla è lineare in questa serie, a partire dalla concezione circolare del tempo, inteso, cioè, come una serie di cicli. Tutto è interconnesso nella piovosa città di Winden, Germania, dove sorge una centrale nucleare e dove si trovano delle grotte, che si riveleranno dei portali spazio – temporali, e che permetteranno ai loro protagonisti di viaggiare nel tempo in cicli di 33 anni: 1921, 1953, 1986, 2019 e 2052. Quattro famiglie, i Kahnwald, i Nielsen, i Doppler ed i Tiedemann, sono strettamente legate tra loro in una serie di misfatti che si susseguono, disorientando lo spettatore, al ritmo di una strepitosa colonna sonora del tedesco Apparatus, esponente della cosiddetta IDM il cui acronimo sta per *Intelligent Dance Music*, detta anche *Braindance*. In questo genere pionieristico di musica elettronica, troviamo un sottogenere, definito curiosamente *Glitch*, in cui i suoni definiti errori, provengono dalle apparecchiature digitali.

Tutto ha inizio da un *glitch*, o meglio incubo, di uno dei protagonisti, Jonas

(Louis Hoffman) che vive un momento di crisi esistenziale, dovuta da stress post – traumatico, dopo il suicidio di suo padre. Tutto ha fine come in un sogno, immagini diafane dei protagonisti che si sgretolano, come cenere e *loops* di epoche differenti si susseguono continuamente in un valzer temporale.

Secondo il teorico del cinema Joseph Anderson, esiste una regola definita come *large-scale relationships*.

Esiste, dunque, un rapporto tra spazi e tempi, anche tra loro molto lontani, e che il film riesce ad avvicinare grazie a forme di montaggio alternato, o l'utilizzo di tecniche come il *flashback* o il *flashforward*. Proprio come nel caso della serie *Dark – I segreti di Winden*, 2017 o nei film di Nolan. Per Tarkovskij, il cinema è «scultura con il tempo» (Bernardi, 2003, pag. 163). Una definizione questa, che senz'altro è affine al cinema di Nolan. In *Interstellar*, 2014, ad esempio, il passato diventa futuro e viceversa, il *flashback* e il *flashforward* si incrociano nella libreria della casa di Cooper. Il futuro ha cambiato le sorti del passato, soltanto la gravità può oltrepassare le dimensioni e il tempo. Le dimensioni dello spazio e del tempo si incrociano ineluttabilmente, la dimensione del tempo dona importanza a quella dello spazio. In un'infinita danza leggera di cui la gravità soltanto può fermare il moto. Grazie al *flashback*, il tempo viene manipolato, riavvolto, assumendo una dimensione plastica, al cui interno giace un'identità ed una coscienza che possano mettere in relazione ciò che stato con ciò che è.

Lo psicologo americano James Jerome Gibson, durante i suoi studi, si accorse che la macchina da presa prende la posizione dello spettatore rispetto al film. Si direbbe che è la simulazione motoria a contribuire il grado di immedesimazione da parte dello spettatore con ciò che accade sullo schermo. Dunque, i movimenti della camera sono analoghi, per certi versi, ai movimenti naturali della testa e del collo di un essere umano. Rendendo lo spettatore sempre più consapevole di quel mondo altro che sta avvenendo in quella magica finestra. Altri studi neurologici hanno dimostrato quanto la visione, l'azione e il tatto siano collegati tra loro. In un certo senso potremmo definire che lo spettatore durante l'esperienza filmica, tocca il film con i propri occhi. La visione di corpi frammentati ed ingranditi sullo schermo, fa vibrare lo spettatore, che entra, in modo carnale, a contatto con l'immagine. Da questa premessa, è necessario agganciarsi allora ad un autore come J. Graham Ballard, che di immagini carnali, esplosive, amplificate fino a diventare irrecognoscibili, è piena la sua letteratura.

Dalla prefazione di William Burroughs per i racconti di *The Atrocity Exhibition*, 1970, di James Graham Ballard si evince che Ballard fa con la letteratura, ed i suoi personaggi, ciò che Robert Rauschenberg crea con la pittura:

*«This magnification of image to the point where it becomes unrecognizable is a key note of The Atrocity Exhibition. This is what Bob Rauschenberg is doing in art – literally blowing up the image. Since people are made of image, this is literally an*

*explo-sive book. The human image explodes into rocks and stones and trees». (Ballard, 1990)*

*La Mostra delle Atrocità* (1970) di Ballard è la storia di un uomo il cui nome varia in ogni capitolo, anche se mantiene la T iniziale (Travis, Talbot). In parte in modo autobiografico, Ballard dimostra sotto forma di esperimento come la psiche del cittadino moderno – ed in particolare la sfera riguardante le sue pulsioni sessuali, tipicamente ballardiana – sia ormai divenuta un'estensione della società circostante, dei media, della tecnologia, del parco giochi, di ogni tipo di architettura che costituisce la moderna società post-industriale. Per supportare questa prospettiva, Ballard viviseziona la propria personalità attraverso i suoi *alterego*, e lo fa con un'attenta e minuziosa autopsia dei personaggi del romanzo, elencando, come in una dettagliatissima cartella clinica, l'insieme dei processi psicologici che lo hanno portato alla stesura delle varie parti della storia, spesso anche facendo ricorso a veri e propri interventi di autoanalisi. Le architetture, i corpi, sono sezionati nelle loro componenti di base, quasi fossero oggetti da laboratorio, come gli squali in formaldeide dell'artista Damien Hirst. Ballard pone sotto il suo sguardo attento – ma sempre soggettivo – la complessità del mondo che lo circonda, nel quale vive, decostruendola attraverso un sistema che potrebbe risultare paradossale: il caos letterario, molto comune anche a Burroughs e ai suoi originalissimi *cut-ups*. Ballard costruisce concretamente un museo di quella che è la realtà attuale, una mostra di atrocità alla quale i pazienti non sono stati invitati e che presenta un segno inquietante: tutti i temi insistono sul tema della catastrofe umana individuale che si estende a livello collettivo. Come Burroughs paragona l'arte di Ballard a quella di Bob Rauschenberg, così Nolan pare apprezzare molto un altro pittore: Escher, il maestro dei frattali.

Parliamo anche della serie di Amazon Prime *Inverso – The Perihperal* (2022), tratta dal romanzo di William Gibson, *Inverso* appunto, del 2014. Il mondo è immerso in una realtà aumentata dopo l'estinzione della quasi totalità della razza umana, la cui rimanenza si serve di periferiche, ossia di corpi replicati e riprodotti uguali agli originali, per viaggiare nel tempo. Una serie prodotta dai produttori di *Westworld* (2016), dove il ritmo è scandito tra un mistero cervellottico ed un altro. La spiegazione del mondo di *Inverso* è qualcosa di esterna alla serie, essendo come preesistente, come se si desse quasi già per scontato che lo spettatore conosca quel mondo, che di sicuro, è simile a *Matrix* (1999), dalle sequenze d'azione al look dei personaggi piombati nella Londra del XXII secolo. Un ritorno del *cyberpunk* in tv, da quando la realtà virtuale è di nuovo di tendenza con l'evoluzione del metaverso e della transizione digitale. Ho citato *Inverso* di William Gibson, poiché il tema dell'inversione è caro anche alla serie *Dark* e stilisticamente a Nolan, come nei film *Memento* (2000), ad esempio, dove la storia è divisa in due parti che scorrono in direzioni opposte, fino ad incontrarsi alla fine del film.

Nolan racconta più storie non lineari tra loro, senza seguire una cronologia progressiva degli eventi, inserendo elementi la cui funzione è quella di tenere lo spettatore in una costante tensione di *suspance*. Anche l'utilizzo dei titoli di testa, detti inizi matrice, che di solito hanno la funzione di far comprendere a chi guarda i tratti salienti della storia, in *Memento* scorrono a ritroso. A Nolan piace ribaltare i significati con elementi di stile. In *Dark*, l'inversione avviene su scala semantica: attraverso *flashback* e *flashforward*. Ogni dettaglio è come un pezzo di un *puzzle* che alimenta nello spettatore il desiderio di scoprire i misteri che si celano nel passato, presente e futuro delle quattro famiglie coinvolte nella cittadina di Winden.

«Noi siamo convinti che il tempo procede in modo lineare ma in realtà la distinzione tra passato, presente e futuro è solo un'illusione, ieri oggi e domani sono in realtà uniti in un circolo senza fine, ogni cosa è collegata» (Bo Odar, Friese, 2017-2020).

Il *wormhole* della caverna di Winden sarebbe un portale gravitazionale che collega tre dimensioni: futuro presente e passato, e proprio come un buco nero, riesce a traghettare nella dimensione spazio – temporale. Un'anomalia collegata al Cesio della vicina centrale nucleare permette di fare viaggi nel tempo nell'arco di 33 anni per volta, sarà lo Jonas del futuro, a cercare di correggere per sempre questa anomalia. Lo Jonas del 2019 viene catapultato nello spazio – tempo ritrovandosi nel 2052, dove l'esplosione della forza nucleare ha spazzato via l'umanità in un presente post – apocalittico, lo stesso che troviamo in *Inverso – The Peripheral*, camuffato ed abbellito dalla realtà virtuale.

Kip Stephen Thorne, fisico teorico, ha confermato una teoria sui *wormholes*, che non solo esisterebbero realmente, ma anche che queste scorciatoie sarebbero usate come portali per effettuare viaggi tra passato, presente, futuro. Una teoria quella di Thorne incerta ma che potrebbe essere plausibile, i *wormholes* non esistono in natura ma la Fisica non vieta la possibilità che un certo tipo di intelligenze superiori non possano installare questi ponti spazio – temporali. Le ipotetiche scorciatoie, teorizzate dal premio Nobel della Caltech, permetterebbero il passaggio da un punto all'altro dell'universo più velocemente della luce, permettendo anche i viaggi nel tempo. Come abbiamo già detto tutto il cinema di Nolan ruota attorno ad una temporalità frastagliata che influenza profondamente il tessuto narrativo. La non linearità del tempo filmico rappresenta il *fil rouge* nell'opera del regista.

La sua poetica affonda le radici in una cultura post – moderna che concepisce il tempo in modo non – lineare. Dunque, il tempo viene inteso come un qualcosa di versatile che può essere ricomposto in logiche nuove. Attraverso un uso segmentato del montaggio, Nolan frammenta la mente dei personaggi in *flashback* così da purificare catarticamente la psiche. In *Interstellar* (2014), la dimensione in cui il tempo viene ricomposto è quella del viaggio nello spazio, verso altri pianeti. Il tempo viene percepito diversamente dai personaggi a seconda della loro posizione nell'Universo, per cui il presente di Cooper è il passato per la figlia in una

temporalità simultanea. Il *wormhole Gargantua* permette dunque di frantumare la consequenzialità logica del racconto cinematografico, per cui i concetti di causa – effetto si fondono. Il regista è particolarmente affascinato dal concetto di tempo post – moderno. Così, il progredire del tempo e la percezione di esso hanno ricadute sul racconto.

In *Tenet* (2020) i protagonisti hanno a loro disposizione una tecnologia in grado di invertire il corso degli eventi e saranno loro stessi a manipolare il tempo. Per cui il processo di destrutturazione e ricombinazione sarà pienamente attivo, poiché i personaggi agiranno su di esso. In questo modo Nolan costruisce un universo narrativo in grado di manipolarsi e modificarsi autonomamente secondo principi fisici di cui è strutturato, dunque un racconto che agisce su sé stesso.

Insieme allo Spazio, il Tempo è ritenuto una dimensione componente della Fisica, e il cinema di fantascienza stravolge queste leggi naturali, attraverso l'immaginazione di paradossi e contraddizioni. Il tempo, difatti, viene ripetuto ossessivamente, la sua dilatazione estrema durante la dimensione del viaggio spazio – temporale, rendono questo genere affascinante e contraddittorio. A dir poco paradossale. Se pensiamo al cinema durante la sua evoluzione nel tempo, è da oltre un secolo che i registi “illudono” i loro spettatori. Prendiamo ad esempio, George Méliès, il primo “mago” cineasta con il film del 1902 *Viaggio sulla Luna – Voyage dans la Lune*, che trasforma l'ordinario in straordinario e lo stesso fa Christopher Nolan con il suo *Interstellar*, 2014, entrambi i film proiettano lo spettatore in una realtà che non sta vivendo davvero, trasformando il viaggio nel viaggio oltre il mondo conosciuto, trasformando così, l'ordinario in straordinario per l'appunto.



Fig. 1 – *Trip to the Interstellar*, omaggio a C. Nolan e G. Méliès, Federica De Stasio, 2023.

Sia Méliès che Nolan, hanno, però, apportato innovazioni indelebili al mondo del cinema, pur rimanendo fedeli alle premesse basilari del cinema classico. Méliès è stato un innovatore per il fatto che è stato il primo narratore del cinema, traghettando il cinema muto da semplice proiezione di filmati del reale alla narrazione di una storia, quindi al mondo di finzione. Nolan, ha apportato invece uno stravolgimento di questa narrazione, rivisitando le regole della narrazione e della grammatica cinematografica, pur rimanendo ancorato al lavoro dei grandi registi del cinema classico. Infatti, Nolan ha restaurato la pellicola del 1968 di Stanley Kubrick *2001: Odissea nello spazio*. D'altronde lo stesso Nolan ha scelto dal punto di vista stilistico, di girare anche in analogico piuttosto che in digitale, facendo uso più volte del sistema IMAX, acronimo di *image e maximum*, un sistema che utilizza la pellicola da 70mm con fotogrammi disposti verticalmente che vengono proiettati su di uno schermo largo 22 metri e alto 16. Sulla questione del cineasta di apportare dovute innovazioni, ce ne parla il critico e studioso David Bordwell, il quale definisce con il concetto "motivazione", la spinta rivoluzionaria di determinati registi, giustificando così determinate strategie che il cineasta usa pur di trasmettere a pieno la propria opera. L'obiettivo è spesso quello non di trasmettere un'idea, piuttosto una nuova esperienza narrativa. Per lo studioso David Bordwell, lo stile di un film è particolarmente legato alla sua tecnica. Una visione del mondo collegata allo spirito del tempo. La percezione del film, secondo Bordwell, parte dal "basso", lo spettatore comprenderà il film tentando di ricostruire l'esperienza filmica su più livelli. Partendo attraverso gli occhi, ovviamente. Gli occhi, secondo Haraway, sono cannibali, onnivori ed onniscienti che tendono alla sorveglianza totale della quotidianità, all'atto della verifica e del controllo razionale. Gli occhi, però, sono anche la parte del corpo che viene associata alla visione, in quanto immaginazione, illusione ottica. Nella combinazione e nella contaminazione tra l'umano e la macchina, tra l'estensione di noi stessi e la separazione desiderata dalla macchina, nel miscuglio tra percezione e realtà, la propria autonomia in quanto identità, viene messa in discussione. Entrando in quella zona di confine ibrida, confusa.

Colma dell'abiezione. Abietto è soprattutto quello che turba un'identità, un sistema, un ordine. Colui che non rispetta i limiti. La costruzione dell'identità nella cultura della simulazione avviene grazie all'esperienza del *cyberspazio*. Numerosi i teorici e le teoriche che hanno enunciato il pensiero "pro – tecnologico" in special modo femminista come quello di Donna Haraway che ha destabilizzato lo stereotipo classico che da sempre identifica la donna come una specie di Madre Terra. Queste riflessioni "tecno – entusiaste" nascono all'interno della cultura anglosassone: la tecnica non è più vista come opposta alla donna, ma è piuttosto fluida, aperta, avvolgente che interagisce con la macchina fino ad incorporarsi, arrivando alla creazione di un nuovo soggetto: il *cyborg*. In Europa, invece, le riflessioni femministe sono ancora di matrice anti – tecnologica, dove la *Techne* è l'emblema della predominanza del maschile sul femminile.

Questi *cyborgs* Harawayiani sono figure ibride che mescolano il biologico con il tecnologico, e hanno un'identità debole ed un costante bisogno del confronto con l'Altro per spiccare. «Meglio Cyborg che Dea» (Haraway, 2018), il *cyborg* è una sintesi di uomo e macchina, proteso ad abitare tanto il suo corpo naturale quanto le sue molteplici estensioni virtuali amplificando le possibilità non solo a livello fisico e corporeo, ma anche a livello comunicativo e cognitivo. Una sintesi postmoderna di una nuova forma di soggettività che può superare i dualismi del passato. Stiamo diventando tutti *cyborgs* grazie all'uso sempre maggiore della tecnologia che contamina il quotidiano di ogni essere umano. Il *cyborg* o terzo sesso, rappresenta l'opportunità da parte dell'universo femminile, di liberarsi definitivamente degli stereotipi di genere, oltre che a far cadere le conoscenze dogmatiche su cui si basa l'Occidente, in onore di una conoscenza più fluida e interconnessa.

L'individuo attraverso il digitale crea *performance* che possono dare origine ad azioni collettive: posizionare e riposizionarsi nei circuiti virtuali, coinvolgendo altri individui in un gioco inscenato per ricercare collettivamente il senso, grazie alla cooperazione e l'interazione tra partecipanti. Questa ricerca alternativa di nuove forme di soggettività rispettose di tutte le differenze superando tutte le dicotomie e le differenze uomo/donna, animale/macchina, promuovono una nuova forma d'identità: il *cyborg*, appunto, ma attenzione: eliminando il concetto di appartenenza sessuale rischiamo inevitabilmente di cadere nell'omologazione del *cyborg*/massa, annegando nell'indistinzione.

## Bibliografia

- Amato D., *Il cinema dei fratelli Nolan, Ri(e)voluzione della fantascienza filmica*, Santelli Editore, Milano, 2020.
- Bernardi S., *Introduzione alla retorica del cinema*, Casa Editrice Le Lettere, Firenze, 2003.
- Di Blasi P., *La percezione dello Spazio e del Tempo: L'analisi della dimensione spaziotemporale nel cinema di Christopher Nolan e il cinema come macchina del tempo*, Independently Published, 2020.
- Gallese V., Guerra M., *Lo schermo empatico, cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano, 2020.
- Haraway D.J., *Manifesto Cyborg, Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano, 2018.