



Inception

Genere	Fantascienza - drammatico
Regia	Christopher Nolan
Distribuzione	Warner Bros
Età	da 16 anni
Durata	148 min. - colore
Audio	Italiano/inglese
Anno	2010

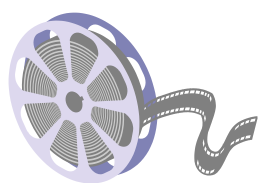


Dom Cobb è un abile ladro, il migliore in assoluto nella pericolosa arte dell'estrazione di importanti segreti dal profondo subconscio di una persona durante lo stato onirico, quando la mente è maggiormente vulnerabile. La rara abilità di Cobb ne ha fatto una figura molto ricercata nell'ambiente del nuovo spionaggio industriale, ma anche un ricercato internazionale, facendogli perdere tutto ciò che ha amato. A Cobb viene offerta da Saito, un potente industriale giapponese, la chance di redimersi. Un ultimo lavoro potrebbe restituirgli la sua vita, se solo saprà ottenere l'impossibile: realizzare un "inception", cioè un'immissione, un innesto di un pensiero fisso nel cervello di una vittima, Robert Fischer Jr., che servirà a mandare in fallimento l'azienda che la giovane vittima ha appena ereditato, così che l'analoga impresa asiatica possa ricavarne vantaggi. Cobb accetta e si fa affiancare da un team di cui entrano a far parte Eames, un falsario internazionale dei pensieri umani, Yusuf, un chimico anestesista e la giovane Ariadne, architetto abilissimo nella costruzione di spazi virtuali. Ma nessun livello di pianificazione rigorosa e di esperienza possono preparare la squadra al pericoloso nemico che sembra prevedere ogni loro mossa. Un nemico che solo Cobb avrebbe potuto aspettarsi.

Analisi della struttura

Due parti della città si fondono lentamente una nell'altra, treni fulminei, sentimenti di colpa e di nostalgia, monti nevosi, corse sul soffitto, labirinto di passioni, specchi giganteschi che riflettono in mezzo alla strada, paradossi, squilibri, inseguimenti furiosi per le vie di Mombasa in Kenya, il sogno del sogno di un sogno. Scritto e diretto da Christopher Nolan, "Inception" è un grande gioco di scatole cinesi. Si divide sostanzialmente in due parti. Nella prima parte lo spettatore è portato dal regista a conoscere questo mondo particolarmente articolato nelle sue regole. Inoltre gli ottimi effetti speciali e visivi sono perfettamente integrati all'impianto narrativo ed evocano le suggestioni dei quadri di Dalì e di Magritte. Basta pensare in particolar modo a tutto quel mondo creato da Cobb e da Mal ed ai momenti in cui i sogni collassano, ed il gusto del paradosso evocato esplicitamente dalla spiegazione della scala senza fine, ma anche da tutte le deformazioni che Ariadne apporta alla bellissima Parigi. Nella seconda, poiché sono molti i nodi che devono venire al pettine fra cui il passato di Cobb ed i suoi trascorsi con sua moglie Mal e il rapporto fra Robert Fischer, la vittima dell'inception obiettivo della missione, e suo padre Maurice. Nolan si concede un tripudio di sparatorie e inseguimenti fra i vari scenari e i vari livelli del sogno. La trama del film si sviluppa su un elemento basilare: nei sogni condivisi c'è sempre un architetto. I sogni che vengono presentati in "Inception" sono il più verosimile possibile; proprio per questo il compito dell'architetto è importante, perché la vittima dell'estrazione non deve rendersi conto di essere in un sogno, altrimenti il suo subconscio attiva le proprie difese rendendo vano il tentativo di furto. I viaggi dei personaggi nel mondo onirico di qualcuno sono sempre a rischio: incongruenze, mancanza di credibilità e paradossi sono sempre dietro l'angolo. Difficile è soprattutto fare passare l'idea che ciò che accade in una sorta di realtà virtuale abbia poi effetto

anche sul mondo vero. Non è forse sufficiente svegliarsi per uscire dalla fantasia? Perciò l'idea di un limbo nel quale cadere e da cui non risvegliarsi, seppur abusata già da tanti libri e pellicole, deve essere spiegata e trattata con cura. Nolan ci riesce e qui sta il primo passo del suo successo. La tensione rimane alta dall'inizio alla fine e lo spettatore partecipa a tutta la vicenda come se lui stesso fosse impegnato nella missione e avesse paura di rimanere intrappolato. Infatti non mancano tranelli e imprevisti che, in un crescendo di situazioni in equilibrio tra computer graphic e espedienti narrativi, continuamente sfidano l'attenzione del pubblico e la sua prontezza di ricezione. Questo avviene perché non c'è un vero cattivo su cui operare una catarsi, una vendetta liberatoria. Tutti i membri della squadra sono dei "buoni", che non meritano di morire e che cercano di portare a termine il risultato non tanto per una ragione economica, ma per aiutare il loro capo a riprendere in mano la propria vita. L'antagonista non è una persona, non c'è nessuno da sconfiggere, se non il subconscio dello stesso Dominic Cobb. Si lotta solo contro il tempo. "Ma Cobb può essere capace di manipolare la mente?" la risposta è affermativa, perché la mente è solo uno spazio dove si può trovare di tutto e, alla cui origine, covano sensi di colpa e proiezioni del passato che faticano a tacere. In virtù di questo senso di colpa Cobb continua a tenere la proiezione della sua donna stretta a sé, punendosi perché convinto di non aver mantenuto la promessa che le aveva fatto. Il nome della moglie di Cobb fa da corollario alla canzone cantata da Édith Piaf, che i personaggi ascoltano per svegliarsi dai sogni, "Non, je ne regrette rien". Il messaggio è chiaro: per poter vivere liberamente e senza rimpianti bisogna lasciar andare il passato e vivere il presente. Il concetto di rimorso si manifesta a più riprese nelle parole dei vari personaggi e in particolare in quelle di Saito e nella struttura stessa del Limbo, dove un uomo invecchia prigioniero delle proprie certezze e dei propri ricordi e a fargli compagnia resta solo il rimpianto di una vita non vissuta. Nolan porta lo spettatore da una missione ad un'altra, e quando la storia è stata sviluppata abbastanza si passa al livello o al subconscio successivo tanto che a volte anche i personaggi stessi si confondono, come succede ad Ariadne. Ai diversi livelli della mente dove il team di Cobb riesce ad entrare, corrispondono regole diverse che spesso si confondono nella linea tra sogno e realtà. Su questa struttura portante solida ed emozionante, il regista costruisce un mondo visivo tanto apparentemente reale quanto flessibile ad ogni assurdo cambiamento delle regole della fisica. Proprio come in un incubo, si è vittime di ciò che il nostro inconscio ci impone, ma allo stesso tempo si è capaci di modificare il tutto a proprio piacimento quando si acquista autocoscienza del momento. Il montaggio è capace di seguire tutti i personaggi e i vari piani narrativi con la fluidità degna dei più grandi narratori del cinema. La fotografia è spettacolare: le immagini in assenza di gravità con Arthur che fluttua nel corridoio di un albergo in una scena di combattimento, sono state realizzate in maniera molto ingegnosa con un set pronto a ruotare a 360. Così come quelle con Dom Cobb e Ariadne che camminano per le strade di Parigi che si ribaltano sopra di loro in maniera assolutamente surreale, mentre lui spiega come una singola idea della mente umana possa costruire città. Incredibile anche quando Cobb si trova a Mombasa e corre tra corridoi strettissimi, come se si trovasse all'interno di un labirinto. Nolan avvolge, soffoca, lascia un po' di corda e alla fine tira tutto su come un cappio, giocando più che mai con l'infinità delle opzioni a sua disposizione. È un cinema nel cinema, un dedalo di strade e città abilmente costruite per sfuggire a un mondo che non ci lascia possibilità di controllare il tempo, di modellare i confini, di cambiare le cose. La tensione e il movimento sono in ogni sequenza del film, mentre la macchina da presa cattura infinite location attraverso le quali si muove un gruppo di interpreti che rappresenta una delle migliori formazioni di cast mai create negli ultimi tempi.



Proposte didattiche

- Quale significato ha il titolo del film?
- Come inizia il film?
- Che cosa è reale in Inception?
- Quando la vita reale di Cobb sconfinava nel sogno?
- Che cosa rappresenta la trottola?
- Perché Mal utilizzava la trottola?
- Chi è la vera vittima dell'Inception?
- Perché Cobb si sente colpevole del suicidio?
- Com'è arrivato Cobb da Saito?
- Qual è il compito di Saito?