

Leonardo Strano

Tenet, o dello sguardo come spazio di gioco

Nel contesto di un cinema sempre più espanso e sempre più coinvolto nelle pervasive dinamiche della convergenza digitale, il *mind-game movie* si istanzia come un momento audiovisivo riflessivo d'eccezione per comprendere non soltanto la direzione del cinema nei processi di rimediazione ma anche la sua importanza per l'orientamento all'interno di essi. Di cosa si tratta? Secondo Thomas Elsaesser, principale teorico dell'oggetto culturale in questione¹, il *mind-game* è prima di tutto una sfida offerta dal cinema al contesto mediale circostante, una provocazione per innescare discorsi e attivare ragionamenti, una proposta di elaborazione. È poi anche una tendenza, un genere, un tipo di film, presente soprattutto nell'industria hollywoodiana ma in realtà transnazionale. Infine è individuato come una delle tensioni nascoste e non problematizzate tra le più ampie linee di costruzione del cinema contemporaneo, una categoria unica in grado di identificare tutti quei film che, in un contesto di progressiva digitalizzazione e sgretolamento delle localizzazioni, mostrano di modificare i propri atteggiamenti nei confronti delle narrazioni, complessificando le strutture del racconto e dell'esposizione per fare fronte a nuovi pubblici e nuove abitudini di fruizioni – tra cui l'incedere sempre più convinto dei videogiochi nella quotidianità delle persone e soprattutto dei giovani.

Lo studioso cita come titoli appartenenti a questa dinamica film di diversa tipologia, come quelli con strutture narrative non lineari, cronologie alterate, doppiate o splittate; orientamenti spaziali labirintici; viaggi nel tempo e scambi corporei impossibili ma resi plausibili da una solida sospensione dell'incredulità; interazioni ripetitive e loop temporali; personaggi che cambiano la loro identità nel tempo e nello spazio o soffrono di condizioni mentali debilitanti come la schizofrenia, l'amnesia, il disturbo delle personalità multiple o sono morti senza saperlo oppure ancora agiscono in maniera inaffidabile godendo della fiducia dello spettatore. Questi stessi film, diversamente posizionati sull'asse dell'industria ma anche dell'autorialità occidentale

¹ T. Elsaesser, *The mind-game film. Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology*, Routledge, London 2021, p. 23.

Abstract

This article tries to clarify the role of cinema as a medium in the complex and heterogeneous contemporary audiovisual horizon. The essay functionalizes Elsaesser's *mind-game movie* theory and verifies it as a central epistemological category in the film debate through the analysis of one of the most self-reflexive mind game movie of recent years. By examining Nolan's *Tenet*, the article tries to prove how industrial cinema, at its best, rewrites the cognitive postures of the spectatorial gaze and offers a ludic reinterpretation of the uninhabitable contemporary conditions within the western and capitalistic society.

KEYWORDS

THOMAS ELSAESSER

-

MIND-GAME MOVIE

-

SPECTATORSHIP

-

KINAESTHETICS

-

NEGOTIATION

e orientale e del genere, dissestano nello stesso modo il realismo psicologico, la narrazione affidabile e la trasparenza narrativa del classicismo hollywoodiano, che usualmente, attraverso una cronologia riconoscibile, uno spazio prospettico individuabile e archi drammaturgici convenzionali, garantisce una ferma identificazione con i personaggi, una generale comprensione degli accadimenti, un senso di chiusura degli eventi e una normalizzazione del senso attraverso un finale intellegibile. Ma la loro azione non si limita a una modificazione e a un ribaltamento continuo dei tropi del regime hollywoodiano tradizionale: presentando il film come un oggetto di difficile interpretazione, o meglio, come un oggetto manchevole e bisognoso di un completamento da parte del fruitore, essi si istanziano dall'interno del sistema come sintomo del bisogno del sistema stesso di assumere senso trasferendo il luogo della significazione nella pratica spettatoriale.

Come insorgenze sintomatiche, i *mind-game movie* corrispondono e rispecchiano il mondo e le strutture che li hanno generati, e cioè quell'universo o, meglio, quel multiverso altamente complesso e pieno di vuoti da riempire, aperto alla modificazione e alla riscrittura, alla revisione e alla cancellazione, identificabile con l'audiovisivo contemporaneo. Non per forza si risolvono in forme di sapere comprensibile (e per questo non hanno la struttura del *puzzle*, e cioè di un sistema che simula il disordine entropico per poi risolverlo in una cristallizzata versione unica); piuttosto giocano con la mente e con la sensorialità di un corpo investito integralmente, alterando la percezione visiva, uditiva, anche virtualmente tattile, della realtà. Il *mind-game movie* non si scioglie per forza, disorienta e può rimanere indeterminato e senza risoluzione, proprio come un gioco – Elsaesser usa questo termine per riferirsi alla tensione ludica che muove la creatività e l'immaginazione ma anche alla tensione ludica che crea dipendenza e spinge a scommettere – che ha il senso nel suo svolgimento senza capo né coda. Questa visione del film come gioco e del gioco come attività estrapolata dalle logiche di causa-effetto, offre in primis un'occasione per interpretare da un punto di vista epistemologico i tempi del cinema corrente

e le modalità con cui questo stesso cinema riflette sul mondo (audiovisivo) contemporaneo: l'alto coefficiente di indecidibilità presentato dalle narrazioni opache del *mind-game movie* sembrano riflettere la sempre più grave impossibilità di distinguere il vero dal falso nella società del cinismo condiviso e nell'era della falsa informazione mediatica come post verità.

Siccome il film come gioco mentale presenta caratteristiche non dissimili dal mondo che vuole sintetizzare e mettere in scala – caratterizzandosi come un labirinto di specchi distorti che toglie l'orientamento e annulla le coordinate di riferimento e costringendo a riorganizzare la propria bussola – ci si potrebbe chiedere se il film operi quindi allo stesso modo della società che rappresenta e se la sua unica funzione sia quella di introdurre lo sguardo nella società implosa e senza centro del nuovo millennio. L'azione di sintesi e riproduzione corrisponde in realtà alla prima dose di una vaccinazione interessata a inoculare un quantitativo sopportabile di malessere al fine di poterlo contrastare: il *mind-game movie* agisce infatti come un farmaco nell'accezione greca del termine (e quindi da *vox media*), esso è sia veleno sia cura, capace, proprio per la sua doppiezza, di accompagnare fuori dall'acriticità passiva il punto di vista dell'individuo. Questo tipo di ribaltamento pertiene esclusivamente al cinema: solo l'immagine cinematografica è in grado di sopportare l'annullamento del senso facendolo proprio per restituire allo sguardo la possibilità che questo senso riemerge proprio grazie alla partecipazione. Si tratta di una mossa pienamente omeopatica che piuttosto che opporre al problema una soluzione di segno opposto (contrapponendo al disordine audiovisivo un metodo netto e ordinato di divisione delle immagini) considera più utile e strategico e credibile curare “il simile con il simile” e quindi contrastare l'inabissamento progressivo nella complessità e nell'interrelazione con la trasformazione di questa complessità e interrelazione attraverso la loro giocabilità. Il *mind-game movie* agisce in questo senso come un regolatore in grado di ricondurre l'entropia a un gioco delle parti: fornisce un campo delimitato dal tempo, il materiale con cui giocare e variabili combinatorie infinite ma interne a uno schema assimi-



Tenet

-

2020, Christopher Nolan

labile. Non offre per forza, come nella sistematizzazione industriale, paratesti commerciali che fanno continuare il gioco per uno scopo preciso ed esterno al testo; anzi, spesso li nega ai suoi fruitori per ricondurli al testo come unica realtà di movimento – si veda a questo proposito le teorie del fandom di Jenkins sono utili in un limitato senso descrittivo². Chiede quindi di concentrarsi sulle immagini, di ricalcolarle, di riconsegnare loro un senso dopo averle private momentaneamente di un significato.

Nessun film meglio di *Tenet* chiarisce in questo senso il ruolo del *mind-game movie* e del cinema come operatore di rimediazione ludica e ristrutturazione cognitiva a favore dello sguardo spettatoriale rispetto all'orizzonte audiovisivo contemporaneo. Il film di Christopher Nolan, come qualsiasi ipertesto pensato per rispecchiare l'intermedialità contemporanea, racconta molte cose diverse, ed è analizzabile da molti punti di vista. Quello che sembra però più coerente con il discorso sul *mind-game movie* come piattaforma omeopatica di gioco per elaborare il contemporaneo pensa al film come la riprogrammazione del mito di Orfeo ed Euridice. *Tenet* è infatti il racconto di un uomo senza nome, noto solo come “il protagonista” – una mera funzione narratologica, simile a quella che nei videogiochi si identifica

² H. Jenkins, *Cultura convergente*, tr. it. di V. Susca e M. Papacchioli, Maggioli, Santarcangelo di Romagna 2014, p. XXXVII.

nella nozione di “giocatore uno” – che segue una serie di regole attraverso una serie di livelli e missioni per salvare il mondo e una donna che candidamente ama. Il suo viaggio si dispiega in uno spazio non trasparente, bensì strutturato attraverso un intricato sistema di salti senza percorso, che risultano sempre in una diversa parte del globo terrestre, e rispondente a una combinatoria drammaturgica non lineare, che prende spunto dal quadrato palindromico del SATOR – un misterioso oggetto proveniente dal mondo latino che permette di leggere avanti e indietro una serie di parole e formare molteplici frasi differenti; ma soprattutto si svolge in un senso temporale non lineare: a un certo punto il protagonista è infatti costretto a viaggiare *indietro nel tempo* per salvare la donna amata e anche il pianeta. Questo viaggio nel passato non si svolge in maniera convenzionale, ma attraverso delle strutture chiamate “tornelli”, capaci di invertire l’entropia degli oggetti e delle persone: il protagonista indietreggia nel tempo non tanto saltando in un punto del passato ma scorrendo all’indietro insieme a esso grazie alla sua entropia invertita. Non è necessario analizzare in questa sede la progressione drammaturgica: bisogna piuttosto ragionare sulla struttura del film come spazio di gioco.

Pensato per livelli e missioni, *Tenet* punta al tipo di fruitore mediale sempre più diffuso, quello videoludico. Non è un caso che il trailer del film sia stato lanciato nel mondo del videogioco Fortnite: già dalla promozione Nolan ha ragionato nei termini avanzati di un cinema espanso e rilocato, interessato alla lotta di formattazione del gusto e dell’attenzione spettatoriale. Il film instrada il fruitore di videogiochi in un sistema che per la prima parte è organizzato in senso perfettamente lineare e trasparente per i parametri della narrazione convenzionale: un eroe (il Protagonista) si affida a un fedele aiutante (il giovane ma esperto Neil) nella missione per salvare una donna principessa (l’inglese Kat) dal malvagio cattivo (l’oligarca russo Sator). La caratterizzazione psicologica dei personaggi investe su questo tipo di bidimensionalità, perché l’interesse del film è quello di preparare una complessificazione di altro tipo, non psicologica ma strutturale e fenomenologica. Giunto alla sua metà, con il viaggio



Tenet

-

2020, Christopher Nolan

nel tempo che inizia a scorrere all'indietro, il film si piega su se stesso e ripercorre gli stessi punti della sua prima metà al contrario, come in un sistema palindromico. A differenza della prima parte, però, le coordinate di interpretazione narratologica e videoludica si sfaldano completamente, squarciate dalla visione dell'inversione del tempo: l'eroe perde contatto con il terreno, il tempo non funziona più in sensi conosciuti, le misure dello spazio si annullano, gli ordini termodinamici di riferimento si sospendono. Che cosa è successo? Un funzionamento mediale differente è entrato nello schema percettivo del giocatore videoludico: l'immagine del tempo in movimento è stata iniettata nel suo vocabolario. Solo attraverso l'immagine in movimento possiamo vedere il tempo scorrere all'indietro: a occhio nudo è un'impossibilità fisica. Il protagonista, figura specchio per il giocatore, si trova a esperire la nuova realtà dell'inversione, che non conosce e non sa usare, una realtà inabitabile e insostenibile. Almeno fino a quando non impara a ripensare il proprio corpo e il proprio sguardo secondo le nuove coordinate, e cioè non impara a giocare con esse, negoziando il proprio sapere lineare con quello non lineare della temporalità invertita.

Sono due le frasi attraverso cui Nolan segnala al fruitore videoludico, ma anche al *media user* di internet, delle piattaforme, della televisione, e del cinema convenzionale, che deve cambiare il modo in cui pensa e vive il rapporto con le immagini

dell'audiovisivo disgregato. La prima si sente quando il Protagonista incontra la scienziata Laura e quest'ultima gli spiega il funzionamento dell'inversione con due proiettili uguali, di cui uno solo procede indietro nel tempo perché invertito – un indizio in merito all'impossibilità di identificare vero e falso attraverso le immagini nel regime di opacizzazione audiovisiva. Quando l'eroe cerca di afferrare da terra il proiettile, invece che lasciarlo cadere, fallisce e chiede come sia possibile raccogliere il proiettile “se la causa viene prima dell'effetto”. “No”, risponde la dottoressa, “questo è solo il nostro modo di vedere il tempo”. Attraverso il video, attraverso l'immagine, la dottoressa mostra il proiettile cadere ed essere raccolto, avanti e indietro nel tempo. Di fronte alla perplessità dell'uomo, la donna allora lo avverte che sta pensando in maniera sbagliata: “Non cercare di capire. Sentilo”. Lui risponde con l'istinto e inizia a imparare come muoversi in questo scenario alterato, tanto disorientante quanto la contemporaneità senza più direzione che avvolge gli spettatori. Il giocatore videoludico deve dismettere lo sguardo della razionalità lineare costruita sulle stratificazioni di regole e missioni, deve abbandonare l'oculocentrismo occidentale che pensa di risolvere la complessità delle informazioni attraverso il mero senso della vista, e riorganizzare il pensiero seguendo l'istinto risorgente di un processo *cinestetico*³, cioè del corpo come immerso in un flusso multidirezionale e multisensoriale che non conosce ordinamento o gerarchizzazione.

Il film propone di riconoscere nello stato di disorientamento cognitivo proprio del mondo audiovisivo contemporaneo lo stato preliminare, l'occasione potenziale, per un salto conoscitivo. Suggestisce infatti di dialettizzare il frammentario smarrimento esperienziale con l'appena citata cinestesia – dimensione del sentire propriocettivo orientato alla sovrapposizione tra sinestesia (lo scambio e la traslazione tra sensi) e cenestesi (l'organizzazione delle intensità e della forza dei differenti sensi

³ Il termine cinestetico [*kinaesthetics*] è stato utilizzato da Vivian Sobchack in V. Sobchack, *Quello che le mie dita sapevano*, in A. D'Aloia, R. Eugeni (a cura di), *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017.

a seconda del contesto e del momento) – e cioè di riconoscere nella frammentazione non un ostacolo alla comprensione ma un vettore catalitico, un impulso di movimento intellettuale. Con ammirevole ottimismo teorico Nolan si allinea appieno all'intuizione di Sobchack, secondo cui la cinestesia è il modo con cui lo spettatore dispone le informazioni ricevute dal testo, rivivendole come proprio vissuto. Alle intuizioni della studiosa il regista angloamericano aggiunge però la consapevolezza del contesto di riferimento: il processo di appropriazione parte dal rilevamento di una frammentazione (rilevamento reso poi attraverso un cinema che, come si diceva sopra, pensa in senso isomorfo, riproducendo sullo schermo la frammentazione stessa) e si sviluppa in un progressivo riorientamento, indirizzato alla formazione di uno sguardo in grado di risolvere l'alienazione impadronendosi delle immagini del mondo mediante la propria sensorialità. Quella che il film offre al paradigma del giocatore è in questo senso una nuova giocabilità, che corrisponde a quella del cinema e dell'immagine cinematografica: una giocabilità ad alta intensità sensoriale ma anche cognitiva, mcluhanianamente calda e fredda, interessata a tutti i tipi di immagini ma soprattutto alla loro lettura inversa e reversibile, alienata e poi immersiva⁴. *Tenet* cerca di illustrare come la risoluzione dell'enigma contemporaneo non avvenga attraverso la comprensione diretta e frontale, bensì attraverso un'ignoranza negoziale, una dimenticanza strategica del proprio sapere, che permette di tradurre una difficoltà patologica in uno strumento a favore dell'elaborazione sensoriale dell'immagine.

Come e dove direzionare questa stessa "ignoranza" il film lo esplicita avvisando attraverso la seconda frase, espressa dal

⁴ Per quanto sia impossibile che l'occhio dello spettatore extra-testuale (più o meno gamificato) coincida pienamente con quello del Protagonista (al cinema ogni forma di immersività rimane contratta in un rapporto virtuale e potenziale), il film istanzia il più possibile la consapevolezza cinestetica del personaggio come quella del fruitore. In questo senso il rapporto tra Protagonista e spettatore è analogico e, come si diceva, continuamente rispecchiato, finanche quando incompleto: anche se lo spettatore non diventa protagonista del film, guadagna spazio di gioco rispetto alle immagini.

generale Ives (interpretato da Aaron Taylor Johnson) per avvertire nuovamente il protagonista, e quindi lo spettatore, prima della lotta finale, ambientata in un impianto nucleare abbandonato e ridotto a macerie: “Non salire sull’elicottero se non riesci a smettere di pensare in termini lineari”. Il personaggio sta parlando allo spettatore, per prepararlo a quello che vedrà, o meglio, per preparare il suo smarrimento imminente. Qui il film compie un altro salto concettuale, e dimostra il legame tra la ristrutturazione dello sguardo e la negoziazione delle immagini di differente tipo e foggia. La battaglia finale per salvare il mondo dalle intenzioni di Sator si svolge infatti in due sensi temporali, progressivo e regressivo, e si dispiega attraverso una serie di esplosioni e demolizioni. Nel corso dell’azione, Nolan si sofferma sulla demolizione esplosiva di vari edifici e sulla loro ricomposizione attraverso il riavvolgimento del tempo, citando esplicitamente *Démolition d’un mur*, il corto dei Fratelli Lumière che per primo ha utilizzato la tecnica di riavvolgimento pellicolare per mostrare l’inversione del tempo. Il massimalismo citazionista che già operava sul resto del film per chiedere allo sguardo di giocare con la storia del cinema (attraverso la richiesta agli interpreti di doppiare figure da loro stesse già messe in scena in film e serie di spionaggio nel passato prossimo – mentre Debicki ripropone il suo ruolo in *The Night Agent* e Branagh quello del cattivo di *Jack Ryan: Shadow Recruit*, John David Washington rifà virtualmente il ruolo che era di suo padre in *Dejà vu*) qui si eleva al cubo. Per cambiare di segno il punto di vista videoludico e trasformarlo in uno sguardo dialettico e negoziale del cinema come medium capace di ri-mediare l’audiovisivo, Nolan chiede di riattraversare le rovine del cinema delle origini e ripensarle, giocare con esse muovendole attraverso la multidirezionalità di uno sguardo che procede in avanti e indietro nel tempo, seguendo l’istinto sensoriale della visione implementata dagli altri sensi – l’udito è per Nolan un importante strumento di ristrutturazione. Quando la battaglia finisce, le ultime scene sono dedicate al Protagonista, che risolve la propria funzione narratologica. Dopo aver capito come pensare in senso non lineare e risolto il conflitto, l’eroe comprende finalmente di aver



Tenet

-

2020, Christopher Nolan

attraversato gli eventi come in un palindromo e di muoversi da sempre nel tempo in una “manovra a tenaglia temporale” avanti e indietro per passarsi le informazioni necessarie ad agire: è lui il capo dell’associazione che l’ha assoldato per compiere la missione all’inizio nel film. Il film qui illustra la nuova posizione dello spettatore, una posizione in controllo del flusso delle immagini.

Tenet si retroillumina quindi come un film gioco organizzato per tradurre un *media user* chiuso nella linearità di una missione in uno spettatore in grado di controllare la direzione delle immagini attraverso il passaggio nel medium cinematografico. La giocabilità del *mind-game movie* si istanzia qui come qualcosa di lontano dalle ragioni strumentalizzanti dell’industria e assume il significato di un vettore inedito e unico per interpretare la contemporaneità con gli strumenti debilitanti offerti dalla contemporaneità stessa. Seguendo la struttura palindromica del film è infatti possibile notare come il senso del gioco non sia arrivare a una conclusione predefinita e totalizzante ma percorrere senza soluzione di continuità il loop temporale, la combinatoria non risolvibile e infinita proposta dalla nuova galassia audiovisiva. Il *mind-game movie*, nel suo punto di apicale autoriflessività, rivela che, se guardata dal punto teorico proposto da *Tenet*, la dislocazione dissociativa che sconnette i significati dai luoghi e i luoghi dagli individui può assumere la

forma di un infinito nastro di Möbius, percorribile a piacimento secondo i propri ritmi e il proprio gusto: questo punto di vista non esiste in astratto, si produce in concreto e prende il nome di negoziazione e si aziona trasmettendo informazioni in avanti e all'indietro. Esattamente come il Protagonista, anche lo spettatore consapevole e dialettico smonta il tempo a piacimento e viaggia dal suo presente nel passato per raccogliere i paradigmi scopici precedenti e direzionarli in ottica propositiva in virtù del confronto con le rivoluzioni linguistiche del futuro. Questo sguardo, che nasce attraverso la giocabilità cinematografica, è uno sguardo insieme senza tempo e immerso nel tempo, pieno di immagini e astratto dalle immagini: è il punto di vista che enuncia la dimensione del cinema, e cioè quella dimensione sintetizzatrice, che non rinuncia a nessun paradigma e li rimette in circolo tutti. In questo senso, lo sguardo ludico prodotto dal *mind-game movie* è anche uno sguardo testimoniale, perché si fa carico della testimonianza di tanti tipi di immagini: uno sguardo storicizzato e storicizzante, che accoglie con disponibilità il passaggio della Storia del Cinema, pronto a testimoniare ciò che ha visto e a giocare con esso.