

I film puzzle "impossibili": strategie narrative del film e strategie di adattamento dello spettatore

"Impossible" puzzle films: filmmakers' narrative strategies and viewers' coping strategies

Luciano Mariani

info@cinemafocus.eu

[Vai alla versione online/Go to online version](#)

N.B. E' altamente raccomandata la lettura del Dossier ["I film "puzzle" e la narrazione complessa: una sfida allo spettatore"](#) prima di procedere con il presente Dossier.

N.B. It is highly recommended that you read the Dossier ["Puzzle" films and complex storytelling: a challenge to the audience](#) before you proceed with the present one.

Prima parte *Part 1*



Dark country (di/by Thomas Jane, USA 2009) - Il film completo in inglese è disponibile [qui](#)/*The complete film is available [here](#).*

1. Introduzione

In *Dark Country*, una coppia di sposi, Dick e Gina, partono per un lungo viaggio attraverso il deserto, ma presto si trovano sull'autostrada sbagliata. La loro auto investe un uomo, che prendono a bordo, cercando di aiutarlo. Tuttavia, in uno scontro violento, Dick uccide l'uomo, che decidono di seppellire da qualche parte lungo la strada. Si fermano in un'area di sosta e Dick si rende conto di aver lasciato cadere l'orologio dove

1. Introduction

In Dark country, a newly-wedded couple, Dick and Gina, set off for a long drive across the desert, but they soon find themselves on the wrong highway. Their car runs over a man, and they take him on board, trying to get help for him. However, in a violent confrontation, Dick kills the man, whom they decide to bury somewhere along the road. They stop in a rest

hanno seppellito l'uomo. Quindi lascia Gina e torna indietro per recuperare l'orologio ... solo per scoprire che la fossa è ora vuota. Quando Dick incontra una pattuglia della polizia, scopre che l'area di sosta non è stata utilizzata da trent'anni ... e sua moglie nel frattempo è scomparsa. Dick torna indietro in cerca di lei, ma investe un uomo, e, quando scende dalla macchina per controllare cosa è successo, scopre che quest'uomo ... è in realtà se stesso.

Dark country è un chiaro esempio di un film puzzle "impossibile" con una struttura "a iterazione" ("loop"): l'evento di base si ripete e Dick trova il suo "doppio" in un "loop" temporale ... Presente e passato sembrano collapsare l'uno sull'altro, e Dick è intrappolato all'interno di questa linea temporale che si avvolge su se stessa. Il pubblico non può fare molto per spiegare ciò che vede, e viene lasciato a chiedersi come la storia possa avere un senso: hanno appena visto un film puzzle "impossibile".

Come descritto in dettaglio nel [Dossier](#) citato sopra, i film "puzzle" presentano narrazioni complesse che si propongono deliberatamente di sfidare i principi di base del cinema classico: alterano il trattamento del tempo "lineare", mescolando presente, passato e futuro; e/o stravolgono le relazioni causali, in modo che le cause e gli effetti si confondono; e/o giocano o addirittura eliminano le motivazioni dei personaggi, che di solito forniscono la forza che porta avanti una storia lungo un percorso abbastanza prevedibile. Il risultato è un modo di narrare che lascia gli spettatori a speculare su ciò che hanno visto, nel tentativo di dare un senso a quelle che sembrano trame confuse. Per farlo, devono scoprire le "regole del gioco", utilizzando gli indizi (spesso scarsi o poco chiari) che il film ha offerto loro. Nella maggior parte dei "film puzzle" è possibile trovare qualche tipo di spiegazione (sebbene ciò possa richiedere un duro lavoro da parte degli spettatori e spesso ripetute visualizzazioni del film), ma in altri casi si deve ammettere che l'enigma, il "puzzle", è semplicemente impossibile da risolvere.

I film puzzle sono esempi di narrazione complessa, che è diventata uno dei nuovi importanti modi in cui il cinema si è evoluto, in

area, and Dick realizes he has dropped his watch where they buried the man. So he leaves Gina and goes back to retrieve the watch ... only to find that the grave is now empty. When Dick meets a police patrol, he learns that the rest area hasn't been used for thirty years ... and his wife meantime has disappeared. Dick drives back in search for her, but runs over a man, and, when he gets out of the car to check what's happened, he finds that this man ... is actually himself.

Dark country is a clear example of an "impossible" puzzle film with a "loop" structure: the basic event repeats itself, and Dick finds his "double" in a time "loop" ... Present and past seem to collapse on each other, and Dick is trapped inside this time line curving back towards itself. The audience can't do much to explain what they see, and they are left wondering how the story could possibly make sense: they have just seen an "impossible" puzzle film.

As described in detail in the [Dossier](#) quoted above, "puzzle" films present complex narratives that deliberately set out to defy the basic principles of classical cinema: they tamper with "linear" time treatment, mixing present, past and future; and/or confuse causal relationships, so that causes and effects get mixed up; and/or play with or even do away with characters' motivations, which usually provide the force that drives a story forward along a fairly predictable path. The result is a way of storytelling that leaves viewers speculating about what they have seen, in an attempt to make sense of what appear to be jumbled plots. To do so, they must discover the "rules of the game", by using the (often scant or unclear) clues that the movie has offered them. In most "puzzle films" some kind of explanation can be found (although this may require a hard job from viewers, and often repeated viewings of the movie), but in other cases one has to admit that the riddle, the "puzzle", is simply impossible to solve.

particolare dagli anni '90, con molti film di questo tipo che sono diventati grandi successi al botteghino ed hanno anche ottenuto il plauso della critica: si possono menzionare, ad esempio, i film di Quentin Tarantino (ad esempio *Pulp Fiction* o *Kill Bill*), David Lynch (ad esempio *Mulholland Drive* o *INLAND EMPIRE*) e Christopher Nolan (ad esempio *The prestige* o *Inception*). Tuttavia, nonostante il successo e la popolarità di narrazioni così complesse, ci si potrebbe chiedere perché i film puzzle, e specialmente il tipo "impossibile", dovrebbero essere presi sul serio (e perché i registi fanno di tutto per complicare le storie che raccontano).

Da un lato, dobbiamo ammettere che questi film spesso (ma non sempre) forniscono esperienze visive interessanti e divertenti, poiché di solito stimolano la curiosità e offrono molto in termini di sorpresa e/o suspense, cioè hanno un grande impatto emotivo - che, dopotutto, è ciò che la maggior parte degli spettatori si aspetta dalla visione di un film. D'altra parte, i film puzzle, chiedendo agli spettatori di prestare molta attenzione a ciò che vedono e sentono, offrono nuovi modi di godersi un film: trattano gli spettatori non come destinatari passivi di storie chiare e lineari, ma come "detective" attivi il cui compito è scoprire di cosa parla effettivamente il film. In altre parole, rispondono alle esigenze di nuovi spettatori, ovvero ai nuovi ruoli loro assegnati. Non è così difficile spiegare perché tali film hanno goduto di grande popolarità negli ultimi decenni: videogiochi, collegamenti ipertestuali Internet, realtà virtuale e aumentata e, più in generale, le esperienze fornite dai nuovi media digitali, hanno offerto ai loro consumatori nuovi modi, complessi e interattivi, di relazionarsi alle narrazioni. I film puzzle fanno parte di questo "panorama mediatico" che incarna esperienze intellettuali oltre che emotive, fornendo "spunti di riflessione" e un'opportunità per mettere in atto un approccio di risoluzione dei problemi che di per sé può essere stimolante e motivante. (Discuteremo l'attrattiva dei film puzzle in modo più approfondito alla fine di questo Dossier.)

Scopo principale di questo Dossier è di affrontare due questioni distinte ma correlate. La prima parte si concentrerà sulle *strategie narrative*, cioè cercherà di descrivere cosa significa "complessità"

Puzzle films are examples of complex storytelling, which has become one of the important new ways in which cinema has evolved, particularly since the 1990s, with many movies of this kind becoming big hits at the box-office and even winning critical acclaim: one can mention, for example, films by Quentin Tarantino (e.g. Pulp Fiction or Kill Bill), David Lynch (e.g. Mulholland Drive or INLAND EMPIRE) and Christopher Nolan (e.g. The prestige or Inception). However, despite the success and popularity of such complex narratives, one may wonder why puzzle films, and especially the "impossible" kind, should be taken seriously at all (and why filmmakers go to such great lengths to complicate the stories they tell).

On one hand, we have to admit that such movies often (but not always) provide interesting, entertaining viewing experiences, since they usually stimulate curiosity and offer a lot in terms of surprise and/or suspense, i.e. they have a great emotional impact - which, after all, is what most viewers expect from watching a movie. On the other hand, puzzle films, by asking viewers to pay close attention to what they see and hear, offer new ways of enjoying a movie: they treat their audiences not like passive recipients of clear, linear stories, but as active "detectives" whose task is to find out what the movie is actually about. In other words, they respond to new viewers' needs, i.e. to new roles assigned to them. It is not so difficult to explain why such movies have enjoyed vast popularity in the past few decades: videogames, Internet hyperlinks, virtual and augmented reality, and., more generally, the experiences provided by the new digital media, have offered media consumers new, complex and interactive ways of relating to storytelling. Puzzle films are part of this "media landscape" that embodies intellectual as well as emotional experiences, providing "food for thought" and an opportunity to act out a problem-solving approach which in itself can be challenging and motivating. (We will

e come i film la realizzano. La seconda parte prenderà in considerazione le *strategie degli spettatori*, ovvero cosa fanno gli spettatori per affrontare il compito di trovare un significato e svelare gli "enigmi" che si trovano ad affrontare.

2. Racconti ingannevoli e inaffidabili

Prima di addentrarci in quelli che possono essere considerati veri e propri film puzzle "impossibili", dobbiamo prendere in considerazione film che, limitando le informazioni che danno sulla storia, in realtà non forniscono un resoconto completo della realtà "oggettiva", e quindi "ingannano" gli spettatori facendo loro credere ad eventi che non sono mai realmente accaduti. (ATTENZIONE: SPOILER) Un famoso esempio di questo tipo di narrativa "ingannevole" è *Il sesto senso* (vedi il video in basso a sinistra e il [Dossier](#) sui film puzzle), dove uno psicologo infantile, il dottor Crowe (Bruce Willis) viene assalito all'inizio del film da un suo ex paziente. Dopo questo evento, ci viene presentato un titolo, "L'AUTUNNO SUCCESSIVO - SOUTH PHILADELPHIA" e vediamo Malcolm, apparentemente guarito dall'aggressione, ora impegnato a curare un bambino, Cole, che afferma di poter vedere persone morte. Solo alla fine del film il dottor Crowe si rende conto che in realtà è morto e, in una serie di *flashback* (un vero e proprio montaggio di scene a cui abbiamo già assistito) ci rendiamo conto che non l'abbiamo mai visto se non con il bambino - la persona che dice di poter vedere e parlare con i morti. L'ovvia domanda che gli spettatori si pongono in questa fase è come sia stato possibile non individuare tutti gli indizi che, nel corso del film, erano già presenti (anche se non possiamo fare a meno di sentirci totalmente ingannati dal titolo "L'AUTUNNO SUCCESSIVO" che ci ha fatto credere che il dottor Crowe fosse vivo e vegeto dopo lo sparo). *Il sesto senso* non è quindi proprio un "film puzzle", poiché fornisce solo una "realtà oggettiva" parziale, che diamo per scontata e accettiamo come un resoconto coerente della storia, fino a raggiungere il (memorabile e tanto acclamato) sorprendente colpo di scena finale, che arriva come uno shock, dopo di che dobbiamo

discuss the attractiveness of puzzle films in more depth at the end of this Dossier.) The main body of this Dossier deals with two distinct but related issues. The first part will focus on narrative strategies, i.e. it will try to describe what "complexity" means and how movies achieve it. The second part will consider viewers' strategies, i.e. what viewers do to cope with the task of finding meaning and unravelling the "puzzles" that confronts them.

2. Deceptive, unreliable narratives

*Before delving into what can be considered as "impossible" puzzle films proper, we need to take into consideration movies that, by restricting the information they give about the story, do not actually provide a full account of the "objective" reality, and thus "trick" viewers into believing events which never really occurred. (ATTENTION: SPOILER) A famous example of this kind of "deceptive" narrative is *The sixth sense* (see video below right and the [Dossier](#) on puzzle films), where a child psychologist, Dr. Crowe (Bruce Willis) is shot early in the film by a former patient. After this, we get a title, "THE NEXT FALL - SOUTH PHILADELPHIA" and see Malcolm, apparently recovered from the assault, now engaged to treat a child, Cole, who affirms that he can see dead people. Only at the end of the movie, Dr. Crowe realizes that he is in fact dead, and, in a series of flashbacks (a real montage of scenes we've already witnessed) we realize that we have never seen him except with the child - the person who says he can see and talk to dead people. The obvious question that viewers ask themselves at this stage is how it was possible not to spot all the clues that, throughout the movie, were already there (although we cannot help feeling totally deceived by the title "THE NEXT FALL" which made us think that Dr. Crowe was alive and well after the gunshot). *The sixth sense* is therefore not really a "puzzle film", since it provides only a partial "objective reality", which we take for granted and accept as a*

ricostruire una nuova coerenza (almeno all'interno della "realtà" messa in scena dal film).

coherent account of the story, until we reach the (memorable and much acclaimed) surprising final twist, which comes as a shock, after which we have to re-build a new coherence (at least within the "reality" staged by the film).



Italiano

English

The sixth sense - Il sesto senso/*The sixth sense* (di/by M.Night Shyamalan, USA 1999)

Invece di mostrare solo una parte di ciò che gli spettatori percepiscono come "realtà oggettiva", ci sono anche film in cui i registi ingannano gli spettatori fornendo deliberatamente informazioni come se fossero "oggettive", ma che in seguito si rivelano "soggettive", cioè il prodotto del punto di vista personale di un personaggio, o una bugia, un sogno o un'allucinazione. Certo, il cinema ha sempre fatto ricorso a questo tipo di "trucchi" per creare suspense o suscitare sorpresa. Uno degli esempi più famosi appare in *Paura in palcoscenico* (USA 1950) di Hitchcock, quando all'inizio del film uno dei personaggi principali racconta, attraverso un *flashback*, un evento come se fosse un racconto oggettivo, spingendo così il pubblico a costruire una versione della storia che in seguito si rivelerà falsa. (ATTENZIONE: SPOILER) Più di recente, *Fight Club* (di David Fincher, USA/Germania 1999) ci mostra un giovane, Jack (Edward Norton) che attraversa un periodo di forte stress, che "incontra" un venditore, Tyler (Brad Pitt), il quale lo introduce in uno strano "club" dove giovani eco-terroristi razzisti e macho organizzano scontri violenti e atti di vandalismo - solo per scoprire, alla fine del film, che Tyler è un prodotto dell'immaginazione di Jack: lui e Tyler sono infatti la stessa persona. Quindi Jack spara a se stesso, smettendo così di "proiettare mentalmente" Tyler. Ancora una volta, la realtà "oggettiva" viene ripristinata alla fine e viene fornita una spiegazione (più o meno accettabile).

Instead of showing only part(s) of what viewers perceive as "objective reality", there are also movies in which filmmakers deceive viewers by deliberately giving them information as if it was "objective", but which later proves to be "subjective", i.e. the product of a character's personal point of view, or a lie, a dream or a hallucination. Of course, cinema has always resorted to this kind of "tricks" in order to create suspense or trigger surprise. One of the most famous examples appears in Hitchcock's Stage fright (USA 1950), when early in the movie one of the main characters relates, through a flashback, an event as if it were an objective account, thus driving the audience to build a version of the story which will later prove to be false. (ATTENTION: SPOILER) More recently, Fight Club (by David Fincher, USA/Germany 1999) also shows us a young man, Jack (Edward Norton) undergoing a period of severe stress, who "meets" a salesman, Tyler (Brad Pitt) who introduces him to a strange "club" where young racist and macho eco-terrorists organize violent confrontations and acts of vandalism - only to find out, by the end of the movie, that Tyler is a product of Jack's imagination: he and Tyler are in fact the same person, so he shoots himself, thereby stopping to "mentally project" Tyler. Once again, the "objective" reality is restored at the end and a (possibly acceptable) explanation is provided.

Un esempio molto interessante di tali narrazioni "ingannevoli" si verifica in *Espiazione*, basato

One very interesting example of such "deceptive" narratives occurs in Atonement,

sulla relazione tra due sorelle, la tredicenne Briony (Saoirse Ronan) e sua sorella maggiore Cecilia (Keira Knightley). Briony è così gelosa dell'amante di Cecilia, Robbie (James McAvoy) che si convince che Robbie abbia violentato la sua cuginetta. Sulla base della sua testimonianza, Robbie viene arrestato. Scoppia la seconda guerra mondiale e Robbie viene rilasciato a condizione che entri nell'esercito. Briony (Romola Garai), che ora ha 18 anni, è diventata un'infermiera della Croce Rossa per far fronte al suo senso di colpa. Decide di visitare Cecilia e Robbie, che è in congedo temporaneo, e cerca di scusarsi con loro e di far assolvere Robbie da tutte le accuse (vedi il video 1 in basso a sinistra). (ATTENZIONE: SPOILER) Molti anni dopo, Briony, ora una donna anziana (Vanessa Redgrave), è diventata una scrittrice di grande successo e viene intervistata sul suo ultimo romanzo autobiografico, "Espiazione". Confessa che la scena nel libro in cui ha visitato i due amanti non è mai accaduta nella vita reale: infatti, Robbie morì pochi mesi dopo essersi arruolato nell'esercito e Cecilia rimase uccisa in una stazione della metropolitana durante il Blitz tedesco. Briony, tuttavia, ha deciso di concludere il libro con i due amanti felicemente riuniti in un cottage in riva al mare - ed è così che finisce il film (vedi il video 2 in basso a destra). Così il film (o il romanzo di Briony con lo stesso titolo) ci ha apertamente ingannati mostrando qualcosa che non è mai accaduto - in questo caso un evento inventato da un romanziere.

based on the relationship between two sisters, 13-year-old Briony (Saoirse Ronan) and her older sibling Cecilia (Keira Knightley). Briony is so jealous of Cecilia's lover Robbie (James McAvoy) that she becomes convinced that Robbie has raped her young cousin, and, on the basis of her testimony, he is jailed. World War II breaks out and Robbie is released on condition that he joins the army. Briony (Romola Garai), who is now 18, has become a Red Cross nurse as a way to cope with her sense of guilt. She decides to visit Cecilia and Robbie, who is on a temporary leave, and tries to apologize to them and to have Robbie acquitted of all charges (see Video 1 below left). (ATTENTION: SPOILER) Many years later, Briony, now an old woman (Vanessa Redgrave), has become a very successful novelist and is interviewed about her latest autobiographical novel, "Atonement". She confesses that the scene in the book where she visited the two lovers never happened in real life - in fact, Robbie died a few months after joining the army and Cecilia was killed in a tube station bombing during the German Blitz. Briony, however, has decided to end the book with the two lovers happily reunited in a cottage by the sea - and this is how the movie actually ends (see Video 2 below right). Thus the movie (or Briony's novel of the same title) has overtly deceived us by showing something that never happened - in this case an event that was made up by a novelist.



Video 1



Video 2

Espiazione/Atonement (di/by Joe Wright, UK/France/Germany 2007)

3. Verso una definizione dei "film puzzle impossibili"

Avendo così esaminato quei tipi di film che, con le loro narrazioni ingannevoli, inaffidabili o in qualche modo confuse e complesse, e nonostante pongano sfide agli spettatori, alla fine offrono una sorta di risoluzione ai loro "enigmi", possiamo ora

3. Towards a definition of "impossible" puzzle films

Having thus examined those kinds of movies which, with their deceptive, unreliable or in some way confusing and complex narratives, and despite posing challenges to viewers, eventually offer them some kind of resolution to

rivolgere la nostra attenzione ai film puzzle davvero "impossibili" - quelli che in realtà non terminano con una spiegazione soddisfacente e in qualche modo lasciano al pubblico la sensazione che le loro storie rimangano in gran parte indecifrabili.

In *La moustache* (vedi il video qui sotto), il protagonista Marc (Vincent Lindon) decide di radersi i baffi, che ha portato per tutta la vita. Dopo averlo fatto, né sua moglie (Emmanuelle Devos) né i suoi parenti e amici notano il cambiamento - al contrario, tutti negano che li abbia mai avuti. Sempre più sconcertato da questa situazione, Marc diventa progressivamente ansioso e depresso, fino a quando decide di non sopportare più la situazione e prende un aereo per Hong Kong. Lì fa il giro della città e delle isole e trova un piccolo albergo, nel frattempo facendosi ricrescere i baffi. È qui che, dopo pochi giorni, rientrando in camera, trova la moglie, che pare stia facendo i bagagli per il viaggio di ritorno in Francia, al termine di una vacanza ad Hong Kong. Gli chiede di radersi i baffi in modo da poterlo vedere almeno una volta senza. Lui lo fa e lei commenta quanto stia bene senza ...

their "puzzles", we can now turn our attention to the really "impossible" puzzle films - the ones that do not actually end with any satisfactory explanation and somehow leave the audience with the feeling that their stories remain largely undecipherable.

In La moustache (see video below), the protagonist, Marc (Vincent Lindon) decides to shave off his moustache, which he has sporting all of his life. After he does this, neither his wife (Emmanuelle Devos) nor his relatives and friends notice the change - in fact, everybody denies that he has ever sported a moustache. Increasingly bewildered by this situation, Marc gets progressively anxious and depressed, until he decides he can no longer stand the situation and takes a plane to Hong Kong. There he tours the city and islands and finds a small hotel, in the meantime regrowing his moustache. It is here that, after a few days, on getting back to his room, he finds his wife, apparently packing up for their return trip to France, at the end of a holiday in Hong Kong. She asks him to shave his moustache so she can see him without it at least once. He does so, and she comments upon how good he looks without it ...



L'amore sospetto/*La moustache*/*The moustache* (di/by Emmanuel Carrère, Francia/France 2005)

Il film completo, in francese con sottotitoli inglesi, è visibile [qui](#)./The complete film, in French with English subtitles, is available [here](#).

Ciò che rende questo film un puzzle "impossibile" da risolvere è il fatto che, per tutta la sua durata, e anche dopo la sua fine, siamo tenuti in uno stato di smarrimento (tanto quanto il suo protagonista) poiché non possiamo risolvere le contraddizioni su cui è basato. Non solo il problema dei "baffi" non viene risolto, ma in più otteniamo una sorta di "puzzle spaziale" con i personaggi che si spostano dalla Francia a Hong Kong, apparentemente senza che Marc possa spiegare la presenza della moglie nella città cinese ... Nessuna spiegazione viene offerta e siamo lasciati alla nostra incapacità di risolvere queste inquietanti contraddizioni.

What makes this film an "impossible" puzzle to solve is the fact that, for all of his length, and even after its end, we are kept in a state of bewilderment (much as its protagonist) since we cannot solve the contradictions on which it is based. Not only is the problem of the "moustache" ever solved, but in addition, we get a sort of "space puzzle" with the characters moving from France to Hong Kong, apparently without Marc being able to explain his wife's presence in the Chinese city. No explanation is offered, and we are left to our inability to solve these disturbing contradictions.

Al centro della natura stessa dei film puzzle "impossibili" è la questione di come gli spettatori possano accettare la loro dissonanza, senza liquidarla fin dall'inizio come uno stupido "trucco". Al contrario, siamo persino affascinati dagli eventi assurdi anche se non possiamo fare molto per spiegarli. Per spiegare questa apparente strana reazione del pubblico, possiamo confrontare questo film con un "normale" film di fantascienza, fantasy o horror. Nella fantascienza, non siamo sorpresi di vedere altri mondi o alieni che sembrano molto diversi dalla Terra e dagli esseri umani; nei film fantasy, iniziamo a guardarli partendo dal presupposto che ciò che vedremo ha poco o nulla a che fare con la nostra normale esperienza di vita, e in effetti parte del piacere che otteniamo viene dall'incontrare strani personaggi che si comportano in modo insolito e "fantastico" - proprio come non ci chiediamo quali siano i poteri sorprendenti dei super-uomini e delle super-donne; e nei film dell'orrore, non mettiamo in dubbio il fatto che, ad esempio, una casetta in un bosco sia infestata da fantasmi o perché persone innocenti vengano massacrate da entità apparentemente soprannaturali. Allora perché siamo sorpresi e disorientati dai film "puzzle" ma non li respingiamo? La risposta probabilmente ha a che fare con la natura dei [generi cinematografici](#): quando guardiamo un film di fantascienza o horror, diamo per scontato di essere trasportati in mondi che, per definizione, sono molto lontani dalla nostra esperienza quotidiana, e in effetti, ci aspettiamo che appaiano: saremmo sorpresi e infastiditi se non fosse così. I generi cinematografici mostrano una notevole coerenza di personaggi ed eventi standard e creano chiare aspettative negli spettatori, che amano i film proprio perché forniscono nuovi "colpi di scena" entro i limiti di convenzioni consolidate. I film puzzle "impossibili", al contrario, sono messi in scena in contesti che sembrano realistici, ordinari e "naturali" ma che improvvisamente diventano incongruenti: violano le nostre aspettative che in contesti "comuni" i personaggi si comportino in un certo modo motivato e gli eventi seguano un modello coerente di cause ed effetti:

"Se vuoi esprimere qualcosa di impossibile, devi attenerti a certe regole. L'elemento di mistero su cui vuoi attirare l'attenzione dovrebbe essere

Central to the very nature of (impossible) puzzle films is the question of how viewers can accept their dissonance, without dismissing it right from the start as a stupid "trick". On the contrary, we are even fascinated by the absurd events although we cannot do much to explain them. To explain this apparent odd reaction from the audience, we may compare this movie with a standard science fiction, fantasy or horror film. In science fiction, we are not surprised to see other worlds or aliens looking quite different from the Earth and human beings; in fantasy films, we start watching them with the assumption that what we are going to see has little or nothing to do with our normal life experience, and indeed part of the pleasure we get comes from meeting strange characters behaving in unusual, "fantastic" ways - just as we do not wonder about the astonishing powers of super-men and super-women; and in horror films, we do not question the fact that, for example, a cottage in a wood is haunted by ghosts or why innocent people get slaughtered by apparently supernatural entities. So why are we surprised and bewildered by "puzzle" films but do not reject them? The answer probably has to do with the nature of [film genres](#): when we watch a science fiction or horror movie, we take for granted that we are going to be transported into worlds that, by definition, are far removed from our own daily experience, and indeed, expect them to appear - we would be surprised and annoyed if such were not the case. Film genres show a remarkable consistency of standard characters and events and create clear expectations in viewers, who enjoy the movies precisely because they provide new "twists and turns" within the limits of well-established conventions. "Impossible" puzzle films, on the contrary, are staged in contexts which look realistic, ordinary and "natural" but which suddenly become incongruent: they violate our expectations that in "common" contexts characters behave in a certain motivated way and events follow a consistent pattern of causes and effects:

"If you want to express something impossible, you must keep to certain rules. The element of mystery to which you want to draw attention should be surrounded and veiled by a quite

circondato e velato da una banalità abbastanza ovvia e facilmente riconoscibile" (Nota 1)

Marc in *La moustache* vive una vita abbastanza comune, tutti e tutto ciò che lo circonda sembra così ordinario che siamo sorpresi dalle contraddizioni che improvvisamente appaiono nella sua vita (che condividiamo come spettatori). Anche alla fine, quando sua moglie appare inaspettatamente ad Hong Kong, come se lei e Marc fossero alla fine di una vacanza, tutto sembra molto "naturale" tanto che siamo disturbati dalla dissonanza, e ancor di più dal fatto che non viene fornita alcuna spiegazione e non abbiamo indizi sulla sua causa. Eppure ciò che spinge in avanti la narrazione per l'intero film (e ci rende motivati a continuare a guardare invece di rifiutarlo del tutto sin dall'inizio) è proprio questa sensazione inquietante ma sottilmente piacevole di sperimentare eventi contraddittori anche se il nostro desiderio di una risoluzione coerente non viene mai soddisfatto. (Come abbiamo detto, le ragioni dell'attrattiva "sconcertante" di questo tipo di film per il pubblico saranno esplorate in modo più approfondito alla fine di questo Dossier.) Allora come possiamo definire i film puzzle "impossibili"?

"[Sono] film che non colmano mai completamente le loro lacune di curiosità, ma mirano comunque a sostenere la tensione narrativa degli spettatori. Sebbene questi film mantengano deliberatamente un costante senso di disorientamento narrativo, tengono comunque gli spettatori "agganciati" e incoraggiano i loro tentativi di dare un senso a scenari sconcertanti." (Nota 2)

Tenendo presente questa definizione, possiamo ora procedere a spiegare le *strategie narrative* impiegate dai registi per rendere le loro narrazioni così "complesse" (per non dire altro) - il che coinvolge anche l'interessante questione di cosa deve accadere nelle nostre menti per mantenerci "agganciati" e quindi disposti a sopportare lo sforzo (spesso molto forte) di comprenderli e interpretarli.

4. Le strategie narrative del film

In *Apri gli occhi* (vedi trailer qui sotto), un giovane attraente (Eduardo Noriega) si sveglia con

obvious, readily recognizable commonness" (Note 1)

Marc in La moustache lives quite an ordinary life, everybody and everything around him looks so common and ordinary that we are startled at the contradictions that suddenly appear in his life (which we share as viewers). Even at the end, when his wife unexpectedly appears in Hong Kong, as if she and Marc were at the end of a holiday there, everything looks very "natural" so that we are disturbed by the dissonance, and even more so by the fact that no explanation is given and we have no clues to its cause. Yet what propels the narrative forward for the whole movie (and makes us motivated to go on watching instead of rejecting it altogether in the first place) is just this disturbing but subtly pleasant feeling of experiencing contradictory events even if our desire for a coherent resolution never gets satisfied. (As we said, the reasons for the "puzzling" attractiveness of this kind of films for audiences will be explored in more depth at the end of this Dossier.) So how can we define impossible puzzle films?

"[They] are movies that never fully close their curiosity gaps, but still aim to sustain viewers' narrative concern. Although these films deliberately maintain a constant sense of narrative disorientation, they still keep viewers hooked and encourage their attempts at making sense of the puzzling scenarios." (Note 2)

Keeping in mind this definition, we can now proceed to explain the narrative strategies employed by filmmakers to make their narratives so "complex" (to say the least) - which also involves the interesting issue of what must happen in our minds to keep us so "hooked" to them and so willing to endure the (often very strong) effort of understanding and interpreting them.

4. Filmmakers' narrative strategies in impossible puzzle films

In Open your eyes (see trailer below), a handsome young man (Eduardo Noriega) wakes up to a female voice telling him to "open his

una voce femminile che gli dice di "aprire gli occhi". Attraversa una città vuota in auto. Si sveglia di nuovo, questa volta con una donna nel suo letto ... Da una cella di prigione a Madrid, l'uomo, César, col volto nascosto da una maschera, racconta la sua storia a uno psichiatra. I *flashback* rivelano che César flirta con Sofia (Penélope Cruz), ma, la mattina dopo, la sua ex amante ossessiva Nuria gli offre un passaggio e di fare sesso con lei - ma in un incidente d'auto lui rimane orribilmente sfigurato, quindi decide di indossare una maschera. César si addormenta per strada. Al risveglio, tutto è cambiato e i chirurghi ripristinano il suo aspetto originale. Ma mentre fa l'amore con Sofia una notte, lei si trasforma improvvisamente in Nuria. Inorridito, César la uccide. Mentre è imprigionato, frammenti del suo passato gli ritornano come in un sogno. Apprendiamo che César ha firmato un contratto con una società, Life Extension, per essere congelato e per vivere sogni estremamente lucidi e realistici. Tuttavia, César scopre che la società è specializzata nella "percezione artificiale" o nella creazione di fantasie, basate sul passato, a clienti che rinascono in futuro. César si suicida a casa poco dopo aver firmato il contratto e viene sottoposto al congelamento. A César viene detto che ora siamo 150 anni nel futuro e il suo tempo dalla metà del film in poi è stato un sogno, inserito retroattivamente nella sua vita reale e che ha sostituito i suoi veri ricordi. Alla fine del film, César decide di svegliarsi e di essere resuscitato, suicidandosi. César si lancia dal tetto della sede dell'azienda e il film finisce su uno schermo nero con una donna che dice: "Apri gli occhi". (Nota 3)

eyes". He drives to an empty city. He wakes again, this time to a woman in his bed. - Cut - From a prison cell in Madrid, the man, César, tells his story to a psychiatrist while wearing a mask. Flashbacks reveal that César flirts with Sofia (Penélope Cruz), but, the next morning, his obsessive ex-lover Nuria offers him a ride and sex - but in a car crash he is left horribly disfigured, so he decides to wear a mask. César falls asleep in the street. On awakening, everything has changed, and the surgeons restore his lost looks. But as he makes love to Sofia one night, she suddenly changes into Nuria. Horrified, César kills her. As he is imprisoned, fragments of his past return to him as if in a dream. We learn that César signed a contract with a company, Life Extension, to be cryogenically preserved and to experience extremely lucid and lifelike dreams. However, César discovers they specialize in "artificial perception" or the provision of a fantasy based on the past to clients who are reborn in the future. He commits suicide at home shortly after signing the contract and is placed in cryonic suspension. César is told that the era is 150 years in the future and his time from about the midpoint of the movie onward has been a dream, spliced retroactively into his actual life and replacing his true memories. At the end of the film, he decides to wake and be resurrected by committing suicide. César leaps from the roof of the company's headquarters, and the film ends on a black screen with a woman saying, "Open your eyes." (Note 3)



Trailer italiano



Trailer with English subtitles

Apri gli occhi/Obre los ojos/*Open your eyes* (di/by Alejandro Amenabar, Spagna/Spain 1997)
Il film è stato rifatto come [Vanilla sky](#)/*The film was remade as Vanilla sky* (di/by Cameron Crowe, USA 2001)

Apri gli occhi è un esempio di un film puzzle che mantiene la sua confusa complessità per tutta la sua durata. Frequenti *flashback* e *flashforward*, con continui spostamenti temporali, rendono

Open your eyes is an example of a puzzle film which retains its confusing complexity all through its duration. Frequent *flashbacks* and *flashforwards*, with continuous temporal shifts,

molto difficile per gli spettatori seguire la storia e riorganizzare i pezzi del "puzzle". La natura delle sequenze, sospese tra sogno e realtà, ci impedisce di distinguere chiaramente tra i due, e il finale non fornisce una vera risoluzione, lasciandoci con la stessa sensazione di una trama confusa. Inoltre, non ci sono vere "regole del gioco" da seguire o scoprire, così che alla fine chiediamo se quello che abbiamo visto possa essere solo un gioco intelligente orchestrato dal regista (che si dice abbia detto, "Volevo ipnotizzare il pubblico" - che è quello che ha effettivamente fatto).

4.1 La dissonanza cognitiva

L'effetto sulla nostra mente di una narrazione come quella di *Apri gli occhi* può essere spiegato facendo riferimento a ciò che gli psicologi chiamano "dissonanza cognitiva". Se percepiamo che due elementi informativi sono contraddittori o incoerenti, percepiamo una sensazione di dissonanza. Ad esempio, se in un romanzo leggiamo che "Paul ha passato tutta la vita come da single" e poi più tardi leggiamo che "La moglie di Paul e i loro tre figli vivono ancora a New York", notiamo subito una contraddizione. Lo stesso accade, nel film appena citato, quando César fa l'amore con Sofía, e lei si trasforma improvvisamente in Nuria, o quando, dopo che César è saltato dal tetto di un edificio, il film si conclude con una donna che dice: "Apri gli occhi", riportandoci all'inizio. È importante sottolineare che la sensazione di dissonanza è sia un fenomeno *cognitivo* (cioè legato al funzionamento del cervello) che *emotivo*, coinvolgendo quindi sia ciò che pensiamo sia ciò che sentiamo. Poiché il nostro cervello ha una naturale tendenza a risolvere tutte le contraddizioni, ripristinando così l'equilibrio delle informazioni ed eliminando lo stato d'animo spiacevole, sentiamo una spinta ad adottare strategie che possano aiutarci a ridurre la dissonanza: ad esempio, possiamo cambiare uno o più degli elementi dissonanti; possiamo cercare ulteriori informazioni che possono risolvere il conflitto; possiamo decidere che uno o più degli elementi in contrasto non è poi così rilevante o importante dopo tutto; e così via. In altre parole, possiamo lavorare sulle contraddizioni o cambiare i nostri atteggiamenti nei loro confronti. Possiamo ora iniziare a capire da dove i film puzzle

make it very hard for viewers to follow the story and rearrange the pieces of the "puzzle". The nature of the sequences, with are suspended between dream and reality, actually prevents us from distinguishing clearly between the two, and the ending provides no real resolution, leaving us with the same feeling of a mixed storyline. In addition, there are no real "rules of the games" to follow or discover, so that by the end we are left to wonder whether what we have seen may be just a clever game orchestrated by the director (who is reported to have said, "I wanted to hypnotize the audience" - which is what he actually did).

4.1 Cognitive dissonance

The effect on our minds of a narrative like the one in Open your eyes can be explained by making reference to what psychologists call "cognitive dissonance". If we perceive that two items of information are contradictory or inconsistent, we perceive a feeling of dissonance. For example, if in a novel we read that "Paul spent all his life as a single man" and then later on we read that "Paul's wife, and their three children, still live in New York", we immediately spot a contradiction. The same happens, in the above film, when César makes love to Sofía, and she suddenly changes into Nuria, or when, after César leaps from the roof of a building, the film ends with a woman saying, "Open your eyes", taking us back to the start. It is important to stress that the feeling of dissonance is both a cognitive (i.e. linked to brain's workings) and emotional phenomenon, thus involving both what we think and what we feel. Since our brain has a natural tendency to resolve all contradictions, thus restoring the balance of information and eliminating the unpleasant state of mind, we feel a drive to adopt any strategies that can help us reduce the dissonance: for instance, we may change one or more of the dissonant elements; we may search for more information which can solve the conflict; we may decide that one or more of the elements in contrast is not so relevant or important after all; and so on. In other words, we can either work on the contradictions or change our attitudes towards them. We can now begin to understand where

impossibili derivano il loro carattere inquietante e "disturbante": non ci danno sufficienti informazioni alternative per consentire al nostro cervello di evitare o ridurre la dissonanza.

Possiamo sperimentare diversi tipi di conflitti durante la visione di un film (ma lo stesso vale per tutti i tipi di testi, come libri, spettacoli teatrali, messaggi, ecc.). Le contraddizioni possono essere interne al film, ovvero si riferiscono a elementi di informazione che vediamo e/o sentiamo: un esempio di tali incongruenze narrative è l'improvviso cambiamento di Sofia in Nuria in *Apri gli occhi*. Le contraddizioni possono sorgere anche quando un elemento della storia è in conflitto con la nostra conoscenza del mondo, i nostri stati d'animo, le nostre percezioni di come appare la vita reale e della logica che informa la nostra esperienza di esseri umani: un esempio di tali *impossibilità narrative* è il fatto che, sebbene César si suicidi, sentiamo voci che gli dicono di "aprire gli occhi" - non possiamo concepire una situazione in cui qualcuno è vivo e morto allo stesso tempo. Infine, possiamo identificare i conflitti che sorgono tra le informazioni fornite dal film e il nostro sistema di credenze e atteggiamenti mediato dalla nostra cultura e dal contesto storico in cui viviamo. Ad esempio, potremmo disapprovare le opinioni etiche incarnate nel film, o il carattere estetico delle scelte fatte dal regista: potremmo considerare César un personaggio di dubbi standard morali, o potremmo pensare che il regista stia solo tramando inganni alle nostre spalle, e rifiutare *Apri gli occhi* come un'opera indegna della nostra attenzione e considerazione. Tuttavia, conflitti come questi, che dipendono in larga misura dalle convinzioni e dagli atteggiamenti personali di ogni singolo spettatore, possono influenzare la nostra interpretazione del film ma di solito non danno luogo a problemi di comprensione. Quindi ci concentreremo sui due precedenti tipi di dissonanza, le *incongruenze narrative* e le *impossibilità narrative* (seguendo quanto proposto da Kiss & Willemsen - Nota 1).

4.2 Incongruenze narrative

Quando le nuove informazioni contraddicono le informazioni precedenti, di solito scartiamo le prime e optiamo per le seconde: in altre parole,

impossible puzzle films derive their unsettling and disturbing character from: they do not give us enough alternative information to allow our brain to avoid or reduce the dissonance.

We can experience different kinds of conflicts when watching a film (but the same applies to all kinds of texts, like books, plays, messages, etc.). The contradictions can be internal to the film, i.e. they refer to items of information that we see and/or hear: an example of such narrative incongruities is the sudden change of Sofia into Nuria in Open your eyes. The contradictions can also arise when an element of the story is in conflict with our own knowledge of the world, our own frames of mind, our own perceptions of what real life looks like and of the logic that informs our experience as human beings: an example of such narrative impossibilities is the fact that, although César commits suicide, we hear voices that tell him to "open his eyes" - we cannot conceive of a situation in which somebody is alive and dead at the same time. Finally, we can identify conflicts arising between the information provided by the film and our own system of beliefs and attitudes as mediated by our culture and the historical context in which we live. For example, we may object to the ethical views as embodied in the film, or to the aesthetic character of the choices made by the director: we may consider César a character of dubious moral standards, or we may feel that the director is just playing tricks on us and discard the whole of Open your eyes as a work unworthy of our attention and consideration. However, conflicts such as these, which depend heavily on each individual viewer's personal beliefs and attitudes, may affect our interpretation of the film but do not usually give rise to problems of comprehension. Thus we are going to concentrate on the two former kinds of dissonance, narrative incongruities and narrative impossibilities (following Kiss & Willemsen - Note 1).

4.2 Narrative incongruities

When new information contradicts previous information, we usually discard the former and

tendiamo ad assegnare un grado più elevato di affidabilità alle informazioni più recenti a cui siamo stati esposti e siamo disposti a cambiare la nostra comprensione della storia per incorporare i nuovi elementi e quindi costruire una nuova versione della storia stessa. Ad esempio, in *Lola corre* (di Tom Tykwer, Germania 1998), che viene esaminato nel [Dossier](#) sui "Film puzzle", ci vengono mostrate tre diverse versioni praticamente della stessa storia (Lola cerca disperatamente di trovare una grossa somma di denaro per salvare il suo ragazzo dall'essere ucciso da un criminale): nella prima versione, Lola viene uccisa dalla polizia; nella seconda, il suo ragazzo viene ucciso; e nella terza, entrambi finiscono sani e salvi (e felici di poter godere dei soldi che Lola ha vinto alla roulette). Sebbene tutte e tre le versioni della storia siano relativamente realistiche e accettabili la prima volta che le guardiamo, alla fine scartiamo le due precedenti e presumiamo che la terza, ovvero l'ultima o la più recente, sia quella che dovremmo accettare come vero (godendoci così il lieto fine).

Tali incongruenze temporanee non pongono seri problemi di comprensione poiché la dissonanza viene risolta all'interno della storia stessa. Lo stesso accade quando, nei limiti di una storia altrimenti perfettamente "realistica" e "logica", si verifica un caso di incongruenza che, però, resta "locale" e non pregiudica la comprensione del film nel suo insieme. Uno degli esempi più famosi di questo tipo di incongruenza appare in *Funny games* (vedi il video qui sotto). Due giovani criminali, Peter (Brady Corbet) e Paul (Michael Pitt) tengono in ostaggio una famiglia nella loro stessa casa. Ad un certo punto, la moglie, Ann (Naomi Watts) riesce a impossessarsi di un fucile e uccide Peter. Paul quindi prende rapidamente un telecomando, preme il pulsante "riavvolgi" e inverte la storia fino al momento prima che Ann prendesse il fucile. Conoscendo ora le intenzioni di Ann, può impedirle di uccidere Peter. Siamo sorpresi e turbati da questa evidente rottura della logica temporale, ma alla fine l'accettiamo, anche perché il film procede poi con la sua trama altamente realistica. Questa incongruenza locale e temporanea non interrompe la nostra comprensione globale della storia - potremmo persino spiegare o scusare l'incongruenza come "trucco" del regista per renderci consapevoli del

opt for the latter: in other words, we tend to assign a higher degree of reliability to the most recent items of information we have been exposed to, and are willing to change our understanding of the story to incorporate the new elements, and thus build a new version of the same story. For example, in Run Lola run (by Tom Tykwer, Germany 1998), which is examined in the [Dossier](#) on "Puzzle films", we are shown three different versions of basically the same story (Lola desperately tries to find a large sum of money to save her boyfriend from being killed by a criminal): in the first one, Lola is killed by the police; in the second one, her boyfriend gets killed; and in the third one, both of them end up safe and sound (and happy to be able to enjoy the money that Lola has eventually won at a roulette game). Although all three versions of the story are comparatively realistic and acceptable the first time we watch them, in the end we discard the previous two and assume that the third one, i.e. the last or most recent, is the one we are supposed to accept as true (thereby enjoying the happy ending).

*Such temporary incongruities do not pose serious problems of comprehension since the dissonance is resolved within the story itself. The same happens when, within the limits of an otherwise perfectly "realistic" and "logical" story, there is an instance of incongruity which, however, remains "local" and does not affect the comprehension of the film as a whole. One of the most famous examples of this sort of incongruity appears in *Funny games* (see video below). Two young criminals, Peter (Brady Corbet) and Paul (Michael Pitt) hold a family hostage in their own home. At one point, the wife, Ann (Naomi Watts) manages to get hold of a rifle and kills Peter. Paul then quickly takes a remote control, presses the "rewind" button and reverses the story to the moment before Ann took the rifle. Now knowing Ann's intention, he can prevent her from killing Peter. We are surprised and disturbed at this obvious break of temporal logic, but in the end accept it, also because the film then proceeds with its highly realistic plot. This local, temporary incongruity does not break our global comprehension of the story - we may even*

potere dei mass media, cioè come una sorta di opportunità autoriflessiva offerta al pubblico.

explain or excuse the incongruity as a director's "trick" to make us aware of the power of mass media, i.e. as a sort of self-reflective opportunity offered to the audience.



Funny games (di/by Michael Haneke, Austria 1997)

Il film è stato rifatto in una [versione americana](#) dallo stesso regista nel 2007/*The film was remade in an [American version](#) by the same director in 2007.*

Tuttavia, quando le incongruenze si estendono per gran parte del film, o anche per tutta la sua durata, gli spettatori possono incontrare seri problemi nel risolvere i conflitti. Riescono ancora a trovare almeno una risoluzione parziale se possono attribuire le informazioni contraddittorie a un personaggio che è forse mentalmente instabile o è incline a sogni, allucinazioni e simili. Questo è il caso di *Apri gli occhi*, dove, dopo tutto, ci viene fornita una sorta di giustificazione per gli stati alterati di César, dicendoci esplicitamente che era oggetto di un esperimento di conservazione criogenica - e questo potrebbe risolvere almeno parte delle contraddizioni (sebbene siamo ancora lontani dallo scoprire il significato della storia nel suo complesso). In altri casi, quando la storia sembra perfettamente realistica e i personaggi hanno apparentemente il controllo di se stessi, la dissonanza potrebbe non essere ridotta o eliminata affatto. In *La moustache* (vedi sopra), ci troviamo di fronte a due situazioni apparentemente realistiche e logiche, che però sono totalmente contraddittorie: chi è affidabile, Marc o le persone che lo circondano? Come possiamo spiegare il colpo di scena finale, quando la moglie di Marc riappare a Hong Kong, riaccendendo il nostro senso di disagio in ciò che vediamo? Poiché questa storia è una narrazione in terza persona, troviamo più difficile attribuire le sue contraddizioni esclusivamente alla mente instabile di Marc. Quindi non c'è soluzione al conflitto, dal momento che il film non fornisce informazioni sufficienti per ridurre e/o eliminare la dissonanza - questo è il caso dei film puzzle "impossibili".

*However, when the incongruities extend for a large portion of the film, or even for its whole duration, viewers may experience serious trouble in resolving the conflicts. They can still find at least a partial resolution if they can attribute the contradictory information to a character who is perhaps mentally unstable or is prone to dreams, hallucinations, and the like. This is the case of *Open your eyes*, where, after all, we are given a sort of justification for César's altered states by explicitly telling us that he was the subject of an experiment in cryogenic preservation - and this may solve at least part of the contradictions (although still being far from resolving the meaning of the story as a whole). In other cases, when the story sounds perfectly realistic and the characters apparently in control of themselves, the dissonance may not be reduced or eliminated at all. In *The moustache* (see above), we are faced with two seemingly realistic and logical situations, which, however, are totally contradicting - who is reliable, Marc or the people around him? How can we explain the final twist, when Marc's wife reappears in Hong Kong, rekindling our sense of discomfort in what we see? Since this story is a third-person narrative, we find it more difficult to attribute its contradictions solely to Marc's unstable mind. Thus there is no resolution to the conflict, since the film does not provide sufficient information to reduce and/or eliminate the dissonance - this is the case with "impossible" puzzle films.*

Tuttavia, non tutte le storie sono raccontate in modo chiaramente *oggettivo* o *soggettivo*. A volte

However, not all stories are told in either clearly objective or subjective ways. Sometimes

la narrazione è ambigua sotto questo aspetto, e questo è chiaramente un mezzo ancora più potente che un regista può sfruttare per aumentare il nostro senso di dissonanza, impedendoci in primo luogo di identificare la fonte delle contraddizioni. In *Enemy* (vedi il *trailer* qui sotto a sinistra), un professore universitario, Adam (Jake Gyllenhaal) mentre guarda un video vede un attore, Anthony (ancora Jake Gyllenhaal) che sembra essere il suo gemello perfetto. Inoltre, trova la foto di un uomo che gli somiglia proprio, con la mano di una donna sulla spalla. Incuriosito e turbato da questa scoperta, Adam inizia a seguire Anthony e riesce persino a telefonare a sua moglie incinta, Helen (Sarah Gadon), che in seguito organizza un incontro con lui. Rimane sbalordita dalla somiglianza di Adam con suo marito, ma Adam non si rende conto di chi sia Helen. I due uomini iniziano a fare sogni simili (o lo stesso sogno?), in cui un ragno gigante troneggia sugli edifici della città in cui vivono. Il giorno successivo, Anthony vede la fidanzata di Adam, Mary (Mélanie Laurent) e complotta per accusarlo di essere andato a letto con sua moglie, quindi, "per vendicarsi", convince Adam a lasciargli passare la notte con Mary in un hotel - promettendogli di sparire poi per sempre. Adam è d'accordo, e nel frattempo visita l'appartamento di Anthony, dove trova la stessa foto che aveva trovato a casa sua, ma questa volta la donna è chiaramente Helen. Quando Helen torna a casa, finge di non notare la differenza e fa l'amore con Adam. Nel frattempo, in hotel, Mary va nel panico quando nota il segno della fede nuziale di Anthony e gli chiede chi sia veramente. Costringe Anthony a portarla a casa, ma hanno un incidente d'auto che presumibilmente li uccide entrambi. Il giorno successivo, Adam si veste con i vestiti di Anthony e dice a Helen che sta uscendo, ma lei non risponde. Mentre entra in camera da letto, vede, al posto di Helen, un ragno grande quanto una stanza ... Adam, con uno sguardo rassegnato, sospira ... (Nota 3).

the narrative is ambiguous in this respect, and this is clearly an even more powerful means that a director can exploit to increase our feeling of dissonance, by preventing us in the first place to identify the source of the contradictions. In Enemy (watch the trailer below right), a college professor, Adam (Jake Gyllenhaal) while watching a video spots an actor, Anthony (the same Jake Gyllenhaal) who seems to be his perfect twin. In addition, he finds a photo of a man who looks just like him, with a woman's hand over his shoulder. Intrigued and disturbed by this discovery, Adam begins to stalk Anthony, and even manages to phone his pregnant wife, Helen (Sarah Gadon), who later arranges a meeting with him. She is stunned by Adam's resemblance to her husband, but Adam does not realize who Helen is. The two men begin having similar dreams (or the same dream?), in which a giant spider towers over the buildings of the city where they live. The next day, Anthony sees Adam's girlfriend, Mary, and plots to accuse him of sleeping with his wife, so, "to get even" he persuades Adam to let him sleep with Mary (Mélanie Laurent) in a hotel - after which he promises to disappear forever. Adam agrees, and in the meantime visits Anthony's flat, where he finds the same photo he had found in his own house, but this time the woman is clearly Helen. When Helen comes home, she pretends not to notice the difference and makes love to Adam. Meanwhile, at the hotel, Mary panics during sex when she notices Anthony's wedding-ring mark and asks who he really is. She forces Anthony to drive her home, but they have a car accident which presumably kills them both. The next day, Adam dresses in Anthony's clothes and tells Helen that he's going out, but she doesn't respond. As he enters the bedroom, he sees, instead of Helen, a room-sized spider... Adam, with a resigned look, sighs ... (Note 3).



Trailer italiano



English trailer

Enemy (di/by Denis Villeneuve, 2013)

La narrazione in *Enemy* sembra oggettiva la maggior parte del tempo, anche se la contraddizione di vedere due uomini identici ci lascia perplessi e continua per tutta la storia. Tuttavia, i sogni non sono chiaramente segnalati come appartenenti ad Adam o Anthony, quindi iniziamo a intuire che potrebbe essere coinvolto un qualche tipo di soggettività. Inoltre, le due donne della storia reagiscono realisticamente alla situazione e sembrano essere sorprese quanto noi dalla strana somiglianza. Anche i due uomini sembrano agire come due esseri separati e riescono persino a entrare in contatto con la donna dell'altro e persino a fare l'amore con loro; anche l'incidente automobilistico aggiunge una nota realistica allo sviluppo della storia. Ma cosa rappresenta il ragno gigante? E cosa dovremmo concludere quando finalmente lo vediamo sostituire Helen? Chiaramente, questo intelligente mix di realtà oggettiva e suggestioni altamente soggettive ci rende totalmente incapaci di dare un senso alla trama e ci lascia all'oscuro del vero significato della somiglianza tra Adam e Anthony e del simbolismo più ampio incarnato dal ragno gigante.

"Il caos è l'ordine ancora indeciftrato", dice un titolo all'inizio di *Enemy*. In effetti, non ci sono molte possibilità che il pubblico possa persino provare a decifrare questa narrazione ...

4.3 Impossibilità narrative

Mentre le incongruenze narrative si riferiscono a contraddizioni all'interno del "testo" (immagini e suoni) del film, cioè all'interno della gamma di informazioni che il film offre al pubblico, ci sono altri tipi di contraddizioni che si concentrano maggiormente sui conflitti tra gli *input* del film e la conoscenza del mondo come lo percepiamo: questo include schemi e schemi cognitivi, cioè la serie di fatti, idee, credenze che informa la nostra esperienza come esseri umani e modella la nostra interpretazione delle "regole" logiche che

The narrative in Enemy seems objective most of the time, although the contradiction of seeing two identical men puzzles us and continues for the whole story. However, the dreams are not clearly signposted as belonging to Adam or Anthony, so we begin to sense that there may be some kind of subjectivity involved. In addition, the two women in the story react realistically to the situation, and seem to be as surprised as we are by the strange resemblance. The two men, too, appear to be acting as two separate beings and even manage to get in touch with each other's woman and even to make love to them; even the car accident adds a realistic note to the story development. But what does the giant spider stand for? And what are we supposed to conclude when we finally see it replacing Helen? Clearly, this clever mix of objective reality and highly subjective suggestions makes us totally unable to make sense of the plot and leaves us in the dark as to the true significance of the resemblance between Adam and Anthony and the wider symbolism embodied by the giant spider.

"Chaos is order as yet undeciphered", says a title at the beginning of Enemy. Indeed, there is not much chance that the audience can even try to decipher the narrative that they are going to watch ...

4.3 Narrative impossibilities

While narrative incongruities refer to contradictions within the "text" (images and sounds) of the film, i.e. within the range of information that the film offers the audience, there are other kinds of contradictions which focus more on conflicts between the input of the film and the knowledge of the world as we perceive it: this includes cognitive frames and schemas, i.e. the array of facts, ideas, beliefs that informs our experience as human beings

governano le nostre percezioni quotidiane del mondo. Esempi di tali leggi logiche sono i modi in cui percepiamo e interpretiamo lo spazio, il tempo, le relazioni causali e, in generale, la conoscenza di base che ci permette di dare un senso a ciò che vediamo, udiamo e percepiamo. Quando ci troviamo di fronte a fatti che sfidano tali leggi logiche di base, possiamo parlare di impossibilità narrative.

Abbiamo già accennato al fatto che alcuni generi cinematografici (ad es. fantascienza, horror e, più in generale, film "fantasy") abbondano in quelli che potremmo chiamare elementi fisicamente impossibili: animali che parlano, oggetti magici, volti che cambiano colore o forma, fiori che si trasformano in esseri umani e così via. Accettiamo tutte queste impossibilità come parte delle convenzioni della storia che stiamo guardando, così come accettiamo le fiabe in cui, ad es. una principessa si addormenta per anni e poi viene svegliata dal bacio di un bel principe ... Tuttavia, gli elementi logici impossibili sono molto più sconcertanti, poiché siamo portati a credere che stiamo vivendo il mondo come lo conosciamo ma ci confrontiamo poi con distorsioni temporali, cambiamenti spaziali o personaggi che si replicano, rendendo così la narrazione molto più complessa e confusa e costringendoci a fare ulteriori sforzi per costruire un qualche tipo di significato da tali conflitti logici. Questo tipo di dissonanza cognitiva può essere molto forte e inquietante, poiché sembra che ci venga offerto un altro tipo di "logica" con le sue regole - regole che dovremmo scoprire, senza, tuttavia, avere indizi sufficienti per costruire ipotesi ragionevoli - come ha detto il regista di *Enemy*, "Caos ancora da decifrare", o enigmi da risolvere. In altre parole, mentre le "guerre stellari" sono nel nostro mondo attuale, per il momento, e per quanto ne sappiamo, "impossibili" (ma potrebbero appartenere ad un "possibile" mondo futuro in cui possono perfettamente avere un senso), un film in cui il tempo sembra fermarsi o piegarsi, o in cui le cause e gli effetti sono invertiti, può sembrare appartenere a mondi completamente alternativi, di cui non abbiamo esperienza poiché sfidano la logica di base dell'esistenza umana.

4.4. Strutture "a iterazione"

and shape our interpretation of the logical "rules" that govern our everyday perceptions of the world. Examples of such logical laws are the ways in which we perceive and interpret space, time, causal relationships and, in general, the basic knowledge that allows us to make sense of what we see, hear and feel. When we are faced with facts which defy such basic logical laws, we can speak of narrative impossibilities.

*We have already mentioned the fact that some film genres (e.g. science fiction, horror, and more generally, "fantasy" films) abound in what we might call physically impossible elements: animals that can talk, magic objects, faces that change their colour or shape, flowers that turn into human beings, and so on. We accept all such impossibilities as part of the conventions of the story we are watching, much as we accept fairy tales in which, e.g. a princess falls asleep for years and is then awoken by a handsome prince's kiss ... However, logical impossible elements are far more disconcerting, as we are led to believe that we are experiencing the world as we know it but are then confronted with time distortions, space changes or characters who replicate themselves, thus making the narrative much more complex and confusing and forcing us to make extra efforts to build some kind of meaning out of such logical conflicts. This kind of cognitive dissonance can be very strong and unsettling, as we seem to be offered another kind of "logic" with its own rules - rules which we are supposed to discover, without, however, having enough clues to build any reasonable hypothesis - as the director of *Enemy* said, "Chaos yet to be deciphered", or riddles to be solved. In other words, while "star wars" are in our present world, for the time being, and as far as we know, "impossible" (but may belong to a "possible" future world in which they can perfectly make sense), a film where time seems to stop or to fold and unfold upon itself, or causes and effects are reversed, may seem to belong to completely alternative worlds, of which we have no experience since it defies the very basic logic of human existence.*

4.4. "Loop" structures

Un esempio di tali *impossibilità narrative* è la struttura "ad iterazione" che appare in alcuni film puzzle, dove gli eventi si sviluppano in modo tale che alla fine ci sembra di tornare all'inizio, come se la storia tornasse a ripetersi da capo. È il caso di *Dark country* (vedi l'inizio di questo Dossier), dove l'uomo investito dall'auto del protagonista, apparentemente morto e sepolto nel deserto, sembra prendere il posto dello stesso protagonista, che, ancora una volta, alla fine travolge ... se stesso - così "riavvolgendo" la storia e indicando efficacemente un possibile "loop" senza fine.

Un esempio più estremo è offerto da *Triangle* (vedi il trailer in basso a sinistra). Jess, la madre di un ragazzo autistico, Tommy, arriva in un porto in Florida, con un'aria piuttosto ansiosa, per unirsi a un gruppo di amici (Heather, Victor, Greg, Sally e Downey) per un viaggio sulla barca di Greg. Jess dice che Tommy è a scuola. Durante il viaggio, una tempesta capovolge la barca, una delle amiche, Heather, viene trascinata in acqua, e le altre riescono a salire a bordo di un transatlantico di passaggio; la nave sembra essere deserta, eppure c'è del cibo fresco in una sala da pranzo. Jess sperimenta un crescente senso di *déjà vu* mentre esplorano la nave. Jess vede qualcuno che li guarda e Victor gli dà la caccia. Più tardi, Victor, coperto di sangue, cerca di uccidere Jess; lei lo combatte e sente degli spari, lo segue in un teatro, dove Greg giace morto. Sally e Downey dicono a Jess che Greg ha detto loro che lei gli ha sparato. Un killer mascherato li uccide da un balcone e insegue Jess su un ponte esterno; lei reagisce e disarmo il killer, che le dice "Devi ucciderli, è l'unico modo per tornare a casa" prima di cadere in mare. Jess sente delle urla e vede se stessa e gli altri vivi sulla loro barca capovolta. Dopo che sono saliti a bordo, Jess diventa la figura mascherata. Fugge più in profondità nella nave e trova dozzine di duplicati dell'abbigliamento del killer, del suo fucile, del suo medaglione e un biglietto che dice di ucciderli tutti quando salgono a bordo. Jess prende un fucile, con l'intenzione di "cambiare lo schema", ma l'assassino, un'altra Jess, uccide Greg, Downey e Sally con un coltello. Appaiono dozzine di cadaveri di Sally, mentre la "nuova" Jess uccide la "Jess killer". La barca rovesciata torna di nuovo visibile e Jess si rende conto che il ciclo si riavvia una volta che tutti vengono uccisi. Esorta l'"altra

An example of such narrative impossibilities is the loop structure which appears in some puzzle films, where the events develop in such a way that at the end we seem to come back to the start, as if the story folded and unfolded upon itself. This is the case of Dark country (see the beginning of this Dossier), where the man run over by protagonist's car, apparently dead and buried in the desert, seems to take the place of the same protagonist, who, again, eventually runs over ... himself - thus "rewinding" the story and effectively pointing to a possible, never-ending "loop".

A more extreme example is offered by Triangle (watch the trailer below left). Jess, the mother of an autistic boy, Tommy, arrives at a harbour in Florida, looking quite anxious, to join a group of friends (Heather, Victor, Greg, Sally and Downey) for a trip on Greg's boat. Jess says that Tommy is at school. During the trip, a storm capsizes the boat, one of the friends, Heather, is swept out into the water, and the others manage to board an ocean liner as it passes; it appears to be deserted, yet there is fresh food in a dining room. Jess experiences a growing sense of déjà vu as they explore. Jess soon spots someone watching them and Victor gives chase. Later, Victor, covered in blood, tries to kill Jess; she fights him off and hearing gunfire, follows it to a theatre, where Greg lies dead of a gunshot. Sally and Downey tell Jess that Greg told them she shot him. A masked shooter kills them from a balcony and chases Jess to an outside deck; she fights back and disarms the shooter, who tells her "You have to kill them; it's the only way to get home" before falling overboard. She soon hears yelling and sees herself and the others alive on Greg's upturned boat. After they board, Jess becomes the earlier unseen figure. She flees deeper into the ship and finds dozens of duplicates of the shooter's outfit, shotgun, her own locket, and a note saying to kill them all when they board. She takes a shotgun, intending to "change the pattern", but the shooter, another Jess, kills Greg, Downey and Sally with a knife. Dozens of Sally corpses appear, as the "newest" Jess kills the shooter Jess. The overturned boat returns again, and Jess realises the loop

Jess" ad uccidere tutti quando tornano e cade in mare. Si sveglia bagnata a riva e scopre che è la stessa mattina. Torna a casa e guarda dall'esterno della sua casa mentre il suo doppio bistratta Tommy. Jess riesce ad ucciderla e, rendendosi conto che è ancora intrappolata nel "loop", si allontana in fretta in auto (vedi il video sotto a destra), ma si schianta contro un camion e Tommy viene ucciso, mentre la precedente sosia (che Jess ha ucciso) appare morta sulla strada. Un tassista le si avvicina e lei accetta un passaggio al porto, dove, con l'aria ansiosa e dicendo che Tommy è a scuola, si unisce agli altri sulla barca di Greg ... ricominciando il "loop" (Nota 3).

restarts once everyone is killed. She urges her counterpart to kill everyone when they return, and falls overboard. She awakens washed ashore and discovers that it is the same morning. She returns home and watches from outside her house as her double abuses Tommy out of anger toward his autism. She manages to kill her and, realising that she is still trapped in the loop, hurriedly drives away (watch the video below right), but she crashes into a truck and Tommy is killed and the earlier double (who Jess killed) is seen dead at the scene. A taxi driver approaches her and she accepts a ride to the harbour, where, looking quite anxious and saying that Tommy is at school, she joins the others on Greg's boat ... starting the loop again (Note 3).



Trailer

Scena finale/Ending scene

Triangle (di/by Christopher Smith, UK/Australia 2009)

Come si può vedere da questo riassunto, questa storia è piena di contraddizioni, che coinvolgono diverse dimensioni, tra cui spazio, tempo, identità umane e relazioni di causa ed effetto. È chiaramente impossibile risolvere il puzzle degli eventi che si ripetono più volte e dei personaggi che si raddoppiano e si raddoppiano di nuovo, il che rende estremamente difficile anche tenere traccia di ciò che accade, per non parlare della trama contorta. Ciò che forse è più inquietante è il fatto che vediamo Jess che vede un'altra Jess, che a sua volta vede una terza Jess ... Nel DVD di *Triangle*, il regista dice: "Non volevo che questo film fosse un film che finisce con una colpo di scena. Volevo che fosse un film che finisse come un indovinello, e che non si riuscisse a vedere dove finisce e inizia il film" - e in effetti, questo è tutto ciò che ci resta dopo averlo visto.

*As you can see from this summary, this story is full of contradictions, which involve several dimensions, including space, time, human identities and cause-and-effect relationships. It is clearly impossible to solve the puzzle of events repeating themselves several times and characters doubling and doubling again, which make it extremely difficult even to keep track of what happens, let alone follow the convoluted plot. What is perhaps most disturbing is the fact that we see Jess seeing another Jess, who in turn sees a third Jess ... In the DVD of *Triangle*, the director says, "I didn't want this movie to be a movie that ends with one twist. I wanted it to be a movie that ends like a riddle, and that you can't quite see where the movie ends and begins" - and indeed, this is all we are left with after watching it.*

"Una narrazione può anche 'piegare' una sequenza su se stessa per formare un 'loop', in cui uno stesso evento figura sia come antecedente che come seguito di qualche altro evento. La presenza dello stesso evento in due punti diversi della sequenza lascia il lettore incerto tra due

"A narrative can also 'bend' a sequence back upon itself to form a loop, in which one and the same event figures as both antecedent and sequel of some other event. The presence of the same event at two different points in the sequence leaves the reader hesitating between

ricostruzioni alternative della sequenza "vera", in una delle quali l'evento A precede l'evento B, mentre nell'altra l'evento A segue l'evento B" (Nota 4). two alternative reconstructions of the 'true' sequence, in one of which event A precedes event B, while in the other event A follows event B" (Note 4)

Dopo aver affrontato le strategie narrative che i registi adottano per costruire strutture filmiche che sfidano gli spettatori in vari modi, nella Seconda parte ci occuperemo dell'altra faccia della medaglia: le *strategie di adattamento* degli spettatori, ovvero i comportamenti cognitivi e affettivi che gli spettatori adottano per cercare di affrontare i problemi posti dai film, eliminando o riducendo così la dissonanza percepita, ricostruendo (se possibile) un senso di coerenza e pervenendo infine ad un qualche tipo di significato rispetto a ciò che hanno visto. *After dealing with the narrative strategies that filmmakers adopt to build film structures that challenge the viewers in a variety of ways, in Part 2 we turn to the other side of the coin: the viewers' coping strategies, i.e. the cognitive and affective behaviours that viewers adopt in order to try and cope with the problems posed by the films, thus eliminating or reducing the perceived dissonance, restoring (if at all possible) a sense of coherence and eventually come up with some sort of meaning for what they have watched.*

Note/Notes

(1) Maurits Cornelis Escher: *The Impossible*. Citato in/Quoted in Kiss M. & Willemsen S. 2017. *Impossible puzzle films*, Edinburgh University Press, p. 65.

(2) Kiss & Willemsen, op. cit., p. 60.

(3) Trama adattata da [wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Plot)/Plot adapted from [wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Plot).

(4) McHale B. 1984. *Postmodernist fiction*, Routledge, London and New York, p. 108. Citato in/Quoted in Kiss & Willemsen, op. cit., p. 79.

Seconda parte

Part 2

5. Le strategie di adattamento dello spettatore

Nella Prima parte abbiamo discusso le strategie narrative che sono all'opera nei "film puzzle impossibili", attraverso le quali i registi raccontano storie che creano una sorta di dissonanza e quindi creano uno (scomodo ma intrigante) senso di incertezza negli spettatori. Abbiamo già notato che tale dissonanza intellettuale, ma anche emotiva, spinge naturalmente il pubblico a impegnarsi in operazioni cognitive volte ad eliminare, o almeno a ridurre, la dissonanza percepita. Chiamiamo tali operazioni "strategie", in quanto implicano un "piano" (solitamente) consapevole, deliberato e concertato per affrontare la sfida, e qualificiamo il termine con l'espressione "di adattamento", in quanto sono tentativi (non necessariamente di successo) di affrontare problemi e situazioni che sono chiaramente difficili e inquietanti e che spesso richiedono soluzioni provvisorie o approcci nuovi, creativi e ripetuti alle questioni in gioco.

Ci sono una serie di possibili strategie diverse a cui gli spettatori possono ricorrere, a seconda non solo della natura delle sfide poste dalle narrazioni dei registi, ma anche delle precedenti conoscenze ed esperienze dei singoli spettatori con film e generi cinematografici (in particolare con i "film puzzle"), nonché le loro capacità e atteggiamenti personali verso operazioni come la risoluzione di problemi, la formazione e la verifica di ipotesi (ad esempio, non tutti gli spettatori possono tollerare l'ambiguità e sono pronti ad affrontare l'incertezza allo stesso modo e nella stessa misura - alcuni potrebbero apprezzare tutto ciò più di altri, e alcuni potrebbero prima o poi rinunciare allo sforzo richiesto).

Nel descrivere queste strategie seguiremo il modello proposto da Alber e citato in Kiss & Willemsen (Nota 1).

5.1. Aggiornare la "mappa di riferimento"

Ciò che molti spettatori fanno tipicamente di fronte a narrazioni "impossibili" è, prima di tutto,

5. Viewers' coping strategies

In Part 1 we discussed the narrative strategies that are at work in "impossible" puzzle films, through which filmmakers set up stories that create some sort of dissonance and thus create an (uncomfortable yet intriguing) sense of uncertainty in viewers. We have already noted that such intellectual, but also emotional, dissonance naturally prompts the audience to engage in cognitive operations that are aimed at eliminating, or at least reducing, the perceived dissonance. We call such operations "strategies", in that they involve a (usually) conscious, deliberate and concerted "plan" to face the challenge, and qualify the term with the word "coping", in that they are attempts (not necessarily successful) at dealing with problems and situations that are clearly difficult and unsettling, and that often require tentative solutions or call for new, creative and repeated approaches to the issues at stake.

There are a number of possible different strategies that viewers can have recourse to, depending not only on the nature of the challenges set up by the filmmakers' narratives, but also on the individual viewers' previous knowledge and experience with films and film genres (particularly with "puzzle films") as well as their personal skills and attitudes towards operations like problem-solving, hypothesis-forming and hypothesis-testing (for example, not all viewers can tolerate ambiguity and are ready to deal with uncertainty in the same way and to the same degree - some may enjoy this more than others, and some may sooner or later give up the effort involved).

In describing these strategies we will follow the model proposed by Alber and quoted in Kiss & Willemsen (Note 1).

5.1. Updating the "map of reference"

What many viewers typically do when facing "impossible" narratives is, first and foremost,

cercare di estendere i "frame" o "schemi" naturali che non sembrano funzionare nel ridurre la dissonanza e creare un "frame" o uno "schema" diverso, che in qualche modo incorpori gli elementi che non sembrano adattarsi alla storia reale. Ad esempio, in *Triangle*, l'ultimo film di cui abbiamo discusso nella *Prima parte* di questo Dossier, gli spettatori devono fare i conti con la struttura "a iterazione" ("loop"), accettare che la storia non proceda lungo linee naturali e lineari ed entrare in un diverso "mondo", dove la regola è piuttosto una ripetizione ciclica degli eventi. In altre parole, devono tenere traccia dei diversi personaggi (e delle loro molteplici versioni), seguire da vicino gli eventi e cercare di imparare le "regole" di questo mondo, proprio come la protagonista quando si rende conto di essere caduta in un "loop" dice: "Dobbiamo rompere lo schema!". In effetti, scoprire le "regole del gioco" (se ce ne sono, cioè se il regista ha voluto crearle ...) è spesso la chiave per affrontare una storia altrimenti incoerente.

Un altro buon esempio di come una tale strategia possa funzionare è offerto da *Coherence* (vedi il trailer qui sotto), in cui, in una notte in cui una cometa attraversa il cielo vicino alla Terra, un gruppo di amici si incontra per cenare, e ovviamente avvia una discussione sulla cometa e sui suoi possibili effetti. In realtà essi sperimentano subito alcuni strani eventi, come un'interruzione della corrente, che li lascia all'oscuro, così come la mancanza di Internet e di connessioni mobili. Cominciano anche a ricevere messaggi da qualcuno che è chiaramente molto ben informato su di loro, e scoprono anche che una casa vicina sembra ospitare una cena simile con i loro "doppi" come ospiti. Nel corso dei loro successivi tentativi di scoprire cosa stia succedendo, incontrano i loro doppi, che stanno facendo lo stesso e presto sembrano desiderosi di sbarazzarsi di loro - proprio come il gruppo originale. Dopo diverse altre complicazioni, una delle persone "originali", Emily, scopre un "mondo" dove tutto sembra in pace e vede una "Emily" felice, così decide di sostituirla per "rompere l'incantesimo". Riesce (apparentemente) ad ucciderla e poi sviene. Quando si sveglia il giorno successivo, incontra il suo ragazzo Kevin. Il cellulare di Kevin squilla, e lui dice, "È strano.

try and stretch the natural "frames" or "schemas" that do not seem to work in reducing the dissonance and create a different "frame" or "schema" that somehow incorporate the elements that do not seem to fit the actual story. For example, in Triangle, the last movie we discussed in Part 1 of this Dossier, viewers must come to grips with the "loop" structure, accept that the story is not proceeding along natural, linear lines and enter a different "world" where the rule is rather a cyclical repetition of events. In other words, they must keep track of the different characters (and their multiple versions), follow the events closely and try to learn the "rules" of this world - much as the protagonist when she realizes that she has fallen into a "loop" and says, "We must break the pattern!". Indeed, finding out the "rules of the game" (if there are any, i.e. if the filmmaker cared to create them ...) is often the key to cope with an otherwise incoherent story.

Another good example of how such a strategy may work is offered by Coherence (watch the trailer below), in which, on a night when a comet crosses the sky near the Earth, a group of friends meet to have dinner and obviously start a discussion about the comet and its possible effects. They actually soon experience some strange events, like a power outage, leaving them in the dark, as well as missing Internet and mobile connections. They also start receiving messages from someone who is clearly very knowledgeable about them, and also discover that a nearby house seems to be hosting a similar dinner with their own "doubles" as guests. In the course of their successive attempts at finding out what is happening, they meet their doubles, who are doing just the same and soon appear to be keen on getting rid of them - just as the original group is. After several other complications, one of the "originals", Emily, discovers a "world" where everything seems at peace and sees a happy "Emily", so she decides to replace her in order to "break the spell". She manages to (apparently) kill her and then faints. When she wakes up the next day, she meets her boyfriend Kevin. His cell phone now rings, to which he answers, "That's weird. It's you calling me."

Mi stai chiamando". Dopo aver risposto alla chiamata, la guarda con sospetto ... (Nota 2)

Upon taking the call, he glances at her suspiciously ... (Note 2)



Coherence - Oltre lo spazio tempo/*Coherence*
(di/by James Ward Byrkit, USA 2013)

Coherence condivide con *Triangle* una sorta di struttura "ad anello", che comporta inquietanti percezioni dei personaggi: i protagonisti sono testimoni di eventi già accaduti e vedono se stessi (o meglio, i loro "doppi") nel presente e nel futuro, creando così discontinuità nello spazio, nel tempo e nell'entità umana. Tali "universi paralleli", tuttavia, sembrano essere soggetti a un insieme di "regole" o "leggi", ed è proprio compito degli spettatori cercare di scoprirli. È interessante notare che in questo film i personaggi, soprattutto all'inizio, sembrano rispecchiare il pubblico, in quanto condividono con noi la sorpresa, la *suspense* e infine l'orrore di scoprire l'esistenza di un universo così alternativo - arrivando a discutere quale possa essere il significato di tutto questo e come possano risolvere il *puzzle* e ripristinare la "normalità". In altre parole, i personaggi sembrano condividere con noi i loro pensieri e sentimenti, la loro progressiva scoperta degli eventi e i loro tentativi di uscire da questa situazione impossibile. In realtà cercano di fare quello che stiamo facendo noi come spettatori - cercano di capire le "regole del gioco" e costruire un'immagine coerente di come funziona questo universo parallelo, cioè creano una "cornice" o "schema" alternativo che potrebbe accogliere le incongruenze. Essendo un film puzzle "impossibile" molto simile a *Triangle*, *Coherence* in definitiva frustra i nostri sforzi alla fine del film, quando avevamo sperato di aver trovato una possibile via d'uscita (almeno per Emily, il personaggio principale).

5.2. Fare riferimento alle convenzioni dei generi cinematografici

Un'altra strategia a cui gli spettatori possono ricorrere per ridurre la dissonanza può essere illustrata facendo riferimento a *Timecrimes* (vedi il trailer qui sotto - il film completo in inglese è

Coherence shares with Triangle some kind of "loop" structure, which involves disturbing character perceptions: the protagonists are witness to events that have already taken place and also see themselves (or rather, their "doubles") in the present and future, thus creating discontinuities in space, time and human entity. Such "parallel universes", however, seem to be subject to a set of "rules" or "laws", and it is precisely the viewers' task to try and discover them. It is interesting to note that in this movie the characters, especially at the start, seem to mirror the audience, in that they share with us the surprise, the suspense and ultimately the horror of discovering the existence of such an alternative universe - and they even discuss what the meaning of all this may be, how they can solve the puzzle and restore "normality". In other words, the characters seem to share with us their thoughts and feelings, their progressive discovery of the events and their attempts to get out of the impossible situation. They actually try to do what we are doing as viewers - trying to understand the "rules of the game" and build a coherent image of how this parallel universe works, i.e. creating an alternative "frame" or "schema" which might accommodate the inconsistencies. Being an "impossible" puzzle film much like Triangle, Coherence ultimately frustrates our efforts at the very end, when we had hoped a possible way out (at least for Emily, the main character) had been found.

5.2. Referring to film genre conventions

Another strategy which viewers may resort to in order to reduce the dissonance can be illustrated by referring to Timecrimes (watch the trailer below - the full film is available

disponibile [qui](#)). Hector, un uomo di mezza età, mentre scruta la foresta dietro la sua casa con un binocolo, vede una giovane donna che si toglie la maglietta. Indaga e trova la donna a terra, nuda e priva di sensi. Viene pugnalato al braccio da un uomo misterioso con una benda rosa sul viso. Fuggendo e irrompendo in un misterioso edificio vicino, Héctor contatta uno scienziato, che lo avverte dell'uomo fasciato e lo guida verso la sua posizione, promettendogli sicurezza. Lo scienziato convince Héctor a nascondersi in un grande dispositivo meccanico. Tuttavia, quando Hector lascia la macchina, scopre di essere tornato indietro nel tempo di circa un'ora. Lo scienziato spiega che la macchina è un dispositivo sperimentale per viaggiare nel tempo e si riferisce a Héctor come "Héctor 2". Gli dice anche che devono rimanere dove sono e lasciare che gli eventi si svolgano. Tuttavia, Hector "2" decide di risolvere la situazione da solo, se ne va in macchina, ma viene investito da un furgone: ferito alla testa, si avvolge usando la benda della precedente ferita al braccio. La benda diventa rosa per l'assorbimento del sangue. Una ciclista si avvicina per vedere se sta bene: è la donna che ha visto prima nella foresta. Héctor inizia a replicare gli eventi facendola spogliare sotto gli occhi di Héctor 1. Quando la ragazza scappa, lui la prende, facendole perdere i sensi. La distende nuda per terra e poi, quando arriva Hector 1, lo accoltella al braccio ... La storia continua con la "creazione" di un "Hector 3" ... Alla fine Hector si sbarazza degli altri suoi "doppi", torna alla macchina e ripristina la sua identità originale (Nota 2).

[here](#)). *Hector, a middle-aged man, while scanning the forest behind his house with binoculars, sees a young woman take off her T-shirt. He investigates and finds the woman on the ground, naked and unconscious. He is stabbed in the arm by a mysterious man with pink bandages on his face. Fleeing and breaking into a mysterious nearby building, Héctor contacts a scientist, who warns him of the bandaged man and guides him to his location, promising safety. The scientist convinces Héctor to hide in a large mechanical device. However, when Hector leaves the machine, he discovers that he has travelled approximately an hour back in time. The scientist explains that the machine is an experimental time travel device, and refers to Héctor as "Héctor 2". He also tells him that they need to stay where they are and let events unfold. However, Hector "2" decides to solve the situation by himself, drives off in a car, only to be run off the road by a van, cutting his head, which he wraps using the bandage from his arm wound. The bandage turns pink from absorbing the blood. A cyclist approaches to see if he is all right – it is the woman he earlier saw in the forest. He proceeds to replicate events by making her undress in view of Héctor 1. When she runs away, he catches her, inadvertently knocking her out. He lays her out naked on the ground and then stabs Hector 1 in the arm when he arrives ... The story goes on with the "creation" of an "Hector 3" ... Eventually Hector will get rid of the other "selves", go back to the machine and restore his own original identity (Note 2).*



Timecrimes (di/by Nacho Vigalondo, Spagna/Spain 2007)

Timecrimes potrebbe essere giustamente considerato come una variazione piuttosto peculiare delle storie centrate sulle "macchine per viaggiare nel tempo", e questo è esattamente ciò su cui si basa la possibile strategia che gli spettatori possono adottare. In effetti, spesso risolviamo i problemi posti da un film facendo riferimento alle convenzioni del particolare genere cinematografico a cui il film sembra appartenere. Nei film di fantascienza, ad esempio, accettiamo prontamente la presentazione di altri "mondi possibili" che seguono "regole" proprie, o la presenza di astronavi straordinarie o armi insolite (come le spade laser di *Star Wars*). Allo stesso modo, le macchine per il viaggio nel tempo sono apparse in così tanti film che le diamo per scontate, o meglio, le accettiamo come appartenenti al tipo di film che stiamo guardando e non mettiamo in dubbio la loro impossibilità. Questo è precisamente uno dei motivi per cui i film puzzle "impossibili" ci sconcertano: ci presentano "impossibilità" che non sono ancora diventate convenzioni standard di un genere cinematografico e quindi ci sembrano poco familiari e inquietanti. *Timecrimes*, sebbene includa distorsioni temporali, spaziali ed identità personali, fondamentalmente si basa sull'esistenza di una macchina del tempo, che, a tutti gli effetti, è responsabile delle stranezze che vengono rappresentate e che alla fine consente a Hector di ripristinare il suo "sé" originale. Inoltre, come in *Coherence*, lo scienziato in *Timecrimes* offre un po' di spiegazioni riguardo al funzionamento della macchina del tempo, e questo ci aiuta a "seguire le tracce" (sebbene la moltiplicazione dei vari "Hector" non sia facile da seguire e alla fine può confonderci, mantenendo così il "sapore" di un film puzzle "impossibile").

5.3. Affidarsi a punti di vista soggettivi

Una lunga tradizione nella storia del cinema ha dato al pubblico la possibilità di attribuire stati ed eventi strani o incongruenti all'esperienza psicologica soggettiva di un personaggio. Ciò fornisce un modo sufficientemente praticabile per spiegare gli "enigmi" nella narrazione riferendoli a sogni, allucinazioni, incubi e simili, indipendentemente dal fatto che si cerchi o meno di spiegarli facendo riferimento a teorie psicologiche "consolidate" (soprattutto la

Timecrimes could rightly be considered as a rather peculiar variation on the "time travel machine" stories, and this is exactly what the possible strategy that viewers can adopt is based on. Indeed, we often solve problems posed by a movie by referring to the conventions of the particular film genre that movie seems to belong to. In science fiction films, for example, we readily accept the presentation of other "possible worlds" which follow "rules" of their own, or the presence of extraordinary spaceships or unusual weapons (like the laser swords in Star Wars). Likewise, time travel machines have appeared in so many films that we take them for granted, or rather, accept them as belonging to the sort of film we are watching and do not question their impossibility. This is precisely one of the reasons why "impossible" puzzle films baffle us: they present us with "impossibilities" which have not yet become standard conventions of a film genre and therefore strike us as unfamiliar and disturbing. Timecrimes, though including time, space and entity disruptions, basically rests on the existence of a time machine, which, to all effects, is responsible for the oddities that are portrayed, and which eventually allows Hector to restore his original "self". Besides, as in Coherence, the scientist in Timecrimes does a bit of explaining as regards the working of the time machine, and that helps us to "keep on track" (although the multiplication of the various "Hectors" is not easy to follow and can ultimately confuse us - thus retaining the "flavour" of an "impossible" puzzle film).

5.3. Relying on subjective viewpoints

A long tradition in cinema history has given audiences the possibility of ascribing strange or incongruent states and events to a character's subjective psychological experience. This provides a sufficiently viable way of explaining the "puzzles" in the narrative by referring them to dreams, hallucinations, nightmares, and the like, whether or not we then try to explain them by reference to "established" psychological theories (most and foremost, psychoanalysis). This seems to be a particularly fruitful strategy especially when we are presented with characters that are

psicoanalisi). Questa sembra essere una strategia particolarmente fruttuosa soprattutto quando ci vengono presentati personaggi che vengono mostrati affetti da qualche tipo di condizione mentale, a partire da stati lievi di stress (ad esempio l'insonnia) e raggiungendo i livelli di gravi patologie, come l'amnesia, l'isteria, la schizofrenia o anche quella vecchia condizione mentale che è stata così spesso sfruttata dai film horror e di fantascienza, cioè "la doppia personalità" (basti ricordare film di Hitchcock come *Io ti salverò* o *Psycho*, così come vecchi film muti come *Il gabinetto del dottor Caligari*, fino ad esempi recenti come *8 1/2* di Fellini o la maggior parte dei film di David Lynch, come *Mulholland Drive*, o film di Christopher Nolan come *Memento* e *Inception* - abbiamo menzionato la maggior parte di questi film nella Prima parte).

Un esempio particolarmente intrigante di un film che richiede l'attivazione di una strategia come quella di cui stiamo discutendo è *Donnie Darko* (vedi il trailer qui sotto a sinistra). L'adolescente Donnie (Jake Gyllenhaal) soffre di allucinazioni e sonnambulismo. Una notte, mentre dorme all'aperto, incontra una figura in un mostruoso costume da coniglio (che Donnie chiama Frank) che gli dice che il mondo finirà tra 28 giorni, 6 ore, 42 minuti e 12 secondi. Donnie si sveglia la mattina dopo su un campo da golf locale e torna a casa per scoprire che il motore di un aereo si è schiantato nella sua camera da letto. Anche se Donnie frequenta regolari sedute di psicoterapia (per curarsi dalla "schizofrenia paranoica", inizia a essere influenzato da Frank ed è coinvolto in vari incidenti. Nel frattempo, sviluppa una relazione con una ragazza, Gretchen, che viene investita da un'auto guidata da un ragazzo (il cui vero nome è Frank), che indossa lo stesso costume da coniglio delle visioni di Donnie. Donnie gli spara e, mentre torna a casa portando il corpo di Gretchen, è testimone di un incidente aereo. Ora gli eventi dei 28 giorni precedenti si riavvolgono. Donnie si sveglia nella sua camera da letto e ride quando il motore cade e lo schiaccia. In città, coloro le cui vite sarebbero state influenzate da Donnie si svegliano da sogni agitati. Gretchen, che in questa linea temporale non aveva mai incontrato Donnie, la mattina dopo va in bici vicino alla casa di Donnie e viene a sapere della sua morte, ma dice di non averlo mai incontrato ... (Nota 2).

shown suffering from some kind of mental condition, starting from mild states of stress (e.g. insomnia) and reaching out into the realms of the seriously pathological, like amnesia, hysteria, schizophrenia or even that old mental condition which has so often been exploited by horror and science fiction movies, i.e. "split personality" (one only has to remember such Hitchcock films as Spellbound or Psycho, as well as older silent movies like The cabinet of Dr. Caligari, up to recent examples like Fellini's 8 1/2 or most of David Lynch's films, like Mulholland Drive, or Christopher Nolan's films like Memento and Inception - we mentioned most of such movies in Part 1).

A particularly intriguing example of a film calling for the activation of a strategy like the one we are discussing is Donnie Darko (watch the trailer below right). Teenager Donnie (Jake Gyllenhaal) suffers from hallucinations and sleepwalking. One night, as he sleepwalks outdoors, he meets a figure in a monstrous rabbit costume (who Donnie comes to refer to as Frank) who tells him that the world will end in 28 days, 6 hours, 42 minutes and 12 seconds. Donnie wakes up the next morning on a local golf course and returns home to discover a jet engine has crashed into his bedroom. Although Donnie has regular therapy sessions (to cure him of "paranoid schizophrenia"), he starts being influenced by Frank and is involved in various incidents. In the meantime, he develops a relationship with a girl, Gretchen, who is run over by a car driven by a boy (whose real name is Frank), who is wearing the same rabbit costume from Donnie's visions. Donnie shoots him and, as he walks home carrying Gretchen's body, he witnesses a plane accident. Now events of the previous 28 days rewind. Donnie wakes up in his bedroom and laughs as the jet engine falls and crushes him. Around town, those whose lives Donnie would have touched wake up from troubled dreams. Gretchen, who in this timeline had never met Donnie, bikes by the Darko home the next morning and learns of his death - but she says she has never met him ... (Note 2).



Trailer italiano

English trailer

Donnie Darko (di/by Richard Kelly, USA 2001)

Donnie Darko è quindi l'esempio perfetto di un film in cui il confine tra fantasia e realtà viene costantemente rielaborato e gli spettatori sono, sin dall'inizio, incerti se credere agli eventi così come vengono mostrati (soprattutto dal punto di vista di Donnie) o attribuirli ai suoi chiari problemi psicologici. Sono coinvolti viaggi nel tempo e linee temporali multiple e, al di là dell'impossibile "enigma", il finale è particolarmente commovente, poiché Donnie si rende conto di avere un modo per salvare Gretchen dalla morte "riavvolgendo" il tempo, anche se questo significa cancellare gli eventi così come sono accaduti finora e accettare una versione diversa, che implica la sua stessa morte. Così il personaggio di Donnie, una figura particolarmente simpatica in contrasto con la sua famiglia, la scuola e la comunità suburbana di una piccola città, diventa un simbolo dell'adolescenza

Donnie Darko is thus the perfect example of a movie where the border between fantasy and reality is constantly reworked, and viewers are, right from the start, uncertain whether to believe the events as they are shown (mostly from Donnie's point of view) or to attribute them to Donnie's clear psychological problems. Time travel and multiple timelines are involved, and, beyond the impossible "puzzle", the ending is particularly moving, as Donnie realizes that he has a way of saving Gretchen from death by "rewinding" time - although this means cancelling the events as they have happened so far and accepting a different version, which implies his own death. So Donnie's character, a particularly sympathetic figure at odds with his family, school and small-town suburban community, becomes a

condannata e del dolore di crescere e affrontare le realtà della vita. Sebbene il film non abbia avuto molto successo quando è stato mostrato per la prima volta nelle sale, ha gradualmente raggiunto lo status di film "cult", con miriadi di fan che speculano sul suo significato in riviste, chat e forum su Internet. Nel 2004 è stato lanciato un DVD "director's cut", contenente molto più materiale, che ha ulteriormente scatenato accese discussioni sul film e sul suo "eroe".

5.4. Spostare il significato verso temi e allegorie

Quando la dissonanza è particolarmente difficile da risolvere, lo spettatore può abbandonare il percorso di una spiegazione "logica" e optare invece per un significato più generale, che il film (e/o il regista) sta cercando di proporre. In altre parole, invece di risolvere i problemi posti dalla narrazione, gli spettatori possono scegliere di trattare il film come una sorta di esempio o simbolo di un tema sottostante, che è incarnato nei personaggi e negli eventi della storia. Prendendo come esempio due film di cui abbiamo discusso nella Prima parte, *Enemy* e *La moustache*, possiamo quindi considerare la difficile situazione del protagonista di *Enemy* (che scopre e deve affrontare il suo esatto "doppio") come illustrativo del tema più generale dell'identità personale in un mondo che minaccia sempre più il senso del "sé" individuale (non è un caso che i protagonisti vengano a conoscenza del suo "doppio" guardando per la prima volta un video in cui il suo altro "io" recita come attore). E in *La moustache*, la scoperta del protagonista che tutte le persone intorno a lui non reagiscono quando si rade i baffi può essere presa come un'illustrazione della perdita dell'identità personale dell'uomo moderno, e delle "maschere" sociali che ognuno di noi deve necessariamente indossare per seguire le convenzioni sociali - in modo che alla fine si rischia di perdere il proprio senso di sé e si dipende esclusivamente dai ruoli assegnati dagli altri intorno a sé. Questo ci ricorda la visione del drammaturgo italiano Luigi Pirandello delle circostanze sociali nella propria vita come assegnazione di "ruoli" da interpretare (o "maschere" da indossare), in modo che alla fine non si ha un'identità unica ma solo tante identità diverse quante sono le persone con cui si è in contatto - dissolvendo così effettivamente ogni

symbol of doomed adolescence and its pains of growing up and facing the realities of life. Although the movie was not very successful when it was first shown in theatres, it has gradually reached the status of "cult" movie, with myriads of fans speculating about its meaning in fan magazines and Internet chats and forums. In 2004 a DVD "director's cut" was launched, including much more material which has further sparked off heated discussions about the movie and its "hero".

5.4. Switching the meaning towards themes and allegories

*When the dissonance is particularly difficult to be solved, viewers may abandon the route of a "logical" explanation and instead opt for a more general meaning, which they perceive the film (and/or the filmmaker) is trying to put forward. In other words, instead of solving the problems posed by the narrative, viewers may choose to treat the movie as a kind of example or symbol of an underlying theme, which is embodied in the characters and events of the story. Taking as examples two films we discussed in Part 1, *Enemy* and *The moustache*, we thus may consider the character's predicament in *Enemy* (the protagonist finding out about and having to deal with its exact "double") as illustrative of a more general theme of man's identity in a world that increasingly threatens the individual being's own sense of "self" (it is not by chance that the protagonists first learns about his "double" while watching a video in which his other "self" plays as an actor). And in *La moustache*, the protagonist's discovery that all the people round him do not react when he shaves off his moustache may be taken as an illustration of modern man's loss of personal identity, and of the social "masks" that each of us must necessarily wear in order to follow social conventions - so that one ultimately risks losing her/his own sense of self and depends exclusively on the roles assigned by the others around her/him. This reminds us of Italian playwright Luigi Pirandello's view of the social circumstances in one's life as assigning "roles" to play (or "masks" to wear), so that ultimately one has no unique identity but only as many*

senso concreto ed esperienziale del "sé".

different identities as the people one is in touch with - thus actually dissolving any concrete, experiential sense of "self".

5.5. Leggere il "puzzle" come parodia o satira

Quando, come nella strategia appena analizzata, "indirizziamo" il significato del film verso l'illustrazione di un "tema" (o lo prendiamo come "allegoria" di qualche idea o concetto ben noto), in realtà non stiamo lavorando tanto entro i confini della comprensione ma piuttosto in quelli dell'interpretazione. In altre parole, non stiamo più cercando di risolvere le incongruenze o le impossibilità con il ragionamento logico, ma scegliamo (temporaneamente o definitivamente) di ignorare il "puzzle" stesso e di assegnare invece un valore diverso ai personaggi e agli eventi rappresentati dal film - interpretiamo il "messaggio" che sembriamo identificare in ciò che vediamo e sentiamo e lo prendiamo come un simbolo o un'immagine di un tema più generale. Lo stesso può accadere quando adottiamo una strategia simile, cioè consideriamo il film, o parti di esso, come una *parodia* di qualcosa o qualcuno o come uno sguardo *satirico* su di loro. La parodia e la satira di solito portano a effetti comici e la dissonanza non viene "risolta" ma spostata su un piano diverso e più alto, dove possiamo vederla (con le sue caratteristiche esagerate o grottesche) come l'intenzione del regista di deridere o prendere in giro un persona, un'idea o un tema.

5.5. Reading the "puzzle" as parody or satire

When, as in the strategy just analysed, we "switch" the meaning of the movie towards an illustration of a "theme" (or take it as an "allegory" of some well-known idea or concept), we are actually working not so much within the boundaries of comprehension but rather beyond that and into the realm of interpretation. In other words, we are no more trying to solve the incongruities or impossibilities by logical reasoning, but choose to (temporarily or definitely) ignore the "puzzle" itself and instead venture out into assigning a different value to the characters and events portrayed by the film - we interpret the "message" that we seem to identify in what we see and hear and take it as a symbol or image of a more general theme. The same can happen when we adopt a similar strategy, i.e. consider the movie, or part(s) of it, as a parody of something or someone or as a satirical look at them. Parody and satire usually lead to comic effects, and the dissonance is not "solved" but moved to a different, higher plane, where we can view it (and its exaggerated or grotesque features) as the filmmaker's intention to mock or make fun of a person, an idea or a theme.

Un brillante esempio di uno sguardo satirico alla critica cinematografica è offerto in *Io e Annie* di Woody Allen, quando Alvy (Woody Allen) e la sua fidanzata Annie (Diane Keaton), mentre fanno la fila al botteghino di un cinema, sono costretti ad ascoltare un uomo che pontifica sui film di Fellini (vedi la scena qui sotto a sinistra). Alvy è sempre più infastidito dai commenti dell'uomo, fino a quando non esce dalla coda e inizia a rivolgersi a noi, il pubblico (rompendo così quel "quarto muro" invisibile riservato alla telecamera, e in questo modo rompendo l'illusione del cinema), e, subito dopo, presenta il filosofo canadese Marshall McLuhan (che interpreta se stesso!), un maestro riconosciuto della teoria dei media, e lo contrappone al fastidioso individuo della coda. La presenza di McLuhan è "incongruente" se non "impossibile", ma lo riconosciamo subito come intento satirico di Allen.

A brilliant example of a satirical look at film criticism is offered in Woody Allen's Annie Hall, when Alvy (Woody Allen) and his girlfriend Annie (Diane Keaton), while queuing up at a theatre's box office are forced to listen to a man pontificating about Fellini's films (watch the scene below right). Alvy gets increasingly annoyed by the man's comments, until he gets out of the queue and starts addressing us, the audience (thus breaking that invisible "fourth wall" reserved for the camera, and in this way breaking the illusion of cinema), and, immediately afterwards, introduces Canadian philosopher Marshall McLuhan (playing himself!), a recognized master of media theory, and sets him up against the annoying man in the queue. The

Lo stesso effetto si ottiene in *Mezzogiorno e mezzo di fuoco* (vedi la scena qui sotto). In questa parodia del genere western, vediamo per la prima volta uno sceriffo che cavalca nel deserto con una musica jazz incongrua (presumibilmente extra-diegetica) in sottofondo ... finché lo sceriffo non raggiunge ... Count Basie e la sua orchestra che suonano davvero la musica nel deserto! L'incongruenza lascia subito il posto all'effetto comico di questo sguardo fortemente satirico sul mondo del cinema.

presence of McLuhan is "incongruous" if not "impossible", but we immediately recognize this as Allen's satirical intent.

Much the same effect is obtained in Blazing saddles (watch the scene below). In this parody of the western genre, we first see a sheriff riding a horse in the desert with an incongruent (supposedly extra-diegetic) jazz music in the background ... until the sheriff reaches ... Count Basie and his orchestra actually playing the music in the desert! The incongruity immediately gives place to the comic effect of this highly satirical look at the world of cinema.



Italiano

English

Io e Annie/*Annie Hall* (di/by Woody Allen, usa 1977)Mezzogiorno e mezzo di fuoco/*Blazing saddles* (di/by Mel Brooks, USA 1974)

5.6. Sottolineare le caratteristiche trascendentali o soprannaturali del "puzzle"

5.6. Stressing the "puzzle"'s transcendental or supernatural features

In una sorta di prologo a *Enter nowhere* (vedi il trailer qui sotto; il film completo in inglese è disponibile [qui](#)), vediamo per la prima volta una donna, Jody, rapinare una stazione di servizio con il suo fidanzato e uccidere accidentalmente il cassiere. Jody poi salta in macchina e finisce in una foresta desolata. Qui vediamo una donna, Samantha (Sam), che vaga senza meta, finché non incontra un uomo, Tom, e, subito dopo, Jody. Nessuno di loro sembra sapere come ci sono arrivati e, peggio ancora, come possono uscire dalla foresta. Le cose diventano ancora più strane quando i tre sono convinti di trovarsi in stati diversi degli USA. Ancora più strano, ognuno di loro crede che l'anno sia diverso, con Sam convinta che sia il 1962, Jody il 1985 e Tom il 2011. Vagando per la foresta, il trio incontra un soldato tedesco, Hans, armato di pistola.

In a sort of prologue to Enter nowhere (watch the trailer below; the full film is available [here](#)), we first see a woman, Jody, robbing a drugstore/gas station with her boyfriend, and accidentally killing the cashier. Jody then jumps into her car and ends up in a bleak forest. Here we see a woman, Samantha (Sam), wandering aimlessly, until she meets a man, Tom, and, soon afterwards, Jody. None of them seems to know how they got there and, even worse, how they can possibly get out of the forest. Things become even stranger when the three are convinced they are in different (US) states. Odder still, they each believe the year is different, with Sam convinced that it is 1962, Jody 1985, and Tom 2011. Wandering through the forest, the trio meets a German soldier, Hans, armed with a gun.

Quando Hans scopre che sia Sam che Jody

When Hans discovers that both Sam and Jody

possiedono un medaglione che dovrebbe appartenere a sua moglie, Sam inizia a rendersi conto che Hans è suo padre, ucciso durante un attacco aereo in Polonia durante la seconda guerra mondiale. Quindi è il turno di Jody di rivelare che il suo nome è Jody Cohen ed è la figlia di Sam e di suo marito, Adam Cohen, ucciso durante la guerra del Vietnam. Sam è morta di parto, mentre Jody è stata cresciuta dai genitori di Cohen. E Tom rivela di aver sognato di aver ucciso un prete, con cui aveva litigato, prima di suicidarsi.

I tre ora si rendono conto che tutte e quattro le persone sono imparentate, poiché Tom identifica Jody come sua madre, che è stata giustiziata per aver ucciso suo padre Kevin e il cassiere durante una rapina a mano armata di una stazione di servizio. Si rendono anche conto che in questo preciso momento si trovano tutti in Polonia durante la guerra, proprio nel luogo in cui Hans è stato ucciso.

Tom conclude che devono salvare Hans dall'essere ucciso nel prossimo attacco aereo. Se ci riescono, Sam non sarà sola durante il parto poiché sarà accompagnata da sua madre. Quindi, Jody crescerà con una madre (invece di essere adottata dai suoi nonni che abusano di lei), evitando così di diventare una criminale. Tom eviterà quindi di uccidere il prete e di suicidarsi. Nel violento confronto che segue tra Tom e Hans, Jody è gravemente ferita e, di conseguenza, Tom in seguito scompare davanti a Hans. Infuriato nel vedere la morte di Jody e la cancellazione di Tom, Sam accusa Hans di aver ucciso entrambi prima dell'attacco aereo, ma riescono a entrare in un rifugio in tempo prima dell'attacco. A questo punto, Hans nota che la figura di Sam è "va e viene" prima che lei scompaia nel nulla.

Jody, ora in abiti diversi, si rende conto di essere stata alla stazione di servizio nel 1985, dove commise una rapina nella sequenza temporale precedente. In realtà pagò il cassiere ed andò a casa prima che un'altra coppia criminale rapinasse il negozio allo stesso modo della "Jody" della linea temporale precedente. Alla fine, ci viene rivelato che Hans sopravvisse all'attacco aereo, lasciò la Germania per gli Stati Uniti dopo la guerra e morì nel 1985. Sam sopravvisse al suo

own a locket that ought to belong to his wife, Sam begins to realize that Hans is her father, who was killed during an airstrike in Poland during World War II. Then it's Jody's turn to reveal that her name is Jody Cohen and she is the daughter of Sam and her husband, Adam Cohen, who was killed during the Vietnam War. Sam died of childbirth, while Jody was raised by Cohen's parents. And Tom reveals that he had a dream that he killed a priest, who wronged him, before committing suicide.

The three now realize all four people are related, as Tom identifies Jody as his mother, who was executed for murdering his father Kevin and the cashier during an armed robbery of a gas station. They also realize that at this very moment they are all actually in Poland during the war, in the very place where Hans was killed.

Tom concludes that they must save Hans from being killed in the coming airstrike. If they succeed, Sam will not be alone during her childbirth as she will be accompanied by her mother. Hence, Jody will grow up with a mother instead of being adopted by her abusing parental grand parents, refraining her from becoming a criminal. Tom will then avoid killing the priest and committing suicide. In the violent confrontation that follows between Tom and Hans, Jody is critically wounded, and, as a result, Tom later disappears in front of Hans. Enraged upon seeing the death of Jody and the erasure of Tom, Sam accuses Hans for killing both before the airstrike, but they manage to enter a shelter in time before the airstrike. At this point, Hans notices that Sam's existence is "on-and-off" before she disappears into nowhere.

Jody, now dressing differently, comes to realize that she was in the grocery store in 1985 where she committed robbery in the previous timeline. She paid the cashier for her purchase and went home before another criminal couples robbed the store in a same manner of the Jody from previous timeline. Eventually, it is revealed that Hans survived the airstrike, left Germany for the USA after the war and died in 1985. Sam survived her childbirth and now lived with Jody

parto e ora vive con Jody - vediamo entrambi spargere le ceneri di Hans nel mare ... (Nota 2).

- we see both of them scattering Hans's ashes in the sea ... (Note 2).



Enter nowhere (di/by Jack Heller, USA 2011)

Enter nowhere ci presenta una serie di incongruenze e impossibilità: dalle distorsioni temporali ai mondi "paralleli", da personaggi che possono vivere vite diverse in diverse "linee temporali", agli stessi personaggi che sono in grado di cambiare il corso degli eventi (ovviamente a loro favore). C'è una trama "realistica" piuttosto notevole in quanto le vite di questi personaggi sono completamente dipendenti l'una dall'altra, anche "biologicamente", poiché rappresentano quattro generazioni, ciascuna dipendente dalla precedente per la sua esistenza, e il trio di protagonisti dipende a sua volta dal loro antenato comune, Hans. Il fatto che nella loro vita siano coinvolte circostanze drammatiche (rapine, morti, esecuzioni, suicidi ...) rende la trama particolarmente efficace e intrigante, al punto che ci troviamo pronti a rinunciare alla soluzione del "puzzle" per seguire i destini dei personaggi. Potremmo quindi ricorrere a una sorta di spiegazione "soprannaturale" per giustificare lo svolgersi del tempo e degli eventi, ma ancora una volta, siamo in qualche modo assistiti dai personaggi stessi nel seguire la storia. I personaggi fanno grandi sforzi per rendersi conto di chi sono e di come sono in relazione tra loro, e così facendo ci aiutano a scoprire gradualmente le relazioni coinvolte e la possibilità di "orientare" il corso degli eventi verso una risoluzione positiva. In effetti, l'ordine "naturale" delle cose sostituisce l'elemento "soprannaturale" entro la fine del film, mentre guardiamo queste persone vivere felici ... un "lieto fine" piuttosto raro nei film *puzzle*.

5.7. Creare la propria storia e accettare la dissonanza

Di fronte a compiti di comprensione particolarmente impegnativi, gli spettatori possono infine scegliere di accettare gli elementi di dissonanza e, invece di continuare sulla strada che porta a possibili spiegazioni, prendere gli eventi

Enter nowhere presents us with a range of incongruities and impossibilities: from time distortions and "parallel" worlds to characters who can live different lives in different "timelines", to the same characters being able to change the course of events (obviously in their favour). There is a rather remarkable "realistic" plot in that such characters' lives are fully dependent on each other, even "biologically" dependent, since they represent four generations, each dependent on the previous one for its existence, and the trio of protagonists all dependent on their common ancestor, Hans. The fact that there are dramatic circumstances involved in their lives (robberies, deaths, executions, suicides ...) makes the storyline particularly effective and intriguing, to the point that we find ourselves ready to give up the solution of the "puzzle" in order to follow the characters' destinies. We might then resort to a kind of "supernatural" explanation to justify the folding and unfolding of time and events, but once again, we are somehow assisted by the characters themselves in following the story. The characters make big efforts to realize who they are and how they are related with each other, and in so doing, they help us to gradually discover the relationships involved and the possibility to "steer" the course of events towards a positive resolution. Indeed, the "natural" order of things replaces the "supernatural" element by the end of the movie, as we watch these people living happily ... a rather infrequent "happy ending" in puzzle films.

5.7. Creating one's own story and accepting the dissonance

When faced with particularly demanding comprehension tasks, viewers may finally choose to accept the elements of dissonance

del film come "dati" e, basandosi sugli elementi che hanno a la loro disposizione, costruire la propria "versione" degli eventi. In un certo senso, ciò implica che gli spettatori non siano limitati dai dati disponibili, ma invece li trasformino in elementi della loro peculiare trama personale. Così, lungi dall'essere destinatari passivi di una storia completamente prodotta dai registi, gli spettatori accettano un ruolo molto più attivo, o meglio, "interattivo", in cui l'ultima parola è lasciata a loro. Questa strategia funziona particolarmente bene quando il film non offre alcuna spiegazione definitiva (cioè nessuna "chiusura") o, all'estremo opposto, quando tutte le spiegazioni sono lasciate aperte.

Naturalmente, accettare il "puzzle" per quello che è potrebbe essere l'ultima strategia che gli spettatori possono adottare quando tutte le altre opzioni sono state provate senza risultati soddisfacenti. Abbiamo notato che la tendenza naturale del cervello umano è quella di ridurre o eliminare la dissonanza tra elementi incongruenti, portando le persone a fare ogni sforzo possibile per "colmare le lacune" e risolvere il *puzzle*. Tuttavia, come per qualsiasi altro tratto psicologico, non dobbiamo dimenticare l'importanza delle differenze individuali a questo riguardo: le persone variano notevolmente nella loro tendenza a risolvere l'ambiguità piuttosto che a tollerarla. In altre parole, il senso di "chiusura" che le narrazioni tradizionali di solito offrono (indipendentemente dal fatto che possa esserci o meno un "lieto fine") è percepito a diversi livelli da persone diverse, in modo che alcuni possono sentire il bisogno di una spiegazione razionale e logica molto più di altri, che potrebbero essere più tolleranti nel lasciare "aperti" i vuoti e optare invece per altri modi di affrontare il *puzzle*. Tali differenze individuali nell'elaborazione cognitiva sono accompagnate da insiemi di atteggiamenti affettivi corrispondentemente diversi, il che può spiegare perché le strategie delineate sopra possono essere scelte da persone diverse in base ai loro bisogni percepiti e alle loro predisposizioni personali.

and, rather than continuing on the way leading to possible explanations, take the events of the movie as "given" and, building on the elements they have at their disposal, build their own "version" of the events. In a way, this implies that viewers are not constricted by the available data, but instead turn them into elements of their own peculiar, personal storyline. Thus, far from being passive recipients of a story completely manufactured by the filmmakers, viewers accept a much more active, or rather, "interactive" role, in which the "final word" is left to them. This strategy works particularly well when the film does not offer any definite explanation (i.e. no "closure") or, at the other extreme, when all explanations are left open.

Of course, accepting the "puzzle" for what it is may well be the last strategy viewers may adopt when all other options have been tried out with no satisfactory results. We noted that the natural tendency of the human brain is to reduce or eliminate the dissonance between incongruous elements, leading people to make every possible effort to "close the gaps" and solve the puzzle. However, as for any other psychological trait, we must not forget the importance of individual differences in this respect: people vary considerably in their tendency to resolve ambiguity rather than tolerate it. In other words, the sense of "closure" that traditional narratives usually offer (irrespective of the fact that there may or may not be a "happy ending") is perceived at different levels by different people, so that some may feel the need for a rational, logical explanation much more than others, who may be more tolerant of leaving the gaps "open" and instead opt for other ways of "coping" with the puzzle. Such individual differences in cognitive processing are accompanied by correspondingly different sets of affective attitudes, which may explain why the strategies outlined above may be chosen by different people according to their perceived needs and personal pre-dispositions.

6. Tra comprensione e interpretazione

Abbiamo già accennato al fatto che alcune delle strategie di "adattamento" scelte dagli spettatori implicano un diverso livello di elaborazione del testo: piuttosto che insistere sulla comprensione degli elementi sconcertanti attraverso, ad es. la risoluzione di problemi o la formazione e verifica di ipotesi, gli spettatori possono scegliere di "lasciar da parte" la comprensione e optare invece per un diverso livello di trattare il testo filmico, cioè passare direttamente a una fase di *interpretazione*. In tal modo possiamo considerare il *puzzle* offerto dal film come un'illustrazione di un tema particolare, come un simbolo o un'allegoria per un'idea o un concetto più generale, come una parodia o una satira di persone ed eventi, come una scelta poetica o estetica da parte del regista. In tutti questi casi, andiamo ben oltre la semplice comprensione degli eventi e dei personaggi, trascendiamo la "narrazione" stessa a favore di un qualche tipo di interpretazione personale - un sistema di ordine superiore per estrarre significato da un testo.

Questo trattamento "interpretativo" di un film, che una volta era lasciato ai critici cinematografici e agli accademici, è ora reso molto più facile per il pubblico dalla disponibilità di maggiori informazioni sui film, i registi, le star, ecc. prima di tutto da Internet (con la sua incredibile gamma di *database* di film, siti web, forum interattivi e chat, bacheche di messaggi e così via), ma anche da DVD, dischi Blu-Ray e, soprattutto, piattaforme di *streaming* di film - tutto ciò rende possibili e facile anche vedere più di una volta lo stesso film. Così, di fronte a un film che si presenta come un "puzzle", o comunque "difficile" da capire, possiamo ora fare riferimento al nostro sempre più ampio bagaglio di conoscenze dei registi, delle loro opere e dei loro retroscena; dei generi cinematografici in continua evoluzione, delle loro caratteristiche e dei loro significati; dei molti tipi di informazioni scambiate dalle comunità di cinefili - che ci forniscono strumenti potenti per riflettere sui film, per trovare spiegazioni alternative e per avventurarci in possibili interpretazioni. Questo va di pari passo con la nostra fiducia nei registi come autori che

6. Between comprehension and interpretation

We have already mentioned that some of the "coping" strategies adopted by viewers imply a different level of text processing: rather than insist on comprehension, i.e. an understanding of the puzzling elements through, e.g. problem-solving or the formation and testing of hypotheses, viewers may choose to "keep comprehension at bay" and instead opt for a different level of dealing with the filmic text, i.e. go directly to an interpretation stage. Thus we may take the puzzle offered by the film as an illustration of a particular theme, as a symbol or allegory for some more general idea or concept, as a parody or satire of people and events, as a poetic or aesthetic choice on the filmmaker's part. In all such cases, we go well beyond the simple comprehension of the events and characters, we transcend the "narrative" itself in favour of some kind of personal interpretation - a higher-order system of extracting meaning from a text.

This "interpretative" treatment of a movie, which was once left to film critics and academics, is now made much easier for the audience by the availability of more information about the films, the directors, the stars, etc., first and foremost by the Internet (with its dazzling array of movie databases, websites, interactive forums and chats, message boards, and so on), but also by DVDs, Blu-Ray discs and, above all, movie streaming platforms, all of which make multiple viewings of the same film possible and easy to accomplish. Thus, when faced with a movie which presents itself as a "puzzle", or is in any way "difficult" to understand, we can now refer to our increasingly wider background knowledge of directors, their works and backgrounds; of the ever-changing film genres, their features and meanings; of the many sorts of information exchanged by communities of film lovers - which give us powerful tools to reflect on the films, to come up with alternative explanations and to venture out into possible

"devono" aver scelto consapevolmente di coinvolgerci in un puzzle che "deve" avere un qualche tipo di significato:

"L'ipotesi guida dell'autorialità implica che gli spettatori anticipino che la complessità sarà in qualche modo significativa, poiché, presumibilmente, è stata intenzionalmente incorporata nel progetto della narrazione ... questa anticipazione guida il processo di interpretazione: aiuta gli spettatori a sospendere o tollerare momentanee sensazioni di dissonanza pensando ad una successiva ricompensa e li incoraggia a fare speculazioni attive sul possibile significato o sui possibili esiti". (Nota 3)

Questi modi relativamente "nuovi" di relazionarsi all'esperienza del film possono spiegare perché in molti casi la dissonanza è tollerata (o addirittura apprezzata!), e contribuiscono notevolmente a spiegare l'attrattiva dei film puzzle, come illustrerà l'ultima sezione di questo Dossier.

7. I film puzzle "impossibili" e il ruolo delle narrazioni tradizionali

Abbiamo appena notato come le strategie per affrontare i film puzzle, specialmente nella loro varietà "impossibile", spesso incoraggiano o guidano gli spettatori a spostare la loro attenzione dalla storia o dalla trama, cioè dall'affrontare lo sviluppo di una narrativa "classica", verso altri atteggiamenti "interpretativi", che implicano un trattamento del film più sulla base di criteri poetici, estetici, simbolici, allegorici, oltre a richiamare l'attenzione sulle loro qualità stilistiche ben oltre le storie che raccontano. Tuttavia, se questo è il percorso principale seguito da quelli che possono essere considerati film "artistici" o "sperimentali", con la loro enfasi su interpretazioni astratte e soggettive come loro principali principi guida, i film più "mainstream", alcuni dei quali hanno raggiunto il successo sia di critica che di pubblico, sembrano offrire agli spettatori più possibilità di persistere nella costruzione di uno sviluppo coerente della storia, nonostante il compito spesso impegnativo di far fronte alle incongruenze e alle impossibilità nella trama:

interpretations. This goes hand in hand with our trust in filmmakers as authors who "must" have consciously chosen to involve us in a puzzle which "must" have some kind of meaning:

"The guiding hypothesis of authorship entails that viewers anticipate that complexity will be in some way meaningful, since, presumably, it has been intentionally built into the narrative's design ... this anticipation guides the process of interpretation: it helps viewers suspend or tolerate momentary feelings of dissonance for a later payoff, and encourages them to actively speculate on the possible point or on possible outcomes." (Note 3)

These comparatively "new" ways of relating to the experience of film can explain why in several cases the dissonance is tolerated (or even enjoyed!), and go a long way towards explaining the attractiveness of puzzle films, as the last section in this Dossier will further illustrate.

7. "Impossible" puzzle films and the role of traditional narratives

We have just noticed how strategies to cope with puzzle films, especially in their "impossible" variety, often encourage or guide viewers to shift their attention from the story or plot, i.e. from dealing with the development of a "classical" narrative, towards more "interpretive" attitudes, which imply a treatment of the film more on the basis of poetic, aesthetic, symbolical, allegorical criteria, as well as drawing attention to their stylistic qualities over and above the stories that they tell. However, if this is the primary path followed by what may be considered as "art" or "experimental" films, with their emphasis on abstract, subjective interpretations as their main guiding principles, more "mainstream" movies, some of which have achieved both critical and box-office success, seem to offer audiences more chances to persist in building a coherent story development, despite the often demanding task of coping with incongruities and impossibilities in the plot:

"Cioè, nonostante le strutture narrative chiaramente dissonanti di questi film, gli spettatori tendono ad avvicinarsi costantemente ai film puzzle impossibili usando strategie classiche di narrativizzazione e di creazione di senso razionale ... Gli spettatori continuano a cercare di dare un senso a questi film a livello diegetico, intratestuale e spesso 'immersivo'. Indagano su 'come funziona il film' piuttosto che chiedersi 'cosa significa'; tentano di decifrare i codici della complessità, piuttosto che estrarre significati simbolici, sintomatici o meta-finzionali del tipo associato al cinema 'd'arte'" (Nota 4)

In altre parole, mentre, da un lato, i film puzzle presentano agli spettatori ovvi problemi nello sviluppo dei personaggi e della storia, dall'altro offrono agli spettatori sufficienti "indizi" per mantenerli interessati alla trama; lo fanno adottando strategie narrative "classiche", sufficienti per consentire agli spettatori di rimanere coinvolti (e divertirsi) nello sviluppo della storia nonostante gli "enigmi" che possono rendere il loro coinvolgimento piuttosto problematico. Un buon esempio di un film "puzzle" che utilizza strategie narrative consolidate per controbilanciare i suoi elementi più "sconcertanti" è *Inception*, che è anche un buon esempio di come questo tipo di film possa avere molto successo con il pubblico di tutto il mondo.

Inception (vedi il trailer qui sotto a sinistra) è incentrato su Dom (Leonardo DiCaprio) che possiede un dispositivo speciale che consente a lui e alla sua squadra di entrare nei sogni delle persone e di rubare segreti o impiantare idee nelle loro menti. Dom viene assunto per entrare nei sogni di Fischer jr., il giovane erede di una potente multinazionale, e indirizzare le sue idee verso lo smantellamento dell'impero imprenditoriale della sua famiglia. Dom e la sua squadra pianificano un sistema di sogni molto complesso, in cui loro e Fischer stesso, aiutati da droghe speciali, entrano a vicenda nel subconscio l'uno dell'altro. Tuttavia, Dom dovrà affrontare l'apparizione di sua moglie (Marion Cotillard), morta pochi anni prima, così come i suoi frequenti incontri con i suoi due bambini piccoli, da cui desidera disperatamente tornare.

"That is, despite these films' clearly dissonant story structures, viewers tend to persistently approach impossible puzzle films using classical narrativising and rational sense-making strategies ... Viewers keep trying to make sense of these films on the diegetic, intratextual and often immersed level. They investigate 'how the film works' rather than asking 'what it means'; they attempt to crack the codes' of complexity, rather than extracting symbolic, symptomatic or meta-fictional meanings of the type associated with art cinema" (Note 4)

*In other words, while, on the one hand, puzzle films present viewers with obvious problems in character and story development, on the other hand they offer viewers enough "clues" to keep them interested in the storyline; they do this by adopting enough "classical" narrative strategies to allow viewers to remain engaged in (and enjoy) story development despite the "puzzles" that may make their engagement rather problematic. A good example of a "puzzle" film which uses well-established narrative strategies in order to counterbalance its most "puzzling" elements is *Inception* - which is also a good example of how this kind of movies can be very successful with audiences worldwide.*

Inception (watch the trailer below right) centres on Dom (Leonardo DiCaprio) who owns a special device which allows him and his team to enter people's dreams and steal secrets from or implant ideas into them. He is thus hired to enter the dreams of Fischer jr., the young heir to a powerful multinational company, and steer his innermost ideas towards dismantling his family's business empire. Dom and his team plan a very complex system of dreams, in which they and Fischer himself, aided by supporting drugs, enter each other's subconscious. However, Dom will have to face the appearance of his wife (Marion Cotillard), who died a few years before, as well as his frequent encounters with his two small

children, whom he desperately wishes to come back to.



Trailer italiano *English trailer*
Inception (di/by Christopher Nolan, USA/GB 2010)

Inception riesce a coinvolgere e mantenere l'interesse degli spettatori in molti modi diversi. Il film si apre mostrando direttamente al pubblico il funzionamento e gli effetti della "macchina dei sogni", catturando così immediatamente curiosità e interesse - anche se, fin dall'inizio, siamo perplessi da ciò che vediamo e sentiamo e ci troviamo subito di fronte a una trama complessa e confusa. La nostra curiosità, *suspense* e sorpresa sono tutte stimolate mentre assistiamo alle straordinarie esperienze che i personaggi devono affrontare. Come nella narrazione classica, siamo "agganciati" alla trama per altri versi insolita ed eccezionale, e le chiare dissonanze che sperimentiamo sono controbilanciate dalla descrizione del "piano" che Dom e la sua squadra realizzeranno durante il film.

La *caratterizzazione* è un'altra strategia narrativa che il film impiega subito per catturare l'attenzione del pubblico. Le varie persone che compongono la squadra di Dom sono tutte altamente capaci ed esperte, ognuna con le proprie ben definite competenze: c'è un tecnico, un esperto di farmaci e dei loro usi, una ragazza architetto che progetterà il "labirinto" dove si svolgeranno i sogni, e così via. Ma soprattutto c'è Dom, un personaggio con cui entriamo in empatia, poiché la sua esperienza tecnica è accompagnata da pensieri e sentimenti molto umani riguardo alla moglie morta e ai suoi figli lontani. Si tratta di personaggi che hanno ruoli, obiettivi e motivazioni chiari, e ognuno è direttamente e personalmente coinvolto nella storia, rendendo così più facile per il pubblico identificarsi con loro ed essere immerso nelle loro "avventure". Si noti che un gruppo di personaggi diversi che formano una squadra collaborativa per pianificare ed eseguire un piano complesso è una caratteristica molto comune e familiare di numerosi film, dai film di guerra come *La sporca dozzina* ai western

Inception manages to engage and retain viewers' interest in a number of different ways. The film opens by directly showing the audience the workings and effects of the "dream machine", thus immediately capturing curiosity and interest - although, right from the start, we are puzzled by what we see and hear and are immediately faced with the confusing and complex storyline. Our curiosity, suspense and surprise are all prompted as we witness the extraordinary experiences that the characters face. As in classical storytelling, we are "hooked" on the otherwise unfamiliar and exceptional plot, and the clear dissonances that we experience are counterbalanced by the description of the "plan" that Dom and his team will carry out through the film.

Characterization is another narrative strategy that the film soon employs to capture the audience's attention. The various people who make up Dom's staff are all highly capable and experienced individuals, each with her/his own well-defined competences: there is a technician, an expert in drugs and their uses, a girl architect who will plan the "labyrinth" where the dreams will take place, and so on. But above all there is Dom, a character we empathize with, as his technical expertise is matched by very human thoughts and feelings about his dead wife and his distant children. These are characters who have clear roles, goals and motivations, and each is directly and personally involved in the story, thus making easier for the audience to identify with them and be immersed in their "adventures". Notice that a group of different characters making up a collaborative team to plan and execute a complex plan is a very common and familiar feature of a number of movies, from war films like *The dirty dozen* to westerns like *The*

come *I magnifici sette* ai film sulle rapine come *Ocean 11*.

Inoltre, i personaggi che affrontano ostacoli e problemi nello svolgimento dei loro piani sono un'altra caratteristica forte della narrativa cinematografica classica: infatti, lo sviluppo della storia è spesso dettato dai vari incidenti e circostanze attraverso cui i suoi personaggi devono passare, e in un certo senso, questo li rende strumenti potenti nelle mani del narratore: siamo emotivamente coinvolti nelle loro difficoltà e li seguiamo nelle loro avventure. Anche in *Inception*, come abbiamo notato in altri film puzzle, i personaggi stessi spiegano (almeno in parte) le "regole" del gioco, o discutono su come tali regole dovrebbero essere comprese e interpretate - condividono con noi i loro pensieri e sentimenti e, proprio come in uno *thriller* diventiamo degli investigatori fianco a fianco con il "vero" *detective* nel film, anche in *Inception* cerchiamo di seguire la trama e di elaborare le sue "leggi" utilizzando le stesse informazioni che i personaggi si scambiano tra loro (e con noi) nella trama man mano che si svolge.

L'*orientamento agli obiettivi* è una caratteristica tipica della motivazione di un personaggio, e anche in questo caso i personaggi hanno obiettivi chiaramente definiti, antagonisti identificati contro cui combattere e persino una scadenza da rispettare. Il piano molto complesso alla base di *Inception* implica che tutti i personaggi prendano parte a un sogno "collettivo", ma il sogno iniziale ne fa nascere poi uno secondario, e poi un terzo e un quarto, formando una gerarchia di quattro differenti, ma correlati, "livelli di sogni", in cui sono coinvolti alcuni o tutti i personaggi. Questa è davvero una struttura confusa e sconcertante da seguire, ma che gli spettatori sono in grado di affrontare poiché ogni "livello" è chiaramente segnalato da diverse impostazioni, colori, persone coinvolte, ecc. - in modo che in ogni momento sappiamo dove ci troviamo, anche se non possiamo dire chi stia realmente sognando cosa, e anche i personaggi che appaiono a un certo "livello" potrebbero essere solo "proiezioni" delle menti di altri personaggi. La continuità attraverso i livelli è ottenuta anche da un tema musicale ricorrente (una canzone di Edith Piaf), che segnala che sta per accadere un cambiamento nei "livelli"

magnificent seven to "heist" movies like Ocean's 11.

Also, characters facing obstacles and problems in carrying out their plans is another strong feature of classical film narrative: indeed, the development of the story is often dictated by the various incidents and circumstances through which its characters have to go through, and in a way this makes them powerful tools in the hands of the storyteller: we are emotionally involved in their plights and follow them in their adventures. In Inception, too, as we noticed in other puzzle films, the characters themselves explain (at least in part) the "rules" of the game, or discuss how such rules should be understood and interpreted - they share with us their thoughts and feelings, and, just like in a thriller we become detectives side by side with the "real" detective in the film, so in Inception we try to follow the storyline and work out its "laws" by using the same information that the characters exchange among them (and with us) in the unfolding plot.

Goal-orientation is a typical feature of character's motivation, and in this case, too, characters have clearly defined aims, identified antagonists to fight against and even a deadline to meet. The very complex plan at the basis of Inception implies that all characters take part in a "collective" dream, but the initial dream then gives birth to a secondary one, and then to a third and a fourth, making up a hierarchy of four different, yet related, "dream levels", where some or all of the characters are involved. This is indeed a confusing and baffling structure to follow, but one that viewers are able to cope with since each "level" is clearly signposted by different settings, colours, people involved, etc. - so that at any given moment we know where we are, although we cannot say who is actually dreaming what, and even the characters appearing at a certain "level" may just be "projections" of other characters' minds. Continuity through the levels is also achieved by a recurring musical theme (an Edith Piaf song), signalling that a change in "levels" or events is about to happen, and other "clues", like the fact that one needs to be killed in order to be awakened

o negli eventi), e altri "indizi", come il fatto che un personaggio deve essere ucciso per essere "risvegliato" al livello superiore.

Naturalmente, il tempo e lo spazio sono distorti, ma, di nuovo, ci viene detto esplicitamente che ad ogni ulteriore livello il tempo aumenta, così che ciò che accade al livello 1 entro due minuti dura forse un'ora al livello 2, settimane al livello 3 e forse anni al livello 4. Così il tempo impiegato da un furgone quando cade in un fiume al livello 1 viene moltiplicato nei livelli inferiori, consentendo lo svolgimento di eventi più lunghi. È importante notare che il corpo principale del film è costituito da ciò che accade ogni volta che si raggiunge un "livello di sogno": la maggior parte della storia è in realtà costituita da scontri fisici - in effetti, questo è senza dubbio un adrenalinico film d'azione, con innumerevoli incontri con i "cattivi", molte sparatorie, inseguimenti in auto e tutte le sfide tradizionali che devono affrontare i protagonisti avventurosi (più o meno sulla stessa linea di un film di James Bond o di Indiana Jones, ma con ulteriori abbaglianti effetti speciali - si veda il video qui sotto). Il risultato è che non ci interessa tanto, dopotutto, il complicato sistema dei sogni, poichè e lo siamo molto più attenti a seguire le avventure mozzafiato che accadono ad ogni livello. La tensione è mantenuta alta dal fatto che gli eventi ovviamente accadono simultaneamente ai vari livelli, anche se in tempi diversi, e il montaggio veloce si alterna tra le diverse linee di azione ad un ritmo sempre crescente. Come nella maggior parte dei film d'azione o *thriller*, c'è anche una sorta di scadenza, che rende il flusso degli eventi ancora più eccitante: sappiamo che quando il furgone che sta cadendo nel fiume colpirà l'acqua, tutti i livelli inferiori verranno presumibilmente cancellati, quindi gli eventi ai vari livelli si caricano di una tensione sempre più alta.

at the upper level.

Of course, time and space are distorted, but, again, we are explicitly told that at each further level time increases, so that what happens at level 1 within two minutes lasts maybe an hour at level 2, weeks at level 3 and maybe years at level 4. Thus the time that a van takes when falling into a river at level 1 is multiplied in the lower levels, allowing longer events to take place. It is important to note that the main body of the film is made up by what happens each time a "dream level" is reached: the bulk of the story is actually made up of concrete fights - indeed, this is very much an action-packed movie, with countless encounters with the "villains", lots of shootings, car chases, and all the traditional challenges that face the adventurous protagonists (much in the same line as in a James Bond or an Indiana Jones movie, but with additional dazzling special effects - watch the video below). The result is that we do not care so much, after all, for the complicated system of dreams, as we are much more intent on following the breathtaking adventures that happen at each level. The tension is kept high by the fact that events obviously happen simultaneously at the various levels, although within different time frames, and the fast-paced editing alternates among the different lines of actions at an ever-increasing rhythm. As in most action films or thrillers, there is also deadline of sorts, making the flow of events even more suspenseful: we know that when the van falling into the river hits the water, all lower levels will supposedly be cancelled, so the events at the various levels are charged with an increasingly higher tension.



Effetti speciali/Special effects
Inception (di/by Christopher Nolan, USA/GB 2010)

Inception quindi si basa molto sulle convenzioni di diversi generi cinematografici, e questo rende più facile per gli spettatori riconoscere le

Inception thus relies very much on the conventions of several film genres, and this makes it easier for viewers to recognize the

caratteristiche di generi particolari e formare aspettative su ciò che accadrà dopo, come reagiranno i personaggi e così via. I generi stessi agiscono come noti "schemi di riferimento" e aiutano notevolmente gli spettatori a seguire ciò che ai loro occhi e alle loro orecchie appare e suona come un insieme di elementi familiari di un particolare tipo di storia, sia che si tratti di fantascienza, horror, *thriller* e simili. Questa è un'altra caratteristica importante delle narrazioni classiche che i film puzzle mantengono, sebbene complichino gli eventi e possano non fornire le soluzioni che ci aspettiamo - o qualsiasi soluzione.

Inception, tuttavia, ha un'ulteriore arma per coinvolgere gli spettatori: l'appassionata storia d'amore tra Dom e sua moglie e la disperata ricerca dei suoi figli, che appaiono spesso a vari livelli di sogno ma di cui non è in grado di vedere i volti. Dom aveva manomesso i sogni di sua moglie in passato, il che aveva portato alla morte di sua moglie (o alla scomparsa nel livello più profondo del sogno?). È oppresso da un travolgente senso di colpa, e solo alla fine, dopo averla lasciata nel profondo del suo subconscio, potrà incontrare i suoi figli e vedere i loro volti, in quello che sembra essere il mondo reale (vedi il video qui sotto a sinistra). Così il film è anche, tra le altre cose, una riflessione sui rapporti umani, sui sacrifici che spesso li accompagnano e sui misteriosi legami che uniscono gli innamorati attraverso il tempo e lo spazio.

features of particular genres and form expectations about what is going to happen next, how the characters will react, and so on. Genres themselves act like well-known "frames of reference" or "schemas", and greatly help viewers to follow what to their eyes and ears appear and sound as familiar elements of a particular kind of story, whether it is a science-fiction, horror, mystery film and the like. This is another strong feature of classical narratives that puzzle film retain, although they complicate the events and may not provide the solutions that we expect - or any solution at all.

Inception, however, has a further argument to engage viewers - the passionate love story between Dom and his wife and his desperate search for his children, who frequently appear at various dream levels but whose faces he is not able to see. Dom had tampered with his wife's dreams in the past, which had led to his wife's death (or disappearance into the deepest dream level?). He is burdened by an overwhelming sense of guilt, and only at the very end, having left her in the depths of his subconscious, will he be able to meet his children and see their faces, in what appears to be the real world (watch the video below right). Thus the film is also, among other things, a reflection on human relationships, the sacrifices that often accompany them, and the mysterious bonds that link together lovers across time and space.



Scena finale

Ending scene

Inception (di/by Christopher Nolan, USA/GB 2010)

Un ultimo modo con cui *Inception* attira l'attenzione degli spettatori è l'informazione semiscientifica che viene fornita per spiegare o giustificare la sua complessa struttura. Questa è una caratteristica che abbiamo notato in altri film puzzle, come in *Coherence* (dove la "meccanica quantistica" è menzionata mentre i personaggi cercano di dare un senso a ciò che sta loro accadendo), in *Timecrimes* (dove lo scienziato fornisce alcuni concetti sul funzionamento della

One final way in which Inception engages the viewers' attention is the semi-scientific information that is given to explain or justify its complex structure. This is a feature that we have noticed in other puzzle films, like in Coherence (where "quantum mechanics" is mentioned as the characters try to make sense of what is happening to them), in Timecrimes (where the scientist provides some concepts about the working of the "time machine"), in

"macchina del tempo"), in *Donnie Darko* (con l'implicazione che sono all'opera universi paralleli) o in *Triangle* (dove la protagonista si rende chiaramente conto di essere caduta in un "loop" e di dover "rompere lo schema"). Il fatto che i personaggi stessi offrano queste informazioni agli spettatori si aggiunge al suggerimento che i "puzzle" possono avere una sorta di logica e che i loro "codici" possono essere identificati, sebbene nella maggior parte dei casi le informazioni siano scarse, confuse e certamente non sufficienti per aiutare i telespettatori a formulare qualche ragionevole ipotesi di soluzione. Tuttavia, tali "accenni" a possibili spiegazioni e l'implicazione che i fatti pseudo-scientifici possano appartenere a teorie e idee non ancora completamente sviluppate ma considerabili come possibilità future, invitano gli spettatori a non rinunciare ai loro sforzi di "decifrare i codici" e, cosa ancora più importante, a tenersi impegnati nello sviluppo della storia lungo le linee narrative più tradizionali che conoscono bene.

8. La sconcertante attrazione dei "film puzzle impossibili"

La sezione finale di questo Dossier si concentra sull'intrigante e "sconcertante" domanda sul perché i "film puzzle impossibili" attirino l'attenzione del pubblico ed esercitino un impatto così potente sul loro interesse e coinvolgimento. La domanda è "sconcertante" proprio perché, da un lato, abbiamo ripetutamente affermato che tali film creano vari gradi di dissonanza nella mente degli spettatori, e la dissonanza è uno stato che il cervello umano cerca di ridurre o eliminare del tutto, e, dall'altro lato, questi stessi spettatori sono attratti da questo tipo di film, nonostante i problemi che creano nella loro comprensione e interpretazione e nonostante gli sforzi che gli spettatori devono spendere per dare un senso a ciò che vedono e sentono.

Discuteremo questa questione importante e, in qualche modo, paradossale, facendo riferimento, oltre ai film che abbiamo già esaminato, al nostro ultimo esempio, un film di grande successo sia di critica che di pubblico.

In *Source Code* (vedi il trailer qui sotto a sinistra), il capitano Colter Stevens (Jake Gyllenhaal) si

Donnie Darko (with the implication that parallel universes are at work) or in Triangle (where the protagonist clearly realizes that she has fallen into a "loop" and becomes aware that she must "break the pattern"). The fact that the characters themselves offer these pieces of information to the viewers adds to the suggestion that the "puzzles" may have some sort of logic and that their "codes" can be identified, although in most cases the information is scanty, confused and certainly not sufficient to help viewers make up some reasonable hypothesis of solution. However, such "hints" at possible explanations, and the implication that the pseudo-scientific facts may belong to theories and ideas not yet fully developed but still in the realm of future possibilities, invite viewers "not to give up" their efforts in "cracking the codes" and, even more importantly, keep them engaged in the development of the story along the more traditional narrative lines which they are well familiar with.

8. The "puzzling" lure of impossible puzzle films

The final section in this Dossier focuses on the intriguing, "puzzling" question of why impossible puzzle films draw audiences' attention and exercise such a powerful impact on their interest and involvement. The question is "puzzling" precisely because, on the one hand, we have repeatedly stated that such films create various degrees of dissonance in viewers' minds, and dissonance is a state that the human brain tries to reduce or eliminate altogether, and, on the other hand, those same viewers are attracted to this kind of movies, despite the problems that they create in their comprehension and interpretation and in spite of the efforts that viewers have to spend in order to make sense of what they see and hear.

We will discuss this important and, in a way, paradoxical question by referring, in addition to the films we have already examined, to our final example, a very successful movie which gained both box-office and critical acclaim.

In Source code (watch the trailer below right),

sveglia su un treno per pendolari, disorientato, poiché il suo ultimo ricordo era di lui stesso in volo in missione in Afghanistan. Tuttavia, per il mondo che lo circonda, inclusa la sua amica Christina, sembra essere un uomo diverso: un insegnante di nome Sean Fentress. Mentre esprime la sua confusione a Christina, il treno esplode, uccidendo tutti a bordo.

Stevens si sveglia bruscamente all'interno di una cabina di pilotaggio. Comunicando attraverso uno schermo video, il capitano Colleen Goodwin verifica l'identità di Stevens e gli comunica la sua missione: trovare l'attentatore del treno prima di rimandarlo al momento in cui si è svegliato sul treno. Credendo di essere l'oggetto di una simulazione, Stevens trova la bomba, ma non è in grado di identificare l'attentatore prima che il treno esploda di nuovo. Viene quindi rimandato indietro nel tempo più volte, ogni volta otto minuti prima dell'esplosione: apprende che il "Codice sorgente" (*Source Code*) è una macchina sperimentale che ricostruisce il passato utilizzando le memorie collettive residue dei passeggeri morti otto minuti prima della loro morte. Viene anche a sapere che è stato segnalato come ucciso in azione due mesi fa, il suo corpo è disperso ma il suo cervello è mantenuto attivo. Arrabbiato per questa prigionia forzata, Stevens chiede a Goodwin di essere "terminato" dopo la missione.

Dopo numerosi tentativi, durante la sua ultima "corsa" Stevens fissa un appuntamento con Christina, disinnesta la bomba e denuncia l'attentatore alla polizia. Dopo otto minuti, come concordato, Goodwin interrompe il supporto vitale di Stevens. Tuttavia, mentre il mondo intorno a lui continua a progredire oltre gli otto minuti, Stevens conferma il suo sospetto che "Codice sorgente" non sia solo una simulazione, ma piuttosto una macchina che gli consente di creare linee temporali alternative. Christina e lui scendono dal treno e vanno ad un appuntamento. Nella stessa realtà (alternativa), Goodwin riceve il messaggio di Stevens, che la informa delle potenzialità del "Codice sorgente" e le chiede di supportare la versione della realtà alternativa in cui ora vive (Nota 2).

Captain Colter Stevens (Jake Gyllenhaal) wakes up on a commuter train, disoriented, as his last memory was himself flying on a mission in Afghanistan. However, to the world around him, including his friend Christina, he appears to be a different man: a school teacher named Sean Fentress. As he expresses his confusion to Christina, the train explodes, killing everyone aboard.

Stevens abruptly awakens inside of a cockpit. Communicating through a video screen, Captain Colleen Goodwin verifies Stevens' identity and tells him of his mission to find the train bomber before sending him back to the moment he awoke on the train. Believing he is being tested in a simulation, Stevens finds the bomb, but is unable to identify the bomber before the train explodes again. He is then sent back in time several times, each time eight minutes before the explosion: he learns that the "Source Code" is an experimental machine that reconstructs the past using the dead passengers' residual collective memories of eight minutes before their deaths. He also learns that he was reported as killed in action two months ago, most of his body is missing but his brain is kept active. Angry at this forced imprisonment, Stevens asks Goodwin to be terminated after the mission.

After numerous attempts, on his last "run" Stevens sets a date with Christina, defuses the bomb and reports the bomber to the police. After eight minutes, as agreed, Goodwin terminates Stevens' life support. However, as the world around him continues to progress beyond eight minutes, Stevens confirms his suspicion that "Source Code" is not merely a simulation, but rather a machine that allows him to create alternate timelines. Christina and he leave the train and go on a date. In the same (alternate) reality, Goodwin receives Stevens' message. He tells her of Source Code's true capability and asks her to help the alternate-reality version of himself (Note 2).



Trailer italiano

English trailer

Source code (di/by Duncan Jones, USA 2011)

Perché molti spettatori sono attratti da un film che implica una struttura "a iterazione" ("loop"), che distorce l'ordine cronologico della storia, che crea realtà alternative, che consente viaggi nel tempo e nello spazio e che mantiene costantemente il suo protagonista in uno stato incerto tra la vita e la morte? Sono possibili diverse risposte alternative (ma anche complementari).

8.1. Esperienze visive alternative

In primo luogo, se si arriva ad apprezzare un film come questo, che è certamente lontano dalla maggior parte delle narrazioni cinematografiche "classiche", probabilmente si è interessati a provare qualcosa di "diverso", che attiri l'attenzione e ricompensi con un alto grado di godimento, proprio perché offre un'esperienza filmica alternativa, in cui non ci sono linee narrative lineari e semplici, nessuna relazione logica semplice causa-effetto e, soprattutto, nessuna conclusione netta o tradizionale (ad esempio, con un "lieto fine"). In altre parole, si potrebbe apprezzare, per una volta, un modo alternativo di narrare che rappresenta un cambiamento rispetto alla maggior parte delle storie che attualmente si vedono nei film e in altri mezzi di intrattenimento.

A un livello superiore, film come *Source Code* offrono anche un modo per vivere storie e narrazioni che, a causa della loro natura complessa, offrono l'opportunità di affrontare visioni del mondo nuove e attraenti perché riflettono i problemi e le difficoltà di oggi e quindi possono aprirsi su modi di considerare e riflettere su questioni sociali, economiche e culturali, ad esempio le minacce del terrorismo, l'incapacità dell'uomo di controllare il funzionamento di base di un nuovo mondo tecnologico, l'incertezza del futuro e

Why are many viewers attracted to a movie which implies a "loop" structure, folds and unfolds the story's chronological order, creates alternative realities, allows travel in time and space and constantly keeps its protagonist in an uncertain state between life and death? Several alternative (but also complementary) answers are possible.

8.1. Alternative viewing experiences

In the first place, if you come to appreciate a film like this, which is certainly far from most "classical" film narratives, you are probably interested in trying out something "different", which engages your attention and rewards you with a high degree of enjoyment precisely because it offers you an alternative filmic experience, one in which there are no linear, simple narrative lines, no simple logical cause-and-effect relationships, and, above all, no clear-cut conclusion or traditional "happy ending". In other words, you might enjoy, for once, an alternative way of storytelling which makes for a refreshing change if compared with most stories that you currently watch in films and other entertainment media.

*On a higher level, films like *Source Code* also offer a way to experience stories and narratives that, owing to their complex nature, offer the opportunity to deal with world views that are fresh and attractive because they reflect today's problems and plights and thus can open up ways of taking into consideration and reflecting on social, economic and cultural issues, e.g. the threats of terrorism, man's inability to control the basic workings of a new technological world, the uncertainty of the future, and the perennial yet always frustrated*

il desiderio perenne ma sempre frustrato di "tornare indietro" e cambiare il corso degli eventi. I film "puzzle" spesso implicano, a vari livelli di chiarezza, una descrizione di questioni complesse e, nel loro rifiuto di offrire soluzioni ai problemi che pongono, invitano tuttavia il loro pubblico a prendere posizione sulle incongruenze che devono affrontare.

8.2. Un invito a cimentarsi con l'inatteso

Allo stesso tempo, i film puzzle invitano gli spettatori non solo ad accettare i problemi che pongono in modo passivo, ma piuttosto, ponendo domande stimolanti, a trovare i modi e i mezzi per affrontare tali questioni e problemi. In questo modo, le strategie che i film puzzle invitano gli spettatori ad adottare, che abbiamo esaminato nella sezione precedente, non sono solo modi per affrontare il significato di un film, ma diventano uno stimolo per scoprire modi migliori e più adatti per affrontare la complessità che permea la nostra vita di tutti i giorni - una complessità che non tollera soluzioni semplici e ben sperimentate ma che invece richiede procedure nuove e creative per la risoluzione dei problemi.

È interessante notare che allenare la propria mente in processi analitici e strategici non è solo gratificante per le soluzioni che può eventualmente offrire, ma può anche essere un'esperienza piacevole di per sé. In altre parole, il processo stesso di affrontare l'imprevisto e il non familiare, e lo sforzo di ridurre la complessità seguendo percorsi di ragionamento appropriati e non tradizionali, può essere una fonte, non solo di interesse cognitivo, ma anche di gratificazione emotiva. Inoltre, il fatto di essere consapevoli di questa attività mentale, cioè la consapevolezza dei propri sforzi, di come funziona la propria mente, dei problemi e delle gratificazioni che una mente che lavora può offrire, spiega il piacere che i film puzzle possono offrire.

8.3. Adattarsi positivamente alla dissonanza

Tutto ciò può aiutare a risolvere il "puzzle" di cui abbiamo parlato all'inizio di questa sezione, ovvero come la dissonanza, o la percezione di incongruenze e impossibilità, possa essere sia inquietante (e persino frustrante) e, allo stesso

wish to "go back" and change the course of events. "Puzzle" films often imply, at various levels of explicitness, a description of complex issues and, in their refusal to offer solutions to the problems they pose, nevertheless invite their audiences to take a stand on the incongruities they are made to face.

8.2. An invitation to work on the unexpected

At the same time, puzzle films invite viewers not just to accept their issues and problems in a passive way, but rather, by posing challenging questions, to find the ways and means to cope with such issues and problems. In this way, the strategies that puzzle films invite viewers to adopt, which we have examined in the previous section, are not just ways to deal with a film's meaning, but become a stimulation to discover better, more suitable ways to deal with the complexity that permeates our everyday life - a complexity that does not tolerate simple, well-tried solutions but instead calls for new, creative problem-solving procedures.

It is interesting to note that training one's mind in analytical, strategical processes is not just rewarding for the solutions that it may eventually offer, but can also be an enjoyable experience per se. In other words, the very process of coping with the unexpected and the unfamiliar, and the effort to reduce the complexity by following appropriate, non-traditional reasoning paths, can be a source, not just of cognitive interest, but also of affective engagement. In addition, the fact of being conscious of this mental activity, i.e. the awareness of one's own efforts, of how one's mind works, of the problems and gratifications that a working mind can offer, accounts for the pleasure that puzzle films can offer.

8.3. Positively coping with the dissonance

All this can help solve the "puzzle" we mentioned at the start of this section, i.e. how dissonance, or the perception of incongruities and impossibilities, can be both unsettling (and even frustrating) and, at the same time, challenging and rewarding, and why a seemingly demanding task can be a source of

tempo, stimolante e gratificante, e perché un compito apparentemente impegnativo possa essere fonte di piacere. Il fatto stesso di accettare la sfida e di impegnarsi nel formulare e testare ipotesi può effettivamente ridurre la dissonanza e rendere accettabile e persino affascinante l'ambiguità che spesso pervade i film puzzle, consentendo agli spettatori di provare non solo emozioni negative come ansia o sconcerto, ma anche positive, come sorpresa o meraviglia. Si noti che un'esperienza così stimolante ma piacevole non riguarda solo i film, ma l'intera gamma di forme contemporanee complesse di intrattenimento multimediale:

"Quello che sembra essere un obiettivo chiave nei videogiochi, nei film puzzle e nelle serie televisive complesse dal punto di vista narrativo è il desiderio di essere attivamente coinvolti nella storia e piacevolmente sorpresi dalle manipolazioni della narrazione. Questa è l'estetica operativa al lavoro: vogliamo goderci il risultati della macchina e allo stesso tempo vogliamo meravigliarci di come funziona." (Nota 5)

Source Code, come molti altri "film puzzle impossibili", sfida il nostro senso di identità e realtà: ci costringe a rinunciare al senso di presente, passato e futuro, al fatto di essere in un unico luogo alla volta, alla possibilità di distinguere la realtà rispetto al sogno o all'allucinazione, al trattare un solo punto di vista legato a un'unica personalità, a favore invece di spostamenti temporali e/o spaziali, di realtà ambigue e molteplici, di personalità "scisse" o "duplicate" - costringendoci a riorganizzare i modi consueti di mappare il mondo e a trovare nuove mappe alternative.

8.4 Fonti multiple di motivazione alla visione

Perché ci impegniamo in un certo comportamento, e più specificamente nel nostro caso, cosa ci spinge a impegnarci nel compito di risolvere i problemi creati da un "film puzzle impossibile"? Le teorie psicologiche della motivazione possono aiutarci ad affrontare questa complessa questione. In particolare, la teoria dell'autodeterminazione (Nota 6), proposta da Deci e Ryan, presuppone che gli esseri umani siano motivati da tre bisogni fondamentali: *autonomia, competenza e*

enjoyment. The very fact of accepting the challenge and engaging in making and testing hypotheses can actually reduce the dissonance and make the ambiguity that often pervades puzzle films acceptable and even fascinating, allowing viewers to experience not just negative emotions like anxiety or bafflement, but also positive ones like surprise or wonder. Notice that such a challenging yet pleasurable experience affects not just films, but the whole range of complex contemporary forms of media entertainment:

"What seems to be a key goal across videogames, puzzle films, and narratively complex television series is the desire to be both actively engaged in the story and successfully surprised through storytelling manipulations. This is the operational aesthetic at work - we want to enjoy the machine's results while also marveling at how it works." (Note 5)

Source Code, like many other impossible puzzle films, challenges our own sense of identity and reality: it forces us to give up the sense of present, past and future, of being in a single place at a time, of reality vs dream or hallucination, of dealing with just one viewpoint linked to a unique personality, in favour of time and/or place displacements, ambiguous realities and multiple, "split" or duplicated personalities - forcing us to rearrange the customary ways we map out the world and to find new, alternative maps.

8.4 Multiple sources of viewing motivation

Why do we engage in a certain behaviour, and more specifically in our case, what prompts us to engage in the task of solving the problems created by an impossible puzzle film?

Psychological theories of motivation can help us tackle this complex question. In particular, self-determination theory (Note 6), as proposed by Deci and Ryan, assumes that human beings are motivated by three basic needs: autonomy, competence and relatedness.

Since their childhood, people strive to achieve a sense of autonomy, i.e. they are motivated by

relazionalità.

Fin dall'infanzia, le persone si sforzano di raggiungere un senso di *autonomia*, ovvero sono motivate da compiti che aumentano la loro capacità di comportarsi in modo libero e indipendente. I film puzzle, offrendo storie che non prevedono alcuna "chiusura" ma piuttosto stimolano costantemente modi nuovi e creativi per affrontare i loro "puzzle", spingono gli spettatori a sentirsi attivamente coinvolti nel processo di visione, poiché hanno la possibilità di esercitare un certo grado di scelta nei loro sforzi per dare un senso a ciò che vedono e sentono. Come in tanti videogiochi, in diverse fasi del processo agli spettatori e ai giocatori viene chiesto di scegliere tra percorsi alternativi, esplorare ipotesi, impegnarsi nella risoluzione di problemi, e questo fornisce un potente senso di crescente *autonomia*.

Allo stesso tempo, le persone devono anche sentirsi *competenti* mentre sono impegnate a risolvere il "puzzle". Nei loro sforzi per ridurre la dissonanza, gli spettatori possono mettere alla prova le loro capacità e, accettando la sfida dei film puzzle, possono dimostrare a se stesse di essere in grado di correre dei rischi e di affrontare le esigenze del compito che i film presentano. Questo non solo fornisce loro il piacere di provare a "decifrare il codice" o decifrare le "regole del gioco", ma offre anche l'opportunità di aumentare il loro livello di *competenza*. Questo può accadere solo se il film fornisce, da un lato, una sfida adeguata (in termini, ad esempio, di una situazione insolita, contesti non familiari, personaggi intriganti e così via), ma, dall'altro lato, un livello di supporto corrispondente (in termini, ad esempio, di indizi sparsi lungo la narrazione, suggerimenti per possibili ipotesi, dettagli stimolanti e simili). Quando gli spettatori sentono di essere sfidati e ricevono anche materiale narrativo sufficiente con cui lavorare, possono impegnarsi nel compito di risolvere il puzzle con la sicurezza, o il senso di autoefficacia, che fornisce loro un sentimento di competenza. Quando ciò accade, anche se falliscono una o più volte, il fallimento stesso può essere utilizzato come ulteriore stimolo a "non mollare", ma a riprovare. E lo sforzo aggiuntivo richiesto potrebbe essere una fonte di gratificazione e ricompensa, poiché tendiamo a dare maggior valore a quelle cose per le quali siamo stati

tasks that increase their ability to behave in a free, independent way. Puzzle films, by offering stories that do not provide any "closure" but rather constantly stimulate new, creative ways to face their "puzzles", prompt viewers to feel actively involved in the viewing process, since they have the opportunity to exercise a certain degree of choice in their efforts to make sense of what they see and hear. Like in so many video and computer games, at several stages in the process viewers and gamers are asked to choose between alternative paths, to explore hypotheses, to engage in problem-solving, and this provides a powerful sense of increasing autonomy.

At the same time, people also need to feel competent while they are engaged in solving the "puzzle". In their efforts to reduce the dissonance, viewers can put their abilities to the test, and by accepting the challenge of puzzle films they can prove to themselves that they are able to take risks and face the demands of the task that the films present them with. This does not only provide them with the pleasure of trying to "crack the code" or decipher the "rules of the game", but it also offers the opportunity to increase their feeling of competence. This can only happen if the film provides, on the one hand, a suitable challenge (in terms, e.g. of an unusual situation, unfamiliar contexts, intriguing characters, and so on), but, on the other hand, a correspondingly level of support (in terms, e.g., of clues scattered along the narrative, suggestions for possible hypotheses, stimulating details, and the like). When viewers feel that they are challenged and are also offered enough narrative material to work with, they can engage in the task of solving the puzzle with the confidence, or sense of self-efficacy, that provide them with a feeling of competence. When this happens, even if they fail one or more times, the failure itself can be used as a further stimulus "not to give up" but to try again. And the additional effort required may well be a source of gratification and reward, since we tend to value most those things for which we have been forced to spend more time and energies.

costretti a dedicare più tempo ed energie. Infine, la motivazione risponde al nostro bisogno fondamentale di *relazionalità*, cioè la sensazione di essere connessi agli altri, di condividere esperienze, di impegnarsi nello sforzo comune per risolvere un problema. La visione dei film oggi tende ad essere meno un'attività individuale e solitaria che un'esperienza collettiva. Proprio come i giochi *offline* e *online* connettono i giocatori, così la visione dei film avviene non solo nei cinema ma su Internet, attraverso chat, forum, piattaforme in cui le persone scambiano e condividono le loro idee, interpretazioni, ipotesi su un film che hanno visto e che fornisce lo stimolo intrigante di un puzzle. Questo sentimento di *relazionalità*, insieme ai corrispondenti valori di *autonomia* e *competenza*, spiega perché i film puzzle suscitano accese discussioni ben oltre la semplice visione dei film. Si visitino, ad esempio, i Canali YouTube, per scoprire quanti video analizzano, discutono e interpretano la maggior parte dei film di cui abbiamo parlato in questo Dossier.

9. Conclusioni

Nonostante la schiacciante popolarità dei *blockbuster* e delle forme più tradizionali di intrattenimento cinematografico, i "film puzzle impossibili" hanno dimostrato di avere sempre più successo negli ultimi anni e testimoniano il fatto che una parte considerevole degli spettatori di oggi è pronta ad accettare nuove esperienze di visione che li coinvolgano più attivamente in narrazioni complesse, sfidando così il tradizionale ruolo "passivo" degli spettatori che accettano i confini sicuri delle narrazioni tradizionali. Allo stesso tempo, il successo commerciale di molti film puzzle, nonché il plauso della critica, che alcuni di essi hanno ricevuto, dimostrano che il cinema *mainstream* (di Hollywood), e non solo i film "artistici" o "sperimentali", è stato pronto a catturare le esigenze di questo nuovo pubblico ed è stato rapido ad adattarsi alle diverse condizioni di *marketing* e a produrre film che rispondono efficacemente a un panorama cinematografico in evoluzione. I film "puzzle" sono quindi diventati parte di una tendenza più generale nei mezzi di intrattenimento che, all'interno della rivoluzione digitale, si rivolgono alle generazioni emergenti

Finally, motivation responds to our basic need for relatedness, i.e. the feeling of being connected to others, of sharing experiences, of engaging in the common effort to solve a problem. Film viewing today tends to be less an individual, solitary activity than a collective experience. Just as offline and online gaming connects gamers, so film viewing takes place not just in theatres but on the Internet, through chats, forums, platforms where people exchange and share their ideas, interpretations, hypotheses about a film that they have watched and that provides them with the intriguing stimulus of a puzzle. This feeling of relatedness, together with the corresponding values of autonomy and competence, explains why puzzle films spark off heated discussions well beyond the simple viewing of the films. We invite you to visit, e.g. YouTube channels, to find out how many videos analyse, discuss and interpret most of the movies we have discussed in this Dossier.

9. Conclusion

Despite the overwhelming popularity of blockbusters and more traditional forms of film entertainment, "impossible puzzle films" have proved to be increasingly successful in the past few years and bear witness to the fact that a considerable portion of today's cinemagoers are ready to accept new viewing experiences that engage them more actively in complex storytelling, thus challenging the traditional "passive" role of spectators accepting the safe boundaries of traditional narratives. At the same time, the successful performance of many puzzle films at the box office, as well as the critical acclaim that some of them have received, prove that mainstream (Hollywood) cinema, and not just "art" or "experimental" films, has been ready to capture these new audiences' needs and has been quick to adapt to different marketing conditions and to produce movies that effectively respond to a changing cinematic landscape. "Puzzle" films have thus become part of a more general trend in entertainment media which, within the digital revolution, cater for emerging generations not just of cinemagoers, but of media consumers and producers.

non solo di cinefili, ma anche di produttori e consumatori di *media*.

Note/Notes

- (1) Kiss M. & Willemsen S. 2017. *Impossible puzzle films*, Edinburgh University Press.
- (2) Trama adattata da [wikipedia/Plot adapted from wikipedia](#).
- (3) Kiss & Willemsen, op. cit., p. 123.
- (4) Kiss & Willemsen, op. cit., p. 163.
- (5) Mittell J. 2006. "Narrative complexity in contemporary American television", *The Velvet Light Trap*, 58, pp. 29-40. Citato in/Quoted in Kiss & Willemsen, op. cit., p. 125.
- (6) Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2012. "Self-determination theory", in P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski, & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of theories of social psychology* (p. 416–436). Sage Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781446249215.n21>



Per saperne di più ...

- * [L'esplosione della narrazione nel cinema hollywoodiano contemporaneo](#), di Valentina Vincenzini, Tesi di Dottorato, 2011, da cui traiamo le indicazioni i seguenti:
 - * Alessandro Amaducci A. 2007. *Anno zero. Il cinema nell'era del digitale*, Lindau, Torino.
 - * Arcagni S. 2009. "Oltre il postmoderno". in Arcagni S. e Spagnoletti G. (a cura di), "Dal post-moderno al post-cinema", *Close up. Storie della visione*, Kaplan, Torino, pp. 67-77.
 - * Autelitano A. 2006. *Cronosismi. Il tempo nel cinema postmoderno*, Campanotto, Udine.
 - * Autelitano A. 2009. "Nuove narrazioni postmoderne. Evoluzioni del racconto cinematografico negli anni Duemila", *Close up*, nn. 24-25, pp. 78-89.
 - * De Giusti L. (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era del digitale*, Marsilio, Venezia.



Want to know more?

- * Minors M. [Is there a key to unlocking the puzzle films of contemporary cinema?](#), SAE Institute, London.
- * Poulaki M. [Puzzled Hollywood and the return of complex films](#).
- * Hven S. [Cinema and narrative complexity. Introduction](#)
- * Boer J. [But What Does It All Mean? Towards a Cognitive Approach of Understanding Forms of Complexity in Puzzle Film and Slow Cinema](#)
- * Cameron A. [Modular Narratives in Contemporary Cinema](#)
- * Sena Caires C. 2009. ["The interactive potential of post-modern film narrative"](#), *Journal of Science and Technology in the Arts*, 1 (1)
- * Poulaki M. [Network films and complex causality](#)
- * Diffrient D.S. ["Alternate futures, contradictory pasts"](#), *Screening the Past*
- * Bordwell D. [Film futures](#),

* Fornara B. 1996. "Polpa e macinato: il
"caso" Tarantino. Il cinema in un film",
Cineforum, n. 359, pp. 24-33.

* Morsiani A. 2004. *Quentin Tarantino*,
Gremese Editore, Roma.

www.davidbordwell.net

* Elsaesser T. 2017. "[Contingency, causality, complexity: distributed agency in the mind-game film](#)", *New Review of Film and Television Studies*, 16(1): 1-39



info@cinemafocus.eu