

**I film "puzzle" e la narrazione complessa:
una sfida allo spettatore**

***"Puzzle" films and complex storytelling:
a challenge to the audience***

Luciano Mariani

info@cinemafocus.eu

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

Indice

[Prima parte](#)

1. Introduzione
2. La narrazione classica
 - 2.1. Cause ed effetti: i personaggi e le loro motivazioni
 - 2.2. Lo sviluppo temporale
 - 2.3. Lo sviluppo spaziale
 - 2.4. La continuità attraverso il linguaggio filmico
3. Le sfide al cinema classico: le "narrazioni complesse"
4. Protagonisti multipli
 - 4.1. Più protagonisti in un unico luogo
 - 4.2. Più protagonisti in luoghi diversi e/o in momenti diversi
 - 4.3. Trame che si biforcano
 - 4.4. Un personaggio porta a quello successivo

Contents

[Part 1](#)

1. Introduction
2. Classical narration
 - 2.1. Causality: characters and their motivations
 - 2.2. Developments in time
 - 2.3. Developments in space
 - 2.4. Continuity through film language
3. Challenges to classical cinema: "complex storytelling"
4. Multiple protagonists
 - 4.1. Multiple protagonists in a single location
 - 4.2. Multiple protagonists in different locations and/or at different times
 - 4.3. "Forking paths" plots
 - 4.4. One character leads to another

Seconda parte

5. Il trattamento del tempo non-lineare (1):
inversione e ripetizione

5.1. Trame "all'indietro" (e "in avanti")

5.2. Trame ad azioni ripetute

5.3. Trame ad eventi ripetuti

6. Le narrazioni complesse nell'era digitale

Terza parte

7. Il trattamento del tempo non-lineare (2):
convergenze di storie e trame

stilisticamente confuse

7.1. Storie multiple che convergono nel tempo
e/o nello spazio

7.2. Trame stilisticamente confuse

8. Trame soggettive

9. Trame auto-riflessive: la "meta-narrazione"

10. Conclusione: Perché i film "puzzle" nel
nuovo secolo?

Part 2

5. Non-linear time treatment (1): reversal and
repetition

5.1. Backwards (and forwards) plots

5.2. Repeated action plots

5.3. Repeated event plots

6. Complex storytelling in the digital age

Part 3

7. Non-linear time treatment (2): story
convergence and stylistic jumble plots

7.1. Multiple stories converging in time
and/or space

7.2. Stylistic jumble plots

8. Subjective plots

9. Reflective plots: meta-narration

10. Conclusion: Why puzzle films in the new
century?

Prima parte

1. Introduzione



Sliding doors (di/by Peter Howitt, GB 1998)

Negli ultimi decenni, e in particolare dagli anni '90, c'è stato un notevole e costante aumento del numero di film che potrebbero essere descritti come "narrazioni complesse", o film che in vari modi sfidano i modi tradizionali di raccontare una storia. Ad esempio, *Sliding doors* racconta due storie molto diverse a seconda che il personaggio principale riesca o non riesca a prendere un treno. *Pulp fiction* (di Quentin Tarantino, USA 1994) mescola le sequenze nel tempo, in modo che

Part 1

1. Introduction

For the last few decades, and particularly since the 1990s, there has been a remarkable and steady increase in the number of films that could be described as "complex narratives", or movies that in a variety of ways challenge the traditional ways of telling a story. For example, Sliding doors tells two very different stories depending on whether the main character manages/does not manage to catch a train. Pulp fiction (by Quentin Tarantino, USA

assistiamo agli eventi non nel loro ordine cronologico ma in una sorta di ordine casuale; in *Crash* (di Paul Haggis, USA/Australia/Germania 2004) seguiamo le esperienze di diverse persone i cui destini si intersecano solo occasionalmente; e i film di Robert Altman, come *Nashville* (USA 1975) hanno una lunga tradizione nel presentare una moltitudine di personaggi, nessuno dei quali occupa un posto centrale, vivendo le loro vite in modo indipendente, sebbene di solito nello stesso posto.

Questi film appartengono a generi diversi, sviluppano trame molto diverse, trattano temi diversi e sono girati in una varietà di stili, ma una cosa che hanno in comune è il fatto che si allontanano tutti dal modo "classico" di raccontare una storia, in particolare dalle convenzioni narrative "tradizionali" stabilite dal cinema di Hollywood (sebbene molti di essi siano stati prodotti a Hollywood). Alcuni di questi film mostrano così tanti colpi di scena o sfidano gli spettatori in modi così complicati che potrebbero essere descritti come "giochi" che invitano il pubblico a giocare o "enigmi" che devono essere risolti per dare un senso alla storia. Alcuni di essi, opportunamente definiti "film puzzle impossibili" (vedi il *Dossier* in preparazione), pur coinvolgendo gli spettatori in trame complesse e spesso affascinanti, sfidano allo stesso tempo ogni logica spiegazione. Film di questo tipo, che a prima vista ci si può aspettare che scoraggino piuttosto che attirare gli spettatori, hanno spesso avuto molto successo al botteghino, così che ci si può chiedere dove sia la loro attrattiva (allo stesso modo in cui ci si chiede dove stia l'irresistibile richiamo dei film dell'orrore). Ritorneremo all'interessante domanda sul perché il pubblico apprezzi e ami questo tipo di film alla fine di questo *Dossier*. Ma prima, dobbiamo descrivere brevemente le caratteristiche essenziali della narrazione "classica" per essere in grado di capire in quali modi specifici i film puzzle le sfidano - spesso con successo e con il pubblico sempre più coinvolto nei "giochi" che questi film presentano.

1994) mixes the sequences in time, so that we witness events not in their chronological but in a sort of random order; in Crash (by Paul Haggis, USA/Australia/Germany 2004) we follow the experiences of several people whose destinies only occasionally intersect; and Robert Altman's films, like Nashville (USA 1975) have a long tradition of presenting a multitude of characters, with no one of them taking central place, living their lives independently, although usually within the same place.

These movies belong to different genres, develop quite different plots, deal with different themes, and are filmed in a variety of styles - but one thing they have in common is the fact that they all depart from the "classical" way of telling a story, particularly from the "traditional" narrative conventions established by Hollywood cinema (although many of them were produced in Hollywood). Some of these movies display so many twists and turns, or challenge the viewers in such complicated ways, that they could be described as "games" they invite the audience to play or "puzzles" that must be solved in order to make sense of the story - with some of them, appropriately called "impossible puzzle films" (see the Dossier in preparation), that, despite involving the viewers in complex, often fascinating plots, at the same time defy any logical explanation. Such movies, which at a first glance may be expected to put off rather than attract viewers, have often been very successful at the box-office, so that one is left to wonder where their attractiveness lies (in the same way as one wonders about the irresistible lure of horror films). We will return to the interesting question of why audiences appreciate and love this kind of movies at the end of this Dossier. But first, we need to briefly describe the essential features of "classical" narration in order to be able to understand in which specific ways puzzle films challenge them - often successfully and with audiences getting increasingly involved in the "games" that these movies invite them to play.

2. La narrazione classica

(Per una trattazione più estesa di questo argomento, vedi il Dossier ["La Hollywood classica: il cinema della continuità"](#))

"Il presupposto su cui si basa tutta la narrativa cinematografica convenzionale (in stile hollywoodiano), [è] che il mondo sia completamente decifrabile, che le motivazioni delle persone possano essere comprese, che tutti gli eventi abbiano cause chiare e che la fine di una storia ci offrirà la possibilità di fondere tutti gli elementi della trama in un'unica azione drammatica "

R. Armes (Nota 1)

Tutti i film prodotti con questo approccio condividono quindi due importanti caratteristiche distintive:

- che il mondo messo in scena nel film deve nel complesso apparire come un luogo ordinato e coerente, o per lo meno che dovrebbe diventarlo mentre la storia si sviluppa e sicuramente alla fine di essa;

- che la necessaria "macchina" cinematografica, ovvero le tecniche e gli stili narrativi, non deve mai confondere o complicare la comprensione da parte dello spettatore: questa "macchina" deve restare "invisibile" per non rompere l'illusione su cui si basa il mondo filmico. Gli spettatori non dovrebbero mai essere indotti nemmeno a intravedere l'artificio. Questa invisibilità della "macchina cinematografica" deve essere costante e sicura, senza mai interrompere tale continuità: gli spettatori devono poter seguire la narrazione in modo lineare, coerente, senza rendersi conto di salti, tagli o altri eventi che potrebbero confonderli ed impedire loro di "vivere" il mondo messo in scena.

2.1. Cause ed effetti: i personaggi e le loro motivazioni

Le relazioni di causa ed effetto sono quindi centrali: i personaggi si comportano secondo schemi comportamentali lineari, che costituiscono

2. Classical narrative

(For a fuller account of this topic, see the Dossier ["Classical Hollywood: the cinema of continuity"](#))

"The assumption on which all conventional (Hollywood-style) film narrative is based, [is] namely that the world is wholly decipherable, that people's motivations can be understood, that all events have clear causes and that the end of a fiction will offer us the chance to fuse all elements of the plot into a single dramatic action"

R. Armes (Note 1)

All films produced through this approach therefore share two important distinctive features:

- that the world staged in the film should on the whole appear as a neat and coherent place, or at the very least that it should become so while the story develops and certainly by the end of it;

- that the necessary cinematic "machine", i.e. the techniques and narrative styles, should never confuse or complicate the viewers' comprehension: this "machine" must remain "invisible" so as not to break the illusion on which the filmic world is based. Viewers should never be led even to glimpse the artifice. This invisibility of the "film machine" must be constant and steady, without interrupting such achieved continuity: viewers should follow the narration in a linear, coherent way, without becoming aware of any jumps, cuts, or other events which might confuse them and keep them from "living" the staged world.

2.1. Causality: characters and their motivations

Cause and effect relationships are thus central: characters behave according to linear behavioural patterns, which constitute the cause of events/consequences, which in turn

la causa di eventi/conseguenze, che a loro volta aprono la strada a ulteriori sviluppi narrativi. La narrazione è lineare ma non piatta o statica: pur facendo ogni sforzo per raggiungere i propri obiettivi, i personaggi incontrano ostacoli, rappresentati da altri personaggi (gli antagonisti) o da circostanze di varia natura, che complicano la questione e richiedono reazioni e controeazioni, la soluzione dei problemi posti nel corso degli eventi ed eventualmente il raggiungimento degli obiettivi iniziali.

2.2. Lo sviluppo temporale

La trama implica quindi lo svolgersi di eventi che rappresentano la catena di cause ed effetti: lo sviluppo della storia attraversa fasi successive, che richiedono una svolta (il *climax*) e una progressione motivata verso un chiaro punto finale.

Tuttavia, questa trama è sempre divisa in sequenze, che possono essere definite nella loro struttura dalle tre unità drammatiche classiche di spazio (un luogo ben definito), tempo (un lasso di tempo limitato e ininterrotto) e azione (una porzione dell'azione complessiva caratterizzata da un chiaro rapporto causa/effetto).

Il trattamento del tempo non mette mai a repentaglio lo sviluppo cronologico lineare e chiaramente comprensibile della storia - gli spettatori non hanno problemi a organizzare gli eventi nell'ordine corretto, e anche quando i *flashback* (o, più raramente, i *flashforward*) chiedono loro di fare attenzione all'ordine cronologico, questo viene fatto fornendo agli spettatori una serie di indizi e "aiuti" per la comprensione.

2.3. Lo sviluppo spaziale

Anche il trattamento dello spazio è gestito in modo che gli spettatori lo percepiscano e lo comprendano nel modo più chiaro possibile. La messa in scena non solo soddisfa i criteri di realismo, in modo che il contesto sia appropriato ai personaggi, alla storia e alle relazioni causa/effetto; ma l'intera trama è soggetta a un criterio di "onniscienza spaziale". La telecamera

open the way to further narrative developments. Narration is linear but not flat or static: while making every effort to reach their goals, characters meet obstacles, represented by other characters (the antagonists) or by various kinds of circumstances, which complicate the issue and demand reactions and counter-reactions, the solution of problems posed in the course of events and eventually the achievement of the initial goals.

2.2. Developments in time

The plot thus implies the unfolding of events which represent the chain of causes and effects: story development goes through successive stages, which call for a turning point (the climax) and a motivated progression towards a clear final point.

However, this plot is always divided into sequences, which can be defined in their structure by the three classical dramatic unities of space (a well-defined place), time (a limited, uninterrupted lapse of time) and action (a portion of the overall action marked by a clear cause/effect relationship).

The treatment of time never jeopardizes the linear and clearly comprehensible chronological development of the story - viewers have no problems in arranging the events in the correct order, and even when flashbacks (or, more rarely, flashforwards) ask them to check on the chronological order, this is done by providing viewers with a number of clues and "aids" to comprehension.

2.3. Developments in space

The treatment of space, too, is handled so that viewers perceive and understand it as clearly as possible. Not only does mise-en-scene meet realism criteria, so that the context is appropriate to the characters, the story and the cause/effect relationships; but the whole plot is subject to a criterion of "spatial omniscience". The camera thus works as a sort of "invisible observer" which takes the place of viewers,

funziona così come una sorta di "osservatore invisibile" che prende il posto degli spettatori, conducendoli nei luoghi più appropriati per la comprensione della storia.

leading them to the places which are most appropriate for story comprehension.

2.4. La continuità attraverso il linguaggio filmico

2.4. Continuity achieved through film language

"Dal momento che i film sono, per definizione, destinati ai mercati di massa, i registi tendono a favorire elementi di design che rendono le loro narrazioni accessibili a un vasto pubblico. Ovvero, idealmente, i film sfruttano strutture che li rendono suscettibili ad una rapida comprensione da parte di un pubblico 'non istruito'."

N. Carroll (Nota 2)

"Since movies are, by definition, aimed at mass markets, movie makers are apt to favor design elements that will render their narratives accessible to large audiences. That is, ideally, movies will exploit structures that make them susceptible to fast pick-ups by untutored audiences."

N. Carroll (Note 2)

Il cinema deve assicurare fluidità di visione e trasparenza del discorso: questa "invisibilità" implica, in primo luogo, che il film non debba mostrare la propria consapevolezza e quindi non debba essere "autoreferenziale", cioè che non debba rompere quella barriera chiara ma potente che lo separa dagli spettatori. Ad esempio, i personaggi raramente si rivolgono alla "quarta parete" (lo spazio riservato alla telecamera), cioè al pubblico. La posizione narrativa non attira l'attenzione su di sé, in modo che gli spettatori possano identificarsi con i personaggi e dimenticare il sottostante processo di costruzione narrativa.

Cinema must ensure fluidity of vision and transparency of discourse: this "invisibility" implies, in the first place, that the film should not show its own awareness and should therefore not be "self-referential", i.e. that it should not break that crystal-clear but powerful barrier that hides itself from viewers. For example, characters rarely address "the fourth wall" (the space which is reserved to the camera), i.e. the audience. The narrative stance does not draw attention to itself, so that viewers can identify with characters and forget the underlying process of narrative construction.

In altre parole, il cinema classico sembra essere basato su un "osservatore invisibile", che vede e sente tutto per conto degli spettatori, in modo che il mondo messo in scena dal film non appaia come la narrazione esplicita di qualcuno, ma piuttosto come la messa in scena di uno spettacolo che si svolge quasi "di propria iniziativa", come se la storia fosse stata tutta costruita prima della sua effettiva rappresentazione. In questo modo, lo spettatore si concentra solo sul seguire (o meglio, ricostruire) ciò che appare sullo schermo, e non sul chiedersi *perché* o *come* certe cose siano state rappresentate in un modo particolare.

In other words, classical cinema seems to be based on an "invisible observer", who sees and hears everything on behalf of viewers, so that the world staged by the film does not appear as somebody's explicit narration, but rather as the staging of a show which takes place almost "by its own accord", as if the story had all been built before its actual performance. In this way, viewers concentrate only on following (or rather, re-constructing) what appears on the screen, and not on wondering why or how certain things have been portrayed in a particular way.

Tutti gli elementi del linguaggio cinematografico

All elements of film language (see the relevant

(vedi relativo [Dossier](#)) sono utilizzati per garantire, oltre all'"invisibilità", la continuità, ovvero la percezione da parte degli spettatori di una narrazione fluida e inequivocabile: la scala dell'inquadratura, l'azione "in campo" e "fuori campo", la messa-in-scena, i movimenti della telecamera, le luci e i suoni. Soprattutto, il montaggio privilegia la continuità spazio-temporale e il flusso narrativo costante, evitando qualsiasi "incastro", salti o tagli improvvisi: ogni scena o sequenza è collegata in modo logico e inequivocabile a quella precedente e successiva.

[Dossier](#)) are used to ensure, in addition to "invisibility", continuity, i.e. the viewers' perception of a flowing, unambiguous narrative: the shot scale, the action on- and off-screen, mise-en-scène, camera movements, lighting and sound. Most importantly, editing gives priority to spatial-temporal continuity and the constant narrative flow, avoiding any "fits and starts", jumps or sudden cuts: each scene or sequence is linked in a logical, unequivocal way to the preceding and following ones.

3. Le sfide al cinema classico: le "narrazioni complesse"

3. Challenges to classical cinema: "complex storytelling"

"Definisco questi film come quelli che possiedono narrazioni in cui l'orientamento degli eventi nella trama verso la realtà diegetica non è immediatamente chiaro, creando così dubbi nella mente dello spettatore su quanto affidabile, ben informata, consapevole e comunicativa sia la narrazione. Piuttosto che spingere lo spettatore a porre domande sui personaggi all'interno della diegesi, la narrazione in questi film spinge lo spettatore a mettere in discussione le relazioni tra il personaggio, la narrazione e la realtà sociale abitata dallo spettatore. Questi film inducono ad interrogarsi sulle qualità della loro narrazione esibendo uno o più dei seguenti elementi: insolite strutture della storia, violazioni della logica causale o lacune ostentate e irrisolte nella catena causale della storia. Gli spettatori possono attribuire queste caratteristiche a un personaggio mentalmente instabile o ad un fenomeno "teoricamente empirico" come un viaggio nel tempo ... o ad un'intenzione autoriale ... La spiegazione delle caratteristiche insolite è generalmente ritardata in questi film ed è offerta con vari gradi di esaustività. Questi testi, e i loro registi, hanno ottenuto un certo successo a Hollywood, e i film mostrano molte delle caratteristiche emblematiche della narrazione classica come il montaggio "di continuità", una limitata logica causale e un alto grado di verosimiglianza. Tuttavia, questi testi non promuovono la chiarezza narrativa nel modo tipico della tradizione hollywoodiana, e quindi richiedono diverse procedure di creazione di

"I define these films as those that possess narratives in which the orientation of the events in the plot to diegetic reality is not immediately clear, thus creating doubt in the viewer's mind as to how reliable, knowledgeable, self-conscious, and communicative the narration is.

Rather than prompting the viewer to ask questions about characters within the diegesis, the narration in these films prompts the viewer to question the relationships among character, narration, and the social reality inhabited by the viewer. These films prompt the questioning of the qualities of their narration by exhibiting one or more of the following: unusual story structures, violations of causal logic or flaunted, unresolved gaps in the causal chain of the story. Viewers may attribute these characteristics to a mentally instable character or a "theoretically empirical" phenomenon such as time-travel ... or to an authorial intention ... The explanation for the unusual characteristics is generally delayed within these films and is answered with varying degrees of definitiveness. These texts, and their directors, have achieved some measure of success in Hollywood, and the films exhibit many of the characteristics emblematic of classical narration such as continuity editing, local causal logic, and a high degree of verisimilitude. However, these texts do not promote narrative clarity in the way that is typical of Hollywood fare, and thus call upon different sense-making procedures on the part

sensu da parte del pubblico."
E. Panek (Nota 3)

of the audience"
E. Panek (Note 3)

"Film puzzle" è una sorta di "termine generico" usato per identificare tutti quei film che mettono in discussione una qualsiasi delle convenzioni tradizionali del cinema classico che abbiamo appena descritto. Come vedremo, i film così identificati possono sfidare una o più delle convenzioni di cui sopra (ad esempio causalità e/o motivazione del personaggio e/o trattamento del tempo e/o sviluppo nello spazio), ma lo fanno in un'ampia varietà di modi, e, cosa più importante, lungo un *continuum* con, ad un estremo, film relativamente "facili", in cui le rotture con le convenzioni sono solo superficiali e appena percepibili, e, all'estremo opposto, film che sfidano apertamente gli spettatori, invitandoli a "risolvere" il *puzzle* loro offerto (fino ad arrivare a "film puzzle impossibili", dove nessuna soluzione viene offerta e, anzi, una soluzione non può essere trovata).

Sotto il termine molto generico di "film puzzle" troviamo una serie di altre "etichette", i cui nomi indicano uno dei modi in cui si discostano dalla narrativa classica: possiamo quindi parlare di narrazioni modulari, giochi mentali, narrazioni che si biforcano, svolte sorprendenti, narrazioni transmediali, non linearità temporale, trame alternative, trame multiple, narrazioni "in rete", mondi alternativi ... ed altro ancora. La maggior parte di questi termini verrà spiegata e chiarita man mano che si procederà all'esame di tipi così diversi di narrazione complessa. Nel frattempo, si noti che i film *puzzle* possono essere considerati una sorta di "supergenere", poiché possono esibire, più o meno esplicitamente, le caratteristiche di "generi cinematografici" diversi e tradizionali: thriller neo-noir (*Memento*), commedie romantiche (*Sliding Doors*), film d'azione (*Lola corre*), drammi domestici (*Premonition*), commedie "dark" (*Pulp fiction*) e fantascienza (*eXistenZ*).

Non è un caso che i film *puzzle* abbiano iniziato ad apparire e ad acquisire ampia visibilità in un momento in cui la multimedialità digitale e le

"Puzzle films" is a sort of "umbrella term" which is used to identify all those movies which set up a challenge to any of the traditional conventions of classical cinema which we have just described. As we shall see, movies thus identified can challenge one or more of the above conventions (e.g. causality and/or character motivation and/or time treatment, and/or space development), but they do so in a wide variety of ways, and, most importantly, along a continuum with, on one end, relatively "easy" movies, where the breaks with conventions are only superficial and slightly noticeable, to the opposite end, where major challenges are put forward and viewers are asked to "solve" the puzzle offered to them (with, at the every extreme end, "impossible puzzle films", where no solution is offered and, indeed, a solution cannot be found).

*Under the very general "umbrella term" of "puzzle films" we find a number of other "labels", whose names point to one of the ways in which they depart from classical narrative: we can thus talk of mind-benders, modular narratives, mind-game films, forking-path narratives, twist movies, transmedia storytelling, temporal non-linearity, alternative plots, multiple draft films, network narratives, possible world films, database narratives ... and more. Most of these terms will be explained and clarified as we proceed to examine such different types of complex storytelling. In the meantime, note that puzzle films can be considered a sort of "supergenre", since they may exhibit, more or less explicitly, the features of different, more traditional, "film genres": neo-noir thrillers (*Memento*), romantic comedies (*Sliding Doors*), action films (*Run, Lola, Run*), domestic dramas (*Premonition*), dark comedies (*Pulp Fiction*), and science fiction (*eXistenZ*).*

It is not by chance that puzzle films have started to appear and gain ample visibility at a

caratteristiche ad essa correlate (come video e giochi per computer, *database*, realtà virtuale, ipertesto e Internet) hanno influenzato sia il contenuto che le forme di narrazione: in effetti, "narrazione complessa" è in realtà un altro modo per riferirsi al modo in cui tali film "raccontano le loro storie", coinvolgendo il pubblico in modi nuovi e precedentemente sconosciuti, rispecchiando così le pratiche che la maggior parte delle persone adotta quando usa l'estrema varietà di dispositivi multimediali oggi disponibili. Alla fine di questo *Dossier*, nella [Terza parte](#), tratteremo più in dettaglio i motivi che spiegano perché tali film hanno iniziato ad apparire, e sono anche diventati piuttosto popolari, negli anni '90 del secolo scorso.

Naturalmente, il cinema ha sempre utilizzato una varietà di modi per coinvolgere la mente e il cuore del suo pubblico: horror, mistero, *noir* e gialli (così come altri generi cinematografici) hanno spesso fornito agli spettatori informazioni parziali o addirittura fuorvianti per aumentare il livello di suspense e invitarli a "partecipare al gioco". Ad esempio, Hitchcock ha decisamente ingannato il suo pubblico quando, all'inizio di *Paura in palcoscenico* (USA 1950) ha inserito un *flashback* che poi si è rivelato falso. Un "trucco" simile è stato utilizzato in *I soliti sospetti* (di Bryan Singer, USA 1995), con l'inserimento di un narratore inaffidabile e persino di un falso punto di vista che mostra un testimone in una scena finale, con il risultato di confondere il pubblico e di lasciarlo con più di un dubbio sull'effettivo finale del film. In *Tradimenti* (di David Hugh Jones, GB 1983), la storia di due amanti è raccontata in ordine cronologico inverso, a partire dal loro incontro finale in cui si dicono addio e risalendo indietro nel tempo, per mostrare, nell'ultima sequenza, l'occasione in cui si sono incontrati per la prima volta. In *Smoking/No smoking* (Francia 1993), Alain Resnais ha mostrato (anche se in due film diversi) come il destino delle persone che vivono in un piccolo villaggio inglese cambierebbe a seconda che il personaggio principale (non) fumasse una sigaretta nel suo giardino. *Ricomincio da capo* (di Harold Ramis, USA 1993 - vedi il trailer in basso a sinistra e il film completo, in italiano, [qui](#)) racconta la storia di un "meteorologo" costretto a vivere in continuazione

time when digital multimedia and their related features (like video and computer games, databases, virtual reality, hypertext and the Internet) have affected both the content and the forms of narration: indeed, "complex storytelling" is actually another way to refer to the way such films "tell their stories" by involving audiences in new, previously unknown ways, thus mirroring the practices that most people engage in when using the now widely available variety of multimedia devices. At the end of this Dossier, in [Part 3](#), we will deal in more detail with the reasons that explain why such films have started to appear, and have also become quite popular, in the 1990s and beyond.

*Of course, cinema has always used a variety of ways to involve its audience's mind and heart: horror, mystery, noir and detective stories (as well as other film genres) have often provided viewers with partial or even misleading information in order to raise their suspense level and invite them to "join in the game". For example, Hitchcock definitely cheated his audience when, at the start of *Stage fright* (USA 1950), he inserted a flashback which then turned out to be false. A similar "trick" was used in *The usual suspects* (by Bryan Singer, USA 1995), by inserting an unreliable narrator and even a false point-of-view shot showing a witness in a final scene, with the result of confusing the audience and leaving them with more than a doubt as to the actual ending. In *Betrayal* (by David Hugh Jones, GB 1983), the story of two lovers is told in reverse chronological order, starting with their final "goodbye" meeting and tracing back the events to show, in the last sequence, the occasion when they first met. In *Smoking/No smoking* (France 1993), Alain Resnais showed (although in two different films) how the destiny of the people living in a small English village would change depending on whether the main character would (not) smoke a cigarette in her garden. *Groundhog day* (by Harold Ramis, USA 1993 - watch the trailer below left and the full film, in Italian with subtitles, [here](#)) tells the story of a "weatherman" who is forced to live the same day again and again, each time*

lo stesso giorno: ogni volta che si sveglia la mattina scopre che rivivrà l'esperienza del giorno prima, con conseguenze tragicomiche. Anche Woody Allen, in *La rosa purpurea del Cairo* (USA 1985 - vedi il trailer in basso a destra), racconta di una cameriera ingenua che va spesso al cinema per vedere lo stesso film sentimentale, quando una sera il protagonista esce dallo schermo per confessarle il suo amore. Inoltre, abbiamo già menzionato Robert Altman e i molteplici protagonisti che compaiono nella maggior parte dei suoi film, con le loro storie separate che possono (o non possono) convergere. E le "nuove ondate" degli anni Sessanta e Settanta, così come le avanguardie e i movimenti dei "film d'arte", hanno spesso prodotto narrazioni complesse: oltre ad Alain Resnais (*L'anno scorso a Marienbad*, Francia 1961), possiamo citare Louis Bunuel (*Quell'oscuro oggetto del desiderio*, Francia 1977), Michelangelo Antonioni (con film come *L'avventura*, Italia 1959 e *Blow up*, Italia/USA/GB 1966) e *8 1/2* di Federico Fellini (Italia 1963).

waking up in the morning only to find out that he's going to re-live the experience of the day before, with tragicomical consequences. Even Woody Allen, in *The purple rose of Cairo* (USA 1985 - watch the trailer below right), tells of a naive waitress who often goes to the cinema to see the same sentimental movie, when one night the main character comes out of the screen to tell her about his love. Besides, we have already mentioned Robert Altman and the multiple protagonists that appear in most of his films, with their own separate stories who may (or may not) converge. And the "new waves" of the 1960s and 1970s, as well as the avant-garde and "art film" movements have often produced complex narratives: in addition to Alain Resnais (*Last year at Marienbad*, France 1961), we may mention Louis Bunuel (*That obscure object of desire*, France 1977), Michelangelo Antonioni (with films like *The adventure*, Italy 1959 and *Blow up*, Italy/USA/GB 1966) and Federico Fellini's *8 1/2* (Italy 1963).



Ricomincio da capo/*Groundhog day* (di/by Harold Ramis, USA 1993)



La rosa purpurea del Cairo/*The purple rose of Cairo* (di/by Woody Allen, USA 1985)

Tuttavia, è stato solo con la comparsa di film come *Blue velvet* (di David Lynch, USA 1986), *Pulp fiction* (di Quentin Tarantino, USA 1994), *I soliti sospetti* (di Bryan Singer, USA 1995) e *Semi lasci ti cancello* (di Michel Gondry, USA 2004), che l'attenzione è stata attirata su una serie di film che avevano chiaramente lo scopo di "confondere" gli spettatori sfidando le convenzioni del cinema classico, invitando allo stesso tempo gli stessi spettatori a (ri) pensare il film e cercare di capire le "regole del gioco" - o addirittura, cercare di trovare un significato.

Esamineremo ora più in dettaglio le molte forme diverse che i film *puzzle* possono assumere, cercando di raggrupparli in "tipi" (sebbene molti di essi possano adattarsi a più di un singolo "tipo"). In tal modo, seguiremo principalmente la tassonomia proposta da Berg (Nota 4).

However, it was not until the appearance of films like *Blue velvet* (by David Lynch, USA 1986), *Pulp fiction* (by Quentin Tarantino, USA 1994), *The usual suspects* (by Bryan Singer, USA 1995) and *Eternal sunshine of the spotless mind* (by Michel Gondry, USA 2004), that attention was drawn to a series of movies that were clearly meant to "puzzle" viewers by challenging the conventions of classical cinema, at the same time inviting the same viewers to (re)think about the film and try to make out the "rules of the game" - or indeed, to try and find a meaning at all.

We will now examine in more detail the many different forms that puzzle films can take, trying to group them into "types" (although many of them may fit more than one single "type"). In doing so, we will mostly follow the taxonomy

put forward by Berg (Note 4).

4. Protagonisti multipli

4.1. Più protagonisti in un unico luogo

Contrariamente alla convenzione classica, che di solito vede un protagonista centrale, i cui obiettivi gli forniscono la motivazione necessaria per intraprendere azioni che causano conseguenze e consentono quindi lo sviluppo della storia, alcuni film presentano un numero di personaggi, ciascuno con i propri obiettivi e motivazioni, che possono essere più o meno connessi tra loro e le cui storie possono o meno intersecarsi. Tali film sono spesso ambientati in un unico luogo e si sviluppano approssimativamente nello stesso periodo di tempo, fornendo così un'unità di spazio e di tempo.

Famosi antecedenti di questo tipo di film sono, ad esempio:

- *Grand Hotel*, vincitore di un Oscar come miglior film (vedi il *trailer* in basso a sinistra), dove si intersecano le vite di diverse persone, anche se solo brevemente ("La gente viene ... la gente va ... senza scopo", come dice uno dei personaggi), realizzato, tra l'altro, per mettere in scena le più famose star della MGM del periodo, come Greta Garbo, Joan Crawford, John e Lionel Barrymore, Wallace Beery;

- *I migliori anni della nostra vita* (vedi il *trailer* in basso a destra e il film completo in inglese [qui](#)), che racconta la storia di tre veterani di guerra che tornano a casa alla fine della seconda guerra mondiale, e delle loro paure e smarrimenti quando tornano (e devono adattarsi) ad una società cambiata, dovendo affrontare nuove sfide nella loro vita familiare e professionale;

- i già citati film di Robert Altman, come *Gosford Park* (vedi il *trailer* qui sotto), dove, ancora una volta, un gran numero di personaggi (aristocratici e la loro servitù) si incontrano in una villa di campagna per un fine settimana di caccia. Le interazioni tra i vari personaggi (e le loro diverse classi sociali) trasformano presto il film in un thriller, quando uno degli ospiti viene trovato assassinato. (Julian Fellowes, che vinse un Oscar

4. Multiple protagonists

4.1. Multiple protagonists in a single location

Contrary to the classical convention, which usually sees one central protagonist, whose goals provide him with the necessary motivation to take actions which cause consequences and thus allow the story to develop, some films present a number of characters, each with her/his own goals and motivations, who may be more or less connected with each other and whose stories may or may not intersect. Such films are often set in a single location and develop approximately in the same time period, thus providing unity of space and time.

Well-known antecedents of this type of movies are, for example:

- *the Academy Award winning Grand Hotel (watch the trailer below left), where several people's lives intersect, if only briefly ("People come ... people go ... with no purpose", as one of the characters says) and which was meant to put on show the most famous MGM stars of the period, like Greta Garbo, Joan Crawford, John and Lionel Barrymore, Wallace Beery;*

- *The best years of our lives (watch the trailer below right and the full film [here](#)), who tells the story of three war veterans coming home at the end of World War II, and of their fears and shocks as they come back (and have to adapt) to a changed society, facing new challenges in their family and professional lives;*

- *the already mentioned Robert Altman films, like Gosford Park (watch the trailer below), where, once again, a large number of characters meet at a country mansion for a hunting weekend, including both the aristocrats and their servants. The interactions among the various characters (and their different social classes) soon turn the movie into a thriller, when one of the guests is found murdered. (Julian Fellowes, who won an Academy Award*

per la migliore sceneggiatura, avrebbe continuato, anni dopo, a firmare la sceneggiatura per l'acclamata serie *Downton Abbey*, che riprende la storia di una famiglia aristocratica e della loro servitù.)

for best screenplay, would go on, years later, to sign the screenplay for the highly acclaimed Downton Abbey series, which again takes up the story of an aristocratic family and their servants.)

- più recentemente, [Mystery train](#) di Jim Jarmusch (USA/Giappone 1989 - vedi il film completo in inglese con sottotitoli [qui](#)) presenta tre racconti che coinvolgono una serie di personaggi i cui percorsi convergono temporaneamente nella stessa città (Memphis).

- more recently, Jim Jarmusch's [Mystery train](#) (USA/Japan 1989 - you can watch the full film [here](#)) presents three tales which involve a range of characters whose paths briefly converge in the same city (Memphis).



Grand Hotel (di/by Edmund Goulding, USA 1932)



I migliori anni della nostra vita/The best years in our lives (di/by William Wyler, USA 1946)



Gosford Park (di/by Robert Altman, USA 2001)

Nel nuovo secolo, e quasi per caso, due film hanno messo in scena un incidente automobilistico come l'evento che avrebbe riunito le vite di una serie di persone diverse: *Amores Perros* (vedi il trailer in basso a sinistra) è ambientato nella sconfinata area metropolitana di Città del Messico, dove tre storie alternative si intersecano brevemente. Passando dal realismo violento del primo episodio alla malinconia lirica del secondo all'ambientazione borghese, quasi grottesca, del terzo, il film è alquanto ambizioso nel suo intento di fornire una sorta di ritratto sociale, esistenziale e antropologico allo stesso tempo.

In the new century, and quite by chance, two films happened to stage a car accident as the event which would bring together the lives of a series of different people: Amores Perros (watch the trailer below right) is set in the boundless metropolitan area of Mexico City, where three alternative stories briefly intersect. Moving from the violent realism of the first episode to the lyrical melancholy of the second to the middle class, almost grotesque setting of the third, the movie is quite ambitious in its intent to provide a sort of social portrait which is both existential and anthropological in tone.

Un altro incidente, un'altra area sconfinata (questa volta, Los Angeles, vista come un gigantesco "crogiolo" di diversi gruppi sociali ed etnici) è l'ambientazione di *Crash* (vedi il trailer in basso a sinistra): l'interazione di una serie di personaggi, le cui vite sono molto vagamente collegate, ha lo scopo principale di mostrare come l'intolleranza, il pregiudizio razziale e le differenze sociali finiscono per mettere a repentaglio l'esistenza sia delle famiglie benestanti che di quelle più povere - e le storie (disconnesse) e le percezioni dei personaggi vengono unite alla fine da un più

Another accident, another boundless area (this time, Los Angeles, seen as a giant "melting pot" of different social and ethnic groups) is the setting of Crash (watch the trailer below right): the interaction of a number of characters, whose lives are very loosely connected, has the main purpose of showing how intolerance, racial prejudice and social differences end up jeopardizing the existence of both well-off and poorer families - so that the (disconnected) stories and characters' perceptions eventually are joined by a larger

ampio tema comune, trasformandosi in una sorta di esperienza di vita collettiva.

common theme and turn into a sort of collective life experience.



Italiano



English

Amores perros (di/by Alejandro Gonzales Inarritu, Messico/Mexico 2000)



Italiano



English

Crash - Contatto fisico/Crash (di/by Paul Haggis, USA-Germania/Germany 2004)

Curiosamente, la megalopoli di Los Angeles ha fornito il set per altre "trame polifoniche", come *Grand Canyon* (di Lawrence Kasdan, USA 1991), *America oggi* di Robert Altman (il cui titolo originale era LA Short Cuts - vedi le sequenze di apertura in basso a sinistra) e *Magnolia* di Paul Thomas Anderson (vedi il trailer in basso a destra), che descrive una giornata nella vita di una dozzina di personaggi, i cui destini si intersecano direttamente o indirettamente (in un film della durata di tre ore). Queste storie sono per lo più indipendenti l'una dall'altra ma hanno una struttura parallela, cioè in certi punti specifici, c'è un salto temporale che mostra cosa è successo a un altro personaggio durante la stessa fascia oraria. Ovviamente, poiché il film ha un vincolo temporale narrativo, le sequenze possono essere mostrate solo in successione, secondo un ordine scelto dal regista, in modo che il pubblico deve essere particolarmente attento nella visione del film per poter effettuare le necessarie connessioni temporali. Ovviamente, una sfida nel realizzare questo tipo di film è mettere in scena un evento che "riassuma" l'intero puzzle verso la fine: in

Curiously enough, the Los Angeles megalopolis has provided the set for other "polyphonic plots", such as for [Grand Canyon](#) (by Lawrence Kasdan USA 1991), Robert Altman's Short cuts (whose original title was L.A. Short Cuts - watch the opening sequences below left) and Paul Thomas Anderson's Magnolia (watch the trailer below right), which describes a day in the life of a dozen characters, whose destinies directly or indirectly intersect (in a film lasting three hours). These stories are mostly independent of each other but have a parallel structure, i.e. at certain specific points, there is a time-jump which shows what has happened to another character during the same time slot. Obviously, since film has a narrative temporal constraint, the sequences can only be shown in succession, according to an order chosen by the director, so that the audience has to be particularly careful in watching the movie in order to be able to make the necessary temporal connections. Of course, a challenge in making this sort of movies is to stage an event that would "round up" the whole puzzle

America oggi di Altman ciò è fornito da un terremoto, mentre in *Magnolia* vediamo tutti i personaggi, sparsi per la città, cantare la stessa canzone - ed anche, in un finale molto discusso, una letterale "pioggia di rane" che influenza il destino di tutti. Questo "doppio climax" unisce le narrazioni in termini di tema, ma il film è anche attento a far condividere a tutti i personaggi un'esperienza emotiva, che è fatta di dolore, perdita e, soprattutto, disconnessione nei rapporti umani. Questo senso di un'esperienza emotiva condivisa si ottiene anche attraverso il montaggio: una rapida rotazione da una storia all'altra durante il film e un rapido schema di stacchi, che sono particolarmente evidenti al culmine del film. Questo ritmo accelerato delle sequenze aggiunge un tono di angoscia condivisa e collettiva anche quando alcune delle storie sono ancora "disconnesse". In effetti, far percepire al pubblico un filo emotivo comune attraverso le diverse storie è importante in un film del genere, poichè aiuta a stabilire una tensione attraverso i diversi personaggi e crea un senso di unità (oltre ad aiutare il pubblico a seguire una narrazione potenzialmente difficile). Il pericolo insito in questo tipo di film può essere così riassunto:

"La maggior parte del pubblico si lamenta del fatto che, sebbene i film siano estremamente buoni, alla fine "si sgonfiano" ed è difficile sapere di cosa trattassero o quale fosse "il nodo centrale" - in altre parole, per quale scopo siano state scelte quelle storie particolari ..." (Nota 5).

towards the end: in Altman's *Short cuts* this is provided by an earthquake, while in *Magnolia* we see all characters singing the same song while being scattered around the city - and also, in a much-discussed ending, there is a shower of "raining frogs" which affects everybody's destiny. This "double climax" joins the narratives together in terms of theme, but the movie is also careful in having all characters share an emotional experience, which is made up of pain, loss and, much to the point, disconnection in human relationships. This sense of a shared emotional experience is also achieved through editing: a quick rotation from one story to another during the movie, and a quick cutting pattern, which is particularly evident at the film's climax. This increased sequencing rhythm adds a tone of shared, collective anguish even if some of the stories are still unrelated. Indeed, making the audience perceive a common emotional thread through the different stories is important in such a movie, helping to establish a tension through the different characters and creating a sense of unity (in addition to helping the audience follow a potentially difficult narration). This points to a danger in this kind of movies:

"Most audiences complain that while the films are extremely good, they fizzle at the end and it is hard to know what they were "about" o what "the point" was - in other words, to what end those particular stories were chosen ..." (Note 5).



America oggi/Short cuts (di/by Robert Altman, USA 1993)



Magnolia (di/by Paul Thomas Anderson, USA 1999)

In *La vita è un sogno* (in originale *Dazed and confused*, dal titolo di una canzone dei Led Zeppelin - vedi il trailer in basso a sinistra), il regista Richard Linklater ha fornito un'immagine realistica e, allo stesso tempo, commovente di un

In *Dazed and confused* (from the title of a Led Zeppelin song - watch the trailer below right), director Richard Linklater gave a realistic and, at the same time, moving image of a group of students in their last day at high school in

gruppo di studenti nel loro ultimo giorno di scuola superiore nel 1976. Non esiste una vera trama, poiché i diversi personaggi trascorrono il giorno e la notte seguente, festeggiando, fumando spinelli, litigando e vivendo fugaci storie d'amore. Questo film sul "raggiungimento della maggiore età" offre una visione nostalgica del liceo con i soliti e familiari "tipi" di studenti, che includono quelli resi famosi nei film di John Hughes del decennio precedente (vedi il [Dossier](#) "I teen films americani: il cinema per gli adolescenti, il cinema sugli adolescenti"). Questi giovani vanno in giro, giocano brutti scherzi alle matricole in arrivo e non fanno molto altro. "Se mai comincio a riferirmi a questi come i migliori anni della mia vita", dice uno di loro, "ricordami di uccidermi".

Più di vent'anni dopo, Linklater ha diretto una sorta di "seguito" di questo film in *Tutti vogliono qualcosa* (vedi il *trailer* in basso a sinistra). Questa volta ci viene mostrato un gruppo di studenti più grandi, durante la settimana che precede l'inizio delle lezioni al *college* - quindi, in un certo senso, è come se stessimo seguendo le vite degli studenti del film precedente, entrando ora nella vita del *college*. Ancora una volta, le ansie e le preoccupazioni per il loro futuro vengono lasciate alle spalle in questa ultima settimana "libera", dove l'atmosfera è gioiosa e spensierata, e questi studenti sembrano aver trovato un senso di comunità e un misto condiviso di sentimenti prima che inevitabilmente entrino nella vita "adulta" e mentre il futuro può ancora apparire pieno di sogni e speranze.

1976. There is no real plot, as the different characters go through the day and the following night, partying, smoking joints, having fights and living love stories in progress. This "coming of age" movie offers a nostalgic view of high school featuring the usual and familiar school "types" which include the ones made famous in the John Hughes movies of the previous decade (see the [Dossier](#) "American teen pics: movies for teenagers, movies about teenagers"). These youths hang around, play tricks on incoming freshmen and don't do much else. "If I ever start referring to these as the best years of my life," one of them says, "remind me to kill myself".

More than twenty years later, Linklater directed a sort of "follow-up" of this film in *Everybody wants some!* (watch the trailer below right). This time we are shown a group of older students, during the week that precedes the start of college lessons. Thus, in a way, it is as if we were following the lives of the students in the previous film, now entering college life. Again, the anxieties and worries about their future are left behind in this final "free" week, where the atmosphere is joyful and light-hearted, and these students seem to have found a sense of community and a shared mix of feelings before they inevitably enter "adult" life and while the future can still look full of dreams and hopes.



Italiano



English

La vita è un sogno/*Dazed and confused* (di/by Richard Linklater, USA 1993)



Italiano



English

Tutti vogliono qualcosa/*Everybody wants some!* (di/by Richard Linklater, USA 2016)

4.2. Più protagonisti in luoghi diversi e/o in momenti diversi

In altri film di questo tipo, più personaggi possono abitare tempi e/o luoghi diversi e le loro storie possono o non possono intersecarsi. Anche in questo caso, questo formato non è certamente nuovo - anzi, D.W.Griffith, uno dei maestri dei primi decenni del cinema, già nel 1916 aveva sperimentato questa modalità, nel suo rivoluzionario capolavoro *Intolerance* (vedi il trailer in basso a sinistra; il film completo è disponibile [qui](#)). Il film, che dura quasi tre ore, racconta quattro storie diverse, che hanno come filo conduttore il concetto di "intolleranza": tempi e spazi variano notevolmente, dal presente (con la storia di un operaio ingiustamente accusato di omicidio) al passato (episodi della vita di Cristo, il massacro degli Ugonotti nel giorno di San Bartolomeo, la caduta di Babilonia).

Molto più recentemente, Krzysztof Kieslowski ha aggiornato il formato "trama parallela" in *La doppia vita di Veronica* (vedi il trailer in basso a destra). In questo caso, però, il destino sembra legare insieme le vite di due ragazze, la polacca Weronica e la francese Véronique (entrambe interpretate da Irène Jacob). Sono identiche, come se fossero gemelle, hanno la stessa passione per la musica e soffrono della stessa malattia cardiaca. Sebbene la prima alla fine muoia di infarto, la seconda approfitterà di questa esperienza e sarà in grado di sopravvivere. Il regista è chiaramente interessato a mostrare come la vita può essere vissuta in modi abbastanza diversi e fornisce un'immagine commovente, anche se criptica e simbolica, di due mondi paralleli.



Intolerance (di/by David Wark griffith, USA 1916)

4.2. Multiple protagonists in different locations and/or at different times

In an alternative type of this kind of movies, multiple characters can appear as living at different times and/or in different places, and their stories may or may not intersect. Again, this format is certainly not new - indeed, it was pioneered by one of the masters of early cinema, D.W.Griffith, as early as 1916, in his groundbreaking masterpiece Intolerance (watch the trailer below left; the full film is available [here](#)). The film, which lasts nearly three hours, tells four different stories, which have the concept of "intolerance" as their main theme: times and spaces vary widely, from the present (with the story of a worker wrongly accused of murder) to the past (episodes from Christ's life, the massacre of the Huguenots in St. Bartholomew's Day, the fall of Babylon).

Much more recently, Krzysztof Kieslowski updated the "parallel plot" format in The double life of Veronique (watch the trailer below right). In this case, however, destiny or fate seems to link together the lives of two girls, the Polish Weronica and the French Véronique (both played by Irène Jacob). They are identical, as if they were twins, have the same passion for music and suffer from the same heart condition. Although the first eventually dies of a heart attack, the second will take advantage of this experience and will be able to survive. The director is clearly interested in showing how life can be lived in quite different ways, and provides a moving, if cryptic and symbolic, image of two parallel worlds.



La doppia vita di Veronica/La double vie de Véronique/The double life of Veronique (di/by Krzysztof Kieslowski, Francia/France 1991)

Il collegamento delle vite di persone diverse nel tempo è alla base di *The hours* (vedi il trailer qui

Linking the lives of different people through time is the basis of The hours (watch the trailer

sotto), che racconta una giornata nella vita di tre donne: la scrittrice Virginia Woolf negli anni '30, in un momento in cui stava scrivendo "Mrs Dalloway", Laura, una casalinga incinta negli anni '50, che sta leggendo lo stesso libro, e Clarissa, una redattrice lesbica nel 2001. Ci sono evidenti collegamenti tematici che uniscono le tre storie, che vengono raccontate in parallelo, alternandosi tra loro: le donne sono tutte legate allo stesso romanzo (Clarissa viene spesso chiamata "Mrs Dalloway" da Richard, un poeta gay, morente di AIDS, con il quale ha avuto una relazione durante gli anni del college). Inoltre, vediamo le tre donne all'inizio della giornata, quando tutte si alzano, decorano le loro case con fiori e si preparano per un evento imminente (la visita a Virginia da parte di sua sorella e dei suoi tre figli; Laura con il suo bambino prepara una torta per il compleanno del marito e Clarissa prepara una festa in onore di Richard, che sta per ricevere un premio letterario). Con il passare della giornata, assistiamo ad altri eventi che collegano le tre donne: Virginia ricorda, in *flashback*, i suoi problemi psicologici (il prologo del film mostra in realtà Virginia che si suicida); Laura, anche lei affetta da depressione, decide di togliersi la vita ma si arrende all'ultimo minuto; e Clarissa vede tragicamente Richard gettarsi dalla finestra proprio sotto i suoi occhi. Tuttavia, ci sono anche connessioni più sottili ma chiare che collegano le storie, come la malattia mentale, il suicidio, la sessualità e le immagini fragili ma appassionate di tre donne molto diverse, eppure in un certo senso così vicine, nel tempo. Il film offre anche un finale in parte condiviso, in quanto Laura, che si scopre essere la madre di Richard, viene a trovare Clarissa. *The hours* è quindi un altro esempio di trama "a più protagonisti", le cui storie sono accuratamente e strettamente intrecciate per produrre una narrazione complessa e una struttura a più livelli.

Altri film noti che presentano più protagonisti in salti temporali e spaziali sono [Traffic](#) (di Steven Soderbergh, USA 2000) e [Babel](#) (di Alejandro Gonzales Inarritu, USA 2006), che vinse la Palma d'oro a Cannes per la migliore regia; mentre Jim Jarmusch, in una vena simile al già citato *Mystery train*, ha diretto [Taxisti di notte](#) (Usa/Giappone/Francia 1991), che racconta le

below), which chronicles a day in the life of three women: writer Virginia Woolf in the 1930s, at a time when she was writing "Mrs Dalloway", Laura, a pregnant housewife in the 1950s, who is reading the same book, and Clarissa, a lesbian editor in 2001. There are obvious thematic links joining the three stories, which are told in parallel, alternating one with another: the women are all connected to the same novel (Clarissa is often referred to as "Mrs Dalloway" by Richard, a gay poet, dying of AIDS, with whom she had a relationship during their college years). Also, the three women are seen at the start of the day, when all of them get up, start their day, decorate their homes with flowers and prepare for an upcoming event (the visit to Virginia from her sister and her three children; Laura, assisted by her young child, baking a cake for her husband's birthday; and Clarissa preparing a party in honour of Richard, who is going to receive a literary award). As the day progresses, we witness other events linking the three women: Virginia recalls, in flashbacks, her psychological problems (the prologue to the movie actually shows Virginia committing suicide); Laura, who suffers from depression, too, decides to take her life but gives up at the last minute; and Clarissa tragically sees Richard throwing himself out of the window under her very eyes. However, there are also more subtle, yet clear connections linking the stories, like mental illness, suicide, sexuality and the fragile but passionate images of three very different, and yet in a way so close, women across time. The film also offers a final "roundup", as Laura, who turns out to be Richard's mother, comes to visit Clarissa at the end. The hours is thus another example of a "multiple protagonist" plot whose stories are carefully and closely interwoven to produce a complex narrative and a multi-layered structure.

Other well-known films which feature multiple protagonists in temporal and spatial jumps are [Traffic](#) (by Steven Soderbergh, USA 2000) and [Babel](#) (by Alejandro Gonzales Inarritu, USA 2006), which won an award for best director at Cannes; while Jim Jarmusch, in a similar vein

storie di cinque viaggi in taxi (a Los Angeles, New York, Parigi, Roma e Helsinki) durante una sola notte.

to the already mentioned Mystery train, directed [Night on earth](#) (USA/Japan/France 1991), telling the stories of five taxi rides (in Los Angeles, New York, Paris, Rome and Helsinki) during a single night.



The hours (di/by Stephen Daldry, USA 2002)

4.3. Trame che si biforcano

Un caso particolare delle trame con "protagonisti multipli" è costituito dalle "trame che si biforcano" o "trame ramificate", in cui in realtà c'è un solo personaggio principale, che vive due o più "vite alternative" che possono o meno convergere alla fine del film.

Un antecedente a questo genere di film è stato *Destino cieco* (vedi il trailer qui sotto), che inizia con un prologo: vediamo il protagonista, Witek, un giovane studente di medicina, presumibilmente su un aereo, gettare un urlo, con l'immagine successiva che ci mostra le vittime di un incidente portate in ospedale. Poi inizia la storia vera e propria: dopo la morte del padre, Witek decide di prendersi un periodo di riposo e acquista un biglietto del treno per Varsavia (siamo alla fine degli anni '70, un periodo segnato dalla comparsa di movimenti sindacali che poi saranno conosciuti come "Solidarnosc"). A questo punto, la sua vita può prendere tre strade alternative. Nella prima riesce a prendere il treno, incontra un vecchio funzionario del partito comunista e si unisce al partito. Nel secondo percorso perde il treno, litiga con il controllore della stazione, viene condannato a un mese di servizio civile e di conseguenza decide di aderire al movimento clandestino anticomunista. Nel terzo percorso, perde il treno, decide di tornare alla facoltà di medicina, diventa medico e si sistema, si sposa e mette su famiglia. Tuttavia, quando prende un aereo per partecipare a una conferenza in Libia, ci viene mostrato l'aereo che, subito dopo il decollo, prende fuoco. Questo ovviamente collega questo finale con l'"urlo" che

4.3. "Forking paths" plots

One particular case of the "multiple protagonist" plots has been referred to as "forking paths" or "branched plots" movies, where there is actually just one main character, who lives two or more "alternative lives" which may or may not come together at the end of the film.

An antecedent to this kind of movie is *Blind chance* (watch the trailer below), which starts with a prologue: we see the protagonist, Witek, a young medical student, presumably seated in a plane, screaming out, this image followed by a shot of casualties being taken to hospital. Then the real story starts: after his father's death, Witek decides to take a leave of absence and buys a train ticket to Warsaw (we are in the late 1970s, a period marked by the appearance of trade union movements later to be known as "Solidarity"). At this point, his life can take three alternative paths. In the first one, he manages to catch the train, meets an old Communist party official, and joins the party. In the second path, he misses the train, has an argument with the station guard, is sentenced to a month of community service, and as a consequence decides to join the anti-Communist underground movement. In the third path, he misses the train, decides to return to medical school, becomes a doctor and settles down, marrying and starting a family. However, when he takes a plane to take part in a conference in Libya, we are shown the plane that, just after taking off, bursts into flames.

abbiamo sentito nel prologo, con i diversi percorsi che tornano all'inizio, segnalando una sorta di "narrazione ciclica".

"Bordwell discute di questa struttura ciclica, che, sostiene, privilegia l'ultimo "futuro", l'unico dei tre a terminare con un'esplosione di un aereo ... [Egli] sostiene che i percorsi divergenti aderiscono a una "rigida linea di causa ed effetto" e [individua] sia l'"effetto primario" che risulta quando il primo episodio "modella le nostre aspettative su ciò che segue" sia l'"effetto più recente" che si verifica quando l'ultimo episodio "modifica la nostra comprensione di ciò che è accaduto prima" ... *Destino cieco* ha tre finali diversi. Tuttavia, solo uno - l'ultimo - ha un senso di "finale definitivo" dovuto non solo all'esplosione dell'aereo ma anche al fatto che coincide con la fine del film." (Nota 5)

Più recentemente, l'esempio più noto dei film "a rame che si biforcano" è il già citato *Sliding doors* (vedi il *trailer* all'inizio di questo Dossier), che, analogamente a *The hours*, alterna le doppie storie che Helen vivrà, a partire dal "bivio" - il momento in cui Helen riesce o non riesce a prendere un treno della metropolitana. Il fatto che le due storie corrano in parallelo e talvolta si intersechino anche in modo sottile (le due Helen appaiono anche contemporaneamente nello stesso luogo), ci fornisce una visione di due presenti "simultanei". Il finale sembra unire le due storie insieme e quindi riportarci a una struttura temporale lineare, ma questo finale è estremamente ambiguo. Le due Helen subiscono un incidente stradale e vengono portate nello stesso ospedale la stessa notte. Una di loro muore ... quindi dovremmo sospettare che le sue esperienze siano state solo una fantasia della Helen sopravvissuta? Al suo rilascio dall'ospedale, però, Helen incontra James, l'uomo amato dall'"altra" Helen: sembra che non si siano mai incontrati prima, ma è chiaro che presto inizieranno una relazione. Quindi rimaniamo con un "puzzle", con due "tempi presenti" simultanei che si fondono in uno, includendo elementi di entrambi. "I percorsi che si biforcano" si incontrano di nuovo, ma il tempo ha combinato degli strani scherzi ...

Persino Woody Allen si è cimentato con questo tipo di film in *Melinda e Melinda* (vedi il *trailer* in

This obviously links this ending with the "scream" we heard in the prologue, with the different paths circling back to the beginning, signalling a sort of "cyclical narrative".

"Bordwell discusses this cyclical structure, which he argues privileges the final future, the only one of the three to end with an airplane explosion ... [He] argues that diverging paths adhere to a "strict line of cause and effect" and [pinpoints] both the "primacy effect" that results when the first episode "shapes our expectations about what follows" and the "recency effect" that occurs when the last episode "modifies our understanding of what went before" ... *Blind chance* has three different endings. However, only one - the last - has a sense of finality due not only to the airplane explosion but also to the fact that it coincides with the end of the film." (Note 5)

More recently, the best-known example of the "forking paths" films is the already mentioned Sliding doors (see the trailer at the beginning of this Dossier), which, much in the same way as The hours, alternates the double stories which Helen will live, starting at the "crossroads" - the moment when Helen manages or does not manage to catch an underground train. The fact that the two stories run in parallel and sometimes even intersect in subtle ways (the two Helens even appear at the same time in the same place), provides us with a view of two "simultaneous" presents. The ending seems to join the two stories together and thus to take us back to a linear time structure - but this ending is extremely ambiguous. Both Helens suffer a road accident and are taken to the same hospital on the same night. One of them dies ... so are we expected to suspect that her experiences have just been a fantasy of the surviving Helen? Upon her release from hospital, however, Helen meets James, the love interest of the "other" Helen: they seem to have never met before, but it is clear that they will soon start a love relationship. So we are left with a "puzzle", with two simultaneous presents merging into one, which includes elements from both. The "forking paths" meet again, but time has been

basso a sinistra). "La premessa del film è espressa da un gruppo di quattro scrittori che conversano durante la cena all'inizio del film. La domanda che si pongono è: la vita è per natura comica o tragica? Una delle quattro propone una storia semplice (una donna sconvolta bussa a un porta e interrompe una cena) e i due drammaturghi presenti nel gruppo iniziano a raccontare le loro versioni di questa storia, una comica e l'altra tragica." (Nota 6). La trama si alterna tra le due versioni, ma in questo caso con lo scopo di evidenziare uno dei temi ricorrenti di Allen: la tragedia può facilmente trasformarsi in farsa, e viceversa, e possiamo solo sorridere di fronte ai momenti fugaci della vita umana.

playing some strange tricks ...

Even Woody Allen tried his hand with this kind of "forking paths" films in Melinda and Melinda (watch the trailer below right). "The premise of the film is stated by a group of four writers conversing over dinner at the beginning of the film. The question arises: Is life naturally comic or tragic? One of the four proposes a simple story (a distraught woman knocks on a door and disrupts a dinner party) and the two prominent playwrights in the group begin telling their versions of this story, one being comic and one tragic." (Note 6). The plot alternates between the two versions, but in this case with the purpose of highlighting one of Allen's recurring themes: tragedy can easily turn into farce, and vice-versa, and we can only smile at the fleeting moments of human life.



Destino cieco/Przypadek/*Blind chance* (di/by Krzysztof Kieślowski, Polonia/Poland 1987)



Italiano



English

Melinda e/*and* Melinda (di/by Woody Allen, USA 2004)

4.4. Un personaggio porta a quello successivo

Infine, un'altra variazione sulla trama dei "protagonisti multipli" è in realtà un noto dispositivo utilizzato frequentemente dal cinema classico, ovvero il ritratto della vita di persone diverse legate da un oggetto, senza un protagonista centrale. Le diverse storie vengono raccontate una dopo l'altra, mentre l'"oggetto" cruciale passa di mano in mano: questo, ad esempio, è il caso di *I gioielli di Madame de ...* (vedi il *trailer* qui sotto a sinistra), dove lo stesso paio di orecchini viaggia attraverso lo spazio e il tempo, ogni volta appartenendo a una persona diversa, per poi tornare alla proprietaria originale alla fine del film; o di un'auto di lusso che è

4.4. One character leads to another

Finally, another variation on the "multiple protagonists" plot is really a well-known device frequently used by classical cinema, i.e. the portrait of the lives of different people linked by an object, with no central protagonist. The different stories are told one after the other, as the crucial "object" passes from hand to hand: this, for example, is the case of Madame de ... (watch the trailer below left), where a pair of earrings travel through space and time, each time owned by a different person, only to come back to the original owner by the end of the film; or of a luxury car which witnesses various stories in [The yellow Rolls-Royce](#) (by Anthony

testimone di varie storie in *Una Rolls-Royce gialla* (di Anthony Asquith, GB 1964); o di *Il violino rosso* (di François Girard, Canada/Italia 1998).

Richard Linklater, che abbiamo già incontrato come regista di film "con più protagonisti", ha anche diretto *Slacker* (vedi il trailer qui sotto a destra e il film completo, in originale con sottotitoli in italiano, [qui](#)), che, più o meno sulla stessa linea degli altri suoi film che abbiamo menzionato, segue un gruppo di giovani personaggi durante una giornata della loro vita. Mentre seguiamo ogni personaggio uno dopo l'altro, non ci viene realmente raccontata alcuna "storia", poiché queste persone si limitano a parlare e a "far passare il tempo" senza un vero sviluppo narrativo, con la telecamera che si muove liberamente in lunghe riprese in profondità di campo. Ciò che conta di più in questi film è, ovviamente, il ritratto di un gruppo di persone, o, come in questo caso, di una generazione - quella "Generazione X" degli anni '90 che è stata spesso descritta come apatica, priva di interessi e di entusiasmi, e con ancora meno obiettivi o ambizioni (vedi il Dossier [I teen films americani: il cinema per gli adolescenti, il cinema sugli adolescenti](#)).

Asquith, GB 1964); or of [The red violin](#) (by François Girard, Canada/Italy 1998).

*Richard Linklater, whom we have already met as a director of "multiple protagonists" films, directed *Slacker* (watch the trailer below right and the full film [here](#)), which, much in the same line as the others of his movies we mentioned, follows a group of young characters during a day in their life. As we follow each character one after the other, we are not really told any "story", as these people just talk and "bide their time" with no real narrative development, with the camera moving freely in long takes and deep focus shots. What counts most in such films is, obviously, the portrait of a group of people, or, as is the case here, of a generation - that "Generation X" of the 1990s that was often portrayed as being apathetic, showing no real interest or enthusiasm and even fewer goals or ambitions (see the Dossier ["Teen pics: movies for teenagers, movies about teenagers"](#)).*



I gioielli di Madame de .../Madame de ... (di/by Max Ophuls, Francia-Italia/France-Italy 1953)



Slacker (di/by Richard Linklater, USA 1991)

Note/Notes

- (1) Arnes R. 1994. *Action and image: Dramatic structure in cinema*. Manchester University Press, Manchester, pp. 103-104.
- (2) Carroll N. 1996. *Theorizing the moving image*, Cambridge University Press, New York, p. 133.
- (3) Panek E. 2006. "The poet and the detective: defining the psychological puzzle film.", *Film Criticism*, vol. 31, no. 1-2, p. 62.
- (4) Berg C.R.. 2006. "A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the "Tarantino effect", *Film criticism*, XXXI, No. 1-2, pp.5-61.

(5) Diffrient D.S. 2006. ["Alternate futures, contradictory pasts: Forking paths and cubist narratives in contemporary film"](#), *Screening the past*.

(6) https://en.wikipedia.org/wiki/Melinda_and_Melinda

[Torna all'Indice/Back to Contents](#)

Seconda Parte

Part 2

5. Il trattamento del tempo non-lineare (1): inversione e ripetizione

5. Non-linear time treatment (1): reversal and repetition

"Non è tanto che non ci credo [alla narrazione lineare], non è il fatto che sono in questa grande crociata contro la narrazione lineare ... ma non è l'unico gioco che esiste. Se avessi scritto Pulp Fiction come un romanzo ... non ne tirereste mai nemmeno lontanamente in ballo la struttura .. Un romanzo può farlo [usare la narrazione non lineare], nessun problema. I romanzieri hanno sempre avuto la completa libertà di raccontare praticamente la loro storia in qualsiasi modo ritenessero opportuno. E questo è più o meno quello che sto cercando di fare. No, il fatto è che, sia per i romanzi che per i film, il 75% delle storie funzionerà meglio su una base drammaticamente coinvolgente raccontata in modo lineare. Ma c'è quel 25% restante che può essere più emozionante se raccontato in questo modo [non lineare]. E penso che sia nel caso di Le Iene che di Pulp Fiction, si ottiene molta più emozione quando si racconta in questo modo, diciamo, sregolato."

Quentin Tarantino (Nota 1)

"It's not so much I don't believe in it [linear storytelling], it's not the fact that I'm on this big crusade against linear storytelling ... but it's not the only game in town. If I had written Pulp Fiction as a novel ... you would never even remotely bring up the structure .. A novel can do that [non-linear storytelling], no problem. Novelists have always had just a complete freedom to pretty much tell their story any way they saw fit. And that's kind of what I'm trying to do. No the thing is, for both novels and film, 75% of the stories you're going to tell will work better on a dramatically engaging basis to be told from a linear way. But there is that 25% out there that can be more resonant by telling it this [non-linear] way. And I think in the case of both Reservoir Dogs and Pulp Fiction, it gains a lot more resonance being told in this kinda, like, wild way."

Quentin Tarantino (Note 1)

Un'altra caratteristica del cinema classico che viene spesso messa in discussione nei film puzzle è il trattamento del tempo. Il cinema classico richiede una sequenza temporale lineare come base per il chiaro svolgersi degli eventi, e soprattutto per mostrare lo sviluppo delle motivazioni dei personaggi, rendendo così segnalata in modo inequivocabile la relazione causa-effetto. I *flashback* (e, più raramente, i *flashforward*) sono frequenti, ma sono il più delle volte presentati come ricordi dei

Another feature of classical cinema which is often challenged in puzzle films is the treatment of time. Classical film requires a linear time sequence as the basis for the clear unfolding of the events, and especially for showing the development of characters' motivations, and thus making the cause-effect relationship unambiguously signposted. Flashbacks (and, more rarely, flashforwards) are frequent, but they are most of the times presented as characters' recollections, always within the

personaggi, sempre all'interno dei confini della storia principale, che si svolge nel presente del mondo diegetico, in modo che gli spettatori non possano essere confusi ma siano portati a comprendere e apprezzare lo sviluppo della storia fino al suo culmine e alla sua risoluzione finale.

Divergendo da questo trattamento "classico" del tempo, i film *puzzle* scelgono deliberatamente di "giocare" con il tempo, in una varietà di modi, ad esempio invertendo la sequenza temporale, ripetendo azioni o eventi, mostrando un evento dalla prospettiva di diversi personaggi, o anche raccontando storie che, sebbene non in ordine cronologico, possono intersecarsi in un momento o in un luogo. Come vedremo, il grado in cui una trama si discosta dal trattamento non lineare del tempo può variare in durata e intensità, ed è uno dei principali fattori che spiegano la difficoltà (ma anche il divertimento) che gli spettatori sperimentano nel comprendere ed apprezzare il film.

5.1 Trame all'indietro (e in avanti)

In un certo senso, la forma più semplice di giocare con il trattamento del tempo è invertire la cronologia degli eventi, in modo che il film inizi alla fine della storia e finisca all'inizio (si sa che Jean-Luc Godard disse una volta: "Ci deve essere un inizio, uno svolgimento e una fine, ma non necessariamente in quest'ordine"). Abbiamo già accennato al caso di *Tradimenti* (vedi la [Prima parte](#)) e una storia simile è stata ripresa dal regista François Ozon nel suo *5 x 2* (vedi il [trailer](#) in basso a sinistra), che racconta il fallimento di un matrimonio, dal divorzio finale indietro fino al primo incontro, in cinque fasi mostrate in ordine inverso. Per gli spettatori, questo significa tornare indietro, dall'effetto alle cause, speculare su ciò che è accaduto, di chi è la colpa, che tipo di infedeltà si è verificata. Questa scelta di trattamento del tempo, oltre a fornire una fonte di interesse narrativo e persino di sorpresa, ha importanti conseguenze sulla descrizione dei personaggi e dei loro sentimenti, poiché assistiamo (e confrontiamo) il modo aspro con cui si affrontano all'inizio con la freschezza e la spensieratezza della fine.

bounds of the main story, which takes place in the present of the diegetic world, so that the viewers cannot be confused but are led to understand and appreciate the development of the story until its climax and final resolution.

Departing from this classical time treatment, puzzle films deliberately choose to "juggle" with time, in a variety of ways, for instance by "reversing" the time sequence, by repeating actions or events, by showing an event from different characters' perspectives, or even by telling stories that, although not in chronological order, may intersect at one time or place. As we shall see, the degree to which a plot departs from non linear time treatment can vary in duration and intensity, and is one of the main factors which explain the difficulty (but also the enjoyment) that viewers experience in understanding and appreciating the film itself.

5.1 Backwards (and forwards) plots

*In a way, the simplest form of juggling with time treatment is to reverse the chronology of the events, so that the movie starts at the end of the story and finishes at its beginning (Jean-Luc Godard is known to have said, "There must be a beginning, a middle and an end - but not necessarily in that order"). We have already mentioned the case of *Betrayal* (see [Part 1](#)) and a similar story has been taken up again by director François Ozon in his *5 x 2* (watch the trailer below left), which chronicles the failure of a marriage, from the final divorce back to the first encounter, in five stages shown in reverse order. For viewers, this means moving backwards, from effect to causes, speculating about what has happened, whose fault is involved, what type of infidelity has occurred. This choice of time treatment, besides providing a source of narrative interest and even surprise, has important consequences on the description of characters and their feelings, as we witness (and compare) the harsh way they deal with each other at the beginning with the freshness and light-heartedness of the end.*

*A similar development can be seen in *The rules of attraction* (watch the trailer below right),*

Uno sviluppo simile può essere visto in *Le regole dell'attrazione* (vedi il trailer in basso a destra), che racconta le attività di alcuni personaggi, studenti universitari viziati e cinici all'inizio degli anni '90 - una fase precaria della vita quando i sogni sono ancora possibili ma il lato duro della vita adulta sta cominciando a prendere forma - un "raggiungimento della maggiore età" che implica lo scontro con la realtà ma non necessariamente un miglioramento. Come nel caso di *5 x 2*, il fatto di mostrare lo sviluppo di questi personaggi in ordine temporale inverso non fa che aumentare la sensazione di tristezza e disillusione che pervade il film. Il risultato finale (sia del film che del romanzo originale di Bret Easton Ellis) è sia triste che toccante, spiacevole ma commovente.

which records the activities of a few characters, spoiled and cynical college students at the beginning of the '90s - a precarious stage in life when dreams are still possible but the hard side of adult life is beginning to take shape - or, a "coming of age" which implies the clash with reality but which does not necessarily imply a positive improvement. As was the case in 5 x 2, the fact of showing the development of these characters in reverse time order only adds to the feeling of sadness and disillusionment that pervades the film. The final result (of both the movie and the source novel by Bret Easton Ellis) is both dismal and poignant, unpleasant yet moving.



5 x 2 - Frammenti di vita amorosa/5 x 2 - Cinq fois deux, Francia/France 2004)



Italiano



English

Le regole dell'attrazione/The rules of attraction (by Roger Avary, USA-Germania/Germany 2002)

Trame come queste sono relativamente facili da seguire, poiché ben presto capiamo che la storia viene raccontata in ordine cronologico inverso. Tuttavia, altri film possono mettere a dura prova la capacità degli spettatori di seguire gli eventi così come vengono presentati nel film. Uno di questi casi è *Memento* (vedi il trailer in basso a sinistra; il film completo in italiano è disponibile [qui](#)), che è incentrato sul tempo e sui suoi effetti sulla memoria, nonché su come i sentimenti possono influire sui ricordi, rivelando quanto fragile possa diventare il nostro senso di identità. La trama ruota attorno a un detective delle assicurazioni, Leonard, che è deciso a scoprire chi ha violentato e ucciso sua moglie, oltre a provocargli un trauma che lo ha lasciato in una grave condizione di perdita di memoria. La sua memoria a breve termine dura solo pochi minuti

Plots like these are relatively easy to follow, as we very soon understand that the story is being told in reverse chronological order. However, other movies can put a big strain on the viewers' ability to follow the events as they are presented in the movie. One such cases is Memento (watch the trailer below right), which is centred on time and its effects on memory, as well as on how feelings can impact on recollections, revealing how fragile our own sense of identity can become. The plot revolves around an insurance detective, Leonard, who is resolved to find out who raped and murdered his wife, besides causing a trauma who has left him in a serious condition of memory loss. His short-term memory lasts for only a few minutes, and he desperately tries to find ways to keep traces, not just of what happened, but also of his thoughts

e cerca disperatamente di trovare dei modi per conservare le tracce, non solo di ciò che è accaduto, ma anche dei suoi pensieri e sentimenti vissuti solo pochi istanti prima. A tal fine utilizza tatuaggi e scritte sulla sua pelle, foto Polaroid con commenti (che cambia spesso) e altri segnali (ma non, curiosamente, media tecnologici), nella speranza di fissare la realtà oltre che di stabilire la propria identità. Le persone intorno a lui potrebbero aiutarlo, ma anche ingannarlo.

La storia è raccontata in ordine cronologico inverso, ma è anche resa molto più complessa dal fatto che le immagini a colori si alternano a immagini in bianco e nero - che rendono molto difficile il compito di comprensione per il pubblico - per non parlare del pericolo che lo stesso protagonista, nel suo stato alterato, potrebbe non essere così affidabile in ciò che ricorda. A volte gli spettatori sembrano condividere la stessa quantità di informazioni del protagonista, ma, man mano che il film procede, i primi sono sconcertati e incuriositi da una quantità crescente di informazioni, che devono essere decodificate e spesso riorganizzate o riconsiderate nello sforzo di costruire un significato coerente della storia - sollevando la questione se possiamo comprendere una storia in cui il tempo e la causalità sono invertiti (come possiamo indagare le cause degli effetti a cui abbiamo assistito?), e quindi totalmente in contrasto con la nostra esperienza di vita quotidiana. Anche quando in seguito scopriremo che le scene in bianco e nero sono disposte nell'ordine temporale corretto mentre le scene a colori sono mostrate in ordine inverso (e bianco e nero e colore si alternano sistematicamente) il compito per gli spettatori si rivela presto molto difficile se non impossibile - attraverso questa continua interruzione di scene, siamo costretti a soffrire della stessa situazione che affligge Leonard: la nostra memoria non può tenere insieme così tante informazioni e dar loro un senso.

and feelings as experienced only moments before. To this end, he uses tattoos and writings on his skin, Polaroid photos with comments (which he often changes) and other signals (but not, curiously enough, technological media) in the hope to fix reality as well as establish his own identity. People around him may be helping, but also deceiving him.

The story is told in reverse chronological order, but is also made much more complex by the fact that images in colour alternate with images in black and white - which make the task of understanding very difficult for the audience - not to mention the danger that the protagonist himself, in his altered state, may not be so reliable in what he remembers. At times viewers seem to share the same amount of information as the protagonist, but as the movie progresses the former are baffled and intrigued by an increasing amount of information, which needs to be sorted out and often rearranged or reconsidered in the effort to build a coherent meaning of the story - raising the question whether we can understand a story in which time and causality are reversed (how can we investigate the causes of the effects we have witnessed?), and thus totally in contrast with our everyday life experience. Even when we later find out that black and white scenes are arranged in the correct temporal order while the colour scenes are shown in reverse order (and black and white and colour systematically alternate), the task for viewers soon proves to be very difficult if not impossible - through this continuous interruption of scenes, we are made to suffer from the same plight which plagues Leonard: our memory just cannot hold together so many pieces of information and make sense of them.



Italiano



English

Memento (di/by Christopher Nolan, USA 2000)

Come dice il titolo, *Irréversible* (vedi il trailer in basso a sinistra) racconta la sua storia in ordine cronologico inverso, con sedici inquadrature in sequenza che spostano la storia all'indietro mentre la narrazione avanza. Quindi iniziamo con il protagonista che si propone di vendicare lo stupro e l'omicidio di sua moglie (che è in realtà la fine della storia), continua a mostrare il crimine effettivo che viene perpetrato e finisce con la coppia originale che vive felicemente insieme (che è in effetti l'inizio della storia). Il film vuole apparentemente mostrare l'irreversibilità degli eventi o il potere del destino attraverso una serie di circostanze drammatiche. La narrazione è ulteriormente complicata dall'uso di scene extra che non fanno parte della storia principale e collega i diversi frammenti attraverso movimenti della telecamera, inquadrature sfocate e transizioni (apparentemente) invisibili. Il risultato è che sia le relazioni causali che quelle spaziali vengono rese caotiche e imprevedibili: il film si conclude con le parole "Il tempo distrugge tutto". Nonostante la dimostrazione di sofisticati effetti visivi, il film è stato criticato per le sue insistenti, lunghe sequenze sessuali e violente (a volte considerate semplici modi per creare uno scandalo) e per il suo uso piuttosto superficiale delle citazioni cinematografiche.

As the title says, *Irréversible* (watch the trailer below right) tells its story in reverse chronological order, with sixteen sequence shots which move the story backwards while the narrative progresses forwards. Thus we begin with the protagonist setting out to avenge the rape and murder of his wife (which is really the end of the story), goes on to show the actual crime being perpetrated, and ends with the original couple happily living together (which is really the beginning of the story). The movie apparently wants to show the irreversibility of events or the power of destiny through a series of dramatic circumstances. The narrative is further complicated by the use of extra scenes which are not part of the main story, and links the different fragments through camera movements, blurring shots and (apparently) invisible transitions. The result is that both causal and spatial relations are made chaotic and unpredictable: the film ends with the words "Time destroys everything". Despite the display of sophisticated visual effects, the film was criticized for its insistent, lengthy sexual and violent sequences (which were sometimes considered as mere ways to create a scandal) as well as for its rather superficial use of cinematic citations.



Italiano



English

Irréversible (di/by Gaspar Noé, Francia/France 2002)

Il ben noto tema del viaggio nel tempo è alla base de *The butterfly effect* (vedi il trailer qui sotto), in cui un ragazzo scopre di poter tornare al passato, e approfitta presto di questa scoperta per "correggere" gli eventi che hanno causato brutte conseguenze per lui e per i suoi amici: tuttavia, in ogni caso, giocare con cause ed effetti non è privo di rischi, poiché quello che ottiene è un nuovo "presente" che è anche peggiore del precedente. Sebbene la storia sia abbastanza scontata, il film ha avuto due *sequel*. Il titolo fa riferimento ad un assioma della "teoria del caos"

The well-known theme of travel in time is at the basis of *The butterfly effect* (watch the trailer below), in which a boy finds out that he can go back to the past, and he soon profits from this discovery in order to "correct" the events that caused bad consequences for him and his friends: however, in each case, playing with causes and effects is not without risks, since what he ends up with is a new "present" which is even worse than the previous one. Although the story is quite ordinary, the films had two

secondo cui "qualcosa di piccolo come il battito d'ali di una farfalla può causare un tifone all'altro capo del mondo" - che in questo caso potrebbe benissimo riferirsi al buon consiglio di non manomettere la sequenza naturale di cause ed effetti.

sequels. The title refers to an axiom of "chaos theory" according to which "something as small as the flutter of a butterfly's wing can cause a typhoon at the other end of the world" - which in this case may well refer to the sound advice not to tamper with the natural sequence of causes and effects.



The butterfly effect (di/by Eric Bress, USA 2004)

Molto meno frequentemente, un film può includere uno o più *flashforward*, cioè sequenze che si riferiscono ad eventi futuri mentre la storia principale è nel presente. È il caso di *Inside man* (vedi il *trailer* in basso a sinistra), che racconta una rapina in banca a New York durante un'intera giornata e la notte successiva. Di tanto in tanto, la narrazione delle trattative tra i ladri e la polizia viene interrotta da *flashforward* di poliziotti che interrogano gli ostaggi - così sin dall'inizio del film apprendiamo che gli ostaggi sono stati rilasciati (anche se non lo abbiamo ancora visto). Tali sequenze nel futuro sono chiaramente segnalate da una diversa qualità video e da una fotografia piuttosto scura e livida, quindi è facile identificarle e seguirle. Solo più avanti nel film possiamo vedere l'effettiva sequenza del rilascio degli ostaggi. L'ingegnosità del piano criminale è che i ladri chiedono agli ostaggi di indossare tute identiche a quelle che indossano loro stessi, in modo che quando gli ostaggi vengono rilasciati e non si trova nessuno nei locali della banca, diventa chiaro che i rapinatori si sono mescolati con gli ostaggi - da qui il duro lavoro della polizia per scoprire chi sono realmente i ladri mediante lunghi interrogatori.

Much less frequently, a film can include one or more flashforwards, i.e. sequences which refer to future events while the main story is in the present. Such is the case with Inside man (watch the trailer below right), which chronicles a bank robbery in New York during a whole day and the following night. From time to time, the narration of the negotiations between the robbers and the police is interrupted by flashes of policemen interrogating the hostages - so early in the movie we learn that the hostages were released (although we haven't seen this yet). Such sequences in the future are clearly signposted by a different video quality and a rather darker, more livid photography, so it is easy to identify and follow them. Only later in the movie do we get to see the actual sequence of the release of the hostages. The clever point in the criminal plan is that the robbers ask the hostages to put on overalls which are identical to the ones that the robbers themselves are wearing, so that when the hostages are released, and nobody is found in the bank premises, it becomes clear that the robbers mixed themselves with the hostages - hence the hard work by the police to find out who the robbers really are by extensive interrogations.



Italiano



English

Inside man (di/by Spike Lee, USA 2006)

5.2. Trame ad azioni ripetute

Un altro filone dei film *puzzle* che utilizza il "trattamento del tempo non lineare" si basa sulla ripetizione di azioni, che nella maggior parte dei casi intrappola un individuo nel ripetere più e più volte ciò che ha già fatto una prima volta. L'esempio più noto è *Ricomincio da capo* (vedi la [Prima parte](#)), con il suo protagonista che si sveglia ogni giorno alla stessa ora sulle note di "I got you babe" di Sonny e Cher, solo per scoprire che questo è ... ieri ! E deve affrontare più volte le tragicomiche conseguenze di questa situazione (anche se cercherà di trarne profitto per conquistare l'amore della collega). Questo film è stato così popolare che il suo titolo è entrato nella lingua inglese per riferirsi a una situazione che si ripete.

Tuttavia, l'esempio più chiaro ed esplicito (anche se non molto noto) di questo stato di cose è probabilmente *Lola corre* (vedi il trailer in basso a sinistra e una clip in basso a destra). La trama di questo film è in realtà abbastanza semplice, ma i suoi sviluppi sono tra gli aspetti più rivelatori e interessanti dei film *puzzle*. Lola ha solo 20 minuti per trovare 100.000 marchi, che il suo ragazzo ha lasciato in una borsa in metropolitana e ma di cui ha un disperato bisogno per pagare un debito con uno spacciatore. Il film racconta i tre diversi tentativi di Lola di raccogliere il prezioso denaro.

In un prologo, i titoli di testa sono sovrapposti all'immagine di uno strano orologio a pendolo: il ticchettio dell'orologio e il ritmo della musica *techno* saranno uno sfondo sonoro costante per tutto il film e stabiliscono il ritmo frenetico dell'azione, che è davvero una corsa contro una scadenza. Veniamo "divorati" dalla bocca di questo strano orologio e ora siamo all'aria aperta, tra tante persone sconosciute, con una voce fuori campo che dice: *"L'uomo. Probabilmente la specie più misteriosa del nostro pianeta, un mistero pieno di domande irrisolte: chi siamo? Da dove veniamo? Dove stiamo andando? Come facciamo a sapere quello che crediamo di sapere? Soprattutto: perché crediamo? Innumerevoli domande che cercano una*

5.2. Repeated action plots

Another strand of the "non-linear time treatment" puzzle films is based on the repetition of actions, which in most cases traps an individual into going over and over again what he has already done a first time. The best-known example is Groundhog day (see [Part 1](#)), with its protagonist waking up each day at the same time to the tune of "I got you babe" by Sonny and Cher, only to discover that this is ... yesterday! And he has to go through the tragicomical consequences of this situation several times (although he will also try to profit from it to conquer the love of his colleague). This movie has been so popular that its title has entered the English language to refer to a situation that repeats itself.

However, the clearest and most explicit (although not very well-known) example of this state of affairs is probably Run Lola run (watch the trailer below left and a clip below right). The plot of this movie is actually quite simple, but its developments are among the most revealing and interesting aspects of puzzle films. Lola has just 20 minutes to get hold of 100,000 Marks, which her boyfriend has left in a bag on the underground and desperately needs in order to pay a debt with a drug dealer. The film tells of Lola's three different attempts at collecting the precious money.

In a prologue, the opening credits are superimposed on the image of a strange pendulum clock - the ticking of the clock, and the accompanying beat of techno music, will be a constant sound background all along, and they establish the frantic rhythm of the action, which is really a race against a deadline. We get "eaten up" by the mouth of this strange clock and we are now in the open air, among lots of unknown people, with a voiceover saying, "Who are we? Where do we come from? Where are we going? How do we know what we think we know? Why do we believe anything at all? Countless questions in

risposta, una risposta che genera una nuova domanda, e la risposta successiva di nuovo un'altra domanda e così via. Ma in fondo non è sempre la stessa domanda e non è sempre la stessa risposta?" Così il film dichiara apertamente (e forse piuttosto ironicamente) che prenderemo in considerazione questioni filosofiche complesse. Uno dei personaggi del film si affaccia quindi alla telecamera, cioè verso di noi, il pubblico, e dice: *"La palla è tonda. Il gioco dura 90 minuti. Questo è un dato di fatto. Tutto il resto è pura teoria. Cominciamo"*. Quindi ci viene immediatamente detto che giocheremo a un gioco, che dura l'esatta durata del film. Mentre riprendono i titoli di apertura, ci viene quindi mostrata una raccolta di foto dei personaggi del film. Finora abbiamo imparato due cose fondamentali: giocheremo con il tempo e dobbiamo imparare le regole di questo gioco.

Nella seconda parte del prologo, veniamo informati sui fatti di base: Manni (il ragazzo di Lola) sta descrivendo la sua situazione disperata a Lola al telefono (in una cabina telefonica). Ma ci vengono anche mostrate le caratteristiche formali con cui giocherà il film: velocità (normale, al rallentatore, azione accelerata), colori per riferirsi al presente, bianco e nero per i *flashback* o i ricordi, diverse qualità video, uso di foto per i *flashforward*, scene animate, schermi divisi, ecc. Siamo chiaramente nel regno dei videogiochi:

"[...] Quando Lola è circondata da un movimento della telecamera a 360 gradi, otteniamo istantanee della sua selezione mentale di un candidato appropriato per trovare la quantità di denaro necessaria entro il dato lasso di tempo: una ripresa che ricorda fortemente il design e la coreografia visiva del livello-base di un computer game in cui il giocatore può scegliere da un menu di diversi avatar come alter-ego immaginari " (Nota 2)

Dopo aver riagganciato il ricevitore del telefono, e dopo aver lanciato un urlo così potente da poter rompere un vetro, Lola scende e inizia a correre giù per le scale in una sequenza animata (guarda la clip in basso a destra al minuto **01: 00**). Percorrendo disperatamente e freneticamente

search of an answer that will give rise to a new question and the next answer will give rise to the next question and so on. But in the end, isn't it always the same question? And always the same answer?". *Thus the film overtly (and perhaps rather ironically) declares that we are going to consider such complex philosophical issues. One of the characters of the movie then faces the camera, i.e. us, the audience, and says, "The ball is round. The game lasts 90 minutes. That's a fact. Everything else is pure theory. Let's start". So we are immediately told that we are going to play a game, which lasts the exact duration of the movie. As the opening titles resume, we are then shown a collection of photos of the film's characters. We have learnt two basic things so far: we are going to play with time, and we must learn the rules of this game.*

In the second part of the prologue, we are informed about the basic facts: Manni (Lola's boyfriend) is describing his desperate situation to Lola on the phone (in a phone booth). But we are also shown the formal features the film will play with: speed (normal, slow motion, accelerated action), colours to refer to the present, black and white for flashbacks or recollections, different video qualities, use of photos for flashforwards, animated scenes, split screens, etc. We are clearly in the realm of videogames:

"[...] when Lola is encircled by a 360-degree camera movement, we get snapshots of her mental selection of an appropriate candidate for proving the necessary amount of money within the given time-frame, a shot strongly reminiscent in design and visual choreography of the intro level in a computer game where the gamer can make his choice from a menu of different avatars as fictional alter-egos" (Note 2)

After hanging up the red telephone receiver, and after letting out a scream so powerful that it can break glass, Lola gets out and starts running down the stairs in an animated

Berlino (i cui riferimenti geografici sono confusi), si imbatte in persone diverse, e ogni volta che incontra qualcuno, vediamo delle foto che mostrano il futuro di quelle persone. Tuttavia, quando Lola raggiunge Manni, lui sta già rapinando un supermercato. Manni lancia una pistola a Lola, ma lei non sa usarla e Manni deve dirle come fare. Nel frattempo, la polizia arriva e spara a Lola, uccidendola.

sequence (watch the clip below right at 01:00). Desperately and frantically running through Berlin (whose geographical references are mixed up), she dashes across different people, and every time she meets someone, we get to see photos of those people's future. However, when she reaches Manni, he is just robbing a supermarket. Manni throws a gun at Lola, but she can't use it, and Manni has to tell her how. Meanwhile, the police arrive and shoot Lola.



Lola corre/Lola rennt/Run Lola Run (di/by Tom Tykwer, Germania/Germany 1998)

A questo punto, il volto di una Lola morente svanisce in una scena inondata da una morbida luce rossa (guarda la *clip* in alto a destra): Lola e Manni sono a letto, parlano della loro relazione. A un certo punto, Lola dice: "Devo prendere una decisione" e mentre la scena torna alla sua faccia morente, dice: "Ma non voglio. Non voglio andarmene", e vediamo il ricevitore del telefono tornare al suo posto mentre Lola dice "Stop". Non vuole lasciare il gioco, cioè non vuole morire. Ferma il gioco e lo riavvia di nuovo, precipitandosi immediatamente fuori dalla stanza e cominciando a correre giù per le scale.

At this moment, the face of a dying Lola fades out into a scene bathed in a soft red light (watch the clip above right): Lola and Manni are in bed, talking about their relationship. At one point, Lola says, "I have to make a decision" and as the scene fades back to Lola's dying face, she says, "But I don't want to. I don't want to leave", and we see the red receiver getting back to the telephone as Lola says, "Stop". She doesn't want to leave the game, i.e. she doesn't want to die. She stops the game and restarts it again, immediately rushing out of the room and beginning to run down the stairs.

In questa seconda corsa, Lola incontra un ragazzo sulle scale che le fa uno sgambetto (in una sequenza animata). Segue lo stesso percorso, incontra le stesse persone, con qualche lieve differenza, con il ritmo pulsante della stessa musica *techno* che fornisce una componente ritmica in più sempre in sottofondo, sottolineando l'urgenza e la velocità dell'azione. Lola ha deciso di rapinare la banca di suo padre e ci riesce. Tuttavia, quando si presenta con i soldi, Manni viene investito da un'ambulanza (che aveva incrociato il percorso di Lola diverse volte in precedenza). Ancora una volta, fissiamo il volto di Manni morente e l'immagine sfuma nella stessa scena inondata da una morbida luce rossa che ci è già stata mostrata. Lola e Manni sono a letto, e questa volta Manni sta prevedendo la sua morte, in una sequenza che si può dire si svolga

In this second run, she comes across a boy on the stairs who trips her up (in an animated sequence). She follows the same route, meets the same people, with a few slight differences, with the heavy beat of the same techno music providing an extra rhythmic component always in the background, stressing the urgency and the speed of the action. Lola has decided to rob her father's bank, and she manages to do so. However, when she shows up with the money on time, Manni is run over by an ambulance (which had crossed Lola's path several times before). Once again, we stare at the dying Manni's face, and the image fades out into the same scene bathed in a soft red light we've already been shown. Lola and Manni are in bed, and this time Manni is sort

in uno spazio e in un tempo indefiniti, sospesi tra la vita e la morte.

Si ripete la stessa sequenza: di nuovo vediamo la cornetta rossa tornare al telefono mentre Lola dice "Stop", e l'azione ricomincia per la terza volta, con leggere variazioni. Quando il tempo sembra scadere, Lola vede per caso un casinò, quindi vi entra e, usando il suo urlo estremamente potente, riesce a controllare la roulette e a vincere i tanto agognati 100.000 marchi. Nel frattempo, però, Manni ha incontrato casualmente l'uomo che aveva preso la borsa con i soldi in metropolitana ed è riuscito a ripagare lo spacciatore. Quindi, quando Lola arriva al loro punto d'incontro, Manni non più ha bisogno dei soldi, e possono andarsene sorridendo e, abbastanza ironicamente, portando con sé i soldi che Lola ha vinto al casinò.

Lola corre è l'esempio perfetto di un videogioco che incontra il cinema. Il film segue molto chiaramente l'estetica e le tecniche del videogioco: Lola ha tre "vite" (proprio come un videogioco offre al giocatore tre possibilità di vincere); deve ripercorrere le stesse azioni, incontrando persone, luoghi e oggetti in modo ricorsivo anche se con qualche piccola variazione, essendo ogni nuovo tentativo (o "livello" in un videogioco) leggermente più difficile del/i precedente/i; ma impara qualcosa anche durante le prime due "vite" (così come il giocatore impara a far fronte a problemi avendoli già sperimentati nelle precedenti "giocate"): ad esempio, Lola non sa usare una pistola nel primo tentativo, ma sa farlo nel secondo; urla freneticamente all'inizio, ma nel terzo tentativo si rende conto di poter usare questo particolare potere per controllare la roulette; e nel terzo tentativo evita che il ragazzo le faccia lo sgambetto sulle scale saltandogli sopra. In altre parole, "l'ultimo futuro che vediamo si arricchisce delle lezioni apprese in uno precedente ...", e queste "trame di azioni ripetute" possono essere meglio descritte come "racconti in più versioni, con l'ultima versione che si presenta come la revisione più completa e soddisfacente" (Nota 3).

of foreseeing his death - in a sequence which can actually be said to take place in an undefined space and time, suspended between life and death.

The same sequence is repeated: again we see the red receiver getting back to the telephone as Lola says, "Stop", and the action starts for the third time, with slight variations. When time seems to be up, Lola happens to see a casino, so she enters it, and, by using her extremely powerful scream, manages to control the roulette and wins the much-needed 100,000 Marks. In the meantime, though, Manni has casually met the man who had taken the bag with the money in the underground and is able to repay the drug dealer. So when Lola arrives at their meeting point, Manni doesn't need the money, and they can walk away smiling, and, quite ironically, carrying with them the money that Lola has won at the casino.

Run Lola Run is the perfect example of cinema meeting videogames. The film very clearly follows the videogame aesthetics and techniques: Lola has three "lives" (just like a videogame offers the gamer three chances to win); she must go over the same actions, meeting people, places and objects recursively although with some minor variations, each new attempt (or "level" in a videogame) being slightly more difficult than the previous one(s); but she also learns something during the first two "lives" (just as the gamer learns how to cope with problems having already experienced them in the previous "runs"): for example, Lola cannot use a gun in the first run, but she can do so in the second; she screams frantically at the beginning, but by the third run she learns that she can use this particular power to control the roulette; and in the third run she avoids the boy tripping her up on the stairs by jumping over him. In other words, "the last future we encounter is privileged by its absorption of the lessons learned in an earlier one ...", and these "repeated action plots" can better be described as "multiple-draft narratives, with the last version presenting

itself as the fullest, most satisfying revision"
(Note 3).

5.3. Trame ad eventi ripetuti

Mentre nei casi appena esaminati il protagonista è costretto a vivere più volte la stessa esperienza, in altri film la storia è incentrata su un evento, che viene ripetuto più volte, o meglio, viene vissuto in modi diversi da personaggi diversi.

Queste "prospettive multiple" sono vecchie quanto il cinema stesso. In *Life of an American fireman* (guarda il film in basso a sinistra) lo stesso evento viene mostrato due volte: prima vediamo una donna che grida disperatamente dalla finestra, seguita da un vigile del fuoco che viene in suo soccorso; poi vediamo la scena ripetersi dall'esterno: la donna alla finestra e il pompiere che sale a salvarla. In altre parole, assistiamo all'evento da due prospettive: prima quella della donna e poi quella del pompiere.

Uno degli esempi più noti di "trama ad eventi ripetuti" è *Rashomon* (vedi il *trailer* in basso a destra), dove un monaco, un boscaiolo e un passante discutono il caso di un criminale accusato di aver ucciso un samurai e di averne violentato la moglie. Ogni personaggio (compreso il criminale, mostrato in *flashback*) racconta una versione diversa della storia: la conclusione chiara è che la verità è sfuggente e non può essere scoperta. Il film vinse un Leone d'Oro alla Mostra del Cinema di Venezia e un Oscar per il miglior film straniero (leggi un'analisi dettagliata di alcune sequenze di questo film nel Dossier ["Perché si comporta così?" - Psicologia dei personaggi cinematografici e attribuzioni causali degli spettatori - Seconda parte](#)).

5.3. Repeated event plots

While in the cases we have just examined the main character is forced to go through the same experience more than once, in other films the story centres on one event, which is repeated a number of times, or rather, is experienced in different ways by different characters.

*These "multiple perspectives" are as old as cinema itself. In *Life of an American fireman* (watch it below left) the same event is seen twice: first we see a woman desperately crying for help out of her window, followed by a fireman coming to her rescue; then we see the scene repeated from the outside: the woman at the window, and the fireman going up to rescue her. In other words, we witness the event from two perspectives: first the woman's and then the fireman's.*

*One of the best-known examples of "repeated event plots" is *Rashomon* (watch the trailer below right), where a monk, a woodsman and a passer-by discuss and elaborate on a crime in which a criminal has been accused of murdering a samurai and raping his wife. Each character (including the criminal, shown in flashback) tells a different version of the story: the clear conclusion is that truth is elusive and cannot be discovered. The movie won a Golden Lion at the Venice Film Festival and an Academy Award for best foreign film (read a detailed analysis of some sequences of this film in the Dossier ["Why does he behave like that?" - Film characters' psychology and viewers' causal attributions - Part 2](#)).*



Life of an American fireman (di/by E.S. Porter, USA 1903)



Rashomon (di/by A. Kurosawa, Giappone/Japan 1950)

La tradizione classica di Hollywood di solito metteva in scena un evento vissuto da più persone mostrandolo generalmente da un'unica prospettiva: il capolavoro di Orson Welles, *Citizen Kane*, fu il pioniere della "rottura con questa tradizione in un momento memorabile. L'evento ripetuto, i momenti appena prima e durante l'alzarsi del sipario nella serata di apertura se l'opera interpretata da Susan Alexander Kane (Dorothy Comingore), viene mostrata due volte: una volta più o meno oggettivamente, la seconda più soggettivamente. Ogni versione inizia con un primo piano simile ma non identico di Susan che si sforza, per un'ultima volta, di emettere quell'acuta nota acuta. Nella prima versione [vedi il video in basso a sinistra], la telecamera si inclina verso l'alto, verso una luce intermittente, quindi torna giù verso di lei mentre il cast e la troupe si affrettano a fare gli ultimi preparativi per l'alzarsi del sipario, quindi si muove davanti al palcoscenico per riprendere l'ombra del sipario che si alza su Susan e il cast. Nella seconda versione [vedi il video in basso a destra], la luce intermittente stacca su un campo lungo del trambusto da dietro le quinte, dietro di lei, e poi vediamo il sipario alzarsi." (Nota 4)

The classical Hollywood tradition usually staged an event experienced by several people by generally showing it from a single perspective: Orson Welles's masterpiece Citizen Kane pioneered "breaking with this tradition in one memorable instance. The repeated event, the moments just before and during the curtain's rising on the opening night if the opera starring Susan Alexander Kane (Dorothy Comingore), is shown twice: once more or less objectively, the second more subjectively. Each version begins with a similar though not identical close-up of Susan straining, one last time, to hit that elusive high note. In the first instance [watch the clip below left], the camera tilts up to a flickering stage light, then back down to her as cast and crew rush about making the final preparations for the curtain's rising, then tracks stage front to record the curtain's shadow rising on Susan and company. In the second [watch the clip below right], at the light's flickering we cut to a long shot of the commotion from back stage, behind her, then see the curtain rise." (Note 4)



Quarto potere/*Citizen Kane* (di/by Orson Welles, USA 1941)

Molto più recentemente, *Elephant* (vedi il trailer nel Video 1 qui sotto) racconta una giornata qualunque in una qualunque scuola superiore negli Stati Uniti. Ma non è proprio una giornata qualunque: stiamo assistendo alle ore che portano ad un massacro da parte di due studenti (Van Sant si è chiaramente ispirato al massacro della Columbine High School del 1999). Gli studenti svolgono il loro lavoro quotidiano e noi li seguiamo nelle loro aule, nei laboratori, nei corridoi, nel cortile della scuola, negli spogliatoi e nelle biblioteche. In particolare, la *steadicam* segue alcuni personaggi ricorrenti in piani sequenza, a volte al rallentatore, che si incontrano in "punti di contatto", dove i loro cammini convergono mentre si incrociano. Questi "momenti di incontro" casuali vengono talvolta ripetuti da diversi punti di vista (guarda i video 2-3 qui sotto), costruendo in tal modo un

Much more recently, Elephant (watch the trailer in Video 1 below) chronicles an ordinary day in an ordinary high school in the US. But it's not really an ordinary day: we are witnessing the hours leading to a school massacre by two students (Van Sant is clearly inspired by the Columbine High School Massacre of 1999). The students go about their daily jobs and we follow them in their classrooms, labs, corridors, school grounds, locker rooms and libraries. In particular, the steadicam follows a few recurring characters in long takes, sometimes in slow motion, but they happen to meet at "touch points", where their walks converge as they pass one another. These casual "meeting moments" are sometimes repeated from different viewpoints (watch the clips in Videos 2-3 below), building up a thread of relationships which is

filo di relazioni che non è progettato per evidenziare un "punto della trama" decisivo - e, per contrasto, questi movimenti "ordinari", senza fretta, e vagamente connessi tra loro creano una narrazione che diventa improvvisamente orribile quando iniziano le sparatorie. Quindi non c'è una vera "storia" prima del massacro finale, e la violenza non è spiegata - il che trasforma questa narrazione a volte "in stile documentario" in un evento *horror* ancora più inspiegabile e inevitabile.

not designed to highlight a decisive "plot point" - and, by contrast, these unhurried, "ordinary", loosely connected movements build up a narration which turns suddenly horrific when the shooting starts. Thus there is no real, special "story" going on before the final massacre, and the violence is not explained - which turns this at times "documentary-style" narration into an even more inexplicable and unavoidable horror event.



Le prospettive dei personaggi sono usate in modo molto efficace anche da Quentin Tarantino in *Jackie Brown* (vedi i video qui sotto). In questa sequenza cruciale, una grande quantità di denaro viene scambiata tra i personaggi principali, ma la hostess, che opera l'effettivo "scambio" dei soldi, in realtà sta facendo il doppio gioco con alcuni membri della banda, allontanandosi poi con i soldi. Le scene in questa sequenza non appaiono in ordine cronologico, ma sono in parte ripetute, utilizzando visioni diverse della stessa azione da parte di personaggi diversi. (Si confronti il corretto ordine cronologico in questo [video](#), in cui James Neumann ha sincronizzato le azioni l'una con l'altra.)

Character perspectives are also used very effectively by Quentin Tarantino in Jackie Brown (watch the clips below). In this crucial sequence, a large amount of money is exchanged between the main characters, but the hostess, who does the actual "swapping" of the money, is actually double-crossing some of the gang and getting away with the cash. The scenes in this sequence do not appear in chronological order, but are partly repeated, using different views of the same action by different characters. (You might like to check the real chronological order in this [video](#), in which James Neumann has synchronized the actions to each other.)



6. Le narrazioni complesse nell'era digitale

Lola corre è solo un esempio estremo di una tendenza comune a molti film *puzzle*: la tendenza a incorporare elementi del mondo multimediale in cui il cinema è entrato come uno dei suoi

6. Complex storytelling in the digital age

Run Lola Run is only an extreme example of a trend which is common to many puzzle films: the tendency to incorporate elements from the multimedia world in which cinema

principali elementi. La fruizione multimediale comprende quindi, oltre a film, *graphic novel*, fumetti e una varietà di "testi" (o "ipertesti" come videogiochi e giochi per computer, database, mappe digitali, profili web, blog, siti Internet, programmi di realtà aumentata e virtuale, ecc.), che possono essere utilizzati tramite una varietà di strumenti (schermi mobili, *tablet*, *smartphone*, strumenti di navigazione, oltre a mezzi più "tradizionali" come DVD, dischi Blu-ray, televisione via cavo e piattaforme di streaming). L'esperienza umana con la multimedialità è caratterizzata da un'intensa interattività, da un'immediata disponibilità di riferimenti informativi e da una gamma molto ampia di funzioni, con un'interconnessione a livello mondiale attraverso Internet e il World Wide Web. Una gamma così ricca di possibilità può disorientare, tanto che in alcuni casi il per riuscire a (ri)orientarsi occorre ricorrere all'uso degli stessi *media*. Il tempo reale e gli spazi reali tendono a mescolarsi con mondi virtuali e cronologie virtuali.

Le narrazioni classiche sono state fortemente influenzate da questa fruizione multimediale e sono esse stesse diventate "disorientanti", come abbiamo visto, nel tempo, nello spazio e nello sviluppo dei personaggi e della trama. I film basati su narrazioni complesse differiscono ampiamente sia nella quantità che nella qualità delle informazioni che forniscono ai loro spettatori. Il "flusso" lineare di informazioni della narrazione classica ha lasciato il posto a trame in cui azioni ed eventi non seguono motivazioni chiare, sono spesso "confusi" attraverso caratteristiche come l'inversione e la ripetizione, o sono fuorvianti o del tutto mancanti. L'implicazione è che agli spettatori non viene fornito un chiaro "prodotto finale" (ad esempio un finale che riassume tutti i problemi e chiarisce tutti i dubbi), ma viene lasciato loro il compito (a volte molto difficile) di costruire e mettere alla prova ipotesi, in qualsiasi momento durante il film, su ciò che hanno visto fino a quel momento, su ciò che stanno guardando e su ciò che possono aspettarsi di vedere nelle scene seguenti.

Gli spettatori, tuttavia, non sono lasciati soli a

has entered as one of its main participants. Multimedia fruition thus includes, besides films, graphic novels, comics, and a variety of "texts" (or "hypertexts" like video and computer games, databases, digital maps, web profiles, blogs, websites, augmented and virtual reality programmes, etc.), which can be used through a variety of hardware (mobile screens, tablets, smartphones, navigation tools, in addition to more "traditional" means like DVDs, Blu-ray discs, cable television and streaming platforms). The human experience with multimedia is characterized by intense interactivity, immediate availability of information references and a very wide range of functions, worldwide interconnectedness through the Internet and the World Wide Web. Such extremely rich array of possibilities can be disorienting, so much so that in some cases (ri)orientation can be obtained through the use of media themselves. Real time and real spaces tend to mix with virtual worlds and virtual chronologies.

Classical narratives have been strongly affected by this multimedia fruition and have themselves become "disorienting", as we have seen, both in time, space and character and plot development. Films based on complex narratives differ widely both in the amount and the quality of information they provide their viewers with. The linear "flow" of information of classical storytelling has given way to plots where actions and events do not follow clear motivations, are often "mixed up" through features like reversal and repetition, or are misleading or missing altogether. The implication is that the viewer is not given a crystal-clear "final product" (e.g. an ending which sums up all the issues and clarifies all doubts), but is left with the (sometimes very hard) task of building and testing hypotheses, at any moment during the movie, about what he has watched that far, what is just now watching, and what s/he can expect to watch in what follows.

Viewers, however, are not left alone in performing such demanding tasks. In addition

svolgere compiti così impegnativi. Oltre agli indizi forniti dai film stessi, se non riescono a trovare risposte soddisfacenti alle loro domande la prima volta che guardano un film, possono ora accedere a una varietà di altre fonti di informazione. Il fattore principale in questo processo è che i film possono ora essere visti una seconda o una terza volta, grazie alle loro diverse reti di distribuzione: non solo i cinema, ma anche DVD e dischi Bly-ray, siti web, piattaforme di discussione, fan club, ecc. Tutto ciò ha una forte natura interattiva, così che i film possono ora essere analizzati, discussi, criticati; i loro personaggi e le trame possono essere arricchiti e modificati; e il loro significato può essere ricercato, sondato, esteso e condiviso in una infinita attività ipertestuale in cui il "film" è solo il punto di partenza e le "regole del gioco" non sono date ma devono essere messe alla prova e (se possibile) scoperte - in altre parole, vincere significa conoscere il "sistema". Gli stessi registi spesso forniscono ulteriori indizi per l'interpretazione delle loro opere, e non è raro che i film siano prodotti tenendo presente un pubblico che non si limiterà a vedere il film, ma sarà anche pronto a comprare un DVD per guardarlo di nuovo - questo è chiaramente parte di una nuova politica di *merchandising* in cui il film è solo una parte (spesso una parte minore) dei profitti generati da tutti i prodotti aggiuntivi ad esso correlati. I film *puzzle* sono diventati giochi (giochi mentali) che trovano il loro significato negli spazi aperti del *social networking*.

Charlie Kaufman, che è conosciuto per aver scritto le sceneggiature di film come *Essere John Malkovich*, *Il ladro di orchidee* e *Se mi lasci ti cancello*, ha ammesso di scrivere sceneggiature per film che sono progettati per richiedere più di una visione:

"Immagino che il mio atteggiamento riguardo ai film sia che penso che il film sia in un certo senso un medium morto. Nel senso che nel teatro possono accadere incidenti, esecuzioni che possono cambiare, ma questo [il film] è una registrazione. E così quello che cerco di fare è infondere nelle mie sceneggiature informazioni sufficienti in modo che si possa avere

to clues provided by the films themselves, if they cannot find satisfactory answers to their questions the first time they watch a film, they can now access a variety of other sources of information. The main factor in this process is that films can now be seen a second or a third time, thanks to their different distribution networks: not just theatres, but DVDs and Bly-ray discs, websites, discussion platforms, fan clubs, etc. All this has a strong interactive nature, so that films can now be analysed, discussed, criticized; their characters and plots can be enriched and changed; and their meanings can be searched, probed, extended and shared in an endless hypertextual activity in which the "film" is only the starting point and the "rules of the game" are not given but must be tried out and (if at all possible) discovered - in other words, winning means getting to know the "system". Directors themselves often provide additional clues to the interpretation of their works, and it is not infrequent that films are produced keeping in mind an audience that will not just go and see the film, but will also be ready to buy a DVD to watch it again - this is clearly part of a new merchandising policy where the film is only a part (often a minor part) of the profits generated by all the additional related products. Puzzle films have become games (mind-games) that find their significance in the open spaces of social networking.

Charlie Kaufman, who is best known for writing the scripts of such films as Being John Malkovich, Adaptation and Eternal sunshine of the spotless mind, has admitted that he writes scripts for films that are designed to require more than one viewing:

"I guess my mindset about movies is that I think that film is in a way a dead medium. In that with theater you've got accidents that can happen, you've got performances that can change, but this [film] is a recording. And so that what I try to sort of do is infuse my screenplays with enough information so that upon repeated viewings you can have a different experience. Rather than the movie

un'esperienza diversa con visioni ripetute dello stesso film. Piuttosto di fare in modo che il film scorra linearmente, e che alla fine ti dica di che cosa si è trattato, cerco di trattarlo come una conversazione con il pubblico ... con ogni singolo membro del pubblico, spero." (Nota 5)

goes linearly, to one thing, and at the end it tells you what the movie's about, I try to keep it like a conversation with the audience ... with each individual member of the audience, hopefully." (Note 5)

Note/Notes

- (1) Berg C.R.. 2006. "A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the "Tarantino effect", *Film criticism*, XXXI, No. 1-2, p. 5.
- (2) Wedel M. 2009. "Backbeat and Overlap: Time, Place, and Character subjectivity in *Run Lola Run*", in Buckland W. (edited by), *Puzzle Films. Complex storytelling in contemporary cinema*, Wiley-Blackwell, Singapore, p. 130.
- (3) Bordwell D. 2002. "Film futures", *SubStance*, 31, 1, p. 102.
- (4) Berg C.R.. 2006. "A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the "Tarantino effect", *Film criticism*, XXXI, No. 1-2, p. 33.
- (5) Citato in Berg C.R. 2006. "A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the "Tarantino effect", *Film criticism*, XXXI, No. 1-2, p. 57.

[Torna all'Indice/Back to Contents](#)

Terza parte

Part 3

7. Il trattamento del tempo non-lineare (2): convergenze di storie e trame stilisticamente confuse

7.1. Storie multiple che convergono nel tempo e/o nello spazio

Mentre nelle trame ad eventi ripetuti (vedi la [Seconda parte](#)) lo stesso evento viene ripetuto, di solito da prospettive di personaggi diversi, in altri film vengono narrate storie diverse, che coinvolgono personaggi diversi, fino a quando convergono in un tempo e spazio particolare, che di solito coincide con il punto culminante o più drammatico: questo punto di convergenza è spesso il principio organizzatore dell'intera storia. Anche in questo caso, questo tipo di narrazione può essere in parte simile alle trame "a protagonisti multipli" (vedi la [Prima parte](#)), in quanto i

7. Non-linear time treatment (2): story convergence and stylistic jumble plots

7.1. Multiple stories converging in time and/or space

While in repeated event plots (see [Part 2](#)) the same event is repeated, usually from different characters' perspectives, in other movies different stories, involving different characters, are narrated, until they converge at one particular time and space, which usually coincides with the climax or most dramatic point, this point of convergence often being the organizing principle of the whole story. Again, this kind of narration may be partly similar to the "multiple protagonists" plots (see [Part 1](#)), in that the characters may occupy the same space and time, have different goals, and be of

personaggi possono occupare lo stesso spazio e tempo, avere obiettivi diversi ed essere di importanza più o meno uguale nel contesto della storia. Inoltre, la storia del personaggio può essere completata prima del punto di convergenza. Le varie narrazioni secondarie possono anche derivare dall'evento centrale o, più spesso, seguono i personaggi prima che le loro storie convergano.

Forse uno dei primi (e meglio elaborati) esempi di questo tipo di trattamento del tempo non lineare si verifica in *Rapina a mano armata* di Stanley Kubrick (vedi il *trailer* in basso a sinistra), che racconta la storia di una rapina in un ippodromo. Le varie persone coinvolte nella rapina vengono presentate una ad una mentre Johnny, il "boss", le incontra e si assicura la loro partecipazione alla rapina. Segue poi la pianificazione della rapina, con i ruoli delle persone coinvolte, l'ora e il luogo di ogni fase e una miriade di altri punti descritti nei minimi dettagli. Tuttavia, nel giorno stesso della rapina, le sue varie fasi non sono narrate in ordine cronologico, ma sono raccontate in modo non lineare, con alcune scene parzialmente ripetute o sincronizzate mentre le guardiamo da diverse prospettive.

Nonostante la narrazione non lineare, gli spettatori non hanno molte difficoltà a seguire il corso degli eventi, grazie alla voce di un narratore apparentemente molto preciso nel raccontare il tempo di ogni sequenza e nel legare insieme le sequenze. Le vicende sono chiaramente legate anche dalla ripetizione dell'evento cruciale, la settima gara in programma, che segna anche il culmine della rapina. Dopodiché, gli eventi tornano al loro ordine cronologico fino a raggiungere una fine molto ironica (vedi il Video in basso a destra), con i soldi che escono da una valigia e vengono sparsi sulla pista dell'aeroporto sotto gli occhi di Johnny.

more or less equal importance in the context of the story. Also, each character story may be completed before the point of convergence. Besides, the various sub-narratives may branch out from the central event, or, more often, they follow characters before their stories converge.

*Perhaps one of the earliest (and best worked out) examples of this kind of non-linear time treatment occurs in Stanley Kubrick's *The Killing* (watch the trailer below left), which relates the story of a robbery at a racetrack. The various people involved in the robbery are introduced one by one as Johnny, the "boss", meets them and ensures their participation in the robbery. Then follows the planning of the robbery, with the roles of the people involved, the time and place of each stage, and a myriad other points described down to the smallest detail. However, on the actual day of the robbery, its various stages are not narrated in chronological order, but are told in a jumbled way, with some scenes partially repeated or synchronized as we watch them from different perspectives.*

Despite the non-linear narrative, viewers do not have much difficulty in following the turn of events, thanks to the voice of a narrator who is apparently very precise in telling the time of each sequence and in binding the sequences together. The stories are also clearly bound up by the repetition of the crucial event, the seventh race in the programme, which also marks the climax of the robbery. After that, the events return to their chronological order until they reach a very ironical end (watch the clip below right), with the money spilled out of a suitcase and spreading all over an airport runway under Johnny's eyes.



Rapina a mano armata/The killing (di/by Stanley Kubrick, USA 1956)

7.2. Trame stilisticamente confuse

"... non è un flashback! No, è solo l'ordine delle informazioni in cui l'autore ha deciso di raccontarti la storia. Dipende completamente dall'autore. Mi arrabbio quando le persone chiamano queste mie cose flashback. Ve lo indico quando si tratta di un fottuto flashback, certo!

Letteralmente, cos'è un flashback, è un personaggio che ripensa a qualcosa. Non sono io a raccontare al pubblico [la storia] in un ordine diverso ... cerco di realizzare un nuovo genere di cose. Tipo, continuare a tornare indietro di tanto in tanto." Quentin Tarantino (commento nel DVD di *Le Iene*)

Negli anni '90, i film di Quentin Tarantino hanno preannunciato una nuova ondata di film "a trame confuse", in cui il trattamento del tempo non lineare significava principalmente la dislocazione di sequenze fuori dal loro logico ordine cronologico lineare. Come si può vedere dalla citazione qui sopra, Tarantino è molto attento a difendere le sue scelte stilistiche rifiutandosi di chiamarle semplici "flashback". La sfida principale (e l'attrattiva) per il pubblico di questo ordine non cronologico risiede nel modo intrigante in cui ci si diverte e, allo stesso tempo, nello sforzo richiesto per "rimettere le cose in ordine" - una sfida che abbiamo già affrontato considerando altre forme di trattamento del tempo non lineare. Non che "flashback" e "flashforwards" siano di grande aiuto per il pubblico, dal momento che la struttura generale rimane discutibile e

7.2. Stylistic jumble plots

"... it's not a flashback! No, it's just the order of the information that the author's decided to tell you the story in. It's completely up to the author. I get pissed off when people call my stuff flashbacks. I'll let you know when it's a fucking flashback, all right! Literally, what a flashback is, it is a character thinking back on something. It's not me telling the audience [the story] in a different order ... I try to duplicate a novel kind of thing. Kinda keep going back from time to time" Quentin Tarantino (*Reservoir dogs DVD commentary*)

In the 1990s, Quentin Tarantino's films heralded a new wave of "jumble plot" films, where non-linear time treatment mainly meant the jumbling of sequences out of their linear, logical, chronological order. As we can see from the above quotation, Tarantino was very anxious to defend his stylistic choices by refusing to call them mere "flashbacks". Their main challenge (and their attractiveness) for the audience resides in the intriguing way in which one enjoys them and, at the same time, in the effort required to "put things back in order" - a challenge which we have already dealt with in considering other forms of non-linear time treatment. Not that "flashbacks" and "flashwards" are much help to the audience, since the overall structure remains questionable and hardly definable at the end -

difficilmente definibile alla fine - queste sequenze sono lì solo per il piacere di essere viste. *they are there just to be enjoyed.*

Lo stesso accade spesso (soprattutto nei primi film di Tarantino) con azioni e personaggi che spesso mancano di una vera motivazione e i cui obiettivi rimangono incerti: molto è lasciato al caso, alla connessione casuale degli eventi.

The same often happens (especially in Tarantino's early movies) with actions and characters, who often lack any real sense of motivation and whose goals remain uncertain - much is left to chance, to the casual connection of events.

Tarantino è famoso anche per il suo sistema di "citazioni", proveniente non solo dalla sua immensa conoscenza della storia del cinema, ma anche da tutti gli aspetti della cultura popolare e di massa (dalla "pulp fiction" ai fumetti e ai "graphic novel", dalla pubblicità ai videogiochi), che influenzano pesantemente sia le sue trame che i suoi personaggi e le sue scenografie, creando una rete di associazioni "para-testuali" che il pubblico è, ancora una volta, invitato a scoprire tenendo gli occhi e le orecchie ben aperti ... Un "tesoro" fine a se stesso, incluso come "bonus extra" per il piacere del pubblico (e, prima di tutto, dell'autore).

Tarantino is also famous for his system of "quotations", coming, not just from his immense knowledge of film history, but also from all aspects of popular and mass culture (from "pulp" fiction to comics and graphic novels, from advertising to videogames), which heavily influence both his plots and characters and his set designs, creating a network of "para-textual" associations that the audience is, once again, asked to discover by keeping their eyes and ears wide open ... A treasure trove which is an end in itself, included as an extra bonus for the audience's (and, first and foremost, for the author's) pleasure.

Un'altra caratteristica importante dei film di Tarantino è il fatto che appartengono anche alla tipologia dei film "a protagonisti multipli", il che complica sicuramente la questione della cause-effetti e della motivazione. Ciò è particolarmente vero per i generi cinematografici in cui tali questioni costituiscono sia una componente chiave della trama sia il significato generale del film. Così, quando Tarantino decide di giocare con (e sovvertire) i generi cinematografici, lo fa rompendo alcune delle loro componenti essenziali: ad esempio, *Le Iene* (vedi il *trailer* in basso a sinistra e il film completo, in inglese con sottotitoli, [qui](#)), il suo primo lungometraggio, è un film su una rapina che non mostra la rapina, e quindi intriga (frustra?) il pubblico. *Pulp fiction* (vedi il *trailer* in basso a destra) è un film di gangster che include un incontro di boxe: un pugile viene detto di perdere l'incontro, ma l'incontro vero e proprio (che è generalmente il culmine della storia in questi film) ancora una volta non viene mostrato. Entrambi i film sono ancora probabilmente i migliori esempi del sovvertimento, da parte di Tarantino, delle "regole" del cinema classico, elaborato attraverso l'uso gratuito e ironico di improvvise esplosioni di

*Another major feature of Tarantino's films is the fact that they also belong to the "multiple protagonists" form, which certainly complicates the issue of cause-and-effect and motivation. This is particularly true of film genres where such issues form a key component of the plot as well as the overall meaning of the film. So when Tarantino decides to play with (and subvert) film genres, he does it by breaking some of their essential components: for example, *Reservoir Dogs* (watch the trailer below left and the full film [here](#)), his first feature-length film, is a heist movie which does not show the actual heist, and so intrigues (frustrates?) the audience. *Pulp fiction* (watch the trailer below right) is a gangster film which includes a boxing episode: a boxer is told to throw a fight, but the actual fight (which is generally in such films the climax of the story) is, again, not shown. Both films are still probably the author's best examples of his subversion of the "rules" of classical cinema, worked out through the gratuitous and ironic use of sudden bursts of violence, the "politically incorrect" use of*

violenza, l'uso "politicamente scorretto" del linguaggio, il montaggio veloce e sorprendente e la miscela di toni, dal drammatico al sentimentale, dal comico all'orrido.

I film di Tarantino sono famosi anche per i loro lunghi dialoghi. Quasi come un modo per colmare gli spazi creati dalla confusione (se non addirittura dall'omissione) di sequenze, egli riempie le sue scene di personaggi che parlano continuamente di una varietà di argomenti che non hanno quasi alcun legame con la storia principale: sicuramente creano uno stato d'animo, creano un'atmosfera e danno una sorta di consistenza complessiva all'insieme, senza però far progredire lo sviluppo della trama o la definizione delle motivazioni dei personaggi, aggiungendo così altri "momenti sconcertanti" che il pubblico è libero di godere (o rifiutare ...). Tale uso dei dialoghi non fa certamente parte del cinema classico, dove i registi erano (e sono) desiderosi di dare al pubblico, attraverso il mezzo della parola, informazioni sufficienti per far progredire il film senza intoppi lungo linee consolidate.

language, fast, unexpected editing and the mixture of tones, from dramatic to sentimental, from comic to horror.

Tarantino's films are also renowned for their lengthy dialogues. Almost as a way of filling in the spaces created by his jumbling (and omitting) sequences, he fills his scenes with characters endlessly talking about a variety of subjects which have hardly any connection to the main story: they certainly set a mood, create an atmosphere and give a kind of overall texture to the whole, without, however, advancing the development of the plot or the definition of characters' motivations, thus adding other "puzzling moments" which the audience are free to enjoy (or reject ...). Such use of dialogues is certainly not part of classical cinema, where directors were (and are) eager to tell the audience, through the medium of speech, just enough information for the movie to progress smoothly along well-established lines.



Le iene/*Reservoir dogs* (di/by Quentin Tarantino, USA 1992)



Pulp fiction (di/by Quentin Tarantino, USA 1994)

Sulla scia dei film di Tarantino, *21 grammi* (vedi il trailer in basso a sinistra), del regista di *Amores perros* (vedi la [Prima parte](#)), può essere considerato un chiaro esempio di "trama confusa", con diversi personaggi che sono tutti mostrati entro i primi minuti del film senza dare al pubblico alcun indizio sulle loro possibili relazioni. Vediamo infatti (1) una coppia a letto; (2) un padre che lascia un ristorante con le sue due giovani figlie; (3) la donna di (1) che prende parte a una sessione di terapia collettiva; (4) un uomo coinvolto nelle attività di una chiesa; (5) l'uomo di (1) sdraiato in un letto d'ospedale con un tubo respiratorio, mentre la sua voce fuori campo dice: "Questa è la sala d'attesa della morte"; (6) la

Following in the wake of Tarantino's films, 21 grams (watch the trailer below right), from the director of Amores perros (see [Part 1](#)), can be considered a clear example of "jumbled plot", with different characters who are all shown within the first few minutes without giving the audience any clue as to their possible relationships. We get to see (1) a couple in bed; (2) a father leaving a restaurant with his two young daughters; (3) the woman from (1) taking part in a self-help (therapy) session; (4) a man involved in church activities; (5) the man from (1) lying in a hospital bed with a respirator tube, his voice-over saying, "This is death's waiting room"; (6) the woman from (1)

donna di (1) e (3) sniffare cocaina; (7) un'altra donna che parla con un medico dell'inseminazione artificiale per avere un figlio dal marito morente.

Gli spettatori rimangono davvero "perplexi" e devono intraprendere un viaggio di attenta visione di ogni sequenza successiva per ricostruire una possibile trama. Questo compito è reso particolarmente difficile in quanto le sequenze sono in ordine sparso, con continui *flashback* e *flashforward*, ma gradualmente iniziano a emergere le connessioni tra le persone: la donna in (1) e (3) ha perso marito e figli in (2) in un incidente stradale; l'uomo in (1) e (5) è il marito della donna in (7); in seguito all'incidente, causato dall'uomo in (4), la moglie e la madre in lutto danno il permesso di trapiantare il cuore del marito all'uomo in (1) e (5); la donna in (7), ovviamente la moglie di quest'uomo, rompe il suo rapporto con lui; l'uomo in (4) si consegna alla polizia.

A questo punto le cose iniziano a chiarirsi e la storia può quindi procedere più agevolmente per il pubblico, anche se si continua a seguire il trattamento del tempo non lineare. L'uomo con il cuore trapiantato si innamora della moglie che ha donato il cuore del marito morto; tuttavia, è ancora molto angosciata e vorrebbe poter uccidere l'uomo che ha causato l'incidente. Al suo nuovo amante viene detto che ha assolutamente bisogno di un nuovo trapianto, ma lui lo rifiuta e si propone di uccidere l'uomo responsabile dell'incidente, ma non trova il coraggio di farlo, e in uno scontro tra i due uomini si uccide sparandosi. Quindi è l'uomo che abbiamo visto per la prima volta nel reparto di terapia intensiva all'inizio del film. Muore, ma la sua amante aspetta un bambino, così come sua moglie, attraverso un'inseminazione artificiale.

Leggere un riassunto come questo è probabilmente più difficile che guardare effettivamente il film ... Tuttavia, anche se dobbiamo fare attenzione agli indizi e cercare di fare ipotesi sull'ordine degli eventi, la relazione causale tra loro, i personaggi e la trama, bisogna ammettere che, se accettiamo di giocare a questo "gioco", e dopo lo shock iniziale, iniziamo a goderci questa sorta di "lavoro investigativo". Ci costruiamo anche aspettative su chi è chi e chi fa

and 3) snorting cocaine; (7) another woman talking to a doctor about artificial insemination in order to have a child from her dying husband.

Viewers get really "puzzled" and must embark on a journey of very careful watching of each subsequent sequence in order to re-construct a possible storyline. This task is made particularly difficult as the sequences are in scrambled order, with continuous flashbacks and flashforwards, but gradually the connections between and among the people start to emerge: the woman in (1) and (3) has lost her husband and children in (2) in a car accident; the man in (1) and (5) is the husband of the woman in (7); following the accident, caused by the man in (4), the grieving wife and mother gives permission to transplant her husband's heart to the man in (1) and (5); the woman in (7), obviously the wife of this man, breaks her relationship with him; the man in (4) gives himself up to the police.

At this point things begin to clear up and the story can then proceed more smoothly for the audience, although the non linear time treatment continues to be followed. The man with the transplanted heart falls in love with the wife who donated her dead husband's heart; however, she is still very much in distress and wishes she could kill the man who caused the accident. Her new lover is told that he absolutely needs a new transplant but refuses it, and sets out to kill the man responsible for the accident, but cannot find the courage to do it, and in a confrontation between the two men, he shoots himself. Thus he is the man we first saw in the intensive care unit at the start of the film. He dies, but his lover is expecting a baby, as does his wife, though artificial insemination

Reading a summary like this is probably more difficult than actually watching the film ... However, although we need to watch out for clues and try to make hypotheses about the order of the events, the causal relationship between them, the characters and the overall

cosa, in modo da iniziare, non solo a comprendere gradualmente la storia, ma anche ad apprezzarne i temi ricorrenti: non solo il destino come filo conduttore che collega le persone in modi inaspettati, ma anche i temi dell'amore e dell'odio, della vita e della morte, della disperazione e della speranza. Potremmo chiederci perché il regista abbia sentito il bisogno di complicare le cose in questo modo, o se l'apprezzamento finale del film valga il duro compito che dobbiamo affrontare come spettatori - ma non possiamo dimenticare le parole di Tarantino: "acquista molto più interesse se viene raccontata in questo modo, come dire, sregolato"... In altre parole, questi sono i piaceri e le pene di avere a che fare con trame confuse ...

storyline, one has to admit that, if we accept to play this "game", and after the initial shock, we start enjoying this sort of "detective work". We also form expectations about who is who and who does what, so that we begin, not only to gradually understand the story, but also to appreciate its recurring themes: not just fate as the thread that connects people in unexpected ways, but also questions of love and hate, of life and death, of desperation and hope. We may wonder why the director felt the need to complicate the issues like this, or whether the final appreciation of the film is worth the hard task we have to undergo as viewers - but we can't forget Tarantino's words: "it gains a lot more resonance being told in this kinda, like, wild way" ... In other words, these are the pleasures and pains of coming to grips with jumbled plots ...



Italiano



English

21 grammi/21 grams (di/by Alejandro Gonzales Inarritu, USA 2003)

Una particolare versione di trame confuse può essere ottenuta attraverso l'uso dello schermo diviso: dividendo lo schermo in due o più quadranti, si possono seguire due o più storie mentre si verificano contemporaneamente. La tecnica stessa è vecchia quasi quanto il cinema: Abel Gance utilizzò tre proiettori per creare un effetto multiplo in [Napoleon](#) (Francia 1927); Brian De Palma ne ha fatto una caratteristica del suo classico horror *Carrie* (vedi una sequenza in basso a sinistra); e, più recentemente, Peter Greenaway in film come *I racconti del cuscino* (vedi il trailer in basso a destra) ha fatto uso di "fotogrammi nei fotogrammi".

*A particular version of jumbled plots can be obtained through the use of the split screen: by dividing the screen into two or more quadrants, one can follow two or more stories as they occur simultaneously. The technique itself is nearly as old as cinema: Abel Gance used three projectors to create a multiple effect in [Napoleon](#) (France 1927); Brian De Palma made it a feature of his classic horror *Carrie* (watch a sequence below left); and, more recently, Peter Greenaway in films like *The pillow book* (watch the trailer below right) made use of frames-within-the frames.*



Carrie - Lo sguardo di Satana/*Carrie* (di/by Brian De Palma, USA 1976)

I racconti del cuscino/*The Pillow Book* (di/by Peter Greenaway, GB-Francia/France-Olanda/*The Netherlands* 1996)

Tuttavia, la tecnica dello schermo diviso è stata utilizzata in modo narrativo più esplicito da Mike Figgis, che ha così cercato di ottenere una forma alternativa di trattamento del tempo non lineare. In *Timecode* (vedi il trailer qui sotto), per tutta la durata del film (97 minuti), lo schermo è diviso in quattro quadranti: ognuno mostra un piano sequenza simultaneo di uno dei personaggi, che a volte intersecano o condividono lo stesso ambiente, in modo che possiamo anche ottenere due o più punti di vista diversi sulla stessa scena o situazione. Il suono, invece, fa riferimento ad uno solo dei quadranti (presumibilmente quello considerato il più importante o rilevante secondo la trama). In questo modo, il regista riesce a mantenere la sua promessa: "Quattro telecamere. Una ripresa. Nessun montaggio. Tempo reale", dove l'impatto del film è dovuto non solo allo schermo diviso, ma anche all'utilizzo di piani sequenza e alla conseguente assenza di montaggio - mirando a presentare filoni narrativi simultanei, che alla fine convergono in un'unica trama. *Timecode* è diverso da ciò che abbiamo chiamato film "con trame che si biforcano" o narrazioni modulari, in quanto i "moduli" non compaiono in sequenza (sebbene non in ordine cronologico) ma in modo sincronico, cioè attraverso canali temporali simultanei.

However, the split-screen technique was put to a more explicit narrative use by Mike Figgis, who thus tried to achieve an alternative form of non-linear time treatment. In Timecode (watch the trailer below), for the whole duration of the film (97 minutes), the screen is divided into four quadrants: each shows a simultaneous long take of one of the characters, who sometimes criss-cross or share the same location, so that we can also get two or more different points-of-view on the same scene or situation. The sound, however, refers to only one of the quadrants (presumably the one that is considered the most important or relevant according to the storyline). In this way, the director is able to maintain his promise: "Four cameras. One take. No edits. Real time", where the impact of the film is due, not only to the split screen, but also to the use of long takes and the consequent absence of editing - aiming at presenting simultaneous narrative strands that eventually converge in a single plot. Timecode is different from what we have called "forking path" films or modular narratives, in that the "modules" do not appear sequentially (although not in chronological order) but

synchronically, i.e. through simultaneous channels of time.



Timecode (di/by Mike Figgis, USA 2000)

8. Trame soggettive

La maggior parte del cinema classico si basa su una narrazione oggettiva: la storia è raccontata da una sorta di narratore "onnisciente", in "terza persona" (la cui voce è talvolta udibile, ma di solito per brevi passaggi, come "voce fuori campo"); la storia può essere raccontata anche da uno o più personaggi, che raccontano così la propria "versione" della storia, direttamente o, ancora, in "voce fuori campo". In ogni caso, il cinema classico è sempre stato molto attento nel trattare il "punto di vista" (vedi il Dossier ["Punto di vista"](#) per una trattazione più completa), indicando di solito molto chiaramente il passaggio dalla narrazione "oggettiva" a quella "soggettiva" (per esempio, attraverso l'uso di *flashback* accuratamente segnalati), in modo che gli spettatori non si chiedano quale storia stanno guardando e ascoltando.

Certamente il cinema non ha problemi a mostrare le azioni attraverso i movimenti del corpo, ma dare accesso ai pensieri e ai sentimenti di un personaggio è un'altra cosa. Possiamo vedere le persone pensare e mostrare segni dei loro sentimenti, ma non possiamo mostrare direttamente ciò che stanno realmente pensando e provando - possiamo solo dedurli attraverso segnali, cioè segni fisici esterni, osservabili o

8. Subjective plots

Most classical cinema relies on objective storytelling: the story is told by a sort of "omniscient", "third person" narrator (whose voice is sometimes heard, but usually for short passages, in "voiceover"); the story can also be told by one or more characters, who thus relate their own "version" of the story, either directly or, again, in "voiceover". In any case, classical cinema has always been very careful in handling "point of view" (see the Dossier ["Point of view"](#) for a fuller treatment), usually marking very clearly the passage from "objective" to "subjective" narration (for example, through the use of carefully signalled flashbacks), so that viewers are not left wondering whose story they are watching and listening to.

Of course, cinema has no problems in showing actions through body movements, but giving access to a character's thoughts and feelings is quite another matter. We can see people thinking and showing signs of their feelings, but we cannot directly be shown what they are actually thinking and feeling - we can only infer them through cues, i.e. external, observable, physical signs or actions/behaviours which, indirectly, point at

azioni/comportamenti che, indirettamente, rimandano ai pensieri e ai sentimenti. In altre parole, i film ci permettono di trovare un modo per entrare negli stati mentali dei personaggi mostrandoci principalmente quello che *fanno* (oltre, ovviamente, a quello che dicono). Ricordi, sogni, fantasie, che sono direttamente collegati alla vita mentale di un personaggio, sono, ancora una volta, rappresentati sotto forma di azioni o eventi, che traducono per noi i suoi pensieri e sentimenti.

Molto presto nella sua storia, il cinema ha trovato modi più creativi per provare a mostrare la soggettività di un personaggio, cioè il suo punto di vista, ricorrendo alla caratteristica più ovvia ed efficace del cinema: il mezzo visivo. Così il movimento espressionista tedesco, che ha avuto il suo periodo di massimo splendore tra il 1919 e il 1931, ha utilizzato il *design* e le scenografie per mostrare pensieri e sentimenti. La psicologia del pazzo ne *Il gabinetto del Dr. Caligari* (vedi il *trailer* in basso a sinistra; il film completo è visibile [qui](#)) è molto chiaramente tradotta in una scenografia irregolare e prospettive false o sbagliate. E una telecamera molto mobile è stata in grado di catturare le percezioni distorte di un personaggio in *L'ultima risata* (vedi il *trailer* in basso a destra; il film completo è visibile [qui](#)).

them. In other words, movies enable us to find a way into characters' mental states by mainly showing us what they do (in addition, of course, to what they say). Memories, dreams, fantasies, which are directly related to a character's mental life, are, once again, portrayed in the form of actions or events, which translate her/his thoughts and feelings for us.

*Quite early in its history, cinema found more creative ways to try and show a character's subjectivity, i.e. her/his point of view, by recurring to cinema's most obvious and effective feature - the visual medium. Thus, the German expressionist movement, which had its heyday between 1919 and 1931, used production design in order to show thoughts and feelings. The madman's psychology in *The cabinet of Dr. Caligari* (watch the trailer below left; the full film is visible [here](#)) is very clearly translated into an irregular set design and false or wrong perspectives. And a very mobile camera was able to capture a character's distorted perceptions in *The last laugh* (watch the trailer below right; the full film is visible [here](#)).*



*L'ultima risata/Der letzte Mann/The last laugh
(di/by Friedrich Wilhelm Murnau,
Germania/Germany 1924)*



*Il gabinetto del Dr. Caligari/Das Cabinet des Dr.
Caligari/The cabinet of Dr. Caligari (di/by Robert
Wiene, Germania/Germany 1920)*

Molto più recentemente, il cinema ha continuato ad utilizzare la ricca gamma delle sue potenzialità visive per mostrare lo stato d'animo disturbato o disordinato di un personaggio, come in *Il corridoio della paura* (vedi una scena in basso a sinistra): il protagonista, un giornalista che riesce a farsi ricoverare in un ospedale psichiatrico per risolvere un crimine, inizia presto a soffrire di allucinazioni e altri segni di disturbo mentale, che questa scena mostra chiaramente, ancora una volta attraverso i movimenti della telecamera e il montaggio, oltre al "bonus" aggiuntivo di una colonna sonora musicale appropriata. Allo stesso modo, la discesa del personaggio nella follia è resa visivamente in modo magistrale in *Repulsion* (vedi una scena in basso a destra e il film completo [qui](#)). Tuttavia, *8 1/2* (vedi il trailer qui sotto) rimane uno dei tentativi più ambiziosi di ricreare lo stato mentale di un personaggio, dando una potente vita visiva ai suoi sogni, incubi, ricordi all'interno di un contesto surrealista.

Much more recently, cinema has continued to adopt the rich range of its visual possibilities to show a character's disturbed or disordered state of mind, as in Shock corridor (watch a scene below left): the protagonist, a journalist who manages to be admitted to a psychiatric hospital in order to solve a crime, soon begins to suffer from hallucinations and other signs of mental disturbance, which this scene clearly shows, once again through camera movements and editing, plus the additional bonus of an appropriate music soundtrack. In the same vein, the character's descent into madness is visually rendered in a masterful way in Repulsion (watch a scene below right and the full film [here](#)). However, 8 1/2 (watch the trailer below) remains one of the most ambitious attempts to recreate a character's mental state by giving powerful visual life to his dreams, nightmares, memories within a surrealist context.



Il corridoio della paura/*Shock corridor* (di/by Samuel Fuller USA 1963)



Repulsion (di/by Roman Polanski, GB 1965)



8 1/2 (di/by Federico Fellini, Italia/*Italy* 1963)

Sfumare la distinzione tra "oggettivo" e "soggettivo" è di fatto una delle caratteristiche principali dei film *puzzle*: intere sequenze, a volte l'intero film, sembrano essere narrate in modo oggettivo, per poi scoprire, più avanti nel film o con un "colpo di scena" improvviso e inaspettato alla fine, che erano i sogni, gli incubi, le allucinazioni, i ricordi o le fantasie di un personaggio. In alcuni casi, tali "rivelazioni" vengono deliberatamente evitate e il pubblico rimane a chiedersi se ciò che ha visto appartiene alla "realtà" o allo stato mentale del personaggio.

Tale mescolanza e confusione di "oggettivo" e "soggettivo" può assumere molte forme: può catturare l'attenzione degli spettatori fin dall'inizio, in modo che siano presto "irretiti" nel gioco di indovinare chi è chi e cosa è cosa, oppure può essere ritardata di qualche tempo, o addirittura comparire solo alla fine del film, spesso lasciando gli spettatori frustrati dalla mancanza di una "chiusura" appropriata o incuriositi dal "gioco", e forse ansiosi di saperne di più ricorrendo a Internet o al relativo DVD ...

Un film che sembra "fluire" in modo molto classico ma che alla fine lascia perplessi è *American psycho* (vedi il *trailer* in basso a sinistra e il film completo [qui](#)), dove Patrick, il protagonista (un uomo d'affari giovane, bello e ricco), si diverte a uccidere le persone intorno a lui - tuttavia, questa non è la solita storia di un "serial killer". Ci sono alcuni dettagli sottili ma intriganti sia sul suo comportamento che sulle reazioni delle persone intorno a lui. È una persona così "carismatica" e influente che nessuno sembra accorgersi di alcunché di strano in lui, nonostante lasci ampie prove dei suoi crimini, dica bugie e, tutto sommato, si comporti spesso in modi strani. Alla fine del film, si avvicina a un suo amico, un avvocato, e confessa tutto, nella speranza di essere aiutato a uscire dalla sua situazione e persino di essere punito - solo per scoprire che il suo amico non crede a una parola di quello che lui dice. Così nell'ultima inquadratura Patrick è lasciato solo: parla a se stesso con la voce fuori campo e fissa la telecamera (e noi), lasciandoci il dubbio se tutto ciò che abbiamo visto sia un prodotto della sua

Blurring the distinction between "objective" and "subjective" is indeed one of the main features of puzzle films: whole sequences, sometimes the whole movie, seem to be narrated in an objective way, only to discover, later in the film or with a sudden, unexpected "twist" at the end, that they were a character's dreams, nightmares, hallucinations, memories or fantasies. In some cases, such "revelations" are deliberately avoided, and the audience is left wondering whether what they have seen belongs to "reality" or to the character's mental state.

Such mixing and jumbling of "objective" and "subjective" can take many forms: it can capture viewers' attention right from the start, so that they are soon caught in the game of guessing who's who and what's what, or it can be delayed till later, or indeed till the end of the movie, often leaving them either frustrated by the lack of appropriate "closure" or intrigued by the "game" and maybe anxious to find out more on the Internet or in the relevant DVD ...

*A film which seems to "flow" in a very classical way but leaves you "puzzled" at the end is *American psycho* (watch the trailer below right and the full movie [here](#)), where Patrick, the protagonist (a young, handsome, rich businessman), gets a kick out of killing people around him - however, this is not the usual "serial killer" story. There are some subtle but intriguing details about both his behaviour and the reactions of the people around him. He's such a "charismatic" and influential person that nobody seems to notice anything strange about him, despite the fact that he leaves ample evidence of his crimes, tells lies and, all in all, often behaves in weird ways. At the end of the movie, he approaches a friend of his, a lawyer, and confesses everything, in the hope of being helped out of his plight and even be punished - only to find out that his friend doesn't believe a word of what he says. So in the last shot Patrick is left to himself, talking to himself in voice-over and staring into the camera (and at us) and leaving us wondering whether all we have seen is a product of his mental condition*

situazione mentale (anche se non ci sono indizi di possibili allucinazioni durante il film). *(although there are no hints of possible hallucinations throughout the movie).*



Italiano

English

American psycho (di/by Mary Harron, USA/Canada 2000)

La stessa confusione tra realtà e fantasia appare in *Allucinazione perversa* (vedi il trailer nel Video 1 qui sotto), che si apre con una scena della guerra del Vietnam in cui vediamo Jacob gravemente ferito. Poiché questo è l'inizio del film, siamo portati a credere che questa sia la realtà, cioè il presente della storia. Tuttavia, subito dopo, vediamo Jacob svegliarsi in un treno della metropolitana. Dato che ora ha un lavoro e una famiglia, supponiamo che la scena di guerra sia stata una sorta di *flashback* e che la realtà sia ciò che stiamo guardando ora. Per tutto il film seguiamo poi la difficile situazione di Jacob, quando scopre che a lui, insieme ad altri soldati, era stato somministrato un farmaco sperimentale per rendere i soldati più aggressivi. Non è che alla fine, quando Jacob viene portato in ospedale, che la scena sfuma nello stesso Jacob che giace in un letto nella tenda di un ospedale di guerra, con i medici che lo dichiarano ufficialmente morto. Così ci rendiamo conto di essere stati ingannati dalla narrazione, anche se rimane l'ipotesi che gli eventi narrati dal film fossero solo fantasie, sogni o desideri di un morto - ipotesi che potrebbe non convincerci affatto. In una toccante sequenza finale (vedi il Video 3 qui sotto), però, vediamo Jacob che viene guidato dal suo bambino su per le scale, verso quello che potrebbe essere il luogo del suo riposo finale.

The same confusion between reality and fantasy appears in Jacob's ladder (watch the trailer in Video 2 below), which opens with a scene from the Vietnam war and we see Jacob seriously injured. Since this is the beginning of the movie, we are led to believe that this is reality, i.e. the present of the story. However, soon afterwards, we see Jacob wake up in a subway train. Since he now has a job and a family, we assume that the war scene was a kind of flashback and that the reality is what we are now watching. For the whole film we then follow Jacob's predicament, as he finds out that he, together with other soldiers, had been given an experimental drug to make them more aggressive. It is not until the end, when Jacob is taken to hospital, that the scene fades into the same Jacob lying in a bed in a war hospital tent, with doctors declaring him officially dead. So we realize that we were deceived by the narrative, although the hypothesis that the events narrated by the film were only the fantasies, dreams or desires of a dead man lingers with us but may not convince us at all. In a touching final sequence (watch Video 3 below), though, we see Jacob being led by his young child up a staircase, towards what may be the place of his final rest.

Hallucinations are also the main ingredient of

Le allucinazioni sono anche l'ingrediente principale di [L'uomo senza sonno](#), il cui protagonista soffre di insonnia e ha frequenti incontri con altri personaggi, alcuni dei quali sono chiaramente segnalati come allucinazioni mentre altri si presentano come reali (solo per scoprire che sono anch'essi prodotti della mente del protagonista). Il film è basato su una sequenza di tali alternanze tra realtà e fantasia, e la "regola del gioco" sembra che le persone e gli eventi siano presentati come reali, ma vengano presto liquidati come fantasie - cioè che la narrazione sia fuorviante ma solo temporaneamente. Tuttavia, il pubblico non può fare a meno di sentirsi imbrogliato quando, alla fine, tale narrazione risulta essere stata inaffidabile per tutto il tempo.

[The Machinist](#), whose protagonist suffers from insomnia and has frequent meetings with other characters, some of whom are clearly signposted as hallucinations while others are presented as real (only to find out that they are products of the protagonist's mind too). The film is based on a sequence of such alternations between reality and fantasy, and the "rule of the game" seems that people and events are presented as real but are soon dismissed as fantasies - i.e. that the narrative is misleading but only temporarily. However, the audience cannot help feeling cheated when, at the end, such narrative turns out to have been unreliable throughout.



1

2

3

Allucinazione perversa/*Jacob's ladder* (di/by Adrian Lyne, USA 1990)

Un altro insonne, Jack, un giovane ambizioso arrampicatore sociale che sta attraversando un periodo di forte stress, è il protagonista di *Fight Club* (vedi il *trailer* in basso a sinistra). Mentre è su un aereo, Jack immagina che un altro aereo stia per schiantarsi su quello su cui si trova. Quando si sveglia, incontra un venditore di sapone, Tyler, che lo introduce presto in un club dove giovani eco-terroristi razzisti e macho organizzano scontri violenti e atti di vandalismo per dare sfogo al loro bisogno di conflitto e antagonismo. Tyler, che è uno degli organizzatori, esercita presto un'influenza perversa su Jack e, dopo una serie di incidenti, affronta Jack tenendolo sotto tiro. È in questa fase che Jack si rende conto che lui e Tyler sono la stessa persona, quindi si spara, cessando così di "proiettarsi" mentalmente Tyler. Il pubblico potrebbe aver notato che, quando Jack si risveglia dalle sue fantasticherie, non è tornato alla sua realtà precedente - infatti, tutto dopo quel momento è almeno parzialmente allucinato, e l'unico elemento che non è reale è Tyler. Ma la

Another insomniac, Jack, a young ambitious social climber undergoing a period of severe stress, is the protagonist of *Fight Club* (watch the trailer below right). While on a plane, Jack imagines that another plane is going to crash into the one he is on. When he wakes up, he meets a soap salesman, Tyler, who soon introduces him to a club where young racist and macho eco-terrorists organize violent confrontations and acts of vandalism to give vent to their need for conflict and antagonism. Tyler, who is one of the organizers, soon exerts a pervert influence on Jack, and, after a series of incidents, he faces Jack holding him at gunpoint. It is at this stage that Jack realizes that he and Tyler are the same person, so he shoots himself, thereby stopping to mentally project Tyler. The audience might have noticed that, when Jack awakens from his reverie, he has not returned to his previous reality - in fact, everything after that moment is at least partially hallucinated, and the only element

scaltra miscela di realtà e fantasie mentali di Jack è tale che la rivelazione finale può davvero essere una sorpresa.

which is not real is Tyler. But the clever mix of reality and Jack's mental fantasies is such that the final revelation may indeed come as a surprise.



Italiano

English

Fight Club (di/by David Fincher, USA/Germania/Germany 1999)

Una prospettiva molto diversa sul rapporto tra "oggettivo" e "soggettivo" è offerta da *Oldboy* (vedi il *trailer* in basso a sinistra), del regista sudcoreano Park Chan-wook, che vinse il Gran Premio della Giuria a Cannes, ottenendo così una fama mondiale. La miscela di presente e passato attraverso i *flashback* comincia proprio all'inizio del film, quando troviamo il protagonista, Oh Dae-su, sul tetto di un edificio, che sembra abbandonato e allucinato. Presto torniamo indietro nel tempo e scopriamo che è stato rapito per nessun motivo ovvio e tenuto prigioniero per quindici anni, così che il tetto è effettivamente il luogo in cui è stato finalmente rilasciato. Inizia quindi una lunga serie di *flashback*, che raccontano la prigionia di Dae-su senza però offrire molto in termini di spiegazioni. Quando torniamo al presente, scopriremo che Dae-su è stato rapito da un vecchio compagno di scuola ("oldboy") come atto di vendetta per il presunto stupro di sua sorella. Ora è il turno della vendetta di Dae-su, e nelle sequenze finali, che includono ancora diversi *flashback* nella vita dei due uomini da giovani studenti, scopriremo circostanze ancora più oscure, che coinvolgono quello che può essere pensato come un doppio incesto. *Oldboy* è, in un certo senso, un classico film di vendetta, ma è notevole per una serie di ragioni. In primo luogo, le informazioni vengono fornite al pubblico in modo molto graduale, mescolando le interazioni

A very different perspective on the relationship between "objective" and "subjective" is offered by Oldboy (watch the trailer below right), by South-Korean director Park Chan-wook, who won the Grand Jury Prize at Cannes and thus gained worldwide reknown. The mix of present and past through flashbacks begins right at the start, where we find the protagonist, Oh Dae-su, on the roof of a building, looking stranded and hallucinated. Soon we go back in time and find out that he was kidnapped for no obvious reasons and kept prisoner for fifteen years - so that the rooftop is actually the place where he has finally been released. Then starts a long collections of flashbacks, which chronicle Dae-su's imprisonment without, however, offering much in terms of explanations. When we return to the present, we will discover that Dae-su was kidnapped by an old schoolmate ("oldboy") as an act of revenge for his sister's supposed rape. Now is the turn of Dae-su's revenge, and in the final sequences, which again include several flashbacks into the two men's life as young schoolboys, we will uncover even darker circumstances, involving what can be thought of as a double incest. Oldboy is, in a way, a classical revenge movie, but is remarkable for a series of reasons. First, the information is provided to the audience in a very gradual way, mixing characters'

dei personaggi con una gamma di nuovi *media* comunicativi e una voce fuori campo frequente e ben informata. In secondo luogo, questa modalità narrativa "classica" (o "post-classica") è intrisa di una sensibilità particolare per i temi sudcoreani, come l'approccio alla violenza fisica (che lo rende, tra l'altro, adatto a un pubblico internazionale). In terzo luogo, il ritratto realistico di un'intera società disumana e violenta si riflette nei protagonisti (sia "vittima" che "carnefice"), che, mentre cercano la verità oltre alla vendetta, attraversano una crisi esistenziale e alla fine devono affrontare i propri demoni interiori. *Oldboy* è stato rifatto da Spike Lee nel 2013.

interactions with a range of new communicative media and a frequent, well-informed voice-over. Second, this "classical" (or "post-classical") narrative mode is infused with a particularly sensibility to South-Korean themes, like the approach to physical violence (making it suitable for an international audience, among other things). Third, the realistic portrait of a whole inhuman, violent society is reflected in the protagonists (both "victim" and "villain"), who, while searching for truth besides revenge, go through an existential crisis and will eventually have to face their own interior demons. Oldboy was remade by Spike Lee in 2013.



Italiano



English

Oldboy (di/by Park Chan-wook, Corea del Sud/South Korea 2003)

The sixth sense - Il sesto senso (vedi il *trailer* in basso a sinistra) è stato uno degli esempi più chiari delle trame "soggettive" e, allo stesso tempo, un film di enorme successo, che ha scatenato infinite discussioni e interpretazioni su Internet in blog, chat, forum, diventando un film "cult" per gli appassionati di cinema impegnati a elaborare i significati dei film *puzzle*. È ancora un ottimo esempio di come gli spettatori possono essere ingannati durante un film fino a un "colpo di scena" finale molto intelligente.

The sixth sense (watch the trailer below right) was one of the clearest examples of the "subjective" plots and, at the same time, a hugely successful film, sparking endless discussions and interpretations over the Internet in blogs, chats, forums and becoming a "cult" movie for film buffs engaged in working out the meanings of puzzle films. It is still a very good example of how viewers can be deceived throughout a movie until a very clever final "twist".

Malcolm è uno psicoanalista infantile felicemente sposato, che non ha ancora superato il senso di colpa per non essere stato in grado di aiutare un bambino anni prima. Una notte, quello stesso bambino, ora un uomo adulto, irrompe in casa sua e gli spara, suicidandosi subito dopo. Dopo questa sequenza iniziale, ci viene mostrata una didascalia, "L'UTUNNO SUCCESSIVO - SOUTH PHILADELPHIA" e vediamo Malcolm, apparentemente guarito dall'aggressione, ora

Malcolm is a happily married child psychoanalyst, who hasn't yet overcome a sense of guilt for not being able to help a child years before. One night, that same child, now a grown-up man, breaks into his house and shoots him, then committing suicide. After this initial sequence, we are shown an intertitle, "THE NEXT FALL - SOUTH PHILADELPHIA" and see Malcolm, apparently recovered from the assault, now

impegnato a curare un bambino, Cole, che afferma di poter vedere persone morte. Assistiamo quindi all'incontro di Malcolm con la madre di Cole e al suo approccio graduale a Cole, bambino molto difficile e introverso, ma anche al crescente deterioramento del rapporto con sua moglie, a causa della vita professionale troppo impegnata di Malcolm. Quando Cole gli dice che è in grado di vedere persone morte, Malcolm ascolta una vecchia registrazione di una sessione di trattamento con il bambino che anni dopo, ormai adulto, sarebbe entrato in casa sua, e scopre che anche questo bambino era capace di vedere persone morte. Lentamente, Malcolm sembra riguadagnare la fiducia in se stesso come medico e ristabilire un rapporto con sua moglie. Tuttavia, una notte (vedi la scena finale in basso a sinistra), torna a casa e trova sua moglie addormentata, con un DVD che riproduce il video del loro matrimonio. Nel sonno lei gli dice: "Perché mi hai lasciato?" "Non ti ho lasciato", risponde lui. Con una voce fuori campo, sentiamo l'affermazione di Cole che è in grado di vedere i morti. Malcolm si rende conto all'improvviso di essere effettivamente morto; subito dopo segue una serie di brevi *flashback* (un vero e proprio montaggio di scene a cui abbiamo già assistito - come se Malcolm le stesse ricordando). E prima che scompaia dallo schermo, torna dalla moglie, ancora addormentata: "Penso di poter andare ora ... Avevo bisogno di aiutare qualcuno. Penso di averlo fatto ... Non sei mai stata seconda per me. Mai. Ti amo Ora dormi" - "Buonanotte, Malcolm" - "Buonanotte, tesoro".

Il punto principale è, ovviamente, come potremmo essere stati ingannati durante il film, e se ci fossero indizi che avrebbero potuto farci sospettare cosa stesse realmente accadendo. Le risposte a queste domande non possono essere ottenute se non guardando di nuovo il film (si ricordino le nostre precedenti osservazioni sul ruolo dei DVD e la visione ripetuta di un film nella produzione e commercializzazione di questo tipo di film - la versione DVD di questo film in realtà include materiale extra essenziale per la comprensione). E infatti, se guardiamo attentamente il film, ci sono degli indizi, anche se molto abilmente nascosti (anche se non possiamo fare a meno di sospettare che, almeno in alcuni

engaged to treat a child, Cole, who affirms that he can see dead people. We then witness Malcolm's meeting with Cole's mother and his gradual approach to a very difficult, introverted Cole - but also the increasing deterioration of the relationship with his wife, owing to Malcolm's much too busy professional life. When Cole tells him that he can see dead people, he listens to an old recording of a treatment session with the child who years later would break into his house, and discovers that this child, too, could see dead people. Slowly, Malcolm seems to regain his confidence as a doctor and to re-establish a relationship with his wife. However, one night (watch the final scene below right), he gets home and finds his wife asleep, with a DVD playing their wedding video. In her sleep she tells him, "Why did you leave me?" "I didn't leave you", he says. In voice-over, we hear Cole's statement that he can see dead people. Malcolm suddenly realizes that he is actually dead; immediately afterwards, he has a series of brief flashbacks (a real montage of scenes we've already witnessed - as if he's remembering them). And before he disappears from the screen, he goes back to his wife, still asleep: "I think I can go now ... Needed to help someone. I think I did ... You were never second. Ever. I love you. You sleep now" - "Good night, Malcolm" - "Good night, sweetheart".

The main point of the film is, of course, how we could possibly have been deceived throughout the movie, and if there were clues that could have made us suspect what was really going on. The answers to these questions cannot be obtained except by watching the film again (recall our previous remarks about the role of DVDs and multiple film viewings in the production and marketing of this kind of movies - the DVD version of this film actually includes extra essential material). And indeed, if we re-watch the film closely, there are clues, although very cleverly hidden (although we cannot help suspecting that, at least in a few cases, the director has actually cheated us). The basic clue is the intertitle "THE NEXT FALL", which, appearing immediately after the initial shooting, shows us Malcolm alive and

casi, il regista ci abbia effettivamente ingannati). L'indizio di base è la didascalia "L'AUTUNNO SUCCESSIVO", che, apparendo subito dopo le riprese iniziali, ci mostra Malcolm vivo e vegeto. Se qualcuno cammina e parla, *dobbiamo* presumere che sia vivo. Poi potremmo aver notato che Malcolm parla con le persone, ma non ottiene mai una risposta, tranne che da Cole. Potremmo aver notato che Malcolm indossa sempre gli stessi vestiti grigi che indossava la notte fatale. Potremmo essere rimasti colpiti da alcune affermazioni di Malcolm, come "ero un bravo dottore" e "mi è stata data una seconda possibilità". Potremmo aver notato che, quando Malcolm è in ritardo per una cena di anniversario in un ristorante con sua moglie, si scusa, ma lei chiede semplicemente il conto, si alza e se ne va. Altre scene con sua moglie mostrano un comportamento simile, ma lo attribuiamo al deterioramento della loro relazione. Potremmo essere stati avvisati dalle parole di Cole che le persone morte che vede "vedono solo ciò che vogliono vedere. Non sanno di essere morte", con l'implicazione che Malcolm è una di queste persone. Tutto sommato, dobbiamo accettare il fatto che Malcolm vive solo quei momenti a cui noi, al di fuori della storia del film, assistiamo con lui, cioè lui e noi siamo in un mondo virtuale, entrambi all'oscuro della verità. Ciò che pensavamo fosse *oggettivo* era completamente *soggettivo*.

well in the near future. If someone walks and talks, we must assume that he is alive. Then we might have noticed that Malcolm talks to people, but is never talked back, except by Cole. We might have noticed that Malcolm always wears the same grey clothes he was wearing on the fatal night. We might have been struck by some of Malcolm's statements, like "I used to be a good doctor" and "I've been given a second chance". We might have noticed that, when Malcolm is late for an anniversary dinner party in a restaurant with his wife, he apologizes, but she simply asks for the bill, stands up and leaves. Other scenes with his wife exhibit a similar behaviour, but we attribute it to the deterioration of their relationship. We might have been alerted by Cole's words that the dead people he sees "only see what they want to see. They don't know they're dead", with the implication that Malcolm is one of these people. All in all, we must accept the fact that Malcolm experiences only those moments that we, outside the film's story, witness with him, i.e. he and we are in a virtual world, both in the dark. What we thought was objective was completely subjective.



Trailer italiano

*English trailer*

Italiano

*English*

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

Molteplici piani temporali e prospettive soggettive sono alla base di *Se mi lasci ti cancello* (vedi il *trailer* in basso a sinistra), in cui la storia d'amore tra Joel e Clementine è lo spunto per un gioco di memoria e dimenticanza. La sequenza iniziale vede Joel, con la sua voce fuori campo, saltare una giornata di lavoro per trascorrere la giornata al mare, dove incontra Clementine. Iniziano una relazione, finché un giorno Joel va nella libreria dove lavora Clementine e scopre che lei non ha nessun ricordo della loro storia d'amore e non lo riconosce nemmeno. Joel, sconvolto e angosciato, entra in contatto con una strana società, "Lacuna", che provvede alla cancellazione totale di ricordi tristi o inquietanti dalla mente delle persone, e decide di sottoporsi alla procedura che cancellerà Clementine dalla sua mente. Nella notte in cui avviene la procedura computerizzata, durante la quale Joel è fortemente sedato, entriamo nella sua mente e seguiamo la progressiva cancellazione dei suoi ricordi, anche se a un certo punto Joel decide di interrompere la procedura e cerca disperatamente di svegliarsi. Durante il viaggio nella mente di Joel, che include *flashback* della sua infanzia e fantasie di giochi con Clementine da bambini, nel disperato tentativo di tenerla stretta a sé, seguiamo anche le tragicomiche avventure del personale di Lacuna che sta monitorando la procedura, fino a quando vediamo Joel che si sveglia e fa le stesse cose che ha fatto

Multiple layers of time and subjectivity constitute the structure of Eternal sunshine of the spotless mind (watch the trailer below right), where the love story between Joel and Clementine is the basis for an interplay of memory and forgetfulness. The initial sequence sees Joel, in his voice-over, skipping a day at work to spend the day at the seaside, where he meets Clementine. They start a relationship, until one day Joel goes to the bookshop where Clementine works and finds out that she has no memory of their love story and doesn't even recognize him. Soon Joel, shocked and distressed, gets in touch with a certain "Lacuna" company that provides complete erasure of sad or disturbing memories from people's minds, and decides to undergo the procedure that will erase Clementine from his mind. During the night when the computerized procedure takes place, during which Joel is heavily sedated, we enter his mind and follow the progressive erasure of his memories, although at one point he decides he wants to stop the procedure and hopelessly tries to wake up. During the journey through Joel's mind, which includes flashbacks to his childhood and fantasies about playing with Clementine as children, in a desperate attempt to keep a hold on her, we also follow the tragicomic adventures of the Lacuna people who are

all'inizio del film, cioè saltare il lavoro, andare al mare, incontrare Clementine e iniziare una relazione con lei. Un giorno i due ricevono da Lacuna una cassetta con le prove della loro partecipazione alla procedura di "cancellazione", ma non riescono a capirla e, dopo un confronto sincero, si rendono conto che possono sviluppare la loro storia d'amore correndo i rischi che ogni relazione necessariamente implica - un'accettazione più consapevole della loro fragilità umana, che significa anche una seconda possibilità e un nuovo inizio.

Il tema centrale del film è quindi il ruolo della memoria, del ricordo e dell'oblio, della possibilità di "cancellare" il passato e di "rinnovare il presente": Joel e Clementine hanno entrambi cancellato la loro prima relazione, il che permette loro di iniziarne una nuova, ma con un più alto grado di consapevolezza. Questo tema, tuttavia, non è sviluppato con una narrazione oggettiva e tradizionale, ma deve essere attentamente monitorato dagli spettatori, che possono seguire gli intricati colpi di scena della storia principalmente avendo accesso alla mente di Joel, ai suoi ricordi, fantasie e sogni, cioè da un punto di vista molto soggettivo. In altre parole, stiamo assistendo a quella che è principalmente l'esperienza psicologica ed emotiva di Joel. In quanto tale, la storia d'amore inizia e ricomincia di nuovo, in un mondo narrativo impossibile dove il tempo è vissuto come un "ciclo" di esperienze soggettive. Alla fine, capiamo di essere di fronte ad una commedia romantica, ma attraverso una struttura molto complessa di filoni narrativi.

monitoring the procedure, until we see Joel waking up and doing the same things he did at the beginning of the movie, i.e. skipping work, going to the seaside, meeting Clementine and starting a relationship with her. One day they receive a cassette from the Lacuna people with evidence of their participation in the "erasure" procedure, but they can't make sense of it and, after a sincere confrontation, realize that they can develop their love story by taking the risks that any relationship necessarily implies - a more conscious acceptance of their human frailty, which also means a second chance and a new start.

The central theme of the movie is thus the role of memory, of remembering and forgetting, of the possibility of "erasing" the past and "renewing the present": Joel and Clementine have both erased their first relationship, which allows them to start a second one afresh, but with a higher degree of self-awareness. This theme, however, is not developed along traditional, objective storytelling, but needs to be carefully monitored by the viewers, who can follow the intricate twists of the story mainly by having access to Joel's mind, to his memories, fantasies and dreams, i.e. through a very subjective point of view. In other words, we are witnessing what is mostly Joel's psychological and emotional experience. As such, the love story starts and re-starts again, in an impossible storyworld where time is experienced as a "loop" of subjective experiences. In the end, we feel we have been shown what is really a romantic comedy, but through a very complex structure of narrative strands.



Italiano

English

Se mi lasci ti cancello/*Eternal sunshine of the spotless mind* (di/by Michel Gondry, USA 2004)**9. Trame auto-riflessive: la "meta-narrazione"**

In molti film l'obiettivo non è tanto quello di raccontare una storia attraverso una trama, quanto piuttosto di esporre il funzionamento del film stesso, ovvero di coinvolgere lo spettatore nel pensare a *perché* e *come* il film è stato realizzato, e ai problemi che questo implica, sia per il regista che per lo spettatore. Non si tratta di film che includono, come parte della storia, le riprese di un film ("un film nel film") come, per citare un esempio recente, *C'era una volta ... a Hollywood* (di Quentin Tarantino, USA 2019), che parla di un attore e del suo *stuntman* e include sequenze dei film in cui recitano. I film "riflessivi" pongono invece al pubblico domande come: *Cos'è il cinema? Come funziona un film? Quali sono i suoi usi? Quali sono i rapporti tra regista, attori e spettatori?* - in modo che, invece di concentrarsi sui personaggi, le loro storie e le loro motivazioni, l'argomento del film è trovare risposte a tali domande (spesso attraverso il regista stesso, che diventa così una sorta di protagonista).

Specifici antecedenti di questo genere di film, che in molti casi sono stati (e sono tuttora) ascrivibili a registi e movimenti sperimentali e d'avanguardia, si possono trovare in tutta la storia del cinema. Abbiamo già accennato a *8 1/2* (di Federico Fellini, Italia 1963), che parla della crisi professionale ed esistenziale del suo protagonista, un regista, la cui difficile situazione coinvolge i suoi dubbi sulla natura stessa del cinema come mezzo capace di rappresentare sogni, ricordi, sentimenti e fantasie. Un altro esempio è *All that jazz*, il cui protagonista, Joe Gideon, è sia coreografo (una sorta di equivalente di un regista rispetto al balletto) che regista, ora impegnato nel montaggio del suo ultimo film. Maniaco del lavoro, fumatore accanito e donnaiolo, si droga

9. Reflective plots: meta-narration

In a number of films the goal is not so much to tell a story through a plot, as rather to expose the workings of the film itself, i.e. to engage the viewer in thinking about why and how the film has been made, and the problems that this implies, for both filmmaker and viewer. These are not movies that include, as part of the story, the shooting of a film ("a movie within the movie") like, to quote a recent example, Once upon a time ... in Hollywood (by Quentin Tarantino, USA 2019), which is about an actor and his stuntman and includes sequences from the films they play in. Reflective films ask the audience questions like, What is cinema? How does a film work? What are its uses? What are the relationships between filmmaker, actors and viewers? - so that, instead of focussing on characters, their stories and their motivations, the film's subject is to find answers to such questions (often through the filmmaker her/himself, who thus becomes a sort of protagonist).

Specific antecedents to this kind of movies, which in many cases have been (and still are) the realm of experimental, avant-garde directors and movements, can be found all through the history of cinema. We have already mentioned 8 1/2 (by Federico Fellini, Italy 1963), which is about the professional and existential crisis of its protagonist, a director, whose plight involves his doubts about the very nature of cinema as a medium capable of depicting dreams, memories, feelings and fantasies. Another example is All that jazz, whose main character, Joe Gideon, is a both choreographer (a sort of the equivalent of a director with respect to ballet) and a director,

per poter continuare a lavorare (vedi la sequenza di apertura nel Video 1 qui sotto), sebbene sia ben consapevole che le sue condizioni fisiche lo porteranno presto alla morte. Il film racconta la sua *routine* quotidiana, con le sue condizioni che peggiorano gradualmente, finché i produttori del film che non ha ancora finito si rendono conto che un modo per recuperare i loro soldi è mettere in scena la morte di Joe. La parte finale del film diventa così un monumentale spettacolo di varietà (vedi il Video 2 qui sotto), in cui realtà, sogni e allucinazioni si mescolano mentre Joe mette in scena il processo della sua morte. Tuttavia, questo non è veramente uno "spettacolo nello spettacolo": è piuttosto la vita e la morte di Joe messe in scena per concentrarsi esplicitamente sul mezzo, lo spettacolo stesso, evidenziando il potere della musica e del balletto di sfidare la morte, restando così fedeli al *mantra* di Joe ("Si va scena, ragazzi!") fino alla sua morte e oltre. L'impatto drammatico del film è accentuato dal fatto che il suo regista, Bob Fosse, lui stesso coreografo e regista, con *All that jazz* stava effettivamente girando una sorta di autobiografia - in effetti morì pochi anni dopo.

now busy in editing his latest film. A workaholic, a chain-smoker and a womanizer, he takes drugs in order to be able to continue working (watch the opening sequence in Video 1 below), although he is well aware that his physical condition will soon lead him to his death. The film chronicles his daily routine, with his condition gradually worsening, until the producers of the film he hasn't yet finished realize that one way to recoup their money is to actually stage Joe's death. The final part of the movie thus becomes a monumental variety show (watch Video 2 below), in which reality, dreams and hallucinations mix as Joe stages his own process of dying. However, this is not really a "show within the show": it is rather Joe's life and death enacted to focus explicitly on the medium, the show itself, highlighting the power of music and ballet to defy death and be faithful to Joe's mantra ("It's showtime, folks!") until and beyond his own death. The dramatic impact of the movie is heightened by the fact that its director, Bob Fosse, himself a choreographer and director, with *All that Jazz* was actually filming a sort of autobiography, and indeed died a few years later.



Video 1

Video 2

All that jazz (di/by Bob Fosse, USA 1979)

Un altro esempio di film "che riflette su se stesso", offuscando la distinzione tra film e realtà, è *La donna del tenente francese* (vedi il trailer in basso a sinistra), dove la storia narrata dal film (un dramma del periodo vittoriano) si interseca con la storia di girare lo stesso film, soprattutto perché i due amanti in entrambe le storie sono le stesse persone. E se il dramma d'epoca ha un lieto fine, la storia dei due attori no. A un livello completamente diverso, Woody Allen in *Stardust*

Another example of a movie "reflecting upon itself", blurring the distinction between film and reality, is The French lieutenant's woman (watch the trailer below left), where the story narrated by the film (a Victorian period drama) intersects with the story of shooting the film, especially since the two lovers in both stories are the same persons. And if the period drama has a happy ending, the story of the two actors has not. On quite a different level, Woody Allen

memories (vedi il *trailer* in basso a destra) interpreta un famoso regista afflitto dai suoi fan che non sopportano il suo lavoro più recente e più "artistico" e preferirebbero che continuasse a girare i suoi "film precedenti, più divertenti" - evidenziando, ancora una volta, il rapporto stretto ma problematico tra i film e il loro "creatore".

in Stardust memories (watch the trailer below right) plays a famous director plagued by his fans who can't stand his most recent, more "artistic" work and would rather have him continue shooting his "earlier, funnier movies" - highlighting, once again, the close but problematic relationship between films and their "maker".



La donna del tenente francese/*The French lieutenant's woman* (di/by Karel Reisz, GB 1981)



Stardust memories (di/by Woody Allen, USA 1980)

Tuttavia, la natura riflessiva del cinema diventa più esplicitamente focalizzata nei film di registi come Atom Egoyan e Abbas Kiarostami. In *Ararat* (vedi il *trailer* in basso a sinistra), il regista armeno-canadese Egoyan sceglie di girare un film su ciò che è, per definizione, "non filmabile", ovvero il genocidio armeno da parte dei turchi nel 1915. Ben consapevole dei limiti intrinseci del cinema, egli mette deliberatamente alla prova il suo film, per vedere fino a che punto la realtà può essere rappresentata attraverso l'arte, in questo caso un film. Questo è un "film su un film", visto che assistiamo a un regista che gira più o meno lo stesso film che stiamo guardando, ma il suo messaggio è chiarissimo: un mezzo come il cinema può rappresentare l'orrore di un genocidio? Egoyan risponde "svelando" i meccanismi del cinema stesso, mostrando che tutto è "ricostruito", quindi in un certo modo falso, e comunque la realtà sfugge alle immagini del film - sottolineando così che la verità è stata molto più terribile di ciò che un film può mostrare. Il film è costruito attorno a una serie di personaggi e storie differenti e la versione originale è parlata in quattro lingue diverse; è un tentativo molto ambizioso di affrontare un compito molto impegnativo, essendo più film contemporaneamente: in parte film epico-storico, in parte documentario, in parte indagine filosofica, oltre ad essere una sorta di saggio sul processo di

However, the reflective nature of cinema becomes more explicitly focussed in films by directors like Atom Egoyan and Abbas Kiarostami. In Ararat (watch the trailer below left), Armenian-Canadian director Egoyan chooses to shoot a film about what is, by definition, "not filmable", i.e. the Armenian genocide by the Turks in 1915. Well aware of film's inherent limitations, he deliberately puts his film to the test, to see how far reality can be represented through art, in this case a movie. This is a "film about a film", since we witness a director making more or less the same movie we are watching, but its message is made crystal-clear: can a medium like cinema represent the horror of a genocide? Egoyan answers by "unveiling" the mechanisms of cinema itself, by showing that everything is "re-built", thus in a way false, and in any case reality escapes the film's images - thus stressing that the truth was much more terrible than what a film can show. The movie is built around a series of different characters and stories and the original version is spoken in four different languages; it is a very ambitious attempt at facing a very demanding task by being many films at once: part historical epic, part documentary, part philosophical enquiry, in addition to being a sort of essay on the process of filmmaking, the relative strengths

produzione cinematografica, i relativi punti di forza e di debolezza di ogni approccio e i suoi limiti etici e politici.

Un approccio ancora più drastico è la caratteristica fondamentale del lavoro del regista iraniano Abbas Kiarostami, che, nel corso della sua carriera, ha messo alla prova i limiti dell'espressione cinematografica. I suoi film presentano spesso un regista che gira un film, attori non professionisti che non recitano ma vengono mostrati solo come se stessi, così come eventi della vita reale come una vera sepoltura, un processo, un terremoto o semplicemente i problemi della *troupe* di un film incapace di completare (e persino di iniziare) il proprio lavoro. Ad esempio, in *E la vita continua* (vedi il trailer in basso a destra), un padre (che impersona lo stesso regista) e il suo giovane figlio tornano nel luogo in cui Kiarostami aveva girato un film precedente (*Dov'è la casa del mio amico?*, Iran 1987), alla ricerca dei ragazzi che avevano allora interpretato i due personaggi. Nel frattempo la zona è stata devastata da un (vero) terremoto e il compito di trovarli si rivela molto impegnativo. Questo è chiaramente, almeno in parte, un film autobiografico, ed è difficile distinguere la realtà dalla finzione, poiché l'approccio documentario e quello immaginativo sono strettamente intrecciati. In questo modo Kiarostami offre una riflessione lucida e stimolante sulla natura del cinema, sui suoi usi e sui suoi limiti, oltre che esplicitare al pubblico la sua base ideologica. Pone a se stesso (e al pubblico) domande fondamentali come, *qual è il rapporto tra un regista e i suoi attori e qual è la sua responsabilità nei loro confronti, soprattutto se non sono professionisti? È moralmente accettabile trasformare gli abitanti di un villaggio in semplici fantasmi di se stessi? E fino a che punto si può usare un luogo segnato dal disastro e dalla morte come luogo di una storia di fantasia?* Kiarostami non ha risposte esaurienti a queste domande: si limita ad avvicinarsi alle persone, le lascia parlare e il suo cinema diventa un'esperienza personale che coinvolge il pubblico come parte di essa - un modo estremo, appassionato e coerente di affrontare il cinema come pratica riflessiva.

and weaknesses of each approach, and its ethical and political limitations.

*An even more drastic approach is the keynote of the work of Iranian director Abbas Kiarostami, who, all along his career, has put the boundaries of cinematic expression to the test. His films often feature a director making a movie, non-professional actors who are not acting but are just shown as their real selves, as well as real-life occurrences like a real burial, a trial, an earthquake, or simply the problems of a film's crew unable to complete (and even to start) their work. For example, in *And life goes on* (watch the trailer below right) a father (impersonating the director himself) and his young son return to the place where Kiarostami had shot an earlier film (Where is the friend's house, Iran 1987), searching for the boys who had then played the two characters. Meanwhile, the area has been devastated by a (real) earthquake, and the task of finding them proves a very demanding one. This is clearly, at least partially, an autobiographical film, and it is hard to tell reality from fiction, since the documentary approach and the fictional one are closely intertwined. In this way Kiarostami offers a lucid, thought-provoking reflection on the nature of cinema, its uses and its limitations, as well as making explicit his ideological basis to the audience. He asks himself (and the audience) basic questions like, What is the relationship between a director and his actors, and what is his responsibility towards them, especially if they are not professionals? Is it morally acceptable to turn the inhabitants of a village into mere ghosts of themselves? And how far can you use a place marked by disaster and death as a location of a fictional story? Kiarostami does not have full answers to such questions: he just gets closer to the people, lets them talk, and his filmmaking becomes a personal experience which involves the audience as part of it - an extreme, passionate and coherent way to approach cinema as reflective practice.*



Ararat - Il monte dell'Arca/Ararat (di/by Atom Egoyan, Canada/Francia/France 2002)



E la vita continua/Va zendegi edame darad/And life goes on (di/by Abbas Kiarostami, Iran 1992)

10. Conclusion: Perché i film "puzzle" nel nuovo secolo?

Ci si potrebbe chiedere perché, a partire dagli anni '90, i film *puzzle* hanno iniziato ad apparire e sono anche diventati piuttosto popolari, ottenendo in qualche caso i migliori profitti al botteghino, e ricevendo nel contempo giudizi critici molto positivi. Ci sono sia ragioni inerenti l'industria cinematografica che ragioni che riflettono questioni socioculturali più ampie. Citeremo Minors (Nota 1) per il primo e Berg (Nota 2) per il secondo.

"Bordwell (2006, pp. 74-75) ha esplorato il motivo per cui questa sperimentazione narrativa è diventata così rilevante durante gli anni novanta. Cita l'aumento della produzione cinematografica "off- Hollywood" da parte di artisti del calibro di Lynch (Blue Velvet, USA 1986) e l'emergere del cinema indipendente, che ha talmente saturato il mercato da rendere necessarie innovazioni narrative. Il trattamento creativo delle trame fu visto come un modo per promuovere una produzione a basso budget senza il coinvolgimento di "star", mentre il successo di Pulp fiction (USA 1994), con la sua sequenza temporale ricorsiva, dimostrò ai principali studios che il pubblico avrebbe accettato queste storie, soprattutto se prevedevano la presenza di "star" (ad esempio, Se mi lasci ti cancello, USA 2004). Inoltre, a quel tempo i maggiori cineasti di Hollywood - che erano cresciuti assieme alla Hollywood classica - stavano man mano lasciando il campo a una generazione più giovane, che portava con sé influenze dalla TV, dai fumetti e dai videogiochi, aprendo la strada a ulteriori progressi narrativi. L'avvento dell'home video e del VHS significava che il pubblico poteva rivedere i film a casa ed esaminarli alla ricerca di

10. Conclusion: Why puzzle films in the new century?

One may wonder why, starting in the 1990s, puzzle films have started to appear and have also become quite popular, some of them reaching top box-offices profits while also being critically acclaimed. There are both reasons inside the movie industry and reasons reflecting wider socio-cultural issues. We will quote Minors (Note 1) for the former and Berg (Note 2) for the latter.

"Bordwell (2006, pp. 74-75) has explored why this narrative experimentation became so relevant during the nineties. He points to the rise in off-Hollywood filmmaking by the likes of Lynch (Blue Velvet, 1986), and the emergence of independent filmmaking, which so crowded the marketplace that narrative innovation became requisite. Creative plotting was seen as a way to boost a low-budget production which lacked stars, whilst the success of Pulp Fiction (1994), with its back-and-forth timeline, proved to the major studios that the public would embrace such stories, especially if they featured some star names (e.g. Eternal Sunshine of the Spotless Mind, 2004). Furthermore, at that time the current crop of Hollywood filmmakers - who had been raised on classic Hollywood - were making way for a younger generation who brought with them influences from TV, comic book and video games mediums, leading to further narrative advancement. The advent of home video and VHS meant audiences could re-watch films at home and scrutinise them for plot clues which might not be apparent in a single viewing in the cinema, so directors would purposely include little details to provide

indizi che potevano non essere evidenti durante la prima visione al cinema, quindi i registi avrebbero volutamente incluso piccoli dettagli per favorire ulteriori visioni." (Nota 1)

"Al di fuori del mondo del cinema, molti possibili fattori hanno contribuito a plasmare questa continua tendenza a fornire narrazioni non convenzionali: la frammentazione della "condizione postmoderna" e la sua rivolta contro le narrazioni "classiche"; l'ubiquità di forme narrative multimediali più brevi come i video musicali; i videogiochi, che sottolineano molteplici tipi di narratività interattiva, e che richiedono vari tipi di strategie da parte dei giocatori, compresi i giochi di ruolo e il "team building", e che riportano ripetutamente i giocatori alle stesse situazioni; l'esperienza ramificata della navigazione in rete; e i collegamenti ipertestuali che consentono agli utenti di creare una sequenza personalizzata di tipi di artefatti che possono comprendere testi, immagini, video e suoni." (Nota 2)

In questo Dossier ci siamo occupati principalmente di *film puzzle* che, nonostante la loro complessità e l'impegno a volte esorbitante che richiedono al pubblico, alla fine forniscono una sorta di "chiusura" o almeno una risposta parziale alle domande che sollevano. Esistono però anche *film puzzle* che potremmo definire "impossibili", nel senso che non offrono una risposta chiara (e ancor meno definitiva) che possa accontentare gli spettatori (e premiarli per i loro sforzi!). Ci riferiamo a film come, tra i più popolari, *Donnie Darko*, *Vanilla sky*, *Source code*, *Inception* (vedi il trailer in basso a sinistra) e la maggior parte dei film di David Lynch (ad esempio, *Mulholland Drive*, *INLAND EMPIRE*). I *film puzzle* "impossibili" meritano quindi una considerazione speciale, non solo per il modo in cui sono strutturati, ma anche, e soprattutto, per le sfide che offrono agli spettatori e per le strategie che gli spettatori stessi possono e devono adottare per dare un senso a tali film. Un Dossier speciale è quindi dedicato a questo nuovo, impegnativo ma affascinante ambito del cinema contemporaneo.

for them." (Note 1)

"Outside the world of film, many possible contributory factors have helped shape this surging trend in unconventional narration: the fragmenting "postmodern condition" and its revolt against master narratives; the ubiquity of shorter narrative media forms such as music videos; video games, which stress multiple kinds of interactive narrativity, require various sorts of player strategies including role playing and team building, and repeatedly take players back to the same situations; the branched experience of surfing the net; and hypertext linking that allows users to create a personalized sequence of disparate types of artifacts that might include text, image, video and sound." (Note 2)

In this Dossier we have mainly dealt with puzzle films which, despite their complexity and the sometimes daunting demands they make on the audience, eventually provide some sort of "closure" or at least a partial solution to the questions they raise. However, there also puzzle films that we might define as "impossible", in the sense that they do not offer a clear (and even less, definitive) answer that might satisfy viewers (and reward them for their efforts!). We refer to such films as, among the most popular, Donnie Darko, Vanilla sky, Source code, Inception (watch the trailer below right) and most of the films by David Lynch (e.g. Mulholland Drive, INLAND EMPIRE). "Impossible" puzzle films are thus worth of special consideration, not only for the way they are structured, but also, and most importantly, for the challenges they offer viewers and for the strategies that viewers themselves can and do adopt to make sense of such movies. A special Dossier is therefore dedicated to this new, demanding yet fascinating area of contemporary filmmaking.



Italiano

English

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

Note/Notes

- (1) Minors M. 2014. *Is there a key to unlocking the puzzle films of contemporary cinema?*, BA (Hons) Thesis, SAE Institute, London, pp. 5-6. Con riferimento a/With a reference to Bordwell D. 2006. *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies*, University of California Press, Berkeley.
- (2) Berg C.R.. 2006. "A taxonomy of alternative plots in recent films: classifying the "Tarantino effect", *Film criticism*, XXXI, No. 1-2, p. 6.

[Torna all'Indice/Back to Contents](#)



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.



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*

- * De Giusti L. (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era del digitale*, Marsilio, Venezia.
- * 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.

Past

- * Bordwell D. [Film futures](http://www.davidbordwell.net), 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

cinemafocus.eu

info@cinemafocus.eu