

## **Solo la verità ci può salvare?**

### **Il cinema e il conflitto delle interpretazioni**

*(Can Truth Only Save Us? Cinema and the Conflict of Interpretations)*

**Maria Teresa Pacilé**

#### **Abstract**

*The cinematographic symbolic-narrative fabric constitutes one of the most interesting areas of research on the significant interplay between psychoanalysis and hermeneutics: the analysis of two works, Shutter Island (2010, Martin Scorsese) and Inception (2010, Christopher Nolan) will attest to the density of meaning and heuristic validity of the Ricoeurian concept of "narrative identity" and, at the same time, will open up to a reflection on a disturbing question: "can only Truth save?". Will the protagonists be able to create the Ariadne's thread capable of saving them from the obscure labyrinth of their interiority? Leading to different outcomes, the conflict of the interpretations of cinema will force philosophy to face a head-on collision with the repressed trauma that has always distressed its unconscious: Truth. It can save (and not only be therapeutic) only if it does not destroy the fragility of the individual and instead gives him a new birth, the possibility of "living in spite of everything" by symbolically inhabiting the wound that constitutes him.*

**Keywords:** Truth, narrative identity, dream, fiction, cinema

## **Abstract**

*Il tessuto simbolico-narrativo cinematografico costituisce uno dei territori più interessanti di ricerca sul significativo intreccio tra psicanalisi ed ermeneutica: l'analisi di due opere, Shutter Island (2010, Martin Scorsese) e Inception (2010, Christopher Nolan) attesterà ancora una volta la densità di senso e la validità euristica del concetto ricoeuriano di «identità narrativa» e, al contempo, aprirà la riflessione ad un inquietante quesito: «solo la Verità ci può salvare?». I protagonisti riusciranno a creare il filo d'Arianna in grado di salvarli dall'oscuro labirinto della loro interiorità? Con esiti differenti, il conflitto delle interpretazioni del cinema costringerà la filosofia allo scontro frontale con il trauma rimosso (Traum, ferita e sogno) della verità: essa può salvare (e non solo essere terapeutica) solo se non distrugge la fragilità dell'individuo, ma gli dona una nuova nascita, la possibilità di «vivere nonostante tutto» abitando simbolicamente la ferita che lo costituisce.*

**Keywords:** Verità, identità narrativa, finzione, sogno, cinema

*«È vero, principe, che una volta avete detto  
che il mondo sarà salvato dalla bellezza?»  
(F. M. Dostoevskij 1869)*

## **1. À la recherche du temps perdu: l'attore e la maschera**

*Immediatamente dietro la maschera comincia il mistero. [...]  
La maschera minaccia con il segreto che si accumula dietro di lei.  
Poiché non è possibile leggere su di lei il mutare dell'animo come su un volto,  
si sospetta e si teme dietro di lei l'ignoto.  
(E. Canetti 1981)*

È tutta questione di tempo. È sempre il tempo a porci in questione: come *salvare* il tempo che scorre inesorabilmente, disarmato di fronte alla necessità della sua distruzione? Come *salvarci* in un tempo a noi

estraneo? Alcuni degli interrogativi umani fondamentali sembrano convergere verso un unico nodo problematico, nel tentativo di risposta ad un'angoscia, originaria e sempre nuova, dell'esistenza di fronte alla possibilità (impossibile) della sua morte e, al contempo, dello slancio infinito del suo desiderio verso la salvezza eterna.

Tragicità del tempo e possibilità di salvezza, dunque, appaiono come volti di un Giano bifronte, di una stessa *maschera* che, forse, può salvare l'uomo dall'incessante metamorfosi di una temporalità destrutturata stabilizzando la fluidità in divenire della vita e al contempo nascondendone il mistero, il segreto terribile e affascinante che la abita, nella consapevolezza che «seppur destinati a morire, gli uomini non sono nati per morire, ma per incominciare» (Arendt 2019: 182). Creare una maschera, dunque, è ciò che permette all'individuo, attraverso e oltre lo scorrere del tempo, di *salvarsi*, di entrare in scena, agire e patire, dare inizio a qualcosa di nuovo, parlare, costruire, lasciare un segno, tracciare delle relazioni. Riscoprendosi *attore* nel teatro del mondo, ma al contempo *spettatore* delle vite di coloro che lo circondano e *regista* della propria, ogni individuo, *come se fosse* in un'opera cinematografica, *come se fosse* anch'egli *drama*, attraverso la propria capacità immaginativa, potrà dunque costruire e ricostruire la propria identità mutevole, raccontare differenti intrecci in cui tentare di tradurre armonicamente la propria inquietudine esistenziale, rispondere all'aporetica della propria temporalità con la poetica del racconto (cfr. Ricoeur 1983). Proprio il concetto ricœuriano di «identità narrativa» manifesta ancora una volta la propria attualità in quanto permette di tenere insieme, nonostante tutto, i numerosi fili che costituiscono ogni esistenza nella sua drammatica complessità, non dimenticando la catastrofe che può lacerarne la pretesa integrità, ma insegnando ad abitarla consapevolmente senza restarne distrutti. Il racconto, dunque, in quanto sintesi dell'eterogeneo, concordanza discordante, permette di rintracciare una continuità pur nella discontinuità perigliosa di ogni

vissuto, salvando l'uomo da ogni gabbia di compiuta esauribilità e dicibilità della propria esperienza, creando metafore vive in grado di riscrivere il reale, aprire un nuovo contesto referenziale, un mondo *aldilà* del mondo, un tempo *aldilà* del tempo, un *possibile* in cui sempre riscoprire la capacità di una nuova nascita, di un nuovo inizio, di un nuovo racconto.

Se allora l'uomo si riconosce in quanto tale proprio perché accede all'universo simbolico-narrativo, bisognerà invece domandarsi cosa succede quando egli è costretto a gettare le maschere, a rinunciare al gioco cosciente di costruzioni e ricostruzioni che lo costituiscono in quanto persona di fronte alla pratica decostruttiva per eccellenza, la psicanalisi. Nella sua ricerca di senso, essa infatti scava in profondità, pretende di accedere *oltre* le maschere, alla nudità dell'individuo, alla sua verità, alla sua *shutter island*, che rimane però patria assente, «Itaca sola-mente intuibile» (vedi Cacciari 1997: 23) poiché sempre aperta all'*agon* degli stili e dei linguaggi, al conflitto delle interpretazioni alla metafora e al testo come luoghi di articolabilità e "innesto" di una densità in costante cambiamento, mai totalmente svelabile.

Numerosi interrogativi dunque si pongono, ineludibili e mai totalmente risolvibili: come tradurre l'intraducibile, come riportare alla coscienza l'inconscio? Come *raccontare* ciò che sembra "mancante" di parole? Come ricostruire un'identità che sembra definitivamente infranta? Come dunque distinguere sogno e realtà, razionalità e follia?

Il percorso proposto tenterà di rispondere a queste domande facendo dialogare i contributi dell'ermeneutica e della pratica psicoanalitica nel terreno comune della narrazione e, in modo più specifico, attraverso il tessuto simbolico della cinematografia. Attraverso la costruzione delle immagini, delle musiche, dei personaggi, essa apre *mondi e tempi altri, stili di pensiero altri*, sempre possibili, in grado di gettare luci inattese su quesiti densi di senso poiché profondamente umani. Perturbante ed estraniante, l'esperienza cinematografica è in grado di

coinvolgere lo spettatore all'interno di una *ri-figurazione* della realtà che, decostruendo ogni pretesa certezza, gli permette di cambiare punto di vista, gli insegna a «pensare altrimenti».

I due capolavori cinematografici che costituiranno oggetto d'analisi, *Shutter Island* e *Inception*, permetteranno di addentrarci, in modo drammatico e suggestivo, nei meandri complessi dell'interiorità umana, nelle sue zone più oscure, nella sua capacità di progettare e costruire brillanti idee e articolati mondi onirici; di mettere in atto meccanismi di proiezione, protezione e fuga; di elaborare o rimuovere il trauma; di rendere il confine tra realtà, sogno e finzione profondamente problematico; di *sopravvivere* ai tempi disconnessi dell'esistenza o *perdersi* per sempre nella prigione dell'incubo. All'interno di tali opere così complesse ed enigmatiche, poliedriche e polisemiche, si cercherà di delineare un *fil rouge* che, pur consapevole di tralasciare numerosi campi di riflessione, come un filo d'Arianna, tenterà di trovare una via per percorrere il labirinto complesso che entrambi gli intrecci delineano come simbolo più inquietante della mente umana, per comprendere *se* e *come* da esso sia possibile *salvarsi*. È questione, ancora una volta, del tempo e della sua salvezza: solo la Verità può *salvare*?

## 2. Verso *Shutter Island*: realtà o finzione?

«Lo sapeva che la parola trauma viene dal greco? Vuol dire ferita.  
E qual è la parola tedesca per sogno? Traum, ein Traum.  
Le ferite possono creare mostri e lei ha tante ferite, agente»

«Chi è il 67?». È questo l'angosciante quesito al cuore di *Shutter Island*, sceneggiatura innovativa del regista Martin Scorsese, basata sul romanzo di Dennis Lehane, *L'isola della paura*. Proprio la paura infatti, permea l'atmosfera claustrofobica in cui le scene, la fotografia, le dinamiche sonore contribuiscono a trasmettere allo spettatore un

costante presentimento di affanno e angoscia. L'opera, enigmatica e paralizzante, luogo di inganni e false apparenze, presenta una struttura narrativa cupa, delirante, misteriosa, come d'altronde è la mente umana che essa tenta di portare sulla scena. Proprio quest'ultima, fragile e caotica, diviene territorio impervio da scandagliare sin nei meandri più reconditi, in cui bene e male, realtà e menzogna, razionalità e follia diventano così intimamente intrecciati da render complesso, se non impossibile per lo spettatore, come per il protagonista, distinguerne e delimitarne i confini netti.

«Chi è il 67?»: questo interrogativo, ritrovato casualmente in un biglietto, è il destabilizzante primo indizio che guida l'ex agente federale Teddy Daniels e il suo assistente Chuck nell'indagine sulla scomparsa della paziente-detenuta Rachel Solando, accusata di aver annegato i tre figli in un delirio di follia e ora rinchiusa nell'impenetrabile *Ashecliff Hospital*, manicomio per pericolosi criminali presso l'isola di Shutter. È il 1954, di rientro dall'esperienza traumatica della guerra e del campo di Dachau, l'agente Daniels (la cui identità è costruita e decostruita nello svolgimento della trama) è impegnato non solo nella risoluzione del caso Solando, ma soprattutto nella ricerca di prove che testimonino i terribili esperimenti di cui la clinica è incriminata e, al contempo, nell'investigazione contro Andrew Laeddis, il piromane accusato di aver ucciso la moglie.

L'oppressione patita dal protagonista durante le indagini, che lo porteranno a mettere in dubbio l'affidabilità dei medici, dei pazienti e addirittura del collega, è palpabile e aiuta a comprendere, lentamente durante il corso del film, la stretta connessione tra la sua psiche, i ricordi, i sogni, gli spazi, oltre che le vicende narrate. Un rovesciamento dello sguardo irrompe nel finale: tutto ciò cui lo spettatore ha assistito è reale solo nella mente di Daniels, non un agente federale come si è pensato, bensì proprio il paziente 67 dell'ospedale, proprio quell'Andrew Laeddis (di cui il nome del protagonista è brillante anagramma)

rinchiuso a Shutter Island per esser diventato folle e aver ucciso la moglie, dopo aver scoperto che quest'ultima aveva affogato i tre figli. Il protagonista, portato sulla scena dall'eccellente interpretazione di Leonardo Di Caprio, ha dunque totalmente rimosso l'esperienza traumatica, ri-creando una storia e un mondo parallelo all'interno del quale l'intera realtà è deformata e ne rimangono solo *spettri* e *maschere*: la vera Rachel Solando è infatti una dottoressa del manicomio; il vero Chuck Aule è in realtà lo psicologo che tenta di guarire la malattia di Andrew; il vero assassino, in fuga dal proprio opprimente senso di colpa, è proprio il protagonista.

L'intero film, dunque, si delinea come viaggio all'interno dell'interiorità, conscia e inconscia, dell'illusione difensiva creata dal personaggio per non dover affrontare la realtà eccessivamente dolorosa, grazie anche all'incoraggiamento dei dottori e del personale ospedaliero che hanno rafforzato quell'illusione, all'interno di un *role playing* minuziosamente studiato a portare al parossismo la costruzione mentale del paziente, nutrendo la speranza di una sua auto-decostruzione e, dunque, di una possibile guarigione del malato. Il fascino della costruzione cinematografica, dunque, risiede nella capacità di *far vedere* il mondo attraverso gli occhi della patologia, prendendo solo alla fine atto di uno scarto lacerante rispetto alla realtà condivisa di fronte alla quale non solo il protagonista, ma anche lo spettatore rimane profondamente turbato. Inganno e menzogna, costruzione e ricostruzione si alternano nelle vicende narrate, in cui i pochi frammenti di verità sono consegnati ai sogni, alla voce della moglie defunta che chiede di esser lasciata libera. Eppure, numerose sono le voci nella mente dell'agente; impossibile distinguere ciò che è reale e ciò che è solo *phantasma* all'interno dell'isola, in un destabilizzante labirinto in cui è difficile rintracciare una via d'uscita.

Proprio l'isola infatti, vera protagonista dell'opera, costituisce la rappresentazione simbolica della complessità della psiche umana, nei

suoi antri, nei suoi fili spinati e territori vietati, nelle tempeste tumultuose che rischiano costantemente di distruggerla, nel faro luminoso della ragione, meta desiderata ma irraggiungibile durante tutto il corso di svolgimento della trama.

Come la maggior parte degli spazi scenografici, anche la torre di segnalazione è simbolo di un tracciato psichico, di un risveglio, di un'illuminazione, di un riemergere alla coscienza di qualcosa di rimosso. Proprio sul faro, infatti, avviene l'incredibile rivelazione di un elaborato meccanismo di fuga, una costruzione mentale, una *finzione* attraverso la quale il paziente ha tentato da anni di lenire il proprio senso di colpa, proiettando illusoriamente all'esterno spettri e fantasmi, *maschere*, simulacri che hanno inquietato il suo inconscio impedendogli di fare i conti con il trauma vissuto.

Simulazione e dissimulazione, verità e psicosi, follia e lucidità si compenetrano, catturando vertiginosamente l'attenzione dello spettatore in un convulso labirinto psicologico, allucinato e allucinatorio, autentica *isola della paura* che lo costringe a fare i conti con il segreto che si cela dietro le convinzioni umane erette come impenetrabili roccaforti per difendere la mente dalla brutale drammaticità del reale. Particolarmente rilevante a tal proposito è il talento di Scorsese nella *drammatizzazione* della musica, che non è semplice accompagnamento alla trama, ma *personaggio* essa stessa, *maschera* invisibile che modula paesaggi sonori con più timbri, colori e intensità, in grado di esprimere attraverso atonalità e dissonanze l'intero spettro di emozioni contrastanti che penetrano sotto pelle, perturbano visceralmente e disorientano lo sguardo del pubblico<sup>1</sup>. Se la tensione delle immagini orienta

---

<sup>1</sup> Vedi la ripresa della *Passacaglia- Allegro moderato*, quarto movimento della sinfonia n.3 di K. Penderecki a partire dalla scena iniziale, in cui Teddy e Chuck sono per la prima volta insieme: all'ostinato ritmico, quasi psicotico, ripetuto dal contrabbasso in Re (che sembra riecheggiare l'apparente fermezza di Teddy, concentrato ostinatamente sul lavoro) si sovrappone il contrappunto di un La ♭ degli ottoni (associato all'ancora sconosciuto agente Chuck). Si crea così un tritono, intervallo così dissonante da essere definito "*Diabolus in musica*" che, modulato con dinamiche

lo spettatore su *cosa* vedere, il linguaggio sperimentale di J. Cage, G. Mahler, M. Feldman, K. Penderecki G. Ligeti, J. Adams insegna *come* pensare ciò che sta osservando, contribuendo a delineare una colonna sonora stridente e inquietante che sembra provenire dal cuore più aspro dell'isola e porre un'angosciante questione: che ne è della verità, in questo gioco di luci ed ombre? È veramente possibile distinguere razionalità e follia, realtà e finzione?

È questo l'inquietante interrogativo con cui si chiude il film, centro nevralgico dell'intera opera, brillantemente musicato lungo tutta la trama e portato esplicitamente in scena dalla domanda che Andrew pone a Chuck: «Cosa sarebbe peggio, vivere da mostro o morire da persona per bene?».

Laeddis infatti, dopo aver visto riaffiorare i drammi che da sempre lo hanno tormentato, dopo aver *scoperto la verità* nei suoi dettagli più traumatici, è finalmente consapevole di quanto accaduto, è guarito dalla patologia che per lungo tempo lo ha ferito, eppure, la mattina successiva alla *rivelazione*, si ritrova nella convinzione paranoica da cui sembrava essere uscito, schiavo della platonica caverna di illusioni dalla quale sembrava essersi definitivamente liberato, rendendo così inevitabile la lobotomia che la terapia alternativa del *role playing* aveva tentato di evitare. *Consapevolezza*, dunque, insegna l'opera, non significa necessariamente *salvezza*. La verità non è sempre terapeutica, non tanto perché il paziente *sembra* non esser guarito dalla follia ma soprattutto perché, proprio dal suo interrogativo senza risposta, si evince una possibile lettura alternativa del finale in cui Teddy, messo di fronte alla tragicità del suo gesto, non riesce a convivere con il riemergere del trauma, decidendo (stavolta consapevolmente) di *accogliere* la propria follia e di accettare il metaforico suicidio dell'Io,

---

differenti in ogni scena-confronto tra i due personaggi, evoca un'atmosfera claustrofobica, carica di presagi minacciosi, simbolo di una tensione non-risolta nella quiete solo illusoria del rapporto, destinato a chiarificarsi solo nel finale dell'opera.

attraverso la lobotomia, unica possibilità di liberazione da un inguagliabile senso di colpa. *Facendo finta* di essere ancora pazzo, mettendo consapevolmente in scena la *maschera* della follia, l'identità narrativa così costruita pone lo spettatore di fronte ad un abisso, in cui ha da sempre timore di specchiarsi pur di non intravedere i mostri che egli *maschera*, come insegna il non casualmente *folle* vivente nietzscheano (cfr., Nietzsche 1977). Finale aperto al conflitto delle interpretazioni e, proprio per questo, drammaticamente simbolico di un quesito forse irrisolvibile in modo definitivo, di una temporalità *smascherata* da ogni illusorio tentativo di *salvezza* (forse *impossibile*) eppure ugualmente chiamata a dire «sì al tragico della vita, nella tristezza del finito» (Ricoeur 1970: 235), non ad esser-per-la-morte, ma ad esser-viva-fino-alla-morte, «fino alla fine viva. Fino alla fine nata» (Costanzo 2018: 173).

### **3. L'enigma di *Inception*: «sogno o son desto?»**

*«Noi creiamo e percepiamo il nostro mondo simultaneamente  
e la nostra mente lo fa così bene che neanche ce ne accorgiamo. [...]»  
I sogni sembrano reali finché ci siamo dentro, non ti pare?»*

Proprio il quesito amletico sembra essere la chiave ermeneutica privilegiata attraverso cui tentare di articolare la complessità che il tessuto narrativo del capolavoro cinematografico di Christopher Nolan propone allo spettatore. *Inception*, opera visionaria e scientifica al tempo stesso, filosofica e simbolica oltre che profondamente psicanalitica, richiede quello che lo stesso regista ha definito «un atto di fede», un salto, stavolta consapevole, all'interno di un labirinto onirico a più livelli, architettonicamente costruito in più piani discensivi, ognuno dei quali costituisce un mondo *altro* e un tempo *altro*, che è necessario imparare ad attraversare, costruire e decostruire, come insegna il

protagonista Dom Cobb che, nella prima scena del film, sembra aver molto viaggiato prima di ritrovarsi di fronte a Mr. Saito. Ma chi è lo sconosciuto interlocutore? Rapidamente l'insieme delle nostre convinzioni crolla e iniziamo a comprendere di trovarci all'interno di un sogno, apparentemente indistinguibile dalla realtà, una *finzione* costruita per ingannare la mente umana. È proprio questa la specialità del protagonista: entrare nei luoghi più oscuri della psiche al fine di derubarla dei più celati misteri, approfittando del momento del sonno in cui le difese del subconscio si abbassano e l'intruso riesce a *smascherarne* ogni verità prepotentemente sigillata.

È ancora questione di tempo, è ancora il tempo in questione. In questo caso la pluralità dei tempi dei diversi livelli della coscienza, sempre più profondi, dilatati e segreti, che bisogna indagare, ricostruire nei minimi dettagli, affinché *sembrino* reali e il sognatore, condotto in punta di piedi all'interno del labirinto così creato, vi rimanga intrappolato. Un disordine prestabilito dunque in cui lo sguardo dello spettatore vaga affascinato di fronte all'eccellente versatilità scenica del regista che, con tecniche surrealiste, tenta di portare sulla scena il teatro instabile e sorprendente dei sogni, il loro «linguaggio *confusivo*» (Bottiroli 2020: 223), l'universo oscuro della mente umana, in cui il dubbio angosciante realtà/sogno decostruisce le fondamenta più stabili di ciò che si definisce "verità", distruggendo ogni punto di riferimento. Sogno, idea e rappresentazione si fondono nella continua *creazione* di mondi e architetture, tenute insieme da illusioni, *maschere*, specchi e ricordi in cui si muove il protagonista all'interno di coordinate spazio-temporali in costante mutamento.

La nuova missione da affrontare, però, non consiste nell'estrazione di un'idea tenuta segreta, bensì in un *inception*, in un suo "innesco" nei luoghi più profondi dell'inconscio, a partire dai quali farla germogliare, farla "iniziare" come creazione libera e voluta del soggetto, capace di far da fondamento (*arché*, "principio", "inizio", *inception*

dunque) in grado di condizionare radicalmente lo svolgimento dell'esistenza senza che se ne riesca a rintracciare un'origine estranea. Tentativo complesso e pericoloso che richiederà la collaborazione di un architetto (Ariadne), un chimico (Yusuf), un manovratore (Arthur), un falsario (Eames) per la minuziosa costruzione di un «sogno condiviso a scatole cinesi» a tre livelli, tre illusorie realtà di senso all'interno delle quali viaggiare. I protagonisti dovranno scontrarsi non solo contro i nemici del subconscio dell'ignaro Fischer (erede di un'antagonista azienda multimiliardaria) bensì contro numerosi nemici armati, *proiezioni* dei rimorsi e dei sensi di colpa provenienti dall'inconscio di tutti i sognatori e, in particolar modo, del protagonista che si trova costantemente a fare i conti con il *fantasma* della defunta moglie Mal. Pur vedendo in lei un male (di cui "Mal" è simbolica traduzione francese), tabù vietato e oggetto del desiderio, Cobb non vuole rassegnarsi ad elaborare il lutto della compagna, la quale a sua volta fa di tutto per trattenerlo nel livello più profondo dell'inconscio, in un limbo in cui i due innamorati sono rimasti intrappolati nel tentativo di appassionata sperimentazione delle potenzialità del sogno (in un suggestivo rovesciamento del mito di Orfeo ed Euridice).

Il limbo, dunque, luogo in cui il sogno si tramuta in incubo e in cui la mente rischia di perdersi per sempre, appare come la sfida più pericolosa che il protagonista dovrà affrontare, tentando, con l'aiuto di Ariadne (il cui nome è simbolico della funziona salvifica assunta sulla scena) di trovare una via di uscita dal complesso labirinto in cui si ritrova gettato, all'interno di un inaspettato rovesciamento di prospettiva. È infatti solo nel corso della trama che l'identità narrativa di Cobb si costruisce di fronte agli occhi dello spettatore e che, quasi inavvertitamente, la missione da compiere, come un sogno, subisce una metamorfosi: non più e non solo l'innesto dell'idea di Mr. Saito in Fischer, ma soprattutto la risoluzione del dramma *mascherato* vissuto nella psiche del protagonista, che viene portata in scena dal regista attraverso

la conflittualità delle sue differenti forze pulsionali, dei suoi diversi *stili di linguaggio* (vedi Bottioli 2003), della commistione di realtà e finzione.

Dopo aver vissuto infatti molti anni all'interno del mondo inconscio con la moglie, di fronte all'incapacità di quest'ultima di distinguere la realtà dall'illusione, Cobb decise di "innestare" nella sua mente l'idea d'irrealtà del mondo onirico vissuto, auspicata origine del desiderio di ritorno alla vera realtà. Eppure, l'architettura brillantemente progettata conduce ad un esito diverso rispetto a quello prospettato: Mal, ormai incapace di accettare il mondo reale come vero e convinta di trovarsi ancora in quello onirico, in un tentativo di fuga dall'inaccettabile realtà, si suicida di fronte allo sguardo attonito del marito, costretto da allora a fare i conti con un lacerante senso di colpa.

Riuscire nella missione di Saito, dunque, significa per Cobb poter ritornare a casa e poter riabbracciare i figli (abbandonati perché incriminato dell'omicidio della moglie), quindi «innestare» una nuova vita attraverso la capacità di perdonarsi, slegarsi dal peso opprimente del passato ed elaborare autenticamente il vissuto traumatico. L'*innesto* di una *redenzione*, di una *salvezza* per il protagonista, attraverso il ruolo chiave assunto da Ariadne, si articola in un percorso doloroso che egli è costretto ad attraversare pur di *uscire dal labirinto* in cui è sprofondato, consistente al contempo nell'*innesto* di un nuovo inizio per sé stesso e nell'*estrazione* del senso di colpa per la morte della moglie. Un viaggio interiore dunque che permetta di non fuggire il tempo, ma di viverlo autenticamente, immergersi *in* esso, lottare *contro* di esso, pur di riscoprire una *verità che salva*.

A tal proposito un ruolo fondamentale è assunto dalla colonna sonora, composta da Hans Zimmer, che non solo contribuisce a delineare l'atmosfera emotiva dell'opera ma, rievocando il *leitmotiv* di matrice wagneriana, riveste le azioni di epicità e magnificenza, caricandole di senso catastrofico o salvifico: la musica, infatti, non *describe*

semplicemente la scena, bensì tenta di insegnare, ancora una volta, *come pensare* ciò che accade, come articolarne il concetto sotteso<sup>2</sup>. *Maschera* invisibile nella scena, essa è, di volta in volta, memoria malinconica e tenera nostalgia del passato; crescendo teso e interrotto, anticipatore e profeta di eventi futuri; verità abissale e silenziosa che lievemente si disvela alle orecchie dell'ascoltatore, generando un senso di profondo stupore di fronte all'articolata architettura del regista.

*Come l'attore*, che viaggia tra sogni, incubi, rimorsi e *maschere*, anche lo spettatore dovrà affrontare il senso di smarrimento di fronte al *trauma* che l'opera porta in scena, rimettendo in discussione i pretesi confini tra realtà e illusione, accettando di elaborare il lutto della logica dicotomica vero/falso, per accogliere l'esistenza di *più* tempi, *più* mondi, *più* realtà, *più* stili di verità.

Forse questa la sfida dell'interrogativo senza risposta con cui si chiude il film, con un finale sospeso, aperto al conflitto delle interpretazioni: dopo aver *salvato*, infatti, Mr. Saito dalla morte onirica, riportandolo alla *realtà* (ma "quale realtà?" forse dovremmo chiederci), Cobb ha la possibilità di riabbracciare finalmente i suoi figli e, ancora una volta, come spesso nello svolgimento della trama, fa ruotare la sua trottola-totem per distinguere, a seconda o meno della sua caduta, se egli si trovi nella realtà o nel sogno. Ma la scena viene bruscamente interrotta da uno stacco improvviso del regista: non sappiamo se la trottola si sia fermata o meno, non sappiamo se ci troviamo ancora nel sogno o siamo riapprodati nella realtà e un quesito emerge dunque in modo inquietante: è fondamentale sapere se la trottola vacillerà?

---

<sup>2</sup> Particolarmente esemplificative di questo «musicare per concetti» (che caratterizza e rende riconoscibile il taglio compositivo di Zimmer) sono le tracce *Paradox* e *Time*, in cui uno stesso tema principale, caratterizzante la *maschera* del protagonista, viene modulato con dinamiche differenti per esprimere il concetto del *paradosso* (suoni lunghi e sospesi, fasce sonore lente e difficilmente interpretabili dal punto di vista ritmico, che lasciano l'ascoltatore di fronte a un'indefinitezza sonora, simbolo di un mistero celato) e quello del *tempo* (questa volta ben riconoscibile scansione ritmica quadrata, a sessanta battiti al minuto, simbolo di una temporalità al contempo lineare e circolare).

Per il protagonista diventa inessenziale, consapevolmente distratto dalla possibilità di poter finalmente vivere con i figli, il bene più importante. Nemmeno per Nolan sembra essere discriminante, dato la scelta aporetica del finale, come un compito lasciato allo spettatore di distinguere sogno e realtà: come *l'ouverture*, in cui l'assoluta certezza della realtà viene fulmineamente smontata rivelandosi sogno, anche il finale, in cui tutto *appare* come un sogno, può rivelarsi invece autenticamente reale, grazie anche alla presenza esterna di Miles, mentore e coscienza critica del protagonista (forse simbolo di una *verità* finalmente *smascherata*, di una realtà finalmente riconquistata?).

Eppure, se un bravo «architetto» è capace di *innestare* sogni più vividi del mondo reale, come possiamo credere ancora a quello che vediamo? Sicuramente Nolan, da eccellente regista-architetto, sarà riuscito a «innestare» nello spettatore un dubbio, un quesito profondo: «sogno o son desto?».

Cobb, infatti, è *metafora viva* di ogni uomo, *attore* costretto a lottare contro *spettri*, rimorsi, sensi di colpa, *proiezioni* dell'inconscio (ad affrontare simbolicamente il Minotauro, dunque) per *uscire dal labirinto*. Come l'*eroe* Teseo, il protagonista e al contempo ogni spettatore, dovranno districarsi nella costruzione complessa dell'opera, per tentare di trovare un *filo d'Arianna* che permetta di giungere, finalmente, "a casa". Simbolicamente proprio Ariadne fornisce, non solo a Cobb ma anche al pubblico, le tracce per attraversare il mondo dei sogni, per poter in esso sopravvivere attraverso un'attenta decostruzione dell'affidabilità del narratore e dunque, *smascheramento* della sua verità. Bisognerà però concludere che il protagonista, in una riproposizione dell'intreccio mitico, è destinato *come* Teseo a una fine tragica, punito per aver infranto le barriere del regno del sogno, rendendo indistinto il confine tra vita e morte, realtà e finzione, sogno e verità?

Tutto dipende, forse, dallo *sguardo*, dal punto di vista. Nella scena finale lo spettatore, distratto da un lento movimento di cinepresa che

si rivolge verso la trottola proprio per disorientare ogni certezza, perde il *focus* del fondo della scena, dove Cobb ha deciso di rivolgere lo *sguardo* altrove, per riabbracciare i figli, *come* aveva sognato di fare, rendendo reale ciò che per lui avrebbe dovuto finalmente esserlo, aldilà del responso del totem.

Ogni livello di realtà, infatti, ha la propria autenticità e, contro ogni semplificazione riduzionista, l'opera invita a vivere la complessità della realtà polidimensionale all'interno della quale da sempre ci troviamo. La trottola può girare o meno, ma l'uomo, creatura creatrice di mondi immaginata da Nolan, è chiamato in ogni caso a ridefinire il proprio concetto di verità, giungendo a moltiplicare le possibilità della propria vita, tentando così di *ri-costruire* la temporalità destrutturata della propria esistenza: *raccontandola*, come insegna Ricœur; *montandola* nel cinema, come insegna Deleuze (vedi Deleuze 1983); *salvandola* e così aprendola a un frammento di immortalità.

È proprio questo scenario meta-cinematografico ad aprirsi all'interno di *Inception*, che in un ulteriore piano della sua complessa lettura, si rivela un'appassionata metafora del cinema stesso: *chi* è infatti Cobb se non un regista (trasposizione simbolica di Nolan stesso) che dirige una squadra di diversi talenti? Ariadne, l'architetto del mondo onirico, con la capacità di *creare* lo spazio per l'intreccio dei sogni, sarà la scenografa; Eames sarà l'attore che, indossando diverse *maschere*, assume vari ruoli; Arthur il produttore, che realizza l'ispirazione del regista; Mr. Saito la casa di produzione, che finanzia il progetto; Fischer, infine, nel sogno involontariamente, è lo spettatore attivamente partecipe delle vicende che sta osservando.

Il sogno diventa quindi luogo straordinario in cui la realtà può essere trasformata, in cui tutto accade *come* se fosse reale e, proprio per questo, esso diviene suggestiva metafora del cinema, della sua capacità di «innestare» le immagini e gli intrecci narrati, rendendoli infinite riserve di senso per lo spettatore, in grado di cambiare la sua esistenza,

come nel processo di «ri-figurazione» che Ricœur delinea come momento fondamentale della *mimesis* narrativa (cfr., Ricœur 1983).

Nell'ambiguità del finale, dunque, un'unica sicurezza: se il totem serve a capire se siamo nel mondo dei sogni o nella realtà, finché la trottola girerà, non smetteremo di aver bisogno del cinema, essenziale quanto sognare. All'interno di questa prospettiva, numerosi i dettagli che brillano improvvisamente di una densità di senso sempre re-interpretabile: il treno diviene simbolo dell'enorme potere auto-generante dell'inconscio, della capacità di "trasportare" idee, sogni, frammenti di immagini e ricordi, realtà antitetiche, sconosciute e perturbanti per la coscienza; la trottola è indice della *realtà* (o dei diversi pluri-versi in dialogo e conflitto?); il calcio (il riemergere di un *trauma* doloroso) la possibilità di un *risveglio*; infine, l'anagramma "DREAMS", risultante dalle iniziali dei protagonisti dell'opera (Dom, Robert, Eames, Ariadne, Mal, Saito), è simbolico della stessa struttura cinematografica.

Come nei sogni, anche nel cinema ogni elemento viene trans-valutato e assume un senso *altro* all'interno di un intreccio in cui diviene funzionale: tutto è sogno, tutto è immagine, tutto ha senso, tutto è vero, pur trattandosi di *finzione*. Ecco perché, con Ricœur, si potrà dire dell'intreccio cinematografico:

Le esperienze di pensiero che conduciamo nel vasto laboratorio dell'immaginario sono anche indagini condotte nel regno del bene e del male. [...] Il giudizio morale non è abolito; esso è, piuttosto, sottomesso alle variazioni immaginative proprie della *finzione*. Grazie a questi esercizi di valutazione [...], il racconto può in definitiva esercitare la funzione di scoperta e anche di trasformazione rispetto all'agire del lettore, nella fase di ri-figurazione dell'azione ad opera del racconto (Ricœur 1983: 258).

#### 4. Tra ermeneutica e psicoanalisi: come “leggere” il cinema?

«Il montaggio [...] è ciò che fa vedere l'invisibile.

*Il cinema è fatto per pensare l'impensabile»*

(J. L. Godard 1995)

Quando l'elogio della lettura e della scrittura, del racconto, del testo filosofico, dell'opera cinematografica diventa elogio della narrazione, del suo potere configurante e creatore di senso per una temporalità altrimenti destinata alla frammentazione, è possibile riscoprire uno spazio e un tempo *altro*, luogo forse *ού-τόπος* dell'immaginazione, riserva simbolica di significati inauditi, intreccio di storie e memorie condivise a partire dal quale è possibile *coltivare l'umanità* (vedi Nussbaum 2006), progettare, pensare e ri-figurare lo spazio etico della relazione e della convivenza, uno spazio e un tempo vissuto, un *mondo-in-comune*, caratterizzato dalla com-presenza degli aspetti, dalla convivenza dei distinti. Come insegna Arendt:

La *realtà* della sfera pubblica si fonda nella presenza simultanea di innumerevoli prospettive in cui il *mondo comune* si offre e per cui non può essere trovata né misura comune né comun denominatore. Infatti, sebbene il mondo comune sia il comune terreno di incontro, [...] l'essere visto e l'essere udito dagli altri derivano la loro importanza dal fatto che ciascuno vede e ode da una *diversa* posizione. [...]. Solo dove le cose possono essere viste da molti in una varietà degli aspetti [...] la *realtà* del mondo può apparire certa e sicura (Arendt 1958: 85–87).

Realtà plurale, dunque, luogo di incontro e scontro degli *stili* di pensiero, di linguaggio, di esistenza, della «paradossale pluralità di

esseri unici»; spazio della novità, dell'iniziativa e della spontaneità di nuovi inizi; spazio del com-promesso, in cui ognuno è «promesso insieme all'altro a tessere le fila del suo essere-nel-mondo» (D. Iannotta 2011: 41).

Porsi di fronte all'opera narrativa (anche cinematografica) significa dunque mettersi in ascolto, comprendersi di fronte alla proposta di senso veicolata dall'intreccio. Esso è *metafora* delle aporie dell'esistenza, tentativo di costruzione di nessi sorprendenti che consentano di annodare passato, presente e futuro in un tessuto polisemico unitario in cui sono offerti *possibili* mondi da abitare e inusitate proposte di abitarlo, in cui si aprono prospettive diverse attraverso le quali tentare di rispondere alle inquietanti alternative dell'esistere. È solo così che è possibile *ri-tracciare* sentieri interrotti, ri-figurare plurali percorsi di riconoscimento che, sempre aperti, erranti, senza meta definitiva, propongano una nuova auto-chiarificazione esistenziale, un processo di delineazione di un'identità non-coincidente con sé, sempre votata all'oltrepassamento e allo scacco, all'incontro-scontro con i volti dell'Altro con i quali tentare di *creare* un filo d'Arianna che permetta di *uscire* dal labirinto dell'interiorità umana.

È qui, dunque, che l'insegnamento dell'ermeneutica si intreccia con quello della psicoanalisi, da sempre impegnata a indagare la psiche nei suoi abissi più profondi, *smascherare* le difese e le proiezioni dell'*attore*, *costruire* con lui un *filo*, un *intreccio*, una *trama* condivisa che sia in grado di far riemergere il rimosso ed elaborare il trauma, *ricercare* un senso nascosto, tradurre l'intraducibile, dire l'indicibile, *narrare* e *interpretare*.

A tal proposito, il tentativo di indagine ermeneutica e simbolica dell'opera cinematografica è apparso particolarmente significativo non solo per testimoniare la densità di senso e la validità euristica del concetto di «identità narrativa» di P. Ricoeur, ma soprattutto per sperimentarne un'applicazione innovativa allo specifico *modus* narrativo del

cinema, *il montaggio*, che, in questa ri-lettura, ha aperto orizzonti di ricerca molto fruttuosi.

La scelta dei due film *Shutter Island* e *Inception* ha inoltre permesso di riflettere, con modalità ed esiti differenti, sullo stretto legame che intercorre tra *narrazione* e *psicoanalisi*, nel tentativo di risposta all'interrogativo che come un'ombra, inquietante e perturbante, aleggia sull'intera argomentazione del saggio qui proposto: «solo la Verità può salvare?»

Memore di un'eco simbolica heiddegeriana, il quesito ha permesso di ri-leggere il tessuto narrativo delle due opere a partire da alcune categorie comuni («attore» e «maschera», «verità» e «salvezza») che hanno permesso di delineare due orizzonti di senso differenti. In *Shutter Island* infatti, la simbolica rappresentazione dell'interiorità umana come isola, abitata da differenti *maschere* e circondata dal mare (con antri, foreste, luoghi differenti che il protagonista imparerà ad esplorare nel corso di scioglimento della trama), ha portato l'*attore* a confrontarsi col dilemma verità/follia trovando un punto di riferimento nel collega Chuck, che solo alla fine si scoprirà essere il suo psicoanalista. È proprio Chuck infatti a guidare il *role playing* messo in scena per *salvare* Andrew, lasciando indizi e tracce a partire dai quali poter *costruire* una via di fuga dal labirinto opaco della patologia. Figura ugualmente importante è la moglie Dolores (anche in questo caso, nome profondamente simbolico) che attraverso i *sogni* chiede espressamente di esser lasciata libera, facendo riemergere il trauma e l'esigenza di una sua elaborazione autentica; proprio la moglie costituisce inoltre l'unico indizio di *realtà* che lo spettatore può seguire per comprendere la *verità* di quanto sta accadendo.

Eppure, anche se la terapia sembra aver condotto il protagonista, come una novella Arianna, *fuori* dal labirinto, essa *non salva*. Il riemergere del rimosso è sì terapeutico, poiché cura la patologia, ma non cura il *paziente*, che travolto dai sensi di colpa e incapace di vivere

*nonostante tutto*, sceglie consapevolmente la follia come unico modo per «morire da uomo per bene», per non dover affrontare l'ulteriore trauma di dover «vivere da mostro».

In modo differente, *Inception*, a partire da questa specifica lente di ingrandimento, appare come *dramma* ultimamente risolto dal protagonista: la rappresentazione simbolica della sua interiorità, come sogno condiviso e architettonicamente strutturato in più livelli discensivi, costituisce ancora una volta un labirinto che Cobb deve attraversare, affrontando lo *spettro* di Mal, che costituisce una figura fondamentale per comprendere lo svolgimento dell'intreccio. La moglie, ancora una volta, è simbolo del trauma vissuto dall'*attore* e del suo inespriabile senso di colpa che lo costringe a fare i conti con le *maschere* che popolano i suoi incubi e, soprattutto, con quella della moglie che chiede (in questo caso, diverso dal precedente) di *non esser* lasciata libera, impedendo dunque l'elaborazione della perdita e del rimorso. Ancora una volta, appare *salvifico* l'intervento di Ariadne, non esplicitamente psicoanalista come Chuck, ma "architetto" co-costruttore del mondo onirico del protagonista (così come Chuck era stato "architetto" del *role playing*), capace di offrire all'*attore* vie di fuga dal labirinto dell'inconscio e al contempo, *creatrice* dell'intreccio che permetterà anche allo spettatore di viaggiare nei sogni, lottando contro proiezioni e incubi, *smascherando*, infine, la *verità*.

Dunque, potremmo domandarci, perché in questo caso «*uscire* dal labirinto», si identifica, diversamente dal precedente tessuto simbolico, come possibilità autentica di *salvezza*? Perché, diversamente da Andrew che guarisce ma "non-può" salvarsi, Cobb "può" continuare a vivere nonostante la tragica *verità* con cui è riuscito finalmente a fare i conti? A costituire forse il discrimine fondamentale è proprio questa semantica del verbo *potere* che appare dunque chiave di volta del questionamento.

Solo se il percorso psicoanalitico è in grado di riabilitare l'*attore* in

quanto agente, in quanto *homo capax*, capace di «*poter parlare, poter agire, poter raccontare, poter essere imputato dei propri atti a titolo di loro vero autore [...], poter fare memoria, poter promettere, poter perdonare*» (Ricoeur 2003: 494) esso è in grado non solo di guarire, ma di *salvare*. La verità può *salvare* (e non solo essere terapeutica) solo se non distrugge la fragilità dell'individuo, ma gli dona una nuova nascita, gli permette di *attestarsi* in quanto «sé agente e sofferente» (Ricoeur 1990: 99), gli dà la *confidenza* di esser-libero, di «*poter-agire con gli altri*», di «*poter- vivere con e per gli altri all'interno di istituzioni giuste*» (321).

Le opere cinematografiche ci hanno permesso di comprendere dunque che la *finzione* si rivela autenticamente soteriologica solo quando è in grado di un'elaborazione metanoica, dunque *simbolica* del trauma (di cui Cobb è metafora), non depressiva (*come Andrew*) o paranoica (*come entrambi gli attori prima dell'intervento terapeutico della loro rispettiva Arianna*). Solo nel momento in cui si *rinuncia* al desiderio infinito di vita onnipotente e immortale che pur ci costituisce in quanto uomini; solo nel momento in cui si scende a patti con il reale, si accoglie la possibilità della nostra morte e di coloro che amiamo come costitutiva dell'esistenza; solo *rinunciando* a negare l'assenza è possibile dunque imparare a «vivere nonostante tutto».

Accettare l'assenza, riconoscersi *sub-jecti* ad un'alterità decostruente come quella della morte, non significa però rassegnarsi depressivamente ad essa, senza riuscire ad intravederne via di uscita (*come Andrew, che non riesce a fare i conti col proprio senso di colpa*). Un'altra possibilità, infatti, si apre per l'*attore* che, sul modello di Cobb, può assumere piena consapevolezza della propria architettura interiore, non perché ne conosce ogni antro o ne sana ogni scisma, ma perché se ne riscopre responsabile, in grado di attraversarla senza esserne distrutto, in grado di abitare la ferita che lo costituisce attraverso un *sym-bolon*. Se il simbolo risolve «l'impossibile problema di

conservare ciò che si perde», di «render presente ciò che è assente» (vedi Fornari 1981) esso è in grado di mediare la nostalgia del definitivamente *assente* con la speranza di una *presenza*, fragile ma innegabile. Iconica rappresentazione di ciò è sicuramente la trottola di *Inception: totem* di Mal, utile indice di distinzione sogno/realità durante i suoi viaggi nel sogno, essa diventa *simbolo* per Cobb che la trans-valuta, investendola di senso ulteriore: che la trottola ruoti o vacilli, come nel finale del film, essa rimane *simbolo* di un'elaborazione autenticamente compiuta, della capacità di *vivere nonostante tutto*.

La voce della non-filosofia ha insegnato dunque a «vedere l'impossibilità di vedere»: ecco la *metafora viva* del cinema, del *montaggio* di immagini, musiche e silenzi, di una *fictio* (*finzione* e *finzione della finzione* al tempo stesso) che non resuscita, ma redime malgrado tutto (vedi Huberman 2003). L'immagine cinematografica, infatti, dispiega in sé tutta l'energia di Perseo e dell'astuzia dello scudo riflettente per decapitare la Gorgona Medusa.

Cos'è infatti la Gorgona se non ciò che per eccellenza è *nudo*, ciò che non ha *maschera*, ciò che non può essere visto e rimane tuttavia da-vedere? Vedere la Gorgona, dunque, «vedere l'impossibilità di vedere» significa *nascondere* con una *maschera/scudo* una nudità tragica, intraducibile che tuttavia *deve* esser tradotta e rappresentata. E cos'altro sarà questo *scudo* se non *l'immagine* e il *simbolo*, dunque il cinema che li monta insieme, che *ri-vela* (velando e svelando) una verità altrimenti distruttiva, pur senza trasgredirne l'abissale profondità? Non è forse vero che «tutto ciò che è profondo ama la *maschera*»? (vedi Nietzsche 1886)

Ci hanno insegnato la storia della Gorgona [...]. Incitando Perseo a uccidere il mostro, Atena gli raccomandò di non guardarlo mai direttamente in viso, ma di farlo solo attraverso il riflesso dello scudo lucido che gli aveva dato. Seguendo il suo consiglio, Perseo tagliò la testa della Medusa [...]. La morale di questo mito è chiaramente che noi [...]

non possiamo vedere gli orrori reali che ci paralizzano con un terrore accecante; ma che sapremo a cosa *assomigliano* soltanto guardando le immagini di essi che riproducono la loro autentica apparenza. Lo schermo del cinema è lo scudo riflettente di Atena. [...] Il mito insinua che le immagini sullo scudo [...] sono lì per permettere allo spettatore di *decapitare l'orrore* che esse riflettono. Le immagini invitano lo spettatore ad accettare [...] il *volto reale* delle cose, troppo terribili da contemplare nella realtà. [...] L'impresa maggiore di Perseo, forse, non fu quella di decapitare la Medusa, ma quella di vincere la paura e di guardare il suo riflesso nello scudo. Non è proprio questo *coraggio* che gli ha consentito di mozzare la testa al mostro? (Kracauer 1960: 305–306)

Mettere in scena *l'o-sceno*, ciò che è *senza scena* perché genera impotenza, orrore, smarrimento, è ciò che il cinema ha il coraggio di fare, per tentare di *immaginare malgrado tutto*, di attraversare *come* Teseo il labirinto di Cnosso, affrontando la paura del Minotauro (l'animale-uomo, simbolo per eccellenza del mondo confusivo dell'inconscio). E se il sogno fosse più reale della realtà? Se la razionalità fosse in realtà follia non consapevole di sé? Ecco solo alcuni interrogativi che *Shutter Island* e *Inception*, come esperti psicoterapeuti, hanno posto alla filosofia, costringendola, in un astuto *role playing*, a fare i conti con il trauma (*Traum*, ferita e sogno) che da sempre la angoscia, da cui tenta di fuggire, *rimuovendo* la sua incapacità di risposta definitiva: «*quid est Veritas?*» (vedi Gv, 18:38). Oltre la rigidità e univocità del pensiero e del linguaggio, siamo dunque chiamati a pensare con flessibilità una «polemosemia» di *modi e stili* scissionali e conflittuali di essere, pensiero e linguaggio all'interno dei quali le opere della letteratura, della *finzione*, del cinema, delineando diversi e ugualmente validi livelli di realtà/verità, permettono di riscoprire le possibilità più autentiche e *oscene* dell'esistenza nella consapevolezza che, forse, nonostante tutto «solo *una* verità ci può salvare»; che, come insegna il

«genio crudele» di Dostoevskij (vedi Michajlovskij 1882) attraverso l'eco lontano delle parole del principe Miškin: «Il mondo sarà salvato dalla Bellezza» (cfr., Dostoevskij 1869). Ma *quale* bellezza può *redimere* il mondo? Forse quella che richiama la *tragica libertà* di ogni uomo? E se anche questo fosse *finzione*, come sembra alludere il finale dell'opera? Sull'abisso di un nuovo oscuro enigma, si chiude la nostra analisi.

### **Bibliografia**

- Agamben, G. (1998). *Quel che resta di Auschwitz. L'archivio e il testimone*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Arendt, H. (1958). *The human condition*. Chicago: University of Chicago press. Tr. it. *Vita activa. La condizione umana*. Firenze: Giunti, 2019.
- Bottiroli, G., (2013). *La ragione flessibile. Modi d'essere e stili di pensiero*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Bottiroli, G. (2020). *La prova non-ontologica. Per una teoria del nulla e del "non"*. Milano: Mimesis.
- Cacciari, M. (1997). *L'Arcipelago*. Milano: Adelphi.
- Canetti, E. (1960). *Masse und Macht*. Berlin: Claassen Verlag. Tr. it., *Massa e potere*. Adelphi: Milano, 1981.
- Costanzo, G. (2018). *La nascita, inizio di tutto. Per un'etica della relazione*. Napoli-Salerno: Orthotes Editrice.
- Deleuze, G. (1983). *Cinéma 1. L'Image-mouvement*. Paris: Éditions de Minuit. Tr. it., *L'immagine-movimento. Cinema 1*. Torino: Einaudi, 2016.
- Derrida, J. (2003). *Voyous*. Paris: Galilée. Tr. it., *Stati canaglia*. Milano: RaffaelloCortina, 2003.
- Dostoevskij, F. M. (1869). *Идиот*. Москв́а: Русский вестник. Tr. it., *L'Idiota*. Milano: Garzanti, 1973.

- Fornari, F. (1981). *Dal processo psicoanalitico all'analisi istituzionale*. Feltrinelli: Milano.
- Godard, J. L. (1995). *Le cinéma est fait pour penser l'impensable. Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, II. 1984-1998*.
- Huberman, G. D. (2003). *Immagini malgrado tutto*. Milano: Raffaello-Cortina.
- Iannotta, D. (2011). *L'alterità nel cuore del medesimo in Sé come un altro*. Milano: Jaca Book.
- Kracauer, S. (1997). *Theory of film. The Redemption of Physical Reality*. New Jersey: Princeton Univ.
- Mazzù, D. (2013). *Eco simbolica. Riflessioni metodologiche sul potere politico*. Torino: Giappichelli.
- Michajlovskij, N. K. (1882). *Žestokij talant. Otecestvennye Zapiski*, 9(10).
- Nietzsche, F. (1986). *Jenseits von Gut und Böse: Vorspiel einer Philosophie der Zukunft*. Leipzig: Dreck und Verlag von C. G. Naumann. Tr. it., *Aldilà del bene e del male*. Milano: Adelphi(1977).
- Nussbaum, M. (2006). *Coltivare l'umanità. I classici, il multiculturalismo, l'educazione contemporanea*. Roma: Carocci.
- Oppo, A. (2013). *Quale Bellezza salverà il mondo? L'Idiota di Dostoevskij e un difficile enigma. XÁOS. Giornale di confine*, 2(1).
- Proust, M. (1913). *À la recherche du temps perdu*. Paris: Gallimard. tr. it. (2017). Torino: Einaudi.
- Ricoeur, P. (1969). *Le conflit des interprétations. Essai d'herméneutique*. Paris: Seuil. Tr. it., *Il conflitto delle interpretazioni*. Milano: Jaca Book, 1977.
- Ricoeur, P. (1975). *La métaphore vive*. Paris: Seuil. Tr. it., *La metafora viva. Dalla retorica alla poetica per un linguaggio di rivelazione*. Milano: Jaca Book, 1981.
- Ricoeur, P. (1983). *Temps et récit I. L'intrigue et le récit historique*. Paris: Seuil. Tr. it., *Tempo e racconto I*. Milano: Jaca Book, 1986.

Ricoeur, P. (1990). *Soi-même comme un autre*. Paris: Seuil. Tr. it. *Sé come un altro*. Milano: Jaca Book, 2011.

Ricoeur, P. (1994). *Filosofia e linguaggio*. Milano: Guerini e Associati.

Ricoeur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris: Seuil. Tr. it., *La memoria, la storia, l'oblio*. Milano: RaffaelloCortina, 2003.

Ricoeur, P. (2004). *Parcours de la reconnaissance. Trois études*. Paris: Editions Stock. Tr.it., *Percorsi del riconoscimento*. Milano: Raffaello-Cortina, 2005.

Pacilé, *Solo la verità ci può salvare?*