



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

http://cav.unibg.it/elephant_castle

TEMPO E VISIONE FILMICA:
ESPERIENZE TEMPORALI
DEGLI SPETTATORI

a cura di Stefano Ghislotti e di Elisa Pezzotta

marzo 2016

ISMAELA GOSS

Mr. Nobody, o dei tempi possibili di una vita

Puzzle film, cognitivismo e neuroscienze

In questo saggio si rifletterà intorno ad un'opera esemplare appartenente al genere dei puzzle film. Esso si presenta come negazione del celebrato "compimento nel *tempo* dell'oggettività fotografica" che per André Bazin ([1945] 2008: 3-10), ha reso la settima arte superiore ad ogni altra in termini di realismo. Warren Buckland offre un'ottima sintesi delle caratteristiche principali del puzzle film:

[il puzzle film] adotta la non linearità, *loop* temporali e una realtà spazio-temporale frammentata. Questi film infrangono i confini tra diversi livelli di realtà, sono permeati di aperture, inganni, strutture labirintiche, ambiguità e chiare coincidenze. Essi sono popolati da personaggi schizofrenici, che perdono la memoria e o sono narratori inaffidabili o sono morti (ma senza che noi —o essi stessi— ne siamo coscienti). In conclusione, la complessità dei puzzle film opera su due livelli: nella narrazione e nella storia. Essi sottolineano la *narrazione* (plot) di una storia semplice o complessa (Buckland 2009: 6).¹

Il tempo in queste narrazioni complesse è dunque l'elemento maggiormente manipolato con la sovversione del suo flusso lineare e orientato. Spesso non si tratta "solamente" di *flashback* o *fla-*

¹ Traduzione mia.

shforward non segnalati dal montaggio, bensì della rappresentazione di un tempo privato, soggettivo, del personaggio. A causa delle particolarità sottolineate da Buckland, risulta a volte difficile applicare gli stilemi della narratologia classica a queste opere. Rileva Thomas Elsaesser come per David Bordwell, Kristin Thompson e Murray Smith (ovvero la "scuola di Madison", iniziatori del percorso cognitivista narratologico nella teoria del film) il puzzle film sia:

Una sfida alla teoria che può essere normalizzata semplicemente estendendo la narratologia classica fino ad includere alcuni dei recenti lavori della psicologia cognitiva su come la mente organizza i segnali visivi e come funzionano la percezione, l'identificazione e gli schemi mentali. Il risultato è che agli aspetti inusuali vengono date spiegazioni normali e le narrazioni sono riportate alle loro specifiche funzioni (Elsaesser 2009: 32).²

Per la psicologia cognitiva e le neuroscienze l'essere umano ha esperienza del mondo reale e di sé stesso grazie all'elaborazione in circuiti neurali (*schemi* innati o acquisiti) di dati sensibili, diretti a prefigurare un'azione (Marraffa, Paternoster 2012). Il mondo è così percepito "a portata di mano [...] e davanti alla mano, in quanto rappresentato in forma esternalizzata grazie alle narrazioni del reale [...] e alle finzioni del e sul reale" (Gallese, Guerra 2015: 73). Questo senso di *attualità*, strettamente correlato alla prefigurazione della possibilità di azione del soggetto, è ciò cui fa riferimento Torben Grodal quando presenta il tempo come parametro costitutivo dell'illusione di realtà, determinante per il coinvolgimento dello spettatore nella finzione cinematografica (Grodal 1997: 30-32). In questo caso, anzi, grazie al movimento nel tempo, il sentimento di realtà esperita del mondo finzionale sarebbe davvero molto vicino a quello quotidiano.

I puzzle film puntano a infrangere completamente questo regime di verosimiglianza, tramite un accumulo quasi barocco di tutto ciò che di "vietato" era nel cinema classico: il sistema dei generi si ibri-

² Traduzione mia.

da, l'identificazione nel personaggio è resa difficile dalla mancata aderenza alle funzioni narrative,³ spesso mancano le coordinate spazio-temporali e così via; di conseguenza, Elsaesser parla dei puzzle film come

indicativi della crisi nella relazione film-spettatore, nel senso che la tradizionale "sospensione dell'incredulità", o del classico posizionamento dello spettatore come "voyeur", "testimone", "osservatore" e i relativi regimi e tecniche (soggettive, montaggi invisibili, narratori onniscienti, focalizzazioni sul narratore, messa in scena del *long take* o della profondità di campo) sono ormai ritenuti inappropriati, non convincenti o non abbastanza impegnativi (Elsaesser 2009: 16).⁴

Dunque è lo spettatore contemporaneo, performativo e *bricoleur* secondo la definizione di Francesco Casetti (2015: 292), che chiede alla narrazione di farsi sfida. Questo nuovo soggetto non si accontenta più dell'attività di completamento delle narrazioni più o meno lineari dei film canonici, che poteva dirsi conclusa in una singola visione: chiede prodotti che contengano sfide cognitive anche in visioni successive, su cui possa formulare un alto numero di ipotesi da condividere con una comunità di fans e che lo portino a manipolare direttamente i tempi di visione in privato, magari fermando le immagini e rivedendo le stesse sequenze più e più volte per trovare indizi nascosti, fino ad arrivare a realizzare nuovi montaggi.⁵ In realtà non a tutti gli spettatori questa sfida sembra gradita: Stefano Ghisloti riporta l'esperienza di Sarah Hamblin per cui alla proposta di vedere un puzzle film in classe

gli studenti dei suoi corsi si dividono nettamente in due gruppi: quelli che odiano i film e quelli che li amano. I primi *lottano con le comples-*

³ Per le funzioni narrative si rimanda a V. J. Propp, *Morfologia della fiaba*. Einaudi, Torino 2000 (nuova edizione con commento di C. Lévi-Strauss, a cura di G. L. Bravo).

⁴ Traduzione mia.

⁵ Si veda a proposito il ricco sito della community fans nata attorno al film *Memento* (2000) di Christopher Nolan: <http://www.fanpop.com/clubs/memento>

se strutture narratologiche e si sentono ingannati dagli ambigui finali, gli altri si buttano con eccitazione sulla opportunità di parlare di film che hanno visto molte volte tentando di farsene un'idea precisa (Ghislotti 2011: 13).

Di fronte a racconti non ordinari, il sistema cognitivo è costretto a riorganizzare i dati continuamente, vedendo disilluse le inferenze che aveva eseguito e dovendo ipotizzare nuovi percorsi a causa della smentita o nuova prospettiva degli indizi forniti dal film. Grazie ai dati del *box office* e alle testimonianze come quella di cui sopra, è chiaro comunque che il piacere della visione sussiste per una larga fetta di pubblico assumendo delle particolari declinazioni, lontane per certi aspetti al piacere della narrazione canonica. Se in un gruppo il rapido alternarsi degli stati emotivi e dello sforzo cognitivo costante provoca un sentimento globale di felicità della visione, nell'altro stimola solamente irritazione per non potersi "abbandonare" alla sospensione dell'incredulità e a un unico sentimento ben definito, nella narrazione classica, a seconda del genere.

Gli studi sullo spettatore condotti negli ultimi anni hanno portato la teoria del cinema, soprattutto la corrente legata alla psicologia cognitiva, ad avvicinarsi alle neuroscienze. Dopo la scoperta del sistema neurale *mirror* (Gallese, Migone, Eagle 2006; Rizzolatti Sinigaglia 2008), molte ipotesi relative ai processi di identificazione dello spettatore nel personaggio (uno degli elementi fondamentali del piacere della visione per le teorie classiche), hanno trovato riscontri in sede sperimentale,⁶ indicando l'esperienza della visione come incarnata, *embodied*, che comprende cioè un coinvolgimento a livello corporeo dello spettatore nella narrazione:

Grazie alla simulazione incarnata non assistiamo solo a una azione, emozione o sensazione, ma parallelamente nell'osservatore vengono

⁶ Tramite tecniche che vanno dall'impiego dell'fMRI (risonanza magnetica funzionale per immagini) la PET (tomografia a emissione di positroni) e la TMS (stimolazione magnetica transcranica).

generate delle rappresentazioni interne degli stati corporei associati a quelle stesse azioni, emozioni e sensazioni, "come se" stesse compiendo un'azione simile o provando una simile emozione o sensazione (Gallese, Migone, Eagle 2006: 558).

Questa modalità di rispecchiamento affettivo, che sperimentiamo tutti i giorni, è a mio avviso la base fondamentale su cui si fonda il piacere e il coinvolgimento anche di fronte a visioni non classiche, che presentano un maggior sforzo cognitivo, proprio perché avviene ad un livello inconscio ed automatico. Come sottolinea Jaak Panksepp (2008: 48), "La cognizione coinvolge l'elaborazione neo-corticale delle informazioni, largamente raccolte negli stimoli ambientali tramite i sensi. I sentimenti non sono codificati come informazioni. Essi sono degli stati diffusi globali, generati dalle strutture profonde subcorticali che interagiscono con le rappresentazioni primarie del corpo viscerosomatico".⁷

Recenti esperimenti hanno confermato le potenzialità profondamente affettive di alcune figure cinematografiche già individuate agli albori della teoria. In alcuni passaggi del capitolo dedicato al primo piano ne *Il film. Evoluzione ed essenza di un'arte nuova* di Béla Balázs, si possono rilevare delle implicazioni empatiche nella questione del volto umano al cinema; l'autore infatti afferma che "nel primo piano v'è spesso la drammatica rivelazione di ciò che realmente si nasconde nell'apparenza di un uomo" e ancora, poco oltre, che attraverso esso il regista "è in grado di svelare la fisionomia degli oggetti e al tempo stesso di atteggiarli in quell'espressione che è pure espressione dei tuoi sentimenti inconsci" (Balázs [1948] 1987: 51). Per Jean Epstein ([1921] 2002: 32-33), "l'emozione cinematografica è particolarmente intensa ed è soprattutto il primo piano a scatenarla", essendo "dramma in presa diretta", e anche suo rafforzamento in quanto "limita e dirige l'attenzione" facendo sì che "le sensibilità di tutta la sala convergano, come un imbuto, verso il film". In tempi più recenti Carl Plantinga sottolinea come il primo piano si presenti figura empatica per eccellenza.

⁷ Traduzione mia.

L'empatia "può coinvolgere diversi sentimenti che si evolvono e si confondono l'uno nell'altro. L'empatia comprende i processi cognitivi e fisiologici, volontari e involontari. Comprende sia l'immaginare la situazione di un personaggio dall'esterno ma anche, in certi casi, immaginare di essere quel personaggio" (Plantinga 1999: 247).⁸ L'autore include sia la componente innata (quindi il sistema *mirror*), sia la cognizione attiva, suggerendo poi che la narrazione e lo stile influiscano sulla riuscita dell'identificazione cognitiva/emotiva con il personaggio. Figure come la soggettiva o la *first person shot*, definita da Ruggero Eugeni (2015: 52) "iper-soggettiva", ci portano immediatamente "dalla parte", o meglio ancora "nella pelle" del personaggio. Ancora, come recentemente dimostrato, "ciò che fondamentale fa la steadicam è di convogliare il punto di vista dello spettatore dentro lo spazio-tempo cinematografico, donando a questo punto di vista l'immanenza di un corpo virtuale capace di muoversi molto naturalmente insieme ai personaggi del film" (Gallese, Guerra 2014: 111).⁹ Ciò che voglio qui proporre è dunque l'individuazione, all'interno di un puzzle film, di meccanismi stilistici e formali definiti che caratterizzano in modo emotivamente diverso dei segmenti narrativi adiacenti nell'intreccio ma non cronologici nella fabula. L'alternarsi delle emozioni contrastanti dà luogo, secondo la mia analisi, alla nascita di un sentimento generale del film, un *mood*, che è propriamente uno *spaesamento* cognitivo ed affettivo e che a sua volta, a seconda della soggettività dello spettatore singolo, può scaturire nel piacere o nella sola frustrazione della sfida che il film mette in atto.

Puzzle film e il tempo soggettivo: il caso *Mr. Nobody*

Secondo le teorie del neuroscienziato Antonio Damasio, la coscienza umana possiede la caratteristica della gradualità, essendo composta da due diversi macro-livelli: una coscienza *estesa*, storica, che fornisce al soggetto i concetti di identità e persona basati

⁸ Traduzione mia.

⁹ Traduzione mia.

sulla consapevolezza del passato e del futuro, e una coscienza *nucleare*, relativa al soggetto in un dato momento. Entrambi i livelli sono inoltre strettamente collegati al sistema delle emozioni, in quanto le aree corticali coinvolte hanno vasti spazi di sovrapposizione nel sistema limbico (talamo, amigdala, ippocampo e giro cingolato) (Damasio 1994; 1999). Il tempo dunque è un parametro fondamentale non solamente per regolamentare, con una misurazione esterna e "oggettiva", la vita umana, ma anche per la formazione della coscienza dell'essere umano di sé stesso e del mondo. L'idea che l'esperienza intima di tempo, unica e irripetibile in ogni essere umano, possa in qualche modo essere esternata e condivisa grazie alle immagini, viene espressa lucidamente da Henri Bergson in diverse opere. Nel *Saggio sui dati immediati della coscienza* ([1888] 2002) il filosofo sottolinea la distinzione tra un tempo "falso", quello spazializzato, estensivo, che scandisce il ritmo sociale della vita umana, e la durata, cioè il tempo in-estensivo ma percepito con differenti gradi di intensità dal soggetto nella sua corporeità e psiche; in *Materia e memoria* ([1939] 2009) Bergson tenta poi di rendere visibile l'esperienza del tempo memoriale proprio grazie a una serie di immagini metaforiche: "come un gomitolo di lana" o "una valanga", la percezione del tempo si fa memoria che cresce e spinge l'essere umano in avanti, con uno "slancio vitale" strettamente connesso all'idea di libertà. I cineasti che si sono cimentati con questa problematica rappresentazione di un tempo intimo sono innumerevoli: basti qui citare la "trilogia" di Alain Resnais, composta da *Hiroshima Mon Amour* (1959), *L'anno scorso a Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, 1961), e *Muriel, il tempo di un ritorno* (*Muriel, ou les temps d'un retour*, 1963). Queste opere sono legate principalmente al concetto di *riattualizzazione* della memoria, riflettendo visivamente le dinamiche psicologiche che riorganizzano privatamente un tempo misurabile e misurato (rispettivamente: il tempo della Seconda Guerra Mondiale e del lutto privato; il ricordo di un'estate precedente; il ricordo della guerra in Algeria di nuovo intrecciato al lutto). In questo modo il tempo diventa unico, non lineare, profondamente *contaminato* dalle

emozioni e dunque di durata e intensità che varia da persona a persona. Molti film d'autore dell'epoca moderna erano già, in prospettiva, dei "puzzle" per lo spettatore: se le immagini cercano di visualizzare i processi mentali, intimi, le narrazioni risultano complesse, ripetitive, su cui è quasi impossibile operare delle predizioni; lo spettatore è obbligato a ri-processare continuamente le informazioni e dunque a ri-organizzare gli *schemi* inferenziali. Anche nel territorio dei puzzle film contemporanei il tempo come memoria soggettiva si è dimostrato tema affascinante e in grado di dare luogo a rappresentazioni complesse ed enigmatiche. Si pensi ad esempio a *Memento* (2000) di Christopher Nolan, la storia di un uomo che vuole vendicare la moglie uccisa e deve farlo nonostante un disturbo alla memoria a breve termine, o a *Se mi lasci ti cancello* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004) di Michel Gondry, in cui due ex decidono di cancellarsi a vicenda dalla memoria, salvo poi il ripensamento del protagonista maschile.

Proprio la memoria, la difficoltà e la confusione del ricordo in età avanzata sembra essere il tema principale del film di cui propongo l'analisi in questa sede: *Mr. Nobody* (2009) di Jaco Van Dormael. La sinossi senza *spoiler* di *Mr. Nobody* potrebbe raccontare così: nel 2092, a New New York, Nemo Nobody (Jared Leto), nato nel 1975, è l'ultimo uomo destinato a morire di vecchiaia. L'umanità ha trovato la soluzione per diventare quasi immortale con la "telomerasi". Egli è, suo malgrado, protagonista di un *reality* che chiede direttamente agli spettatori se deve essere lasciato morire o va mantenuto in vita. Un medico, il dottor Feldheim (Allan Corduner) e un giornalista (Daniel Mays), cercano di far ricordare e raccontare a Nemo la sua storia, dato che lui propone sempre versioni differenti, frammentarie, e afferma comunque di non rammentare niente.

L'analisi dei primi 15 minuti dell'opera illustra bene come la confusione spazio-temporale porti lo spettatore a non potersi "rilassare" sulle previsioni della storia, ancorandosi però contemporaneamente in modalità *embodied* al protagonista della vicenda e provandone le sue emozioni.



Fig. 1
Da sinistra a destra, le due morti simmetriche di Nemo poste in apertura e in conclusione.

- Il film inizia con un prologo che riguarda la "superstizione del piccione". Una voce maschile, con espressioni che ricordano i programmi scientifici divulgativi (che lo spettatore interpreta come voice-over) ci spiega che se si mette un piccione in una gabbia e si programma lo sportellino del cibo ad aprirsi ogni venti secondi, il piccione si riterrà comunque responsabile dell'evento ("che cosa ho fatto per meritarmi questo?") e, se stava ad esempio sbattendo le ali, continuerà a farlo per far sì che accada nuovamente.
- Subito dopo il titolo, una sequenza di un minuto circa ci presenta già i primi problemi cognitivi. Un primissimo piano di Jared Leto con gli occhi spalancati e la stessa voce di prima che si chiede nuovamente, stavolta però riferendosi a se stesso "che cosa ho fatto per meritarmi questo?". Uno stacco e vediamo il corpo inserito nella cella frigorifera di un obitorio. In questi secondi la voce diventa per lo spettatore voice-off, in quanto collegata a Jared Leto: questo porta a considerarla voce narrante del protagonista che, da morto, probabilmente ci racconterà proprio come mai è finito lì [Fig. 1].
- Dopo uno stacco al nero vediamo il risveglio del personaggio sott'acqua, intrappolato in un'automobile (pensiamo che sia morto così).
- Subito dopo lo vediamo emergere affannato da una vasca da bagno, trovandosi di fronte un uomo che gli spara (a questo punto lo spettatore inizia a capire di dover aspettare altri indi-



Fig. 2
Dall'alto in senso orario, i tre risvegli pre-morte di Nemo relativi alle storie 4, 7, gruppo F e il risveglio in soggettiva del gruppo C.

zi).

- Ancora in primo piano il protagonista apre gli occhi, il suo volto è come ghiacciato e lo vediamo dentro una specie di capsula insieme a molti altri dentro una navicella spaziale che esplosione bombardata da una pioggia di meteoriti.
- Il suono di una sveglia sembra spezzare questo turbine di morti e risvegli. L'inquadratura è bianca, una sveglia olografica suona e la mano di un anziano la spegne.
- Lo stacco al nero inizia ad aprirsi piano piano, in una *first person shot* che si apre con il movimento delle dita davanti agli occhi. L'immagine passa a fuoco piano piano e un uomo dal capo completamente tatuato "ci guarda" chiedendoci "com'è andata dall'ultima volta" [Fig. 2].

In controcampo finalmente vediamo il nostro personaggio, Jared Leto molto vecchio e riconoscibile solamente dagli occhi azzurri di cui abbiamo visto i dettagli appena prima. A un'altra inquadratura dell'uomo tatuato, segue un campo medio frontale in profondità. La scena è ambientata in una grande stanza bianca, con un tavolo a dividere le due sedie occupate dal dottore e da Jared Leto. Dall'enorme finestra sullo sfondo vediamo i grattacieli di una città futuristica (che a un cinefilo possono ricordare *Metropolis*, inserendo questo film nel lungo elenco

di omaggi alla pellicola di Fritz Lang del 1927). Nel breve dialogo apprendiamo che il "nostro" personaggio si chiama Nemo Nobody, che per sua stessa ammissione non ricorda nulla e che è convinto di avere 34 anni, dato che per lui siamo nel 2009 e lui è nato il 9 febbraio 1975. Il medico allora gli chiede di guardarsi le mani e gli porge un giornale digitale (da cui apprendiamo che siamo a New New York) in cui scorre la notizia che "l'ultimo mortale compie 118 anni". A questo punto della narrazione lo spettatore è quasi convinto che il film tratterà di come mai Nemo Nobody è arrivato a 118 anni senza ricordarsi nulla, riorganizzando i dati appena ricevuti come semplici incubi dell'anziano, tra i quali magari si nasconde un indizio sul suo presente.

Appena però Nemo si guarda le mani (in soggettiva) inizia a gridare che si vuole svegliare.

- Assistiamo quindi, al solo sesto minuto di film, a un quarto risveglio, preannunciato sullo stacco al nero dal suonare di un'altra sveglia. Ci troviamo in una stanza dall'arredamento contemporaneo, tutta blu, in cui Nemo giovane si alza sconvolto dal letto... proprio come se tutto ciò che abbiamo appena visto si trattasse di un incubo. Questa inferenza è supportata anche dall'uso della steadicam (in precedenza la camera era fissa o con poche carrellate), e dal fatto che accanto a lui dorme una donna (personaggio molto più verosimile rispetto al dottore tatuato).

Già al minuto successivo però qualcosa ci fa dubitare nuovamente dell'ipotesi appena formulata: Nemo si alza, indossa gli occhiali e dato che la donna gli ha chiesto di non aprire le tende poiché il sole le fa male agli occhi, con la mano cerca l'interruttore che, evidentemente, per lui dovrebbe trovarsi a destra. Invece è a sinistra e, intuimmo dalla sua espressione, la cosa lo lascia molto spiazzato.

Sempre con la steadicam lo precediamo in bagno e intuimmo dai suoi sguardi che non è a suo agio, come se l'ambiente non gli fosse familiare.

Dopo un ennesimo primo piano allo specchio, la situazione sembra stabilizzarsi: lo seguiamo in semisoggettiva mentre va a svegliare i due figli.

Dopo aver annunciato ad "Elise" che porterà i bimbi a scuola, la sua attenzione è catturata dalla lettera che viene infilata nella buca alla porta.

Prima di aprirla (siamo al minuto 8:15) scosta le tende e vede il postino arretrare sul vialetto, con un effetto *rewind*. Di nuovo precipitiamo nell'incerto quando, all'apertura della busta, osserviamo una foto che mostra Nemo in compagnia di una donna asiatica e due bambini.

Quando si rivolge nervosamente al figlio chiamandolo Paul e il bambino risponde di non chiamarsi così, l'immagine si sfoca sul primo piano del bambino turbato e passa al nero.

- Nero che si riapre in soggettiva, anticipato dalla voce di un bambino che "ci" chiama "papà". L'immagine si fa nitida e vediamo un bimbo asiatico.

Vediamo Nemo togliersi gli occhiali da sole, sul bordo di una piscina, e una donna in secondo piano, che Nemo chiama "Elise" ma che messa a fuoco piano piano si rivela essere la donna asiatica che abbiamo visto poc'anzi nella fotografia, e che afferma di chiamarsi Jean e manda il figlio, Paul, a giocare.

Nemo afferma di non conoscere nessuna Elise, e Jean gli accende il televisore prima di ritirarsi poiché "il sole le fa male agli occhi". Nemo è turbato da questa affermazione e guarda distrattamente il televisore, dove scorrono le immagini di un ponte con un ingorgo di automobili e autoambulanze. Il volto di Nemo è inquadrato in primissimo piano, tagliato verticalmente a metà in modo da occupare metà dell'inquadratura in senso orizzontale.

Al suo fianco torna la moglie, fuori fuoco, che gli annuncia la visita dei suoi amici. Uno di loro si avvicina a Nemo ma mentre gli parla l'attenzione dell'uomo è ormai catturata dalla televisione, che trasmette immagini di archivio su un grosso incidente avvenuto su quel ponte.

Improvvisamente l'audio dell'amico inizia a "riavvolgersi".

- Dopo uno stacco sul volto spaventato di Nemo ci troviamo sui sedili posteriori di una macchina situata dietro all'autobotte che abbiamo appena visto nelle immagini alla televisione. Vediamo Nemo, con gli occhiali da vista alla guida e la donna del risveglio nella stanza blu, vestita da sposa. Nemo la chiama "signora Nessuno" e i due si baciano. Improvvisamente l'autobotte esplode.
- Uno stacco netto ci riporta a un primo piano laterale del vecchio Nemo, disteso a letto, con un'infermiera che controlla i parametri vitali sullo schermo.
- Dopo una serie di scene che ci regalano scorci della città del futuro, ci viene illustrato il *reality* basato su Nemo, insieme ad alcune informazioni sulla telomerasi.
- Ci ritroviamo poi nella stanza bianca con Nemo e il dottor Faldeheim, che chiede a Nemo se è disponibile a provare un vecchio metodo per far riemergere il passato, cioè l'ipnosi.
- Nemo accetta e uno stacco ci porta in un bianco abbagliante dove passeggia un unicorno circondato da bambini. La voce narrante di Nemo è ora quella di un bambino, che spiega che lui ricorderà sempre tutto (da prima della sua nascita alla sua morte) poiché gli Angeli dell'Oblio si sono dimenticati di fargli scordare la vita.

Dopo questi primi 15 minuti di film lo spettatore è già stato costretto a riorganizzare più di una volta, e in pochissimo tempo, le informazioni che ha ricevuto dal film. A questo punto egli è praticamente certo che si tratterà di un racconto fondato sui ricordi confusi di un ultracentenario anche se si trova già nello stato emotivo di spaesamento che lo accompagnerà per il resto della visione. Greg Smith (2003) definisce il *mood* emozionale di un'opera come

uno stato preparatorio in cui si cerca l'opportunità di esprimere un'emozione particolare o una serie di emozioni. Il *mood* è l'aspetta-



Fig. 3

Le tre donne protagoniste delle diverse storie ci vengono presentate insieme in quest'unica scena, in cui Jean veste in giallo, Elise in blu e Anna in rosso.

tiva che ci orienta verso una situazione, incoraggiandoci a valutare l'ambiente in una declinazione ad esso conforme. [...] I *mood* posseggono l'inertza e tendono a orientarci e farci provare la stessa emozione. Ci incoraggiano a rivedere continuamente gli stimoli, riattivandoli ogni volta con nuovi picchi emotivi (Smith 2009: 38-39).¹⁰

In effetti per tutto il resto del film fino al *plot twist*,¹¹ l'attività cognitiva dello spettatore proseguirà nel tentativo di ricostruzione cronologica delle tre macrostorie (le cui co-protagoniste sono le tre donne, Anna, Jean ed Elise [Fig. 3]), presentate frammentariamente all'interno della cornice di cui è protagonista il Nemo l'8enne, narratore e guida dello spettatore. In ognuna di queste tre narrazioni lo spaesamento sarà costantemente riattivato, oltre che dall'intreccio complesso, dalle diverse situazioni emotive in cui si troverà il protagonista. Il fatto che il sistema cognitivo umano consenta una rapidissima "revisione" e riaggiustamento della predizione, è strettamente legato al meccanismo di percezione del tempo. Come dimostrato dai neuroscienziati, durante la visione di un film, cioè la percezione di uno stimolo visuale (ed uditivo) prolungato nel tempo, si attivano delle aree corticali nominate *Tempo*

¹⁰ Traduzione mia.

¹¹ Con *plot twist* si intende un colpo di scena radicale, che costringe a rileggere l'intero racconto sotto una nuova luce.

ral Receptive Window (TRW) che permettono la re-immissione continua dei dati del passato nell'elaborazione cognitiva del presente e nei processi di predizione del futuro:

L'accumulo delle informazioni nel tempo può essere usato non solo per interpretare le informazioni in entrata alla luce del contesto passato, ma anche per predire il futuro [...]. Le predizioni sono comunicate attraverso tutta la corteccia cerebrale e le informazioni senso motorie integrate con un modello interno tramite un'interazione gerarchica corticale. [...] si può dunque ipotizzare che le regioni che possiedono TRW più lunghe opereranno delle predizioni sugli eventi imminenti in proporzione ai segmenti di tempo più lunghi (Lerner; Honey, Silbert, Hasson 2011).¹²

In un recente articolo apparso su «Cinéma&Cie» Tikka e Kaipainen (2014) si sono occupati della percezione cosciente del tempo durante la visione di un film. Punto di partenza degli studiosi è che l'esperienza dell'essere umano di se stesso e del mondo sia fondamentalmente "attualità", e che la visione di un film rappresenti un sistema dinamico-narrativo di attualità, fondato sugli elementi appena visti, considerati salienti e "ritenuti" nel sistema cognitivo umano e dalle risposte predittive fornite dallo stesso in base a quei dati. Come appena visto nei primi minuti di *Mr. Nobody*, in una narrazione complessa, senza coordinate spazio-temporali precise, il sistema cognitivo umano è dunque costretto ad una elaborazione predittiva continua causata dalla smentita/integrazione dei dati ritenuti in precedenza. Questi ultimi vengono processati velocemente grazie alle TRW in un circuito che "coinvolge l'intero apparato cognitivo-percettivo ed esperienziale, con i suoi elementi innati dettati dall'evoluzione come i sentimenti, le inferenze logiche, così come coinvolge associazioni acquisite e assimilate dalla cultura" (Tikka, Kaipainen 2014: 100).¹³ L'azione sinergica tra le due cognizioni condiziona a questo punto la risposta cosciente ed

¹² Traduzione mia.

¹³ Traduzione mia.



Fig. 4
Il momento 0 della fabula: al rallenty, il piccolo Nemo corre dietro al treno che porta via sua madre.

emotiva alla visione del segmento filmico. La presa affettiva che nasce nei confronti del protagonista è data dal sistema automatico-speculare, grazie alla forma visiva: i primi piani, la steadicam e le soggettive. Queste forme rispecchiano le voci narranti di Nemo in diverse età, che ancorano definitivamente lo spettatore in una situazione di polarizzazione con il personaggio. Tutto ciò dialoga con il sistema ipotetico-inferenziale che, nella smentita continua della predizione, ci pone nella stessa posizione del protagonista, in un ulteriore *mood* emotivo simile al protagonista che a tutte le età (oltre al Nemo centenario abbiamo Nemo a 34 anni e a 9) dimostra spesso confusione e spaesamento.

Fino a qui non abbiamo rivelato il *plot twist* che a circa 2 ore e 20' (su una durata, nell' *extended version* cui si riferisce questa analisi, di 2 ore e 35'), consente finalmente allo spettatore di comprendere la narrazione (o meglio, la storia nella sua interezza, in quanto la ricostruzione globale e puntuale dell'intreccio richiede molteplici ed attente visioni): quello che abbiamo interpretato come memoria, *flashback*, è in realtà previsione, o come dice il piccolo Nemo, "ricordo del futuro". I frammenti di storie si rivelano infatti essere la visualizzazione delle ipotesi che Nemo a 9 anni fa delle sue possibili vite, esattamente nel momento in cui viene messo di fronte a una scelta impossibile, cioè se preferisce stare con sua madre o



Fig. 5
Il plot twist: Nemo del gruppo C "si incontra" a due diverse età.

con suo padre quando i due divorziano. Questo istante (la situazione iniziale della fabula) viene mostrato a circa mezz'ora dall'inizio del film: la madre sale sul treno e mentre questo parte, vediamo Nemo in *rallenty*¹⁴ che inizia a rincorrerlo sui binari [Fig. 4]. Subito dopo vediamo il bambino sia sul treno con la madre, sia in stazione con il padre che lo ha raggiunto dopo che è inciampato. Gli indizi accumulati dallo spettatore lo portano però a ipotizzare che si tratti di un ennesimo ricordo confuso raccontato dal vecchio al giornalista, che infatti vediamo nella scena successiva chiedere al vecchio Nemo: "ma insomma non capisco: alla fine ha scelto di stare con sua madre o con suo padre?". Solo dopo il *plot twist* quel tempo rallentato appare essere effettivamente il tempo della(e) storia(e) che il bambino immagina in quei pochi secondi, dilatati nel racconto di oltre due ore del film. In una condizione di tempo che nel mondo fisico non possiamo esperire, cioè i secondi al rallentatore, Nemo si rifugia nel tempo della sua psiche, paragonabile a quella posizione impossibile esterna alle quattro dimensioni che conosciamo e, con un forte richiamo anche alle teorie degli universi paralleli, vede tutti i suoi possibili tempi, fino alla sua non esistenza stessa [Fig. 5].

¹⁴ Il *rallenty* (o *slow motion*) è un effetto cinematografico teso a sottolineare principalmente proprio la dimensione interiore, spesso drammatica, del momento vissuto dal personaggio.

Il *plot twist* finale di *Mr. Nobody* comprende in sé diverse tipologie di espedienti narrativi classici del colpo di scena: innanzitutto si scopre che il narratore diegetico, simulacro cui lo spettatore (e gli spettatori diegetici nei personaggi del dottor Feldheim e del giornalista) ha fatto affidamento per tutta la durata del film, è in realtà inaffidabile in quanto non esiste. Sempre in questa sequenza avviene poi un'agnizione fondamentale sul Nemo protagonista del "mondo a losanghe", che finalmente possiamo identificare come il Nemo 34 enne relativo al Nemo centenario e al Nemo pre-nascita. Infine possiamo rintracciare le diverse "pistole di Checov" disseminate nella storia: nel prologo (la storia della "superstizione del piccione" sarà chiara solo con la spiegazione finale) e nei primi minuti del film, in cui ci vengono presentate le tre morti delle vite possibili di Nemo, che all'inizio lo spettatore interpreta come una *mise en abyme* di incubi nell'incubo del vecchio protagonista.

Riorganizzando schematicamente, il film presenta le seguenti macro-diramazioni che partono dal momento della scelta di Nemo: CORNICE: storia del vecchio Nemo nel 2092, convinto di avere 34 anni, che ricorda le sue vite. Durante il *plot twist* lo spettatore capisce che il Nemo del "mondo a losanghe", che appare poche volte e non ha relazioni con le tre donne fondamentali, è in realtà lo stesso Nemo ultracentenario, così come è lo stesso della pre-nascita nel mondo degli Angeli dell'Oblio, cioè il bambino "architetto".

GRUPPO A: vita con la madre in Canada

- A.0. (Nemo a 15 anni - STORIA 1) Nemo rovina gli appuntamenti della madre e condanna entrambi a una vita di solitudine (questa storia rimane racchiusa in una scena e non verrà più considerata nell'analisi).
- A.1. (Nemo a 15 anni - STORIA 2) Nemo rifiuta di nuotare con Anna e i suoi amici, offendendola → (Nemo a 34 anni, capelli corti e occhiali) Nemo si è condannato a una vita solitaria e incontrerà per caso e solo per un attimo Anna con i suoi due figli in stazione.

- A.2. (Nemo a 15 anni) Nemo confessa ad Anna di non saper nuotare, quindi i due si mettono insieme
 - A.2.1. (Nemo a 15 anni - STORIA 3): la madre di Nemo e il padre di Anna divorziano, quindi Anna si trasferisce a New York. Nemo continua ad aspettarla → (Nemo a 34 anni, barba e capelli lunghi) Nemo si occupa di manutenzione alle piscine; un giorno per caso incontra Anna in stazione, lei gli lascia il numero di telefono che però viene cancellato da una goccia di pioggia; Nemo continua ad aspettarla ma non si rivedranno mai più (nel finale vediamo invece l'incontro).
 - A.2.2. (Nemo a 15 anni - STORIA 4): la madre di Nemo e il padre di Anna non divorziano e non ostacolano l'amore tra i due → (Nemo a 34 anni, capelli corti e occhiali, è divulgatore scientifico) Nemo e Anna sono sposati e hanno due bambini. Tornando dal lavoro, un giorno Nemo ha un incidente e muore annegato finendo con l'auto dentro a un lago.

GRUPPO B: vita con il padre → GRUPPO F (Nemo a 15 anni) scrive un racconto di fantascienza sul suo viaggio su Marte

- B.1. (Nemo a 15 anni) si innamora di Elise, che lo rifiuta perché ama Stefano
 - B.1.1. (Nemo a 15 anni) tornando a casa in motorino ha un incidente ed entra in coma
 - B.1.1.1. Nemo in coma sogna di scrivere il romanzo di fantascienza (STORIA 5 e collegamento a GRUPPO F) in cui intraprende il viaggio su Marte per spargere le ceneri di Elise. Nel viaggio di rientro muore nell'esplosione della navicella causata da una pioggia di meteoriti.
 - B.1.1.2. (STORIA 6) sente i genitori riconciliarsi (questa storia rimane racchiusa in una scena e non verrà più considerata nell'analisi).
 - B.1.2. (Nemo a 15 anni - STORIA 7) decide di sposare la prima ragazza che ballerà con lui alla festa, e quindi sposa

Jean → (Nemo a 34 anni, capelli corti e occhiali), è molto annoiato dalla vita, per cui decide di affidare le sue scelte a una moneta su cui incide su un lato “yes” e sull’altro “no”. Così finisce per prendere il posto di un certo Mr Jones e al posto suo viene assassinato nella vasca da bagno dell’albergo dove si era recato.

- B.2. (Nemo a 15 anni) Nemo si innamora di Elise e lei ricambia
 - B.2.1. (Nemo a 34 anni, capelli corti e occhiali, è divulgatore scientifico-STORIA 8) → Elise muore il giorno delle nozze. Nemo fotografa in *time lapse* varie sostanze organiche e riporta visivamente indietro i processi di decomposizione, comportandosi come se Elise fosse ancora viva. Un giorno, tornando dal lavoro, assiste all’incidente di un’auto che finisce nel lago e scopre che il defunto era il suo operatore; al funerale re-incontra Anna, che si scopre essere la vedova dell’uomo. La vicenda si conclude con un vicino che saluta Nemo gridando “ehi, ma mi avevano detto che eri morto annegato!” (collegamento a STORIA A.2.2.).
 - B.2.2. (STORIA 9 e collegamento a GRUPPO F) Elise muore il giorno delle nozze. Nemo parte per il viaggio su Marte per spargere le ceneri di Elise come le aveva promesso. Nel viaggio incontra Anna ma entrambi muoiono per l’esplosione della navicella a causa di una pioggia di meteoriti.
 - B.2.3. (Nemo a 34 anni, capelli corti e occhiali, è ex dirigente di una fabbrica di fotocopiatrici - STORIA 10) Nemo ed Elise si sposano ed hanno 3 figli. Elise però soffre di depressione ed è convinta di amare ancora Stefano, così un giorno abbandona la sua famiglia (il racconto si conclude con il piccolo Nemo che, a teatro, guarda la nuova vita di Elise come parrucchiera, che passa il tempo a contemplare una foto del giovane Stefano, non riconoscendolo quando lui va a tagliarsi i capelli nel suo negozio).

Oltre a queste storie, ricostruibili da alcuni dettagli sul corpo del protagonista e alla tonalità cromatica affidata ad ognuna delle tre donne delle varie vite possibili di Nemo (il rosso per Anna, il giallo per Jean e il blu per Elise),¹⁵ sono presenti una miriade di altre piccole diramazioni. Queste, insieme ai segmenti di programma scientifico che Nemo conduce nelle narrazioni A.2.2. e B.2., rispondono al tema centrale del film che mette il bambino nell’impossibilità di compiere una scelta: l’“effetto farfalla”. Secondo questa idea, parte della teoria del caos, minime variazioni nelle condizioni iniziali di un sistema possono comportare enormi variazioni nel corso dell’evoluzione del sistema stesso. Ad esempio, nella scena iniziale della *fabula* già trattata sopra, Nemo corre dietro al treno finché un laccio della sua scarpa si spezza e lo fa inciampare, determinando la sua “scelta” di restare con il padre; ma la scena successiva ci porta dentro una fabbrica di scarpe, esattamente quelle che indossa Nemo, dove apprendiamo che il direttore ha deciso di acquistare a poco prezzo una partita di lacci fallati. Ancora: la goccia di pioggia che cancella il numero telefonico di Anna nella storia A.2.1. è dovuta all’uovo sodo cucinato a pranzo da un immigrato messicano licenziato una settimana prima, che a quell’ora di solito era al lavoro. L’“effetto farfalla” entra dunque in contrasto con la “superstizione del piccione” vista nel prologo: la responsabilità della vita di Nemo ricadrebbe sulla scelta di quel direttore, o alla decisione di cucinare un uovo, in una concatenazione di episodi su cui Nemo non può incidere nonostante creda di poterlo fare.

Appare quindi chiaro da questa analisi come l’opera di Van Dormael tratti la questione del tempo a molteplici livelli. Innanzitutto egli cerca di rendere visivamente la teoria del *continuum* spazio-temporale, cioè una condizione euristica in cui è possibile osservare tutto il tempo, passato presente futuro, da una posizione esterna ad esso. In questo modo viene a scardinarsi sia nello spet-

¹⁵ Nella cultura occidentale questi colori assumono la valenza di chiari indici emotivi: il rosso della passione, il giallo della gelosia ed il blu della malinconia. Cfr. VENZI L. (2006), *Il colore e la composizione filmica*, ETS, Pisa.

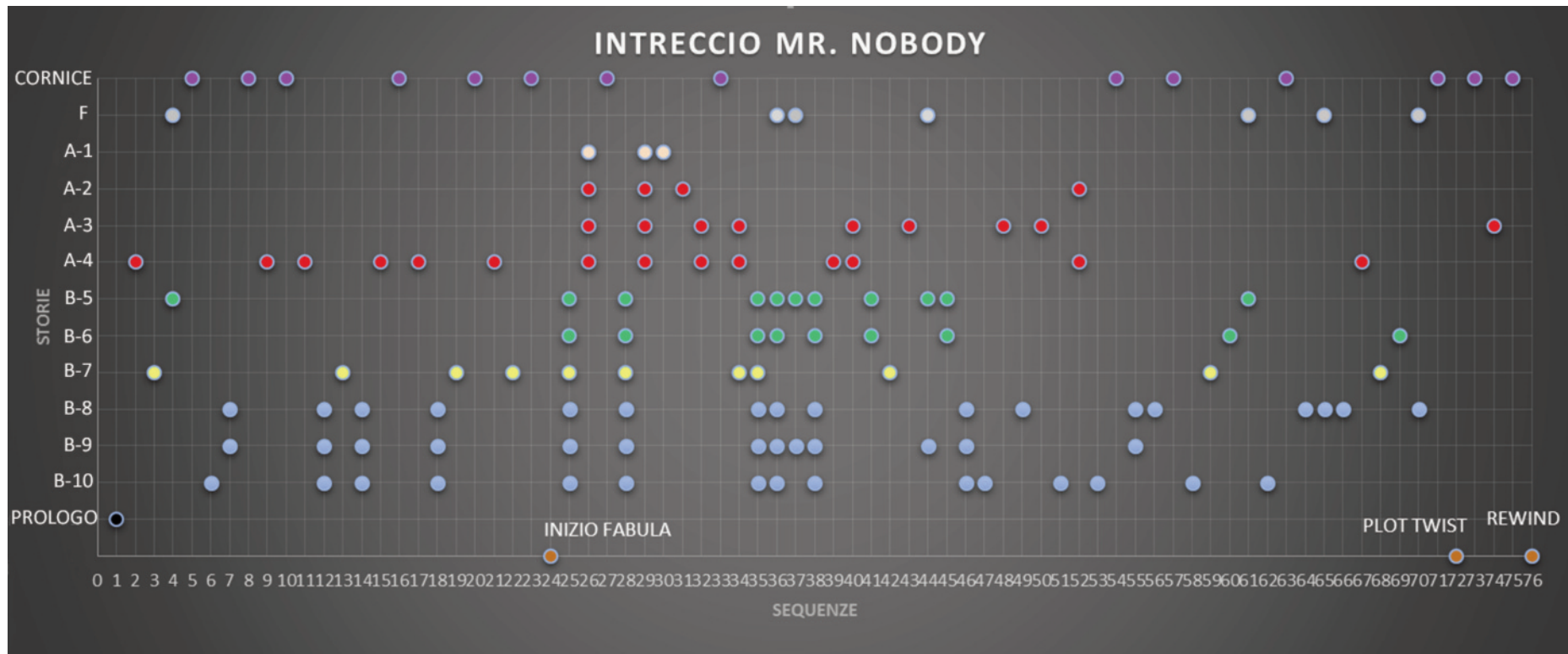


Fig. 6

Intreccio di Mr. Nobody. Per i gruppi e i numeri delle storie cfr: infra pp. 11-13. Dal grafico si nota come medesime sequenze siano riferibili a diverse storie. Per maggiore chiarezza si sono evidenziate le sequenze riferibili alle tre donne con i colori a loro assegnati diegeticamente.

tatore che nel protagonista la percezione lineare, estesa e orientata “in avanti” del tempo dell’esperienza attuale della vita in favore di un’immersione dentro un tempo privato, soggettivo e intenso. In secondo luogo la conduzione complessa dell’intreccio porta lo spettatore a uno spaesamento continuo dovuto alla smentita dei dati raccolti. Non solo i diversi Nemo nelle diverse età e nelle diverse storie non si susseguono cronologicamente, ma spesso si torna indietro a seguire la possibilità alternativa e a volte le diverse narrazioni si intrecciano inesplicabilmente [Fig. 6]. Van Dormael gioca a spaesare lo spettatore anche in modo spaziale, direttamente collegato alla fisiologia della visione umana: molte sceno-

grafie verosimili appaiono smentite improvvisamente da una inquadratura in prospettiva diversa o da un elemento che inserendosi in esse ne rivela la natura di modellini. Nel solco teorico adottato anche da Grodal per la sua idea di flusso PECMA (*Perception-Emotion-Cognition-Motor-Action*) (1997; 2014):

Il modello del flusso PECMA descrive come il flusso narrativo fondamentale sia basato sul modo in cui le informazioni percettive in entrata (la storia), relative a questioni vitali per il personaggio, attivano nello spettatore emozioni collegate alle preferenze di questo personaggio. L’attivazione emozionale del sistema cervello-corpo dà forma

al coinvolgimento dello spettatore nel film, nel momento in cui egli si immedesima nel personaggio e auspica di risolverne i problemi; sorge in questo modo tutta una serie di simulazioni mentali di azioni motorie riferite a preoccupazioni e preferenze del personaggio (Grodal 2014: 211).

La continua tensione cognitiva che accompagna lo spettatore è supportata dall'ancoramento *embodied* nel corpo del protagonista grazie alle tecniche stilistiche e formali viste, dando vita a una condivisione emotiva viscerale del suo senso di smarrimento, nell'altalenarsi di gioie e dolori nelle biforcazioni della sua vita. Smarrimento che si sovrappone al nostro *mood* di spaesamento cognitivo ed affettivo, di spettatore che condivide i sentimenti di Nemo e nello stesso tempo non riesce a formulare predizioni che si possano avverare. In questo senso la visione di *Mr. Nobody* pone lo spettatore di fronte a una sfida impegnativa, che coinvolge la sua concezione del tempo cognitivamente, affettivamente e filosoficamente. Questo film sottolinea inoltre l'esperienza visiva del soggetto come spettatore-organismo (D'Aloia, Eugeni 2014), coinvolto in essa nella mente e nel corpo inscindibilmente.

BIBLIOGRAFIA

- BALÁZS B. (1987), *Il film. Evoluzione ed essenza di un'arte nuova*, Einaudi, Torino.
- BAZIN A. (2008), *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, Milano.
- BERGSON H. (2009), *Materia e memoria: saggio sulla relazione tra il corpo e lo spirito*, Laterza, Bari-Roma.
- Id. (2002), *Saggio sui dati immediati della coscienza*, Raffaello Cortina, Milano.
- BORWELL D. (1985), *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison.
- Id., (1989) "Grand Theory, SLAB Theory and Poetics", in BARTON PALMER R. (ed), *The Cinematic Text. Methods and Approaches*, Ams Pr Inc, New York.
- Id. (2006), *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles.
- Id. (2008), *Poetics of Cinema*, Routledge, London.
- BORDWELL D. - STEIGER J. - THOMPSON K. (1988), *The Classical Hollywood Cinema. Film Style and Mode of Production to 1960*, Routledge, London.
- BORDWELL D. - CARROL N. (eds) (1996), *Post Theory. Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison.
- BUCKLAND W. (ed) (2009), *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford.
- CASETTI F. (2015), *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano.
- D'ALOIA A., EUGENI R. (2014), "Neurofilmology. An Introduction", in id. (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall 2014, Mimesis, Milano.
- DAMASIO A. R. (1994), *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano.
- Id. (1999), *Emozione e coscienza*, Adelphi, Milano.
- DENNET D. C. (2012), *Coscienza. Che cosa è*, Laterza, Roma-Bari.
- ELSAESSER T. (2009), "The Mind-Game Film", in BUCKLAND W.

- (ed), *Puzzle Film. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford.
- EPSTEIN J. (2002), *L'essenza del cinema. Scritti sulla settima arte*, Marsilio, Venezia.
- EUGENI R. (2015), *La condizione postmediale*, La Scuola, Milano.
- GALLESE V. - GUERRA M. (2014), "The Feeling of Motion: Camera Movements and Motor Cognition", in D'ALOIA A. - EUGENI R. (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall 2014, Mimesis, Milano.
- GALLESE V. - GUERRA M. (2015), *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano.
- GHISLOTTI S. (a cura di) (2011), *Ai confini della comprensione. Narrazione complessa e Puzzle Films*, Lubrina, Bergamo.
- GOLDMAN A. I. (ed) (2006), *Simulating Minds. The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*, Oxford University Press, Oxford.
- GRODAL T. (1997), *Moving Pictures. A New Theory of Film, Genres, Feelings and Cognition*, Oxford University Press, New York.
- Id. (2014), *Immagini-corpo. Cinema, natura, emozioni*, Diabasis, Parma.
- MARRAFFA M. - PATERNOSTER A. (2012), *Persone, menti, cervelli. Storia metodi e modelli delle scienze della mente*, Mondadori, Milano.
- PANKSEPP J. (2008), *Affective Neuroscience. The Foundations of Human and Animal Emotions*, Oxford University Press, New York.
- PLANTINGA C. (1999), "Scene of Emphaty and the Human Face", in PLANTINGA C. - SMITH G. M. (eds), *Passionate Views. Film, Cognition and Emotion*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- PROPPV. J. (2000), *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino.
- RIZZOLATTI G. - SINIGAGLIA C. (2008), *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina, Milano.
- SMITH G. M. (2003), *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge University Press, Cambridge.

- TIKKA P., KAIPAINEN M.Y. (2014), "Phenomenological Considerations on Time Consciousness under Neurocinematic Search Light", in D'ALOIA A. - EUGENI R. (eds), *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, «Cinéma & Cie», vol. XIV, no. 22/23, Spring/Fall, Mimesis, Milano.
- VENZI L. (2006), *Il colore e la composizione filmica*, ETS, Pisa.

SITOGRAFIA

- GALLESE V. - MIGONE P. - EAGLE M. N. (2006), "La simulazione incarnata: i neuroni specchio, le basi neurofisiologiche dell'intersoggettività ed alcune implicazioni per la psicoanalisi", in *Psicoterapia e Scienze Umane* 3, XL
http://old.unipr.it/arpa/mirror/pubs/pdf/Gallese/psicoterapia_scienzeumane_2006.pdf (ultima consultazione: 28/11/15).
- LERNER Y. - HONEY C. J. - SILBERT L. J. - HASSON U. (2011), *Topographic mapping of a hierarchy of temporal receptive windows using a narrated story*, in «The Journal of Neurosciences» 2011 Feb 23; 31(8)
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21414912> (ultima consultazione: 28/11/15).
- FANS COMMUNITY DI MEMENTO
<http://www.fanpop.com/clubs/memento> (ultima consultazione: 28/11/15).