

MEMENTO
di Christopher Nolan
produzione: USA 2000

Quando siete usciti dalla sala, avete potuto dire a voi stessi d'aver capito tutto?
Eppure, il racconto narrato da Teddy nella scena finale sembra risolvere ogni enigma:

Leonard è stato un venditore di polizze con una moglie diabetica. L'irruzione in casa sua di due tossici ha cambiato il suo destino: la moglie è stata stuprata, mentre lui, accorso in suo aiuto, dopo aver ucciso uno dei due malfattori, è stato colpito dal secondo, un tale John G. La forte botta subita alla testa ha compromesso la sua memoria breve: ora Leonard non riesce più ad assimilare nuovi ricordi; per lui il tempo s'è fermato. La moglie, disperata di fronte ad una tale menomazione, lo ha abbandonato. Del suo caso è venuto ad occuparsi John Edward Gammell, detto Teddy, un poliziotto implicato in loschi traffici. Leonard, non riuscendo ad accettare la fuga della moglie, s'è convinto ch'essa sia stata uccisa dal secondo malvivente: a questo decide pertanto di dare la caccia. Individuato John G, è lo stesso Teddy a permettere che Leonard si vendichi ammazzandolo.

Tuttavia Leonard non può ricordarsi di aver ucciso l'individuo che cercava. Resosi conto di ciò, Teddy pensa di sfruttare il disturbo di Leonard: lo coinvolge nelle sue illecite operazioni, convincendolo ogni volta ad ammazzare il malfattore di cui lui si vuole sbarazzare. Lo stratagemma è assai banale: Teddy dice all'amico che è quello è John G e Leonard scrive questo nome su di un'istantanea che ritrae la futura vittima. Una volta trovatosi faccia a faccia con quest'ultima, Leonard la uccide. Esistono migliaia di persone il cui nome è John e il cui cognome comincia per G. Come lo spacciatore Jimmy. O come il poliziotto John Edward Gammell.

L'azione (ripresa a colori) viene spezzettata dal monologo al telefono (in bianco e nero) del protagonista chiuso in una stanza d'albergo: il monologo è avvenuto prima dell'azione ripresa a colori e ad essa introduce. L'ultima scena comincia infatti in bianco e nero e finisce a colori. Questo perché i frammenti del monologo si susseguono secondo l'ordine cronologico, mentre i brani in cui l'azione è stata suddivisa sono montati al contrario: gli estremi alla fine (all'inizio) si toccano, Leonard si trasferisce dalla stanza 304 alla 309, il racconto si chiude (si riapre).

La scena introduttiva ci fa sperare che un tale meccanismo compositivo serva in realtà ad esprimere la guarigione del protagonista: come la polaroid che si sbianca, la pallottola che riorna in canna e Teddy che si solleva dal bagno di sangue, forse anche Leonard, dopo aver ucciso l'amico, riesce per la prima volta a 'tornare indietro' con la mente, a mettere insieme i pezzi del puzzle. A riprendere consapevolezza di ciò ch'è successo. Forse. Ma l'ultima inquadratura del film ci farà ricredere.

La struttura ad incastro sortisce in realtà uno scopo ben preciso: la narrazione parte dalla fine e ciò che vediamo nell'ultimo frammento non è che il risultato della somma dei frammenti che lo antecedono. Siamo continuamente costretti a rivedere le nostre congetture e, per non perderci, dovremmo di volta in volta segnarcene su di un pezzo di carta delle annotazioni per poi rivederle e correggerle senza sosta. Proprio come fa Leonard: chi è Teddy? Con quel ghigno, di certo un impostore: Leonard ha trovato finalmente John G e lo ha ucciso. Ma... aspetta: no, ora che torniamo indietro, Teddy assume le sembianze di un amico del protagonista... Mentre la donna che ci sembrava aiutare Leonard si rivela in realtà una sfruttatrice senza scrupoli... E diviene Leonard il vero folle... Ma, poi: quello che dice Teddy alla fine (all'inizio) è la verità? Chi è John G? Chi è Leonard?

Il meccanismo messo in essere dall'Autore rende palpabile la difficoltà dell'esistenza del protagonista. Egli non riesce a fissare le informazioni che gli provengono dall'esterno. Nel giro di pochi secondi, deve annotare una parola, una breve frase sull'istantanea della persona incontrata o del luogo in cui si trova. Ma quelle scritte sono, appunto, una misera definizione: non bastano intere biblio(cine)teche per esaurire la complessità di un solo gesto, figuriamoci che cosa possa fare una parola nei confronti di una persona. Ecco che cosa può succedere: ogni annotazione si presta ad infinite manipolazioni. E non solo da parte di scriteriati che vogliono approfittare della menomazione di Leonard: è prima di tutto costui ad avere scoperto l'effetto dirompente del proprio disturbo. Segnando, nell'ultima (prima) scena la targa dell'auto di Teddy su di un foglietto, Leonard firma la

condanna a morte di quell'uomo. Ora lo sa, ma tale consapevolezza dura un istante: se ne dimentica subito, ma ha dato il via all'ennesimo circolo vizioso. Ma è davvero vizioso tale percorso? Leonard ne fissa la conclusione, ma non può prevedere gli sviluppi che ce lo condurranno. O forse sì? Quell'uomo è forse un supremo demiurgo? E' lui il Sammy Jankis, l'impostore che vuole gabbare la compagnia assicurativa?

Che menta o che sia soltanto una tragica vittima, una cosa è certa: Leonard è la testimonianza vivente della problematicità del *Cogito Ergo Sum* cartesiano; e della formazione del sé. Leonard non pensa: non può mettere in relazione i frammenti dei suoi ricordi e delle sue sensazioni; e non ha alcuna aspettativa per il futuro. O, meglio, una soltanto, una che impone a se stesso per continuare a vivere: inseguire un uomo che ha già ucciso molto tempo fa. Quanto tempo fa? Un anno? Un minuto? Leonard non potrà mai saperlo. E se qualcuno glielo rivelerà, egli subito se lo dimenticherà; anzi: vorrà dimenticarselo, altrimenti la sua vita non avrebbe più alcuno scopo. Alcu*n senso*.

Leonard non pensa: per lui il tempo non esiste. Ma, dunque, Leonard è?

Difficile dirlo, pensiamo piuttosto a noi. Che cosa facciamo di diverso rispetto a lui? Mettiamo in relazione una mole ben maggiore di informazioni, certo. Ciò che Leonard unicamente collega sono le frasette sulle polaroid, e questo permette che il minimo cambiamento della loro disposizione generi conseguenze del tutto imprevedibili. Come nel gioco del domino. Ma non è così anche per la nostra vita? Che cosa sappiamo, di che cosa possiamo asserire d'esser completamente sicuri? E se c'ingannassimo? Se non fossimo altro che in una costruzione allestita da qualcuno che vuole farsi beffe di noi? Oppure: se fossimo noi ad allestrarla per gli altri? Chi è l'impostore? Lenny o Teddy?

La cinematografia statunitense, da qualche anno a questa parte, sforna molte opere che mettono in crisi le certezze su cui siamo soliti basarci. Pensiamo a *Matrix*, innanzitutto, ma anche ai *Soliti sospetti*, a *The Game* e *Fight Club* (entrambi di David Fincher) e, perché no, a *Sex Crimes*, che, in quel gioco di continue smentite, ha molto in comune con *Memento*. Si potrà obiettare sul valore di tali prodotti, ma un pregio lo possono di certo vantare: proporre allo spettatore di andare *al di là* delle apparenze. Insinuargli il dubbio che, forse, l'assassino non è stato ancora catturato. Non dobbiamo smettere di cercare. Ma che cosa troveremo? E ce ne renderemo poi conto?

Una scommessa pericolosa, nella quale ci possiamo perdere. Ma anche ri-trovare. Chi può dirlo? D'altronde, non è forse questo lo scopo di ogni labirinto narrativo?

Roma, 20 febbraio 2001

Massimo Nardin