

In Time

Inviato da Nicolò Vigna

Come vi sentireste se i giorni, i minuti che vi restano da vivere scorressero senza sosta sul vostro braccio? Se questi non fossero più legati al naturale processo biologico di decadimento, ma diventassero merce di scambio fondamentale, andando a sostituire il denaro? Andrew Niccol, figura di spicco della cosiddetta fantascienza "colta", concepisce il suo ultimo film, *In Time*, a partire da questi inquietanti presupposti. Con un intento critico - altamente spettacolare -, Niccol mette in scena una sottile accusa verso il capitalismo occidentale attraverso la rappresentazione di una società futura dove, letteralmente, il tempo diventa denaro. Con fare tipico della postmodernità, Niccol attinge a piene mani dai campi più disparati: dalla letteratura di Oscar Wilde e George Orwell, alle teorie evoluzionistiche (spesso citate nel film) di Darwin, ma anche dal mondo ludico dei videogames. Confezionando un action-movie in cui convivono elementi "alti" e cinema di genere, seguendo le orme del fanta-fiction "filosofico" per eccellenza: *Matrix*.

Nel film, Will Salas (Justin Timberlake) è un giovane che abita in periferia. Nella società in cui vive tutti gli esseri umani hanno l'aspetto di giovani venticinquenni (età in cui si interrompe la loro "decadenza fisica"), mentre sul braccio scorre senza sosta il loro "conto alla rovescia" verso la morte. C'è chi ha molti anni di vita, chi giorni, chi qualche ora. Il tempo è divenuto l'unica merce di scambio. Si può pagare un viaggio in tram "con qualche minuto", pagare l'affitto "con una settimana", e così via. Le città sono suddivise in settori, in cui il lussuoso centro è off-limit per gli abitanti della periferia. Per accederci, infatti, bisogna versare una tassa di anni e anni, fuori dalla portata dei poveri del ghetto. Ma Will ha un incontro inusuale. Salva quasi casualmente la vita a un potente uomo del centro, deciso a suicidarsi nel ghetto dopo aver compreso l'assurdità di un'esistenza simile. Prima di morire, l'uomo lascia a Will i suoi "anni", come ricompensa per la gentilezza del ragazzo. Il protagonista avrà in questo modo la possibilità di accedere al centro della città e conoscere la speculazione "temporale" compiuta dai vertici del sistema ai danni della periferia.

Come detto, il film racchiude elementi tipici della fantascienza letteraria e cinematografica. La suddivisione in "caste" e settori, all'interno della topografia urbana, è un topos del cinema fantascientifico. Pensiamo a *Metropolis* - sia il film di Fritz Lang che l'omonimo film d'animazione a questi ispirato, di Rin Taro -, o a *Blade Runner*, film in cui solo i potenti, i ricchi, hanno il privilegio di vedere la luce del sole, dall'alto dei loro palazzi, mentre nell'oscurità dell'underground vivono gli uomini comuni. *In Time* sviluppa però questa caratteristica, non tanto verticalmente - dal basso verso l'alto -, ma orizzontalmente - dalla periferia al centro -, risultando dunque più verosimile ma meno metaforico. Di assoluta rilevanza è anche il debito del film nei confronti del mondo dei videogames. Tutte le sequenze di suspense sono giocate sui drammatici "conti alla rovescia", per cui, a tempo scaduto, come in un videogioco, si muore. Così come i vari "livelli" che il protagonista può superare grazie agli "anni" ottenuti, sono molto simili a quelli che un giocatore deve superare per concludere il gioco. D'altronde, l'intreccio tra videogames e cinema è ormai una pratica comune e affermata. Basti pensare al recente successo di un film come *Inception*, in cui convivono un impianto fortemente metalinguistico e un'anima propria da videogame. Ma con Christopher Nolan, Niccol ha anche qualcos'altro in comune.

Niccol, come Nolan, è, infatti, un regista che si diverte a costruire le proprie sceneggiature sui paradossi spaziali e temporali, a metà strada tra il ludico e l'inquietante. Egli è, non a caso, anche l'autore di script quali *The Truman Show* e *The Terminal*, tutti giocati sui paradossi e, in particolare per *The Truman Show*, sull'alternanza tra piano reale e piano finzionale. Due film che, in mano a registi di grande talento come Spielberg e Weir, si fanno ideale veicolo della potente intuizione che li ha generati. *In Time* risente invece di quella debolezza che caratterizza anche gli altri lavori in cui Niccol ritaglia per sé il ruolo di regista (*Gattaca* e *S1m0ne*). Film in cui una grande idea di fondo non trova adeguata corrispondenza nella messa in scena. Peccato, perché il soggetto di *In Time* era a dir poco entusiasmante.

Titolo originale: *In Time*; Regia: Andrew Niccol; Sceneggiatura: Andrew Niccol; Fotografia: Roger Deakins; Montaggio: Zach Staenberg; Scenografia: Alex McDowell; Costumi: Colleen Atwood; Musiche: Craig Armstrong; Produzione: Regency Enterprises, New Regency Pictures, Strike Entertainment; Distribuzione: Medusa Film; Durata: 109 min.; Origine: USA, 2011