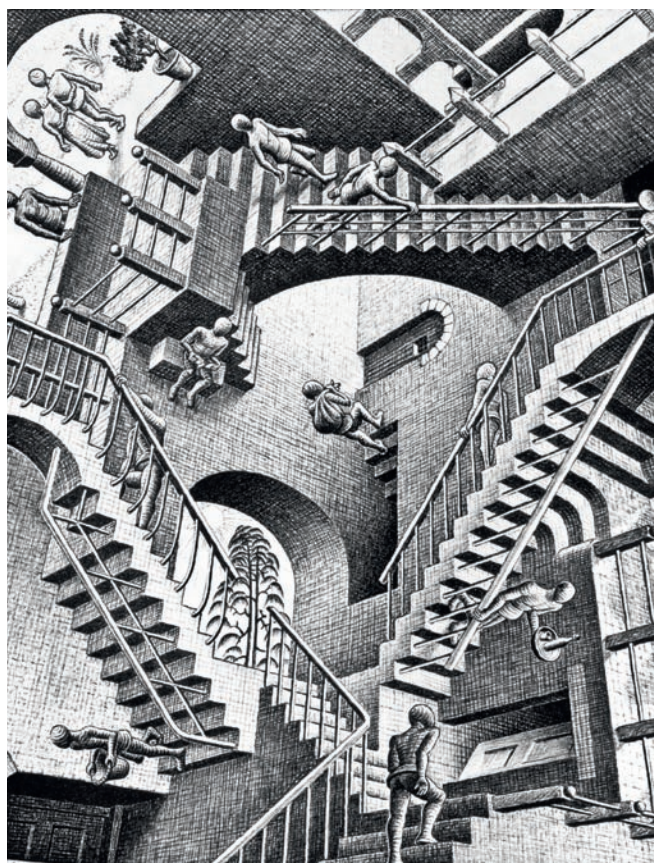


Paradox de Hollywood

Pelicula „Inception” a revoluționat genul SF prin conceptul manipulării oamenilor prin vise. Ideea lumii regizate de Christopher Nolan s-a născut însă, în urmă cu 50 de ani, în visele unui artist olandez.

DE DIANA-FLORINA COSMIN



M.C Escher – „Relativitate” (1953)

Un vis care face parte dintr-un alt vis, care face parte, la rândul său, dintr-un alt vis: așa s-ar putea rezuma, într-o singură propoziție, „Inception” – un film de Oscar gândit asemeni unei ecuații de gradul trei. Pentru a savura vizionarea, o pungă de popcorn și curiozitatea de a vedea pe ce s-au dus cele șapte nominalizări la premiile Academiei Americane de Film nu sunt de ajuns.

Spectatorul mai are nevoie de un simț ascuțit al aritmeticii și al geometriei în spațiu și, eventual, de un carnețel în care să măzgălească, din când în când, reperele principale, ca să nu se piardă în șirul alambicat al evenimentelor. Fiecare cadru mustește de simboluri și repere oferite subtil, de semne și detalii minuțios plasate în timp și spațiu, cu micală de matematician.

Chiar la începutul filmului, Arthur (Joseph Gordon-Levitt), unul dintre

membrii echipei de spionaj care acționează în subconștientul oamenilor pentru a le fura, prin intermediul viselor, date corporatiste secrete, o antrenează pe tânăra arhitectă Ariadne (Ellen Page). Scopul pregătirii: construcția unei lumi paralele, în care să se desfășoare acțiunea celui mai nou și complicat vis al echipei de spioni. O lume care să simuleze la perfecție realitatea, dar în care, exact ca într-un cerc, să te întorci



Afișul filmului „Inception” (2010)

mereu în același loc. Scena în care cele două personaje urcă și coboară o scară fără sfârșit strecoară o referință de-o secundă la artistul olandez M.C. Escher (1898-1972) și la așa-numita, arhitectură a paradoxului: „În vise poți să înșeli arhitectura prin forme imposibile, prin labirinturi infinite. Exact ca un desen de Escher“.

Identic unui desen de Escher – mai precis identic litografiei intitulată „Relativitate“ (1953) – este și afișul oficial al filmului. În desenul olandezului sunt reprezentate trei surse diferite de gravitație, fiecare dintre ele paralelă cu celelalte două. Altfel spus, fiecare dintre scările din desen luată separat reprezintă o lume de sine stătătoare, care respectă întocmai legile gravitației. Și pe afișul filmului „Inception“, fiecare dintre personajele principale este reprezentat tot într-o astfel de dimensiune „à la Escher“.

Extrem de popular în Statele Unite ale Americii, artistul olandez Maurits Cornelis Escher (cunoscut ca M.C. Escher) are, din 2002, un muzeu dedicat la Haga, în fostul palat Voorhout. Pe lângă majoritatea covârșitoare a operelor sale, palatul găzduiește la etajul superior și o încăpere multimedia denumită „Experiența Escher“, unde vizitatorii au ocazia să se plimbe, pe viu, prin câteva transpuneri tridimensionale în mărime naturală, inspirate de creațiile sale.

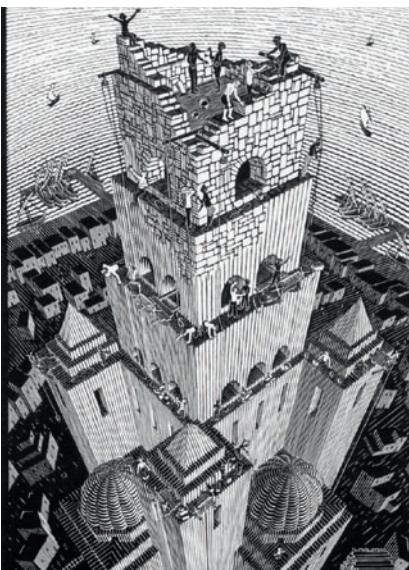
La fel ca și lumile imposibile pe care și le-a imaginat, Escher a fost un artist cu profunzimi care sfidau, pe alocuri, rațiunea. Era stângaci și a început încă din copilărie să-și exploreze talentul, lăsând în urmă peste 2.000 de desene și 448 de litografii. Aproape ca și personajele din „Inception“, care dețin, fiecare, câte un totem care să-i ajute să facă distincția între realitate și vis, Escher nutrea un interes aproape obsesiv pentru menținerea contactului cu realitatea înconjurătoare. Fiecare dintre scrisorile trimise vreodată prietenilor



M.C. Escher – „O altă lume“ (1947)



M.C. Escher – „Mână cu sferă în reflexie“ (1935)



M.C. Escher – „Turnul Babel“ (1928)

sau colaboratorilor era, mai întâi, copiată și arhivată în sertare speciale, acestea rămânând, peste ani, surse de informații prețioase privind viața, gândurile și inspirația olandezului. Matematician amator, Escher a ajuns până la sfârșitul carierei la o asemenea experiență în cercetarea geometrică, încât a anticipat discipline apărute la mulți ani după moartea sa, precum cristalografia (știința care se ocupă cu studiul formării și structurii cristalelor).

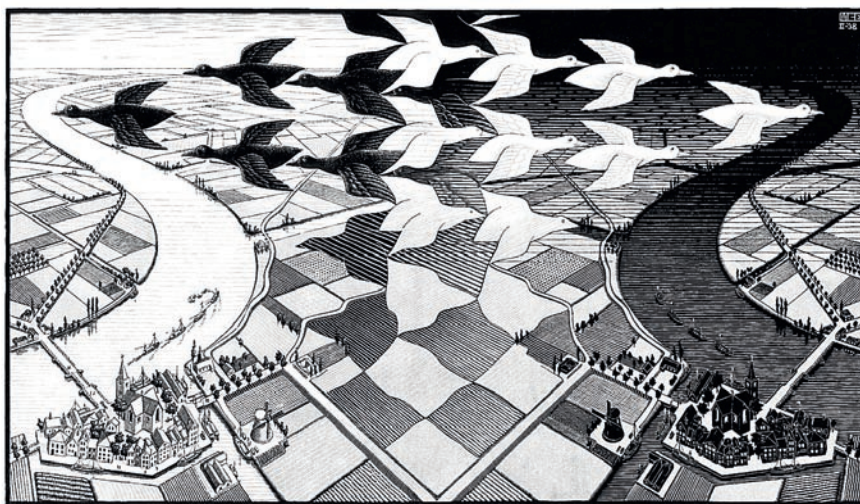
Întreaga sa operă a stat însă sub semnul a două mari coordonate, aflate la granița dintre interes și obsesie: împărțirea circulară a planului și conceptul scărilor infinite. „O diviziune circulară a planului, cu limitele laterale infinite, reprezintă ceva cu adevărat minunat“ rămâne unul dintre citatele emblematice ale lui Escher, care demonstrează și gradul de pasiune pe care acesta ajunsese să îl investească în lumile sale fascinante de neverosimile. Pe limba neinițiatilor, „diviziunea circulară a planului“ denumește reprezentarea în plan a unor combinații de forme și figuri care se întretaie, lăsând impresia de iluzie optică ce se perpetuează la infinit. Începuturile ideii i-au fost plantate în minte lui Escher în timpul unei vizite în Spania, la Alhambra, fascinat fiind de modelele alambicate, de influență orientală, care se regăsesc pe mozaicurile și arabescurile fortăreței andaluze. „Alhambra este cea mai bogată sursă de inspirație pe care am găsit-o vreodată“, afirma olandezul. O sursă care nu a secat niciodată pentru Escher și care i-a inspirat majoritatea creațiilor bazate pe iluzie optică și pe metamorfoza figurilor una în cealaltă.

Cât despre cea de-a doua coordonată – conceptul scărilor infinite – paralela dintre realitățile suprapuse din filmul lui Christopher Nolan și activitatea lui M.C. Escher merge chiar mai departe. În „Inception“, personajul lui Joseph Gordon-Levitt amintește și de „Scările

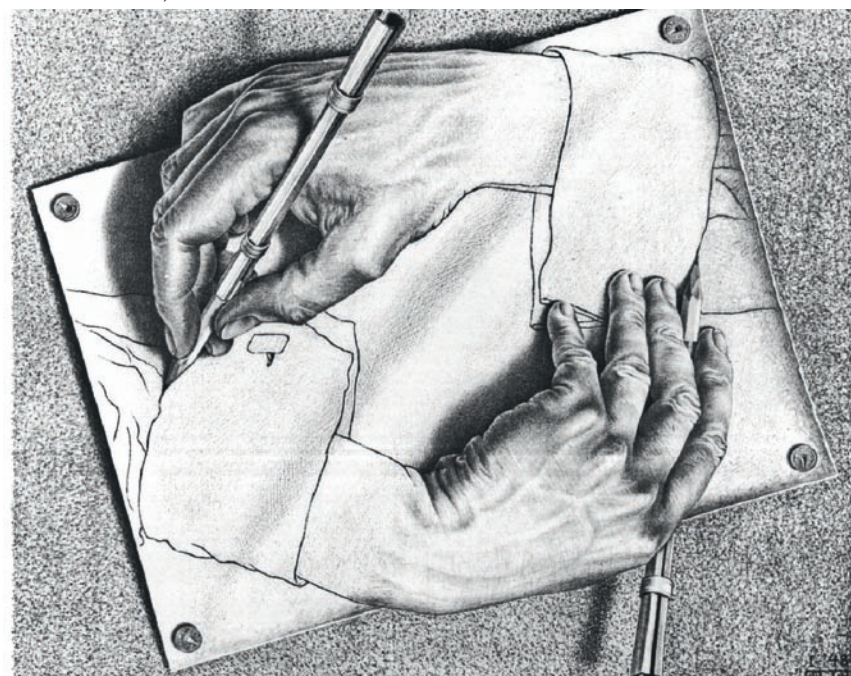
Penrose“, un concept imposibil în plan tridimensional (scări care fac patru întoarceri la 90 de grade, formând o buclă infinită), imaginat de Lionel și Roger Penrose în anul 1958. Scările Penrose au reprezentat, de fapt, sâmburele care l-a inspirat și pe M.C. Escher în litografia sa „Urcând și coborând“ și care a pus, ulterior, bazele ideilor sale pentru schițele „Belvedere“, „Convex și concav“, „Casa scârilor“ și sus-amintitul „Relativitate“. Nu doar pe marele ecran, ci și în viața reală, geneza ideilor pare a fi un mecanism deopotrivă complicat și controversat.

Deși desenele lui Escher reprezintă adevărate labirinturi pe care privirea nu izbuteste să le descifreze pe deplin, migala cu care artistul le-a construit pare și ea desprinsă dintr-o altă lume: majoritatea desinelor au avut, ca punct de plecare, câte o reprezentare 3D din lemn, tăiată și aranjată de însuși Escher, cu o extraordinară dexteritate. Având cadrele prezente în format fizic, transpunerea pe hârtie a unghiurilor, a punctelor oarbe, a umbrelor și a altor detalii se putea face mult mai facil și cu mai multă acuratețe geometrică, dar cu un consum de timp infinit mai mare. Tocmai de aceea, odată devenit celebru, Escher era, paradoxal, frustrat de faptul că se cer tot mai multe copii ale creațiilor sale deja existente – lăsându-i mai puțin timp să creeze altele noi –, și le cerea agenților săi să urce încontinuu prețul acestora pentru a opri avalanșa de comenzi. Din păcate – sau din fericire! –, acest truc nu a funcționat niciodată, în schimb a făcut ca prețul creațiilor sale să escaladeze de-a dreptul spectaculos.

Poate cea mai populară dintre litografiile sale, „Măinile care desenează“, se regăsește de asemenea, la nivel de concept, în „Inception“: paradoxul mâinilor care se desenează una pe cealaltă și a realităților paralele care se inventează una pe cealaltă. Deși s-a inspirat puternic din ideile lui Escher în crearea lumilor imaginare din



M.C Escher – „Ziua și noaptea“ (1938) – o exemplificare a principiului de diviziune a planului.



M.C Escher – „Măinile care desenează“ (1948)

„Inception“, regizorul Christopher Nolan nu este primul nume de la Hollywood pentru care olandezul a reprezentat o sursă de idei stranie și profitabile. În 1981, Christopher H. Bidmead, scenaristul serialului britanic „Doctor Who“, scria povestea orașului „Castrovalva“, un loc care se îngustează și se strâmtează progresiv, transformându-și locuitorii în prizonieri. Inspirația provenea din litografia cu același nume a lui Escher, creată în 1930.

Indiferent dacă este vorba de arhitectură, vise ori lumi paralele, explorarea ideii de paradox continuă să stârnească fascinația scenariștilor, a regizorilor și, mai ales, a milioaneilor de spectatori. Motivul este ușor de ghicit. Așa cum spunea fizicianul american Richard Feynman, paradoxul nu denuște neapărat un conflict care se produce în cadrul realității. Este, mai curând, un conflict între realitate și ceea ce fiecare simte că ar trebui să fie, de fapt, realitatea. **F**