

## Christopher'io Nolan'o "Inception" naratologinė analizė

Pradedant analizuoti bet kokį kūrinį yra svarbu pasirinkti tinkamą atsparos tašką (t.y. analizės aspektą), nuo kurio pradėjus, galima bus likusias detales pasitelkti papildant pastarąjį. Tačiau Ch. Nolan'o filmo „Inception“ atveju tokio sprendimo priėmimas yra susijęs su keliais sunkumais. Viena vertus, turint omenyje, kad „Inception“ yra, pirmiausia, veiksmo filmas, natūralus atrodo variantas pradėti analizę nuo naratyvinio, t.y. veiksmų logikos, lygmens. Kita vertus, šio (kaip ir bet kurio kito) filmo aspektai yra tiek susiję tarpusavyje, kad išgryninti vieną iš jų yra beveik neįmanoma: kalbant apie vieną lygmenį, neišvengiamai atsiranda sąsajų su kitais, dėl ko išskyla sunkumų struktūruojant pačią analizę. Atrodo, tokia situacija numato kelias išeitis: galima arba plėtojant vieno iš galimų lygmenų analizę nutylėti kai kuriuos kitų lygmenų aspektus, nušviečiant juos kitoje vietoje, arba bandyti skaidyti skirtingų lygmenų analizes į mažesnius skyrius ir derinti juos tarpusavyje, pamažu ne tik apžvelgiant visą kūrinį, bet ir akivaizdžiau vaizduojant jo prasmės kūrimosi logiką. Šioje analizėje buvo pasirinktas pastarasis variantas.

### Diskursyvinis-figūratyvinis lygmuo: atlikėjai.

Taigi, laikantis pasirinktos analizės strategijos, verta iš pradžių apžvelgti filme pasirodančių atlikėjų figūras. Pagal apibrėžimą atlikėju gali būti vadinama tik tokia figūra, kuri turi *gyvumo* semą, tematinį vaidmenį bei nors vieną aktantinį vaidmenį. Nepaisant to, kad atlikėju gali būti ne tik žmogus, šiame filme, atrodo, atlikėjų kategorija leidžiasi apribojama būtent atlikėjais-žmonėmis. Kalbant apie juos, galima iš karto išskirti dvi bendriausias atlikėjų grupes: pagrindinių veikėjų grupę ir „anoniminių priešininkų“ grupę.

Pastaroji iš esmės susideda iš priešininkų, su kuriais pagrindiniai veikėjai susiduria, vykdydami „Ištraukimą“ (toliau – „Extraction“) arba „Įdiegimą“ (toliau – „Inception“), t.y. vykdydami užduotis sapnuose: tai yra ne tik įvairūs sargybiniai, kariškiai, ir kiti tvarkos sergėtojai, bet ir paprastų nepažįstamų žmonių grupės. Tačiau, reikia nepamiršti, kad analogiškai „veikia“ ir „korporacijų pasiuntiniai“, nuo kurių slapstosi Kobas, ir kuriuos, atitinkamai, tenka priskirti prie tos pačios grupės, darant ją šiek tiek platesnę, negu tiesiog „sąmonės projekcijų“ grupę. Be to, reikia atsižvelgti ir į tai, kad ne visos „projekcijos“, rodamos filme, priklauso „anoniminių priešininkų“ grupei; tarp jų – Kobo žmona Mal ir Roberto Fišerio dėdė Piteris Brauningas. Šio tipo atlikėjai funkcionuoja kaip integrali visuma, t.y. ne tik naratyvinio lygmens požiūriu sudaro kolektyvinį aktantą, bet ir figūratyvinėje plotmėje veikia kaip vienas darinys. Figūratyviai tai reiškiasi tuo, kad šiam atlikėjų tipui priklausančios grupės ne tik visada siekia bendro tikslo (pvz. surasti ir eliminuoti įsibrovėlius), bet ir daro tai suderindami tarpusavio veiksmus, o kartais net

vienodai reaguoja į įsibrovėlius (pvz. nepažįstami praeiviai žiūri į sąmonei „svetimą“ subjektą, arba kavinės klientai vienu metu nutyla ir pasuka galvas). Toks šių grupių veikimas gali būti aiškinamas atstovavimo santykio tarp jų ir juos vienijančios instancijos, t.y. tapačios sąmonės „projekcijų“ atveju, arba korporacijos Kobą persekiojančių agentų atveju. Tematinį jų vaidmenį galima apibrėžti „persekiotojų“ arba „sargybinių“ terminais.

Antrą atlikėjų grupę sudaro Kobas su savo komandos nariais, Robertas ir Maurisas Fišeriai, Piteris Brauningas, Mal ir Mailzas. Jie, kaip ir prieš tai aptarta atlikėjų grupė, kartais sudaro tam tikrus junginius, kas figūratyviai reiškiasi tuo, kad skirtinguose tikrovės lygmenyse jie yra apjungiami sapnavimo aparatūros bei iš dalies vienodo tikslo (operacijos planavimas, apmokymai, „Extraction“, „Inception“ arba tariamas „Extraction“). Vis dėlto net ir sudarydami kažką panašaus į kolektyvinius aktantus, jie visada veikia kaip padalyta visuma, taip visais atvejais išlaikydami santykinę autonomiją vieni kitų atžvilgiu. Tai leidžia jiems, viena vertus, keisti komandų sudėtį, judant sąmonės lygmenimis, tačiau, kita vertus, numato veiksmus, įvykdomus tik grupėmis (pvz. sinchronizuotą judėjimą atgal į tikrovę). Ne tik dėl minėtos santykinės autonomijos, bet ir situacijose, kai nėra dirbtinai sujungti tarpusavyje, pagrindiniai veikėjai sudaro atskirus atlikėjus ir išlaiko atskirus tematinius vaidmenis, kuriuos dažniausiai galima apibrėžti pagal jų pagrindinę kompetenciją arba vaidmenį, atliekamą pagrindinės operacijos kontekste: „architektas“, „chemikas“, „išdavikas“, „užsakovas“, „klastotojas“, „taikiny“ ir t.t.

### **Naratyvinis lygmuo**

Naratyviniame lygmenyje visi iš aptartų atlikėjų turi atitinkamus aktantinius vaidmenis, todėl, nors Kobas yra akivaizdžiai pagrindinis šio filmo veiksmų logikos Subjektas, yra atveju, kai jis pats prisiima Lėmėjo vaidmenį (pvz. rinkdamas komandos narius), o atitinkami atlikėjai tampa Subjektais jo atžvilgiu. Taip filme yra įvedami papildomi naratyviniai takai, kuriuos, kad analizė būtų nuoseklesnė, verta aptarti santykyje su Kobo naratyvine programa.

Apskritai naratyvinio lygmens požiūriu kūrinyje galima fiksuoti tris pagrindinius lūžius, kurie (su tam tikromis išlygomis) sutampa su pagrindinėmis veiksmo logikos stadijomis: Manipuliacija, Kompetencija, Atliktimi ir Sankcija. Pirmiausia, kiekviena iš jų prasideda po Kobo „susidūrimo“ su savo žmona. Taip pat, kiekvieną iš jų galima sieti su kardinaliu erdvės pasikeitimu (JAV-Europa, Sidnėjus-Los Andželas). Taigi, apytikslę veiksmų stadijų schemą galima būtų pavaizduoti atitinkamai:

#### **1. Manipuliacija**

<Susidūrimas su Mal „Extraction“ metu; JAV-Europa>

## 2. Kompetencija

<Susidūrimas su Mal Kobo sapne; Sidnėjus-Los Andželas>

### 3. Atliktis (skrydžio metu)

<Paskutinis susidūrimas su Mal Limbe>

### 4. Sankcija (Los Andželas)

Žemiau aptariami veiksmų stadijų etapai (t.y. atlikėjų laikomi išbandymai) dažniausiai taip pat paklūsta erdvių keitimo logikai (išbandymai vyksta skirtingose erdvėse, ar tai būtų skirtingi miestai, ar to paties miesto skirtingos vietos). Be to, po kiekvieno išbandymo galima nesudėtingai fiksuoti, kas yra įgyjama veikėjų.

Filmo pradžioje žiūrovams yra rodoma „Extraction“ operacija, kuri naratyviniu požiūriu yra naratyvinė programa, kurioje Subjektas yra Kobas, kiti jo komandos nariai yra Pagalbininkai, Lėmėjas – korporacija „Cobol Engineering“, o Vertės Objektas – „Informacija“, t.y. kažkokia idėja, priklausanti Saito. Saito, kaip ir Mal, čia atlieka Antisubjekto vaidmenis (Mal, beje, yra vienintelis Antisubjektas, kuris nepakeičia savo statuso viso filmo eigoje), o Saito sąmonės „projekcijos“ yra Priešininkai. Ši operacija nepasiseka dėl to, kad, viena vertus, Saito pademonstruoja Kobo komandos nenumatytą kompetenciją (sugeba du kartus atpažinti sapną esant sapnu, o ne tikrove), o, kita vertus, dėl vieno iš Kobo komandos narių nekompetentingumo (pastarasis neaprūpina pakankamai tikroviškos sapno aplinkos). Taip „Extraction“ epizodo pabaigoje Saito pirmą kartą pasirodo potencialiu Lėmėju, pasakydamas, kad ši užduotis buvo Kobo „egzaminas-perklausa“ („audition“), kurio pastarasis iš pradžių atrodo neišlaikęs, tačiau padaro Saito išpūdį, sukurdamas dvigubą sapno konstrukciją. Tokiu būdu iš Kobo perspektyvos nepavykusi operacija, t.y. neįvykdyta NP („Extraction“), pasirodo Saito požiūriu esanti Kobo kompetencijos patikrinimas: Kobas turi parodyti savo *galėjimą veikti*, kad Saito kaip Lėmėjas pasiūlytų jam sudaryti sutartį. Todėl „Extraction“ gali būti laikoma pirmuoju Kobo kvalifikaciniu išbandymu, o Kompetencijos stadija, atitinkamai, chronologiškai prasideda anksčiau už Manipuliaciją.

Po šių epizodų sekanti scena viešbutyje, kartu su kai kuriomis ankstesnių scenų detalėmis išryškina Kobo stokos situaciją. Nemalonus pokalbis telefonu su vaikais bei Mal kaip Antisubjekto netikėtas pasirodymas „Extraction“ operacijos metu, išryškina su jų figūromis susijusį Kobo siekiamą Vertės Objektą (jo kol kas tiksliau neapibrėšime, tačiau galima pažymėti kad figūratyviai *norėjimas* pasiekti šį Vertės Objektą reiškiasi noru grįžti namo pas vaikus), kurio pasiekimui Kobui akivaizdžiai neužtenka kompetencijos - *galėjimo ir mokėjimo veikti*<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Jau dabar reikia patikslinti, kad anksčiau minėtas Kobo turimas *galėjimo veikti* modalumas nesutampa su analogišku modalumu, kurio jis neturi, kadangi jie yra reikalingi skirtingo tipo Vertės Objektams pasiekti. Šiuo atveju, kaip paaiškės vėliau filme, *galėjimo veikti* stoka reiškiasi kaltinimais žmogžudyste, o *mokėjimo veikti* stoka – žmonos figūros raiška.

Atitinkamai, Kobo ir Arturo pokalbį su Saito ant viešbučio stogo ir sraigtasparnyje galima klasifikuoti kaip Manipuliaciją. Čia Saito galutinai įsitvirtina kaip Lėmėjas, siūlantis Kobui sutartį („Inception“), kurios sėkmingo įvykdymo atveju Kobui bus dovanota galimybė pasiekti savo Vertės Objektą<sup>2</sup>. Tuo tarpu pats Saito čia akivaizdžiai yra Subjektas (kurio Lėmėjas yra arba jis pats, arba Mėta-Lėmėjas „Ekonomika“), siekiantis kito Vertės Objekto („Galia“), kurio pasiekimui jam kompetencijos kaip tik trūksta. Tokiu būdu, Saito kaip Lėmėjo siūloma (ir Kobo priimama) sutartis yra pagalbinių naratyvinių programų, kurios sėkmingo įvykdymo atveju Kobas galės tęsti savo pagrindinę naratyvinių programų.

Po sutarties sudarymo sekanti epizodų seka naratyviniu požiūriu taip pat gali būti aprašoma dvejopai. Viena vertus, Kobo atžvilgiu akivaizdžiai tęsiasi kompetencijos stadija: jis išlaiko kelis išbandymus, kuriais įgyja naujus komandos narius (Architektą, Klastotoją ir Chemiką), taip iš esmės praplėsdamas savo komandos (kaip kolektyvinio aktanto) *mokėjimo* kompetenciją. Kita vertus, kiekvienas iš pastarųjų čia pasirodo esantis Subjektas, kurio atžvilgiu Kobas yra Lėmėjas, siūlantis sudaryti sutartį: atitinkamai, iš jų perspektyvos šiuos išbandymus galima traktuoti esant Manipuliacijos stadijomis, o visas tolimesnes individualias užduotis ir apmokymus fiksuoti kaip Kompetencijos arba Atlikties stadijų atitinkamus etapus. Tačiau reikia turėti omenyje, kad prisijungdami prie komandos, atskiri nariai formuoja vis besikeičiantį kolektyvinį aktantą (dėl ankstesniame skyriuje minėtų priežasčių), todėl jų atliekamos individualios užduotys, reikalingos komandos, o reiškia ir Kobo siekiamam tikslui, užima atitinkamas vietas ir pastarojo naratyviniame programoje.

Atskiro dėmesio čia yra vertas persekiojimo epizodas, vykstantis tarp sutarčių su Klastotoju ir Chemiku. Jis iš pirmo žvilgsnio atrodo esantis tik išbandymas, kuri turi sėkmingai įveikti Kobas, kad galėtų susitikti su Chemiku. Tačiau būtent šiame epizode galima matyti akivaizdžiausią dviejų Lėmėjų konfrontaciją: senasis Lėmėjas, sutartis su kuriuo buvo sulaužyta (nesėkminga „Extraction“ pabaiga), savo pasiuntinių pavidalu persekioja Kobą, kurį išgelbėja naujas Lėmėjas, tokiu būdu įrodydamas savo pranašumą.

Kaip jau buvo minėta, atlikties stadijos pradžią filme galima sieti su veikėjų ir jų „taikinio“ įlipimu į lėktuvą, skrendantį maršrutu Sidnėjus-Los Andželas. Tokiu būdu pirmasis atlikties stadiją atitinkantis išbandymas yra Fišerio užmigdymas, o paskutinis – Saito gražinimas iš Limbo į lėktuvo erdvę. Kiekvieną iš atlikties stadijų atitinkančių išbandymų, kaip ir anksčiau, dažniausiai lengvai galima sieti su erdvės pasikeitimu, tik čia naujos erdvės atitinka dažniausiai skirtingą sąmonės lygį. Čia yra svarbu pastebėti, kad Kobas manipuliacijos kognityvinėje plotmėje būdu priverčia R. Fišerį sudaryti su juo sutartį, kaip su Lėmėju, nors *de facto* Kobas yra Antisubjektas R. Fišerio atžvilgiu. Toks aktantinių vaidmenų pasikeitimas paverčia R. Fišerį

---

<sup>2</sup> T.y. Saito-lėmėjas suteiks Kobui-subjektui *galėjimo veikti* modalumą.

vienu iš Kobo komandos narių, o reiškia ir kolektyvinio aktanto dalimi. R. Fišerio sąmonės „projekcijų“ elgesys figūratyvinėje plotmėje naratyvinės sintaksės atžvilgiu nurodo į pastarojo kompetenciją, pasireiškiančią vykdant gynimosi nuo įsibrovėlių naratyvinę programą.

Paskutiniame sukonstruotame sapnų lygmenyje įvyksta priešpaskutinis Kobo susidūrimas su Mal (pastaroji nušauna R. Fišerį, taip sutrukdydama Kobo komandai sklandžiai užbaigti misiją), kuris pasibaigia Kobo šūviu į Mal. Taip jis figūratyvinėje plotmėje pademonstruoja savo pasiryžimą įvykdyti programą, artikuliuotą Ariadnės, jiems kalbantis apie Mal mirtį („You have to forgive yourself and you're gonna have to confront her“). Kaip jau buvo aptarta anksčiau, šitas susidūrimas yra lydimas dar vieno kardinalaus erdvės pasikeitimo: įvyksta judėjimas iš kontroliuojamo ir stabilaus sapno į „grynąją sąmonę“ – Limbą. Ten ir įvyksta paskutinis Kobo ir Mal susidūrimas, kurio metu yra ne tik išgelbėjamas Fišeris, bet ir yra atsisakoma ieškoti konjunkcijos su Mal, taip įgyjant *mokėjimo veikti* modalumą - „atleidžiant sau“. Kadangi Limbe vyksta trys išbandymai, nuo kurių įvykdymo tiesiogiai priklauso Kobo Vertės Objekto pasiekimas, yra pakankamai pagrįsta laikyti juos Lemiamojo išbandymo pakopomis. Tokiu būdu Atlikties stadijos pabaigos figūratyvinis atitikmeniu galima laikyti lėktuvo nusileidimą Los Andželo oro uoste, kuomet Saito suteikia Kobui *galėjimą veikti*, t.y. pasirūpina kaltinimų panaikinimą.

Kūrinio pabaigos scenose savo ruožtu galima atpažinti dvigubą Sankciją: viena jos dalis yra oro uoste patikrinamas Kobo *galėjimas veikti*, kita – Kobo konjunkcija su vaikais, kaip figūratyvinė „atleidimo sau“ išraiška.<sup>3</sup>

Kalbant apie Kobo Vertės Objektą, reikia turėti omenyje kelis dalykus. Pirmiausia, jo siekiamybė negali būti „konjunkcija su šeima“, kadangi tokiu atveju Mal negalėtų būti Antisubjektu (nes jos noras taip pat yra būti su šeima, tačiau tuo pat metu ji trukdo Kobui to siekti, ir net pati apkaltino jį savo nužudymu, taip tapdama trukdžiu jam grįžti pas vaikus ne tik sapne-sąmonėje, bet ir tikrovėje). Vertės Objektas negali būti ir „tikrovė“: nors ji atrodo būtina

---

<sup>3</sup> Reikia pabrėžti, kad čia aprašomos veiksmų logikos stadijos yra fiksuojamos iš „Inception“ naratyvinės programos perspektyvos (taip atsižvelgiant į filmo pavadinimą). Tačiau prisimenant tai, kad „Inception“ įvykdytas Kobui tėra pagalbinė programa, jo pamatinę programą (NP1) atitinkančios veiksmų stadijos būtų kitokios. Jos atveju neįmanoma fiksuoti Manipuliacijos stadijos - veiksmas iš karto prasideda Kompetencija (t.y. „Extraction“ atitinka pirmąjį iš ją sudarančių išbandymų, o „Inception“ sudarantys išbandymai - likusius). Atsižvelgiant į tai, kad Kompetencijos stadijos metu pagal apibrėžimą yra įgyjami reikalingi modalumai, ji pasibaigia Kobui įgijus *mokėjimą* ir *galėjimą veikti* ir chronologiškai baigiasi lėktuvui nusileidus. Galima matyti, kiek pamatinė ir pagalbinė programos yra susijusios tarpusavyje: išimtinai pamatinę programą atitinkantys išbandymai turėtų būti tik „Extraction“, „Mal nugalėjimas“ ir „Saito gražinimas“ (žr. laikui skirtame skyriuje pateiktą schemą) tiek, kiek atlikęs būtent juos Kobas įgyja reikalingus modalumus. Tačiau akivaizdu ir tai, kad jų įgyvendinimas yra neįmanomas be išimtinai „Inception“ naratyvinę programą atitinkančių išbandymų. Atitinkamai, ir tai, kas „Inception“ atžvilgiu yra fiksuojama kaip Sankcija (dokumentų patikrinimas oro uoste ir grįžimas namo), pamatinės programos atžvilgiu, matyt, turėtų būti priskiriama prie Atlikties stadijos. Tikrovės „patikrinimas“ tokiu būdu atitiktų šlovinamąjį išbandymą, kuris, tačiau, pasižymi dviprasmiškumu. Pirmiausia, neįmanoma spręsti apie jo sėkmingą atlikimą (kadangi žiūrovui nėra vienareikšmiškai rodoma jo pabaiga). Be to, akivaizdu, kad pačiam Kobui kaip Subjektui šio išbandymo baigtis neturi lemiamos reikšmės ir jis bet kuriuo atveju jaučiasi pasiekęs savo Vertės Objektą.

sąlyga Kobui „grįžti namo“, tačiau jis nepasiduoda Mal prašymui „užklausti“ tą tikrovę, kurią jis mano esant tikrą (nepaisant to, kad pastoviai tikrina ją paimtu iš Mal talismanu). Be to, filmo pabaiga leidžia suprasti, kad vis dėlto „tikrumas“ nėra būtina sąlyga Kobo Vertės Objekto pasiekimui, kadangi konjunkcija su pastaruoju yra pasiekama nepaisant tikrovės „patikrinimo“ rezultato. Tokiu būdu vienintelis įmanomas Vertės Objekto įvardijimas, tikriausiai, būtų „Susitaikymas“, kas rezonuotų ne tik su jau minėtu „atleidimu sau“, bet ir su „susitaikymu“ su valdžia, bei „susitaikymu“ tiek su Mal „projekcija“, tiek su jos mirtimi.

Galima stebėti, kaip liguistas Kobo santykis su praeitimi (figūratyviai pasireiškiantis santykiyje su Mal) yra išgydomas psichoanalizės principu: iš pačių paviršutiniškiausių sąmonės lygmenų, kur praeities fantazmai pasireiškia, pasirodant atitinkamas asociacijas iššaukiantiems ženklams, yra judama į giliausią sąmonės lygmenį, kur yra tiesiogiai susitinkama su traumine patirtimi, kuri tokiu būdu yra integruojama į sąmonę, taip išgydant pastarąją ir panaikinant kaltės jausmą.

Vykdamas „Inception“ taip pat yra panaudojamas psichoanalitiškai artikuliuojamas principas: yra judama į patį giliausią sąmonės lygmenį, kuriame yra simuliuojama „trauminė“ patirtis, kuri nepastebimai konstruoja reikalingą Subjektą, determinuodama jo asmenybę ir elgesį.

Taigi, naratyviniame lygmenyje galima išskirti kelias naratyvines programas, kurios ką tik buvo aptartos smulkiau. Jas galima suskirstyti pagal subjektus<sup>4</sup>:

#### 1. Kobo:

- a) NP1 („Grįžimas namo“), kur Lėmėjas = Kobas, o V.O. = „Susitaikymas“
- b) NP2 („Extraction“), kur Lėmėjas = „Cobol Engineering“, o V.O. = „Informacija“
- c) NP3 („Inception“), kur Lėmėjas = Saito, o V.O. = „Kaltinimų panaikinimas“

Čia NP2 yra prieštaravimo santykiyje su NP3, tačiau ir NP2 ir NP3 pasirodo esančios pagalbinės NP1 atžvilgiu.

#### 2. Saito:

- a) NP4 („Inception“), kur Meta-Lėmėjas = Ekonomika, o V.O. = „Galia“

NP4 sutampa su NP3 visais atžvilgiais, išskyrus V.O., todėl gali būti traktuojama kaip pagalbinė NP1 atžvilgiu. Dėl anksčiau minėtų priežasčių, nors NP4(kaip ir NP3) neleidžia užbaigti NP2, galima teigti, kad pastaroji yra pagalbinė NP4 atžvilgiu, kadangi veikia kaip Kobo kompetencijos patikrinimas, be kurio jis negalėtų sudaryti sutarties su Saito-Lėmėju.

#### 3. Mal:

- a) NP5 („Abejonė tikrove“), kur Lėmėjas = Kobas, o V.O. = „Tikrovė“
- b) NP6 („Trukdymas“), kur Lėmėjas = Kobas, o V.O. = „Sąžinės graužatis“

Čia NP5 yra naratyvinė programa, kurią, anot Kobo, jis privertė Mal pastoviai vykdyti. Vienas sudėtingiausių yra NP6 atvejis, kadangi tai yra Mal „projekcijos“ naratyvinė

---

<sup>4</sup> Detalesnis Kobo naratyvinio tako išskleidimas yra pateiktas skyriuje, skirtame filmo „Inception“ laiko analizei.

programa, o reiškia, tam tikra prasme Kobas pats čia atlieka Subjekto aktantinį vaidmenį. Tai leidžia logiškai suponuoti Kobą kaip jos Lėmėją, ir, kaip buvo minėta anksčiau, apibrėžti jos Vertės Objektą taip, kad jis atitiktų Kobo *mokėjimo veikti* stoką. Taip NP6 automatiškai atsiduria prieštaravimo santykyje su visomis naratyvinėmis programomis, kuriose vienaip ar kitaip dalyvauja Kobas.

#### 4. Robertas Fišeris:

- a) NP7 („Gynimas“), kur Lėmėjas = R. Fišeris, o V.O. = „Įsibrovėlių sunaikinimas“
- b) NP8 („Extraction“), kur Lėmėjas = Kobas, o V.O. = „Informacija“
- c) NP9 („Tėvo valios vykdymas“), kur Lėmėjas = Maurisas Fišeris (*de facto* – pats Robertas Fišeris), o V.O. = „Savarankiškumas“

Akivaizdu, kad NP7 yra prieštaraujanti NP1, NP3, NP4 ir papildanti NP6 tiek, kiek trukdo „Inception“ sėkmingam įgyvendinimui, o NP8 santykis su analogiškėmis naratyvinėmis programomis yra priešingas tiek, kiek ji jam padeda. Tačiau įdomiausi yra NP7-NP9 tarpusavio santykiai. Taip, pirmiausiai galima teigti, kad atlikties procese galima stebėti dvigubą NP7 veikimą, kadangi, viena vertus, R. Fišerio sąmonė ginasi nuo Kobo ir jo komandos, bet, kita vertus, pats R. Fišeris pasiduoda Kobo manipuliacijai ir padeda pastarajam veikti prieš save. Tokiu būdu NP8 ne tik sudaro prieštaravimo santykį su NP7 ir NP6, bet ir iš esmės sutampa su NP3 ir NP4 visais atžvilgiais, išskyrus Lėmėją ir Vertės Objektą, o todėl yra pagalbinė ir jų ir NP1 atžvilgiu. NP9, prieštaraudama NP7 ir NP6, yra naratyvinė programa, turinti padėti Saito pasiekti savo Vertės Objektą, o jos paleidimas sutampa su užduotimi, kurią Saito duoda Kobui. Atitinkamai, NP9 yra „Inception“ rezultatas, ir yra pagalbinė NP1, NP3 ir NP4 atžvilgiu.

### **Diskursyvinis-figūratyvinis lygmuo: erdvė**

Kalbant apie erdvinį filmo „Inception“ aspektą, pirmiausiai, atsižvelgiant į ankstesnes dalis, reikėtų aptarti jo santykį su veiksmo stadijomis. Heterotopinės erdvės filme aptikti neįmanoma, kadangi Kobas visada pasireiškia kaip jau norintis Subjektas. Sudėtingiau yra su topine erdve ir jos padalinimu. Atrodo, galima būtų išskirti lėktuvo erdvę kaip topinę, arba net utopinę, kadangi, būtent joje įvyksta Būsenos Subjekto transformacija arba bent jau yra įvykdomos visos sąlygos, darančios pastarąją įmanomą. Tačiau, griežtai kalbant, Lemiamąjį išbandymą reikia lokalizuoti Limbe, kas numato, kad būtent jis turi utopinės erdvės statusą. Tokiu būdu galbūt yra pagrįsta sieti lėktuvo erdvę su topine erdve, kur Limbas būtų utopinė, o visos kitos – paratopinė erdvė. Vis dėlto toks erdvių skaidymas nėra vienareikšmiškas. Tiksliau filmas leidžiasi apibrėžiamas

*savos* vs. *svetimos* erdvės priešprieša, kur *savąją* erdvę atitiktų Kobo namų erdvė, o *svetimą* – visos kitos išbandymų erdvės.

Nors kūrinyje yra sudėtinga fiksuoti santykius tarp *uždaros* ir *atviros* erdvės, kadangi jos neįgyja pastovių verčių, jame labai akivaizdžiai pasimato santykis tarp *viršaus* ir *apačios*. Taip galima stebėti, kad vertikaliai yra išdėstomos kai kurios veiksmų stadijos: Manipuliacija yra siejama su *viršumi* (pokalbis su Saito ant dangoraižio stogo ir sraigtasparnyje); Atliktis yra vėl lokalizuojama *viršuje* (t.y. skrendančiame lėktuve). Taip pat *viršaus* ir *apačios* priešprieša yra susiejama su *gyvenimo* ir *mirties* vertėmis, kur *gyvenimas* atitinka *viršų*, o *mirtis* – apačią tiek, kiek judėjimas iš *viršaus* į *apačią* filme lydi mirties procesą: čia galima prisiminti ne tik Koba, „guldantį“ nušautus priešininkus, bet ir (ir pirmiausiai) Mal, nušokančią iš dangoraižio lango, arba klausiančią, ar išgyvens, nušokusi iš tam tikro aukščio. Galų gale, *viršaus* ir *apačios* santykis pasireiškia *tikrovės* ir *sapno* priešpriešoje. Viena vertus, čia judėjimas *žemyn* atitinka judėjimą į didesnio laipsnio sapno lygius, taip pasiekiant Limbą, o judėjimas *į viršų*, atitinkamai, žymi judėjimą tikrovės link. Kita vertus „kritimas“ sapne paskatina „pabudimą“ (t.y. „judėjimą į viršų“), kaip, beje, ir mirtis (išskyrus, žinomą, tą atvejį, kai yra miegama, pasinaudojant migdomaisiais). Būtent pasinaudojant šiuo paradoksaliu santykiu tarp priešpriešų *tikrovė* vs *sapnas* ir *gyvenimas* vs *mirtis* yra konstruojamas konfliktas tarp Kobo ir Mal, kur pastaroji nori nusižudydama pasiekti tikrovę, o pirmasis suvokia tai kaip judėjimą į visišką nebūtį – „tikrąją mirtį“.

Įdomu yra ir tai, kad su *viršumi* ir *apačia* filme siejami įvykiai atitinka, kaip jau buvo minėta anksčiau, psichoanalizės teorijos teigiamus santykius tarp sąmonės ir pasąmonės, kur pastaroji atitinka giluminį asmenybės lygmenį, o pirmoji – paviršutiniškiausią. Filme remiantis šia analogija *apačioje* yra lokalizuojamos visokiausios trauminės veikėjų patirtys: tai galima stebėti ne tik santykyje tarp Limbe „įdiegtų“ idėjų ir jų įtakos asmenybei, bet ir tarp gyvenimo įvykių ir jų „svarbos“ išgyvenusiam (žr. vertikalųjį prisiminimų išsidėstymą Kobo sapne). Taip yra plėtojama *tikrumo* izotopija, užklauiant „empirinį“ tikrumą ir priešinant jam „psichologinį“ tikrumą (į nebūtį (t.y. netikrumą) nušokusi Mal atsiduria giliausiame (t.y. tikriausiame įtakos gyvenimui ir asmenybei prasme) sąmonės lygmenyje). Pagaliau, filmo veiksmo plėtotė atitinka Kobo pasakymą „judėti žemyn yra vienintelis būdas judėti pirmyn“ („downward is the only way forward“). *Tikrovės* ir *sapno* santykio kontekste toks judėjimas (nuo paviršutiniškiausio sapno lygio iki Limbo ir į „tikrovę“) logiškai atitinka analogišką judėjimą, norint pabusti (vadinamąjį „kick“ – „spyrit“). Kita vertus, jis išreiškia psichoanalitiko darbo principą: reikia pasiekti giliausią sąmonės lygmenį, kad galima būtų išgydyti ligą. Šiame kontekste yra svarbu pažymėti tai, kad Kobo susidūrimai su Mal chronologinėje plotmėje atitinka erdvinį judėjimą *žemyn*: pirmasis susitikimas įvyksta antrajame sapno lygmenyje ant dangoraižio stogo, antrasis –



žemiausiame Kobo „prisiminimų pastato“ aukšte, trečiasis – trečiajame sapno lygmenyje, paskutinis – Limbe. Todėl logiškai yra visiškai pateisinta tai, kad „išsilaisvinimas“ nuo Mal įvyksta būtent paskutinio susidūrimo metu. Iš to, kas jau pasakytą, yra akivaizdu, kad skirtingi sapnų lygmenys tarpusavyje taip pat santykiauja erdviškai. Iš pirmo žvilgsnio gali pasirodyti, kad kalbant apie judėjimą iš vieno lygmens į kitą, reikėtų kalbėti apie pasakojimo lygmens pasikeitimą (tuomet „sapnuotojas“ būtų homodiegetiniu tokio meta-diegetinio lygmens pasakotoju, o sapnas – meta-diegetiniu pasakojimu), tačiau panašaus ryšio teigimui galima priskirti nebent kai kurias analepses, tuo tarpu „sapnavimas“ filme niekada nerodomas kaip pasakojimo veiksmas. Todėl tenka konstatuoti, kad santykis tarp erdviškai skirtingų sapno lygmenų yra analogiškas santykiui tarp tikrovės įvykių ir sapnų turinio – tai patvirtina ir pasikartojančios skirtingose lygmenyse figūros (pvz. nuotrauka, piniginė, kodas).

Pačių atlikėjų judėjimas erdvėje gali būti, be minėto judėjimo vertikale, apibrėžtas programuoto ir derinimosi santykių terminais. Skirtumas tarp santykio su erdve tipų atitinka anksčiau nubrėžtą skirtumą tarp atlikėjų grupių, t.y. tarp „anoniminių priešininkų“ ir „pagrindinių atlikėjų“. Anoniminiai priešininkai juda „užprogramuotai“, paisydami sveikam protui priimtinių ir socialines konvencijas atitinkančių judėjimo strategijų, kurios skiriasi priklausimai nuo jų kompetencijos (kariškiai gali judėti kitaip negu praeiviai). Pagrindiniai veikėjai, atvirkščiai, ne tik prisiderina prie erdvių ir gali pažeidinėti konvencionalias taisykles (važiuoti prieš judėjimą, šokti pro langą prisirišus prie kėdės ir t.t.), bet ir sugeba priderinti erdves prie savęs, t.y. pasinaudojant savo kompetenciją, konstruoti priešininkus painiojančias (labirintai) arba logiškai neįmanomas (paradoksai) erdves.

## **Laikas**

Formaliai nagrinėjant filmo „Inception“ laiką, galima fiksuoti kai kuriuos chronologinius pažeidimus – analepses. Tačiau norint jas tinkamai užfiksuoti, reikia ne tik atstatyti chronologinę įvykių tvarką, bet ir nustatyti Pirminį Pasakojimą. Pastarasis čia yra scena, kuria prasideda filmas, t.y. Kobo pabudimas ant paplūdimio bei jo pokalbio su pasenusiu Saito pradžia. Ši scena yra pertraukiama mišriosios analepsės, kurios dėka filmo pabaigoje yra grįžtama į tą pačią sceną, kuri yra pratęsiama. Taigi, galima teigti, kad Pirminis Pasakojimas naratyvine prasme sutampa su Atlikties stadija (kalbant apie „Inception“ naratyvinę programą), kadangi jau anksčiau išbandymai Limbe (vienas iš kurių ir yra Saito radimas ir grąžinimas) buvo priskirti prie jos. Bendrais bruožais rekonstruojant chronologinę visų filme rodomų įvykių seką, juos galima būtų pavaizduoti tokia schema:

1. Laimingas Kobo gyvenimas su Mal

2. Kobo ir Mal gyvenimas Limbe
3. Kobo ir Mal gyvenimas, grįžus iš Limbo
4. Mal mirtis
5. Kobo išvažiavimas iš namų
6. Extraction
7. Manipuliacija
8. Kompetencija
9. Atliktis
10. Sankcija

Taip išskleista Kobo naratyvinė programa<sup>5</sup> (kur C yra Manipuliacijos stadija; B, D-I - Kompetencijos stadija; A, J-R – Atlikties stadija; S-T – Sankcijos stadija), papildyta laikine kūrinio struktūra, atrodytų taip:

A. PABUDIMAS (14 išbandymas). PIRMINIS PASAKOJIMAS.

<mišrioji analepsė>

- B. „Extraction“ (1 išbandymas). Įgyta galimybė sudaryti sutartį.
- C. Manipuliacija. Sutartis su Lėmėju.
- D. Sutartis su Architektu (2 išbandymas). Įgyta galimybė kurti sapnų lygius.  
<dalinė išorinė analepsė> 1. <analepsės pabaiga>
- E. Sutartis su Klastotoju (3 išbandymas). Įgyta galimybė apsimetinėti.
- F. Persekiojimas (4 išbandymas). Įgyta galimybė susitikti su Chemiku.
- G. Sutartis su Chemiku (5 išbandymas). Įgyta galimybė palaikyti kelis sapnų lygius.  
<dalinė išorinė analepsė> 2. <analepsės pabaiga>
- H. Komandinis pasiruošimas „Inception“ operacijai (6 išbandymas). Įgyta kognityvinė ir pragmatinė kompetencija.
- I. Išbandymas prisiminimais (7 išbandymas). Įgytas žinojimas, kaip įgyti *mokėjimą*, kad galima būtų pasiekti Kobo NP1 V.O.
- J. Užmigdytas (8 išbandymas). Pasiektos tinkamos sąlygos „Inception“ operacijai pradėti.
- K. Pagrobimas (9 išbandymas). R. Fišeriui yra įteigiama reikalinga idėja „iš išorės“.  
<dalinė išorinė užpildomoji analepsė> 1; 2; 3; 4; 5 <analepsės pabaiga>
- L. „Misteris Čarlzas“ (10 išbandymas). R. Fišeris „pats“ (per dėdės „projekciją“) įteigia sau reikalingą idėją.
- M. Susidūrimas su Mal (11 išbandymas). Nesugeba laiku nukenksminti Mal.

---

<sup>5</sup> Čia vėl dėl anksčiau aptartų priežasčių yra pateikiama „Inception“ naratyvinė programa kaip apimanti daugiausiai filmo aspektų. Atsižvelgiant į 3 išnašoje pateiktas pastabas ji galėtų (ir turėtų) būti atitinkamai pakeista.

<dalinė išorinė užpildomoji analepsė> 2; 3; 4 <analepsės pabaiga>

- N. Fišerio gražinimas (12 išbandymas). Įgyta galimybė tęsti „Inception“
- O. Mal nugalėjimas (13 išbandymas). *Mokėjimo veikti* NP1 įgyvendinimui įgijimas.
- P. Tariama „Extraction“ (13 išbandymas). R. Fišeris pats „pagimdo“ reikalingą idėją.
- Q. Sinchroninis grįžimas (14 išbandymas). „Inception“ sėkmingas įvykdymas

<mišriosios analepsės pabaiga>

R. Saito gražinimas (15 išbandymas). *Galėjimo veikti* NP1 įgyvendinimui įgijimas.

S. Kontrolės oro uoste praėjimas (Sankcija-1). Pasinaudojimas *galėjimu veikti*.

T. Konjunkcija su vaikais (Sankcija-2). Pasinaudojimas *mokėjimu veikti*.

Be rodomų analepsių filme taip pat yra kelios šnekamosios (išorinės dalinės) analepsės: tai Kobo pasakojimas apie tai, kas sugalvojo talismanus, bei R. Fišerio prisiminimai apie santykius su savo tėvu. Išskirtos analepsės atlieka kelias funkcijas. Pirmoji iš jų – informatyvioji. Iš esmės visos išorinės dalinės analepsės pateikia informaciją apie tam tikrą veikėją (pvz. Mal arba Fišerį) arba dalyką (talismanai, Inception). Tačiau įdomu yra stebėti skirtingų analepsių pasirodymo aplinkybes ir fiksuoti jomis suteikiamos informacijos vertę. Taip, akimirksninės Kobo analepsės visada perteikia trauminę patirtį ir funkcionuoja kaip iš sąmonės į sąmonę išbraunantys fantazmai, kurių pasirodymą provokuoja t.t. figūratyvūs ženklai (plg. Kobo prisiminimai ant Ariadnės sukonstruoto tilto). Detalesnės analepsės (rodomi prisiminimai apie Mal ir šnekamieji R. Fišerio prisiminimai apie tėvą) taip pat pasakoja apie trauminės patirtis: Kobas grįžta į tuos savo gyvenimo epizodus, kurių „gailisi“, kuriuos norėtų pakeisti; Fišerio prisiminimai apie tėvą taip pat yra panašaus pobūdžio – būtent todėl juos yra bandoma pakeisti arba perinterpretuoti, siekiant atlikti „Inception“. Todėl visas dalines analepses galima klasifikuoti kaip arba fantazmų pasireiškimus, arba psichoterapinio pobūdžio prisiminimus: figūratyviai psichoterapinė metodika yra taikoma ir Mal „projekcijai“ – jos prisiminimai yra patikslinami („we did grow old together, remember?“), taip parodant, kad jos naratyvinė programa neturi pagrindo.

Kiek kitokio pobūdžio yra mišrioji analepsė, užimantį didžiąją filmo dalį. Nors bendriausiais bruožais ji taip pat yra rodoma kaip prisiminimas, tačiau ji nenurodo į jokią trauminę patirtį, o veikia parodo priešastinį ryšį tarp to, kas vyksta pirminiame pasakojime ir to, kas įvyko anksčiau. Tačiau toks jos aiškinimas yra nepakankamai tikslus. Matyt, tiksliau apibrėžti šios mišriosios analepsės funkciją padėtų kelios Kobo ir pasenusio Saito ištartos frazės, nurodančios į „pusiau užmirštą sapną“. Taigi, analepsėje rodomi įvykiai yra pateikiami kaip sapno prisiminimo bandymai. Tuo galima aiškinti ir tai, kodėl jų pateikimo būdas turi panašių bruožų su tuo, kaip sapno patirties specifiką apibrėžia Kobas ir kaip sapnų tikrovės funkcionavimas yra rodomas filme: epizodai dažnai prasideda, nenurodant, kas vyko iki jų; pasirodo dažnai kartojamos frazės („old man filled with regret“, „leap of faith“) ir figūros (prie laiko figūrų priskirtinos vaikų

figūros, užuolaidos, sudužusio stiklo garsas). Minėtas „nežinojimo, kuo prasideda veiksmas“ efektas yra pasiekiamas naudojant implicitines arba hipotetines elipses.

Laikiniu požiūriu yra įdomus ir santykis tarp sapno lygmenų (ypač „Inception“ metu). Aukštesniame lygyje laikas eina greičiau, negu žemesniame. Šis santykis tampa svarbus, norint atlikti sinchronizuotą išėjimą iš sapno. Tokiu būdu beveik visa Atlikties stadija aukščiausiam sapno lygmenyje telpa į kelias persekiojimo minutes ir automobilio kritimo į vandenį laiko tarpą. Pasitelkiant filosofinį kontekstą, panašus laiko ir judėjimo santykis gali būti pastebėtas žymioje Stadiono aporijoje: ten yra įrodoma kad Achilas, lenktyniaujantis su vėžliu, niekada nesugebės pavyti pastarojo. Santykis tarp Achilo ir vėžlio filmo plotmėje puikiai atspindi santykį tarp Kobo ir jo Vertės Objekto, kol pastarojo yra siekiama tam netinkančiomis priemonėmis. Natūralu tad, kad galimybė pasiekti Vertės Objektą atsiranda tik susitvarkius su traumine patirtimi – Mal; figūratyviai šis pasiekimas filme yra lydimas sinchroninio išėjimo iš sapno (Achilas pasiveja vėžlį).

### **„Inception“ kaip manipuliacija**

„Inception“ konstravimo strategijoje galima įžiūrėti bandymą manipuluoti žiūrovu.

Pirmiausia, jau buvo minėta tai, kad visi filmo įvykiai yra pateikiami taip, kad atitiktų filme apibrėžiamą „sapnų erdvės“ logiką: kūrinyje galima stebėti kelias pastoviai pasikartojančias figūras, kurios nurodo į prigimtį, analogišką sapnų erdvės prigimčiai (t.y. sapne pasirodančios figūros yra sąmonės apdoroti tikrovės vaizdiniai). Kaip R. Fišerio sapne kartą išsakytas skaičių junginys pastoviai pasikartoja kituose lygiuose, taip ir frazės, išsakomos prisiminimuose apie Mal, yra anksčiau girdimos kitose situacijose, kas pasitarnauja „nerealumo“ efekto kūrimui.

Taip pat prie manipuliacijos žiūrovu prisideda tai, kad filme visi įvykiai yra pateikiami nuliniu fokusavimu. Taip, viena vertus, yra sudaromas įspūdis, kad žiūrovas žino daugiau negu bet koks veikėjas. Tačiau, kita vertus, pats kūrinys yra konstruojamas taip, kad šitas „absolūtus žinojimas“ savo atsparos tašku laikytų būtent veikėjų žinojimą (t.y., pvz., Kobo įsitikinimą tuo, kas yra tikrovė): žiūrovas, nors ir matantis daugiau negu bet kuris atskiras veikėjas, žino apie Mal, sapnus ir tikrovę tik tiek, kiek sužino iš Kobo žodžių.

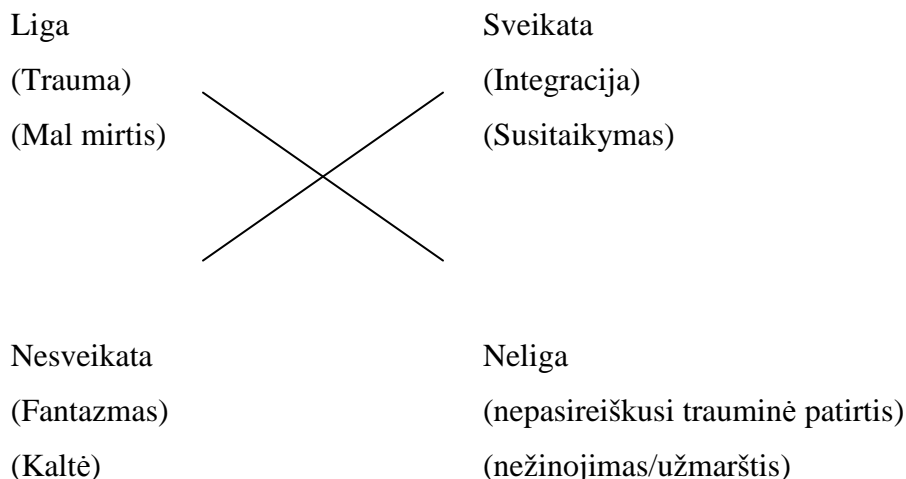
Prie tokio efekto prisideda ir erdvės santykių logika. Kaip jau buvo minėta anksčiau, judėjimo erdvėje požiūriu galima stebėti, kaip yra sąmoningai nutrinama skiriamoji riba tarp „pabudimo“ (t.y. judėjimo tikrovės link) ir mirties. Mal savižudybė yra vertinama, kaip „tikra“ tik todėl, kad Kobas ir visi kiti veikėjai ją vertina kaip tikrą. Tačiau lengva pastebėti, kad vienintelis tikroviškumo „orientyras“ be intersubjektyvios erdvės (t.y. situacijų, kai visi veikėjai yra įsitikinę kad yra tikrovėje) Kobui yra Mal talismanas, kuris veikia kitaip, negu visi kiti: jeigu

įprasti talismanai turi tam tikras apibrėžtas savybes tikrovėje, kad jų niekas negalėtų suklastoti sapne, Mal talismanas turi tam tikras savybes sapne, kas kelia klausimų dėl jo patikimumo. Dėl išvardytų priežasčių filmo pabaigoje atsiranda galimybė užklausti Kobo žinojimą: yra sukuriama situacija, įgalinanti iš esmės kvestionuoti bet kurio pateikto pasakojimo momento „tikrumą“<sup>6</sup>. Taigi, galbūt yra prasminga analizuoti filmo turinį tiesosakos požiūriu.

Kita vertus, sprendžiant iš to, kad Kobas vis dėlto pasiekia savo Vertės Objektą, galima teigti, kad filmo strategija, nuvertinanti “ empirinį „tikrumo patikrinimą, siekia įtvirtinti kitokią tikrumo koncepciją ir susieti ją su kitomis vertybėmis, panaudojant tam prustišką laiko ir prisiminimų santykį bei psichoanalizės teorijos elementus.

### Loginis-semantinis lygmuo

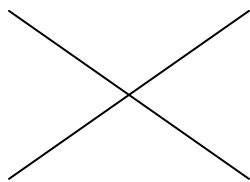
Turint omenyje anksčiau padarytus pastebėjimus, galbūt yra produktyvu vaizduoti filmo „Inception“ loginę struktūrą pasinaudojant psichoanalizės arba tikroviškumo terminais. Semiotinis kvadratas tokiu atveju atrodytų atitinkamai:



kur judėjimas vyktų nuo Ligos prie Nesveikatos ir prie Sveikatos, arba

<sup>6</sup> Įdomiausia iš tokios situacijos legitimuojamų hipotezių, matyt, būtų ta, kad visas filmas yra sapnų plotmėje rodomas „Inception“, kurio metu Kobas „įdiegia“ sau ne tik naują tikrovės koncepciją, bet ir atsikrato kaltės jausmo, taip aktyviai „konstruodamas“ savo tikrovę. Vienas iš elementų, leidžiančių pagrįsti tokį filmo skaitymą yra Kobo filmo pabaigoje patiriamas „katarsis“, struktūriškai atitinkantis tokį, kurį jis numato R. Fišeriui. Be to, filme yra lengva fiksuoti momentą, kurio metu Kobas nesugeba tinkamai patikrinti tikrovės (jo talismanas nukrenta ant vonios grindų) ir daugiau nė karto sėkmingai to nepadaro. Tokiu „tikrovės konstravimo, norint atsikratyti trauminės patirties ir suteikti gyvenimui prasmę“ atžvilgiu filmą „Inception“ galima būtų lyginti su Nolan'o „Memento“.

Tikrovė  
(Buvimas)



Sapnas  
(Atrodymas)

Nesapnas  
(Neatrodymas)

Netikrovė  
(Nebuvimas)

kur judėjimas vyktų analogiškai.

Dmitrij Gluščevskij, Semiotika, I kursas  
2012 m.