

INTRODUZIONE

Da quando, in una giornata autunnale del 2003, vidi al cinema *Dogville*, non ho mai smesso di interrogarmi su questo che ritengo sia un capolavoro del cinema contemporaneo. Il presente saggio non vuole essere un testo di teoria cinematografica, tanto meno un'analisi tecnica di interpretazione del testo filmico. Per questo motivo, il saggio non si rivolge a un pubblico specializzato in studi cinematografici. Questo scritto è in realtà un saggio filosofico, ispirato da un film - appunto *Dogville* - che più di molti altri riesce a generare una serie di interrogativi fondamentali. *Dogville* chiama da subito lo spettatore a riflettere su quanto vede: questioni politiche, morali, religiose, legate al diritto ed estetiche si intrecciano traendo una dall'altra la linfa vitale. Spero che, con questo mio breve studio, io sia riuscito non a risolvere le questioni e le problematiche che il film apre bensì, al contrario, di complicarle ulteriormente, di rendere ancora più denso un testo che già di per sé rappresenta un coagulo di dubbi, perplessità, domande contro le quali siamo costretti a imbatterci.

Fin dall'analisi formale, *Dogville* rivela una struttura essenzialmente dialettica, dove un registro è da subito legato indissolubilmente all'altro. I due registri di interpretazione - che definiamo "chiavi di lettura" - dei quali può avvalersi il film non rappresentano una dicotomia a esclusione, bensì due dimensioni che possono convivere senza escludersi a vicenda ma, anzi: traendo energia una dall'altra. Il doppio registro ri-

guarda il binomio tra “chiave di interpretazione politica” e “chiave di interpretazione metafisica”. La prima chiave riguarda le condizioni sociali e culturali che definiscono ogni singolo uomo in relazione da subito ad altri uomini. Con la seconda chiave ci rivolgiamo alla speculazione filosofica rivolta alla comprensione dell’idea trascendentale di “uomo”, connessa a ciò che distingue l’uomo dalle altre specie animali.

Dogville è in dissonanza con la nostra era: è al polo diametralmente opposto a tutta la televisione e a tutto il cinema correnti. Da un lato, è lontano anni luce dalla televisione massimalista e dal cinema imbarazzante che dominano la programmazione un po’ ovunque. Dall’altro lato, è un film politicamente scorretto in maniera feroce; molti lo hanno accusato di essere un film reazionario. Il punto è che nessuno può restare indifferente dinanzi a *Dogville*: siamo tutti vittime di uno “scossone” dinanzi a questo gioiello, ma è uno scossone paterno, buono che ci invita a riflettere e perciò a riprendere posto nel mondo. È un film che continua a perseguitarmi e che, credo, perseguiti molti degli spettatori che ha avuto. *Dogville* è un film che problematizza, che sciocca. È un’opera d’arte in questo senso perché, come credeva Franz Kafka, una vera opera d’arte non è tale quando ci insegna qualcosa, quando ci fa divertire o ci fa rilassare, ma quando ci scuote, ci fa precipitare nel buio, ci fa riflettere, ci fa male. E, per quanto ci logori e ci ascolti lamentarci, essa non ci dà risposta; sembra che sorrida nel fare ciò, perché sa che ci sta facendo del bene. Ci sta mantenendo uomini.

CAPITOLO PRIMO

Lo stile di “Dogville” e le problematiche estetiche

È indubbio che - prima di addentrarci nel fitto ricettacolo di problematiche filosofiche che *Dogville* propone - sia necessario soffermarsi sullo stile del film, particolarmente caratteristico e originale. In *Dogville*, forma e contenuto lavorano fianco a fianco, come due facce della stessa medaglia. Oltretutto, è fondamentale il lavoro che ha compiuto Lars Von Trier nel suo varcare i confini del cinema per contaminarsi con le altre modalità espressive. La critica ha parlato di *cinema fusionale*¹, inaugurando una nuova dimensione per l'arte, proponendo una sintesi tra teatro, cinema e letteratura. La messa in scena, tutta la scenografia è ovviamente d'ispirazione teatrale; la voce *over* - il narratore onnisciente che nella versione italiana ha la voce di Giorgio Albertazzi - e la divisione per capitoli sono il momento decisamente letterario e romanzesco. Poi, ovviamente c'è il cinema: il primo dei mestieri di Von Trier...

Il primo problema che ci troviamo dinanzi è relativo a quale sia lo spazio che *Dogville* può trovare all'interno della “famiglia” delle arti. Per Von Trier, le maggiori influenze provengono indubbiamente dal teatro: *all'insegna di Brecht* [...] *Per la forma sembra, più di 60 anni dopo, la ripresa della pièce “Piccola città (1938)”, “La nostra città (1940)” di Thornton Wilder; per*

¹ Lietta Tornabuoni afferma: *Lars von Trier intende lanciare con questo film il cinema “fusionale”, mix di teatro, letteratura, film.* Sito web <http://www.mymovies.it/dizionario/critica.asp?id=9777>.

*il contenuto ne è la sua sconfessione rabbiosamente nichilista*². Ciò non toglie che quello che abbiamo sotto gli occhi sia un film a tutti gli effetti; la particolarità sta nel fatto che in *Dogville* il cinema “si fa violenza”, “tende verso l'esterno”, rompe con i principi che lo hanno caratterizzato nel corso dei decenni per aprirsi una strada nuova. Nel fare questo, il cinema abbraccia il teatro per sconfiggersi con le sue proprie mani.

1.1 Il principio di *choc*: il cinema contro il cinema

Per sviluppare la riflessione, l'immaginazione e l'insieme delle nostre facoltà interiori, all'arte è sempre necessario un principio di *choc*, un cortocircuito che crei smarrimento. Ai primordi, il cinema lo faceva e volentieri: è forse possibile che, dopo appena un secolo dalla sua nascita, il cinema non abbia più niente da dire? Può insomma il cinema generare ancora degli *choc*? A prima vista, guardando le produzioni plurimiliardarie di Hollywood, sembrerebbe di sì. Film di animazione sempre più sorprendenti, film di azione con sempre più esplosioni, violenza spinta fino al parossismo, effetti speciali tecnicamente più sofisticati: tutto questo è in grado di generare un autentico *choc*?

Tutti questi artifici sono in realtà strumenti e mezzi di mercato, di guadagno. Lo spettatore intende soddisfare una fame interiore di questo tipo di immagini: la volontà di vivere espe-

² Morando Morandini, Laura Morandini, Luisa Morandini, *Il Morandini* 2008. *Dizionario dei film*, Bologna, Zanichelli, 2007, pag. 430.

rienze adrenaliniche, l'istinto di distruzione che lo spinge a godere di torture e di sevizie varie, la pulsione sessuale che lo porta a vedere la diva di turno che si spoglia ma, soprattutto, dopo una faticosa giornata di lavoro (nelle migliori delle ipotesi), lo spettatore contemporaneo non vuole né riflettere né pensare. Vuole essere immerso in un mondo fantastico, diverso, dove trionfa l'eroe, dove tutto scoppia e si fa male solo il cattivo. L'industria cinematografica sfrutta a suo vantaggio questi principi antropologici per tramutarli in denaro e in mezzi di controllo sociale. L'industria culturale, per dirla con Theodor Adorno, in questa maniera diviene l'arma più efficace in mano al capitalismo odierno. Il principio di questo cinema è quello dell'"aggiungere": in realtà, assistiamo a film identici tra loro, che cambiano solo nell'essere tecnicamente più sorprendenti, grazie agli effetti speciali in più o maggiormente efficaci. Spesso infatti il soggetto, o l'intera sceneggiatura, sono meri pretesti per la costruzione bulimica di immagini: basta andare in un negozio di fumetti per avere centinaia di potenziali film. Ora: se la logica hollywoodiana è sotto il segno dell'"aggiungere", quello che accade in *Dogville* è proprio l'inverso, ovvero sotto il segno del "togliere".

In questo, *Dogville* va contro il cinema. L'esclusività di *Dogville* sta nel fatto che lo *choc* viene generato sotto diversi criteri e registri. Sullo spettatore assuefatto alla televisione e al cinema di consumo è necessario operare da più fronti al fine di riabilitarlo allo *choc*, che d'altronde significa riabilitarlo alla riflessione, al pensiero, ovvero al suo autentico posto nel mondo. Quella di Von Trier è una terapia d'urto e in questo la forma del suo film viene incontro, anzi: fa tutt'uno col contenuto. Tutto è messo al servizio dello *choc* autentico, della messa in questione dei criteri e dei parametri di valutazione ormai

immagazzinati nella coscienza comune in quanto imposti dal sistema. *Dogville* è un film che racconta del fallimento del cinema, ovvero della sua incapacità, oggi, di generare degli *choc*. Per restituire al cinema questa specificità, per far recuperare al cinema la sua capacità di scuotere le menti, il cinema stesso deve farsi violenza dichiarando la sua incapacità, perciò adottando nuove vie di rappresentazione. Gli *choc* di *Dogville* sono molti. Già l'apertura del film, per un fruitore non preparato al colpo, è un atto stridente nei confronti del cinema. Von Trier ci tiene da subito a dichiarare la falsità di ciò che stiamo osservando. *Dogville* è una città disegnata a terra, astratta, stilizzata; i personaggi stessi sono privi di profondità psicologiche. Essi sono complessi, hanno una dimensione esistenziale parecchio elaborata, ma sono stilizzati: sono pedine, sono semplici ruote del meccanismo. Cristiano Maria Bellei, a questo proposito, parla di: [...] *abitanti seriali, persone che vivono completamente assorbite in schemi di comportamento sempre uguali a se stessi*³. Sembra di osservare una partita a Monopoli o un esperimento di laboratorio e noi, spettatori, siamo chiamati subito al gioco, non dobbiamo solo assistere. Von Trier adotta una serie di stratagemmi proprio al fine di fare col cinema dell'“anticinema” e, in questo, tenta di provocare lo *choc* nello spettatore per ricondurlo nella dimensione che più gli è propria: quella della riflessione e della messa in questione di se stesso.

³ Cristiano Maria Bellei, “La Comunità Nuda” in *Il messaggio dell'Imperatore. Simboli, politica e segreto*, Torino, Giappichelli Editore, 2006, pag. 302.