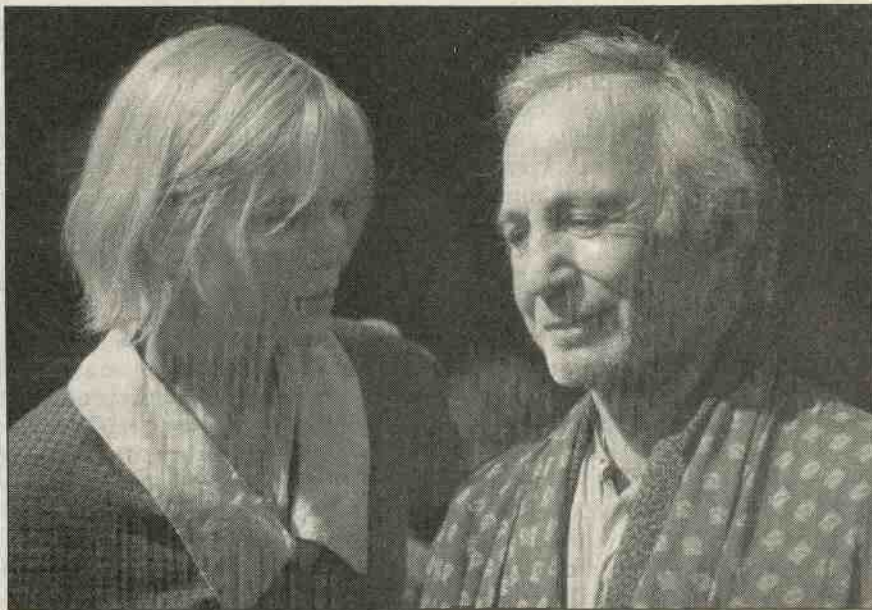


La città dei cani

di Michele Marangi



Dogville di Lars Von Trier con Nicole Kidman, Ben Gazzara, Lauren Bacali, James Caan, Usa 2003

L'idea centrale di *Dogville* – prima parte di una trilogia sull'America che dovrebbe continuare con *Manderlay*, ambientato in Alabama, e *Washington* – è immediatamente visibile, sia nei trailer che nei titoli di testa del film: il luogo in cui si svolge l'azione, il minuscolo paese della provincia americana del titolo, è disegnato con delle righe bianche su un palcoscenico, con gli attori che fingono di oltrepassare porte o di celarsi dietro a muri che non sono visibili, ma vanno immaginati. Tutto lascia pensare a uno strano esempio di teatro filmato: pochi oggetti di scenografia – un letto, un tavolo, una credenza – effetti di illuminazione molto studiati, necessari per creare i volumi sulla scena, grande cura nella scelta dei costumi, una recitazione che spesso sottolinea la mimica attoriale, obbligando gli interpreti a fare gesti di fronte al nulla, si tratti dei muri inesistenti o dei fiori immaginari all'interno di un'aiuola, fondali che variano la luminosità a seconda dei momenti della giornata anche se l'oscurità incipiente appare la tonalità di fondo dell'intero film.

Con Lars Von Trier si va ormai sul sicuro: a ogni sua uscita si rinnova l'eterno e un po' stucchevole dibattito tra chi lo considera un genio provocatorio che fa saltare ogni convenzione per mettere in scena temi problematici e spesso elusi e chi un sadico egocentrico che architetta a tavolino operazioni autoreferenziali che ambiscono solo a far parlare di sé. Senza dover necessariamente prendere posizione, va riconosciuto che *Dogville* sfida lo spettatore cinematografico contemporaneo, facendo dell'inattualità dello stile lo strumento chiave per affrontare temi che appaiono viceversa sempre attuali e permettono molteplici declinazioni dalla finzione alla realtà.

La storia è emblematica: durante la Grande depressione, la giovane Grace si rifugia nel paesino per sfuggire ai gangster e dopo alcuni dubbi viene accolta dalla comunità grazie all'intercessione di Tom, il giovane idealista. Ma quando la polizia affigge i manifesti con il volto di Grace ricercata, i compassionevoli abitanti iniziano a chiederle favori e servizi in cambio del silenzio, in nome di un equo contratto reciproco. Con il tempo i favori diventano vere e proprie vessazioni, psicologiche e fisiche, cui nessuno si sottrae, fino alla riduzione in schiavitù. Saranno i gangster, capeggiati dal padre di Grace, a vendicarla.

Nella parabola del piccolo paese di provincia in cui tutti si conoscono e sembrano solidali, ma celano abiezione e avidità dietro la facciata rispettabile e comprensiva, Von Trier ricalca, fra i tanti, Thornton Wilder di *Piccola città*, Grace Metalious con *I peccati di Peyton Place*, Edgar Lee Masters di *Spoon River*, e utilizza come riferimento stilistico primario il teatro di Brecht, al punto da

inserire alcuni frammenti della ballata *Jenny dei pirati*, dell'*Opera da tre soldi*, nel dialogo risolutivo tra Grace e il padre. L'operazione non va ridotta a semplice citazionismo di riporto, poiché nel suo film Von Trier aggiorna nodi tematici e soluzioni narrative che da sempre caratterizzano la sua opera.

L'assenza dei muri e l'effetto di straniamento che ne deriva per lo spettatore è centrale per riflettere sulla dialettica tra percezione e visione, sia in senso morale che in un'ottica comunicativa. Mettendo in scena gli attori e le azioni che compiono senza barriere fisiche, quindi rendendoli sempre percepibili a livello ottico ma celati solo per una convenzione narrativa, Von Trier riflette sul paradosso dei condizionamenti sociali, culturali e ideologici che spesso ottendono la visione di ciò che viceversa è sotto gli occhi di tutti.

La dialettica tra visione e cecità, oltre che la riflessione sul rapporto tra la verità della realtà interiore e la falsità del reale apparente, qui emblematica nel personaggio di Ben Gazzara, vero cieco che fa finta di vedere, è una costante di Von Trier: Bess che vede Dio e gli parla ne *Le onde del destino* (1996) o Selma in *Dancer in the Dark* (2000) con la sua cecità fisica che progredisce mentre intorno a lei i veri ciechi sono coloro che la giudicano; oppure i veri/falsi disabili di *Idioti* (1998), che riflettono sull'occultamento delle differenze, percepite come sgradevoli; o, ancora, le presenze fantasmatiche che infestano *Il regno* (1994), in cui la razionalità scientifica dell'ospedale ha fondamenta immerse nelle oscurità dell'inconscio personale e collettivo.

Proponendoci fin dalla prima inquadratura la visione apicale di Elm Street – la ridente Strada dell'olmo che segnava il citato Peyton Place, ma anche la sua rilettura horror psicosociale compiuta da Wes Craven con *Nightmare* (1984) – e giocando spesso con movimenti di macchina che trasformano la verticalità in orizzontalità senza alcuna cesura di montaggio, Von Trier insiste sulla valenza del luogo Dogville, universo simbolico che si potrebbe ritagliare dallo schermo seguendo le linee indicate e rendere tridimensionale, con le storie di vita vera, in qualsiasi contesto sociale in cui le apparenze dominano la quotidianità.

Rinunciando ai precetti del manifesto Dogma ma non al digitale, intrecciando lo straniamento scenografico al classico crescendo melodrammatico del racconto, negando il realismo per stimolare i livelli di verosimiglianza simbolica, Von Trier offre la contraddittorietà e l'eccentricità del suo film come stimolo per riflettere sull'attuale comunicativo, in cui l'illusione di poter

moltiplicare le visioni della realtà viene confusa con la capacità di poter capire realmente il mondo. In questo senso, *Dogville* è anche un film politico, che rifiuta l'iperrealismo statuario hollywoodiano o il realismo sgranato e presunto dei milioni di videocamere che spacciano reportage dal mondo in ogni televisione, per invitare il suo spettatore a diffidare di ogni ovvietà, a non credere a quell'enorme *reality show* – inquietante ossimoro che oggi struttura ogni palinsesto televisivo – che ha ormai sostituito l'idea stessa di cronaca.

Di fronte a questa continua mistificazione, per cui i giusti sono stupratori, le regole servono per mantenere l'ingiustizia e gli idealisti non sanno uscire dalla propria testa, Von Trier propone un finale catartico, cattivo e compiaciuto, con le fiamme infernali del Male che castigano senza via di scampo e con un'eroina consapevole che il proprio sacrificio in questo caso non sarà utile per nessuno, a differenza delle precedenti martiri Bess e Selma che si immolavano per il futuro del marito e del figlio.

In un paese in cui l'ingresso e l'uscita coincidono, in cui oltre l'aridità delle Montagne rocciose non esiste orizzonte (altro che Far West), Nicole Kidman *full of Grace* viene salvata da un intervento divino gestito da un gangster pacatamente satanico. Solo un cane, lo stesso a cui Grace aveva sottratto l'osso all'inizio, si salva e, miracolosamente, prende vita la sua sagoma inerte fino ad allora.

In un film palindromo a più fasi, ecco che *dog* appare l'inverso di *god*. La città dei cani, annunciata dal titolo, diventa realtà nel finale. Analisi critica dell'America non in quanto luogo fisico, ma piuttosto come costruzione mentale e marchio da vendere nel mondo, *Dogville* potrebbe avere come motto sarcastico *In Dog We Trust*, rovesciando con immagini insolite le icone che spesso nutrono un immaginario miope, pronto a dividere con certezza il Bene e il Male, il Giusto e il Colpevole. Per opporsi al regno delle immagini senza memoria, si tratti di Hollywood o dei reporter di guerra *embedded*, Von Trier sceglie le liriche di Bowie e gli scatti di Jacob Holdts, fotografo danese, per siglare i titoli di coda che a mio parere valgono il biglietto del film. La Grande depressione come presente continuo di milioni di persone, mentre l'apparente allegria della canzone racconta disillusioni reali e sogni vacui: "Do you remember, your president Nixon? Do you remember, the bills you have to pay? Or even yesterday". ■

aiacotorino@iol.it

M. Marangi è critico cinematografico

Segnali - Effetto film