

# CITTÀ SULLO SCHERMO

Prospettive filosofiche sulla realtà filmica

---

Alberto BARACCO

**ABSTRACT** • The concept of film world appears particularly effective in film studies because it identifies movies both as worlds to be perceived, which emotionally involve the filmgoer, and worlds to be interpreted, which call for a philosophical enquiry on their meanings. Adopting a hermeneutic phenomenological approach, this article addresses film 'reality', especially with regard to the relationship between film and philosophy. Emphasizing incommensurability among different film worlds, it explores two different screened cities: New York (*Manhattan*, Allen 1979) and Dogville (*Dogville*, von Trier 2003).

**KEYWORDS** • Film world, Hermeneutic Phenomenology, Film as Philosophy

Le cinéma ne présente pas seulement des images, il les entoure d'un monde.

Deleuze, *Cinéma 2 - L'image-temps*

## 1. Mondi filmici e soggettività

Il concetto di 'mondo filmico' è stato utilizzato spesso nel campo degli studi sul film e anche in quella particolare area di ricerca che viene identificata con il termine assai nebuloso di filosofia del film. Non è quindi un concetto nuovo né univocamente definito. Uno studio approfondito delle molteplici proposte artistiche e delle innumerevoli elaborazioni teoriche scaturite dalla riflessione di *film-maker* e critici del film intorno alla problematica relazione che si instaura tra immagine cinematografica e realtà richiederebbe ben altro spazio e attenzione. Una tale analisi non potrebbe infatti trascurare quelle relazioni vitali tra le diverse esperienze artistiche, quei nessi concettuali, quei fitti dialoghi tra gli autori, che solo se riconsiderati attentamente permetterebbero di comprendere pienamente la dimensione e la complessità della questione.

Qui invece, in modo più circoscritto e specifico, intendo svolgere una breve riflessione sul rapporto tra mondo filmico e soggettività e, più precisamente, sul motivo per cui il concetto di mondo filmico, quando è opportunamente inquadrato in una prospettiva filosofica di matrice fenomenologico-ermeneutica, appare più promettente ed efficace se è liberato dalla problematica presenza di una qualsivoglia soggettività filmica, empirica o concettuale che sia. A tale scopo intendo inizialmente riferirmi al pensiero di due autori in particolare, Vivian Sobchack (1992) e Daniel Frampton (2006), che con i loro lavori sulla fenomenologia del film costituiscono un inevitabile punto di riferimento per il tema qui trattato. Entrambi gli autori, seppur con intenti e sviluppi differenti, hanno definito l'esperienza filmica come esperienza di un mondo. Così, se Sobchack (1992: 8), nell'introduzione al suo libro *The Address of the Eye*, puntualmente osservava: "[w]hen we sit in a movie theater and perceive a film as sensible, as

making sense, we (and the film before us) are immersed in a world”, Frampton (2006: 2), dal canto suo, oltre un decennio dopo, nell’inaugurare la nascita di una nuova scienza filosofica del film e aprando la trattazione della sua *Filmosophy*, non mancava di puntualizzare: “the cinema’s darkness seems very necessary for the full encounter between film and filmgoer: we lose our bodies and our minds take over, working alone, locked to the film-world”. Ciò che è interessante rilevare qui è come entrambi questi autori abbiano inteso affiancare al concetto di mondo filmico una corrispondente soggettività filmica. Sobchack, in particolare, sviluppando una fenomenologia dell’esperienza filmica ispirata al pensiero filosofico di Merleau-Ponty e avvalendosi di concetti come *embodiment* ed *enworldment*, ha proposto una forma di tecno-antropomorfismo che appare per certi versi problematico. Sebbene Sobchack (1992: 21-22) tenga espressamente a precisare che la soggettività filmica è differente da quella umana: “it is as much a viewing subject [...] it shares a privileged equivalence with its human counterparts [but] this is certainly not to say that the film is a human subject”, in pratica finisce poi per tentare di animare il dispositivo cinematografico rappresentandolo alla stregua di un sistema sensorio-motorio che ha evidenti quanto strette analogie con quello dell’uomo. Questo tipo di impostazione non può che condurre a qualche inevitabile elemento di confusione, e non solo terminologica, e alla sovrapposizione di percezioni ed espressioni che negli intenti dell’autrice dovrebbero invece rimanere chiaramente distinti. Non sorprende allora che, allo scopo di sviare il problema, Sobchack tenti di chiarire il suo pensiero ricorrendo all’esplicita schematizzazione di una relazione triadica autore-film-spettatore che dovrebbe instaurarsi, a detta dell’autrice, tra tre soggettività espressamente distinte. Cionondimeno, quella soggettività filmica teorizzata da Sobchack viene a insinuarsi problematicamente tra lo spettatore e il mondo filmico, frapponendo un’inutile frattura proprio in quel chiasmatico intreccio tra corpo e mondo sul quale Merleau-Ponty aveva eretto la sua filosofia fenomenologica. Non è un caso se Frampton (2006: 42-43), in tempi più recenti, volendo evitare possibili interpretazioni antropomorfe del mezzo cinematografico, abbia optato invece per una completa coincidenza tra film e mondo filmico: “[s]eeing film anthropomorphically restricts the possible interpretations of film form [...] We are separate yet mingled with our worlds, but film ‘is’ its world”. Sulla scorta di questa differente impostazione, Frampton preferisce teorizzare una soggettività filmica totalmente differente da quella umana, un *film-being* sul quale, secondo l’autore, è necessario fondare una nuova post-fenomenologia del film. In effetti, Frampton (2006: 46), qualche pagina oltre, riferendosi ancora ai lavori di Sobchack ed evidenziando i limiti di un’applicazione *tout-court* della fenomenologia classica al film, scrive ancora: “phenomenology encourages Sobchack to see film as an intending being, but then limits her analysis to human-like terms (subject, vision, experience). Phenomenology concerns human engagement with reality. Film-being is not human, and the film-world is not real”. Tuttavia, nonostante questa differente impostazione, e malgrado il nuovo quadro teorico-concettuale all’interno del quale l’autore identifica l’essere filmico con il termine tanto specifico quanto oscuro di *filmind*, anche la soggettività filmica teorizzata da Frampton, pur essendo per definizione post-fenomenologica e trans-soggettiva (2006: 47), e pur coincidendo con il mondo filmico, sembra in qualche modo oltrepassare i confini di quel mondo e far nuovamente capolino dietro di esso. Infatti Frampton, nel tentativo di definire i due atti caratteristici del *filmind* attraverso i quali il film verrebbe all’essere, e cioè la creazione del mondo filmico (*film-world creation*) e il pensare filmico (*film-thinking*), finisce per differenziare tra loro *filmind* e *film-world*, tornando così in qualche modo a separare quello che intendeva inizialmente far coincidere.

Se abbandoniamo invece il concetto di soggettività filmica e ripensiamo il film come mondo filmico e l’esperienza filmica come l’esperienza di un mondo (in cui può risultare direttamente coinvolta una sola soggettività: quella dello spettatore), allora si presentano immediatamente due questioni fondamentali: come un film può costruire un mondo e come lo

spettatore può sperimentare quel mondo. Naturalmente i due termini ‘costruire’ e ‘sperimentare’ non sono usati qui in modo accidentale, ma servono invece a caratterizzare il processo percettivo e cognitivo dello spettatore coinvolto nell’esperienza filmica. In questa prospettiva, il film non è la semplice riproduzione meccanica di un mondo, dapprima ripreso e registrato e poi successivamente proiettato sullo schermo, ma è piuttosto la ‘costruzione’ di un mondo, costruzione che avviene attraverso un processo messo in atto dallo spettatore nel corso di ogni esperienza filmica. L’applicazione della teoria del *worldmaking* (Goodman 1978) all’analisi dell’esperienza filmica, intesa qui letteralmente come *film-world-making*, appare allora particolarmente efficace, come dimostrano anche le recenti e interessanti proposte di Daniel Yacavone (2008, 2014). Se nel ripensare la storia del cinema e la continua e ininterrotta produzione e fruizione cinematografica, non senza qualche ingenuità, l’innumerabile pluralità dei mondi filmici che ci si presenta dinanzi sembra confliggere con l’univocità concreta e materiale del mondo reale, la prospettiva costruttivista e pluralistica offerta da Goodman offre invece la possibilità di inquadrare in modo più coerente il problema. Il concetto di mondo filmico, con la sua inerente pluralità, torna a interrogarci filosoficamente sull’inadeguatezza di una tesi che intenda sostenere una visione univoca e oggettivabile del mondo e della nostra relazione con esso. Naturalmente, è opportuno rimarcarlo anche qui, l’approccio costruttivista di Goodman non ipotizzava una logica e leibniziana pluralità di mondi possibili, da intendersi come le ‘possibili’ alternative di ‘un’ unico mondo reale, ma insisteva invece più acutamente sulla ‘attualità’ dei diversi mondi, sulla loro realtà e contemporaneità<sup>1</sup>. Secondo il filosofo americano, lo scopo primario del soggetto impegnato nel processo di *worldmaking* consisterebbe, allora, non tanto nella ricerca filosofica della verità, quanto nella costruzione del significato. Per tornare al concetto di mondo filmico, ciò che appare particolarmente efficace in questa applicazione delle tesi di Goodman allo studio del film è che il *worldmaking* risulta essere sempre un processo di *ri-costruzione*, essendo fondato sulla scelta tra molteplici sistemi simbolici di riferimento e tra differenti meccanismi di trasformazione. In altre parole, i mondi a cui Goodman si riferisce non sono creati o costruiti dal nulla, ma emergono sempre da mondi preesistenti. Seguendole parole di Goodman (1978: 6): “[w]orldmaking as we know it always starts from worlds already on hand; the making is a remaking”. Il *worldmaking* è quindi per Goodman un processo di trasformazione e ricostruzione, secondo uno schema facilmente applicabile anche al mezzo cinematografico, sebbene tale aspetto sia stato in qualche modo sottovalutato da una certa tradizione di studi sul film prettamente incentrata sull’autorialità (Cavell 1979)<sup>2</sup>. Naturalmente, la praticabilità delle tesi di Goodman nel campo degli studi sul film non si riferisce solo al caso specifico delle serie filmiche o delle saghe, che peraltro costituiscono da sempre un fenomeno cinematografico particolarmente interessante e non solo in termini di risultati ai botteghini, e neanche al caso altrettanto tipico ed evidente delle citazioni o dei cameo, per mezzo dei quali un film può riferirsi in modo esplicito a produzioni cinematografiche precedenti, ma interessa invece in termini più ampi e cogenti l’uso stesso del mezzo artistico e l’adozione di determinate strutture simboliche, espressive e stilistiche. In questo senso più ampio, un film deriva sempre da una ricostruzione che s’innesca ed emerge dalla lunga e ininterrotta catena di film che l’hanno preceduto. D’altro canto, va subito

<sup>1</sup> Secondo Goodman, una tale pluralità di mondi, nessuno dei quali onnicomprensivo, discende dal differente modo di costruire e ricombinare insieme differenti sistemi simbolici di riferimento. L’approccio di Goodman (1978: 5) è quindi, nelle parole stesse dell’autore: “an analytic study of types and functions of symbols and symbol systems”.

<sup>2</sup> Nel suo celebre saggio *The World Viewed*, Cavell (1979: 7) osservava: “[t]he auteur emphasis turns us away from an aesthetic proposition even more unnoticeable in its obviousness – that a movie comes from other movies”.

rimarcato, il processo di ri-costruzione non implica per Goodman la possibilità di individuare una qualche struttura comune soggiacente a questa innumerevole pluralità di mondi. Piuttosto, altrettanto significativa dal nostro particolare punto di osservazione è quella riflessione di Goodman che sottolinea invece l'incommensurabilità tra i differenti mondi e che insiste sull'impossibilità sia di una semplice traduzione (*translation*) di un mondo in un altro, sia di una riduzione di questa pluralità di mondi a un unico sistema di riferimento.

D'altra parte, se sulla scorta di questa breve riflessione fenomenologica e costruttivista consideriamo la problematica più specificamente ermeneutica, va rilevato come allo spettatore coinvolto nell'esperienza filmica si presenti già sempre, sin dall'inizio, il compito dell'interpretazione. In questo transitare sul versante interpretativo, nel riecheggiare del dettato ricœuriano che ha sancito la necessaria connessione tra fenomenologia ed ermeneutica<sup>3</sup>, il concetto di mondo filmico si mostra allora efficace nel riunire in sé sia, come abbiamo visto, la componente esperienziale prettamente fenomenologica, sia la componente ermeneutico-interpretativa. Inteso come unità non solo narrativa, ma, più in generale, come unità della percezione e dell'esperienza dello spettatore, il mondo filmico – il cui concetto può dunque essere validamente utilizzato non solo nel cinema cosiddetto narrativo, ma anche nel cinema sperimentale e nella video arte – sollecita dunque l'interpretazione e sostiene il processo interpretativo in quell'iterare ermeneutico messo in luce dalla metodologia filosofica di Ricœur. Sotto questa luce, il mondo filmico si presenta allo spettatore come l'orizzonte ermeneutico entro il quale si collocano i possibili significati filosofici del film e rispetto al quale si apre il confronto e il dialogo tra le sue diverse interpretazioni. Un'ermeneutica filmica di matrice ricœuriana non rivendica allora il valore di un significato univoco e universale, racchiuso in un'interpretazione valida e identificabile una volta per tutte, sia essa intesa anche (o soprattutto) come quell'inaccessibile quanto ipotetica interpretazione individuata come la 'intenzione originaria dell'autore', ma si pone invece all'ascolto dei possibili significati di un mondo filmico che resta sempre aperto a nuove differenti interpretazioni. All'interno di questo orizzonte ermeneutico, l'interpretazione filosofica del mondo filmico non può mai essere data in termini assoluti, come significato completo, oggettivo e atemporale, ma è piuttosto un'interpretazione che implica sempre 'altre' possibili interpretazioni. Un'ermeneutica filmica non può quindi rinchiudersi nel recinto di una teoria assolutistica fondata sulla certezza di un significato verificabile e definitivo, ma è sempre impegnata sul terreno incerto dell'interpretazione. Quel circolo ermeneutico che si riproduce nel confronto continuo tra le interpretazioni non è mai interrotto né può mai concludersi. Quella dialettica di matrice ricœuriana che incessantemente ricollega la comprensione alla spiegazione per poi riappropriarsi di una comprensione più profonda, non può fondarsi su una comprensione immediata ed esclude sempre una comprensione che voglia porsi, in qualche misura, come definitiva. Come ha affermato Pareyson (1971: 90) in *Verità e interpretazione*, l'ermeneutica è una "filosofia dell'implicito" che non può essere consapevole della verità e del senso se non nella forma di doverli cercare ancora.

Come orizzonte ermeneutico, il mondo filmico non è allora il prodotto di un processo tecnico o artistico, costruito e pronto per l'uso, e non è neanche il testo della sua narrazione, inteso come corpo autonomo e definito a prescindere dallo spettatore, ma è invece un mondo che prende vita nel corso dell'esperienza filmica e che ha sempre bisogno dello spettatore per venire all'essere. D'altro canto, pensare il mondo filmico in una prospettiva ermeneutica

<sup>3</sup> Nel suo secondo saggio sull'ermeneutica, Paul Ricœur (1986: 40) scriveva: "D'une part, l'herméneutique s'édifie sur la base de la phénoménologie et ainsi préserve ce dont pourtant elle s'éloigne : la phénoménologie reste l'indépassable présupposition de l'herméneutique. D'autre part, la phénoménologie ne peut se constituer elle-même sans une présupposition herméneutique".

significa prendere in considerazione anche la riflessione introspettiva dello spettatore che si riappropria di sé di fronte a quella nuova esperienza di senso. La comprensione del mondo filmico costituisce allora, anche e sempre, un'apertura verso nuove possibilità, cioè verso un cambiamento nello spettatore che ripensa e, in certa misura, riprogetta se stesso. Nel corso dell'esperienza filmica non si innesca quindi un dialogo intersoggettivo tra soggettività distinte, ma un confronto intra-soggettivo nello spettatore che trova di fronte a sé un nuovo mondo e nuove possibilità d'essere.

Il mondo filmico è un concetto promettente anche per una filosofia del film specificamente intesa a considerare il mezzo filmico come capace di sostenere un proprio discorso filosofico. Se per molto tempo la filosofia ha considerato il cinema alla stregua di un oggetto subalterno per la propria indagine o, peggio, si è rivolta a esso come a un ricco repertorio da cui prelevare utili illustrazioni per rendere la filosofia più accessibile e maggiormente attraente, nell'ultimo decennio numerosi lavori raccolti sotto quella prospettiva di ricerca che si identifica con il termine anglosassone di *Film as Philosophy (FaP)* hanno invece riconosciuto al film la dignità di una riflessione filosofica autonoma. Il mondo filmico non è una semplice rappresentazione della realtà esterna, né un racconto con immagini in movimento che può tornare utile per affiancare argomentazioni e tesi filosofiche etero-condotte, ma è un mondo 'reale' che esprime un proprio discorso filosofico e parla allo spettatore sollecitando una riflessione di matrice ermeneutica. L'analisi filosofica del pensiero filmico può dunque avvalersi di una ricca tradizione di studi che, muovendo dalla fenomenologia merleau-pontyana e riconsiderando la teoria costruttivista di Goodman, può efficacemente dar vita a una ermeneutica del film fondata sul concetto di mondo filmico. Naturalmente, come gli studiosi della *FaP* hanno più volte osservato (Frampton 2006, Wartemberg 2007, Mulhall 2008 o Mullarkey 2009, per citarne alcuni), un simile approccio dovrebbe sempre necessariamente misurarsi con la pratica dell'interpretazione, per di-mostrare il pensiero filosofico filmico all'opera.

## 2. Città sullo schermo

Nel suggerire una possibile traccia per lo sviluppo di un futuro caso di studio, intendo qui mostrare un'applicazione pratica del concetto di mondo filmico utilizzando due film d'autore molto noti: *Manhattan* (Allen 1979) e *Dogville* (Lars von Trier 2003). Sebbene questi due film si accomunino nella rappresentazione di uno stesso spazio filmico, quello della città, è del tutto evidente che lo spettatore che assiste a essi sperimenta mondi filmici autonomi e tra loro difficilmente comparabili. Come si è detto, per un'ermeneutica del film, l'autonomia di senso viene a fondarsi non sulla dimensione spaziale della rappresentazione, ma intorno a strutture simboliche del mondo filmico che offrendosi all'interpretazione dello spettatore si mostrano come specifiche possibilità di essere e vivere quel mondo. Pensare il mondo filmico in prospettiva ermeneutica e riflettere sulla dimensione filosofica delle due città di Allen e von Trier significa allora entrare nel dibattito tra cinema e identificazione simbolica dello spazio urbano, e studiare quella complessa relazione tra cinema e realtà che, come tale, non è mai univoca o ingenuamente unidirezionale, dalla città reale alla sua rappresentazione sullo schermo, ma è invece sempre equivoca, ambivalente, mutevole. Il cinema infatti, attraverso la simbolizzazione e l'identificazione della città, reimmette simboli, figure e codici rappresentativi in quella stessa realtà dalla quali li ha tratti. Tra cinema e realtà c'è dunque una relazione di mutua influenza e confluenza: la città cinematografica, estratta e rielaborata, resa fortemente simbolica, si ripropone come modello all'interno di un processo di continua identificazione e trasformazione. Come struttura simbolica del mondo filmico, la città è dunque riconoscibile, suggerisce o anche solo evoca un'identità, aprendo se stessa nell'accogliere ospitale (o inospitale) lo spettatore. In prima approssimazione possiamo quindi affermare che la città

---

cinematografica come mondo filmico si presenta allo spettatore nelle forme dell'identità e dell'accoglimento.

### 2.1. *Manhattan, la città come identità*

*Manhattan* è certamente uno di quei film segnati dal profondo legame di identità che lega il personaggio principale alla sua città. Il disegno identitario è chiaramente delineato sin dalla scena d'apertura, in quelle continue riformulazioni di "Ike" Davis (Woody Allen), sceneggiatore televisivo emotivamente insoddisfatto alle prese con le prime righe del suo nuovo romanzo.

'Chapter 1. He adored New York City. He idolized it all out of proportion... no, make that: he – he romanticized it all out of proportion. Yes. To him, no matter what the season was, this was still a town that existed in black and white and pulsed to the great tunes of George Gershwin...'

Uh, no let me start this over.

'Chapter 1. He was too romantic about Manhattan, as he was about everything else. He thrived on the hustle bustle of the crowds and the traffic. To him, New York meant beautiful women and street-smart guys who seemed to know all the angles...'

Ah, corny, too corny for my taste. Can we... can we try and make it more profound?

'Chapter 1. He adored New York City. For him, it was a metaphor for the decay of contemporary culture. The same lack of individual integrity that caused so many people to take the easy way out was rapidly turning the town of his dreams in...'

No, that's a little bit too preachy. I mean, you know, let's face it, I want to sell some books here.

'Chapter 1. He adored New York City, although to him it was a metaphor for the decay of contemporary culture. How hard it was to exist in a society desensitized by drugs, loud music, television, crime, garbage...'

Too angry, I don't want to be angry.

'Chapter 1. He was as tough and romantic as the city he loved. Behind his black-rimmed glasses was the coiled sexual power of a jungle cat'.

I love this.

'New York was his town, and it always would be'.<sup>4</sup>

Le riformulazioni di Ike suggeriscono allo spettatore non la semplice rappresentazione di un luogo, ma, appunto, l'identificazione simbolica di un mondo, che non è solo personale o soggettivo, ma è un mondo da ri-conoscere e condividere. D'altro canto, la struttura simbolica del mondo filmico che ne emerge non sembra coincidere con una singola e rigida identità, come città istituzionale univocamente definita e codificata, ma si esprime invece attraverso una pluralità di caratteri, come struttura polisemica e multiforme. E se le parole di Ike appaiono inadeguate a definire pienamente e definitivamente il mondo filmico di *Manhattan* (Girgus 2002: 63)<sup>5</sup> è proprio perché esse costituiscono solo una delle possibili tracce accanto ad altre. La sequenza iniziale che sulle note della *Rhapsody in Blue* di Gershwin ci accompagna in rapida sequenza attraverso i luoghi più caratteristici della città offre allo spettatore, sin da quelle prime immagini, molteplici prospettive e possibilità. *Manhattan* si mostra quindi nell'identità di una città che, vera protagonista del film, si esprime attraverso una pluralità di sguardi e prospettive. Un'ermeneutica dell'interpretazione filmica che si interroghi sul significato simbolico del

---

<sup>4</sup> I dialoghi del film qui riportati sono tratti dal sito *Script-O-Rama* e disponibili al seguente indirizzo: <[http://www.script-o-rama.com/movie\\_scripts/m/manhattan-script-transcript-woody-allen.html](http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/m/manhattan-script-transcript-woody-allen.html)>.

<sup>5</sup> Riferendosi al monologo iniziale di Ike, nel suo saggio dedicato a Woody Allen, Sam Girgus (2002: 63) scrive: "[t]he interior dialogue does not build toward a final resolution of a single perspective or voice. Rather, it subverts the possibility for such a representative voice or singular vision".

mondo filmico di *Manhattan* incontra allora alcune particolari ecologie che, individuando rispettivamente gli spazi (il 'locale'), le relazioni tra gli abitanti (la 'passeggiata' e la 'relazione sentimentale') e un determinato modo di pensare e vivere (l' 'esistenzialismo'), esprimono non solo gli aspetti caratteristici che identificano la città, ma, in senso più profondo, si identificano come modi di essere in quello specifico mondo filmico.

### 2.1.1. Il locale

Nella sua ambiguità semantica, disposto tra *café*, ristoranti e musei d'arte, l'ecologia del 'locale' in *Manhattan* circoscrive il luogo simbolico in cui avviene il distacco tra i personaggi del film e un ceto popolare e incolto che, inopinatamente affannato a risolvere insulsi problemi quotidiani, rimane escluso da quegli spazi e resta irrevocabilmente invisibile. Non senza una buona dose d'ironia e comicità, il 'locale' è il luogo in cui si attua il reciproco riconoscimento tra i personaggi in merito al proprio *status* sociale e alla propria levatura intellettuale. Nel mondo filmico di *Manhattan* non c'è spazio per persone comuni e anonime che faticano del loro lavoro quotidiano, ma solo per personaggi creativi, intellettualmente impegnati in dotte conversazioni filosofiche. Il 'locale' li raccoglie e li identifica dando espressione a questa ecologia intellettuale (o pseudo-intellettuale) newyorkese. Sono personaggi che frequentano il MoMA o il Guggenheim Museum, scrivono romanzi e testi televisivi, discutono di letteratura, cinema e teatro, discorrendo delle loro relazioni sentimentali e del senso della vita. La sequenza che si svolge all'Elaine's, lo storico ristorante dell'East Side che ha recentemente chiuso i battenti, è alquanto rappresentativa dell'identità mostrata dal 'locale' in *Manhattan*. La conversazione tra i quattro protagonisti ruota intorno a filosofia e arte, e fra etica e ironia si interroga sul dilemma morale relativo al coraggio di cui è necessario disporre per poter salvare una persona che sta annegando. Le battute di Yale (Michael Murphy) e di Ike esprimono chiaramente un certo modo di vivere e di stare insieme:

Yale: "I think the essence of art is to provide a kind of working-through situation, so that you can get in touch with feelings you didn't know you had."

Ike: "Talent is luck. The important thing in life is courage. [...] Listen to this example. If the four of us are walking home over the bridge and a person was drawing, would we have the nerve... Would one of us use the nerve to dive into the icy water and save them? It's a key question. I, of course, I can't swim, so I never have to face it."



Altrettanto esauriente è la battuta finale di Emily (Anne Byrne Hoffman) che rivolgendosi a Tracy (Mariel Hemingway), la giovane fidanzata di Ike, sentenza laconica: “[t]hey’ve had this argument for twenty years”. Discussioni infinite su inutili problemi teorici: il ‘locale’ in *Manhattan* mostra l’intellettuale in tutta la sua grottesca inconsistenza, ne evidenzia impietosamente le nevrosi e le idiosincrasie, ne rimarca beffardo pose e vezzi. Diverse sequenze del film servono a mettere in risalto lo snobismo stucchevole di certi ambienti pseudo-intellettuali newyorchesi. La scena dell’incontro tra Ike e Mary al Guggenheim Museum ce ne dà un’altra altrettanto evidente rappresentazione.

Ike: “We were downstairs at the *Castelli Gallery*. We saw the photography exhibition. Incredible, absolute incredible.”

Mary: “Really, you liked that?”

Ike: “Great, absolutely great. Did you?”

Mary: “No, I really felt it was very derivative. To me, it looked like it was straight out of Diane Arbus, but it had none of the wit.”

Ike: “Well, we didn’t like them as much as the Plexiglas sculpture.”

Mary: “Really, you liked the Plexiglas, huh?”

Ike: “You didn’t like the Plexiglas either?... It was a hell of a lot better than that steel cube. Did you see the steel cube?”

Mary: “Now, that was brilliant to me, absolutely brilliant.”

Ike: “The steel cube was brilliant?”

Mary: “Yes. To me, it was very textural. You know what I mean? It was perfectly integrated and it had a marvelous kind of negative capability. The rest of the stuff downstairs was bullshit.”



Lo schema comico è noto, come pure i riferimenti cinematografici nobili (da Charlie Chaplin a Jerry Lewis passando per i fratelli Marx, solo per citarne alcuni): la chiusura di una *gag* deve sempre lasciare interdetti e in qualche misura disattendere l’aspettativa dello spettatore. In *Manhattan* però la comicità sacrifica il gesto per appoggiarsi prevalentemente sulla parola. Ike ammicca ironicamente allo spettatore nel sottolineare infastidito lo pseudo-intellettualismo di Mary, ma è un’ironia che è utile per marcare ancora la differenza, dimostrando capacità critica (e autocritica) e sfoggiando perspicacia, acutezza, *verve*. Il sarcasmo di Ike serve ancora a tracciare un certo profilo e identificare un mondo in cui, tra sagacia dialettica e riferimenti dotti, non c’è spazio per il cosiddetto uomo del popolo. La conversazione ricerca sempre un particolare registro, ha modalità gestuali e un eloquio che identificano precisamente un mondo, intellettuale o pseudo-intellettuale che sia. La New York



di *Manhattan* è quella delle classi medio-alte, non certo quella dei quartieri ‘bassi’ o dei ceti popolari.

### 2.1.2. La passeggiata

Se l’ecologia del ‘locale’ identifica il mondo filmico di *Manhattan* in interno, la ‘passeggiata’ lo rappresenta negli esterni. Evidentemente, in quanto ecologia del mondo filmico, la ‘passeggiata’ non è intesa qui nel senso letterale del termine, ma serve piuttosto a identificare la relazione tra personaggi e ambiente. In questa prospettiva, la *passeggiata* può essere allora rappresentata tanto dalla corsa finale di Ike lungo i *boulevard* affollati e pieni di traffico, quanto dalla sosta sulla celebre panchina di fronte al Queensboro Bridge, nel rapimento estatico di Ike di fronte alla bellezza della città all’alba (“[t]his is really a great city. I don’t care what anyone says”). La sequenza che riprende i quattro personaggi principali all’uscita dal Guggenheim Museum poco dopo l’inizio del film è del tutto esemplificativa di questa seconda ecologia di *Manhattan*. Essa, infatti, non segna solo il primo incontro tra i quattro, incontro dal quale scaturiranno poi tutte le vicende narrate, ma stabilisce anche quella fondamentale simbiosi tra i personaggi e la vera protagonista del film: la città. La lunga carrellata indietro che inquadra i quattro personaggi mentre camminano e conversano consente di mantenere un diretto e prolungato contatto con la città e diventa un modo per sentire la città e farsi ascoltare da essa.



In questa come in altre sequenze, la ‘passeggiata’ esprime quel profondo legame che unisce i personaggi e la città e che nullifica la distanza tra spazio privato e spazio pubblico. I personaggi intavolano con la città un dialogo diretto e intimo in cui non si frappongono elementi di mediazione o di disturbo: non vi sono estranei in ascolto (i passanti scorrono nella totale indifferenza, come elementi del tutto marginali), né silenzi o reticenze, o argomenti tabù. Così, ad esempio, la ‘passeggiata’ diviene il modo attraverso il quale Yale può, all’uscita dall’Elaine’s, confidare il suo tradimento, o il modo con cui Ike può esprimere la propria animosità nei confronti della sua ex-moglie Jill (Meryl Streep), in procinto di scrivere un libro sul fallimento del loro matrimonio.



Yale: "She's very beautiful. She's very kind of nervous, high-strung, illusive".

Ike: "Great. It sounds wonderful."

Yale: "Oh, she is wonderful. I mean, she's on my mind all the time."

Ike: "What are you telling me? That your marriage is... I mean, how serious is it?"

Yale: "I don't know, but it's pretty serious."

Ike: "But you haven't said anything to Emily?"

Yale: "No! God, no."

Ike: "It's amazing. I'm stunned because, of all the people I know, I always thought for sure that you and Emily had one of the best marriages."

Yale: "We do! I mean, I love her."



Ike: "Are you writing a book on our marriage?"

Jill: "Leave me alone."

Ike: "Are you writing about our break-up?"

Jill: "We've said all that needs to be said."

Ike: "I know you are because I have a friend at *Random House*."

Jill: "I'm free to do as I please."

Ike: "Yeah, but this affects me. So you're gonna tell everybody everything? Our life, our sexual life?"

Jill: "Do you spy on me?"

Ike: “No. I was at a party and a guy said he read an advance chapter of a book my wife was writing, and it was hot stuff. He said that! I spilled wine on my pants.”

Jill: “I don’t care to discuss it.”

Ike: “You won’t discuss it. How’s Willie?”

Jill: “Fine.”

Ike: “Well, give me some details. Does he play baseball? Wear dresses? What?”

Jill: “He doesn’t wear dresses. You’ll find out the details when it’s your turn to see him.”

Ike: “Don’t write this book. It’s a humiliating experience.”

Jill: “It’s an honest account of our break-up.”

Ike: “Jesus, everybody that knows us is gonna know everything.”

Jill: “Look at you. You’re so threatened.”

Ike: “I’m not threatened because I was not the immoral, psychotic, promiscuous one.”

Se in questa scena Ike e Jill appaiono troppo emotivamente distanti per essere realmente in grado di comunicare, l’incontro tra i due mostra chiaramente come il vero dialogo si svolga invece tra loro e la città, in un’empatica e intima relazione. In *Manhattan*, la *passeggiata* identifica quindi quel complice gioco di rispecchiamento e autoidentificazione che intercorre tra i personaggi e la città.

### 2.1.3. La relazione sentimentale

Che l’intreccio narrativo in *Manhattan* ruoti intorno alle vicende sentimentali dei personaggi è un dato del tutto evidente; tuttavia, la riflessione sulla ‘relazione sentimentale’ serve qui per descrivere un terzo modo di identificare la città, come una delle ecologie caratteristiche del mondo filmico. In una tale prospettiva si deve rilevare come la ‘relazione sentimentale’ sia vissuta dai personaggi del film con manifesto distacco emotivo. È un aspetto che risulta in qualche modo complementare a quella identità intellettuale e a quello *status* sociale di cui si è precedentemente detto. La ‘relazione sentimentale’ traccia il particolare modo di essere di un personaggio la cui passionalità è per lo più mitigata e controllata attraverso il linguaggio verbale e l’autoironia. Nel mondo filmico di *Manhattan* non ci sono passioni travolgenti né amori folli, ma storie complicate, vissute con controllata razionalità e una buona dose di ironia. Non interessa qui interrogarsi sul fatto se un tale modo di rappresentare i personaggi e le loro relazioni amorose sia particolarmente efficace o se risulti invece troppo cerebrale e scarsamente coinvolgente. Peraltro, va ricordato, a tale riguardo la critica, pressoché in forma unanime<sup>6</sup>, si è espressa molto favorevolmente nei confronti di *Manhattan*. Qui il *focus* è però fissato sull’ecologia della ‘relazione sentimentale’ e su come essa costituisca un modo per caratterizzare e identificare il mondo filmico di *Manhattan*. L’autoironia e il distacco sembrano allora i caratteri attraverso i quali, in *Manhattan*, si esprime l’amore, l’attrazione e il desiderio. Il linguaggio verbale è ancora lo strumento principale per esprimere questi

<sup>6</sup> A tale riguardo, si vedano ad esempio i lavori di Knight (1988) e Dagrada (1996). Quest’ultima, nel suo saggio dedicato al film, ricorda come lo stesso Andrew Sarris, famoso critico cinematografico statunitense, pur essendosi dimostrato sin dagli esordi un feroce denigratore del regista newyorkese, abbia definito *Manhattan* come l’unico grande film americano degli anni Settanta. L’autrice, nel sintetizzare le ragioni di questo giudizio favorevole e unanime della critica, scrive: “[i]l segreto di questo successo – o almeno della fortuna critica del film – consiste senza dubbio nella sua capacità di fondere in un equilibrio nuovo, maturo e seducente, tutte le componenti dell’universo alleniano: una perfetta comunione tra umorismo verbale e visivo tra commedia e dramma, amalgamati in uno stile personale e originalissimo capace di mettere il senso dello spazio e del ritmo, del racconto e degli ambienti, dell’ombra e della luce, al servizio della visione del mondo di un autore che si è cercato a lungo” (1996: 164).

sentimenti; la battuta che Ike rivolge a Tracy durante il loro giro notturno in carrozza per Central Park è sufficientemente esemplificativa di questa modalità espressiva.

Ike: “You know what you are? You’re God’s answer to Job, you know? You would have ended all argument between them. I mean, He would have pointed to you and said, you know, ‘I do a lot of terrible things, but I can still make one of these.’ You know? And then Job would have said, ‘Eh. Yeah, well, you win.’”

Anche il sesso viene vissuto in *Manhattan* con il necessario distacco autoironico e con la ricorrente sovrabbondanza verbale, attraverso un registro stilistico che è prevalentemente linguistico e razionale più che visivo e passionale. Così, ad esempio, dopo aver baciato Mary e riferendosi al precedente incontro con lei all’Hayden Planetarium, Ike fa la sua dichiarazione: “[b]ut you were so sexy. You were soaking wet from the rain and I had a mad impulse to throw you down on the lunar surface and commit interstellar perversion with you”. Il cambio di *partner* non sembra influire sul registro: ancora Ike, risvegliato nel cuore della notte dai fastidiosi rumori della casa di Tracy, risponde alle proposte di lei con la solita distaccata autoironia.

Ike: “It’s like somebody’s playing the trumpet. Or somebody sawing... Like a man sawing a trumpet in half. Right? Right?”

Tracy: “Let’s fool around.”

Ike: “You hear it?”

Tracy: “It’ll take your mind off it.”

Ike: “How many times a night...? How often can you make love in an evening?”

Tracy: “Well, a lot.”

Ike: “Yeah, I can tell. A lot. That’s... Well, a lot is my favorite number. Gee, really? Can you?”

Tracy: “Let’s do it some strange way you’ve always wanted to do, but nobody would do with you.”

Ike: “I’m shocked. What kind of talk is that from a kid your age? I’ll get my scuba-diving equipment and really show you...”



L’autoironia e la comicità in *Manhattan* sono dunque strumentali (e, va detto, lo sono in modo molto efficace e, a tratti, anche geniale) alla costruzione di una specifica identità e di uno specifico mondo filmico. L’ecologia della ‘relazione sentimentale’ disegna un mondo in cui non c’è spazio né per la sdolcinata effusione amorosa né per la fisicità e la nudità dei corpi. L’attrazione e il desiderio sessuale sono rappresentati esclusivamente attraverso la carezza o il

bacio, con immagini caste ulteriormente mitigate, come detto, da un uso insistito e prolungato del linguaggio verbale.

Non solo per la sua aderenza a un certo modo distaccato di vivere la relazione, ma anche per il suo caratteristico fluire ritmico, il linguaggio verbale in *Manhattan* è una rete incessantemente tessuta che sostiene e identifica il relativo mondo filmico. Quella sovrabbondanza verbale che emerge anche nell'ecologia della 'relazione sentimentale' non è allora un'incapacità dei personaggi, ma è piuttosto una caratteristica identificativa di *Manhattan*. Ike, Tracy, Mary, Yale, Emily abitano un mondo filmico in cui si mostra evidente l'impossibilità di vivere una relazione appagante, un'impossibilità che è compresa e inutilmente ironicamente esorcizzata. In definitiva, con l'ecologia della 'relazione sentimentale', il personaggio di *Manhattan* si percepisce nell'impossibilità esistenziale di poter cogliere pienamente la felicità, un aspetto questo che apre a una riflessione più ampia su un'ecologia esistenzialista del mondo filmico.

#### 2.1.4. L'esistenzialismo

L'uso del termine può indurre qui a qualche fraintendimento. È quindi opportuno sottolineare come lo scopo del presente lavoro non sia uno studio sul lavoro registico che ne rilevi l'eventuale ispirazione filosofica. Peraltro, va detto, molti film di Allen (e *Manhattan* è certamente tra questi) pongono in modo esplicito questioni filosofiche sulla felicità, la morale, la religione e l'arte, secondo una prospettiva di evidente matrice esistenzialista. Inoltre, anche altre tracce mettono in luce la familiarità del regista americano con una certa tradizione filosofica. Allen (1971) stesso è autore del saggio comico *My Philosophy*, incluso in *Getting even*, sulla letteratura e la filosofia esistenziale, e in alcune sue interviste si è riferito espressamente al pensiero di filosofi come Sartre, Heidegger, Buber o Kierkegaard<sup>7</sup>.

Tuttavia, come è ormai chiaro, non è questo il nostro punto di osservazione. Il termine 'esistenzialismo' viene qui utilizzato per identificare un caratteristico modo di vivere il mondo filmico di *Manhattan*. In questa prospettiva, accompagnando i personaggi nel loro muoversi tra gli interni del 'locale' e gli esterni della 'passeggiata', e scaturendo dalle difficoltà e dalle insoddisfazioni delle loro 'relazioni sentimentali', l'esistenzialismo può riunire in sé tutte e tre le precedenti ecologie. Il mondo filmico si identifica allora nell'esistenzialismo di quel personaggio che è già in parte emerso nelle pagine precedenti: l'abitante di *Manhattan*, bianco, borghese, di classe sociale medio-alta, intellettuale e ateista dichiarato, è un personaggio problematico spesso inadeguato, avvolto da complessi e nevrosi. L'ecologia di *Manhattan* non è allora quella del tipico eroe hollywoodiano affascinante e perduto, ma quella di un incerto ed esitante antieroe, intellettualmente ripiegato su se stesso nel suo malessere esistenziale. L'esistenzialismo incarna dunque un soggetto tipicamente contemporaneo che combina un verboso intellettualismo con una cinica e autoironica disillusione. In questo senso l'abitante di *Manhattan* è anche un tipico soggetto da psicanalizzare e numerose battute di Ike ce ne danno dimostrazione. Ad esempio quando, riflettendo sui risultati del lavoro dello psicoanalista di Mary, Ike la schemisce: "[h]e's done a great job on you. Your self-esteem is like a notch below Kafka's", o come quando, sempre Ike parlando di sé e della sua incapacità di esternare sentimenti, osserva amaro: "I don't get angry. I tend to internalise. I can't express anger. That's one of the problems I have. I grow a tumour instead". L'ironia mostra il suo lato malinconico e il sorriso tende a svanire volgendo in una riflessione più profonda e amara.

<sup>7</sup> Si cfr. ad esempio: *Questions and Answers with Woody Allen* in Sander (2002).





Ike, ancora in chiave ironica, conversando con Tracy e riflettendo sulla relazione extraconiugale di Yale con Mary, fa un esplicito riferimento a questa atmosfera (pseudo) esistenzialista.

Ike: “Where the hell does a little Radcliffe tootsie come off rating Scott Fitzgerald, Gustav Mahler and Heinrich Bohl?”

Tracy: “Why are you getting so mad?”

Ike: “Because I don’t like that pseudo-intellectual garbage. ‘Van Goch!’ Did you hear that? She said Van Goch. Like an Arab she spoke. One more remark about Bergman, and I’d have knocked her other contact lens out.”

Tracy: “Is she Yale’s mistress?”

Ike: “That will never cease to mystify me. I mean, he’s got a wonderful wife and he prefers to... to diddle this yo-yo. But he was always a sucker for those kind of women. The kind that would involve him in discussions of existential reality. They probably sit on the floor with wine and cheese, and mispronounce ‘allegorical’ and ‘didacticism’.”

Lo schema è chiaro, così come è chiara la riduzione in chiave ironica del problema esistenziale. Evidentemente, il contrasto qui non è tra l’esistenzialismo e una più coerente e promettente filosofia di vita. Piuttosto, il sarcasmo di Ike distingue tra un esistenzialismo inautentico, rappresentato dall’usuale *cliché* dello pseudo-intellettuale goffamente impegnato nella sterile ricerca di uno stile e di un prestigio personale, e un esistenzialismo autentico che, evitando l’apparenza e la mistificazione del linguaggio, si interroga sul valore e sul significato della vita.

Ike: “Well, all right, why is life worth living? That’s a very good question. Well, there are certain things, I guess, that make it worthwhile. Like what? OK... for me... Ooh, I would say Groucho Marx, to name one thing. And Willie Mays. And... the second movement of the Jupiter Symphony. And... Louis Armstrong’s recording of Potato Head Blues. Swedish movies, naturally. Sentimental Education by Flaubert... Marlon Brando, Frank Sinatra... Those incredible apples and pears by Cezanne... The crabs at Sam Wo’s... Tracy’s face.”

Il mondo filmico di *Manhattan* si mostra allora nel suo tipico pessimismo esistenzialista: nell’impossibilità della relazione di coppia, nell’irragionevolezza della scelta, nella frustrazione e nel fallimento, in quell’incessante e irrisolta ricerca di un significato. Ci sono alternative? È possibile vivere in modo differente il mondo filmico di *Manhattan*? Potremmo forse evitare il

chiacchiericcio pseudo-intellettuale del 'locale' e disertare l'ultima esposizione al Guggenheim Museum. Potremmo anche credere di poterci mostrare più concreti e consapevoli nel vivere un'appagante 'relazione sentimentale', liberi da inutili fobie e nevrosi, e di poter percepire quel mondo in maniera totalmente differente. Tuttavia, sembrerebbe quello ancora un modo per rimetterci in relazione con quei caratteri identificativi. Le tre immagini finali di New York City all'alba, al tramonto e di notte, sintetizzano quella finitudine esistenziale dell'essere destinata inutilmente a ripetere se stessa.

## 2.2. *Dogville*, la città come relazione

Sin dalla prima sequenza ripresa dall'alto, la città di *Dogville* si presenta nella forma di uno spazio chiuso. Raccolta all'interno di un perimetro chiaramente tracciato, *Dogville* è rinchiusa in se stessa e scollegata da un qualsiasi ipotetico mondo esterno. La rappresentazione di questa chiusura è assegnata inizialmente alla geometria della mappa. I segmenti segnati sulla mappa demarcano i contorni della città, ne evidenziano le linee di forza interne e le relazioni fra gli spazi, definiscono lunghezze e distanze tra trasparenze e visuali contrapposte. La città appare disposta su una struttura artificiale che, nel dar forma a differenti modalità di relazione, sembra opportunamente progettata per la fondazione di una sorta di 'geometria della comunità'. I segmenti e le linee così come i rapporti tra le figure creano lo spazio geometrico all'interno del quale la comunità si muove e interagisce. In questo senso il sistema *Dogville* si caratterizza essenzialmente come struttura di relazioni: i rapporti tra le varie superfici proiettandosi nella vita della comunità rappresentano non una sottile e asettica geometria bidimensionale, ma più complesse relazioni umane.



Senza dubbio *Dogville* si colloca in uno specifico contesto storico e sociale: quello dell'America degli anni Venti. Nell'America della grande depressione, *Dogville* rappresenta la tipica cittadina americana di provincia annichilita dalla crisi economica. È il luogo in cui il sogno americano si infrange e lascia tristemente trasparire un'irriducibile ipocrisia, fatta di pregiudizi e di odio verso lo sconosciuto e lo straniero. Tuttavia, nonostante questi ovvi riferimenti e anche a dispetto di normali elementi di narrazione cinematografica (come i movimenti della macchina da presa, il montaggio o l'interpretazione attoriale), ciò che colpisce sin dalle prime immagini è la quasi totale assenza di scenografia. Gli edifici e le strade di *Dogville* e perfino il cane Moses, sino alla scena finale in cui improvvisamente si materializza, sono solo semplici profili tracciati su una base orizzontale. Grazie a un'opera di meticolosa rimozione, ciò che emerge in *Dogville* è un profilo geometrico altamente simbolico che

costituisce l'essenziale armamentario per una teorizzazione della comunità e delle sue relazioni. La struttura geometrica della città rappresenta allora simbolicamente la tavola da gioco sulla quale, muovendo in modo appropriato le pedine, il teorema di *Dogville* può essere sviluppato e dimostrato. Del resto, la stessa Grace (Nicole Kidman) appena giunta a Dogville, rivolgendosi a Tom (Paul Bettany), ne percepisce l'essenza osservando tra l'ironico e lo stupito: "you make it sound like we playing a game"; la risposta di Tom è altrettanto eloquente: "[i]t is, we are".<sup>8</sup>

La scansione degli eventi in *Dogville* mostra una struttura e una consequenzialità logica simile a quella che unisce i passi successivi nella dimostrazione di un teorema. Un tempo opportunamente decostruito e reso lineare fa muovere una città archetipo nella teorizzazione di una metafisica della comunità e delle sue relazioni. Un sistema siffatto necessita di un'adeguata argomentazione: per questa ragione, tra le altre caratteristiche, *Dogville* è anche e soprattutto un film 'parlato'. Il narratore (Giorgio Albertazzi, nella versione italiana), descrivendo i pensieri dei personaggi, guida analiticamente lo spettatore e dà sviluppo complessivo al sistema. Al pari del linguaggio, anche il suono costituisce un elemento chiave nella rappresentazione simbolica di *Dogville*. Il rumore delle porte che si chiudono, il soffiare del vento, l'abbaiare del cane o quel tonfo sordo del battipalo in lontananza, non sono i suoni di oggetti inesistenti, ma costituiscono un elemento realistico indispensabile per tracciare l'architettura del sistema. Davvero non possiamo affermare che quelle porte non esistono se stiamo aspettando invano che Tom ne apra una e intervenga per porre fine alla violenza subita da Grace.

Il sistema *Dogville* è logicamente completo e nulla manca in esso, né le porte delle case, né altri elementi che risulterebbero altrimenti inutili e inopportuni. Come un compendio di metafisica classica, il film si presenta adeguatamente strutturato, con un prologo e nove capitoli che rappresentano rispettivamente le fasi di definizione, evoluzione ed esito del sistema di relazioni in *Dogville*. Se *Dogville*, città archetipo, sviluppa una metafisica della comunità e del suo sistema di relazioni, essa rappresenta in qualche modo anche la 'nostra' comunità. Lo spettatore è coinvolto nel mondo filmico di *Dogville* secondo le regole classiche del testo metafisico e attraverso uno sviluppo argomentativo che muovendo dalla definizione e svolgendo la dimostrazione giunge all'evidenza di una tesi. Tale sviluppo, fondato sulla contrapposizione dialettica di alcuni concetti chiave (ospitalità ed egoismo, dono e rifiuto, materialità e spiritualità, punizione e grazia), offre a un'ermeneutica filmica più livelli di analisi e di interpretazione. Un primo livello, quello della 'relazione spaziale', operando con coppie di concetti come interno e esterno, vicinanza e lontananza, somiglianza e differenza, definisce quella struttura geometrica di base su cui si fondano i successivi livelli relazionali. A un secondo livello, la 'relazione organizzativa' identifica il sistema politico ed economico di *Dogville*, le sue strutture produttive e di potere, individuandone ruoli e strategie. Un ultimo livello, considerando la 'relazione trascendentale', si riferisce al sistema di principi e valori di *Dogville* e alla sua specifica forma filosofica.

### 2.2.1. La relazione spaziale

La 'relazione spaziale' interessa una grande varietà di elementi urbani e territoriali che componendo la forma della città ne strutturano i suoi spazi sociali, economici e politici. In questo senso la 'relazione spaziale' costituisce l'elemento fondamentale del sistema *Dogville* su cui si innestano poi anche gli altri successivi livelli relazionali<sup>9</sup>. Essa si riferisce ai luoghi e ai

<sup>8</sup> I dialoghi del film qui riportati sono tratti dal sito *Script-O-Rama* e disponibili al seguente indirizzo: <[http://www.script-o-rama.com/movie\\_scripts/d/dogville-script-transcript-nicole-kidman.html](http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/d/dogville-script-transcript-nicole-kidman.html)>.

<sup>9</sup> Sul tema dello spazio simbolico in *Dogville* si cfr. ad esempio Laine (2006).



modi attraverso i quali gli abitanti vivono la città e sentono di appartenere a una comunità. Se lo spazio urbano è vissuto come elemento di identità e percepito come un valore, esso spesso si identifica anche in opposizione all'identità dell'altro, dell'estraneo (in quanto esterno). Questo aspetto pone in evidenza il fatto di come *Dogville*, alla pari di ogni spazio geografico delimitato, si definisca nel rapporto tra interno ed esterno e comporti quindi, in qualche misura, la contrapposizione dialettica tra apertura e chiusura, sia in termini puramente fisici (nel movimento di persone e cose), sia in termini più propriamente sociali e culturali (nello scambio di servizi, idee, sentimenti). In questa prospettiva, come si è già rilevato, *Dogville* si identifica in modo specifico come uno spazio chiuso i cui confini invalicabili sembrano quasi svanire nel nulla. Tutto accade al suo interno, come se nulla esistesse al suo esterno. Per questo motivo non sembra neppure possibile lasciare *Dogville*, tanto che Grace, nel suo vano e disperato tentativo di fuggire, vittima del tradimento e della violenza di Ben (Zeljko Ivanek), può solo immaginare i suoni di un'altra ipotetica città che noi, proprio come lei, non riusciamo a vedere (e che probabilmente nemmeno esiste). La fuga di Grace è solo un viaggio immaginario destinato a concludersi nella piazza di *Dogville*, sotto lo sguardo di condanna di tutta la comunità.

*Dogville* è come una prigione, dalla quale non si può fuggire, e possiamo allora convenire con Ben che quel battipalo di cui si sente solo il riecheggiare lontano sta proprio ponendo le basi per un 'nuovo' penitenziario ("[a]fter listening for a while to the pile driver down the valley that Ben insisted was working on the foundation of a new penitentiary Tom headed for the Henson home"). I pochi estranei che riescono ad attraversare i confini della città vengono da un luogo non precisato e ridiventano totalmente invisibili quando lasciano *Dogville*. La contrapposizione tra interno ed esterno e tra chiusura e apertura è in *Dogville* tutta rivolta verso l'interno, come se il mondo fosse *Dogville* e non ci fosse altro mondo al di fuori di *Dogville*. Non si può scappare da *Dogville* come non si può fuggire dal mondo se non in un'escatologica soluzione finale.



La 'relazione spaziale' si caratterizza anche nel rapporto tra spazio pubblico e spazio privato. Se, per definizione, lo spazio privato si identifica come luogo di riflessione e di intimità mentre lo spazio pubblico è luogo di comunicazione e scambio, rispetto a questa normale classificazione degli spazi il mondo di *Dogville* costituisce un'evidente eccezione. In *Dogville*, grazie a una scenografia minimalista e a quella semplice geometria di tracce di cui si è detto, sembra provocatoriamente sfumare il confine tra spazio pubblico e spazio privato: tutto è visibile, trasparente e a portata di mano. Tuttavia, la provocazione non è fine a se stessa e nemmeno è destinata a una rimozione totale e definitiva delle barriere che separano lo spazio privato da quello pubblico. Al contrario, è proprio grazie a queste trasparenze che il sistema

*Dogville* rende visibili le caratteristiche dei due differenti ambiti e le dinamiche che si instaurano tra spazio pubblico e spazio privato. Se le pareti consentono la normale separazione degli spazi, garantendo protezione e *privacy*, e anche, eventualmente, la libertà di commettere azioni che la comunità non approverebbe, la loro eliminazione rende completamente visibile questa contrapposizione nell'uso degli spazi. La trasparenza del mondo di *Dogville* non è allora un semplice artificio scenografico e stilistico, ma è la dimostrazione di una tesi: di come le relazioni all'interno di una comunità siano fondate costitutivamente sull'ipocrisia e sulla connivenza. La già citata scena dello stupro ce ne dà un'evidente rappresentazione mostrandoci come, nonostante le suppliche di Grace e la violenza di Chuck (Stellan Skarsgård), gli abitanti di *Dogville* proseguano indifferenti nelle loro attività come se nulla stesse accadendo.

Chuck: "If I can force the flowers to bloom early in spring, I can force you..."

Grace: "Please... Stop it... Please, please, please, please don't, please, please... Please look at me. Look at me, talk to me... We're friends, you are my family... stop it."

In un modo ben più convincente di una scena cinematografica tradizionale (realizzata, per esempio, con un classico montaggio alternato), la trasparenza di *Dogville* permette di mantenere l'unità spazio-temporale e dimostrare con crudo realismo la simultaneità delle azioni e l'adiacenza degli spazi. L'unità spazio-temporale amplifica (se possibile) la mostruosità della situazione e delle violenze perpetrate ai danni di Grace. La 'relazione spaziale' ci mostra dunque, in profondità, la natura delle relazioni umane all'interno della comunità e la tesi che sottende la trasparenza di *Dogville* è del tutto chiara: è impossibile non vedere e, nel vedere, rimanere in silenzio. Essa chiama in causa una responsabilità collettiva nel rimarcare un'indifferenza e un'insensibilità che non è meno colpevole della mostruosità e della violenza di Chuck.



Lo sviluppo della 'relazione spaziale' in *Dogville* ruota intorno a tre diverse tipologie di spazi: (1) gli spazi di movimento e di accesso (Elm Street, Canyon Road), (2) gli spazi di sosta e di attesa (la panchina della vecchia signora, la vecchia miniera d'argento abbandonata), (3) gli spazi operativi (le case, il negozio di Ginger, il frutteto, la casa della missione).

La prima tipologia è rappresentata dalla grande strada centrale Elm Street, fondamentale nella rappresentazione e nella costruzione delle relazioni in *Dogville*. Sin dal prologo il narratore chiarisce come, per la sua posizione centrale e per il suo nome contraddittorio, Elm St. costituisca una perfetta rappresentazione di *Dogville* e della sua natura indolente. È la traccia

che scorrendo longitudinalmente lungo tutta la città è in costante contatto con i personaggi e testimone fedele di tutto ciò che accade.

Narrator: “The residents of Dogville were good honest folks and they liked their township. And while a sentimental soul from the East Coast had once dubbed their main street ELM STREET though no elm tree had ever cast its shadow in Dogville they saw no reason to change anything.”



Una seconda tipologia di spazi è rappresentata dalla vecchia miniera d’argento abbandonata. Posta sul confine di *Dogville*, la miniera svolge la funzione di nascondiglio, ma è anche il luogo simbolico in cui ci si raccoglie in trepidante attesa di un verdetto. Essa segna l’ingresso e l’uscita della protagonista dal mondo di *Dogville*, tracciando l’evoluzione della storia di Grace e della sua relazione con Tom, dai momenti frenetici del primo incontro fino al loro ultimo bacio. Più simbolicamente, la miniera rappresenta anche il luogo attraverso il quale vengono scanditi i capitoli di una possibile storia evangelica di *Dogville* e del rapporto tra comunità e divinità, dall’avvento di Grace (la grazia)<sup>10</sup> fino al tradimento e al conseguente giudizio finale. In questa prospettiva, la miniera abbandonata è allora, in un primo momento, il luogo dell’incontro con la grazia e dell’epifania. Appena entrata in *Dogville*, Grace si rifugia nella miniera, mentre Tom è impegnato a distrarre i *gangster* che la stanno inseguendo: (1) la grazia si rivela ed è riconosciuta. La miniera è anche il simbolo dell’accoglienza e della possibile redenzione. Nella miniera Grace attende con speranza la risposta della comunità che, riunitasi nella casa della missione, dopo aver ascoltato le parole di Tom, decidere di ospitarla: (2) la grazia illumina e viene accolta. Nel terzo capitolo di questo simbolico evangelo di *Dogville*, la miniera rappresenta il luogo della disponibilità e della comprensione. Grace è di nuovo in attesa all’interno della miniera mentre conta i quindici rintocchi della campana che scandiscono la conferma dell’ospitalità da parte dell’unanime comunità di *Dogville*: (3) la grazia apre i cuori e mostra la grandezza dell’animo umano. Infine, la miniera diviene il luogo della menzogna e del tradimento. Ancora di fronte alla sua imboccatura, Grace ascolta le parole di Tom e spera, contro ogni evidenza, in un’ultima possibilità di redenzione: (4) la grazia è tradita, il dono gettato e il giudizio finale non tarderà ad arrivare.

<sup>10</sup> Sulla relazione tra il personaggio di Grace e il tema della grazia si veda ad esempio Chiesa (2007).



L'ultima categoria di spazi è rappresentata dalla casa della missione che, nella consueta trasparenza di *Dogville*, si identifica come spazio di libera e democratica partecipazione. Tuttavia è ancora solo apparenza: in modo volutamente contraddittorio essa identifica piuttosto la chiusura e la getta autoreferenzialità del mondo di *Dogville*. Non è un caso se proprio nella casa della missione, alla ricerca di quel "riarmo morale" di cui si sente il fiero portavoce e con un elogio della magnanimità del tutto teorico, Tom pronuncia il discorso che precede la presentazione di Grace ai suoi concittadini chiedendo una maggiore disponibilità e apertura: "[t]he whole country would be better served with a greater attitude of openness and acceptance".



La casa della missione rappresenta lo spazio in cui la comunità di *Dogville* si riunisce e si confronta e ha quindi una dimensione altamente simbolica. La riunione ricorrente presso la casa della missione è l'espressione più formalmente rappresentativa della comunità di *Dogville* e un momento importante nella formazione dell'identità sociale. Nella commistione delle forme della celebrazione liturgica e della riunione politica, la 'relazione spaziale' presenta qui l'asimmetrica suddivisione dello spazio tra un parlante che domina la scena in posizione eretta e il pubblico che è perlopiù seduto e intento ad ascoltare. La disposizione degli attori sullo spazio scenico e il lessico utilizzato, così come i toni e le gestualità, raffigurano sia la retorica pragmatica delle

riunioni di partito, in cui un segretario in carica, in qualità di legittimo e lungimirante interprete del sentimento popolare, si occupa di individuare le politiche e programmare le azioni future, sia la liturgia delle funzioni religiose, in cui un pastore, in qualità di prescelto e illuminato rappresentante, diviene strumento di mediazione tra la comunità e il soprannaturale. Alcuni elementi danno forma a tale spazio simbolico e ci orientano in esso. La cima del campanile sospeso a mezz'aria, la sala con i banchi e l'organo, e la governante Marta (Siobhan Fallon), che si occupa della casa della missione in attesa di un nuovo pastore, lo identificano inequivocabilmente come luogo di culto. Allo stesso tempo, la programmazione degli incontri per dirimere le questioni che interessano la comunità, la retorica fittizia del dibattito democratico aperto a tutti e il meccanismo di voto con la sua corrispondente deriva plebiscitaria sono elementi caratteristici dello spazio politico.



### 2.2.2. La relazione organizzativa

Nell'origine etimologica del termine, la città (dal latino *civitas*) individua primariamente un luogo di aggregazione e le fonti classiche ne hanno infatti prevalentemente evidenziato la dimensione sociale. La *civitas* è dunque la città intesa non come luogo fisico e materiale, ma come forma di organizzazione collettiva all'interno della quale il cittadino, in quanto elemento di essa, prende parte all'azione della comunità. Sebbene *Dogville* sia una città archetipo, l'aggregazione e la collaborazione reciproca in essa sembrano però costituire un problema sin dall'inizio del film; è ancora Tom alla casa della missione che veste i panni dell'osservatore critico.

Tom Edison Sr.: "Now I'm sure that you wish us well Tom... But um... of any town I believe this one has a very fine sense of community. Living side by side we all know one another. I'm a pretty fair judge of character myself."

Liz Henson: "Honestly, Tom, you've done it again: made us come here to listen to a lot of nonsense. What do you think you are some kind of philosopher?"

Tom: "Observant, that's what I am."

Ma Ginger: "Lazy, I would say. We shovel snow together..."

Tom: "We shovel snow together?"

Ma Ginger: "Yeah."

Tom: "Every household clears their own front walk."



---

Apparentemente *Dogville* mostra una comunità autosufficiente e autonoma, che sembra non avere bisogno di nulla e di nessuno. Al suo interno l'organizzazione appare essere sufficientemente efficiente, con ruoli e attività adeguatamente distribuiti e tali da permettere alla comunità, se non di prosperare, almeno di sopravvivere. Il sistema economico si basa sia sulla produzione agricola di Chuck che, pur lamentandosi per il periodo di profonda crisi, sembra essere in grado di soddisfare i bisogni alimentari di tutti i suoi concittadini, sia sul negozio di Ginger e Gloria che, nonostante i prezzi elevati, permette alla comunità l'acquisto dei beni necessari. Anche la fabbrica artigianale di bicchieri condotta dagli Henson, sebbene si caratterizzi per una produzione di scarsa qualità, come prontamente rileva Tom nella sua presentazione iniziale a Grace, garantisce comunque la vendita del prodotto e un sufficiente guadagno. L'attività produttiva è ben integrata con la società dei trasporti di Ben, che si occupa del trasferimento settimanale delle merci, e anche i settori della salute, dell'educazione e della cultura appaiono degnamente rappresentati in *Dogville*. Il padre di Tom, ex medico ora in pensione, sembra ancora in grado di dare utili suggerimenti alla comunità (“a pretty fair judge of character”), mentre Olivia (Cleo Re) si prende cura del disabile June (Shauna Shim) e ci fa presumere che svolga il ruolo di levatrice e in passato abbia aiutato a nascere anche Tom (“I’ve known his heart for as long as it’s been beating”). Per quanto riguarda la cultura, Tom è aspirante scrittore, anche se di scarsa produzione (“Tom was a writer... at any rate by his own lights. Oh, his output as committed to paper was so far limited to the words ‘great’ and ‘small’ followed by a question mark”), e come “attento osservatore dell’animo umano” sembra poter svolgere un ruolo educativo all’interno della comunità, al pari di Vera, insegnante-madre con lavagna e gesso, alla quale è assegnata la formazione della nuova generazione di *Dogville*. La comunità sembra presentare anche un buon livello di integrazione sociale, presentando all’interno del suo piccolo gruppo una persona di colore (Olivia) e due persone disabili (June e il cieco Jack McKay). Da un punto di vista politico, anche se *Dogville* manca di un sindaco e nessuno va a votare a causa del costo elevato della quota di iscrizione, le riunioni alla casa della missione sembrano poter soddisfare le esigenze democratiche dei cittadini e consentire un normale esercizio di partecipazione agli affari pubblici. Insomma, il tutto risulta essere congeniale alla vita di una comunità ben aggregata.

Tuttavia, se grazie a uno di “quei piccoli cambiamenti di luce” che il narratore non manca di segnalare viene rimosso il velo che nasconde la sua profonda ipocrisia, il sistema *Dogville* si mostra allora privo di reale coesione sociale e quella apparente aggregazione nella funzionalità dei ruoli si rivela essere invece una semplice convenzione utile ai cittadini per mascherare la loro gretta ed egoistica condotta. I gruppi familiari in *Dogville* non sembrano fondarsi su un reale sentimento di amore o di affetto reciproco, ma piuttosto costituire gli elementi di base della definizione teorica di un sistema. Chuck e Vera non si sopportano (“Chuck and Vera have seven children and they hate each other”), Ginger e Gloria non perdono occasione per litigare (“You cannot resist, can you Gloria?”), Liz Henson, costretta ad aiutare i suoi genitori nel lavoro manuale, rivela apertamente la sua gelosia nei confronti del fratello Bill (“He studies and help out the with the glasses even though everybody knows that I’m the clever one”) e lo stesso Tom non manca di schernire il suo anziano padre (“Well, I need a rest, as you know. Mock me if you like”). Anche Grace, che potrebbe rappresentare un’opportunità di rinnovamento e di nuova coesione sociale per la comunità, viene sfruttata individualisticamente da ciascun abitante e diventa un corpo da usare per lo stupro o per l’impartizione di ordini.

*Dogville* è dunque governata da un sistema di relazioni organizzative che è puramente funzionale alla rappresentazione di una metafisica della comunità. In quanto tale, esso non è simbolo di spontanea e sincera coesione tra gli abitanti, ma è invece una struttura relazionale utile esclusivamente all’argomentazione. Nella trattazione ci viene mostrata la funzione di ciascun membro e la sua complementarità nello sviluppo complessivo del sistema. In questo

senso, Tom è una tipica espressione del sistema Dogville: lui, come gli altri abitanti, può essere considerato da due prospettive differenti, l'individuale e il collettivo. Da un lato, da un punto di vista personale, Tom cerca egoisticamente la propria affermazione: pseudo-intellettuale (ma così diverso in questo suo essere dagli abitanti del mondo filmico di *Manhattan*) e campione del 'riarmo morale', considera i cittadini di *Dogville* alla stregua di una materia da plasmare allo scopo di dimostrare le proprie abilità di oratore e filosofo. D'altro canto, da un punto di vista complessivo, Tom è un elemento del sistema *Dogville* ed è funzionale a esso: con la sua sollecitazione formale, che dovrebbe servire a richiamare la comunità all'esercizio di una morale di apertura e accoglienza, Tom consente la dimostrazione di una tesi e provoca in *Dogville* un risultato che è assolutamente contrario rispetto ai principi e ai valori teoricamente dichiarati.



L'ipocrisia di Tom, insita in quella sua teorica dichiarazione di principio, serve a dimostrare l'ipocrisia di *Dogville*. Anche in prossimità della fine, poco prima che il giudizio finale si compia e Grace si trasformi da dono in pena, la confessione di Tom incide sia sul piano personale che su quello collettivo come futile e vano tentativo di sfuggire al proprio destino. La morte di Tom è anche la morte di *Dogville*.

Tom: "I'm scared, Grace. I used you, and I'm sorry. I am stupid, I am... Maybe even arrogant sometimes."

Grace: "You are, Tom."

Tom: "Although using people is not very charming, I think you have to agree that this specific illustration has surpassed all expectations. It says so much about being human... It's been painful, but I think you also have to agree it has been edifying. Wouldn't you say?"

Grace: "Not now, Tom. Not now."

Grace (toward her father): "If there is any town this world would be better without, this is it."

Gangster: "Yes?"

Grace's father: "Shoot them and burn down the town."

### 2.2.3. La relazione trascendentale

Il sistema *Dogville* sviluppa dunque una metafisica della comunità e comporta la dimostrazione di una tesi. In quanto metafisica della comunità, *Dogville* è anche una teoria generale sugli esseri umani e la loro natura sociale. Se gli esseri umani costruiscono la loro identità, conoscono gli elementi che governano la loro esistenza e quella del mondo in cui

---

vivono, riconoscono e credono in un sistema di principi e di valori, e fanno tutto ciò sempre in base alla loro relazione con gli altri, allora gli altri ci sono esistenzialmente necessari e moralmente complici. Questo è il teorema di *Dogville* e il problema filosofico su cui esso è imperniato. Se un essere umano è socialmente determinato, se è il prodotto della società in cui è inserito e vive, allora il suo dovere morale appare incerto ed è destinato a fallire. Se l'individualità si dissolve nella società, l'essere umano può declinare la propria responsabilità personale a fattori sociali quali l'educazione, la cultura, gli eventi o la storia, elementi che ne determinano la vita e le azioni. Qualsiasi accusa deve allora essere rivolta alla società nel suo insieme, mentre sembra sfumare la responsabilità individuale. D'altro canto, in opposta prospettiva, avendo coscienza di sé ed essendo consapevoli della propria condotta e della propria eventuale colpa, gli esseri umani sono moralmente e individualmente responsabili. Il libero arbitrio che li contraddistingue comporta la piena responsabilità delle proprie azioni e costituisce sempre, in un qualunque contesto storico-sociale, una concreta possibilità per modificare e rompere il flusso degli eventi.

In una prima fase (Prologo) viene definito l'oggetto dell'esperimento sociale: una comunità autosufficiente e autoreferenziale raccolta nella sua autonomia territoriale ed esistenziale. Grazie alla trasparenza del sistema, la 'relazione spaziale' consente di mostrarne la profonda ambiguità: la struttura comunitaria, fondandosi su una 'relazione organizzativa' puramente convenzionale e mancando di un reale principio di solidarietà e disponibilità reciproca, lascia trasparire ipocrisie ed egoismi. Un sistema così concepito e chiuso in sé stesso, costantemente impegnato nell'iterazione continua di queste relazioni, deve essere opportunamente stimolato per consentire lo sviluppo dell'argomentazione. A tale scopo viene utilizzato Tom, moralizzatore e filosofo, 'minatore' dell'animo umano, che denuncia pubblicamente *Dogville* per la sua incapacità di redimersi. La colpa di *Dogville* risiede nella sua inettitudine a riconoscere la propria misera ipocrisia e a cercare una possibile redenzione morale.

La seconda fase viene avviata per il tramite di un elemento estraneo a *Dogville* che può sollecitare opportunamente il sistema e consentire la dimostrazione della tesi. Di fronte all'egoismo ipocrita di *Dogville* l'elemento estraneo può materializzarsi solo nelle vesti di un dono. Il dono arriva inatteso e imprevedibile: è Grace, la grazia, colei che viene e dona sé stessa come possibilità di redenzione. In questo senso Grace è una grazia che viene offerta gratuitamente ai cittadini di *Dogville* e come tale dovrebbe essere semplicemente accolta. Tuttavia, sin dall'inizio, Grace è una grazia tradita. Il voto alla casa della missione, anche se si conclude unanimemente a favore di Grace, trasforma quella che dovrebbe essere un'ospitalità genuina e spontanea in un accordo formale. L'accoglienza assume la forma del contratto e Tom detta le clausole a Grace: "Dogville has offered you two weeks. Now you offer them...". Come diretta conseguenza di questo vizio originario, l'ospitalità si trasforma in un opportunistico vantaggio che, ipocritamente, può venire accettato solo come un qualcosa che non serve e che non sarebbe necessario ("[t]here was actually quite a bit of work Dogville didn't need doing"). L'accoglienza di Grace nella comunità è una formale accettazione che non prevede disponibilità o gratitudine, ma esige piuttosto un compenso.

La terza fase mostra l'evoluzione dei rapporti tra la comunità di *Dogville* e Grace. Anche nello sviluppo di questa fase l'argomentazione è logica e consequenziale: se la grazia era già stata originariamente tradita con la razionalità formale del contratto, l'insorgenza di alcune complicazioni e l'aumento del livello di rischio determinano una riconsiderazione delle iniziali clausole contrattuali. La comparsa in *Dogville* dei poliziotti che sono alla ricerca di Grace costituisce una giustificazione sufficiente per trasformare l'ospitalità formale in abuso e ricatto. Le richieste nei confronti di Grace diventano più pressanti e brutali, e la possibilità di redenzione di *Dogville* si annulla nell'abbruttimento e nella crudeltà.



Considerando il rifiuto della grazia da parte della comunità, può Grace lasciare *Dogville* e può *Dogville* tornare alle sue relazioni convenzionali nella sua originaria chiusura? La risposta è evidentemente negativa: quel sistema che era sostenuto da una struttura organizzativa puramente convenzionale edera fondato sull'ipocrisia è ora stato svelato e messo definitivamente in crisi. La quarta fase è inevitabilmente una fase di radicalizzazione e di attesa. Grace è ora l'intrusa, costituisce un pericolo costante e va imprigionata, mentre *Dogville* si arrocca in difesa del suo territorio e della sua identità. La grazia violentata e tradita è ora incatenata e derisa.



La soluzione finale non tarda ad arrivare: nell'ultima fase la grazia si trasforma in accusa, condanna e punizione. Evidentemente il sistema *Dogville* non è solo un atto d'accusa verso la società americana, ma è rivolto più in generale all'essere umano e alla sua natura. Nel mondo filmico di *Dogville*, il male rappresenta la condizione caratteristica dell'esistenza umana e la tesi espressa da *Dogville* è quella dell'impossibilità della redenzione. La risoluzione finale ne evidenzia due aspetti essenziali. Da un lato essa mostra come, in una prospettiva strettamente razionale e logica, la grazia sia in sé incomprensibile e non possa quindi essere spiegata e accolta. C'è sempre una contraddizione irriducibile tra ragione e fede. Ciò che il filosofo moralizzatore Tom tenta allora inutilmente di dimostrare, alla ricerca di un'argomentazione che sostenga l'accettazione del dono, trasforma l'irrazionalità della fede nella grazia in un impegno razionale che deve essere in qualche modo ricompensato. L'importo del premio, come si è visto, è poi soggetto a una continua rivalutazione più la grazia si fa invadente e ingombrante. La seconda questione, che è diretta conseguenza della prima, mostra come la grazia, a causa della sua natura umanamente incomprensibile, costretta in un sistema razionale, si trasformi inevitabilmente in condanna e punizione. C'è un'inaccettabile ingiustizia e una profonda arroganza nella bontà e nel perdono della grazia. Ciò che il *gangster* padre di Grace non può accettare è quella bontà di Grace che, cercando di giustificare i crimini di cui è vittima, la mette di fatto al di sopra degli altri. La sua 'arrogante' indulgenza produce solo il perpetuarsi della violenza e dell'abuso.

Grace: "So, I'm arrogant. I'm arrogant because I forgive people?"

Grace's father: "My God. Can't you see how condescending you are when you say that? You have this preconceived notion that nobody... listen that nobody can't possibly attain the same high ethical standards as you, so you exonerate them. I cannot think of anything more arrogant than that."

You, my child... my dear child, you forgive others with excuses that you would never in the world permit for yourself.”

Grace: “Why shouldn’t I be merciful? Why?”

Grace’s father: “No, no, no. You should, you should be merciful when there is time to be merciful. But you must maintain your own standard... You owe them that... You owe them that... The penalty you deserve for your transgressions they deserve for their transgressions.”

Grace: “They are human beings.”

Grace’s father: “No, no, no... Does every human being need to be accountable for their actions? Of course they do, but you don’t even give them that chance. And that is extremely arrogant. I love you, I love you. I love you to death. But you are the most arrogant person I have ever met.”

Il perdono non può essere giustificato in modo razionale, è sempre un dono gratuito e immotivato; l’arroganza di Grace risiede proprio nella sua irrazionale volontà di giustificare i suoi sfruttatori. Costretta all’interno di un sistema razionale, la grazia tradita si trasforma allora da vittima in carnefice. Distruggendo *Dogville* e vendicando la violenza subita, Grace ritrova tutta la sua perdita umanità.

Se proviamo una sorta di pacata soddisfazione di fronte al destino fatale di *Dogville* è perché consideriamo quella vendetta, in qualche misura, come umanamente giustificata<sup>11</sup>. Se proviamo irritazione e repulsione di fronte alle continue umiliazioni subite da Grace, se proviamo disgusto e ripugnanza per Chuck, Ben e gli altri orribili stupratori di Grace, è perché non possiamo più tollerare *Dogville* e vorremmo porre fine a quella inaccettabile violenza. Se ci ritroviamo irritati di fronte all’accettazione incomprensibile di Grace che in silenzio soffre, se proviamo profonda avversione nei confronti di Tom e della sua mascherata ipocrisia, è perché vogliamo lasciare *Dogville* e abbandonare definitivamente quel mondo. Vogliamo lasciare *Dogville*, proprio come Grace, perché vivendo quel mondo filmico ci troviamo di fronte a quella comunità e a quella inaccettabile realtà.

Narrator: “Whether Grace left Dogville or on the contrary Dogville had left her and the world in general is a question of a more artful nature that few would benefit from by asking and even fewer by providing an answer. And nor indeed will it be answered here!”

### 2.3. Osservazioni finali

Nel tentare di mostrare l’applicabilità del concetto di mondo filmico, l’analisi interpretativa dei due film *Manhattan* e *Dogville* ci ha così messo di fronte a due ‘realtà’ totalmente differenti. I due mondi filmici analizzati mostrano infatti allo spettatore personaggi, luoghi, contesti e, soprattutto, modi di essere, tra loro difficilmente comparabili. Da una struttura rappresentativa apparentemente comune, quella della città, emergono due mondi filmici nettamente distinti: l’ospitale, identificante, amabile *Manhattan* e la gretta, inospitale, odiosa *Dogville*. L’analisi ha fatto emergere anche due differenti prospettive filosofiche. Se il mondo filmico di *Manhattan*, incentrato sul concetto di identità, svolge intorno a quattro differenti ecologie un’argomentazione filosofica di matrice esistenzialista, il mondo filmico di *Dogville*, fondato su una struttura relazionale a più livelli e attraverso l’opposizione dialettica di alcuni concetti chiave, dà invece forma a un sistema filosofico di ispirazione idealistica. Pertanto, per il suo carattere altamente simbolico ed espressivo, il concetto di mondo filmico si mostra dunque particolarmente efficace nel sostenere un’ermeneutica del film impegnata

<sup>11</sup> Svolgendo un’interpretazione di *Dogville* in chiave psicoanalitica fondata sui concetti di perversione, masochismo e sadismo, Abella e Zilkha (2004) insistono sull’elemento di complicità che lega lo spettatore a Grace nella sua vendetta finale.

nell'interpretazione del pensiero filosofico filmico. D'altra parte, il concetto si rivela adatto a riunire in sé gli aspetti peculiari dell'esperienza filmica. In questa luce, pur nella loro autonomia di senso e nelle loro differenti prospettive e argomentazioni filosofiche, i diversi mondi filmici prendono forma ed emergono solo nella relazione con lo spettatore. Nel percepire e interpretare un mondo filmico, lo spettatore si misura allora con quella 'realtà' ed è già in qualche modo dentro quel mondo abitandolo.

In conclusione non deve però sfuggire la problematica metodologica che necessariamente si apre a fronte del quadro teorico qui individuato. Infatti, se la prospettiva ermeneutica appare promettente perché sostiene il dialogo tra le diverse prospettive e rivendica la possibilità di molteplici sensi e significati, d'altro canto essa comporta anche una continua messa in discussione dell'interpretazione e corre il duplice rischio, da un lato, di far apparire vano lo sforzo interpretativo e, dall'altro, di equiparare di fatto ogni interpretazione svilendone il valore specifico. Un'ermeneutica del film, sulle orme di quella *via lunga* tracciata da Ricœur, pone quindi al filosofo del film il problema essenziale e ineludibile della definizione di un metodo di interpretazione filmica.

## BIBLIOGRAFIA

### Fonti

- Abella, A., Zilkha, N. (2004), *Dogville: A Parable on Perversion*, in "The International Journal of Psychoanalysis", 85, n. 15, pp. 19-26.
- Allen, W. (1971), *Getttingeven*, New York, Random House.
- (1979), *Manhattan - Sceneggiatura (transcript)*, <[http://www.script-o-rama.com/movie\\_scripts/m/manhattan-script-transcript-woody-allen.html](http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/m/manhattan-script-transcript-woody-allen.html)>.
- Cavell, S. (1979), *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film. Enlarged Edition*, Cambridge, Harvard University Press.
- Chiesa, L. (2007), *Whatis the Gift of Grace? On Dogville*, in "Film-Philosophy", 11, n. 3, pp. 1-22.
- Dagrada, E. (1996), *Woody Allen: Manhattan*, Torino, Lindau.
- Knight, C.J. (1988), *Woody Allen's Manhattan and the Ethicity of Narrative*, in "Film Criticism", 13, n. 1, pp. 63-72.
- Deleuze, G. (1983), *Cinéma 1. L'Image-Mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit.
- (1985), *Cinéma 2. L'Image-temps*. Paris, Les Éditions de Minuit.
- Falzon, C. (2002), *Philosophy Goes to the Movies: An Introduction to Philosophy*, New York and London, Routledge.
- Frampton, D. (2006), *Filmosophy*, London, Wallflower Press.
- Girgus, S.B. (2002), *The Films of Woody Allen*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Goodman, N. (1978), *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett Publishing Company.
- Laine, T. (2006), *Lars von Trier, Dogville and the Hodological Space of Cinema*, in "Studies in European Cinema", 3, n. 2, pp. 129-141.
- Merleau-Ponty, M. (1945), *Phénoménologie de la perception*, Paris, Éditions Gallimard.
- Mulhall, S. (2008), *On Film*, 2<sup>nd</sup> ed., New York and London, Routledge.
- Mullarkey, J. (2009), *Refractions of Reality. Philosophy and the Moving Image*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Pareyson, L. (1971), *Verità e interpretazione*, Milano, Mursia.
- Ricœur, P. (1969), *Le conflit des interprétations. Essais d'herméneutique I*, Paris, Éditions du Seuil.
- (1986), *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique II*, Paris, Éditions du Seuil.
- Sander, H.L. (2002), *Eighteen Woody Allen Films Analyzed: Anguish, God and Existentialism*, Jefferson, McFarland & Co.
- Sobchack, V.C. (1992), *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, Princeton University Press.

- 
- Trier, L. (2003), *Dogville - Sceneggiatura (transcript)*, <[http://www.script-o-rama.com/movie\\_scripts/d/dogville-script-transcript-nicole-kidman.html](http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/d/dogville-script-transcript-nicole-kidman.html)>.
- Yacavone, D. (2008), *Towards a Theory of Film Worlds*, in “Film-Philosophy”, 12, n. 2, pp. 83-108.
- (2014), *Film Worlds. A Philosophical Aesthetics of Cinema*, New York, Columbia University Press.
- Wartenberg, T.E. (2007), *Thinking on Screen: Film as Philosophy*, London and New York, Routledge.

### Letteratura secondaria

- Barker, J.M. (2009), *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, Berkeley, University of California Press.
- Brode, D. (1985), *Woody Allen: His Films and Career*, Secaucus, Citadel Press.
- Carroll, N. (2008), *The Philosophy of Motion Pictures*, Malden and Oxford, Blackwell.
- Chamarette, J. (2012), *Phenomenology and the Future of Film: Rethinking Subjectivity Beyond French Cinema*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Chateau, D. (2003), *Cinema et philosophie*, Paris, Nathan.
- Cox, D., Levine, M. P. (2011), *Thinking through Film: Doing Philosophy, Watching Movies*, London and Malden, Wiley-Blackwell.
- Friedman, D. (2010), *Writing on Film as Art through Ricoeur's Hermeneutics*, in “Journal of Writing in Creative Practice”, 3, no. 2, pp. 161-170.
- Garrett, D. (2004), *This Land is Your Land: Dogville. Reason and Redemption, Rage and Retribution*, in “Off Screen”, 8, n. 4, <<http://offscreen.com/view/dogville>>.
- Gilmore, R.A. (2005), *Doing Philosophy at the Movies*, Albany, State University of New York Press.
- Jarvie, I.C. (1987), *Philosophy of the Film: Epistemology, Ontology, Aesthetics*, New York and London, Routledge & Kegan Paul.
- Litch, M.M. (2002), *Philosophy through Film*, New York, Routledge.
- Marks, L.U. (2000), *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Durham, Duke University Press.
- Merleau-Ponty, M. (1948), *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, in *Sens et non-sens*, Paris, Nagel, pp. 85-106.
- (1964), *Le visible et l'invisible, suivi de notes de travail*, Paris, Librairie Gallimard.
- Porter, B.F. (2003), *Philosophy through Fiction and Film*, Upper Saddle River, Prentice Hall.
- Shaw, D. (2008), *Film and Philosophy: Taking Movies Seriously*, London, Wallflower Press.
- Singer, I. (2008), *Cinematic Myth Making: Philosophy in Film*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Vaughan, H. (2013), *Where Film Meets Philosophy: Godard, Resnais, and Experiments in Cinematic Thinking*, New York, Columbia University Press.

**ALBERTO BARACCO** • He is the responsible of the Research and International Office in the Dept. of Foreign Languages and Literatures and Modern Cultures at the University of Turin, where he supports research in humanities with a particular interest in the application of information and communication technologies in learning and teaching contexts. He has had a long career as IT consultant and project manager; for the last 12 years, he has directed the Audio-Visual Laboratory in the Dept. of Art, Music, Cinema and Theatre at the University of Turin. During this time, he, with his team, has conducted and managed several projects and researches in the field of film and new media, involving analysis, design and implementation of applications and web services in the area of educational technology. Currently, his research interest is focused on Philosophy of language and Film philosophy, with an emphasis on hermeneutical approach to film interpretation.

**E-MAIL** • [alberto.baracco@unito.it](mailto:alberto.baracco@unito.it)