

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Facoltà di Studi Umanistici

Corso di Laurea Magistrale in Scienze filosofiche



AUTOREGOLAMENTAZIONE, GIOCO E  
PRATICA CREATIVA NEL CINEMA DI LARS  
VON TRIER

Relatore:

Chiar.ma Prof.ssa Maddalena MAZZOCUT-MIS

Correlatore:

Prof. Gabriele SCARAMUZZA

Tesi di Laurea di:  
Edoardo Mozzanega  
Matr. n. 791950

Anno Accademico 2013/2014



## Indice

### Autoregolamentazione, gioco e pratica creativa nel cinema di Lars von Trier

#### INTRODUZIONE

#### CAPITOLO 1: FILOSOFIA, CINEMA E CLICHÉ

1. Quali domande?
2. Che cos'è la filosofia?
3. Che cos'è il cinema?
4. Creazione, caos ed eternità
5. Pittura e cliché
6. Cinema e cliché

#### CAPITOLO 2: DOGMA 95

1. Regole come manifesto
2. Dogma 95
3. Perché un manifesto?
4. Retorica del manifesto
5. Dziga Vertov, Dogma 95 e il cinema politico

#### CAPITOLO 3: DOGMA 95 TRA GIOCO E VERITÀ

1. Il realismo di Dogma 95
2. La critica della verità: da Nietzsche a Deleuze
3. Il gioco del teatro e l'evento
4. Dogma 95 e *filmmaking*: il gioco e la regola
5. Dogma 95 e il gioco come simulazione

#### CAPITOLO 4: REGOLE IN PRATICA

1. Dogma # 2: Idiotti
2. Le regole del Dogma applicate a Idiotti
3. Verità, finzione e performatività in *Idiotti*.

#### CONCLUSIONI

#### BIBLIOGRAFIA



Making films is really maintaining a mask. Consequently film is suddenly a startlingly superficial product... you can perhaps use this to describe something which expresses sincerity

Lars von Trier

## INTRODUZIONE

Che cosa ha spinto Lars von Trier a redigere un manifesto dai toni rivoluzionari, a fondare una “nuova onda”, a distanza di 30 anni dalla *Nouvelle Vague*, e a scrivere un decalogo di regole per cineasti, volte apparentemente a togliere al cinema tutto ciò che lo rende tale, e con lo scopo di limitare fino all’estremo le possibilità tecniche e di linguaggio nelle mani del regista?

Dogma 95 si è presentata fin da subito come un’operazione bizzarra, controversa, caratterizzata da toni post-moderni, farseschi e profondamente ironici, e che è stata accolta come un’abile trovata pubblicitaria, come uno scherzo, come una pura provocazione, e anche come un serissimo tentativo di rivoluzionare il mondo del cinema, di scuoterlo alle fondamenta, mostrando come, per fare un buon film, non serva tutto il complesso apparato tecnico che il cinema comporta. E probabilmente tutte queste possibili interpretazioni sono, allo stesso modo, vere, nel senso che le dimensioni del gioco, dello scherzo, della provocazione e, allo stesso tempo, della più profonda serietà convivono nello spirito di Dogma 95, nello stesso modo in cui tutte queste dimensioni coesistono nel mondo del gioco, vivendo, appunto, senza contraddizione nella compresenza tra vero e falso, tra serio e faceto.

L’operazione di Dogma 95, nel suo complesso, ha poi, negli anni successivi al suo lancio, conseguito un notevole successo. Da allora fino al 2002, in tutto il mondo, sono stati girati 31 film dogma, nel rispetto delle regole del decalogo (chiamato ironicamente “Voto di castità”). Ma, soprattutto, nel 1998 *Idioti* (il secondo film dogma, realizzato da von Trier) e *Festen – Festa in famiglia* di Vinterberg (il primo film Dogma) erano in concorso al Festival di Cannes. Vinterberg vinse con *Festen* il “Gran Premio della Giuria”, mentre a von Trier non fu assegnato nessun premio, ma il film diventò presto un caso internazionale. Con ciò Dogma 95, che all’inizio aveva scioccato il pubblico e la critica con le sue immagini pseudo-amatoriali, diventò un’estetica riconoscibile e infinitamente ripresa e copiata, entrando a far parte del linguaggio cinematografico più diffuso. Significativamente questo ha coinciso con l’abbandono del Dogma da parte dei suoi inventori, che ne videro così esaurire la carica corrosiva contro i sistemi convenzionali del *filmmaking*. In ogni caso, dopo il 1998 non c’erano più dubbi sul

valore artistico del manifesto e delle sue regole, con il conseguente proliferare di una grande letteratura critica, spesso legata al settore dei *film studies* e alla critica cinematografica.

D'altra parte, il valore e il senso profondo di Dogma 95, risulta evidente, se si guarda da vicino il ruolo che ha avuto nel percorso artistico di von Trier, che sarà l'autore di riferimento nel presente studio. Infatti, per il regista danese, il dogma rappresenta una vera e propria svolta nel modo di intendere il cinema: un passaggio da un metodo di lavoro iper-tecnico e basato sull'ossessione del controllo di ogni dettaglio minuzioso, e dalla ricerca di un forte formalismo estetico, a un cinema (quello di *Idioti*), fondato sul desiderio di perdere il controllo sul risultato estetico, privilegiando con ogni mezzo la verità dell'«istante», la recitazione libera degli attori, e incoraggiando in ogni modo l'evento, l'imprevisto, l'errore e il cortocircuito tra realtà e finzione.

L'idea di fondo della tesi è, dunque, che esista un legame profondo e significativo tra le il manifesto e le regole di Dogma 95 e la pratica creativa di von Trier, basata sulla necessità di liberarsi dalle convenzioni e dai *cliché* del fare cinema, siano essi quelli del cinema di genere o *mainstream*, quelli più sottili di cui il linguaggio cinematografico è già sempre intriso (così come ogni linguaggio) e, infine, quelli più personali, legati alle abitudini dell'autore, alle sue capacità tecniche di produrre "belle" immagini e film esteticamente gradevoli. Al contrario, si tratta per von Trier, di «mandare al diavolo l'estetica», per cercare qualcosa di più autentico, una "verità" palpitante e vitale.

Ciò che ha guidato questa indagine è, dunque, l'idea deleuziana dell'arte come *atto di resistenza* e come strenua lotta all'*opinione* e al *cliché*. Si potrebbe, infatti, riformulare così la domanda che sorregge il presente lavoro: in che modo Lars von Trier cerca di superare e sovvertire il *cliché* con Dogma 95 e con il suo film dogma *Idioti*?

Nel rispondere a questo quesito si sono individuati almeno due concetti chiave, che, secondo diverse articolazioni, tentano di render conto dell'operazione di von Trier: si tratta del concetto di "regola" (intesa come regola auto-imposta) e del concetto di "gioco". Se, infatti, da un lato, le regole determinano il senso del gioco e offrono dei limiti che obbligano il giocatore a un atto creativo per superarli, dall'altro lato il gioco deve la sua particolare produttività alla peculiare dimensione a cui appartiene, reale e irreale al tempo stesso e rispondente ad una *logica della simulazione*, e, cioè, non rappresentativa, non referenziale e non «veridica». Il gioco dunque, sulla scorta delle

riflessioni di Huizinga, di Caillois, e, soprattutto, di Fink, che lo analizza in riferimento al gioco della rappresentazione teatrale, appare come un concetto fondamentale per dar conto di quella possibilità di produzione dell'*evento*, che, secondo Deleuze è propria di ogni atto creativo. Non a caso, infatti, Deleuze riconosce nell'attore una figura che sarebbe in grado di vivere in quella dimensione pura del tempo che caratterizza l'*evento*, e che mette in discussione il tempo cronologico e il suo carattere "veridico".

La figura dell'attore, infatti, risponde all'ideale stoico dell'uomo che sa non essere «indegno di ciò che [gli] accade»<sup>1</sup>, che sa giungere alla volontà di rispondere affermativamente al suo "destino", diventando «l'Operatore [capace di] produrre le superfici o i duplicati in cui l'evento si riflette»<sup>2</sup>.

In questo senso, von Trier inaugura, dunque, con Dogma 95 una "gioco", una pratica cinematografica, le cui regole, come si vedrà nel quarto capitolo, reinventano e ridefiniscono il ruolo degli attori, del regista e dell'occhio della cinepresa, in direzione di una dimensione "performativa", sbilanciata verso la necessità di produzione dell'evento, piuttosto che verso la riproduzione verosimile di una realtà di finzione, e che ricerca una zona di indiscernibilità tra vero e falso, piuttosto che una rappresentazione verosimile di azioni fittizie. La pratica cinematografica messa in atto da von Trier in *Idioti* (e che scaturisce dalle regole di Dogma 95) si delinea, dunque, come analoga alla critica deleuziana della rappresentazione fondata sul soggetto, o, si potrebbe dire, in riferimento a von Trier, sul regista creatore, che realizza il suo progetto, nel pieno del controllo delle proprie facoltà. Naturalmente c'è un tratto paradossale in tutto ciò: filosofia e cinema si muovono sempre e solo come linguaggi. L'immagine del cinema rimane sempre in un certo senso rappresentazione. Eppure lo scarto c'è. Lo scardinamento avviene, infatti, ma a un livello profondo, connaturato alla pratica cinematografica e, allo stesso tempo, allo stile, cosicché risulta, infine, possibile un'immagine che nasce nel tentativo di liberarsi delle strutture trascendenti, come un rifiuto dell'ordinamento trascendente che determina – con principi di stampo estetico e morale – le convenzioni (la sceneggiatura, la grammatica del linguaggio, le regole compositivo dell'inquadratura) e i *cliché* del cinema.

---

<sup>1</sup> G. Deleuze, *Logica del senso* (1969), tr. it. di M. De Stefanis, Feltrinelli, Milano 1975, p. 133.

<sup>2</sup> *Ibidem*.





## CAPITOLO 1: FILOSOFIA, CINEMA E CLICHÉ

### 1. Quali domande?

«Che cosa fate voi che fate cinema? E io cosa faccio quando faccio o spero di fare filosofia?»<sup>1</sup>. Con queste domande Gilles Deleuze apre una conferenza tenuta il 17 Marzo 1987 davanti al pubblico degli studenti di cinema della FEMIS (*École nationale supérieure des métiers de l'image et du son*)<sup>2</sup>. Sono domande ricorrenti nel pensiero di Deleuze, che stanno a indicare, da un lato, come una pratica (filosofica o cinematografica) nasca insieme alla definizione del proprio oggetto e del proprio campo di pertinenza e, dall'altro, come l'esercizio del pensiero (filosofico) sul cinema non possa prescindere da una presa di posizione «pre-filosofica» rispetto a cosa sia *pensare* e fare filosofia: una postura che determina un'*immagine del pensiero* come risposta a un'istanza originaria di ordine affettivo, un «grido filosofico»<sup>3</sup> o, meglio, non ancora filosofico, in quanto precede ogni istanza logica, ogni tentativo di ordine, ogni armonia costituita. Il *grido* è, allora, l'equivalente dell'*inconscio del pensiero*, ciò che sempre sfugge alla rappresentazione e alla significazione, ciò che eccede il senso, il disordine che si cela nell'ordine del testo, e, insieme, ciò che ne fonda la possibilità, la dicibilità, senza derivare le sue caratteristiche dal strutture e dalle regole del mondo empirico<sup>4</sup>. Questa è un'*immagine del pensiero* (secondo un'espressione dello stesso Deleuze<sup>5</sup>) che intende la pratica del pensare come una lotta, una sperimentazione rischiosa, capace di

<sup>1</sup> G. Deleuze, *Che cos'è l'atto di creazione?* (1998), tr. it. di A. Moscati, Cronopio, Napoli 2003, p. 9.

<sup>2</sup> Deleuze fu invitato nel 1987 dalla FEMIS, principale istituzione francese per l'insegnamento delle arti cinematografiche, per un confronto in forma di conferenza davanti agli studenti dell'istituto. La conferenza venne filmata su un supporto video e un montaggio della stessa è stato mandato in onda il 18 maggio 1989 su FR 3. Una trascrizione parziale della conferenza fu in seguito approvato da Deleuze per la stampa. Per un resoconto maggiormente dettagliato della storia editoriale della conferenza cfr. G. Deleuze, *Che cos'è l'atto di creazione?*, cit., p. 8.

<sup>3</sup> P. Godani, *Deleuze*, Carocci editore, Roma 2009, p. 49.

<sup>4</sup> La ricerca di Deleuze, infatti, è diretta alla zona di esperienza “selvaggia” che precede ogni rappresentazione: «è la centralità della rappresentazione come “razionalizzazione” del mondo, ciò che l'appello a un trascendentale non ricalcato sull'empirico ha il compito di pregiudicare: da un lato, l'inconscio “sensibile” è sperimentato allo scopo di render manifeste le condizioni *sub*-rappresentative dell'esperienza, dall'altro l'inconscio ideale è concepito per mostrare come queste condizioni *sub*-rappresentative “sensibili” siano immediatamente correlate alle condizioni *ultra*-rappresentative dell'idea». (Ivi, p. 68). Questo snodo, complesso e delicato, del pensiero di Deleuze, che qui ci limitiamo a riportare in termini generali, si trova in *Differenza e ripetizione*: G. Deleuze, *Differenza e ripetizione* (1968), tr. it. di G. Guglielmini, Cortina, Milano 1997, cap. 1 e 3.

<sup>5</sup> Cfr. ivi, cap. 3.

andare al di là di un esercizio pacifico e armonico delle facoltà. Dunque, non si tratta affatto di produrre un “sapere”, rispondente a un modello sistematico e organicistico della conoscenza, fondato sull’immagine di un albero che si sviluppa in verticale secondo diramazioni, biforcazioni e divisioni via via più complesse, ma sempre riconducibili all’origine, oppure sull’immagine di una rete, di un *network* che connette dei punti pre-esistenti<sup>6</sup>; piuttosto si tratta di lottare contro l’esercizio automatico delle facoltà (ovvero la stupidità dell’*opinione*, del cliché), sperimentare territori ignoti e non organizzati, fare proprie le forze scoperte e fabbricare nuovi *concetti*, secondo un modello *rizomatico* del pensiero<sup>7</sup>.

Non è un caso che queste domande archetipiche, questi “che cosa è?”, che guidano le sperimentazioni del pensiero deleuziano, ritornino anche alla fine del secondo volume che il filosofo dedica al cinema, *L’immagine-tempo*<sup>8</sup>, e all’inizio del suo testamento filosofico, *Che cos’è la filosofia?*<sup>9</sup>. Si tratta di due quesiti dal sapore socratico, dei *ti esti* allo stesso tempo elementari ed estremamente difficili, che, prendendo di petto il loro oggetto, chiedono risposte che implicano una radicale presa di posizione o, almeno, una messa in discussione, del “senso” della pratica filosofica e della pratica cinematografica. Il motivo per cui tali quesiti e le risposte formulate da Deleuze ci interessano in sede di indagine della pratica cinematografica di Lars von Trier è almeno duplice: in primo luogo si tratta di fare luce sul significato di questa indagine iscrivendola nell’orizzonte stabilito da Deleuze con le sue definizioni di arte e filosofia (e di conseguenza con la sua presa di posizione su che cosa sia un atto creativo nell’arte e nella filosofia). In secondo luogo, la concezione deleuziana dell’atto creativo

---

<sup>6</sup> Cfr. P. Godani, *Deleuze*, cit., pp. 41-47.

<sup>7</sup> Deleuze prende a prestito dalla botanica il termine “rizoma” per fabbricare un concetto adatto al suo pensiero e al modo in cui si sviluppa la costruzioni e l’invenzioni concettuali in *Mille piani*. Il rizoma, infatti, sarebbe la forma capace di rispondere alla natura molteplice, *in divenire* e polimorfa del concetto, dal momento che è costruito secondo concatenamenti eterogenei, asignificanti e destrutturanti: «contro i sistemi centrati (anche policentrati), a comunicazione gerarchica e collegamenti prestabiliti, il rizoma è un sistema acentrato, non gerarchico e non significante, senza generale, senza memoria organizzatrice o automa centrale, definito unicamente dalla circolazione di stati». (G. Deleuze, *Mille piani*, (1980), tr. It. di G. Passerone, Castelvecchi, Roma 2014). Nonostante questi riferimenti, è necessario chiarire che è impossibile rendere giustizia in così breve spazio al concetto deleuziano di *rizoma*, che, peraltro, è così connaturato alla scrittura immaginifica di Deleuze e al suo stesso stile. Si riamanda, dunque, al capitolo di *Mille piani* dedicato al rizoma: G. Deleuze, *Mille piani*, cit., pp. 48-73.

<sup>8</sup> «[...] c’è sempre un’ora, mezzogiorno-mezzanotte, in cui non bisogna più chiedersi “che cos’è il cinema?”, ma “che cos’è filosofia”». (G. Deleuze, *Cinema 2. L’immagine-tempo* (1985), tr. it. di L. Rampello, Ubulibri, Milano 1989, p. 308).

<sup>9</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos’è la filosofia?* (1991), tr. it. di A. De Lorenzis, Torino, Einaudi 2002, p. VII.

ci servirà come punto di partenza per lo studio del lavoro cinematografico di von Trier in riferimento a quella che chiameremo “pratica di autoregolamentazione”. Quest’ultima, che viene dichiaratamente implementata nel suo processo creativo, sebbene in modalità differenti, a partire dal manifesto di Dogma 95 e dal suo film *dogma #2: Idioti* (1998), corrisponde a un procedere nella creazione secondo la necessità di porsi dei limiti espliciti prima e durante la lavorazione del film, come a sancire il regolamento del gioco che von Trier di volta in volta intende giocare. È necessario chiarire fin da ora che Lars von Trier ha utilizzato, fin dall’inizio della sua carriera, delle regole auto-imposte come metodo di lavoro per i suoi film<sup>10</sup>. Tuttavia, è con Dogma 95 che questo metodo raggiunge per il regista danese un livello di consapevolezza tale da spingerlo a scrivere il Voto di castità, un documento che accompagna il manifesto di Dogma 95, composto da un decalogo di regole, pronte all’uso di chiunque voglia girare un film secondo i precetti del Dogma.

Inoltre, è con Dogma 95 che il termine “regola” (*rule*) comincia a essere utilizzato per designare i “limiti” che un autore si impone nella realizzazione di un film. Usiamo, dunque, il termine “autoregolamentazione” per indicare una pratica che consiste nel darsi delle “regole” inderogabili – o, almeno, poste come tali – volte, in prima istanza, a limitare la propria libertà di autore nella creazione artistica. Si potrebbe anche parlare di “limitazioni” o, più appropriatamente, di “ostruzioni” (in riferimento al film di von Trier *Five Obstructions*<sup>11</sup>), ma si è preferito mantenere un riferimento al termine inglese *rules*, utilizzato dallo stesso von Trier nel manifesto di Dogma 95 per indicare le condizioni inderogabili a cui un film “dogmatico” deve sottostare. Il termine “regole” ci consente, inoltre, di mantenerci vicini all’area semantica del gioco, della sfida e della simulazione; come si vedrà, si tratta, infatti, di regole simili a quelle di un gioco: necessarie all’esecuzione del gioco stesso, esse richiedono un patto volontario tra i giocatori e soprattutto non sono volte a determinare lo svolgimento della partita, ma solo i limiti che i giocatori devono rispettare. Per esempio, nel calcio, la regola per cui non si può colpire il pallone con le mani non determina come un giocatore decida di colpire il pallone con altre parti del corpo. Allo stesso modo una regola dogma, come l’obbligo dell’utilizzo della camera a mano, non determina nello specifico il modo in

---

<sup>10</sup> Cfr. J. Simons, *Playing the waves*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2007, p. 23.

<sup>11</sup> L. von Trier, J. Leth, *The Five Obstructions*, Danimarca, Svizzera, Belgio, Francia, 2003.

cui il regista decide di filmare<sup>12</sup>. In questo senso le regole emergono non solo come limitazione della libertà dell'artista, ma soprattutto come possibilità di un atto creativo che si colloca in una zona alternativa a quella di una logica della rappresentazione<sup>13</sup>, intendendo quest'ultima come una zona in cui l'artista, individuo creatore, esercita un controllo diretto, conscio, premeditato e, dunque, convenzionale, sulle forme. Di contro, le regole auto-imposte aprono alla ricerca di una logica alternativa, che affonda la propria possibilità sul doppio versante delle zone incontrollate e produttive dell'"inconscio" desiderante<sup>14</sup> e di una rinnovata disponibilità verso l'*evento*<sup>15</sup>. Come vedremo nel dettaglio<sup>16</sup>, Deleuze riconosce nella pittura di Bacon la necessità di una logica altra, la «logica della sensazione». La ricerca di una logica peculiare e alternativa è parte costituente anche del percorso di von Trier e trova una sua via singolare nella pratica di porsi delle rigide limitazioni per sovvertire i modi convenzionali di girare un film. Dunque, non più un modello "rappresentativo", in cui il regista predetermina la lavorazione del film attraverso un dettagliato *storyboard* (pratica ampiamente usata da von Trier per le sue produzioni precedenti a *Dogma 95*), ma piuttosto un modello simulativo, che funziona come un gioco di cui si possono controllare in modo completo solo le regole (la matrice) ma non il processo di creazione del materiale (la fase di

---

<sup>12</sup> Per una discussione approfondita sull'analogia tra *Dogma 95* e le regole di un gioco cfr. J. Simons, *Playing the waves*, cit., pp. 33-50.

<sup>13</sup> Una logica della rappresentazione nell'arte implica un rapporto convenzionale, illustrativo tra immagine e oggetto. In una parola, un rapporto «figurativo»: «il figurativo (la rappresentazione) implica, infatti, il rapporto tra un'immagine e un oggetto che si presume essa voglia illustrare; ma implica anche il rapporto tra un'immagine e altre immagini in un insieme composto, il quale attribuisce precisamente a ciascuno il proprio oggetto» (G. Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione* (1981), trad. it. di S. Verdicchio, Quodlibet, Macerata 1995, p. 14). Cfr. *infra* sez. 5, cap. 1.

<sup>14</sup> Il riferimento alla nozione di "inconscio" allude all'articolata nozione di *inconscio del pensiero*, che attraversa la filosofia di Deleuze a partire da *Differenza e ripetizione* fino alla critica delle teorie psicoanalitiche e della concezione dell'*Es* freudiano dell'*Anti-Edipo* e di *Mille piani*. Non potendo ora entrare nel dettaglio di questa complessa nozione, ci limitiamo a ricordare gli elementi di base per renderla intellegibile in questa fase introduttiva. In *Differenza e ripetizione* Deleuze, in un corpo a corpo con Kant, esplora la natura delle regole della rappresentazione, che hanno la funzione trascendentale di ordinare l'esperienza in modo stabile e razionale, fino a riconoscere che tali regole hanno sottomesso la ricchezza dell'inconscio alla logica dell'identità, mentre il regno del trascendentale è un universo di «esperienza selvaggia» (P. Godani, *Deleuze*, cit. p. 68), popolato da differenze pure, e, dunque si rende necessario un pensiero che, al contrario della filosofia trascendentale kantiana, affronti le condizioni dell'esperienza non ordinaria, ovvero l'«essere del sensibile» (G. Deleuze, *Differenza e ripetizione* (1968), trad. it. di G. Guglielmi, Cortina, Milano 1997, p. 182), l'universo informale e non rappresentativo delle *differenze*. Successivamente Deleuze, nella definizione della zona di operatività del *rizoma*, sostiene la necessità di combattere la rigida caratterizzazione dell'inconscio psicoanalitico: il problema fondamentale è quello di *produrre inconscio* e, con esso, nuovi enunciati, altri desideri: il *rizoma* coincide con questa stessa produzione di inconscio». (G. Deleuze, *Mille piani*, cit., p. 62).

<sup>15</sup> Si tratta di un altro concetto chiave nella filosofia di Deleuze. Si rimanda al prossimo paragrafo per una discussione più approfondita del concetto di "evento": cfr. *infra*, cap. 1, par. 2.

<sup>16</sup> Cfr. *infra*, cap. 1, sez. 5.

ripresa) e solo parzialmente i risultati formali dell'opera (la fase di montaggio).

Se, dunque, il centro di interesse di questo lavoro è nelle metodologie di produzione artistica, potremmo dire sui meccanismi di ispirazione, intesi come la necessità che sta alla base di una ricerca, piuttosto che nell'analisi estetica dell'opera, ci dobbiamo chiedere cosa significhi indagare il lavoro di un autore dal punto di vista del suo processo creativo. Per cercare di formulare una domanda più specifica su questo punto torniamo ancora ai quesiti iniziali: che cosa è il cinema e che cosa è la filosofia?

Lo stesso Deleuze in *Che cos'è la filosofia* – un testo del 1991 scritto con Felix Guattari – mette in evidenza come non sia affatto ovvio saper fornire una risposta soddisfacente a tali quesiti “elementari”:

*Che cos'è la filosofia?* Forse è una domanda che ci si può porre soltanto tardi, quando viene la vecchiaia, e l'ora di parlare concretamente. [...] Anche prima ce l'eravamo posta, incessantemente; ma in maniera troppo indiretta, obliqua troppo artificiale, troppo astratta. [...] Troppo vogliosi di fare filosofia, non ci chiedevamo cosa fosse, se non come esercizio di stile; non avevamo raggiunto quel punto di non-stile che consente di dire: ma cosa ho fatto per tutta la vita?<sup>17</sup>

Un dato essenziale che emerge dalle parole di Deleuze consiste nel fatto che la domanda “elementare” non viene posta solo al termine di un percorso, ma, piuttosto, sono propri i diversi tentativi (spesso fallimentari) di risposta che compongono le tappe del percorso creativo del filosofo e dell'artista. Se, infatti, la vecchiaia può essere un luogo privilegiato per rispondere efficacemente al quesito, è certo che una pratica creativa (giacché filosofia e arte, come vedremo, sono entrambe per Deleuze attività creative) porta già sempre con sé una risposta almeno provvisoria, implicita o inconscia alla domanda sul proprio senso. Si può dire che tale risposta, dal momento che modella lo stile, definisce il metodo e gli scopi, viene a coincidere con la specifica necessità che ogni atto creativo presuppone.

Ma che cosa si intende qui per “necessità”? Secondo Deleuze, «uno che crea non è uno che lavora per il suo piacere. Uno che crea fa solo ciò di cui ha assolutamente bisogno<sup>18</sup>». Infatti, «[...] nessun pittore un bel giorno si dice: “ecco, ora faccio un quadro così!”, o un regista: “Ecco, ora faccio questo film!”. Ci vuole una necessità, in

---

<sup>17</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, cit., p. VII.

<sup>18</sup> G. Deleuze, *Cos'è l'atto di creazione?*, cit., p. 21.

filosofia come altrove, altrimenti non c'è proprio niente»<sup>19</sup>. E, si potrebbe aggiungere, nessun regista un bel giorno dice: “ecco mi do queste regole”. Dunque, la “necessità”, compresa quella di inventarsi dei limiti nel percorso creativo, è assimilabile al *grido*, che echeggia in luogo fecondo e spesso misterioso anche per chi ne è portatore, e che può essere definito come un bisogno profondo, scaturito da un'aderenza a se stessi: ciò in virtù di cui non si può non creare ciò che si crea secondo un certo stile e un certo metodo. È in questo senso che la domanda di fondo che accompagnerà questo studio in ogni sua parte sarà: a quali “necessità” profonde risponde il bisogno di Lars von Trier di darsi delle regole nella sua pratica creativa? E a quali conseguenze porta questa modalità di lavoro nel suo film dogma, *Idioti*?

## 2. Che cos'è la filosofia?

In occasione della conferenza del 1987<sup>20</sup> Deleuze si interroga davanti a un pubblico di cineasti su che cosa sia l'atto di creazione – o meglio, su che cosa significhi «avere un'idea»<sup>21</sup> – e quali differenze o analogie sussistano tra quelli che per Deleuze sono i luoghi di esercizio del pensiero, ovvero della produzione di idee: la filosofia, l'arte e la scienza. Secondo il filosofo francese, queste ultime sono, dunque, tutte attività di *pensiero*, che naturalmente si sviluppano secondo le loro *forme* specifiche, secondo i loro «modi di pensare e di creare»<sup>22</sup>, ma che sono accomunate dal fatto di essere produttive, creatrici di idee. Si tratta di un tema fondamentale nel pensiero di Deleuze<sup>23</sup>, che trova le sue radici già in *Logica del senso*<sup>24</sup> e si sviluppa nel suo testamento filosofico *Che cos'è la filosofia*; queste domande aprono lo spazio a un problema di senso, inevitabile per chiunque si appresti ad affrontare il cinema con degli strumenti filosofici: che cosa sto facendo io, infatti, quando scrivo di cinema, di un autore, di un film, facendo riferimento a un lessico e a una tradizione filosofica?

---

<sup>19</sup> Ivi, p. 10.

<sup>20</sup> Cfr. *supra*, cap. 1, par. 1.

<sup>21</sup> G. Deleuze, *Cos'è l'atto di creazione?*, cit., p. 9.

<sup>22</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, cit., p. VII.

<sup>23</sup> Per quanto riguarda lo studio di questa tematica nel pensiero di Deleuze si farà riferimento d'ora in avanti al saggio di Claudio Rozzoni *Il pensiero dell'arte* (C. Rozzoni, “Il pensiero dell'arte. La figura estetica in Gilles Deleuze” in L. Russo (a cura di), *Premio Nuova Estetica*. Centro Internazionale Studi di Estetica, 2011, pp 187-206.

<sup>24</sup> G. Deleuze, *Logica del senso* (1969), tr. it. di M. De Stefanis, Feltrinelli, Milano 1975.

Una prima risposta plausibile potrebbe essere che si sta *riflettendo* sul cinema. Ma è proprio questa risposta che Deleuze, davanti al suo pubblico di cineasti, vuole in ogni modo evitare fin dall'inizio:

Riparto allora dal principio che io faccio filosofia e che voi fate cinema. Una volta ammesso questo, sarebbe troppo facile dire che, poichè la filosofia è pronta a riflettere su qualunque cosa, perché non rifletterebbe sul cinema? È stupido. La filosofia non è fatta per riflettere su qualunque cosa. Se trattiamo la filosofia come la potenza di "riflettere su", sembra che le concediamo molto e invece le togliamo tutto. Perché nessuno ha bisogno della filosofia per riflettere. Le sole persone capaci di riflettere effettivamente sul cinema sono i cineasti o i critici cinematografici, o anche quelli che amano il cinema. Nessuno di loro ha bisogno della filosofia per riflettere sul cinema. [...] Se la filosofia dovesse servire a riflettere su qualcosa, non avrebbe ragione d'esistere. Se la filosofia esiste, è perché ha il suo contenuto proprio.<sup>25</sup>

Inoltre la filosofia non deve essere confusa, come spesso accade, con la *contemplazione* o con la *comunicazione*:

Vediamo almeno ciò che la filosofia non è: non è contemplazione, né riflessione, né comunicazione, anche se ha potuto credere di essere ora l'una ora l'altra [...]. Non è contemplazione perché le contemplazioni sono le cose stesse in quanto viste nella creazione dei propri concetti. [...] Né la filosofia trova estremo rifugio nella comunicazione, che lavora in potenza soltanto delle opinioni per creare «consenso» e non un concetto.<sup>26</sup>

Che cosa fa dunque la filosofia se non *riflette*, non *contempla* e non *comunica*? La filosofia *pensa*, ci dice Deleuze. E «il suo contenuto proprio» è il *concetto*. *Pensare* significa, dunque, fare un atto creativo che, nel suo specifico filosofico (e, dunque, nè artistico nè scientifico), produce un *concetto*:

[...] la filosofia è una disciplina che crea e inventa come le altre. Crea o inventa concetti. [...] I concetti bisogna fabbricarli<sup>27</sup>.

Naturalmente questa affermazione, come nota Rozzoni, conduce alla domanda riguardo a che cosa sia un *concetto* e, con ciò, anche alla necessità di creare un *concetto di concetto*<sup>28</sup>. Rozzoni mette in luce come, per fabbricare il concetto di concetto, Deleuze e Guattari in *Che cosa è la filosofia* riprendano un'istanza fondamentale di

---

<sup>25</sup> G. Deleuze, *Cos'è l'atto di creazione?*, cit., p. 21.

<sup>26</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, cit., p. XII.

<sup>27</sup> *Che cos'è l'atto di creazione?*, p. 10.

<sup>28</sup> «*Che cos'è la filosofia* è il libro attraverso cui Deleuze, con Guattari, vuole sancire la propria creazione del *concetto di concetto*» (C. Rozzoni, *Il pensiero dell'arte*, cit., p. 187).



*Logica del senso*, ovvero il concetto di «evento», inteso come lo «strato vaporoso»<sup>29</sup>, il «senso incorporeo che insiste alla superficie degli stati di cose»<sup>30</sup>.

L'evento è, dunque, *incorporeo* e può dirsi tale perché non si confonde «con lo stato di cose in cui si realizza, [...] non ha coordinate spazio-temporali, ma soltanto ordinate intensive»<sup>31</sup>. Siamo, allora, in una dimensione *intensiva*, cioè fatta di pura intensità e non più in una dimensione estensiva, cioè fatta di stati di cose e di mescolanze corporee, sebbene sia proprio dagli stati di cose che gli eventi vengono prodotti come effetti di superficie, *effetti di senso*.

Inoltre, mentre uno stato di cose accade, è dato, l'evento deve, invece, essere prodotto per sussistere. Come chiarisce Godani:

Ogni evento si presenta – per usare il termine deleziano – come la *contro-effettuazione* di un accadimento, in quanto è la produzione del suo senso. Cogliere l'evento incorporeo *in* uno stato di cose significa produrlo come il senso di quello stato di cose.<sup>32</sup>

Allo stesso modo, secondo Deleuze, anche «il concetto è incorporeo»<sup>33</sup>. Si potrebbe chiedersi in che relazione si colloca il concetto (incorporeo) con l'evento (anch'esso incorporeo). Ma è più corretto parlare di questi due concetti (concetto di concetto e concetto di evento) come in rapporto genealogico dal momento che il concetto di concetto è il risultato di una mutazione del concetto di evento. Rimaneggiare i concetti e farli rivivere è, infatti, un percorso naturale del pensiero. Come scrive Deleuze, «un filosofo non smette di rimaneggiare i concetti, di cambiarli; per far questo basta talvolta un dettaglio che si ingrandisca e produca una nuova condensazione, aggiunga o sottragga delle componenti»<sup>34</sup>. Dunque, il concetto di concetto può essere inteso come una riformulazione del concetto di incorporeo:

Il concetto di «incorporeo» di *Logica del senso* riemerge dunque diventando qualcosa d'altro, mediante «nuova condensazione», andando a costituire una componente del concetto di concetto di *Che cos'è la filosofia?*. Il «concetto», per Deleuze e Guattari, diviene pertanto «l'evento come *puro senso* che percorre immediatamente le componenti», «evento [...] immateriale, incorporeo, invivibile: la pura *riserva*»: «solo un *concetto* è in

---

<sup>29</sup> Ivi, p. 191.

<sup>30</sup> Ivi, p. 188.

<sup>31</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia*, cit., p. 11.

<sup>32</sup> P. Godani, *Deleuze*, cit, p. 93.

<sup>33</sup> *Ibidem*.

<sup>34</sup> G. Deleuze, *Che cos'è la filosofia*, cit., p. 12.

grado di afferrare l'evento».<sup>35</sup>

Il concetto è un evento che viene prodotto dal filosofo (o, meglio, da «personaggio concettuale»<sup>36</sup>): «Il concetto dice l'evento, non l'essenza o la cosa. È un evento puro, un'ecceità, un'entità»<sup>37</sup>. È chiaro, allora, in che senso il compito della filosofia non è riflettere, contemplare o comunicare, ma *pensare*, ovvero «diventare degna dell'evento»<sup>38</sup>. Dunque, *pensare* viene ad assumere una connotazione esplicitamente etica, secondo una morale di stampo stoico e niciano, che aspira a una sorta di *amor fati*, volto a «cogliere in ogni accadimento, in ogni mescolanza corporea o in ogni nuovo stato di cose, il suo evento incorporeo, cioè la sua parte di eternità o il suo senso»<sup>39</sup>. Infatti, seguendo la distinzione tra *Chronos* e *Aion* di derivazione stoica, l'accadimento si situa in un ordine temporale di tipo cronologico (Κρόνος), mentre l'evento, nonostante venga anche esso esperito nel tempo cronologico, si situa in un ordine intemporale (Αἰών) di tipo *virtuale*:

Aion è il luogo degli eventi incorporei [...]. Sempre già passato e ancora eternamente a venire, Aion è la verità eterna del tempo: *pura forma vuota del tempo*.<sup>40</sup>

Per questo motivo l'evento è portatore di una sorta di *surplus* che corrisponde a quella parte di eternità che si produce come *contro-effettuazione* di uno stato di cose. Ma cosa si intende esattamente per “eternità” in questo contesto? È necessario chiarire che Deleuze non oppone la durata dello stato di cose all'eternità dell'evento come due alternative che si escludono vicendevolmente, né egli intende l'eternità come successione infinita di istanti. Infatti, l'eternità è piuttosto intesa come una modalità

---

<sup>35</sup> C. Rozzoni, *Il pensiero dell'arte*, cit., p. 195.

<sup>36</sup> Non è possibile in questa sede approfondire questo punto. Ma è necessario chiarire che, secondo Deleuze e Guattari, non è il filosofo biografico, storicamente esistito, a creare il concetto, ma il «personaggio concettuale», un *pendant* del concetto, attraverso cui il concetto stesso «si dice». Dunque, scompare l'io biografico e viene a crearsi un personaggio, una maschera, che si lascia attraversare da ciò che crea. Vedremo nella sezione successiva come questa caratteristica del pensiero valga anche per la creazione artistica. Per una discussione approfondita della nozione di “personaggio concettuale” si veda C. Rozzoni, *Il pensiero dell'arte*, cit., pp. 189-191. Per quanto riguarda gli scritti di Deleuze, cfr. G. Deleuze, *Che cos'è la filosofia*, cit., cap. 3.

<sup>37</sup> Ivi, p. 195.

<sup>38</sup> G. Deleuze, *Che cos'è la filosofia*, cit., p. 157.

<sup>39</sup> P. Godani, *Deleuze*, cit., p. 94.

<sup>40</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., pp. 147-148.

peculiare del tempo, una «coesistenza virtuale»<sup>41</sup>, «una sorta di tempo “condensato”»<sup>42</sup>, mentre, dall’altro lato, il tempo continua necessariamente a sussistere nella modalità di una successione cronologica. Il tempo, dunque, si biforca e porta sempre con sé un lato attuale e uno virtuale, un lato rivolto verso il presente e uno rivolto verso un passato/futuro che gli è contemporaneo: «ogni istante presente è al *contempo* presente e passato»<sup>43</sup>. L’eternità dell’evento è, allora, da intendere come quella verità impersonale e sovraindividuale che risiede potenzialmente in tutto ciò che ci accade e che, per effettuarsi, richiede di essere riconosciuto e liberato, o meglio, prodotto:

Giungere a tale volontà che ci è fatta dall’evento, diventare la quasi-causa di ciò che si produce in noi, l’Operatore, produrre le superfici o i duplicati in cui l’evento si riflette, in cui esso si ritrova incorporeo e manifesta in noi lo splendore neutro che l’evento possiede in sé come impersonale e preindividuale, al di là del generale e del particolare, del collettivo e del privato-cittadino del mondo.<sup>44</sup>

Come scrive Deleuze in *Logica del senso*, questa volontà di produrre l’evento, di «non essere indegni di ciò che ci accade»<sup>45</sup>, è l’unico modo in cui può essere concepita una morale “al di là del bene e del male” e consiste nell’esercizio di una «volontà spirituale»<sup>46</sup>, contrapposta a una «volontà organica»<sup>47</sup>, che «vuole ora non esattamente ciò che accade, ma qualche cosa *in* ciò che accade»<sup>48</sup>. In questo senso, dunque, l’evento non si dà autonomamente, ma «è ciò che deve essere compreso, ciò che deve essere voluto, ciò che deve essere rappresentato in ciò che accade»<sup>49</sup>.

In *Logica del senso* Deleuze ricorre all’esempio dell’attore per chiarire in la peculiare modalità temporale che contraddistingue l’effettuazione dell’evento. L’eternità che vi si rivela, infatti, non è l’eterno presente di un Dio che si dilata nel presente e nel passato, ma un «presente vuoto che non ha più spessore di un vetro»<sup>50</sup>, in cui si si riflette un passato-futuro illimitato»<sup>51</sup>:

---

<sup>41</sup> P. Godani, *Deleuze*, cit., p. 111.

<sup>42</sup> Ivi, p. 112.

<sup>43</sup> *Ibidem*.

<sup>44</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., pp. 133.

<sup>45</sup> *Ibidem*.

<sup>46</sup> Ivi, p. 134.

<sup>47</sup> *Ibidem*.

<sup>48</sup> *Ibidem*.

<sup>49</sup> *Ibidem*.

<sup>50</sup> *Ibidem*.

<sup>51</sup> *Ibidem*.

l'attore rappresenta, ma ciò che egli rappresenta è sempre ancora futuro e già passato, mentre la sua rappresentazione è impassibile e si divide, si sdoppia senza rompersi, senza agire né patire. [...] Egli rimane nell'istante per interpretare qualcosa che non cessa di anticipare e di ritardare, di sperare e di ricordare.<sup>52</sup>

Un ulteriore passaggio nella definizione della peculiare eternità dell'evento avviene sedici anni più tardi con il secondo volume che Deleuze dedica al cinema, *L'immagine-tempo*<sup>53</sup>, in cui egli, nel costruire il concetto di "immagine-cristallo"<sup>54</sup>, a partire da uno snodo importante del pensiero di Bergson, elabora una descrizione della differenza tra tempo attuale e tempo virtuale sulla base di un'indagine del fenomeno del *déjà-vu*, in relazione al paradosso di Zenone sull'impossibilità dello scorrere del tempo, inteso come successione di istanti immobili e separati tra loro<sup>55</sup>. Per rendere conto del fluire del tempo, bisogna dar credito, allora, alla sensazione del *déjà-vu*, secondo cui il presente appare contemporaneamente come un evento passato, «già-vissuto»<sup>56</sup>, dal momento che il presente, anche se non ce ne accorgiamo, è sempre sdoppiato in un passato, «che deve possedere una natura diversa da quella del semplice presente, una natura che gli consenta di *essere senza esser presente* ovvero di *essere reale senza essere attuale*»<sup>57</sup>. L'eterno si dà, allora, solo nell'evento incorporeo e nella modalità di un tempo non cronologico:

un «virtuale che si dà *nel tempo*, effettuandosi in uno stato di cose attuale, senza tuttavia confondersi con tale effettuazione e dando luogo così ad una propria temporalità peculiare: il tempo organizzato topologicamente piuttosto che cronologicamente, dell'evento stesso».<sup>58</sup>

Cosa accade, dunque, alla luce di questi elementi, quando la filosofia si occupa di cinema? In che modo si produce un evento da questo incontro? Così Deleuze descrive l'incontro fra filosofia e cinema:

L'incontro tra due discipline non avviene quando l'una si mette a riflettere sull'altra, ma quando una si accorge di dover risolvere per conto proprio e con i propri mezzi un problema simile a quello che si pone anche in un'altra. È pensabile che problemi simili, in momenti

---

<sup>52</sup> Ivi, p. 135.

<sup>53</sup> G. Deleuze, *Cinema 2. L'immagine-tempo* (1985), tr. it. di L. Rampello, Ubulibri, Milano 1989, pp. 93-97.

<sup>54</sup> Cfr. *infra*, cap. 1, par. 6.

<sup>55</sup> Cfr. P. Godani, *Deleuze*, cit., pp. 111-114.

<sup>56</sup> G. Deleuze, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, cit., p. 93.

<sup>57</sup> P. Godani, *Deleuze*, cit., pp. 113.

<sup>58</sup> Ivi, p. 114.

diversi, in occasioni e condizioni diverse, scuotano diverse scienze, come la pittura, la musica, la filosofia, la letteratura e il cinema.<sup>59</sup>

Questo incontro apre, allora, lo spazio a un'attività di pensiero da parte della filosofia che Deleuze chiama di «classificazione», in cui «si tratta di mettere insieme cose apparentemente molto diverse, e di separarne di molto vicine. È la formazione dei concetti»<sup>60</sup>. E una classificazione è «sempre una sintomatologia e ciò che viene classificato sono dei segni, per tirarne fuori un concetto che si presenta come un evento, non come un'essenza astratta»<sup>61</sup>.

### 3. Che cos'è il cinema?

Si è accennato nella sezione precedente all'analogia che sussiste, secondo Deleuze, tra la filosofia e il cinema: entrambe sono attività di *pensiero* e, allo stesso tempo, attività creative (produttive di idee), ovvero diversi «modi di ideazione»<sup>62</sup>. Ma, se la filosofia inventa concetti, quali sono le idee che produce il cinema? Il cinema, dice Deleuze, inventa immagini in movimento, «dei blocchi di movimento/durata»<sup>63</sup>, che sono costituiti a loro volta da «*blocchi di sensazioni*, ossia un composto di percetti e affetti»<sup>64</sup>. E, cosa fondamentale, questi ultimi non vanno intesi come contenuti di un vissuto individuale, ma piuttosto proprio in quanto distinti dai sentimenti e dalle percezioni soggettive:

I percetti non sono percezioni, sono indipendenti dallo stato di chi li prova; gli affetti non sono sentimenti o affezioni, eccedono la forza di chi li attraversa. Sensazioni, percetti e affetti sono *esseri* che esistono di per sé ed eccedono ogni vissuto. Ci sono anche in assenza dell'uomo, potremmo dire, perché l'uomo, così come è stato colto nella pietra, sulla tela o nel corso delle parole, è egli stesso un composto di percetti e di affetti. L'opera d'arte è un essere di sensazione e nient'altro: esiste in sé.<sup>65</sup>

Dunque, così come non è il filosofo biografico a creare il concetto, ma il *personaggio concettuale*, allo stesso modo anche l'io dell'artista sfuma e scompare nella

---

<sup>59</sup> G. Deleuze, *Che cos'è l'atto di creazione?*, cit., p. 29.

<sup>60</sup> Ivi, p. 31.

<sup>61</sup> *Ibidem*.

<sup>62</sup> G. Deleuze, *Che cos'è la filosofia?*, cit., p. XV.

<sup>63</sup> Ivi, p. 11.

<sup>64</sup> Ivi, p. 161.

<sup>65</sup> Ivi, p. 162.

creazione del *percepto/affetto*: nell'arte non è un "io" che sente e percepisce, ma è una figura estetica che eccede l'artista. Ma com'è possibile che delle sensazioni e delle percezioni non appartengano al soggetto che le vive, non siano dei vissuti individuali? Secondo Deleuze è proprio in questo *enigma paradossale* («il mondo senza il mio proprio là dove io lo percepisco»<sup>66</sup>) che si definisce l'arte. Infatti,

lo scopo dell'arte, attraverso il materiale, è di strappare il *percepto* alle percezioni di oggetto e agli stati di un soggetto percipiente, di strappare l'*affetto* alle affezioni come passaggio da uno stato all'altro. Estrarre un blocco di sensazioni, un puro essere di sensazione. [...] Il *percepto* e l'*affetto* possono essere raggiunti solo come esseri autonomi e autosufficienti che non devono più nulla a coloro che li provano o li hanno provati.<sup>67</sup>

Questa necessità di svincolare il *percepto/affetto* dall'io deriva dal fatto che l'arte non viene prodotta da percezioni e affezioni ordinarie, ma, appunto, da *percepti* e *affetti* extra-ordinari. In questo senso, come scrive Rozzoni nel suo saggio:

L'arte non ci dà la cosa percepita in maniera ordinaria, ma ci restituisce dei «*divenire non umani dell'uomo*», vale a dire degli affetti, dei «*paesaggi non umani della natura*», ossia dei *percepti*. *Io* non vedo il paesaggio, piuttosto «il paesaggio *vede*». *Io* divengo impercettibile, l'*Io* «diviene con il mondo, [...] diviene contemplandolo».<sup>68</sup>

Il *percepto* e l'*affetto* sono, dunque, profondamente enigmatici, in quanto vengono creati nel «paradosso della presenza alla mia essenza»<sup>69</sup>.

Proprio nei riguardi di questo paradosso, il cinema, secondo Deleuze, si fa portatore di una possibilità tecnica inedita per la produzione di *percepti* e *affetti*: il cinema, dunque, come «cineocchio non organico»<sup>70</sup>, una macchina capace di uno sguardo extra-ordinario e di produrre «blocchi di movimento/durata» in grado di dare vita all'evento e celebrarlo; il compito del cinema, così come quello della filosofia, è, allora, di «diventare degno dell'evento»<sup>71</sup>, di *contro-effettuare* gli stati di cose per «estrarne la sua parte di eternità»<sup>72</sup>. Il cinema può essere, infatti, «*un occhio immanente*

---

<sup>66</sup> C. Rozzoni, *Il pensiero dell'arte*, cit., p. 193.

<sup>67</sup> G. Deleuze, *Che cos'è la filosofia*, cit., pp. 165-166.

<sup>68</sup> C. Rozzoni, *Il pensiero dell'arte*, cit., p. 192.

<sup>69</sup> Ivi, p. 193.

<sup>70</sup> Così ne parla Deleuze nel suo primo volume sul cinema in una sezione dedicata al cineasta russo Dziga Vertov (G. Deleuze, *Cinema I. L'immagine-movimento* (1983), tr. it. di J.-P. Manganaro, Ubulibri, Milano 1984, pp. 101-102.). Cfr. C. Rozzoni, *Il pensiero dell'arte*, cit., p. 193.

<sup>71</sup> C. Rozzoni, *Il pensiero dell'arte*, cit., pp. 189.

<sup>72</sup> P. Godani, *Deleuze*, cit., p. 95.

alla realtà»<sup>73</sup>, che, grazie al montaggio e agli effetti impossibili per un occhio umano, moltiplica all'infinito le possibilità di combinare «centri di visione», di esplorare il tempo, il rapporto tra realtà e immaginazione e la “verità” del reale.

Il cinema, dunque, produce una «pura visione di un occhio non-umano, di un occhio che sarebbe nelle cose»<sup>74</sup>, capace di sperimentare nel paradosso della presenza-assenza una condizione di visione a-centrata che mira all'inconscio delle cose e alla parte di eternità che scaturisce dagli accadimenti.

#### 4. Creazione, caos ed eternità

Nella conferenza del 1987 Deleuze mette in luce un ulteriore aspetto dell'opera d'arte, in virtù del rapporto che questa intrattiene con il *caos* e l'*opinione*.

Come si è già visto, esiste una distinzione essenziale fra *pensare* («avere un'idea»<sup>75</sup>) e comunicare. Secondo Deleuze, la comunicazione «è la trasmissione e la propagazione di un'informazione»<sup>76</sup>, ovvero di «un insieme di parole d'ordine»<sup>77</sup>:

Quando venite informati, vi dicono ciò che si presume che crederete. [...] Le dichiarazioni della polizia sono chiamate giustamente dei comunicati. Ci comunicano l'informazione, ci dicono ciò che si presume che possiamo, dobbiamo o siamo tenuti a credere. O anche a non credere, ma facendo come se ci credessimo. Questa è l'informazione, la comunicazione, e senza queste parole d'ordine e senza la loro trasmissione, non c'è informazione, non c'è comunicazione. Ciò significa che l'informazione è proprio il sistema del controllo.<sup>78</sup>

In queste parole riecheggiano chiaramente dei motivi chiave del pensiero di Michel Foucault, caro amico di Deleuze e padre filosofico di un concetto originale di “potere”, inteso come profilerare di strategie di potere onnipersive che si esercitano positivamente sulla vita (*biopotere*). Infatti, questo modo di intendere l'informazione da parte di Deleuze ne mette in risalto i toni “politici”, intendendo la comunicazione come uno degli strumenti chiave della società di controllo, che si oppone a quelle precedenti, le società disciplinari, proprio perché non necessita più di luoghi chiusi e spazi deputati

---

<sup>73</sup> Ivi, p. 121.

<sup>74</sup> G. Deleuze, *Cinema I. L'immagine-movimento*, cit., p. 102.

<sup>75</sup> G. Deleuze, *Che cos'è l'atto di creazione?*, cit., p. 18.

<sup>76</sup> *Ibidem*.

<sup>77</sup> *Ibidem*.

<sup>78</sup> *Ibidem*.

per esercitare il suo potere nella forma della disciplina. Non è con la reclusione e con la repressione brutale che si gioca il potere predominante nella nostra società, ma nel controllo, nella produzione degli individui e nell'assoggettamento degli individui a sistemi di controllo a domicilio, introiettati, resi più invisibili, e che cavalcano i miti ingenui della libertà e dell'emancipazione<sup>79</sup>.

Che cosa si può fare per opporsi a un sistema di potere così pervasivo? È possibile mettere in gioco una «contro-informazione»<sup>80</sup>. Per esempio, dice Deleuze, «ai tempi di Hitler gli ebrei, che arrivavano dalla Germania ed erano i primi a dirci che c'erano i campi di sterminio, facevano contro-informazione»<sup>81</sup>. Purtroppo, però, questo non basta. Infatti, la contro-informazione da sola non ha mai procurato dei seri problemi a Hitler. L'unico modo per rendere efficace la contro-informazione è farla diventare un «atto di resistenza»<sup>82</sup>. In termini foucaultiani, questo accade quando si innesta un nuovo focolaio di potere che riesce a resistere al potere predominante. E questo può verificarsi grazie al fatto che un potere si esercita sempre su qualcosa, presuppone un punto di attrito, che a sua volta potrà diventare un ostacolo al potere stesso: infatti, «là dove c'è potere c'è resistenza»<sup>83</sup>.

Che rapporto c'è tra quanto detto finora e l'opera d'arte? Secondo Deleuze, per prima cosa, non c'è nessun rapporto tra arte e comunicazione. L'arte, infatti, «non contiene letteralmente la minima informazione»<sup>84</sup>. Al contrario c'è un'essenziale affinità tra l'opera d'arte e l'atto di resistenza. Solo come atto di resistenza l'opera d'arte può avere a che fare con la comunicazione. Ma cosa significa che l'arte «resiste»? A cosa resiste esattamente?

In primo luogo, dice Deleuze citando Malraux, «l'arte resiste alla morte»<sup>85</sup>:

Basta guardare una statuetta di tremila anni avanti Cristo per trovare che la risposta di Malraux è in fondo una buona risposta. Si potrebbe dire allora, meno bene, dal punto di vista che è il nostro, che l'arte è ciò che resiste, anche se non è la sola cosa che resiste. [...] Non ogni atto di resistenza è un'opera d'arte, benché, in un certo senso lo sia. Non ogni opera

---

<sup>79</sup> Cfr. M. Foucault, *La volontà di sapere* (1976), tr. it. di P. Pasquino e G. Procacci, Feltrinelli, Milano 2009 e M. Foucault, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione* (1975), tr. it. di A. Tarchetti, Einaudi, Torino 2011.

<sup>80</sup> G. Deleuze, *Che cos'è l'atto di creazione?*, cit., p. 21.

<sup>81</sup> *Ibidem*.

<sup>82</sup> *Ivi*, p. 22.

<sup>83</sup> M. Foucault, *La volontà di sapere*, cit., p. 84.

<sup>84</sup> G. Deleuze, *Che cos'è l'atto di creazione?*, cit., p. 22.

<sup>85</sup> *Ibidem*.



d'arte è un atto di resistenza e tuttavia, in un certo senso, lo è.<sup>86</sup>

In che modo l'arte resiste alla morte? Sicuramente nella prospettiva di Deleuze ciò sussiste in virtù del nesso tra arte ed eternità che si articola nella possibilità dell'*evento*, ovvero ciò che l'arte, così come la filosofia, aspira a produrre. Ma come si articola questa necessità di eternità, di resistenza alla morte, nel lavoro dell'artista?

Che questo legame tra arte e resistenza alla morte esista, a un livello più o meno inconscio anche per l'artista, sembra confermato da un frammento di un diario che Lars von Trier ha tenuto durante le riprese di *Idioti*, in cui egli annota un curioso sogno nel mezzo di un delirio privato di ansie sulla fine del mondo:

[...] ho sognato che prendevo il mio filmetto, lo infilavo in una capsula spaziale e lo spedivo nello spazio per metterlo al sicuro dalla fine del mondo.<sup>87</sup>

Von Trier non ha mai tenuto nascosta la dimensione di angoscia legata alla morte che accompagna la sua vita e il suo lavoro e che spesso sfocia in attacchi ipocondriaci, claustrofobici e in lunghi periodi di depressione. Ed è interessante osservare come lo stesso von Trier metta in relazione questa condizione di malessere con la sua necessità di lavorare e di creare. Da un lato, infatti, il lavoro sembra essere un luogo di riposo dall'angoscia, in cui le energie possono essere incanalate in modo "positivo":

il lavoro di creazione ha degli aspetti positivi e negativi al tempo stesso. Questo bisogno di creare genera una dipendenza. Come sai, sono soggetto a numerose fobie e se non canalizzo la mia energia in un lavoro creativo mi trovo direttamente a confronto con le mie angosce. Forse questo situa la mia attività artistica in una strana prospettiva: non sarebbe un bisogno o una pulsione creativa ma piuttosto un mezzo di sopravvivenza.<sup>88</sup>

E ancora, in riferimento alla fonte della sua ispirazione von Trier dichiara: «penso che questa pulsione mi appartenga e sia in rapporto col mio malessere psichico»<sup>89</sup>.

Dall'altro lato, le fobie e l'angoscia possono diventare un materiale utile alla creazione: «le fobie di cui soffro potrebbero essermi certo utili all'occasione. Chi ha

---

<sup>86</sup> *Ibidem*.

<sup>87</sup> L. von Trier, *Gli Idioti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, Ubu-libri, Milano 1999, p. 94.

<sup>88</sup> L. von Trier, S. Björkman, *Il cinema come Dogma. Conversazioni con Stig Björkman* (1999), trad. it. di A. Lissoni, Oscar Mondadori, Milano 2001, p. 21.

<sup>89</sup> *Ivi*, p. 22.

paura del buio farà probabilmente un buon film d'orrore»<sup>90</sup>.

Tuttavia, von Trier si dimostra restio ad ammettere che le sue sofferenze psichiche siano realmente in grado di sostenere un'operazione estetica di valore nel momento in cui rimangono su un piano egoistico:

Il problema di queste angosce è che non sono creative; [...] le mie [fobie] sono solo fonte di malessere. In questo momento sono talmente egoista che immagino la mia morte quotidianamente, cinque o sei volte al giorno. È quasi patetico... guarda questo idiota che delira sulla propria morte. [...] È un peccato che quest'angoscia non porti da nessuna parte.<sup>91</sup>

Di che tipo di immortalità si parla, allora, in riferimento all'opera d'arte? Non si tratterebbe, secondo quanto emerge dalla risposta che von Trier fornisce alla domanda di Björkman, di una forma d'immortalità individuale, che, in un certo senso, salverebbe l'artista dalla morte, consegnandolo alla memoria dei posteri:

*Ma i tuoi film possono renderti immortale...*

I miei film possono rendermi immortale... (*Risate.*) Non mi è di grande aiuto in questo momento. Immortale è una parola grossa, ma forse qualcuno in futuro si imbatte in un mio film pensando che valga qualcosa. Credo che l'immortalità nasca dal sano, più che dal malato. Se le persone arrivano a percepire la qualità di qualcosa, a dar loro un valore nel lungo periodo, significa che quella cosa possiede delle forze positive.<sup>92</sup>

Se l'aspirazione che muove l'artista non è volta all'immortalità della propria individualità attraverso una protesi di sé, è perché si tratta, piuttosto, di sottrarre allo scorrere del tempo qualcosa che eccede la propria individualità, come se la pulsione di sopravvivenza dell'ego dell'artista (che pure può sussistere sul piano bio-grafico: «dal momento che abbiamo giudicato la mia persona come “tutto o niente”, secondo questa etichetta perché vivere allora, se non si può vivere in eterno?»<sup>93</sup>, scrive von Trier) si convertisse in un'attività che, deponendo l'“io”, assicuri una portata più ampia. Così von Trier, sempre in riferimento all'idea di mandare nello spazio il suo film in una capsula per salvarlo dall'apocalisse: «La parte meno egocentrica dei miei pensieri girava attorno al fatto che sarebbe veramente terribile se la terra sparisse. [...] La sola idea di morire senza lasciare dietro di sé nuove generazioni, né case, né città né... sì, era estremamente

---

<sup>90</sup> *Ibidem.*

<sup>91</sup> *Ivi*, p. 46.

<sup>92</sup> *Ivi*, pp. 46-47

<sup>93</sup> L. von Trier, *Gli Idiotti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, cit., p. 139.

spiacevole»<sup>94</sup>. Eppure, ancora una volta, non si tratta solo di lasciare una qualunque cosa che sopravviva dopo la morte; al contrario, è necessario, come dice lo stesso von Trier, che sia qualcosa che abbia una «qualità» peculiare, un «valore» che deriva dalle «forze positive» da cui nasce. Von Trier non dice nulla di più in proposito, ed è difficile comprendere cosa intenda parlando di “forze positive”, se non che queste sembrano scaturire da una preoccupazione non egoistica. In questo senso, è possibile azzardare una connessione con quanto scrive Deleuze riguardo alla necessità di una condizione di impersonalità nell’atto di creazione<sup>95</sup>. Come si è visto nel paragrafo precedente, infatti, una creazione artistica può essere considerata tale nella misura in cui è in grado uscire dalla dimensione del vissuto individuale dell’artista per ergersi a un’istanza sovraperonale (e, dunque, le percezioni divengono percetti, le affezioni affetti e le concezioni concetti). Infatti, come nota Fadini,

nel momento in cui Deleuze con Guattari, parla invece di percetti, affetti, concetti, lo fa proprio perché afferma come necessario una sorta di trascendimento nei riguardi dell’individuo che ritiene di averli in mano (o in testa), in vista di una loro restituzione, di un passaggio ad altri, nel sopravvivere appunto a coloro che li provano.<sup>96</sup>

L’artista ha il compito, secondo Deleuze e Guattari, di produrre dei blocchi di sensazioni che esistono «in sé»<sup>97</sup>, e ciò è possibile solo attraverso il *medium* materiale che l’artista utilizza nella sua pratica specifica. Infatti,

la somiglianza a qualcosa della sensazione come percetto, distinto dalla percezione, è sempre una somiglianza generata dai suoi mezzi (“il sorriso sulla tela è fatto esclusivamente di colori, di tratti, di ombra e luce”), quindi rinviata al nesso della sensazione con i suoi materiali, tanto che si può parlare di un percetto o di un affetto del materiale (“sorriso d’olio”, “gesto di terracotta”, “slancio di metallo” e così via).<sup>98</sup>

In questo senso, allora, si chiarisce come l’immortalità dell’arte derivi dallo statuto di eternità che la sensazione può raggiungere nel prodursi come *evento*, ma questo accade sempre e solo in un rapporto di contemporaneità con la durata del materiale.

---

<sup>94</sup> Ivi, p. 95.

<sup>95</sup> Cfr. *supra*, par. 3.

<sup>96</sup> U. Fadini, “Divenire impercettibile. Nota sull’arte e il vissuto in Gilles Deleuze e Felix Guattari”, in F. Desideri, G. Matteucci (a cura di), *Dall’oggetto estetico all’oggetto artistico*, Firenze University Press, Firenze 2006, p. 177.

<sup>97</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos’è la filosofia*, cit., p. 168.

<sup>98</sup> U. Fadini, *Divenire impercettibile*, cit., p. 178.

D'altra parte, se l'arte, attraverso il materiale, può strappare il percepito alle percezioni d'oggetto e agli stati del soggetto percepiente, per far sì che essa celebri un *evento*, è necessario che l'artista trovi un metodo<sup>99</sup> peculiare affinché la vita sia portata «allo stato di potenza non personale»<sup>100</sup>. E questo metodo non è soltanto un mezzo operativo, ma è ciò che formerà automaticamente lo *stile* proprio di un opera:

Ogni volta è necessario lo stile – la sintassi di uno scrittore, i modi e ritmi di un musicista, i tratti e i colori di un pittore – per elevarsi dalle percezioni vissute al percepito, dalle affezioni vissute all'affetto.<sup>101</sup>

Si vedrà in seguito come, con Dogma 95 e con le pratiche cinematografiche che ne sono conseguenza, von Trier elabori un suo personale metodo di sperimentazione e di produzione di blocchi di sensazioni e, quindi, uno stile, mettendosi in una peculiare condizione di perdita del controllo nella fase di ripresa, tale per cui sia possibile una liberazione da quei dispositivi di rappresentazione che formano la zona di sicurezza e priva di rischio dove l'individuo autore può esercitare un controllo tecnico troppo cosciente e intenzionale (convenzionale), e, dunque, incapace di cogliere l'elemento vitale nella produzione di immagini.

Ora, prima di vedere in che senso l'artista, secondo Deleuze, deve farsi esploratore dei territori rischiosi del “caos” disorganizzato del piano di immanenza della vita per restituire l'infinito sul piano di composizione dell'opera d'arte, affrontiamo lo specifico materiale di cui fa uso il cineasta. Se, infatti, lo scrittore usa la sintassi, il musicista i modi e i ritmi e il pittore i tratti e i colori, il cineasta, per costruire il suo stile di percetti/affetti, ha a disposizione un mezzo tecnico capace di *resistere alla morte* in virtù di una riproduzione automatica della durata. La tecnologia che il cinema mette in campo opera, infatti, una rivoluzione nelle possibilità tecniche di sottrarre la vita alla morte. In questo senso si può rintracciare una chiara linea di filiazione tra l'idea deleuziana di arte che resiste alla morte e la teoria di André Bazin che vede la nascita delle arti plastiche in quello che viene chiamato «complesso della mummia». Come

---

<sup>99</sup> Rispetto alla costruzione di un metodo per far sì che l'io dell'artista, con le sue percezioni e affezioni, possa eclissarsi nella produzione artistica di percetti e affetti, Deleuze utilizza molti esempi letterari, tra cui fondamentali risultano essere Proust, Kafka e molta letteratura americana e inglese. In particolare, rispetto a Proust, Deleuze sottolinea come l'*eternità* di cui l'opera d'arte è portatrice nel suo rapporto col passato non mette in gioco la memoria di un ricordo

<sup>100</sup> U. Fadini, *Divenire impercettibile*, cit., p. 179.

<sup>101</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia*, cit., p. 169.

mette in luce Daniela Angelucci in *Deleuze e i concetti del cinema*<sup>102</sup>, il pensiero di Bazin sul cinema, così come il pensiero di Bergson, è un punto di partenza fondamentale per i volumi sul cinema di Deleuze. Secondo Bazin, infatti,

la religione egizia diretta interamente contro la morte faceva dipendere la sopravvivenza dalla perennità materiale del corpo. Essa soddisfa con ciò un bisogno fondamentale della psicologia umana: la difesa contro il tempo. Fissare artificialmente le apparenze carnali vuol dire strapparle al flusso della durata: ricondurlo alla vita.<sup>103</sup>

Dunque le arti plastiche, e soprattutto il cinema che finalmente riesce a catturare anche la “durata”, sarebbero un’eco mai interrotto, e, anzi, tecnologicamente sempre più potenziato, del medesimo istinto alla base della pratica dell’imbalsamazione, e cioè l’istinto di combattere la morte, di resistere alla dissoluzione. Eppure non si tratta soltanto di progresso graduale e quantitativo; infatti, la possibilità tecnologica offerta dalla pellicola in movimento comporta una modificazione qualitativa del rapporto tra opera d’arte e realtà, che fa conflagrare il rapporto “oggettivo” inaugurato dalla fotografia. Finalmente è possibile creare un doppio della realtà, una sua impronta digitale e non semplicemente una sua riproduzione:

In questa prospettiva, il cinema appare come il compimento nel tempo dell’oggettività fotografica. Il film non si accontenta più di conservare l’oggetto avvolto nel suo istante, come, nell’ambra, il corpo intatto degli insetti di un’era trascorsa; esso libera l’arte barocca dalla sua catalessi convulsiva. Per la prima volta, l’immagine delle cose è anche quella della loro durata e quasi la mummia del cambiamento.<sup>104</sup>

Come vedremo, la ricerca e la sperimentazione del cinema si giocherà proprio sulle diverse possibilità di presentazione del tempo, che si articola nel rapporto che esso istituisce con la realtà<sup>105</sup>.

Tornando ora alla nozione di arte come atto di resistenza e si può notare che, in secondo luogo, l’arte resiste secondo Deleuze nel senso che resiste all’*opinione*.

Infatti, come il filosofo francese scrive nel capitolo conclusivo di *Che cos’è la filosofia*, l’opinione è una reazione inevitabile che gli uomini producono come *anticaos*, come

---

<sup>102</sup> Cfr. D. Angelucci, *Deleuze e i concetti del cinema*, Quodlibet, Macerata 2012, pp. 117-130.

<sup>103</sup> A. Bazin, *Che cosa è il cinema?* (1958), trad. it. di A. Aprà, Garzanti, Milano 2010, p. 3.

<sup>104</sup> Ivi, p. 9.

<sup>105</sup> Cfr. *infra*, par. 6, cap. 1. A proposito di questo rapporto peculiare del cinema con la realtà vedremo nel secondo capitolo come Dogma 95 ponga delle sfide che aprono una nuova possibilità di ripensamento di questo rapporto senza dare, alla maniera di Bazin, un fondamento metafisico, e cioè basato su una risposta essenzialista riguardo alla natura del cinema.

bisogno di ordine di fronte all'angoscia del «pensiero che sfugge a se stesso»<sup>106</sup>:

Chiediamo soltanto che le nostre idee si concatenino seguendo un minimo di regole costanti, e l'associazione delle idee non ha mai avuto altro senso se non quello di fornirci delle regole [...] che ci difendano e ci permettano di mettere un po' di ordine nelle idee, di passare dall'una all'altra secondo un ordine dello spazio e del tempo, che impediscano alla nostra «fantasia» (il delirio, la follia) di percorrere l'universo in un istante per generarvi dei cavalli alati e dei draghi di fuoco. [...] Chiediamo tutto questo per poterci *fare un'opinione*, come una sorta di «ombrello» che ci protegga dal caos.<sup>107</sup>

Questo «ombrello» è, dunque, l'insieme delle opinioni, delle percezioni e delle affezioni ordinarie, che sono necessarie forse alla sopravvivenza quotidiana, ma che non possono in nessun modo costituire un materiale per l'arte e, in generale, per ogni attività di *pensiero*. Infatti, «l'arte, la scienza e la filosofia esigono di più: esse costruiscono dei piani sul caos»<sup>108</sup>, esigono che ci «addentriamo nel caos»<sup>109</sup>.

Inoltre, rispetto a questo punto, possiamo meglio comprendere dove stia la connessione tra arte ed eternità già evocata. Si può, infatti, riformulare ciò che costituisce il compito dell'arte: quest'ultimo risiede nel fatto che «l'artista riporta dal caos delle “varietà”, che non costituiscono più una riproduzione del sensibile nell'organo, ma formano un essere del sensibile, un essere della sensazione su un piano di composizione anorganico capace di restituire l'infinito»<sup>110</sup>.

È a causa di questo rapporto privilegiato dell'arte con il *caos* che si rende necessaria per l'artista una strenua lotta contro l'*opinione*. Citando una descrizione di Lawrence della natura profonda della poesia, Deleuze, in *Che cos'è la filosofia?*, descrive così ciò che fa l'arte:

Gli uomini fabbricano un ombrello che li ripari, e sulla sua parte interna disegnano un firmamento e scrivono le loro convenzioni, le loro opinioni; ma il poeta, l'artista pratica un taglio nell'ombrello, lacera anche il firmamento, per far passare un po' di caos libero e ventoso e inquadrare in una luce brusca una visione che appare attraverso la crepa.<sup>111</sup>

L'arte, dunque, non coincide né con il caos (perché sarebbe follia) né con l'opinione (perché sarebbe un prodotto ordinario di sensazioni ordinarie), ma è una lotta

---

<sup>106</sup> G. Deleuze, *Che cos'è la filosofia?*, cit., p. 203.

<sup>107</sup> *Ibidem*.

<sup>108</sup> *Ivi*, p. 204.

<sup>109</sup> *Ibidem*.

<sup>110</sup> G. Deleuze, *Che cos'è la filosofia*, cit., pp. 204-205.

<sup>111</sup> *Ivi*, pp. 205-206.

tra questi due poli. Per battersi contro l'opinione è necessario un bagno nel caos e per produrre una *composizione* del caos è necessario un ordine, un sistema di convenzioni e di opinioni entro cui operare. Per questo l'opera d'arte, scrive Deleuze citando Joyce, non è né caos né cosmos, ma è piuttosto un *caosmos*, un «caos composito»<sup>112</sup>, scaturito da una sfida al cliché, al luogo comune dell'opinione e da una «lotta contro il caos per renderlo sensibile»<sup>113</sup>:

L'arte è allora questo confronto radicale con il caos, di cui si nutre nel tentativo di bilanciare il peso opprimente dell'opinione e che cerca di rendere sensibile nei “pacchetti” di percetti e affetti, paesaggi e figure/personaggi, che testimoniano di un desiderio di creatività e di mediazione (di diverso e provvisorio – revocabile – ordine percettivo) rivolto a impedire il dilagare del delirio e della follia.<sup>114</sup>

E questa necessità di addentrarsi nel caos, nel piano di immanenza che precede le rappresentazioni ordinarie, procede parallela alla necessità di liberare la vita, di contro-effettuare gli stati di cose e di farne scaturire l'*evento* che sempre li accompagna, producendo la verità e il *sensu* dell'attuale, in un'attività di sperimentazione che agisca al di là di ogni logica convenzionale.

## 5. Pittura e cliché

La lotta contro il cliché è, secondo Deleuze, un elemento essenziale che appartiene alla sfera dell'arte e che caratterizza il percorso di molti artisti contemporanei. Si tratta di una questione strettamente legata all'atto creativo e alla “necessità” di cui la creazione è espressione. Nell'ambito delle arti visive (e cioè delle arti che hanno necessariamente a che fare con il problema della rappresentazione), il filosofo francese individua nell'opera di Francis Bacon un instancabile tentativo di avere la meglio nel corpo a corpo tra i cliché e l'artista. Nel volume dedicato a Bacon, *Francis Bacon. Logica della sensazione*<sup>115</sup>, Deleuze ne interroga la pratica pittorica fino a chiedersi che cosa sia «la pittura prima di dipingere»<sup>116</sup>, ovvero come nasca l'esigenza di dipingere un quadro

---

<sup>112</sup> Ivi, p. 207.

<sup>113</sup> *Ibidem*.

<sup>114</sup> U. Fadini, *Divenire impercettibile*, cit., p. 186.

<sup>115</sup> G. Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, cit..

<sup>116</sup> Ivi, p.157.

(“cosa” dipingere) e come Bacon traduca questa esigenza in un “come” dipingerlo, mettendo in gioco una strategia profonda e astuta, in grado di schivare il cliché<sup>117</sup>.

Secondo Deleuze, in primo luogo, è falso il mito dell’artista che crea in uno spazio di completa libertà: «è un errore credere che il pittore si trovi dinanzi a una superficie bianca»<sup>118</sup>. Infatti, nello spazio apparentemente neutro e aperto a ogni possibilità della creazione già si affollano, «più o meno virtualmente»<sup>119</sup>, una miriade di immagini e «dati figurativi»<sup>120</sup> di diverse origini: tutte le immagini da cui si viene quotidianamente assediati si sommano senza sosta al bagaglio personale di immagini-cliché, di «percezioni già pronte, ricordi, fantasmi»<sup>121</sup>. Non c’è, dunque, alcuno sguardo nè alcun progetto o momento preparatorio che possa dirsi “innocente”:

Qui il pittore esperisce qualcosa di molto importante per il suo lavoro: un’intera categoria di cose, che possono essere chiamate “cliché”, occupa già la tela prima dell’inizio.<sup>122</sup>

È questo, dunque, il primo luogo di lotta tra l’artista e i suoi cliché: non lo spazio incontaminato, la tela bianca, ma la tela sovraffollata.

Sulla scorta di questa premessa è necessario ora chiarire che tipo di operazione vuole fare Bacon con la sua pittura. Secondo Deleuze, la ricerca di Bacon si colloca nel tentativo di trovare una via alternativa all’astrattismo dell’arte moderna, pur condividendo con quest’ultima la volontà di superare il carattere rappresentativo (e, di conseguenza, figurativo, illustrativo e narrativo) della pittura<sup>123</sup>: «c’è voluto lo straordinario lavoro della pittura astratta per strappare l’arte moderna alla figurazione. Non vi è però un’altra via più diretta e più sensibile?»<sup>124</sup>. La risposta affermativa di Bacon coincide con la ricerca del «puro figurale»<sup>125</sup>, ovvero della «Figura»<sup>126</sup> (e dei

---

<sup>117</sup> Cfr., Ivi, cap. 11, pp. 157-166.

<sup>118</sup> Ivi, p. 157.

<sup>119</sup> *Ibidem*.

<sup>120</sup> *Ibidem*.

<sup>121</sup> *Ibidem*.

<sup>122</sup> *Ibidem*.

<sup>123</sup> Cfr. Ivi, pp. 14-16.

<sup>124</sup> Ivi, p. 31.

<sup>125</sup> *Ibidem*.

<sup>126</sup> Ivi, p. 14. Deleuze è debitore di questa distinzione tra *figurale* e *figurativo* a Lyotard, che, nella sua ricerca sulla funzione di verità che nell’arte eccede sempre la significazione del discorso a favore di un *senso* che allude all’invisibile. Cfr. J.-F. Lyotard, *Discorso, figura* (1971), trad. it. di F. Mazzini, Mimesis, Milano 2008.



rapporti tra Figure), intesa come «la forma sensibile riferita alla sensazione»<sup>127</sup>. Si tratta, allora, di «dipingere la sensazione»<sup>128</sup>, dal momento che «la forma riferita alla sensazione (Figura) è il contrario della forma riferita all'oggetto che si ritiene debba rappresentare (figurazione)»<sup>129</sup>. Deleuze sottolinea come la *sensazione* si collochi in una peculiare dimensione, si potrebbe dire, estesiologica (dal momento che agisce direttamente sul sistema nervoso, «sulla carne»<sup>130</sup>), affine all'«essere-nel-mondo» fenomenologico e come, di conseguenza, sia da considerarsi antitetica sia all'elemento convenzionale, al già sempre dato, del cliché, sia alla sensazione intesa come stimolo immediato e spontaneo:

La sensazione non è solo il contrario del facile, del definito, del cliché, ma anche del «sensazionale», dello spontaneo ecc. La sensazione ha una faccia rivolta verso il soggetto (il sistema nervoso, il movimento vitale, l'«istinto», il «temperamento», tutto un vocabolario comune al Naturalismo e a Cézanne), e una faccia rivolta verso l'oggetto («il fatto», il luogo, l'evento). O forse non ha alcuna faccia, perché è le due cose indissolubilmente, è, come dicono i fenomenologi, l'essere-nel-mondo: io divengo nella sensazione e, al tempo stesso, qualcosa accade attraverso la sensazione, l'uno per l'altro, l'uno nell'altro.<sup>131</sup>

Ma come si distingue il *figurale* dal *figurativo*? Si tratta di una distinzione sottile, ma essenziale<sup>132</sup>, che trova maggiore precisione di pari passo con la definizione del concetto di “sensazione”: secondo Deleuze, il *figurale* si distingue innanzitutto dalle impressioni ottiche di luce e colore; non è, infatti un oggetto che percepito che Bacon vuole dipingere (perché così si rimarrebbe in una dimensione rappresentativa, che appiatisce tutta la figura su uno stesso livello), ma un “corpo”, «vissuto come affetto da quella particolare sensazione»<sup>133</sup>, ovvero un corpo in cui avviene qualcosa (un evento), un corpo su cui si esercitano delle forze («voglia di dormire, di vomitare, di voltarsi, di rimanere seduto il più a lungo possibile ecc.»<sup>134</sup>), che si verificano sinteticamente (ovvero nella medesima sensazione), ma su “livelli” e “ordini” diversi. Queste «forze

---

<sup>127</sup> G. Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, cit., p. 85.

<sup>128</sup> Questo secondo Deleuze è ciò che accomuna i tentativi, seppur diversi a livello formale, di Cézanne e Bacon. Cfr. *ivi*, p. 86.

<sup>129</sup> *Ibidem*.

<sup>130</sup> *Ivi*, p. 85.

<sup>131</sup> *Ibidem*.

<sup>132</sup> Lo stesso Bacon ammette che «si tratta di una questione difficile, una differenza impercettibile, che non si riesce a spiegare a parole» (*Ivi*, p. 86).

<sup>133</sup> *Ibidem*.

<sup>134</sup> *Ivi*, p. 120.

invisibili»<sup>135</sup>, o “sensazioni”, agiscono, dunque, sul corpo e sono capaci di “deformarlo”, di “isolarlo”, di “dissiparlo”: il corpo dipinto è, dunque, fatto di “intensità”, non un corpo “esteso”, ma un «corpo senza organi»<sup>136</sup>, definito «attraverso la presenza temporanea e provvisoria di organi determinati»<sup>137</sup>. In questo modo, secondo Deleuze, Bacon introduce il tempo nella pittura. Infatti, non solo attraverso le forze che si scatenano dalla giustapposizione di Figure e pannelli nei trittici (che, nel fatto stesso di essere momenti “differenti” sembrano introdurre una forma di temporalità), ma soprattutto attraverso la coesistenza dei movimenti (o “organi provvisori”) determinati dalle forze invisibili sulla Figura Bacon ottiene un «Ritmo visivo»<sup>138</sup>.

Rendere visibile il Tempo, la forza del Tempo, Bacon sembra averlo fatto due volte: la forza del tempo mutevole, tramite la variazione allotropica dei corpi “al decimo di secondo”, che appartiene alla deformazione; la forza del tempo eterno, l’eternità del tempo, tramite la Riunione-separazione che regna nei trittici, pura luce.<sup>139</sup>

Se, dunque, lo scopo di Bacon è quello di dipingere la sensazione e le forze invisibili che agiscono sui corpi esorcizzando ogni possibilità di rappresentazione e narrazione<sup>140</sup>, è necessario chiedersi come sia necessario agire nell’atto creativo per liberarsi dai *dati figurativi*, dai cliché che assediano la tela bianca.

In primo luogo, bisogna sottolineare che non esiste la possibilità di liberarsi definitivamente dal cliché. Infatti, «la lotta contro i cliché è qualcosa di terribile»<sup>141</sup> e senza fine, perché questi vengono continuamente generati da ogni tentativo di disfarsene e di superarli:

Cliché, cliché! Non si può dire che dopo Cézanne la situazione sia migliorata. Non solo c’è stata una moltiplicazione di immagini di ogni genere, intorno a noi e nelle nostre teste, ma persino le reazioni contro i cliché generano cliché.<sup>142</sup>

---

<sup>135</sup> Ivi, p. 90.

<sup>136</sup> Ivi, p. 106.

<sup>137</sup> *Ibidem*.

<sup>138</sup> Ivi, p. 99.

<sup>139</sup> Ivi, p. 125.

<sup>140</sup> È necessario sottolineare che, secondo Deleuze, questo non è un problema che riguarda solo la pittura o le arti figurative, ma che appartiene a tutte le arti: «C’è, infatti, una comunanza delle arti, un problema comune. Nell’arte, in pittura come in musica, non si tratta di riprodurre o inventare delle forme, bensì di captare delle forze». (Ivi, p. 117)

<sup>141</sup> Ivi, p. 159.

<sup>142</sup> *Ibidem*.

Per questo motivo i grandi artisti, come Cézanne e Bacon, sono così severi con la loro stessa opera: riconoscono quanto sia raro sfuggire al cliché e quanto raramente sia loro capitato di sfuggirgli. Infatti, «come dice Lawrence [in riferimento a Cézanne], è già moltissimo esserci riusciti, aver vinto, per una mela, per una o due brocche»<sup>143</sup>. Non basta, dunque, reagire al cliché con più o meno violenza, storpiandolo o rivoltandolo contro se stesso:

Vi sono già sempre cliché sulla tela, e se il pittore si limita a trasformare il cliché, a deformarlo o maltrattarlo, sminuzzarlo in tutti i sensi, manifesta una reazione ancora troppo intellettuale, troppo astratta, la quale lascia che il cliché rinasca dalle proprie ceneri e lascia il pittore ancora nell'elemento del cliché, non offrendogli altra consolazione se non la parodia.<sup>144</sup>

Una volta riconosciuta questa lotta dell'artista come un percorso senza fine, e la semplice deformazione del cliché come un vicolo cieco, Deleuze nota che per Bacon è necessario un atteggiamento contrario, un abbandono al cliché: «anzitutto “la volontà di perdere la volontà”. È solo quando se ne esce, con un rifiuto, che il lavoro può cominciare»<sup>145</sup>. Qui Deleuze fa riferimento a un «atteggiamento pratico»<sup>146</sup> di Bacon, che prende in considerazione la nozione di “caso”: la tela bianca, infatti, può essere considerata come un insieme infinito composto da punti che si equivalgono (egualmente probabili) e da punti non equivalenti (più probabili), che sono, cioè, privilegiati rispetto al progetto del pittore. Proprio rispetto a questo campo di probabilità diseguali si mette in atto la pratica di Bacon per evitare di dipingere cliché ancora legati all'immagine visiva dell'oggetto:

ed è quando la probabilità ineguale diventa quasi una certezza, che posso iniziare a dipingere. Ma a quel punto, una volta che ho iniziato, come fare perché quanto dipingo non sia un cliché? Bisognerà eseguire prontamente dei “segni liberi” all'interno dell'immagine dipinta, per distruggere in essa la nascente figurazione e dare una possibilità alla Figura, che è l'improbabile stesso.<sup>147</sup>

Questi segni che consistono nel «fare dei segni casuali (tratti-linee)»<sup>148</sup>, e nel «ripulire, trattare a spazzola o tamponare con lo straccio dei luoghi o delle zone

---

<sup>143</sup> Ivi, p. 159.

<sup>144</sup> Ivi, p. 158.

<sup>145</sup> Ivi, p. 162.

<sup>146</sup> *Ibidem*.

<sup>147</sup> *Ibidem*.

<sup>148</sup> Ivi, p. 167.

(macchie-colore)»<sup>149</sup>, fanno nascere la possibilità che prenda corpo sulla tela «l'improbabile stesso»<sup>150</sup>. Tuttavia questa possibilità "improbabile" della nascita della Figura può avere una efficacia e una effettiva realizzazione solo se il pittore si predispone a «manipolare»<sup>151</sup> il segno casuale che ha provocato. Si tratta, insomma di una sorta di caso controllato, e cioè predisposto all'intervento manipolatore dell'artista: «per Bacon il caso è inseparabile da una possibilità di utilizzazione. È il caso manipolato, differente dalle probabilità ammesse o viste»<sup>152</sup>. In questo consiste, dunque, l'"abbandono della volontà" sopra citato: in un primo momento è necessario abbandonarsi al cliché senza volerlo combattere voler dipingere qualcosa già non figurativo (giacché sarebbe già sempre cliché). In questo modo il pittore entra nella tela, e «passa così nel cliché, nella probabilità»<sup>153</sup>, dal momento che inevitabilmente egli «sa ciò che vuol fare»<sup>154</sup>. In un secondo momento, il pittore dovrà trovare un modo per "uscire dalla tela" (e cioè uscire dal cliché); e l'unico modo in cui può riuscirci senza rimanere nel cliché è che egli non sappia «come riuscirci»<sup>155</sup>: «ciò che lo salva è il fatto che non sa come riuscirci, non sa come fare ciò che vuole fare»<sup>156</sup>. In questo momento, vengono finalmente in soccorso del pittore i *segni liberi* dell'atto a-pittorico, dandogli una possibilità improbabile che attende di essere manipolata, ovvero «reiniettat[a] nell'insieme»<sup>157</sup>, nel tentativo di formare «la Figura visiva improbabile»<sup>158</sup>. D'altra parte, ricorda Deleuze, si tratta di una mera possibilità e non certo di una certezza di sfuggire al cliché,

perché i segni manuali possono benissimo non riuscire, rovinando irrimediabilmente il quadro. Ma se c'è una possibilità, è quando i segni assolvono la funzione di strappare l'insieme visivo pittorico al suo stato figurativo, per costituire, infine, la Figura pittorica.<sup>159</sup>

In sintesi, si può dire che Bacon abbia messo a punto una procedura (uno

---

<sup>149</sup> *Ibidem.*

<sup>150</sup> Ivi, p. 162.

<sup>151</sup> Ivi, p. 163.

<sup>152</sup> *Ibidem.*

<sup>153</sup> Ivi, p. 164.

<sup>154</sup> *Ibidem.*

<sup>155</sup> *Ibidem.*

<sup>156</sup> *Ibidem.*

<sup>157</sup> Ivi, p. 165.

<sup>158</sup> *Ibidem.*

<sup>159</sup> Ivi, p. 164.

«stratagemma»<sup>160</sup>) per mettere in scacco se stesso in quanto pittore che «è già nella tela»<sup>161</sup> con tutti i suoi cliché, e che ha bisogno di produrre un atto catastrofico e deragliante per perdersi e poi, forse, ritrovarsi: «è come una catastrofe sopravvenuta sulla tela nei dati figurativi e probabilistici»<sup>162</sup>. Deleuze chiama «diagramma»<sup>163</sup> il risultato dell'atto pittorico (casuale) che traccia linee e zone di colore asignificanti, anarrative e non illustrative: il *diagramma* è, dunque, «l'insieme operativo»<sup>164</sup> di questi segni “catastrofici”, che, allo stesso tempo introducono il caos nella figurazione e la possibilità del costituirsi di una figura:

Il diagramma è certo un caos, una catastrofe, ma anche un germe di ordine e di ritmo. È un violento caos rispetto ai dati figurativi, ma è un germe di ritmo rispetto al nuovo ordine della pittura: “apre sfere sensibili”, dice Bacon.<sup>165</sup>

In virtù di ciò è possibile, ora, riattualizzare in questa analisi la già citata<sup>166</sup> definizione di arte come “caosmos”, che Deleuze mutua da Joyce: l'artista deve ritrovare un ordine, un nuovo *cosmos* (in questo caso la *logica della sensazione*), ma solo dopo aver affrontato un rischio “vitale”, e cioè essersi immerso nella dimensione pericolosa e senza appigli del caos: infatti, «qui il pittore affronta i più grandi pericoli per la sua opera e per se stesso»<sup>167</sup>.

## 6. Cinema e cliché

Ora, la necessità di una lotta tra opinione e caos vale naturalmente anche (e soprattutto) per il cinema: nell'ultimo capitolo di *L'immagine-movimento*<sup>168</sup>, Deleuze si chiede come sia possibile superare i cliché, le convenzioni del cinema classico americano – il cinema dell'*immagine-azione* e dei concatenamenti senso-motori, causali, del tipo «azione-reazione», «eccitazione-risposta» – portato al suo limite estremo e al suo compimento

---

<sup>160</sup> *Ibidem.*

<sup>161</sup> Ivi, p. 167.

<sup>162</sup> Ivi, p. 168.

<sup>163</sup> Ivi, pp. 167-177.

<sup>164</sup> *Ibidem.*

<sup>165</sup> Ivi, p. 169.

<sup>166</sup> Cfr. *supra*, p. 14.

<sup>167</sup> G. Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, cit., p. 169.

<sup>168</sup> G. Deleuze, *Cinema I. L'immagine-movimento*, cit., pp. 225-244.

dalle innovazioni di Hitchcock. Da questa necessità di «nuovi segni»<sup>169</sup> nascerà, secondo Deleuze, una «nuova immagine»<sup>170</sup>, che si identifica nel cinema americano del dopoguerra, sorto fuori dal sistema di produzione hollywoodiano con autori come Altman e Scorsese. Questi cineasti si rivoltano, dunque, contro un «firmamento» di cliché e convenzioni. È un cinema “contro”, che mette in discussione allo stesso tempo lo schema senso-motorio dell’immagine e il sistema di valori del sogno americano. Questa «nuova immagine» si delinea secondo cinque caratteri così identificati da Deleuze:

La situazione dispersiva, i legami deliberatamente deboli, la forma-andare a zozzo, la presa di coscienza dei cliché, la denuncia del complotto.<sup>171</sup>

Non si tratta solo di mettere in gioco delle convenzioni cinematografiche, ma di denunciare come i cliché siano dappertutto e soprattutto nelle coscienze. Infatti, «cliché fisici, ottici e sonori, e cliché psichici si nutrono reciprocamente. Affinché le persone possano sopportare se stesse e il mondo, bisogna che la miseria sia giunta fin nell’interno delle coscienze e che il di dentro sia come il di fuori»<sup>172</sup>. Così, per esempio, in un film come *Taxi driver*<sup>173</sup> Scorsese «fa un catalogo di tutti i cliché psichici che si agitano nella testa dell’autista, e nello stesso tempo dei cliché ottici e sonori della città-neon che vede sfilare lungo le strade: egli stesso, dopo la strage, sarà l’eroe nazionale di un giorno, accedendo allo stato di cliché, senza che per questo l’avvenimento gli appartenga»<sup>174</sup>.

Ma questa nuova cinematografia americana si muove, secondo Deleuze, in un vicolo cieco, i cui limiti sono l’impossibilità di costituire un’impresa positiva, cioè non basata sulla necessità di essere “contro”, di avere una funzione essenzialmente critica e di smascheramento. Non è possibile per questi autori superare il cliché se non negativamente, nella parodia del cliché stesso, il quale, seppure «malmenato, mutilato, distrutto, [...] non tarda a rinascere dalle proprie ceneri»<sup>175</sup>. Proprio a causa di questa impossibilità a superare la propria *impasse* del cinema americano, la grande crisi

---

<sup>169</sup> Ivi, p. 235.

<sup>170</sup> Ivi, p. 239.

<sup>171</sup> *Ibidem*.

<sup>172</sup> Ivi, p. 237.

<sup>173</sup> *Taxi driver (Taxi driver)*, M. Scorsese, USA, 1976.

<sup>174</sup> G. Deleuze, *Cinema 1. L’immagine-movimento*, cit., p. 238.

<sup>175</sup> *Ibidem*, p. 239.

dell'immagine-azione e la vera nascita di una nuova immagine, quella costituita da una «situazione ottica e sonora pura»<sup>176</sup>, doveva avvenire, secondo la ricostruzione di Deleuze, nella vecchia Europa; e precisamente prima in Italia (intorno al 1948 con il Neorealismo), poi in Francia (intorno al 1958 con la Nouvelle Vague) e, infine, in Germania (intorno al 1968 con il Nuovo cinema tedesco).

Si rivela ora necessario approfondire la nozione di cliché cinematografico, al fine di indagare più a fondo cosa possa significare sfondare il cliché stesso con un'operazione positiva. Nel primo capitolo de *L'immagine-tempo*, Deleuze fa una descrizione significativa di che cosa è cliché:

Le situazioni quotidiane, come pure le situazioni-limite, non si segnalano per qualcosa di raro o di straordinario. [...] Possediamo degli schemi per voltarci dall'altra parte quando questo è troppo sgradevole, per ispirarci la rassegnazione quando è troppo orribile, per farci coinvolgere quando è troppo bello. [...] Come dice Bergson noi non percepiamo la cosa o l'immagine intera, ne percepiamo sempre meno, ne percepiamo solo quel che siamo interessati a percepire, in ragione dei nostri interessi economici, delle nostre convinzioni ideologiche, delle nostre esigenze psicologiche. Abituamente percepiamo dunque soltanto cliché.<sup>177</sup>

Per questo è necessario rompere gli schemi senso-motori, «bucare il cliché»<sup>178</sup>; ma per non risuscitare ciò che si vuole debellare è fondamentale «associare all'immagine ottico-sonora forze immense che non sono quelle di una coscienza puramente intellettuale, e nemmeno sociale, ma di una profonda intuizione vitale»<sup>179</sup>. Questa intuizione vitale sarà, secondo Deleuze, la infinita serie di rivelazioni che si schiudono nella presentazione diretta del tempo (l'immagine-tempo, ovvero i “cronosegni”), nell'accedere a una dimensione di veggenza (l'immagine leggibile, ovvero i “lectosegni”) e nell'immagine pensante di una «coscienza-cinepresa»<sup>180</sup>, in grado non solo di “rappresentare”, ma anche e soprattutto di interrogare, rispodere, provocare e, insomma, entrare in relazioni mentali con la realtà filmata (i “noosegni”). Non è questa la sede adatta per una discussione approfondita di tali segni, ma basterà aggiungere che è in questa costellazione di nuovi segni che si schiude una nuova possibilità di narrazione, quella del regime *crystallino*:

---

<sup>176</sup> G. Deleuze, *Cinema 2, Immagine-tempo*, cit., p. 30.

<sup>177</sup> Ivi, p. 32.

<sup>178</sup> *Ibidem*.

<sup>179</sup> Ivi, p. 33.

<sup>180</sup> Ivi, p. 34.

la narrazione cristallina [...] implica un crollo degli schemi senso-motori. Le situazioni senso-motorie hanno fatto posto a situazioni ottiche e sonore pure alle quali i personaggi, divenuti veggenti, non possono o non vogliono più reagire, tanto è necessario che arrivino a “vedere” ciò che nella situazione. [...] Quel che conta è che le anomalie di movimento, invece di essere accidentali o eventuali, diventano l'essenziale. È il regno dei falsi raccordi [...] lo spazio astratto cessa d'essere euclideo, in quanto perde a sua volta le connessioni legali e le leggi d'estremo che lo regolavano.<sup>181</sup>

Questa nuova immagine nasce, secondo Deleuze, dalla natura stessa del cinema, che, essendo intimamente connesso alla possibilità di riproduzione del tempo, attraverso una immersione nell'immanenza del reale, inevitabilmente tende a rompere con una logica rappresentativa. Se, infatti, compito del cinema è produrre *eventi*, è nel rapporto tra la peculiare modalità temporale dell'evento (l'eternità data dalla compresenza di passato e futuro nel presente) e la possibilità di riproduzione del tempo del cinema che si articolano le possibilità di produzioni di immagini. Per questo motivo «creare il cristallo è “l'operazione fondamentale de tempo”, che si scinde continuamente in passato che si conserva e presente che passa tendendo verso il futuro»<sup>182</sup>. Nell'*immagine-cristallo*, dunque, si rende possibile la presentazione di un tempo non cronologico, non solo attuale, ma esibito nella sua dimensione *virtuale*:

Non abbiamo più un'immagine indiretta del tempo che deriva dal movimento, ma un'immagine-tempo diretta da cui il movimento deriva. Non abbiamo più un tempo cronologico che può essere scompigliato da movimenti eventualmente anormali, abbiamo un tempo cronico, non-cronologico, che produce movimenti necessariamente "anormali", essenzialmente falsi.<sup>183</sup>

In questo senso, allora, regime cristallino si oppone alla forma di narrazione *organica*, obiettivante, che riproduce connessioni, azioni e reazioni *attuali*, sul piano temporale cronologico:

La narrazione organica consiste nello sviluppo degli schemi senso-motori secondo cui i personaggi reagiscono a delle situazioni, o agiscono in modo da svelare la situazione. È una narrazione veridica nel senso che pretende al vero, anche nella finzione. [...] La forma astratta corrispondente è lo spazio euclideo, perché è l'ambiente in cui le tensioni si risolvono secondo un principio di economia, secondo leggi cosiddette di estremo, di minimo e di massimo, per esempio la via più semplice, la svolta più adeguata, la parola più efficace, il minimo dei mezzi per il massimo d'effetto. [...] il tempo è oggetto di una rappresentazione indiretta [...]. Per quanto scompigliato sia, dunque, resta per principio un

---

<sup>181</sup> Ivi, p. 145.

<sup>182</sup> D. Angelucci, *Deleuze e i concetti del cinema*, cit., p. 27.

<sup>183</sup> G. Deleuze, *Cinema 2, Immagine-tempo*, cit., p. 145.



tempo cronologico.<sup>184</sup>

In questa direzione, dunque, si apre una nuova via per il cinema; una possibilità di sfondamento positivo del cliché. Ma la domanda sul come riuscire a farlo si ripropone continuamente per ogni artista e per ogni opera, anche perché lo sfondamento del cliché non è mai definitivo e richiede un continuo ripensamento, una lotta senza sosta.

Nelle prossime pagine si tratterà di indagare alcuni tentativi specifici di Lars von Trier di sfondare a suo modo il cliché, il suo «ombrello» di convenzioni, cercando di osservare in che modo quella necessità profonda, quella «profonda intuizione vitale», che richiese al Neorealismo e alla Nouvelle Vague l'invenzione di una nuova immagine, abbia trovato un nuovo sfogo e una proposta originale nel cinema di von Trier e, nello specifico, nella pratica di autoregolamentazione iniziata con Dogma 95 e con il suo film *Idioti*. Se, infatti, come si è visto nel caso di Bacon<sup>185</sup>, lo sfondamento del cliché richiede un'apertura "rischiosa" al caos e, infine il ritorno a un ordine nuovo, si potrebbe formulare la domanda nel modo seguente: che tipo di rischio "vitale" comporta la pratica creativa di von Trier? E, soprattutto, quali "stratagemmi" mette in atto il regista danese per sfuggire al cliché e, dunque, bagnarsi nelle acque imprevedibili, pericolose e rigeneranti del caos?

---

<sup>184</sup> *Ibidem*.

<sup>185</sup> Cfr. *supra*, pp. 19-20.



## CAPITOLO 2: DOGMA 95

*Mai l'ingegno escogita fantasie più sfrenate come quando è ammanettato; e non esistono libertà che la necessità non sappia inventarsi.*

G. Bufalino

### 1. Regole come manifesto

In che modo, con quali strategie, metodi e stili Lars von Trier cerca di «bucare»<sup>1</sup> la stratificazione di cliché, che, come abbiamo visto, è l'inevitabile punto di partenza per una creazione artistica?

*In primis*, sembra dire von Trier con il suo collega Thomas Vinterberg, “ammanettando” il cineasta e mettendolo nella condizione di non poter utilizzare i suoi strumenti tecnici ordinari. Se, infatti, è vero, come scrive Rozzoni in riferimento al *Proust* di Beckett, che «l'abitudine, nel suo lavoro quotidiano, confeziona un tessuto che *après coup* si crede da sempre disponibile, e attraverso il quale noi costruiamo in seguito i “fondali” dei nostri ricordi e dei nostri futuri orizzonti»<sup>2</sup>, e che «ci si dimentica che la genesi che ha reso questo tessuto servibile è in realtà costituita da piccole convenzioni quotidiane»<sup>3</sup>, Lars von Trier e Vinterberg con Dogma 95 lanciano al mondo del cinema una proposta pregnante e potenzialmente destabilizzante: un vero e proprio manifesto, con annesso un “Voto di castità”, composto da dieci regole volte a spogliare il cineasta di ogni abitudine quotidiana della tecnica del mestiere, e a mettere in

---

<sup>1</sup> G. Deleuze, *Cinema 2, Immagine-tempo*, cit., p. 30.

<sup>2</sup> C. Rozzoni, *Il pensiero dell'arte*, cit., p. 188.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

discussione il “fondale” su cui opera l’attività creativa dell’autore<sup>4</sup>.

## 2. Dogma 95

Dopo essere stato annunciato alla stampa il 13 Marzo 1995 in Danimarca<sup>5</sup>, *Dogma 95* venne presentato al pubblico a Parigi (la città dove il cinema è nato con i fratelli Lumière<sup>6</sup>), in occasione di un convegno internazionale per il centenario del cinema dal titolo *Le cinéma vers son deuxième siècle* (Il cinema verso il suo secondo secolo). Un’occasione significativa e un contesto decisamente esplosivo per un atto così apertamente provocatorio, se consideriamo che per celebrare il centenario del cinema si era ritrovata a Parigi gran parte dell’intelligenza cinematografica internazionale. In quell’occasione Lars von Trier, che allora non era ancora l’autore celebrato e riconosciuto che è oggi, esordì nel suo intervento, definendo “spazzatura” il cinema degli ultimi dieci anni:

It seemed to me that for the last twenty years, or let’s say ten, film has been rubbish. So, my question was: what can we do about this? And I’ve made some little papers with the words on it... it’s called Dogma 95.<sup>7</sup>

Dopo aver lanciato dei fogli rossi al pubblico e aver letto il manifesto di Dogma 95, Lars von Trier lasciò la conferenza, aggiungendo così alla provocazione un ultimo accento di teatralità. Di seguito il testo riportato sui foglietti rossi lanciati al pubblico da von Trier, ovvero il comunicato ufficiale di Dogma 95<sup>8</sup>:

---

<sup>4</sup> Sulla necessità del “fondale” come difesa dal caos e sulla necessità di attingere al caos stesso per effettuare un atto creativo, cfr. G. Deleuze, *Che cos’è la filosofia?*, cit., p. 203 sgg.

<sup>5</sup> Cfr. J. Stevenson, *Lars von Trier*, British Film Institute, London 2009, p. 102.

<sup>6</sup> «This date was pinpointed by scholars to be 22 March, when the brothers Lumière held their first private screening of *La sortie de l’usine Lumière à Lyon*, rather than the generally assumed date of 28 December when the first public screening of the film took place at Café Grand». (Cfr. J. Stevenson, *Lars von Trier*, cit., p. 203).

<sup>7</sup> *De Lutrede / The Purified*, J. Jargil, Danimarca, 2002 (min. 3,25).

<sup>8</sup> I testi ufficiale del Manifesto e del Voto di Castità sono pubblicati sul seguente sito dedicato a Dogma 95, a cui fanno riferimento diversi testi critici e pubblicazioni: <http://www.dogme95.dk/dogma-95/>. Sebbene il sito non sia più quello ufficiale di Dogma 95 (infatti, come dichiarato nel sito la pagina ufficiale è stata chiusa nel 2008), l’attendibilità è garantita dal fatto che è una pagina gestita dalle case di produzione Ninbus Film e Zentropa Entertainment, che mantengono i diritti di molti film Dogma. Inoltre il testo è il medesimo che viene citato in tutti i volumi critici che compaiono nella bibliografia del presente lavoro.

DOGMA 95 is a collection of film directors founded in Copenhagen in spring 1995.

DOGMA 95 has the expressed goal of countering “certain tendencies” in the cinema today.

DOGMA 95 is a rescue action!

In 1960 enough was enough! The movie was dead and called for resurrection. The goal was correct but the means were not! The new wave proved to be a ripple that washed ashore and turned to muck.

Slogans of individualism and freedom created works for a while, but no changes. The wave was up for grabs, like the directors themselves. The wave was never stronger than the men behind it. The anti-bourgeois cinema itself became bourgeois, because the foundations upon which its theories were based was the bourgeois perception of art. The auteur concept was bourgeois romanticism from the very start and thereby... false!

To DOGMA 95 cinema is not individual!

Today a technological storm is raging, the result of which will be the ultimate democratization of the cinema. For the first time, anyone can make movies. But the more accessible the medium becomes, the more important the avant-garde. It is no accident that the phrase “avant-garde” has military connotations. Discipline is the answer... we must put our films into uniform, because the individual film will be decadent by definition!

DOGMA 95 counters the individual film by the principle of presenting an indisputable set of rules known as THE VOW OF CHASTITY.

In 1960 enough was enough! The movie had been cosmeticized to death, they said; yet since then the use of cosmetics has exploded.

The “supreme” task of the decadent film-makers is to fool the audience. Is that what we are so proud of? Is that what the “100 years” have brought us? Illusions via which emotions can be communicated?... By the individual artist’s free choice of trickery?

Predictability (dramaturgy) has become the golden calf around which we dance. Having the characters’ inner lives justify the plot is too complicated, and not “high art”. As never before, the superficial action and the superficial movie are receiving all the praise.

The result is barren. An illusion of pathos and an illusion of love.

To DOGMA 95 the movie is not illusion!

Today a technological storm is raging of which the result is the elevation of cosmetics to God. By using new technology anyone at any time can wash the last grains of truth away in the deadly embrace of sensation. The illusions are everything the movie can hide behind.

DOGMA 95 counters the film of illusion by the presentation of an indisputable set of rules know as THE VOW OF CHASTITY.

## VOW OF CHASTITY

I swear to submit to the following set of rules drawn up and confirmed by DOGMA 95:

1. Shooting must be done on location. Props and sets must not be brought in (if a particular

- prop is necessary for the story, a location must be chosen where this prop is to be found).
2. The sound must never be produced apart from the images or vice versa. (Music must not be used unless it occurs where the scene is being shot.)
  3. The camera must be hand-held. Any movement or immobility attainable in the hand is permitted.
  4. The film must be in color. Special lighting is not acceptable. (If there is too little light for exposure the scene must be cut or a single lamp be attached to the camera.)
  5. Optical work and filters are forbidden.
  6. The film must not contain superficial action. (Murders, weapons, etc. must not occur.)
  7. Temporal and geographical alienation are forbidden. (That is to say that the film takes place here and now.)
  8. Genre movies are not acceptable.
  9. The film format must be Academy 35 mm.
  10. The director must not be credited.

Furthermore I swear as a director to refrain from personal taste! I am no longer an artist. I swear to refrain from creating a "work", as I regard the instant as more important than the whole. My supreme goal is to force the truth out of my characters and settings. I swear to do so by all the means available and at the cost of any good taste and any aesthetic considerations.

Thus I make my VOW OF CHASTITY.

Copenhagen, Monday 13 March 1995

On behalf of DOGMA 95

Lars von Trier, Thomas Vinterberg

Von Trier non era certamente nuovo alla forma del manifesto e allo stile provocatorio delle sue apparizioni pubbliche<sup>9</sup>; *l'enfant terrible* del cinema danese aveva già redatto diversi manifesti per accompagnare i suoi film<sup>10</sup>, ma in questo caso si trattava di qualcosa di più: Lars von Trier sembrava voler lanciare un nuovo "movimento", ispirato alla Nouvelle Vague francese, ma capace di smarcarsi da quelle posizioni degli autori e teorici francesi che con Dogma vengono definite «decadenti» e «individualistiche», e con l'intenzione di scuotere alle fondamenta il mondo del cinema e di disintossicarlo dall'«illusione», proponendo un ritorno a un cinema puro e semplice nei mezzi, in contrasto a una tendenza spettacolarizzante di stampo americano, che vede nell'evoluzione tecnologica la possibilità di incrementare continuamente gli aspetti "illusionistici" del cinema (negli USA in quel periodo erano in produzione colossali di

<sup>9</sup> Cfr. C. Bainbridge, *The cinema of Lars von Trier: Authenticity and Artifice*, Wallflower Press, London 2007, pp. 1-22.

<sup>10</sup> Per un catalogo esaustivo dei manifesti scritti da von Trier cfr. T. Porcelli, *Lars von Trier e Dogma*, Il Castoro, Milano 2001, pp. 5-19.

effetti speciali come, per es., *Jurassic Park* e *Titanic*<sup>11</sup>).

Già nel 1987 von Trier si interrogava sulla necessità di una “nuova onda” che smuovesse il pigro bagnasciuga della cinematografia contemporanea:

It is clear that during great periods such as The New Wave in France, or new German film [...], a lot of people can suddenly become incredibly inspired and a lot of exciting films can get made. And a wave is formed. But at present the wave has washed over and we find ourselves up on the beach where a little wave laps up once in a while. It leaves some mucky, scummy water and then slowly recedes back to the sea. That is where we are just now. And the only thing one can do as a film-maker in such a situation is to attempt to reach forward to a new and fruitful period. One must experiment.<sup>12</sup>

Ora finalmente von Trier poteva lanciare la sua “onda” e così fece, incontrando a breve il consenso di altri due registi danesi, Søren Kragh-Jacobsen e Kristian Levring, che, insieme a Thomas Vinterberg, costituirono il collettivo dei *Dogme Brethren* (“Confratelli Dogma”). Da allora fino al 2002, in tutto il mondo, furono girati 31 film dogma<sup>13</sup>, nel rispetto delle regole del Voto di castità. Nel 1998 *Idioti* e il *Festen – Festa in famiglia* di Vinterberg (il primo film Dogma) erano in concorso al Festival di Cannes. Vinterberg vinse con *Festen* il “Gran Premio della Giuria”, mentre a von Trier non fu assegnato nessun premio, ma il film diventò presto un caso internazionale. Dogma 95 non era più una semplice provocazione, ma l’inizio di una rivoluzione: «per la prima volta nella storia, un film girato con una videocamera digitale ottiene un riconoscimento a un festival internazionale»<sup>14</sup> e nessuno poteva più negare che è possibile girare un film di alto livello con attrezzature e budget semi-amatoriali.

Si possono isolare due elementi fondamentali che caratterizzano il Manifesto e il Voto di castità, e cioè da un lato il riferimento polemico alla Nouvelle Vague e alla *politique des auteurs* («*In 1960 enough was enough! The movie was dead and called for resurrection. The goal was correct but the means were not! The New Wave proved to be*

---

<sup>11</sup> Come esempio di una prospettiva diametralmente opposta a quella sposata da Dogma 95, Koutsourakis cita una dichiarazione proprio di James Cameron, regista di *Titanic*, espressa negli stessi anni della pubblicazione del manifesto: «We are at the threshold of a moment in cinematic history that is unparalleled. Anything you imagine can be done. If you can draw it, if you can describe it, we can do it. Anything is possible right now, if you throw money at it, or enough time. We have the right tools or we can combine tools, to do anything». (A. Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury, New York – London 2013, p. 142)

<sup>12</sup> *Weekendavisen*, 26 June 1987, cit. in J. Stevenson, *Lars von Trier*, cit., p. 103.

<sup>13</sup> A partire da questa data, infatti, non è più necessario ottenere la certificazione Dogma 95 per produrre un film secondo le regole del “Voto di castità”.

<sup>14</sup> M. Loletti, M. Pasini, *Purezza e castità. Il cinema di Dogma 95: Lars von Trier e gli altri*, Foschi Editore, Forlì 2011, p. 40.

*a ripple that washed ashore and turned to muck»*), e dall'altro la necessità di un'avanguardia pronta a combattere «l'illusione» della tecnologia con la forza della «disciplina» («*It is no accident that the phrase “avant-garde” has military connotations. Discipline is the answer ... we must put our films into uniform. [...] To DOGME 95 the movie is not illusion! [...] DOGMA 95 counters the film of illusion by the presentation of an indisputable set of rules know as THE VOW OF CHASTITY»*).

In questo senso, come notano Lolletti e Pasini, Dogma non fa eccezione rispetto alla struttura generale del manifesto, nel momento in cui trova un bersaglio critico (*destruens*) per costruire una proposta (*construens*):

Il manifesto del Dogma non fa, in questo senso, particolare eccezione, ma, rivendicando una necessità, prefigura un futuro e si pone come un'azione di salvataggio, virata necessariamente in un'ottica *destruens*.<sup>15</sup>

Dunque, se nello specifico la parte *destruens* è l'aspetto “illusorio” del cinema, la parte *construens* ha a che fare con un nuovo e particolare rapporto con la “verità”: «*My supreme goal is to force the truth out of my characters and settings»*. Ma come raggiungere questa “verità”? Cosa si intende per “verità” in questo contesto? Si tratta di una dichiarazione di “realismo”? A prima vista sembrerebbe un uso filosoficamente ingenuo del termine; dunque, risulta necessario indagare in che senso i *Dogma Brothers* intendano questo rinnovato rapporto col “vero”. Riguardo questo punto è necessario chiarire che quando von Trier e Vintenberg parlano di “verità”, intendono qualcosa di molto diverso dal problema del realismo del cinema, almeno nel modo in cui è stato classicamente affrontato da Bazin, che vede il cinema in relazione all'ontologia dell'immagine fotografica come un compimento del suo carattere oggettivo<sup>16</sup>. Infatti, come nota Simons, non c'è alcuna presa di posizione su cosa caratterizzi ontologicamente l'immagine cinematografica a supporto delle regole del dogma<sup>17</sup>. Piuttosto si tratta di restrizioni che obbligano il cineasta a un rapporto creativo con il suo linguaggio, nella speranza che questo stimoli una produzione “vitale” di immagini, e cioè non convenzionale, non basata sulle abitudini dell'autore. Dunque, anche riguardo a questo punto, come per il resto del manifesto, si rivela essenziale fare riferimento alle regole del Voto di Castità per chiarire gli intenti là espressi. E qui, oltre alle specifiche

<sup>15</sup> M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., p. 19.

<sup>16</sup> Cfr. A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, cit., pp. 3-10.

<sup>17</sup> Cfr. J. Simons, *Playing the waves*, cit., pp. 20-25.



regole che limitano le possibilità tecniche del cineasta, come ad esempio l'obbligo della camera a mano, la rinuncia agli effetti ottici in presa diretta o in post-produzione, alla scenografia e agli oggetti di scena, si può trovare una sola indicazione che si distingue dalle altre per il fatto di non essere puramente tecnica e dall'interpretazione semplice e immediata. Secondo questa indicazione è necessario che il cineasta smetta di considerarsi un autore, e cioè un individuo che crea un'opera secondo i suoi criteri estetici e il suo gusto personale:

Furthermore I swear as a director to refrain from personal taste! I am no longer an artist. I swear to refrain from creating a "work", as I regard the instant as more important than the whole. [...] I swear to do so by all the means available and at the cost of any good taste and any aesthetic considerations.<sup>18</sup>

Risulta allora chiaro in che senso Dogma 95 si collochi in una posizione polemica rispetto alla *politique des auteurs*. Mentre, infatti, al tempo della Nouvelle Vague si pensava di salvare il cinema dando una nuova dignità alla figura del regista come "autore", come artista, secondo il celebre motto di Truffaut per cui non esistono le opere, ma solo gli autori, secondo i registi del Dogma si tratta di agire nella direzione opposta, negando addirittura il film come opera d'arte individuale e mettendo il regista al completo servizio della "verità", quasi senza alcuna possibilità di intervento secondo il suo gusto personale.

Ora, è necessario notare, come dichiarato nello stesso Manifesto, che l'obiettivo di Dogma 95 sia analogo a quello della Nouvelle Vague in termini di intervento rivitalizzante sul cinema contemporaneo, considerato stantio, e questo grazie ad un rinnovato rapporto con la verità del reale e grazie ad una strenua battaglia al cinema *mainstream*. Il nemico è, dunque, comune, e si identifica con il cinema industriale, che opera con scopi commerciali e di intrattenimento, reiterando modi di narrazione convenzionali e sfruttando gli aspetti più spettacolari della tecnologia. Tuttavia, rispetto alla generica distinzione, nata con i critici della Nouvelle Vague, tra film "d'autore" e film di "*mise en scène*", Dogma 95 si colloca in una originale posizione critica, proponendo una sorta di cinema d'autore senza autore, o, meglio, film d'arte senza

---

<sup>18</sup> <http://www.dogme95.dk/dogma-95/>.

autore<sup>19</sup>. E questo avviene perché, rispetto alla Nouvelle Vague, ciò che cambia sono i mezzi che i *Dogme Brethren* propongono: non più individualismo e libertà assoluta dell'autore-artista, ma piuttosto collettivismo e un rigido sistema di regole, che aiuti ancor di più il regista a liberarsi dalla volontà di creare il “suo” film, secondo la libera applicazione della sua creatività alle possibilità tecniche del cinema. Bisogna negare all'autore la libertà di “ingannare” lo spettatore, costringerlo a operare in condizioni che rendano quasi impossibile la costruzione dell'artificio filmico, dell'aspetto puramente illusorio del cinema.

Ad una interpretazione letterale del manifesto, dunque, la novità assoluta di Dogma 95 non è tanto nel suo apparato teorico, quanto nella presa di coscienza che l'esaltazione del ruolo creativo e individuale del regista ha portato proprio alle conseguenze che i critici della Nouvelle vague intendevano scongiurare. I registi di Dogma 95 si rendono conto che non è nella libertà che si può creare liberamente, ma piuttosto in sistema di regole che aiutino l'artista a evitare le sue abitudini e il convenzionalismo, ovvero il pericolo del cliché che si nasconde nel cinema d'autore così come in quello *mainstream*. Infatti, come scrive Schepelern a proposito di von Trier:

Typically, he uses [...] rules that are constraints, based on the assumption that such complications or obstacles are healthy for the artistic project and force the artist to avoid habits and conventionalism.<sup>20</sup>

Dunque, Dogma 95 deve la sua originalità al fatto di proporsi come strumento pratico, costruito intorno al sistema di regole escogitato da von Trier e Vinterberg. È l'invenzione di un protocollo, di una procedura “salutare” che spinga i registi alla sfida di girare un film nell'impotenza di sfogare in piena libertà il proprio ego artistico. In questo senso, rispetto alla Nouvelle Vague c'è un chiaro slittamento di intenti, che si gioca sul significato politico del manifesto. Infatti, nonostante i riferimenti al fallimento della Nouvelle Vague nella lotta al cinema “borghese” (secondo i *Dogma Brothers*, infatti, la politica degli autori avrebbe portato ad un ulteriore stadio di arte cinematografica borghese), non c'è in Dogma nessun punto che espliciti la critica

---

<sup>19</sup> Per una discussione dettagliata di questo confronto tra Nouvelle vague e Dogma 95 rispetto alla *auteur theory*, cfr. P. Schepelern, “The making of an auteur”, in Grodal T., Larsen B., Laursen I. T (a cura di), *Visual authorship*, Museum Tusulanum Press, Copenhagen, 2005, pp. 103-108.

<sup>20</sup> Ivi, p. 117.

ideologica dei modi di produzione o dei temi da trattare. Come nota Scott MacKenzie, infatti, nel Dogma sussiste un sostanziale divorzio tra forma e contenuto (basando tutta la proposta del Voto di castità su aspetti “formali” del film), che non cerca alcun fondamento in una critica ideologica:

One of the key issues may be a shift in emphasis in the kind of manifesto offered by the so-called Dogma brothers; one which shifts from a properly ideological critique of cinematic production and its relation to the non-diegetical world, to a rhetoric which only addresses modes of production, and does so without offering an ideological critique as a necessary corollary to the goals of the aesthetic renunciations at the heart of the Dogma project.<sup>21</sup>

Infatti, come scrive anche Tina Porcelli, nonostante la presenza di un chiaro elemento militante nella presa di posizione rispetto alla *status quo* del cinema, «il manifesto non ha nessuna connotazione (e/o restrizione) “politica”, ma è incentrato esclusivamente sugli aspetti formali del linguaggio filmico»<sup>22</sup>. In effetti, a parte i proclami contenuti nel Manifesto, tutte le regole di lavorazione del Voto di castità sono volte semplicemente a impedire l’applicazione standard della grammatica filmica con tutte le possibilità formali che porta con sé. Non c’è alcuna indicazione riguardo ai temi e ai contenuti da trattare e tanto meno ci sono indicazioni per una ragione strettamente politica del fare film. Tutte le limitazioni hanno uno scopo strumentale, pratico, e rivolto *in primis* al rapporto tra il cineasta e la sua creazione, prima ancora che al cinema e al suo pubblico. Inoltre, come vedremo nel dettaglio più avanti, è chiaro come le limitazioni del Dogma non nascono da una presa di posizione teorica sul cinema, ma piuttosto da una presa di coscienza di singoli autori, da una loro necessità specifica e contingente di rinnovare il proprio rapporto con l’arte.

Tuttavia, pur evitando prese di posizione ideologiche e schierandosi sul versante opposto dei “film politici” di genere, l’operazione di Dogma 95 conserva una forte valenza politica, che va oltre i richiami alla lotta contro il cinema borghese contenuti nel Manifesto, e che si identifica con la natura dell’arte come qualcosa che «resiste», che abbiamo analizzati nel pensiero di Deleuze nel primo capitolo. In questo senso si può vedere la perspicacia dell’intuizione che sta alla base del Dogma: agire in modo “politico”, ovvero come atto di *resistenza* e di sfondamento delle convenzioni, senza

---

<sup>21</sup> MacKenzie S., “Direct Dogma: Film Manifestos and the fin de siècle”, in *P.O.V.*, 10 (2000), pp. 159-171.

<sup>22</sup> T. Porcelli, *Lars von Trier e Dogma*, cit., p. 121.

presupposti di natura strettamente politica e militante. Come dice Thomas Vinterberg, «la resistenza, in questo modo, crea movimento»<sup>23</sup>. La resistenza in questo caso è un sasso lanciato nello stagno placido della cinematografia che non si fa più domande. Così von Trier:

[Dogma] è interessante perché ti costringe a iniziare a discutere del perché e del come, il che non accade da troppo tempo tra gli autori di cinema. Nessuno parla più del perché si fa un film, di quale forma sia giusto che un film abbia ecc. I registi parlano solo delle loro idee personali. Non si interrogano mai sul mezzo cinematografico. Invece sappiamo che i momenti migliori della storia del cinema sono stati quelli in cui le persone cominciarono a parlare tra di loro. Per esempio è quello che accade alla Nouvelle vague francese.<sup>24</sup>

Dogma è, dunque, essenzialmente una provocazione che sprona a mettere in discussione i cliché e le convenzioni del cinema. Una riflessione che fa riecheggiare le già citate parole di Deleuze sulla necessità di una fenditura nell'ombrello dell'opinione<sup>25</sup>:

L'idea principale che sta dietro Dogma è che bisognerebbe provare a liberarsi di quella che viene considerata l'unica maniera logica di raccontare una storia.<sup>26</sup>

E come sovvertire questa logica convenzionale? Applicando delle regole che impediscano al regista di fare un film convenzionale; obbligandolo così a uno sforzo creativo in una condizione nuova, che, proprio perché ignota e imprevedibile, comporta una certa dose di rischio. Nelle parole di Lars von Trier:

What I feel is that in a way we very much live off... our predecessors. It's copy after copy. What these rules do is to trip you up. And as you fall you just manage to grab something important as you whirl towards the ground. It's really worth something. In a moment of despair and by mistake you capture something that suddenly is something that is beyond technology and ability and what other people have done before.<sup>27</sup>

Secondo quanto dice von Trier, i registi francesi reagirono a Dogma chiedendogli perché mai odiasse così tanto il cinema. «Il ragionamento era: se metti delle regole significa che odi il cinema»<sup>28</sup>. Ma è proprio sul ribaltamento di questo punto essenziale

---

<sup>23</sup> M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., p. 176.

<sup>24</sup> AA.VV., *Il dogma della libertà. Conversazioni con Lars von Trier*, Edizioni della battaglia, Palermo 1999, p. 41.

<sup>25</sup> Cfr. *supra*, capitolo 1, sezione 4.

<sup>26</sup> Ivi, p. 40.

<sup>27</sup> *De Lutrede / The Purified*, J. Jargil, Danimarca, 2002, min. 64,40.

<sup>28</sup> AA.VV., *Il dogma della libertà. Conversazioni con Lars von Trier*, cit., p. 42.

che si basa l'idea fondamentale di Dogma. Le cose, infatti, secondo Lars von Trier, stanno esattamente all'opposto:

Io non credo che le cose stiano così. Anzi sono sicuro che ogni artista che sia un minimo riflessivo si pone da solo delle regole e delle limitazioni. È solo di questo che si tratta. Bisogna scegliere e porsi diversi limiti.<sup>29</sup>

Allora, Dogma, lungi dall'essere una castrazione artistica, agisce con uno scopo diametralmente opposto, e cioè liberare il cinema dai suoi schemi precostituiti (economici e ideativi), dalla pesantezza della macchina cinematografica e dai cliché che queste condizioni materiali hanno prodotto. In questo senso si colloca, allora, il carattere fortemente ironico e paradossale del Manifesto e del Voto di castità: a partire dall'ispirazione religiosa del testo che propone Dogma come una specie di confraternita o di setta che crede nella purificazione come obiettivo da raggiungere attraverso un esercizio di castità e di obbedienza rispetto a dei comandamenti indiscutibili. Già nel titolo "Dogma 95" è insita tutta l'ironia e il paradosso dell'operazione: liberare il cinema giurando fedeltà a un sistema dogmatico di regole? Evidentemente l'ironia sta nel tentativo di corrodere attraverso Dogma ben altri dogmi, quelli invisibili, radicati nei cliché e nella convenzionalità, così come nel trovare libertà aderendo a un regolamento. E, soprattutto, l'ironia sta nel proporre come dogma indiscutibile una serie di regole e di intenti profondamente arbitrari, che nascono innanzitutto come delle sfide artistiche profondamente personali, certamente valide anche come un atto di protesta, ma, prima di tutto, come atto di protesta contro se stessi<sup>30</sup>.

Si è già visto che Dogma 95 si propone al pubblico come "nuova onda" e, in un certo senso, come un atto politico, ma soprattutto è vero che, stando alle testimonianze dei *Dogma Brethren*, le radici dell'adesione al movimento sono in gran parte "personali":

*The Dogme rules are also a personal moral rebellion against what one has learnt. How far can we go? It's not a political thing. It's something personal.*<sup>31</sup>

Si tratta di una sfida che mira a spogliare l'artista dei suoi punti di forza per

---

<sup>29</sup> *Ibidem*.

<sup>30</sup> Vd. *De Lutrede / The Purified*, J. Jargil, Danimarca, 2002, (min. 31,44).

<sup>31</sup> *Ibidem*, min 42,44.

giungere a qualcosa di più “autentico”, qualunque cosa esso sia. In questo senso la regola più difficile è l’ultima; quella che impone di non essere più un artista, di astenersi dall’aver un giudizio estetico e di gusto sul proprio lavoro: «*I swear as a director to refrain from personal taste*»<sup>32</sup>. Ma, è necessario chiedersi ora: è veramente possibile fare un lavoro, un’opera d’arte, senza mettere in gioco il proprio gusto personale? Si tratta di un’idea paradossale o, meglio, di una sorta di idea limite o di idea regolativa, forse irraggiungibile, ma pensata per essere qualcosa verso cui tendere. Gli stessi *Dogma Brethern*, nel documentario *The purified* di Jesper Jargil, ammettono che nessuno dei loro film dogma è veramente arrivato al punto da essere spoglio dal gusto del suo regista e da scelte estetiche («*At any rate we haven’t made a real Dogme film yet*»<sup>33</sup>, dice von Trier alla fine di *The purified*). Ma, se è vero che tutti hanno, a loro modo, “fallito”, è chiaro che il lavoro che più osa in questa direzione è *Idioti* di von Trier. Il terzo capitolo sarà dedicato a una discussione approfondita dell’applicazione delle regole Dogma al film *Idioti*; non prima, però, di aver indagato più a fondo sullo spirito che anima il Manifesto e il Voto di castità.

### 3. Perché un manifesto?

Ora, per meglio comprendere in che senso le istanze di natura “politica”, seppur evocate nel *Manifesto*, non abbiano un ruolo fondamentale in Dogma 95, è necessario chiarire in che senso le regole Dogma abbiano delle radici personali e in che modo tutto il manifesto debba essere interpretato come profondamente ironico.

Nel già citato documentario di Jargil appare un uomo con barba, occhiali, caffè e sigaretta, che commenta con estrema lucidità i film Dogma mentre i *Dogma Brethern* riuniti lo ascoltano con riverita attenzione. Si tratta di Mogens Rukov, altrimenti soprannominato “*Dogme Doctor*”. Un uomo che, pur rimanendo sempre nell’ombra, ha un ruolo essenziale nella nascita di Dogma 95 nonché nella realizzazione dei primi film Dogma. Rukov insegna drammaturgia alla *National Film School of Denmark* di Copenhagen e può essere considerato il maestro dei registi fondatori del Dogma (molti dei quali si sono formati proprio nella scuola dove Rukov insegna). Se è vero che le

<sup>32</sup> <http://www.dogme95.dk/dogma-95/>.

<sup>33</sup> *De Lutrede / The Purified*, J. Jargil, Danimarca, 2002, min. 47,30.

grandi rivoluzioni e le invenzioni nel modo di recitare e dirigere avvengono in un'intima connessione con delle invenzioni drammaturgiche che aprono nuove sfide a possibilità di nuovi metodi<sup>34</sup>, bisogna allora riconoscere Rukov come il padre spirituale di Dogma 95. Da lui e dal suo metodo di insegnamento (secondo cui alla base dell'attività creativa sta un "gioco" di *rule-making*) prende spunto il principio fondamentale del Dogma:

The ideas behind the Dogma films, a series of clearly defined rules, which limit the director's possibility to lose himself in technique and fancy fine-tuning, are an extension of the work methods that Mogens Rukov has built up at the film school. The rules of the game are the key, because if you make rules, the ideas come storming out. When the fantasy becomes frameless, it becomes homeless, says Rukov.<sup>35</sup>

Quella di Dogma 95 è un'ironia, dunque, allo stesso tempo gioiosa e seria, che si radica in una profonda necessità personale e che trova il compimento di questa duplicità nella formula del gioco:

C'è una duplicità implicita nel Manifesto del Dogma 95. Da un lato esso contiene una profonda ironia e, dall'altro, ha un significato molto serio. L'ironia e la serietà sono interconnesse e inseparabili. Quello che ci ha interessato è la realizzazione di un insieme di regole. In questo senso è una sorta di gioco, un gioco chiamato "rule-making". Serietà e gioco vanno di pari passo.<sup>36</sup>

Ora, la domanda che ne consegue è: quali regole è necessario porsi per rendere interessante e proficuo il gioco?

Infatti, come dice Mogens Rukov nel documentario *The purified*, se Lars von Trier e Thomas Vinterberg non fossero in grado di girare un film in modo convenzionale queste regole, che privano il cineasta dei suoi mezzi tecnici, non servirebbero a nulla:

Lars can do anything in technical terms. The Dogme rules are a protest against himself. To get him to move on. It's people like that who should use the Dogme rules. But people who can only make videos must be told to use six lamps at least for every shot. That will confront them with the unknown.<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> Gli esempi di questa interconnessione tra regia, recitazione e nuova drammaturgia potrebbero essere innumerevoli. Basti pensare alla nascita dell'Actor's Studio in sinergia con un regista come Elia Kazan e un drammaturgo come Tennessee Williams o a Stanislavskij e la drammaturgia di A. Cechov.

<sup>35</sup> P. Munch, "The Dogma Doctor. Interview with Mogens Rukov", tr. inglese di M. Colville-Andersen, in *Politiken*, (14 Marzo 1999).

<sup>36</sup> M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., p. 175.

<sup>37</sup> *De Lutrede / The Purified*, J. Jargil, Danimarca, 2002, min. 31.

Allo stesso modo la regola 10, che vieta di accreditare il regista, non avrebbe alcuna necessità di esistere se non fosse stata scritta da due registi con un forte senso dell'ego: «*two egocentric individuals. Positively or negatively who've tried to make sure they get their knuckles rapped. [...] They love their names!*»<sup>38</sup>.

Tuttavia, come scrive Porcelli, l'idea di non accreditare il regista come autore del film, che può essere considerata come la chiave della rivoluzione che Dogma porta con sé, appare come un tentativo di tornare a una sorta di grado 0 del cinema, al suo senso primario, connesso al cinema delle origini, «quello spettacolo delle origini dove tutto quello che contava era il film proiettato e non la sigla autoriale del suo realizzatore»<sup>39</sup>.

Se, dunque, Dogma 95 va inteso prima di tutto come una risposta a un'esigenza personale dei *Dogma Brethern*, è interessante notare come quest'esigenza, in seguito trasferita come provocazione al mondo del cinema in generale, abbia a che fare con una sorta di "ritorno alle origini" dal carattere purificante, volto alla ricerca di una "autenticità" perduta. Mentre da un lato questa chiave di lettura si colloca in un piano di coerenza rispetto all'occasione di lancio di Dogma 95 (la celebrazione del centenario della nascita del cinema), dall'altro lato questa retorica apparentemente ingenua sul "ritorno alle origini" si riconnette con dei motivi profondi nella filigrana del Dogma.

In primo luogo, questo riferimento alle origini può essere interpretato come ritorno allo spirito del cinema delle origini per riscoprire l'atto di filmare quasi come se fosse la prima volta, per ritrovarne l'autenticità e la profonda connessione con la vita. Infatti, come dice Jesper Jargil:

the first films may not have been in colour and the cameras too heavy to carry by hand. Apart from that the Lumière brothers abided by the rules and the spirit of Dogme 95. The moment and the whole were one, and everything was pristine and new. We can't reinvent the moving image. We can't pretend we don't know what we know now. But when tradition seems suffocating we can escape by paving our way with obstacles, thus admitting the unpredictable and discovering film anew.<sup>40</sup>

In secondo luogo, come nota Schepelern in un suo saggio<sup>41</sup>, Dogma 95 può essere considerato come un ritorno a una dimensione infantile di *playfulness*. L'artista come *homo ludens*, capace di giocare molto seriamente e di mantenere uno sguardo che si

---

<sup>38</sup> *Ibidem*, min. 62.

<sup>39</sup> T. Porcelli, *Lars von Trier e Dogma*, cit., p. 122.

<sup>40</sup> *De Lutrede / The Purified*, J. Jargil, Danimarca, 2002, min. 2.

<sup>41</sup> P. Schepelern, "Kill your darlings: Lars von Trier and the origin of Dogma 95", in M. Hjort, S. McKenzie (a cura di), *Purity and Provocation. Dogma 95*, British Film Institute, London 2003, pp. 58-69.



meraviglia del reale. Per questo profondo carattere ludologico le regole del Dogma sono così importanti e inderogabili e, allo stesso tempo, dice von Trier, «nello specifico non sono poi così importanti»<sup>42</sup>.

In terzo luogo, le regole dogma agiscono su un elemento strutturale e originario della personalità di Lars von Trier: egli stesso parla di sé come di un «*control freak*»<sup>43</sup>, un maniaco del controllo, vittima di un costante senso di ansia verso ciò che non può controllare, e riconduce quest'attitudine a una alla sua infanzia segnata da un'educazione senza alcuna forma di disciplina e autorità. Lars von Trier, infatti, viene cresciuto in una specie di autogestione infantile e deve compensare la mancanza di disciplina con un eccesso di responsabilizzazione che lo porta a credere che addirittura la fine del mondo dipenda da lui:

Mi ricordo di un fiore sul ciglio della strada. Era sciupato e non stava più dritto. Sono riuscito a raddrizzarlo fabbricandogli un sostegno. Ogni volta che ci passavo davanti dovevo accertarmi che il rinforzo tenesse: altrimenti il mondo sarebbe crollato.<sup>44</sup>

In questo modo, come scrive Porcelli, «i conflitti angosciosi della sua infanzia hanno reso l'adulto Lars von Trier un controllore implacabile, terrorizzato al pensiero che le situazioni gli sfuggano di mano»<sup>45</sup>. Se è vero, dunque, che porsi delle regole è una forma di autodisciplina, è vero anche che le regole di Dogma sono pensate e costruite proprio per far perdere ogni possibilità di controllo pervasivo da parte del regista. Possiamo, allora, definire le regole di Dogma come una sorta di condizione di simulazione, un gioco di perdita di controllo controllata; un esercizio e una terapia per tracciare una fenditura nell'«ombrello» dell'opinione dell'autore, un «fondale» fatto di capacità tecniche e manie di controllo, per raggiungere una ventata di caos e, con essa, una condizione angosciosa quanto vitale di liberazione da sé:

My greatest problem in life is control versus chaos. I can get extremely afraid of not having control when I want it. The best situation I can imagine would be to accept the lack of control – but that's nearly a masochistic thought for me. All my worst anxieties are about losing control.<sup>46</sup>

---

<sup>42</sup> AA.VV., *Il dogma della libertà. Conversazioni con Lars von Trier*, cit., p. 42.

<sup>43</sup> Cfr. *Tranceformer – A portrait of Lars von Trier*, S. Björkman e F. von Krusenstjerna, Danimarca, 1997.

<sup>44</sup> T. Porcelli, *Lars von Trier e Dogma*, cit., p. 29.

<sup>45</sup> *Ibidem*.

<sup>46</sup> P. Schepeleyn, «Kill your darlings: Lars von Trier and the Origin Of Dogma 95», in M. Hjort, S. McKenzie (a cura di), *Purity and Provocation. Dogma 95*, cit., p. 66.

#### 4. Retorica del manifesto

Fin dall'inizio del '900 fino ai nostri giorni si è verificata una produzione cospicua di manifesti sul cinema, e in generale sull'arte, come forma di dichiarazione di intenti politici e di principi estetici e filosofici. Gli individui e i gruppi che scrivono manifesti, per quanto mossi da motivazioni diverse, sono accomuniti da una volontà di rottura nei confronti di uno *status quo*. In effetti, la forma del proclama, ovvero la retorica implicita del manifesto, richiede innanzitutto una presa di coscienza rispetto a delle condizioni già esistenti, ora qualificate come *ancien régime*, e, di conseguenza, una “dichiarazione di guerra” nei loro confronti, una “chiamata alle armi” allo scopo di ottenere una rivoluzione che rispetti le nuove istanze messe in gioco dalle motivazioni del manifesto stesso.

Come osserva Scott MacKenzie, i manifesti sono vecchi quasi quanto il cinema stesso e, inoltre, fin dai primi movimenti delle cosiddette avanguardie storiche, nati tra il 1910 e il 1920, come il Futurismo, il Dadaismo, il Surrealismo e l'Espressionismo, si tratta sempre di movimenti di avanguardia (da *avant-garde*, termine non a caso mutuato dal linguaggio militare, come ricorda lo stesso manifesto di Dogma 95), che aspirano a una rivoluzione, sia essa una rivoluzione nelle coscienze, nelle gerarchie politiche o nelle pratiche estetiche, intesa come ridefinizione dell'arte e del contesto culturale a cui si riferisce<sup>47</sup>.

In un altro senso i manifesti possono essere considerati i germi primordiali della *film theory*, ponendo le basi concettuali per le discussioni teoriche sul cinema. È questo il caso, per esempio, del Manifesto dell'asincronismo (1928) di Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Grigori Alexandrov, che sancì l'inizio di una discussione critica e teorica sulla relazione tra immagine e suono con l'introduzione dei concetti di “contrappunto” e di “montaggio sonoro”<sup>48</sup>. Tuttavia è chiaro che la retorica del manifesto è profondamente anti-dialettica, nella misura in cui è proclamatoria, programmatica, apodittica e vive del fuoco e della necessità di una rottura rispetto al

---

<sup>47</sup> Cfr. S. MacKenzie, “Direct Dogma: Film Manifestos and the fin de siècle”, cit., pp. 159-170.

<sup>48</sup> S.M. Ejzenštejn, V.I. Pudovkin, G.V. Aleksandrov, “Budušćee zvukovoj fil'my. Zajavka”, in *Žizn' iskusstva*, 32 (1928), “Il futuro del sonoro. Dichiarazione”, in S. M. Ejzenštejn, *La forma cinematografica*, tr. it di P. Gobetti, Einaudi, Torino 1964, pp. 269-70.

passato e, soprattutto, di una nuova immagine del cinema:

From Luis Buñuel and Dziga Vertov, from Stan Brakhage and Guy Debord, and from Jean-Luc Godard to Laura Mulvey, the basis of the manifesto is precisely to provoke not only a new form of cinema, but a way of re-imagining the cinema itself.<sup>49</sup>

Secondo MacKenzie, è proprio a causa di questa specifica natura del manifesto che si dovrebbero trovare le cause del fallimento che ne accompagna la maggior parte:

Because of the programmatic, proclamatory nature of most manifesto writing – which is an unavoidable occurrence, precisely because of the inflammatory nature of the discourse involved – the intended outcomes of manifestos were, for the most part, hopelessly doomed.<sup>50</sup>

È un'affermazione, quest'ultima, che appare debole nella sua generalità e che richiederebbe perlomeno una indagine più approfondita a livello storico, ma, almeno per il presente studio, le considerazioni rilevanti su questo punto sono di un altro ordine. In primo luogo, non si può parlare certo di un fallimento degli intenti di Dogma. Infatti, a parte il successo ottenuto dai primi film Dogma, il fenomeno ha avuto un'indubbia ripercussione a livello internazionale, corrisposto, se non altro, a una enorme proliferazione di film Dogma<sup>51</sup>. In secondo luogo, se è evidente che un fallimento si misura sulla base degli intenti, bisogna indagare gli intenti profondi per poter trovare le differenze tra Dogma 95 e i manifesti che lo hanno preceduto. Infatti, da un lato, come scrive Roberts c'è un chiaro rapporto di parentela con alcuni movimenti d'avanguardia precedenti, basato sulla volontà di rompere le forme dominanti di narrazione:

Like many cinematic manifestos this century, Dogma 95's edicts emphasize the paralysis and decadence of commercial cinema in terms of its corrupting illusionism, trickery and sentimentality. As with the New Realism of the 1950s, Godard's Dziga-Vertov group in the late 1960s and the cinemas of national liberation of the 1970s, the relationship between social experience and the dominant forms of cinematic narration is challenged on the grounds of its loss of authentic speech and agency.<sup>52</sup>

Dall'altro lato sembra esserci in Dogma un elemento di originalità. Allora, che cosa distingue esattamente Dogma 95 dagli altri innumerevoli manifesti sull'arte

---

<sup>49</sup> S. MacKenzie, "Direct Dogma: Film Manifestos and the fin de siècle", cit., p. 163.

<sup>50</sup> *Ibidem*.

<sup>51</sup> Sul successo dell'iniziativa di *Dogma 95*, cfr. M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., cap. 1-3.

<sup>52</sup> John Roberts, 'Dogme '95', *New Left Review*, 238 (1999), p. 141, cit. in S. MacKenzie, "Direct Dogma: Film Manifestos and the fin de siècle", cit..

cinematografica?

Innanzitutto, come si è visto nella sezione precedente, «il manifesto non ha nessuna connotazione (e/o restrizione) “politica”, ma è incentrato esclusivamente sugli aspetti formali del linguaggio filmico»<sup>53</sup>. In Dogma 95 non si trova, dunque, una posizione basata su una dottrina, una critica ideologica del cinema o della società. Allo stesso modo, diversamente dai manifesti del passato, Dogma 95 non nasce da una presa di posizione ontologica sul cinema e non nasce da dal riconoscimento di una presunta “essenza” del cinema (come poteva essere, per es. nell’ontologia baziniana del cinema<sup>54</sup>). Non c’è, insomma, alcun punto di vista metafisico da cui muovere, ma piuttosto delle considerazioni tattiche e pratiche. Per questo motivo il bersaglio polemico implicito nel Voto di castità si limita ai modi di produzione del cinema, al suo aspetto puramente tecnico, in relazione a degli aspetti formali del linguaggio cinematografico. Ma in questo senso non è del tutto esatto quanto scrive Porcelli nel frammento sopra citato. Infatti, le regole di Dogma non sono “positive”, propositive di nuove forme specifiche, ma hanno un intento puramente “negativo”. Così, per esempio, l’obbligo della camera a mano non dice nulla in positivo sul tipo di linguaggio filmico da utilizzare, ma impone un ostacolo che richiede delle invenzioni da parte del regista e della *troupe*. Bisogna riconoscere che questo punto offre il fianco a una incomprensione: è, infatti, facile confondere le regole di Dogma, come per esempio quella della camera a mano, come decisive impronte stilistiche. Tuttavia, si deve riconoscere che la camera a mano può essere usata secondo diversi intenti espressivi (possibilità già implicita nella formulazione stessa della regola, in cui si specifica che «*any movement or immobility attainable in the hand is permitted*»). Dunque, Dogma non ha affatto l’intento di creare uno stile unitario, e cioè di produrre dei film simili tra loro, ma di mettere in crisi il processo di lavoro e, con ciò, anche lo stile e le abitudini del regista. Tuttalpiù si può affermare, come scrive MacKenzie, che in Dogma «*the formal experimentation and the content of the films themselves are understood to be divorced*»<sup>55</sup>. Infatti, non c’è alcuna esortazione esplicita rispetto ai contenuti e non c’è alcun intento “politico” nella scelta riguardo ai temi o al tipo di storie da raccontare.

La mancanza di una base ideologica è il motivo per cui gli stessi von Trier e

---

<sup>53</sup> T. Porcelli, *Lars von Trier e Dogma*, cit., p. 121.

<sup>54</sup> Cfr. Jan Simons, *Playing the waves*, cit., p. 21.

<sup>55</sup> S. MacKenzie, “Direct Dogma: Film Manifestos and the fin de siècle”, cit., p. 164.

Vinterberg non hanno mai più girato un film Dogma dopo *Idioti e Festen*. Infatti, come dice Lars von Trier, «*it's not necessarily crucial that the Dogma rules be followed*»<sup>56</sup>. Sotto questa luce si può forse meglio intendere, allora, il senso della profonda ironia che pervade il Dogma. Così Vinterberg commenta la compresenza di solennità e ironia nel Manifesto:

We also wanted to break with the convention of filmmaking, first of all with the convention within our own filmmaking – force ourselves to try something new, due to the fact that there should be some sort of risk connected to making art. So from that aspect it's very solemn, and not rigid. On the other hand, it is a game, as it's defined in the manifesto, which is a bit arrogant, and of course, ironic also.<sup>57</sup>

Il “rischio” di cui parla Vinterberg nel frammento appena citato si risolve allora per ogni autore “dogmatico” in un modo singolare e del tutto originale. Infatti, a riprova del quanto sostenuto finora, e cioè che in Dogma 95 non c'è alcuna indicazione sulle scelte positive di tipo formale, basta confrontare, per semplicità, i primi due film Dogma *Festen* e *Idioti* dal punto di vista stilistico per riconoscere una radicale differenza negli aspetti formali, per esempio, nell'uso dell'inquadratura a mano.

Può risultare, ora, più chiara un'ulteriore differenza essenziale tra Dogma 95 e la forma generale del manifesto. In primo luogo il Manifesto e il Voto di castità di Dogma 95 esibiscono degli elementi tipicamente post-moderni. Come nota Bainbridge<sup>58</sup>, il *pastiche* l'ironia, la citazione, la parodia e l'inter-testualità dominano le caratteristiche stilistiche e contenutistiche del documento. Diversi manifesti del passato e di stampo eterogeneo vengono citati, dando un tono parodistico allo scritto. Come scrive Jan Simons, in Dogma 95 sono diversi i riferimenti quasi caricaturali a manifesti e scritti rivoluzionari del passato, da Truffaut a Marx, fino a Marinetti:

Its openin stated aim «of countering “certain tendencies” in the cinema today» is an explicit reference to the famous article by François Truffaut, *Une certaine tendance du cinéma français*, wich appeared in *Cahiers du Cinéma* in January 1954 and which is widely regarded as the founding tract of Nouvelle Vague. Phrases like «In 1960 enough was enough! The movie was dead and called for reurrection» echo passages in Marinetti's Futurist Manifesto of 1909 («Museums: cemeteries!» and «You have objections? – Enough! Enough!»). The sentence «today a technological storm is raging...» paraphrases

---

<sup>56</sup> M. Hjort and I. Bondebjerg, *The Danish Directors: Dialogues on a Contemporary National Cinema*, Intellect Press, Bristol 2001.

<sup>57</sup> R. Wood, *Humble Guests at the Celebration: An Interview with Thomas Vinterberg and Ulrich Thomsen*, in *Cinéaction*, 48 (1998), p. 50.

<sup>58</sup> C. Bainbridge, *The cinema of Lars von Trier: Authenticity and Artifice*, cit., p. 87.

the first line of the 1848 Communist Manifesto of Marx and Engels («A spectre in haunting Europe...»)<sup>59</sup>.

Questa caratteristica parodistica risulta evidente rispetto alla cosciente retorica dell'ascetismo e al discorso «*faux-religious*»<sup>60</sup> utilizzate da von Trier e Vinterberg: l'uso stesso del titolo “Dogma” per il movimento, la richiesta di fare dei “voti” (redatti in numero di dieci, come i Comandamenti), la castità come componente di osservanza religiosa e, allo stesso tempo, di auto-disciplina, la richiesta di una “confessione” ai confratelli per ogni “peccato” commesso nell'osservanza dei voti. Tutti elementi che hanno portato Bainbridge a commentare che Dogma 95 può essere considerato come un «empio matrimonio tra lo spirito dell'etica del lavoro protestante e la flagellazione cattolica»<sup>61</sup>.

Eppure questi elementi di religiosità, nonostante la chiara ironia sottesa, vanno intesi allo stesso tempo con serietà, se si considera la pervasiva presenza di richiami alla sfera religiosa presenti nel lavoro di von Trier e nelle sue dichiarazioni. Così Bainbridge:

in his first manifesto, published to coincide the release of *The Element of Crime*, von Trier stipulates that “We want to see religion on the screen”. The third manifesto, published alongside *Europa*, is entitled “I confess” and von Trier deploys religious rhetoric to evoke the ways in which film should become “miraculous”, a way of divining “the right path; he concludes this manifesto by saying “May God alone judge me for my alchemical attempts to create life from celluloid.”<sup>62</sup>

Ma cosa significa prendere sul serio le istanze di Dogma 95, intese nel loro linguaggio religioso?

In questa retorica che si fonda sulla necessità di una ricerca ascetica della purezza attraverso una severa autodisciplina, si può intendere Dogma 95 come un esercizio volto a mettere in discussione il rapporto del cineasta con la sua opera e a smembrare l'ego artistico dell'autore per stimolare una risposta che, allo stesso tempo, si collochi in una posizione critica rispetto alle innovazioni tecniche dell'audiovisivo e che si ponga come tentativo di “salvare” il cinema come una forma culturalmente e artisticamente valida<sup>63</sup>.

---

<sup>59</sup> J. Simons, *Playing the waves*, cit., p. 11.

<sup>60</sup> C. Bainbridge, *The cinema of Lars von Trier: Authenticity and Artifice*, cit., p. 87.

<sup>61</sup> Ivi, p. 87.

<sup>62</sup> Ivi, pp 87-88.

<sup>63</sup> Ivi, p. 87.

Nello specifico si tratta di un esercizio dalla valenza, per così dire, spirituale: «*by the time of the production of the Dogma project, it is as though von Trier is seeking to draw attention to the way film can serve a higher spiritual function*»<sup>64</sup>.

Insomma, Dogma 95, al contrario dei manifesti cinematografici del passato, appare molto di più come una ricetta, senz'altro ironica e con accenti di sottile parodia verso il passato, scritta per una pratica taumaturgica da applicare al proprio ego artistico piuttosto che un manifesto proclamatorio sostenuto da una precisa volontà politica di agire sulla realtà sociale:

But I still think that Dogma might persist in the sense that a director would be able to say, "I feel like making that kind of film". I think that would be amusing. I'm sure a lot of people could profit from that. At which point you might argue that they could just as easily profit from a different set of rules. Yes, of course. But then go ahead and formulate them. Ours are just a proposal.<sup>65</sup>

Per fare emergere questa distinzione si vedrà nella prossima sezione un confronto con l'avanguardia cinematografica di Dziga Vertov, e cioè un progetto con un intento politico strutturalmente connesso alle ipotesi teoriche e alle necessità pragmatiche che ne derivarono.

#### **4. Dziga Vertov e Dogma 95**

Secondo quanto è stato finora preso in esame, Dogma 95 sembra distinguersi dal cinema politico classico e dall'uso strettamente politico del manifesto che questo comporta su tre punti essenziali: la forma protocollare e pragmatica del *Voto di castità*, la profonda esigenza individuale e autoriale (per quanto – ironia del manifesto – anti-autoriale nelle regole) da cui scaturisce il Dogma e l'assenza di indicazioni positive su aspetti contenutistici o puramente formali per la realizzazione di un film Dogma. Ma questo basta a sostenere la tesi che Dogma 95 non sia in realtà un progetto "politico", nonostante la retorica rivoluzionaria e anacronistica del suo manifesto?

Abbiamo già visto che si può parlare di senso politico nel Dogma nella misura in

---

<sup>64</sup> Ivi, p. 89.

<sup>65</sup> S. MacKenzie, "Direct Dogma: Film Manifestos and the fin de siècle", cit., p. 170.

cui questo comporta degli atti di “resistenza”<sup>66</sup>, intesi come atti volti rompere con le convenzioni e i cliché; tuttavia, con ciò si rimane nell’ambito della tautologia e nulla si è detto sulla eventuale natura politica di Dogma 95, dal momento che, almeno secondo il pensiero di Deleuze, ogni atto artistico richiede, almeno in una certa misura, un atto di resistenza. Inoltre, si è visto come Dogma 95 non fondi le sue radici su di una critica ideologica della società e come possa essere considerato frutto di una necessità individuale piuttosto che di una vocazione strettamente “politica”. Tuttavia, ci si può domandare se il termine “politico” non conservi ancora troppe ambiguità e, soprattutto, se il senso politico di un’operazione artistica o di un film non siano nel tempo evolute verso una considerazione più attuale di cosa sia politico e una diversa interpretazione della postura di un autore che voglia fare un’opera “politica”. Che cosa significa, dunque, “politico” nel mondo del cinema classico rispetto a quello attuale? Quali differenze essenziali si possono rintracciare tra queste due modalità del cinema politico?

Secondo quanto scrive Deleuze nel suo secondo volume sul cinema<sup>67</sup>, c’è un presupposto di fondo che, invertendosi di segno, sancisce il passaggio al cinema politico moderno. Infatti, il cinema classico, come, per esempio, quello sovietico di Eizenstein, di Pudovkin, di Vertov e Dovzenko<sup>68</sup>, presuppone l’esistenza di un popolo come referente immediato, un popolo «reale prima di essere attuale, ideale senza essere astratto»<sup>69</sup>. Come scrive Deleuze, «nel cinema politico classico il popolo c’è, anche oppresso, ingannato, assoggettato, anche cieco o inconsapevole»<sup>70</sup>. Per questo il cinema, considerato l’arte delle masse per eccellenza, può aspirare a uno scopo politico e rivoluzionario, facendo delle masse stesse «un vero e proprio soggetto»<sup>71</sup>. Al contrario, nel cinema politico moderno il presupposto dell’esistenza di un popolo si converte nel suo opposto, per cui il popolo non c’è, è mancante, e, dunque, deve essere inventato:

insomma, se esistesse un cinema politico moderno, si fonderebbe su questa base: il popolo non esiste più, o non ancora... *il popolo manca*.<sup>72</sup>

---

<sup>66</sup> Cfr. *supra*, pp. 24-31

<sup>67</sup> Cfr. G. Deleuze, *Cinema 2. L’immagine-tempo*, cit., pp. 239-247.

<sup>68</sup> Tuttavia Deleuze riconosce un senso politico classico anche nel cinema americano prima e durante la guerra. Cfr. *ivi*, pp. 239-240.

<sup>69</sup> *Ivi*, p. 240.

<sup>70</sup> *Ivi*, p. 239.

<sup>71</sup> *Ivi*, p. 240.

<sup>72</sup> *Ibidem*.



Deleuze identifica il cinema politico moderno come un fenomeno che nasce e trova il suo sviluppo naturale nel terzo mondo e dove si trovano delle minoranze, e cioè in quelle realtà in cui è stringente la necessità di definire l'identità collettiva di un gruppo e di costituirlo, dunque, come comunità. In questi contesti nasce anche un nuovo rapporto tra la sfera politica e quella privata, dal momento che queste non sono più separate da un limite, per quanto provvisorio e instabile; si tratta di una zona di indiscernibilità tra privato e politico per cui «il fatto privato si confonde con l'immediato-sociale politico»<sup>73</sup>. Dunque, lo scopo del cinema politico moderno non sarebbe più quello di provocare una presa di coscienza, ma quello di provocare uno stato di «agitazione»<sup>74</sup>, di «trance»<sup>75</sup>:

l'agitazione non deriva più da una presa di coscienza, ma consiste nel *mettere in trance* tutto, il popolo e i suoi padroni, e la cinepresa stessa, nello spingere tutto all'aberrazione, tanto per far comunicare le violenze quanto per far trascorrere il fatto privato nel politico e il fatto politico nel privato.<sup>76</sup>

Si tratta, allora, di un cinema politico che non mira alla necessità di una rivoluzione o di una evoluzione. Infatti, mancandone le premesse, non resta che constatare l'impossibilità di una presa del potere da parte della minoranza rivoluzionaria e mettere «in trance le parti, per contribuire all'invenzione del proprio popolo, il solo che può formare l'insieme»<sup>77</sup>. Ma questo processo passa per uno stadio precedente di cosapevolezza, che consiste nel riconoscere che, «se il popolo manca, se si scinde in minoranze, sono io in primo luogo a essere un popolo»<sup>78</sup>. Questo «io», che corrisponde all'io dell'autore non è, però, un'unità psicologica, ma significa uno scambio immediato, organico, allo stesso tempo privato e politico tra l'«io spezzato»<sup>79</sup> e un «mondo parcellare»<sup>80</sup>. Un «io», dunque, sovra-individuale, capace di produrre «enunciati collettivi»<sup>81</sup>, e non un «io» intellettuale, o «etnologico», ovvero capace solo di attuare una presa di coscienza impersonale, né un «io» artista, capace di inventare

---

<sup>73</sup> Ivi, p. 41.

<sup>74</sup> Ivi, p. 242.

<sup>75</sup> Ivi, p. 246.

<sup>76</sup> Ivi, p. 242.

<sup>77</sup> Ivi, p. 246.

<sup>78</sup> Ivi, p. 244.

<sup>79</sup> *Ibidem*.

<sup>80</sup> *Ibidem*.

<sup>81</sup> Ivi, p. 245.

finzioni personali, poiché entrambi sarebbero incapaci di dare vita a un atto di parola “affabulatorio”, e cioè un atto di parola fittizio che si produce attraverso dei personaggi reali:

la fabulazione non è un mito impersonale, ma nemmeno una finzione personale, è una parola in atto, un atto di parola attraverso il quale il personaggio non cessa di oltrepassare il limite che separa il proprio fatto privato dalla politica, e *produce egli stesso degli enunciati collettivi*.<sup>82</sup>

Ora, ci si può chiedere, in che senso, alla luce delle considerazioni sin qui svolte, Dogma 95 possa considerarsi un’operazione politica non classica. Questa indagine verrà affrontata attraverso l’analisi e il confronto con alcuni scritti di Dziga Vertov, «ideatore di una delle più rilevanti concezioni politiche del cinema»<sup>83</sup> “classico”, il *Kinoglaz* (Cineocchio), che presenta, insieme a divergenze sostanziali, dei significativi punti di contatto con la proposta di Dogma 95.

Vertov, con il suo gruppo *Kinoki*, cominciò a teorizzare, a partire dal 1922, un cinema capace di sfruttare fino in fondo le possibilità formali intrinseche alla tecnica cinematografica. Come scrive Montani,

Vertov percepì con assoluta lungimiranza (anticipando nettamente le tesi sulla riproducibilità tecnica enunciate da Walter Benjamin nel 1936) che il cinema avrebbe potuto inaugurare una rivoluzione nella percezione e nella lettura del mondo visibile a condizione di saper dispiegare in modo indipendente la sua “naturale” capacità di cogliere e interpretare “i movimenti necessari delle cose”, il “ritmo interno” secondo cui le cose si collegano l’un l’altra. [...] Il *Kinoglaz* può far vedere l’invisibile, può cioè mettere in forma la rete di rapporti che collega le cose nel loro movimento e dunque fornisce un’immagine della realtà incomparabilmente più completa proprio perché non la rispecchia ma la ricostruisce, la riorganizza.<sup>84</sup>

Secondo Vertov, è, dunque, necessario riconoscere l’essenziale potenzialità del mezzo cinematografico per costruire un linguaggio cinematografico puro, e cioè costituito sulla base degli elementi strutturali dell’occhio meccanico della cinepresa e delle possibilità del montaggio, ovvero

il metro, il ritmo, la natura del movimento, la sua disposizione in rapporto agli assi delle coordinate dell’inquadratura e [...] gli assi mondiali delle coordinate (3 dimensioni più la

---

<sup>82</sup> *Ibidem*.

<sup>83</sup> [http://www.treccani.it/enciclopedia/dziga-vertov\\_\(Enciclopedia\\_del\\_Cinema\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/dziga-vertov_(Enciclopedia_del_Cinema)/).

<sup>84</sup> *Ibidem*.

quarta: il tempo).<sup>85</sup>

Sono questi, dunque, gli elementi che costituiscono ciò che Vertov chiama «l'essenza tecnica»<sup>86</sup> dell'arte cinematografica, ovvero ciò che va a costituire la dimensione ontologica dell'immagine. Lo scopo strettamente rivoluzionario di questo nuovo linguaggio era di «mostrare e spiegare la vita»<sup>87</sup> al proletariato mondiale, «istituire un nesso di classe visivo (*Kinoglaz*) [...] tra i proletari di tutti i paesi sulla piattaforma della decifrazione comunista del mondo»<sup>88</sup>. Dunque, il nuovo rapporto che il cinema può e deve, secondo Vertov, istituire con il reale ha una precisa missione politica di propaganda che sfocia nel tentativo di costruzione di una coscienza di classe:

vedere e udire la realtà, analizzarne i nodi e le contraddizioni, sorprendere lo scricchiolio delle vecchie ossa del passato sotto il rullo compressore della rivoluzione, seguire la crescita del giovane organismo sovietico, fissare ogni fenomeno vivo e caratteristico e organizzarlo in un sistema, in un concentrato, in una definizione: ecco il nostro compito più immediato.<sup>89</sup>

Inoltre, c'è una conseguenza fondamentale nella posizione teorica di Vertov: grazie alla riproducibilità tecnica dell'immagine e al carattere continua investigazione del divenire del reale da parte del Cineocchio, scompare la nozione di "opera" conclusa e si apre la possibilità di una infinita catena ermeneutica. Come scrive Montani, «la dimensione politica si radica nella stessa ontologia dell'immagine presupposta dal *Kinoglaz*, in quanto immagine che dispiega la sua autentica essenza solo offrendosi a un'inesauribile ripresa, a un commento infinito, una proliferazione interminabile»<sup>90</sup>. Per questo si rende necessario l'incontro attivo con altri soggetti che mettano in atto un «ampliamento della realtà posta sotto costruzione interpretativa»<sup>91</sup>. Con ciò si rende possibile, secondo Vertov, uno spazio condiviso e plurale su cui costruire «l'orizzonte del consenso»<sup>92</sup> del popolo.

In questo progetto Vertov individua come *pars destruens* tutto il cinema a lui

---

<sup>85</sup> D. Vertov, *L'occhio della rivoluzione. Scritti dal 1922 al 1942*, a cura di P. Montani, Gabriele Mazzotta editore, Milano 1975, p. 29.

<sup>86</sup> *Ibidem*.

<sup>87</sup> *Ivi*, p. 85.

<sup>88</sup> *Ivi*, p. 89.

<sup>89</sup> *Ivi*, p. 85.

<sup>90</sup> [http://www.treccani.it/enciclopedia/dziga-vertov\\_\(Enciclopedia\\_del\\_Cinema\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/dziga-vertov_(Enciclopedia_del_Cinema)/).

<sup>91</sup> *Ibidem*.

<sup>92</sup> *Ibidem*.

contemporaneo: «vorrei solo stabilire che tutto ciò che abbiamo fatto sinora in campo cinematografico non è che errore al 100% e diametralmente opposto a quel che avremmo dovuto fare»<sup>93</sup>. In quella che definisce in senso spregiativo “la cosiddetta arte cinematografica” Vertov riconosce solo tentativi d’illustrazione di una schema letterario; inoltre egli condanna il carattere inautentico, borghese e illusorio del “cinedramma”, ovvero del cinema recitato, del film di finzione prodotto con scopi commerciali, che utilizza tutti gli artifici dell’arte per creare un surrogato di realtà, capace provocare emozioni facili. Al contrario, con il *Kinoglaz* «si tratta del primo tentativo al mondo di creare un cine-oggetto senza la partecipazione di attori, scenografi, registi, senza servirsi di studi, scene, costumi.»<sup>94</sup> Infatti, Vertov riconosce nel cinema di finzione un tentativo maldestro di imitare e trasporre su pellicola altre forme d’arte, come il teatro e la letteratura. Per questo è necessario inventare un linguaggio cinematografico puro, che possa istituire un nesso originale e specifico con la realtà, con i fatti puri:

Niente surrogati della realtà (rappresentazioni teatrali, cinedrammi e simili), ma fatti (grandi o piccoli) accuratamente selezionati, fissati e organizzati, presi sia dalla vita dei lavoratori che da quella dei loro nemici di classe.<sup>95</sup>

Secondo Vertov, dunque, *«qualunque film realizzato sulla base di una sceneggiatura e sul principio della recitazione è, nella sostanza, uno spettacolo teatrale. [...] Tutto ciò non ha niente a che fare con l’autentica vocazione della macchina da presa: l’esplorazione dei fatti reali»*.

Tuttavia, è necessario sottolineare che, come nota Montani<sup>96</sup>, questo rinnovato rapporto col reale non si gioca in Vertov sull’ingenuità gnoseologica di attribuire all’immagine cinematografica uno statuto di veridicità nella testimonianza della realtà: non si tratta, infatti, di stabilire un rapporto “oggettivo” (in senso rappresentativo) con il reale, di mostrare, cioè, il mondo com’è veramente, ma piuttosto di mettere in atto una riorganizzazione della realtà per potersene riappropriare e per riprenderne il controllo attraverso la possibilità tecnica di un occhio meccanico, costitutivamente diverso dall’occhio umano (non un suo semplice perfezionamento): un occhio non-umano, che è

---

<sup>93</sup> D. Vertov, *L’occhio della rivoluzione*, cit., p. 33.

<sup>94</sup> Ivi, p. 68.

<sup>95</sup> Ivi, p. 115.

<sup>96</sup> Ivi, pp. 11-13.

nelle cose stesse e che, immergendosi nel caos, ne restituisce una realtà non umana, fatta di connessioni e “intervalli” materiali impossibili alla percezione ordinaria. Come scrive Deleuze nella sezione de *L'immagine-movimento* dedicata a Vertov, questa costruzione di un punto di vista non-umano può avvenire soprattutto grazie al montaggio:

L'originalità della teoria vertoviana dell'intervallo è che quest'ultimo non segna più uno scarto che si approfondisce, una messa a distanza tra due immagini consecutive, ma una messa in correlazione di due immagini lontane, incommensurabili dal punto di vista della nostra percezione umana.<sup>97</sup>

In questo modo il cinema scopre la sua possibilità “genetica” (non più solo rappresentativa-riproduttiva) e diventa capace di produrre un’“altra” percezione: «la coscienza-cinepresa si eleva a una determinazione, non più formale o materiale, ma genetica e differenziale»<sup>98</sup>.

Da un confronto tra quanto emerge da questa breve trattazione del *Kinoglaz* di Vertov e *Dogma 95* si possono trovare diversi punti di contatto significativi. Naturalmente, almeno dal punto di vista storico, c'è un chiaro filo rosso che lega l'avanguardia di Vertov e la critica della Nouvelle Vague di von Trier, e che passa per Godard e il suo Dziga Vertov Group; ma, più nello specifico ci sono degli elementi di analogia che possono aiutare per meglio circoscrivere il senso di *Dogma 95*. Innanzitutto lo stile letterario degli enunciati del *Dogma* e le sue caratteristiche grafiche (con l'uso del maiuscolo) sono connotati da una forte somiglianza con i manifesti e i proclami del *Kinoki*. Allo stesso modo il bersaglio *destruens* del *Dogma* coincide in parte con quelli di Vertov: il cinema dell'illusione e della finzione (con il suo apparato di set, scenografie, effetti speciali), la drammaturgia, la caratterizzazione psicologica dei personaggi e la giustificazione della narrazione sulla base della loro vita interiore, la pretesa artistica del cinema e l'idea stessa di “opera” come prodotto di un individuo (un artista) che crea operando delle scelte estetiche. Inoltre, anche Vertov, come i *Dogma Brothers*, sente la necessità di stabilire delle condizioni pratiche capaci di sostenere il “nuovo” cinema, liberato dal fardello della complessità che l'industria cinematografica richiede. Così, Vertov elenca, sei regole per un cinema «leggero», che sembrano

---

<sup>97</sup> G. Deleuze, *Cinema I. L'immagine-movimento*, cit., p. 102.

<sup>98</sup> Ivi, p. 107.

mostrare una somiglianza con le regole del *Voto di castità*:

1. Mezzi di trasporto rapidi.
2. Pellicola ad alta sensibilità.
3. Piccole cineprese a mano, leggere.
4. Apparecchiature per l'illuminazione altrettanto leggere.
5. Un'équipe di cine-reporters fulminei.
6. Un esercito di *Kinoki*-osservatori.<sup>99</sup>

Tuttavia, queste somiglianze appaiono di natura perlopiù superficiale, dal momento che non sussistono sul piano delle motivazioni e delle premesse. Infatti, in primo luogo, il *Kinoglaz*, al contrario del Dogma, nasceva come un preciso progetto politico in un contesto che rendeva concreta questa possibilità (un popolo «già presente»<sup>100</sup>, la nascente società comunista sovietica<sup>101</sup>), mentre senza dubbio nel progetto di Dogma 95 il popolo è assente come premessa. In secondo luogo, in Vertov è presente un forte apparato teorico che, partendo da delle ipotesi sulla realtà e sul mezzo cinematografico, elabora delle proposte linguistiche e formali. In questo senso si può dire che c'è in Vertov il tentativo di generare un linguaggio specifico, adatto soddisfare le esigenze politiche e teoriche da lui enunciate. Tutto ciò determina necessariamente gli aspetti contenutistici e formali di quella nuova invenzione cinematografica che Vertov chiamò “cineoggetto”. Al contrario Dogma 95 non dà alcuna indicazione positiva né di contenuto né di forma, ma pone soltanto dei limiti che gli impediscano di girare un film con i mezzi tradizionali del cinema di finzione.

Dunque, ciò che sembra accomunare Dogma 95 e *Kinoglaz* rimane legato soprattutto alla critica del cinema artificioso dell'“illusione”, il cinema “cosmetizzato” che propone una realtà inautentica, un “surrogato di realtà”. Se, infatti, il progresso, nell'epoca di Vertov così come in quella di Dogma 95, mette a disposizione dei mezzi cinematografici più efficaci e potenti, è necessario usarli a vantaggio dell'arte, e cioè non per dare l'illusione del realismo, ma per scavare e ricostituire un rapporto col reale. Per questo la critica all'illusione di Dogma 95

---

<sup>99</sup> D. Vertov, *L'occhio della rivoluzione*, cit., p. 124.

<sup>100</sup> G. Deleuze, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, cit., p. 240.

<sup>101</sup> Inoltre Vertov, almeno all'inizio della sua turbolenta carriera, lavorava all'interno degli organi ufficiali dell'URSS, accompagnando, dunque, il suo progetto con ambizioni decisamente “istituzionali”. (cfr. D. Vertov, *L'occhio della rivoluzione*, cit., pp 7-23).

non è una critica alla finzione, ma al realismo drammatico e ai modi di produzioni di un set convenzionale. Questo appello contro l'“inganno” del cinema è, infatti, pressochè identico in Vertov (anche se Vertov non prevedeva finzione nei suoi film) e riguarda l'uso perverso della tecnologia: se, come si legge nel manifesto Dogma, «*the “supreme” task of the decadent film-makers is to fool the audience*» allora si rende necessaria una netta opposizione. Come si legge in un appello del *Kinoki*: «Noi ci opponiamo a ogni forma di mercato tra “regista stregone” e pubblico stregato»<sup>102</sup>. C'è, allora, nonostante le differenze, l'esigenza comune di riscoprire un rapporto più autentico del cinema con la realtà; e questa esigenza significativamente porta sia Vertov sia i registi del Dogma alla volontà di spogliare il cinema di tutto ciò che è superfluo. In questo senso possiamo intendere il termine “autentico” come sinonimo di “povero”, così come lo intendeva Grotowski nella sua definizione di “teatro povero”, e cioè come il nucleo essenziale, ciò che non può non esserci, ciò che rimane di una forma d'arte quando viene tolto tutto<sup>103</sup>.

Che cosa rimane, dunque, del cinema quando tutto il superfluo è tolto? Dal punto di vista della pratica cinematografica rimane solo l'attrezzatura minima necessaria per riprendere. Dal punto di vista teorico, potremmo dire che rimane lo specifico filmico: secondo Vertov, rimane l'«io vedo» del “Cineocchio” meccanico e il montaggio<sup>104</sup>; mentre, al di fuori del contesto teorico vertoviano, ciò che rimane per un regista “dogmatico” è l'atto puro di filmare ciò che accade, senza pretese artistiche-estetizzanti, così come filmavano i cineasti delle origini. È in questo rapporto essenziale e originario che Dogma 95 cerca la strada per un'immagine autentica. Infatti, come nota Bainbridge, nonostante l'esortazione ad astenersi da ogni scelta estetica o di buon gusto, il nocciolo centrale di Dogma riguarda il rapporto tra la questione del cinema come forma d'arte (e non di

---

<sup>102</sup> D. Vertov, *L'occhio della rivoluzione*, cit., p. 114.

<sup>103</sup> Grotowski, infatti, eliminò dal suo teatro ogni elemento artificioso e dedicato all'illusione, come la scenografia, i costumi, i trucchi, la musica e la struttura tradizionale del teatro: «l'accettazione della povertà del teatro, lo sfrondamento di tutti gli elementi parassitari, ci ha svelato non solo la trama di questo strumento, ma anche le ricchezze inesplorate che risiedono nelle più intime profondità della forma artistica» (J. Grotowski, *Per un teatro povero* (1968), tr. it. di M. O. Marotti, Bulzoni, Roma 1970, p. 28).

<sup>104</sup> Cfr. D. Vertov, *L'occhio della rivoluzione*, cit., p. 71.

intrattenimento) e i principi fondamentali che lo costituiscono<sup>105</sup>, ritornando così alla pratica “elementare del filmare”:

The movement centre on the need to get back to basics with regard to filmmaking as a practice, to celebrate the ethos of cinema in order to get to grips with the stuff of life, its emotions, dilemmas, enigmas.<sup>106</sup>

L'obbligo della camera a mano del Dogma non è, allora, una scelta estetica o stilistica (per quanto possa poi essersi trasformata in uno stilema ben riconoscibile), ma nasce con la volontà di fornire al cineasta uno strumento per avvicinarsi al nocciolo essenziale del cinema, all'atto puro di filmare. È in questo senso che si colloca la necessità nata in von Trier, a partire dal suo film dogma *Idioti*, di essere egli stesso l'operatore durante le riprese.

Ma che cosa dire allora del montaggio? È, infatti, molto curioso che non ci sia alcun riferimento al montaggio nel manifesto e nel Voto di castità di Dogma 95 e che non vi sia alcuna regolamentazione al riguardo. Su questo punto, infatti, i *Dogma Brothers* mantengono un silenzio che da loro completa libertà, tradendo, forse, la mancanza di una riflessione teorica al riguardo o, più semplicemente, garantendo la possibilità di “salvare” in sede di montaggio un materiale prodotto in condizioni così precarie da non assicurare una completa ed effettiva utilizzabilità. Tuttavia è possibile estrapolare dalle indicazioni che rimangono implicite nel manifesto. Nello specifico almeno due regole limitano indirettamente le possibilità di montaggio:

7. Temporal and geographical alienation are forbidden. (That is to say that the film takes place here and now.)

8. Genre movies are not acceptable.<sup>107</sup>

Questo impedisce di ottenere col montaggio effetti temporali (per es. *flashback* o *flashforward*), di astrazione spazio-temporale (sogni, pensieri, ricordi, intuizioni). Inoltre, si impedisce di utilizzare espedienti ritmici riconducibili a dei generi specifici (per es. videoclip).

---

<sup>105</sup> Cfr. C. Bainbridge, *The cinema of Lars von Trier: Authenticity and Artifice*, cit., p. 86.

<sup>106</sup> *Ibidem*.

<sup>107</sup> <http://www.dogme95.dk/dogma-95/>.



Questo però si limita alla considerazione del montaggio come fase successiva alle riprese, di selezione, riorganizzazione e ripensamento del materiale girato. Tuttavia, prendendo spunto da una distinzione di Vertov possiamo riconoscere che, in realtà, il montaggio può essere suddiviso ben sei diversi momenti: «*durante l'atto di osservazione*», «*dopo l'osservazione*», «*durante le riprese*», «*dopo le riprese*», «*il colpo d'occhio*» e il «*montaggio definitivo*»<sup>108</sup>. In questo senso, si può riscontrare un montaggio implicito anche nel piano-sequenza, inteso come «orientamento dell'occhio armato di cinepresa nel luogo ispezionato»<sup>109</sup>. Il regista-operatore, che lascia guidare la soggettiva della sua ripresa dalla curiosità e dagli stimoli di ciò che accade davanti al suo occhio “meccanico” sta già effettuando un montaggio, sebbene in una sua fase preliminare.

Se, dunque, i registi Dogma (e soprattutto von Trier) non possono abbandonare l'idea di montaggio come riorganizzazione del materiale, sembrano però dotare la fase di ripresa di un surplus di valore in termini di montaggio, permettendo che quest'ultimo si costituisca spontaneamente nella con-presenza tra gli attori che fanno accadere il film e il regista-operatore che, immerso nei fatti che accadono, registra nel momento stesso in cui «*vive il film*»<sup>110</sup>. A questo proposito, secondo quanto scrive Pasolini nelle sue *Osservazioni sul piano-sequenza*<sup>111</sup>, si deve distinguere tra il tempo “presente”, “in diretta” che caratterizza la soggettiva del piano-sequenza («il tempo del piano-sequenza, inteso come elemento schematico e primordiale del cinema – cioè come una soggettiva infinita – è dunque il presente»<sup>112</sup>) dal tempo “passato”, che viene introdotto nel film con il montaggio finale, capace di dotare di senso e decifrabilità le inquadrature selezionate, allo stesso modo in cui la morte, nel momento del suo accadere, è in grado di riorganizzare e dotare di senso la vita di un individuo: «il montaggio opera dunque sul materiale del film (che è costituito da frammenti, lunghissimi o infinitesimali, di tanti piani-sequenza come possibili soggettive infinite) quello che la morte opera sulla vita»<sup>113</sup>.

---

<sup>108</sup> Cfr. D. Vertov, *L'occhio della rivoluzione*, cit., p. 121.

<sup>109</sup> Ivi, p. 121.

<sup>110</sup> M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., p. 97.

<sup>111</sup> P. P. Pasolini, *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 1971.

<sup>112</sup> Ivi, p. 237.

<sup>113</sup> Ivi, p. 241.

Risulta allora chiaro che in Dogma 95 viene privilegiato il “presente” della soggettiva rispetto al “passato”, al senso che viene attribuito al film dal montaggio finale, o, perlomeno, che c’è un tentativo di bilanciare questi due momenti del cinema a favore della “verità” del presente. Verrà affrontato più nel dettaglio questo punto nell’analisi del capitolo quarto<sup>114</sup>, dedicata al film *Idioti*, ma è necessario sottolineare fin da ora che, per quanto nel manifesto non siano incluse regole rispetto al montaggio, nella realizzazione dei film Dogma i dettami e il senso del montaggio classico vengano sistematicamente sovvertite, privilegiando, attraverso l’uso del *jump cut*, la recitazione, gli eventi e ciò che accade nel momento della ripresa, rispetto all’illusione di continuità e alla necessità di rendere non percepibili le cesure tra le diverse inquadrature secondo l’artificio tipico del montaggio tradizionale. In questo senso, dunque, possiamo dire che l’indicazione che più influenza il montaggio dei film Dogma è quella che chiude il manifesto: «*my supreme goal is to force the truth out of my characters and settings*».

Si è finora visto come Dogma 95 e il *Kinoglatz* di Vertov, mentre condividono la necessità di rinnovare il rapporto filmico con la realtà, si distinguono nel fatto che il cinema di Vertov nasce da una precisa presa di posizione ideologica e, di conseguenza, teorica, mentre Dogma 95 mette al centro del suo interesse la necessità dell’autore. Tornando ora alla distinzione deleuziana tra cinema politico classico e moderno, ci si può chiedere, allora, in che modo si collochi l’operazione Dogma 95: se, infatti, diversamente da Vertov, per i registi di Dogma 95 «*il popolo manca*»<sup>115</sup>, si può rintracciare nella loro operazione anche il tentativo di inventare un popolo nuovo, di costituire l’identità di una comunità, così come ciò avviene, secondo Deleuze, nel cinema politico moderno?

Nonostante Dogma 95 sia nato in Danimarca e nessuno dei primi film Dogma abbia a che fare con il terzo mondo, bisogna, tuttavia, riconoscere che il tema della costituzione o del disfacimento di una comunità sembra percorrerli tutti. E questo si è verificato a dispetto del fatto che nel manifesto e nel Voto di castità non sia presente alcuna restrizione riguardo ai temi da trattare. In effetti, come nota MacKenzie, bisogna riconoscere che, almeno nei primi tre film Dogma, sussiste una sottile contiguità nei contenuti:

---

<sup>114</sup> Cfr. *infra*, cap. 4.

<sup>115</sup> G. Deleuze, *Cinema 2. Immagine-tempo*, cit., p. 240.

[...] it is indeed the case that, perhaps against the wishes of the Dogma brothers, the aesthetics of the manifesto have lent themselves to three films that all share broadly similar concerns: those of the dysfunctional family and the ways in which the psychical and mental harm done by families needs to be sorted out. Further, all three films have characters that are the agents responsible for the re-imagining of the family: in *Festen*, it is Christian (Ulrich Thomsen); in *Idioterne*, both Karen (Bodil Jørgensen) and Stoffer (Jens Albinus) play this role, albeit in strikingly different ways; and in *Mifune*, the surrogate family constructed by Kresten (Anders Berthelsen) and Liva (Iben Hjejle) compares favorably to Kresten's more "traditional" family back in Copenhagen.<sup>116</sup>

Dunque, due elementi essenziali sembrano percorrere *Idioti*, *Festen* e *Mifune*, e cioè una un nucleo familiare "disfunzionale" e una forte necessità di ricostituire un'immagine nuova di gruppo, famiglia o comunità. Si può, allora, affermare che l'osservanza delle regole parrebbe aver fatto scaturire delle necessità singolari, che forse riposano su uno scomodo letto comune di intenzioni profonde e che, forse, hanno a che fare con il bisogno di mettere in discussione le origini, le amate-odiate origini, a cui è necessario ribellarsi per trovare una nuova identità. In questo senso, secondo Conrich e Tincknell andrebbe interpretato il ricorrere della casa come luogo simbolico privilegiato dello svolgersi dell'azione:

It is not a coincidence that domestic space is central to all three of the 'first wave' of Dogma projects, although it is figured differently in each text. In *Festen* (1998), the family country house/hotel is the splendidly whited sepulchre of bourgeois corruption; in *The Idiots* (1998), the uncle's 'borrowed' villa is transformed into a commune; and in *Mifune* (1999), the dilapidated farmhouse with its threadbare furnishings symbolises the loss of emotional values which are eventually recovered. In each film, the house is the locus of emotional transformation and catharsis for its main protagonists.<sup>117</sup>

In riferimento più specifico a *Idioti*, che sarà oggetto di indagine nel capitolo quarto, è possibile, dunque, tracciare delle linee di analogia con alcuni aspetti del cinema politico moderno per come sono stati messi in luce finora a partire dal pensiero di Deleuze.

In primo luogo, protagonista del film è un gruppo di persone che decide di dare vita a una piccola comune "occupando" la villa dello zio di Stoffer (il leader del gruppo), per dedicarsi alla pratica dello "spasser", ovvero del comportarsi come degli "idioti", come delle persone con handicap mentali. In questo modo gli "idioti" intendono provocare i "normali" e il mondo della normalità e, allo stesso tempo,

---

<sup>116</sup> S. MacKenzie, "Direct Dogma: Film Manifestos and the fin de siècle", cit., p. 167.

<sup>117</sup> Conrich I., Tincknell E., "Film Purity, the Neo-Bazinian Ideal, and Humanism in Dogma 95", in *P.O.V.*, 10, (2000), pp. 171-180.

scoprire qualcosa su loro stessi, mettendosi, dunque, in una doppia condizione di minoranza: da un lato la minoranza di chi decide di non accettare le regole di vita “normali” e le convenzioni “borghesi” della società e, dall’altro, la minoranza di chi è portatore di handicap.

In secondo luogo, si potrebbe considerare lo *spasser* come una forma di *trance*. Infatti, lo scopo di comportarsi da “idioti” è proprio quello di «spingere tutto all’aberrazione»<sup>118</sup>, fare incrinare le micro-strutture della società e creare dei disordini al suo interno, che provochino uno stato di incomprensibile confusione. Inoltre, così come l’autore del cinema politico moderno «non è in grado di produrre enunciati «individuali»<sup>119</sup>, in modo simile l’autore dogmatico deve eclissarsi in favore della “verità”, del film come opera collettiva e rinunciare a compiere scelte estetiche individuali. D’altra parte, però, l’autore scopre nel suo “io” il germe del popolo, della sua comunità e deve trovare dei personaggi che siano degli «intercessori»<sup>120</sup>: «l’autore fa un passo verso i propri personaggi che fanno un passo verso l’autore»<sup>121</sup>. Così von Trier, che guida troupe degli *Idioti*, allo stesso modo in cui il suo alter ego Stoffer guida la comunità degli “idioti”, trova in quest’ultimo e nella sua antagonista Karen una replica sdoppiata del suo ego. Inoltre, nel cortocircuito di realtà e finzione che caratterizza il film, in cui Karen e Stoffer risultano i portatori finzionali delle istanze reali del regista von Trier, quest’ultimo può farli «leggendare»<sup>122</sup> e «affabulare»<sup>123</sup>, producendo attraverso di loro degli «*enunciati collettivi*»<sup>124</sup>, in cui il fatto privato immediatamente si fa politico in quella micro-cellula di comunità resistente che sono gli “idioti”.

---

<sup>118</sup> G. Deleuze, *Cinema 2. Immagine-tempo*, cit., p. 242.

<sup>119</sup> Ivi, p. 245.

<sup>120</sup> *Ibidem*.

<sup>121</sup> *Ibidem*.

<sup>122</sup> *Ibidem*.

<sup>123</sup> *Ibidem*.

<sup>124</sup> *Ibidem*.



## CAPITOLO 3: DOGMA 95 TRA GIOCO E VERITÀ

Gioco del mondo che imperiosamente  
Va mescolando Essere e Parvenza:  
– L'eterna demenza  
È noi che rimescola dentro!

F. Nietzsche

### 1. Il realismo di Dogma 95

Secondo quanto si legge nel manifesto di Dogma 95 e nel Voto di Castità, è necessaria una critica degli aspetti “illusori” e “cosmetici” del cinema; e di conseguenza la “verità” diviene lo “scopo supremo” del cineasta («my supreme goal is to force the truth out of my characters and settings»). Si è già accennato, a questo proposito, come il richiamo alla verità non abbia a che fare né con una presa di posizione teorica basata sull'oggettività del mezzo cinematografico né con un richiamo a un nuovo “realismo”, inteso come rapporto documentario o oggettivante col reale<sup>1</sup>. È tuttavia, necessario approfondire ora il problema della verità e della rappresentazione nel cinema per meglio comprendere la proposta innovativa che Dogma 95 comporta rispetto al rapporto tra il cineasta e la realtà filmata.

In Dogma 95, non sembra esservi, infatti, alcuna dicotomia tra la verità e l'artificio della finzione. Piuttosto, il problema che i *Dogma Brethren* riscontrano ha a che fare con una certa modalità di costruzione dell'artificio, che ostacola l'erompere della vita nella fase di produzione delle immagini. La critica dell'illusione, lungi

---

<sup>1</sup> Cfr. *supra*, cap. 2, pp. 46-48

dall'essere una critica della finzione, sfocia, dunque, nella necessità di dar luogo a un realismo che riguarda il processo e non il risultato della produzione di immagini. Come mette in luce Koutsourakis, è, infatti, necessario distinguere un «realist filmmaking process»<sup>2</sup> dal realismo drammatico («dramatic realism»<sup>3</sup>), in quanto quest'ultimo impiega il mezzo cinematografico per ottenere un'illusione di realtà nella finzione, mentre il primo opera una riconciliazione tra il realismo estetico e l'anti-illusionismo, privilegiando, in un contesto di *fiction*, l'incorporazione dell'errore e dell'inaspettato nella fase di ripresa, un uso produttivo e non riproduttivo delle nuove tecnologie (in un contesto in cui «a technological storm is raging»<sup>4</sup>), l'utilizzo di un montaggio paratattico e di un'attitudine "investigativa" della macchina da presa. Tutto ciò a discapito degli elementi che, nel "realismo drammatico", consentono un completo controllo sul risultato, e cioè, la drammaturgia, la pianificazione dell'inquadratura e il montaggio invisibile. In Dogma 95 c'è senz'altro un intento anti-rappresentativo, che aspira a esplorare zone altre rispetto ai modi convenzionali del *filmmaking*<sup>5</sup>, una sorta di «volontà di perdere la volontà»<sup>6</sup>, per citare, con Deleuze, Francis Bacon. Risulta allora necessaria un'indagine approfondita della critica deleuziana e, prima ancora, niciana, del concetto di verità, per vedere in che modo il cinema manifesti il suo potenziale produttivo proprio nelle crepe che questa critica provoca sulla superficie di ogni rappresentazione.

## 2. La critica della verità: da Nietzsche a Deleuze

Nel frammento niciano postumo 507, inserito in *La volontà di potenza*, troviamo scritto:

Che debba esistere una massa di credenze; che sia concesso di giudicare; che manchi il dubbio riguardo a tutti i valori essenziali: ecco le premesse di ogni vivente e della sua vita. Quindi è necessario che qualcosa debba essere tenuto per vero – ma non che qualcosa sia vero.<sup>7</sup>

---

<sup>2</sup> A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 109.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

<sup>4</sup> Cfr. *supra*, cap. 2, p. 4.

<sup>5</sup> Cfr. A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., pp. 117-119.

<sup>6</sup> G. Deleuze, Francis Bacon. Logica della sensazione, cit., p. 162.

<sup>7</sup> F. Nietzsche, *La volontà di potenza* (1887), tr. it. M. Ferraris, P. Gast (a cura di), *La volontà di potenza*, Bompiani, Milano 1992, p. 280.

Per capire come Nietzsche arrivi a formulare una simile conclusione sembra opportuno seguire il percorso tracciato da Carlo Sini nel saggio *Eracle al bivio*<sup>8</sup>, a partire dalla contrapposizione fra l'uomo teoretico e l'uomo intuitivo, così come si delinea all'interno di *Nascita della tragedia* e del frammento *La filosofia nell'età tragica dei greci*. L'uomo teoretico, incarnato dalla figura di Socrate,

ha ridotto l'apollineo alla logica e il dionisiaco alle «passioni». Le passioni sono ciò che bisogna controllare in virtù del logos, del ragionamento. [...] Al fondo dell'ideale teoretico si pone allora un ottimismo caratteristico: *la fede incrollabile che il pensiero, guidato dal filo conduttore della causalità, giunga fino agli estremi abissi dell'essere e che il pensiero sia in grado non soltanto di conoscere l'essere, ma addirittura di correggerlo*. [...] Con ciò è svelato «il segreto profondo della scienza»: essa tende incessantemente verso i suoi propri limiti e là, nel confine in cui il razionale esaurisce la propria spinta e si rinnega, essa ritrova l'arte e il pensiero mitico, ovvero ciò da cui essa è sorta e che oscuratamente ancora e sempre la sorregge.<sup>9</sup>

Poco oltre Sini prosegue illustrando le caratteristiche di quel pensiero precedente al consolidarsi dell'ideale Socratico-platonico e definito come “un filosofare indimostrabile”:

[...] suo compito non è la verità «a qualsiasi prezzo», ma la scoperta del *valore*, «delle cose degne d'esser sapute, delle grandi e più importanti conoscenze». È in tal modo che la filosofia presocratica tiene a freno l'impulso del conoscere, conferendogli forma unitaria e scopo. Il «pathos conoscitivo» è qui tutt'uno col «pathos estetico»: l'impulso a conoscere è trattenuto all'interno della cultura complessiva; esso deve svolgere un'azione feconda e vivificante, deve mirare alla bella armonia di vita e cultura: è questa la sua «verità», l'unica degna di venir perseguita. Altrimenti la scienza «piomba su tutto lo scibile, nella cieca bramosia di voler tutto conoscere a qualsiasi prezzo». [...] La retorica è una *techne* non una scienza, ma è anche ciò che rende possibile il linguaggio della scienza, al quale fornisce i contenuti impliciti, inavvertiti e obliati.<sup>10</sup>

Due dati sembrano emergere in modo preponderante dai passi citati: da un lato, il rapporto che si viene a istituire tra la verità e l'utile; dall'altro la parentela tra scienza e arte.

Per quanto riguarda il primo aspetto, Nietzsche rileva come nella cultura presocratica la ricerca della verità fosse subordinata a un'esigenza di armonia complessiva della società, svolgendo, dunque, una funzione di utilità per la vita. Sini mette in luce nel testo niciano la presenza di una misura oltre la quale la ricerca della verità non solo perde di senso, ma può addirittura rivelarsi dannosa. Si privilegia,

<sup>8</sup> C. Sini, *Eracle al bivio* (1978), Bollati Boringhieri, Torino 2007.

<sup>9</sup> Ivi, p. 112.

<sup>10</sup> *Ibidem*.



dunque, non la pretesa di arrivare a cogliere l'essere delle cose, ma il tentativo di comprendere ciò che ha valore per l'esistenza: «Cosciché la forza delle conoscenze non sta nel loro grado di verità, bensì, nella loro età, nel loro essere incorporate, nel loro carattere di condizione di vita. Laddove vita e conoscenza sembravano venire in contraddizione l'una con l'altra, non si dette mai seriamente battaglia»<sup>11</sup>.

Quest'ultima considerazione ci avvicina al secondo aspetto relativo alla parentela fra arte e scienza. Il linguaggio di cui si serve il pensiero presocratico, infatti, è più vicino alla retorica che al rigore dimostrativo della dialettica platonica. Il suo fine è la persuasione circa il valore, non la dimostrazione della verità. Ma proprio questo è il punto nodale sul quale insiste la denuncia niciana, così come viene riportata da Sini: l'ideale teoretico vive nell'oblio della matrice retorica del linguaggio che adopera per costruire il suo discorso scientifico:

La scienza che vorrebbe conoscere, in fondo altro non fa, a sua volta, che «persuadere», sebbene in modo nascosto e inconsapevole [...].  
Il linguaggio originario, in genere tutto il linguaggio parlato, è un'astrazione e un oblio. Ciò rende molto più sfumati i rapporti fra arte e filosofia, mito e scienza. Filosofia e scienza appaiono ora come astrazioni delimitate entro la sfera del linguaggio mitico-retorico; ma per sua essenza il linguaggio (mitico oppure scientifico) è retorico, e cioè analogico, metaforico, mitologico; cioè in una parola estetico (artistico).<sup>12</sup>

Questo aspetto relativo all'obliato carattere metaforico del linguaggio che utilizziamo viene affrontato da Nietzsche in *Su verità e menzogna in senso extra-morale*. Secondo il filosofo tedesco i nomi che siamo soliti attribuire alle cose altro non sarebbero che delle metafore divenute convenzionali e dunque arbitrariamente poste a designare delle realtà di per sé inconoscibili:

Noi crediamo di sapere qualcosa delle cose stesse, quando parliamo di alberi, colori, neve e fiori e tuttavia non possediamo che metafore delle cose, che non corrispondono per niente alle essenzialità originarie. [...] In ogni caso non vi è dunque nulla di logico in merito al sorgere del linguaggio, e l'intero materiale, in cui e con cui in seguito l'uomo della verità, il ricercatore, il filosofo lavora e costruisce, proviene, se non da un paese della cuccagna fra le nuvole, in ogni caso non certo dall'essenza delle cose».<sup>13</sup>

Tra il mondo e il linguaggio che adoperiamo per rappresentarlo sussiste, secondo

---

<sup>11</sup> F. Nietzsche, *La gaia scienza* (1882), tr. it. Di F. Masini, Adelphi, Milano 1997, p. 138.

<sup>12</sup> C. Sini, *Eraclito al bivio*, cit., p. 116.

<sup>13</sup> F. Nietzsche, *Su verità e menzogna in senso extra-morale* (1873), tr. it. di F. Tomatis, Bompiani, Milano 2006. p. 91.

Nietzsche – e anche Sini – uno scarto originario, che è irriducibile. E tuttavia non v'è altra possibilità perché il mondo si dia a noi se non all'interno di questo stesso scarto. Si tratta sempre, perciò, di una “rappresentazione di mondo”, che, probabilmente, ha avuto origine nel mito e nell'arte. Nella raccolta di saggi dedicati al pensiero di Sini e intitolata *Il filosofo e le pratiche*, questo tema dello “scarto” e della “raffigurazione” trova ampio spazio:

Del mondo si può solo dire ciò che raffiguriamo. [...] Ciò non significa che vi sia, da qualche parte, un Mondo in sé che l'uomo raffigura. Il mondo è tale solo *in quanto* raffigurato. E qui sta la differenza tra fatto ed Evento. Un fatto è ciò che viene replicato in una rappresentazione che ne fissa il significato. L'evento della rappresentazione, invece, non è fissabile, soglia indicibile per un'infinita replicabilità.<sup>14</sup>

La “volontà di verità”, talvolta, ha il desiderio di risalire oltre quella soglia originaria per attingere un supposto essere che si troverebbe al di là; ma in questo disperato tentativo ricade sempre già all'interno dello scarto. Il pensiero di che cosa vi sia oltre la soglia, viene sempre e comunque ricalcato a partire dalla soglia stessa, in uno sforzo *immaginario*:

[...] se la soglia rappresenta quel varco, quel *vacuum*, quel nulla in virtù del quale accade ogni precipizio di mondo, allora ogni figura che la soglia si immagina, prima o dopo di sé, ogni presupposta “realtà esterna”, ogni supposta “origine”, non è che una proiezione anteflessa o retroflessa, un'immagine che accade sempre ora e qui anche laddove ambisce a denotare un supposto prima o poi, che come tale precipita a sua volta nel nulla.<sup>15</sup>

Oltre la soglia non c'è che un'altra soglia. Scrive Nietzsche in *Al di là del bene e del male*:

Si voglia, dunque, confessare a se stessi quanto segue: che non ci sarebbe assolutamente vita, se non sulla base di valutazioni e di illusioni prospettive; e se si volesse con il virtuoso entusiasmo e la balordaggine di alcuni filosofi togliere completamente di mezzo «il mondo apparente», ebbene, posto che voi possiate fare questo, anche della vostra «verità», almeno in questo caso, non resterebbe più nulla! Sì, che cosa ci costringe soprattutto ad ammettere che esista una sostanziale antitesi di vero e falso? Non basta forse riconoscere diversi gradi di illusorietà, nonché, per così dire, ombre e tonalità complessive, più chiare e più oscure, dell'apparenza [...]? Per quale ragione mai il mondo, *che in qualche maniera ci concerne*, non potrebbe essere una finzione?<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> P. Crippa, Interrogare la domanda. Carlo Sini e il pensiero realista, in E. Redaelli (a cura di), *Il filosofo e le pratiche*. In dialogo con Carlo Sini, CUEM, Milano 2011, p. 55.

<sup>15</sup> L. Brovelli, *Il luogo del pensiero. Un confronto tra Vitiello e Sini*, in E. Redaelli (a cura di), cit., p. 66.

<sup>16</sup> F. Nietzsche, *Al di là del bene e del male*, tr. it. di F. Masini, Adelphi, Milano 2004, p. 42.

E poi ancora nel frammento 301 de *La gaia scienza*:

Siamo noi, i pensanti-senzienti, a fare realmente e continuamente qualcosa che non esiste: tutto il mondo, che sempre crescerà, di valutazioni, colori, pesi, prospettive, scale, affermazioni e negazioni. [...] Soltanto noi abbiamo creato il mondo *che in qualche modo interessa gli uomini!*<sup>17</sup>

Nietzsche esorta a riflettere sul fatto che noi esseri umani, con le nostre interpretazioni, convenzioni, proiezioni, secondo una pluralità di generi – scientifico, letterario, religioso, poetico, giuridico, ecc. – siamo autori del mondo:

[...] il concetto si origina dal «trasferimento artistico di uno stimolo nervoso in immagini». Il concetto, potremmo dire, è un *poiein*, un «fare» (in generale un «fare astrazione»), e non un conoscere. Questo fare si caratterizza come «metamorfofi del mondo nell'uomo», come umanizzazione del mondo, sforzo di comprendere il mondo come una cosa umana. [...] Tutta la storia dell'umanità si configura allora come una creazione estetica. L'uomo è un «soggetto artisticamente creativo», che tuttavia ignora di essere tale: crede nelle sue metafore, nei sogni della sua coscienza, e solo a questo patto «può vivere con una certa calma, sicurezza e coerenza».<sup>18</sup>

E, tuttavia, Nietzsche riconosce l'ardente e crudele desiderio di conoscere che da sempre caratterizza l'uomo e, in particolare, il filosofo. Infatti, in una sezione successiva al passo già citato di *Al di là del bene e del male* si legge:

Contro questa volontà di apparenza, di semplificazione, di maschera, di mantello, insomma di superficie – giacché ogni superficie è un mantello – agisce quella sublime inclinazione dell'uomo della conoscenza, la quale prende e vuole prendere le cose in profondità, nella loro multiformità, alle loro radici: quella sorta di crudeltà della coscienza e del gusto intellettuale, che ogni ardimentoso pensatore riconoscerà in se stesso.<sup>19</sup>

Sembra, dunque, che nell'animo dello stesso Nietzsche convivano due tendenze di segno opposto: una volontà di verità desiderosa di sollevare qualunque maschera, qualunque mantello, di scardinare ogni illusione o inganno di superficie; e, nel contempo, la chiara consapevolezza che nessuna verità risiede oltre la maschera, in quanto la volontà di verità stessa non è che una delle tante illusioni prospettive senza le quali non ci sarebbe possibile vivere: «tutto ciò che è profondo» – scrive – «ama la maschera»<sup>20</sup>.

<sup>17</sup> F. Nietzsche, *La gaia scienza*, cit., p. 218.

<sup>18</sup> C. Sini, *Eracle al bivio*, cit., p. 120.

<sup>19</sup> F. Nietzsche, *Al di là del bene e del male*, cit., p. 140.

<sup>20</sup> Ivi, p. 46.

Ancora una volta, l'indagine conoscitiva del pensatore si avvicina all'arte; usa gli strumenti dell'arte per esprimersi, per produrre concetti, interpretazioni. In questo aspetto Nietzsche sembra sentirsi decisamente più vicino al modello presocratico e alla sua matrice retorica, pur rivendicando la necessità di scavare, di fare a brandelli le superfici, spinto da un potente desiderio di conoscenza. Se, però, il criterio cui la verità viene subordinata è quello della sua utilità nei riguardi della vita, Sini, insieme con Nietzsche, si domanda legittimamente da dove venga questa crudele spinta a inseguire la verità, che sembra confliggere con le necessità della sopravvivenza:

[...] la pretesa della verità nasce dal patto sociale fra gli uomini; in tale patto viene fissato ciò che in seguito dovrà essere la verità; in altre parole viene scoperta una designazione delle cose uniformemente valida e vincolante, e la legislazione del linguaggio fornisce altresì le prime leggi della verità. [...] Da un lato dunque verità e menzogna sono valori sociali: essi non riguardano la conoscenza pura (verso la quale gli uomini non hanno interesse), ma il bisogno pratico di non venire ingannati dai propri simili e consoci. Da un altro lato verità e menzogna riguardano il corretto uso delle convenzioni linguistiche, esse stesse sorte non per conoscere, ma per accordarsi nell'azione sociale.

Che è allora ciò che noi chiamiamo verità?

Un mobile esercizio di metafore, metonimie, antropomorfismi, in breve una somma di relazioni umane che sono state potenziate poeticamente e retoricamente, che sono state trasferite e abbellite e che dopo un lungo uso sembrano ad un popolo solide, canoniche e vincolanti.<sup>21</sup>

La verità nasce dunque da un bisogno pratico di regolamentazione, di certificazione.

A questo aspetto della verità si accompagna poi una spinta, un *conatus* che è desiderio irresistibile di conoscere e prende la forma di una passione instancabile, di una fede:

la fede nella scienza [...] è sorta [...] *nonostante il fatto* che continuamente si siano dimostrati a essa lo svantaggio e la pericolosità della “volontà di verità”, della “verità a tutti i costi”. [...] “Volontà di verità” potrebbe essere un'occulta volontà di morte . – In tal modo, la domanda: perché scienza? riconduce al problema morale: a qual fine esiste in genere una morale, se vita, natura, storia sono “immorali”? Non c'è dubbio, l'uomo verace, in quel temerario e ultimo significato che la fede nella scienza presuppone, afferma con ciò un mondo diverso da quello della vita, della natura e della storia; e in quanto afferma questo “altro mondo”, come? non deve perciò stesso negare il suo opposto, questo mondo, il *nostro* mondo?...Ma si sarà compreso dove voglio arrivare, vale a dire che è pur sempre una *fede metafisica* quella su cui riposa la nostra fede nella scienza – che anche noi, uomini della conoscenza di oggi, noi atei e antimetafisici, continuiamo a prendere anche il *nostro* fuoco dall'incendio che una fede millenaria ha acceso, quella fede cristiana che era anche la fede di Platone, per cui Dio è verità e la verità è divina.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> C. Sini, *Eracle al bivio*, cit., p. 119.

<sup>22</sup> F. Nietzsche, *La gaia scienza*, cit., p. 242.

*L'homme véridique*, con la sua ossessione conoscitiva, giudicativa potremmo dire, si pone in contrasto con la vita. La nega. Il senso profondo di questa riflessione risiede proprio nel carattere insanabile di tale contraddizione. Nietzsche per primo, infatti, rivela di essere posseduto dal demone della “volontà di sapere”, anche se i suoi sforzi si dirigono in seno alla verità stessa, per mostrarne il carattere costitutivamente ambiguo. Le due opposte tendenze riscontrabili nell'impostazione niciana si configurano, quindi, come una forza centrifuga – pronta a difendere la necessità vitale di illusioni prospettive – e come una forza centripeta che è tutta protesa verso il “divenire”, una “linea di fuga”, per usare un'espressione deleuziana, che scompagina gli assetti, che libera la vita facendo detonare tutte le illusioni, le superstizioni e le significazioni che la insidiano.

Convivere con queste due spinte antitetiche comporta dei rischi, perché «la forza aggregativa a volte si volge contro se stessa, e quando non ha più nulla da organizzare “impiega la propria forza a disorganizzare”»<sup>23</sup>. Tutta la ricerca di Nietzsche può essere riletta come un unico grande esperimento sulla capacità da parte dell'essere umano di assimilare, di incorporare la natura profondamente contraddittoria del reale; esperimento che il filosofo ha compiuto su se stesso in prima persona fino alla pazzia.

Questa polarità di forze, osserva Sini, è ben esemplificata dalle due maschere che ne sono l'incarnazione: Apollo da un lato e Dioniso dall'altro<sup>24</sup>. La prima maschera sovrintende alla dimensione dell'armonia, della stabilità, della forma. La seconda governa il regno del divenire, delle passioni e degli istinti, dove le forme sono continuamente superate e reinventate. Sini ribadisce che è fondamentale notare come la componente finzionale sia sostanzialmente presente in entrambi i poli. Nessuno dei due è più vicino dell'altro al vero, perché entrambi impiegano metafore per costruire le loro rappresentazioni. Apollo e Dioniso:

Queste due figure, questi due momenti, trovano nella tragedia greca la loro miracolosa fusione; la tragedia greca, cioè, è sintesi armoniosa [...] di vita e interpretazione e in quanto tale scandisce il passaggio dalla natura alla cultura. [...] Ma con l'avvento del socratismo l'equilibrio tra apollineo e dionisiaco viene infranto e il nesso medesimo viene rimosso. [...] Al mito dell'uomo servo di Dioniso si sostituisce il mito dell'umanesimo,

---

<sup>23</sup> R. Fabbrichesi, *Nietzsche e la biologia: i temi in gioco*, in B. Stiegler, *Nietzsche e la biologia*, Negretto editore, Mantova 2010, p. 11.

<sup>24</sup> Riguardo al complesso rapporto di identificazione e divergenza tra Apollo e Dioniso si rimanda all'analisi di Colli. Cfr. G. Colli, *La sapienza greca*, Adelphi, Milano 1977, pp. 23-27.

dell'uomo mosso dalla volontà di verità, dell'uomo impegnato a dominare la vita.<sup>25</sup>

Ciò che preme è liberare la vita dal dominio delle forme che non sanno più rinnovarsi, continuando l'opera d'invenzione del mondo. Nietzsche lavora forsennatamente per cercare di raggiungere questa liberazione, perfettamente consapevole che si tratta di un compito disperato. La visione tanto inseguita di una vita assolutamente pura, oltre "la soglia", non è altro che un'illusione destinata a ricadere sempre all'interno dell'interpretazione che la mette in atto: «Ogni filosofia è filosofia di prosenio [...] Ogni filosofia nasconde anche una filosofia: ogni opinione è anche un nascondiglio, ogni parola anche una maschera»<sup>26</sup>.

Un sogno filosofico tanto potente quanto inquietante, il sogno di arrivare a pensare il nostro mondo spogliato di tutte le maschere con cui lo abbiamo ricoperto, spogliato della sua umanità.

Sini avverte che la vita nella sua forma più pura, liberata dalle cattive finzioni rimane una finzione inaccessibile:

[...] l'interpretazione è il modo d'essere dell'uomo [...]. Non c'è uomo che non interpreti, poiché l'uomo è per essenza «retorico». In altri termini: vivere ed interpretare sono per l'uomo la stessa cosa. Ma Nietzsche comincia anche, nel soggetto citato, a porre il problema non in termini antropologici, ma cosmologici: la vita nel suo insieme è una forza d'interpretazione; la vita, in quanto divenire, in quanto trasfigurazione, è una vita che interpreta, e che si autointerpreta. Il trasformarsi della vita significa l'interpretarsi della vita. Segue da ciò che Apollo e Dioniso tendono allora a confondersi: non più due forze, due atteggiamenti, ma come due maschere di un unico dio. Se Dioniso è il vitale e Apollo è l'ermeneutico, Apollo è la maschera con la quale Dioniso sempre si presenta. [...] la vita è sempre «prospettiva sulla vita» e non mai vita universale «in sé».<sup>27</sup>

Non sembra dunque esserci via d'uscita dalla rappresentazione, anche il più crudele bisogno di verità rimane sempre nel territorio di una finzione. Pietro Crippa, ne *Il filosofo e le pratiche*, scrive:

[...] non posso riferirmi ad alcunché senza ricorrere ad una protesi linguistica, sia essa una parola, un gesto, un'immagine; tutti segni significativi che, in quanto tali, rappresentano l'Evento già da sempre riconosciuto e per questo perso.<sup>28</sup>

Anche la verità, dunque, deve essere raccontata e quindi presupporre una

<sup>25</sup> C. Sini, *Eracle al bivio*, cit., p. 136.

<sup>26</sup> F. Nietzsche, *Al di là del bene e del male*, cit., p. 201.

<sup>27</sup> C. Sini, *Eracle al bivio*, cit., p. 139.

<sup>28</sup> P. Crippa, *Interrogare la domanda*, cit., p. 55.

prospettiva e un veicolo rappresentazionale, altrimenti resterebbe una verità muta: l'evento nella sua purezza, al di fuori della modalità con cui ce lo rappresentiamo, risulta qualcosa di assolutamente inaccessibile.

Tuttavia, se le maschere di Apollo e Dioniso sono due volti di un medesimo dio e se dalla rappresentazione non si può uscire, a quali luoghi conduce questo pensiero errante che insegue la vita e il divenire con le armi del «sospetto»<sup>29</sup>?

Eugen Fink, nel suo volume dedicato alla filosofia di Nietzsche<sup>30</sup>, si domanda se il pensiero di quest'ultimo, sia stato in grado di avventurarsi oltre i territori da lui esecrati della metafisica tradizionale, o se sia rimasto in fin dei conti intrappolato nelle reti della filosofia metafisica, con la sua insaziabile volontà di verità. Per Fink, questo quesito, equivale a chiedersi se Nietzsche sia «“una” figura di pensatore accanto alle altre»<sup>31</sup> oppure «un iniziatore, [...] un primogenio, un precursore, “araldo e canto del gallo” di una nuova epoca del mondo»<sup>32</sup>. È necessario, ora, chiarire cosa Fink intenda per «impostazione metafisica»<sup>33</sup>. Si tratta una quadruplica modalità del pensiero che «determina l'Ente nel suo essere»<sup>34</sup>, in rapporto alle sue determinazioni fondamentali, ovvero, «Essere e Nulla, Essere e Divenire, Essere e Apparire, Essere e Pensare»<sup>35</sup>. Tali determinazioni, che corrispondono alle quattro trascendenze che si rintracciano in tutta la filosofia antica, «ossia, *ens, unum, bonum, verum*»<sup>36</sup>, e, secondo Fink, costituiscono uno schema da cui il pensiero di Nietzsche non si libera definitivamente, pur denunciando la necessità di una loro capitolazione e portandoli al loro estremo compimento:

La problematica nietzschiana corrisponde allo schema della metafisica occidentale; egli pensa l'entità dell'Ente come Volontà di Potenza; l'Ente nella sua totalità come Eterno Ritorno dell'Uguale; ciò che è Ente al massimo grado prima negativamente come morte di Dio e poi positivamente come gioco apollineo-dionisiaco, che produce tutte le cose come creazioni dell'apparenza, come l'artista l'opera d'arte; e, alla fine, concepisce la verità di tutto ciò, in quanto esiste come verità umana, come Superuomo.<sup>37</sup>

Tuttavia, c'è una dimensione del pensiero di Nietzsche, così peculiarmente legato

---

<sup>29</sup> C. Sini, *Eracle al bivio*, cit., p. 139.

<sup>30</sup> E. Fink, *La filosofia di Nietzsche* (1960), trad. it. di P. Rocco Traverso, Marsilio Editori, Padova 1973.

<sup>31</sup> Ivi, p. 249.

<sup>32</sup> *Ibidem*.

<sup>33</sup> Ivi, p. 252.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> *Ibidem*.

<sup>36</sup> Ivi, p. 253.

<sup>37</sup> Ivi, p. 255.

alla sua vita<sup>38</sup> e allo “stile”<sup>39</sup> delle sue opere, che sarebbe in grado, secondo Fink, di costituire uno spazio altro dove l’esercizio filosofico, ormai indistinguibile dal poetare, sarebbe in grado di svincolarsi dalle reti secolari della metafisica:

Una origine non metafisica di filosofia cosmologica si trova nel suo pensiero del “gioco”; già partendo dai suoi primi scritti egli si muove nella misteriosa dimensione del gioco, nella sua metafisica dell’Artista, nella sua immagine eraclitea di Zeus, figlio del mondo, che gioca, del *PAIS PAIZON*.<sup>40</sup>

Il Gioco umano è, allora, la vita stessa, nel suo divenire eracliteo; vita che ama la maschera, e cioè che non contrappone più una maschera all’altra (quella apollinea a quella dionisiaca), che non va più alla ricerca della «plumbea verità»<sup>41</sup>, che richiede all’uomo una risposta priva di risentimento, un’acettazione estatica del divenire dell’universo. Così canta il principe Vogelfrei nell’appendice della *Gaia Scienza*:

Gioco del mondo che imperiosamente

Va mescolando Essere e Parvenza:

– L’eterna demenza

È noi che rimescola dentro!<sup>42</sup>

In questo modo, «l’uomo ha possibilità di comprendere l’apparenza come apparenza, di immergersi a partire dal suo proprio gioco nel grande gioco del mondo e di sapersi, in tale sprofondare, compagno di gioco del gioco cosmico»<sup>43</sup>.

L’uomo *ludens* è, dunque, il protagonista di un nuovo scenario, costituito da infinite possibilità di connessione; e, a quest’uomo che gioca, è richiesta una postura peculiare, una “apertura” che gli consenta di rispondere affermativamente al gioco del dio Dioniso, di accettare la sfida che la vita gli presenta. Egli deve, allora, volere «fin nell’intimo il Necessario»<sup>44</sup>. Non, si tratta, infatti, di esercitare una libertà senza freni,

---

<sup>38</sup> «Egli ha fondato la “filosofia della vita”», scrive Fink. (Ivi, p. 64). Per quanto concerne il legame tra pensiero e vita in Nietzsche, cfr. Ivi, pp. 63-99.

<sup>39</sup> Questa necessaria costitutività e indiscernibilità tra stile e pensiero, tra strutture verbali e costruzione di concetti, è una tema caro anche a Deleuze, e una chiave d’accesso fondamentale al filosofo francese. Si veda a questo proposito la prefazione a *Mille piani* di Massimo Carboni, intitolata significativamente *Lo stile è il libro*. (Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani*, cit., pp. 7-22.

<sup>40</sup> E. Fink, *La filosofia di Nietzsche*, cit., p. 257.

<sup>41</sup> C. Sini, *Eracle al bivio*, cit., p. 130.

<sup>42</sup> *Ibidem*.

<sup>43</sup> E. Fink, *La filosofia di Nietzsche*, cit., p. 258.

<sup>44</sup> Ivi, p. 259.



né di accettare passivamente il destino. Ed è «per tale volontà, che non è abbandono a un destino, ma partecipazione al gioco cosmico, [che] Nietzsche usa la formula *amor fati*»:

Stemma della necessità! / Suprema costellazione dell'Essere / che nessun desiderio raggiunge, / che nessun No contamina, / eterno sì dell'Essere, / io sono eternamente il tuo sì: / poiché io ti amo, o Eternità!<sup>45</sup>

Ma come convergono queste considerazioni nel pensiero di Deleuze? Sicuramente si deve riconoscere nella riflessione filosofica di Gilles Deleuze vi è una matrice niciana piuttosto evidente che può essere ricondotta a una sensibilità, comune a entrambi gli autori, sintetizzata da Paolo Godani in questi termini:

[...] Nietzsche e Deleuze [...] hanno iniziato a sentire, nell'organizzazione del nostro mondo, delle nostre società, del nostro corpo e della nostra mente, un gioco di forze che imprigionano la vita; e hanno iniziato a sentire che una vita più potente può venire liberata lavorando, con una certa inevitabile crudeltà, al disfacimento delle prigioni che le abbiamo costruito.<sup>46</sup>

In questo senso, la necessità di una fusione tra *caos* e *kosmos*, che sfocia nella possibilità di un *caosmos* nell'arte e nella filosofia, ha un evidente legame genetico nella lotta niciana tra Apollineo e Dionisiaco. In questa cornice è proprio la messa in crisi di una forma di verità obiettivante, “veridica”, opposta alla potenza multiforme e polimorfa del divenire e delle “forze vitali”, che costituisce il piano di convergenza più proficuo tra i due filosofi.

Più nello specifico, riguardo a Nietzsche e riguardo al nostro contesto di riferimento, il cinema, il filosofo francese dedica in *Immagine-tempo* ampio spazio all'opera e alla figura di Orson Welles. In particolare nell'ambito del capitolo sesto del secondo volume sul cinema<sup>47</sup>, intitolato *Le potenze del falso*, Deleuze si propone di individuare alcuni motivi niciani che attraverserebbero l'opera del regista americano. Lo spunto di tale accostamento, come appare evidente dalle note che lo stesso Deleuze appone al testo, nasce principalmente dalle interviste a Welles condotte da André Bazin, nel corso delle quali viene fatto esplicito riferimento al filosofo tedesco, anche se non si

---

<sup>45</sup> F. Nietzsche, *Ditirambi di Dioniso e Poesie postume (1882-1888)*, trad. it. G. Colli, Adelphi, Milano, 1970, p. 61.

<sup>46</sup> P. Godani, *Deleuze*, cit., p. 19.

<sup>47</sup> G. Deleuze, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, cit., pp. 143-174.

trova mai un'aperta rivendicazione da parte di Welles delle tesi niciane. Scrive Deleuze:

Vi è un nietzscheanesimo di Welles, come se Welles ripassasse attraverso i punti principali della critica della verità in Nietzsche: il “mondo vero” non esiste e, se esistesse, sarebbe inaccessibile, invocabile e, se fosse evocabile, sarebbe inutile, superfluo. Il mondo vero presuppone un “uomo verace”, un uomo che vuole la verità, ma un uomo simile ha strani moventi, quasi nascondesse in sé un altro uomo, una vendetta [...]. L'uomo verace insomma non vuole nient'altro che giudicare la vita, erige un valore superiore, il bene, in nome del quale potrà giudicare, ha sete di giudicare, vede nella vita un male, una colpa da spiare: origine morale della nozione di verità. Come Nietzsche, Welles non ha mai smesso di combattere il sistema del giudizio: non esiste valore superiore alla vita, la vita non deve essere giudicata né giustificata, è innocente, possiede “l'innocenza del divenire”, aldilà del bene e del male...<sup>48</sup>

È necessario chiarire cosa Deleuze intenda per “battaglia contro il sistema del giudizio” e “l'innocenza del divenire”.

Secondo Deleuze i protagonisti wellesiani che perseguono la verità sono tanto ambigui quanto quelli che cercano di occultarla. È il caso dell'ispettore Vargas e del poliziotto Quinlan in *Touch of Evil*, piuttosto che di Van Stratten e Arkadin in *Mr. Arkadin*. Si tratta ancora una volta di quelle che Sini chiama «due maschere della stessa divinità»<sup>49</sup>. La differenza è data dal fatto che i primi giudicano in nome di una presunta istanza superiore, un valore di riferimento (quale il bene o la verità), che essi erigono al di sopra di tutto il resto, mentre i secondi si sentono essi stessi la norma di riferimento a partire dalla quale esercitare arbitrariamente il proprio potere.

Il rifiuto dell'attitudine giudicante nell'opera di Welles è legato, secondo Deleuze, essenzialmente a due fattori: innanzi tutto la sostanziale diffidenza circa la legittimità e l'integrità di chi – individuo o istituzione – emetta il giudizio, dal momento che ci sono sempre dei moventi o dei fini poco chiari. In secondo luogo la questione dell'“innocenza del divenire”. Scrive Deleuze: «[...] forse il divenire è sempre innocente, anche nel crimine, anche nella vita esaurita per quanto è ancora un divenire»<sup>50</sup>.

Deleuze riconduce tutto a un problema di gestione delle forze vitali: l'*homme véridique* è colui che cerca masochisticamente di dominare tali forze; al contrario l'uomo-superiore alla maniera di Arkadin, è un personaggio che non ha rinunciato all'espressione delle proprie “potenze di vita”, anche se si presentano sempre sotto la

---

<sup>48</sup> Ivi, p. 155.

<sup>49</sup> C. Sini, *Eracle al bivio*, cit., p. 130.

<sup>50</sup> G. Deleuze, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, cit., p. 160.

stessa variante: distruttiva e autodistruttiva.

C'è, poi, un ulteriore personaggio che, costituisce il termine ultimo e più nobile dell'uomo-superiore, ovvero l'artista, creatore di forme e alleato del divenire; colui che sa giocare nel gioco del mondo, potremmo dire con il Nietzsche di Fink. Infatti, scrive Deleuze:

La differenza tra il falsario, l'esperto e Vermeer, è che i primi due non sanno affatto cambiare. Solo l'artista creatore porta la potenza del falso a un grado che si effettua non più nella forma ma nella trasformazione. Non esiste più né verità, né apparenza. Non esiste più né forma invariabile né punto di vista variabile su una forma. Esiste un punto di vista che appartiene alla cosa al punto che essa continua a trasformarsi in un divenire identico al punto di vista. Metamorfosi del vero. Quel che l'artista è, *creatore di verità*, perché la verità non può essere raggiunta, trovata né riprodotta, deve essere creata». <sup>51</sup>

*F for fake* costituisce, a parere di Deleuze, il punto di arrivo di questo percorso welliesiano alla ricerca del falso. Nel film, infatti, vediamo all'opera un esempio perfetto della serie completa di falsari: passando dall'esperto al contraffattore, per finire all'artista/ciarlatano Welles. Inoltre, la struttura formale del film è intrinsecamente falsificante: Welles adotta un punto di vista immanente all'oggetto del suo racconto e, così, il suo documentario sulle illusioni del vero e i suoi falsari è esso stesso strutturalmente e scopertamente falso. Se il "mondo vero" viene meno, infatti, nessun discorso e nessuna forma potrà cadere fuori dalla dimensione del falso, nemmeno quando abbia come tema il disvelamento di tale illusione. Risulta, così, evidente come un film-saggio sul falso che assuma un punto di vista immanente alla materia che racconta – falsificandosi e quindi rinunciando alla pretesa di trovarsi in una posizione di trascendente obiettività – possa definirsi "onesto".

Secondo Deleuze il falsario diviene, nelle sue varie declinazioni, il personaggio chiave di Welles e la narrazione diventa falsificante. Su questa base è possibile approfondire le due tipologie di descrizioni per immagini già citate in precedenza, quella *organica* e quella *crystallina* <sup>52</sup>.

La descrizione organica nasce sulla base di una realtà di riferimento che si dà per scontata. Si presuppone che il referente della descrizione – per esempio il luogo in cui si ambienta una scena – abbia un'esistenza oggettiva che non viene messa in discussione dall'operato della cinepresa. Si chiama «al contrario "crystallina" una descrizione che

---

<sup>51</sup> Ivi, p. 164.

<sup>52</sup> Cfr. *supra*, pp. 39-41.

vale per il proprio oggetto, lo sostituisce, lo crea e insieme lo cancella»<sup>53</sup>.

La distinzione va inquadrata all'interno della fondamentale e più ampia trasformazione relativa al passaggio da una *immagine-movimento* a una *immagine-tempo*. Tale passaggio – di cui Welles, secondo Deleuze, sarebbe uno dei precursori – si sviluppa soprattutto a partire dal neorealismo italiano, nel momento in cui cominciano a comparire *situazioni ottiche e sonore pure* e il nucleo portante dell'immagine si svincola dall'azione per mettere al centro di tutto la *visione*:

Contro coloro che definivano il neorealismo italiano a partire dal suo contenuto sociale, Bazin invocava la necessità di criteri formali estetici. Si trattava, a suo avviso, di una nuova forma della realtà, considerata dispersiva, ellittica, errante o oscillante, operante per blocchi, con legami volutamente deboli e avvenimenti fluttuanti. Il reale non era più rappresentato o riprodotto, ma “mirato”. Invece di rappresentare un reale già decifrato, il neorealismo mirava ad un reale da decifrare, sempre ambiguo.<sup>54</sup>

Poco oltre Deleuze prosegue: «Nel neorealismo, i legami senso-motori hanno valore unicamente per i disturbi che li colpiscono, li allentano, li disequilibrano o li separano: crisi dell'immagine-azione»<sup>55</sup>. I personaggi finiscono per ritrovarsi in situazioni di fronte alle quali la risposta non si prolunga più in un'azione, ma si produce a livello dello sguardo. Siamo, così, di fronte a figure che non si caratterizzano più per il loro essere *attanti*, bensì *veggenti*.

Alla descrizione organica e cristallina di luoghi e ambientazioni corrispondono rispettivamente una “narrazione organica” e una “narrazione cristallina”<sup>56</sup>. La narrazione organica è tendente al “vero” e pertanto si organizza secondo strutture e categorie convenzionali che potremmo definire obiettivanti. Il tempo di queste narrazioni è oggettivo, meccanico; un tempo che mantiene sempre delle precise coordinate di riferimento, in maniera che anche eventuali salti, flashback, flashforward e sconvolgimenti di sorta, siano sempre relativi a un centro ben individuabile. La rappresentazione del tempo è qui definita indiretta perché subordinata all'azione, al movimento, allo spazio; tale rappresentazione viene, cioè, dedotta da questi elementi. È un'immagine quantitativa del tempo, misurabile e ricavabile tramite i gesti, gli spostamenti e i cambiamenti che si producono all'interno degli spazi. Al contrario, una

---

<sup>53</sup> G. Deleuze, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, cit., p. 143.

<sup>54</sup> Ivi, p. 11.

<sup>55</sup> Ivi, p. 16.

<sup>56</sup> Cfr. *supra*, pp. 39-41.

narrazione cristallina è intrinsecamente falsificante.

La narrazione cristallina, slegata dagli obblighi e dalle convenzioni della rappresentazione veridica, libera un'immagine-tempo diretta, che non fa più riferimento a una dimensione meccanico-quantitativa, bensì a quella puramente qualitativa della durata così come la intende Bergson:

La distinzione bergsoniana di tempo e spazio o, meglio, la distinzione tra durata e tempo spazializzato [...], dipende dalla distinzione tra due tipi di molteplicità: una *molteplicità discreta* [...] e una *molteplicità continua* o qualitativa, i cui elementi sono fusi assieme, compenetrati gli uni negli altri. La distinzione dei due tipi di molteplicità implica la differenza tra due generi di misurazione: nel caso delle molteplicità discrete, la misurazione dipende da una metrica esterna e uniforme [...]; nel caso delle molteplicità continue la metrica è intrinseca ed eterogenea.<sup>57</sup>

La “durata” fa riferimento a un tempo che non è più misurabile e quantificabile, le cui coordinate si perdono, in una sovrapposizione di attuale e virtuale, di presente e di passato, tale che le due componenti non si possano più discernere. In questo modo ci troviamo in una condizione in cui reale e immaginario vengono a coesistere:

Deleuze distingue, a questo proposito, due possibilità che definisce «coesistenza delle falde di passato» e «simultaneità delle punte di presente». Nel primo caso, accade che tutte le regioni (virtuali) del passato, coesistendo di diritto, possono essere messe in relazione tra loro indipendentemente dall'ordine cronologico secondo il quale si sono succedute: due età della vita, ad esempio l'infanzia e la maturità, possono venire a coesistere in unico istante [...]. Nel caso della simultaneità dei presenti, accade invece che la narrazione cristallina possa implicare il realizzarsi di due eventi impossibili (dal punto di vista dell'unica successione causale che il tempo cronologico sopporta).<sup>58</sup>

Ma il discorso sulla temporalità proposto da Deleuze si spinge oltre e mette in luce una questione decisiva sul rapporto tra verità e tempo:

Se si considera la storia del pensiero si constata che il tempo è sempre stato la messa in crisi della nozione di verità. Non che la verità cambi a seconda delle epoche. Non il semplice contenuto empirico, ma la forma o piuttosto la forza pura del tempo, mette in crisi la verità. Questa crisi scoppia fin dall'antichità, nel paradosso dei “futuri contingenti”. Se è *vero* che una battaglia navale *può* aver luogo domani, come evitare una di queste due conseguenze: o l'impossibile procede dal possibile (perché se la battaglia avviene non è più possibile non avvenga), oppure il passato non è necessariamente vero (perché poteva non avvenire).<sup>59</sup>

La prima soluzione interessante al paradosso viene prospettata, a parere di

---

<sup>57</sup> P. Godani, *Deleuze*, cit., p. 29.

<sup>58</sup> P. Godani, *Deleuze*, cit., p. 130.

<sup>59</sup> G. Deleuze, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, cit., p. 147.

Deleuze, da Leibniz:

Leibniz afferma che la battaglia navale può avvenire o non avvenire, ma non avviene nello stesso mondo: avviene in un mondo, non avviene in un altro mondo e questi due mondi sono possibili, ma non sono “compossibili” tra loro. [...] a suo parere non è l'impossibile, ma solo l'imcompossibile che procede dal possibile; e il passato può essere vero senza essere necessariamente vero. In tal modo però la crisi della verità più che una soluzione conosce una pausa. Perché nulla ci vieterebbe di affermare che gli impossibili appartengono allo stesso mondo e i mondi impossibili allo stesso universo).<sup>60</sup>

Il tempo nella sua forma pura mette in crisi la nozione di verità. Se la forma impura del tempo è quella della sua oggettivazione e quantificazione, la forma pura del tempo sarà quella che si sottrae a questo tipo di addomesticamento. Una forma del tempo complessa, che non procede secondo una linea cronologica, ma è affetta piuttosto da ripetizioni, sovrapposizioni, anacronismi. Si noti il parallelismo tra la questione etica del giudizio e la concezione del tempo. Allo stesso modo in cui la vita non può essere giudicata, se non a partire da una prospettiva immanente, così la durata qualitativa non si lascia misurare secondo coordinate oggettive, ma risulta irriducibilmente soggettiva ed eterogenea. Anche il tempo, dunque, come la vita, può essere liberato da tutte le apparenze che lo quantificano e lo semplificano. Il tempo non più disciplinato è un tempo labirintico, che si biforca continuamente, come i sentieri del giardino borgesiano:

Fang – diciamo – ha un segreto; uno sconosciuto batte alla sua porta...Fang può uccidere l'intruso, l'intruso può uccidere Fang, entrambi possono salvarsi, entrambi possono restare uccisi, eccetera...lei arriva in questa casa, ma in uno dei passati possibili lei è mio amico, in un altro è mio nemico. E' la risposta di Borges a Leibniz: la linea retta come forza del tempo, come labirinto del tempo, è anche la linea che si biforca e non smette di biforcarsi, passando per *presenti impossibili*, ritornando su *passati non-necessariamente veri*.<sup>61</sup>

La letteratura ci viene incontro per chiarire queste affermazioni, non così lontane – a ben guardare – dalla comune esperienza quotidiana. Il nostro vissuto, infatti, è popolato da piccole interferenze temporali. Accade, per esempio, con il “ricordo involontario” proustiano: un oggetto, un volto, un sapore, incontrati casualmente, fanno sì che un'esperienza del nostro passato si riattualizzi improvvisamente, così che essa non sussiste più in quanto ricordo, ma come un presente ritrovato.

La conclusione cui approda Deleuze è la nascita di un nuovo regime di

---

<sup>60</sup> Ivi, p. 147.

<sup>61</sup> Ivi, p. 148.

narrazione:

Ne deriva un nuovo statuto della narrazione: la narrazione cessa di essere veridica, cioè di pretendere al vero, per farsi sostanzialmente falsificante. Non si tratta affatto di “a ciascuno la sua verità”, una variabilità relativa al contenuto. È una potenza del falso che sostituisce e spodesta la forma del vero, perché pone la simultaneità di presenti impossibili o la coesistenza di passati non-necessariamente veri.<sup>62</sup>

Così, per esempio, il montaggio di *F for Fake* con la sua orizzontalità, i suoi trucchi di *match cut* e raccordi falsati, libera un’immagine-tempo diretta tale da rendere attuale e virtuale, reale e immaginario non più distinguibili<sup>63</sup>.

### 3. Il gioco del teatro e l’evento

Secondo Deleuze, c’è una figura che, in modo precipuo, sarebbe in grado di vivere in una dimensione pura del tempo, mettendone in discussione l’ordine cronologico e il carattere “veridico”. Si tratta dell’attore (così come del «ballerino o del mimo»<sup>64</sup>),

La figura dell’attore, infatti, risponde all’ideale stoico dell’uomo che sa non essere «indegno di ciò che [gli] accade»<sup>65</sup>, che sa giungere alla volontà di rispondere affermativamente al suo “destino”, diventando «l’Operatore [capace di] produrre le superfici o i duplicati in cui l’evento si riflette»<sup>66</sup>. Il sapore niciano di queste riflessioni è molto evidente<sup>67</sup>, ed è più che esplicito, il richiamo che Deleuze fa al filosofo tedesco, nel far cenno all’*amor fati* come ideale compimento dell’uomo stoico (e dell’attore). Se, infatti, come messo in luce nel paragrafo precedente sulla scorta alle riflessioni di Fink, l’*amor fati* indica la possibilità di far propria la volontà di essere un uomo che gioca [*play*] e, che, giocando, partecipa al gioco cosmico, allora l’attore che recita [*play*]

---

<sup>62</sup> *Ibidem*.

<sup>63</sup> Cfr. *ivi*, pp. 154-165.

<sup>64</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., pp. 150.

<sup>65</sup> *Ivi*, p. 133.

<sup>66</sup> *Ibidem*.

<sup>67</sup> È necessario rispetto a questo punto almeno ricordare che è proprio dal concetto niciano dell’“eterno ritorno” che Deleuze sviluppa la sua idea di un’affermazione del molteplice e del divenire attraverso la ripetizione della differenza. Infatti, l’eterno ritorno non sarebbe affatto, secondo Deleuze, il ritorno dell’essere, dell’identico (dell’uno o del tutto). Al contrario l’eterno ritorno è proprio «la legge di un mondo senza essere, senza unità, senza identità» (G. Deleuze, *Divenire molteplice*, Ombre Corte Edizioni, Verona 1999, p. 24). A questo proposito cfr. G. Deleuze, *Nietzsche e la filosofia* (1967), Feltrinelli, Milano 1992.

rappresenta l'ideale dell'uomo libero che abbraccia il proprio destino, nel senso che *contro-effettua* ciò che gli accade. In questo senso il teatro emerge come un esempio per eccellenza di gioco che sfugge alla ricerca della «plumbea verità» e si immerge nella dimensione impersonale dell'«eterna verità» dell'*evento*.

Questo compimento deleuziano dell'ideale niciano, ancora una volta, mette in campo un rapporto peculiare con l'evento e con il tempo. Se, infatti, come si è già visto nel primo capitolo, Deleuze dedica alcune pagine fondamentali di *Logica del senso* al teatro e, in particolare, alla figura dell'attore<sup>68</sup>, è perché quest'ultimo può «restituirci una "lettura del tempo" che si oppone a quella contraddistinta da un'"impostazione cronologica»<sup>69</sup>; egli, infatti, abita quella dimensione "biforcuta" del tempo (*Aiôn*) che mette in discussione la distinzione tra reale e immaginario, rendendoli indiscernibili:

l'attore non rappresenta "un punto", ma in un determinato punto, «ciò che egli rappresenta è sempre ancora futuro e già passato», quel tempo di Aion che diventa in Deleuze il tempo dell'attore, la cui «rappresentazione si sdoppia senza rompersi» in due direzioni, passato e futuro, «schivando» il presente.<sup>70</sup>

L'attore è in grado, allora, di *contro-effettuare* l'evento, liberando in ciò che accade (ciò che è attuale) la sua «eterna verità»<sup>71</sup>, e cioè quella dimensione virtuale del tempo in cui passato e futuro possono essere compresenti. Infatti, scrive Deleuze, «l'evento non è ciò che accade (accadimento), è in ciò che accade, il puro espresso che ci fa segno e che ci aspetta»<sup>72</sup>. Se l'attore presenta, dunque, l'evento *contro-effettuandolo* in ciò che accade, questo può avvenire soltanto in una dimensione impersonale e preindividuale. Infatti, così come non è il filosofo a creare i concetti, ma un *personaggio concettuale* e non è l'artista a creare *blocchi di sensazioni*, ma una *figura estetica*<sup>73</sup>, anche l'attore non agirà sulla scena come persona individuale (per esempio, come agisce nella quotidianità), dal momento che lo «splendore» dell'evento è «neutro» e si situa in un *si* impersonale:

Questo *si* – scrive Deleuze – differisce da quello della banalità quotidiana. È il *si* delle

---

<sup>68</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., pp. 133-137.

<sup>69</sup> C. Rozzoni, *Per un'estetica del teatro*, cit., p. 77.

<sup>70</sup> Ivi, p. 78.

<sup>71</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., p. 133. Per una discussione più approfondita della nozione di «eternità» rispetto all'evento deleuziano, vd. *supra* cap. 1, par. 4.

<sup>72</sup> *Ibidem*.

<sup>73</sup> Cfr. *supra* cap. 1, p. 22.



singularità impersonali e preindividuali, il *si* dell'evento puro in cui *egli* muore come piove [il pleut]. Lo splendore del *si* è quello dell'evento stesso o della quarta persona. Ed è perciò che non vi sono eventi privati e altri collettivi; come non vi è individuale e universale, e non vi sono particolarità e generalità. Tutto è singolare e perciò collettivo e privato a un tempo, particolare e generale, né individuale né universale.<sup>74</sup>

L'attore, quando recita una parte, si colloca, dunque in una zona di indiscernibilità tra reale e immaginario, poiché «ciò che egli rappresenta è sempre ancora futuro e già passato, mentre la sua rappresentazione è impassibile e si divide, si sdoppia senza rompersi, senza agire né patire»<sup>75</sup>. Per questo la “finzione” che l'attore mette in atto si situa in una dimensione che fa implodere la distinzione tra vero e falso, tra realtà e immaginazione. Infatti, egli non recita la parte, non “finge” semplicemente di essere un personaggio, ma tende la propria personalità per «aprirsi a un ruolo impersonale»<sup>76</sup>:

Ciò che interpreta non è mai un personaggio: è un tema (il tema complesso o il senso) costituito dalle componenti dell'evento, singularità comunicanti, effettivamente liberate dai limiti degli individui e delle persone.<sup>77</sup>

Si può dire allora che sia proprio l'azione dell'attore a “creare” l'evento<sup>78</sup>, a fabbricarlo, e, così, il tempo proprio del teatro (e dell'evento) scardina il tempo cronologico e fa emergere una verità *eterna* e non veridica, che, con la sua natura paradossale<sup>79</sup>, mette in discussione ogni rapporto oggettivante: il nesso causale tra gli avvenimenti, il principio di identità e di non-contraddizione. Tale, infatti, è la condizione che contraddistingue la dimensione dell'Aiôn, che, pur effettuandosi sulla superficie degli stati di cose ed essendo loro connessa (secondo un rapporto di «quasi-causalità»<sup>80</sup> – scrive Deleuze), vive in un presente non cronologico, «senza spessore»<sup>81</sup>, in un istante che «schiva il presente»<sup>82</sup> e che non smette mai di prolungarsi nel “già stato” e nel “non ancora”:

---

<sup>74</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., p. 136.

<sup>75</sup> Ivi, p. 133.

<sup>76</sup> *Ibidem*.

<sup>77</sup> Ivi, p. 134.

<sup>78</sup> Cfr. C. Rozzoni, *Per un'estetica del teatro*, cit., p. 79.

<sup>79</sup> Questo carattere di paradossalità, intrinseco alla natura stessa dell'evento, e che mette in discussione i principi basilari del «senso comune», è una dei temi fondamentali seguiti da Deleuze in *Logica del senso*: «L'incertezza personale non è infatti un dubbio esterno a ciò che accade, bensì una struttura obiettiva dell'evento stesso, in quanto va sempre in due sensi contemporaneamente, e dilania il soggetto secondo questa duplice direzione. Il paradosso è innanzitutto ciò che distrugge il buonsenso come senso unico, ma, anche, ciò che distrugge il senso comune come assegnazione di identità fisse». (G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., p. 11.)

<sup>80</sup> Ivi, p. 151.

<sup>81</sup> Ivi, p. 150.

<sup>82</sup> Ivi, p. 148.

questo presente dell’Aiôn, che rappresenta l’istante, non è affatto come il presente vasto e profondo di Kronos: è il presente senza spessore, il presente dell’attore, del ballerino o del mimo, puro “momento” perverso.<sup>83</sup>

L’evento, questo strato “vaporoso” che può sprigionarsi dagli stati di cose, attende sempre una contro-effettuazione, perché potenzialmente risiede in tutto ciò che accade. Ma come si articola il rapporto tra gli eventi e gli stati di cose? Come si spiega questo rapporto di “quasi-causa”?

Deleuze, in *Logica del senso*, nell’ambito dell’indagine riguardo al rapporto peculiare che sussiste tra gli *effetti incorporei* (*eventi* o *effetti di superficie*, nell’ordine temporale dell’Aiôn) e le *mescolanze corporee* (stati di cose, nell’ordine temporale di Kronos), mette in luce un’analogia tra l’*evento* e il *senso* che si produce nel linguaggio, che può aiutare a far chiarezza su questo punto.

Innanzitutto, dice Deleuze, «gli eventi puri fondano il linguaggio»<sup>84</sup>. Infatti, gli eventi, nella loro esistenza impersonale, sono il puro “espresso”, ovvero «la proprietà metafisica acquisita dai suoni di avere un senso e, secondariamente, di significare, di manifestare, di designare invece di appartenere ai corpi come qualità fisiche»<sup>85</sup>.

In questo senso l’Aiôn costituisce una «frontiera tra le cose e le proposizioni»<sup>86</sup>, e cioè quella soglia che fonda la possibilità stessa del linguaggio. Dunque, secondo Deleuze, è necessario distinguere il *senso* di una proposizione, da un lato, dagli aspetti materiali del linguaggio con cui essa è formulata (le qualità fisiche del suono), e, dall’altro, dal suo significato, da ciò che eventualmente designa o manifesta<sup>87</sup>. Dunque, il *senso* della proposizione nasce (o, sarebbe meglio dire, attende la sua effettuazione) proprio in seno a questa organizzazione tra il suono e il significato, ma non deve essere confuso con questi ultimi, nello stesso modo in cui l’evento nasce in connessione a una mescolanza corporea, ma non deve essere confuso con essa: «l’evento si riferisce agli stati di cose, ma come l’attributo logico di tali stati, del tutto differente dalle loro qualità fisiche, benché si aggiunga a esse, vi si incarni o vi si effettui»<sup>88</sup>. In modo analogo, «ciò che rende possibile il linguaggio è l’evento in quanto non si confonde né con la

---

<sup>83</sup> Ivi, p. 150.

<sup>84</sup> Ivi, p. 148.

<sup>85</sup> *Ibidem*.

<sup>86</sup> *Ibidem*.

<sup>87</sup> Cfr. ivi, p. 149.

<sup>88</sup> *Ibidem*.

proposizione che lo esprime, né con la condizione di colui che lo pronuncia, né con lo stato di cose designato dalla proposizione»<sup>89</sup>. Dunque, il linguaggio si fonda in quella soglia bifronte che volge le sue facce contemporaneamente verso le mescolanze corporee (le cose) e verso le proposizioni (le parole) senza che si possa mai ridurre le une alle altre. Ed è proprio in questo spazio che si produce il *sensò*. Infatti, solo in presenza di due *serie* eterogenee (significante da un lato e significato dall'altro), tra cui si producono ramificazioni e connessioni, è possibile la produzione di singolarità (ovvero la produzione del *sensò*), che attraversano entrambe le serie, appartenendo allo stesso all'una e all'altra, ma solo come eccesso o difetto: «il senso non si confonde infatti con la significazione stessa, ma è ciò che si attribuisce in modo da determinare il significante in quanto tale e il significato in quanto tale»<sup>90</sup>.

Ecco, allora, chiarito il rapporto tra *sensò* ed evento: entrambi sono l'incorporeo che avvolge il corporeo. L'uno (il *sensò*) insiste sulla proposizione, mentre l'altro (l'evento) si effettua negli stati di cose. Ma, dal momento che anche la proposizione è, per un certo aspetto, uno "stato di cose" (che significa o denota un altro stato di cose), si può allora dire che non si dà una effettiva distinzione tra evento e *sensò*: infatti, scrive Deleuze, «il senso è la stessa cosa dell'evento ma questa volta riferito alle proposizioni»<sup>91</sup>. Senza entrare nel dettaglio su come l'evento fondi il linguaggio<sup>92</sup>, ciò che interessa sottolineare in questa sede è il carattere immateriale e "superficiale" dell'evento stesso, che deve essere prodotto come un *surplus* rispetto alle condizioni materiali a cui è intimamente connesso, ma che, appartenendo a un ordine differente (quello dell'Aiôn), con esse non deve essere confuso.

Ora, in che modo si articola il rapporto tra l'attore e gli elementi della rappresentazione teatrale perché si produca l'evento incorporeo, così intimamente legato all'arte scenica?

Per rispondere a questa domanda si farà riferimento alla natura ludica dell'agire

---

<sup>89</sup> Ivi, p. 161.

<sup>90</sup> Ivi, p. 52.

<sup>91</sup> Ivi, p. 149.

<sup>92</sup> Nell'ambito del linguaggio, secondo Deleuze, è il verbo che, aprendosi sul doppio versante del presente e dell'infinito, « mette in contatto l'interiorità del linguaggio con l'esteriorità dell'essere». Su questo punto cfr. ivi, pp. 161-164.

attoriale messa in luce da Fink in *Maschera e coturno*<sup>93</sup>, un'illuminante conferenza, pronunciata nel luglio del 1968, in cui il fenomenologo tedesco affronta alcuni problemi estetici fondamentali del teatro, paragonando la rappresentazione teatrale al gioco, inteso come «fenomeno dell'esistenza»<sup>94</sup>.

Secondo Fink, il gioco non deve essere inteso come un fenomeno marginale delle attività umane, come «un passatempo, una pausa dalla serietà della vita»<sup>95</sup>, ma piuttosto come un una «dimensione esistenziale»<sup>96</sup> fondamentale, «intrecciata con tutti gli altri campi della vita»<sup>97</sup>: infatti, dice Fink, «il gioco è una possibilità dell'uomo per antonomasia»<sup>98</sup>. Tale carattere essenziale del gioco ha delle radici profonde, arcaiche, ed è strettamente legato ai fenomeni rituali della festa e delle rappresentazioni teatrali<sup>99</sup>. Gli antichi accessori della scena, la maschera e il coturno, per quanto caduti in disuso, continuano a esistere in qualità di funzioni fondamentali che caratterizzano essenzialmente la rappresentazione: «fintanto che il teatro è un gioco che significa il mondo, essi sono imprescindibili»<sup>100</sup>. Infatti, da un lato, la funzione del coturno continua a sussistere in quanto «innalzamento della banalità dell'esistenza, un superamento del fattuale nell'esemplare, dell'evento casuale [o mescolanza corporea, si potrebbe dire con Deleuze] in un esempio dell'essenza [o, ancora con Deleuze, *evento*]]»<sup>101</sup> e, dall'altro lato, la maschera come *medium* che attraverso una parvenza istituisce una “verità”, tanto irrealista quanto essenziale, che, paradossalmente, smaschera l'inessenziale del reale.

Ma, se il teatro e la rappresentazione scenica sono riconducibili alla dimensione del gioco, è lecito chiedersi che cosa costituisca il gioco come fenomeno generale. Secondo Fink i caratteri fondamentali del suo compiersi sono:

uno «stato d'animo di piacere che nondimeno è in grado di abbracciare il suo “opposto”, come tristezza, dolore e disperazione e che “è più profondo di quanto il giorno abbia pensato”; e altresì, puro presente che trattiene in sé, che non viene travolto dal

---

<sup>93</sup> Il testo di *Maschera e coturno* è riportato in edizione italiana nella raccolta antologica che segue il già citato saggio di Rozzoni, *Per un'estetica del teatro*. (E. Fink, *Maschera e coturno* (1968), tr. it. C. Rozzoni, in C. Rozzoni, *Per un'estetica del teatro*, cit., pp. 103-119)

<sup>94</sup> E. Fink, *Maschera e coturno*, cit., p. 105.

<sup>95</sup> Ivi, p. 108.

<sup>96</sup> *Ibidem*.

<sup>97</sup> *Ibidem*.

<sup>98</sup> Ivi, p. 109.

<sup>99</sup> Cfr. ivi, p. 103 e pp. 118-119.

<sup>100</sup> Ivi, p. 105.

<sup>101</sup> *Ibidem*.

“futurismo” della nostra vita abituale. [...] La regola del gioco come autoposizione e autolimitazione del giocatore; il carattere fondamentale comunicativo del gioco con altri nella comunità di gioco; la sottile differenza fra mezzo di gioco e giocattolo; la differenza tra una prospettiva esterna su un gioco d'altri, al quale non si prende parte in prima persona, e la prospettiva interna, totalmente diversa, di colui che gioca sul proprio svolgimento del gioco.<sup>102</sup>

Proprio quest'ultimo momento, che riguarda la prospettiva del giocatore, apre alla comprensione di un carattere fondamentale del gioco, e soprattutto della teatralità, ovvero la sua natura «produttiva»<sup>103</sup>: «la produttività propria del gioco di rappresentazione è la fabbricazione, l'edificazione fantastico-creativa del mondo immaginario del gioco»<sup>104</sup>.

Fink propone un esempio illuminante su cosa sia questo mondo immaginario, connesso alla funzione “magica” che assume il giocattolo<sup>105</sup> (ma, potremmo anche dire, l'oggetto di scena) durante il gioco di una bambina:

La bambola è un manichino di materia artificiale, da acquistare a un determinato prezzo. Eppure, per la piccola fanciulla che gioca con questa bambola, quest'ultima è un “bambino” e lei stessa sua “madre”. Con ciò, nondimeno, la fanciulla non cade vittima di nessun inganno, ella non confonde erroneamente la cosa-bambola con un bambino vivente, piuttosto vive contemporaneamente in due dimensioni: nella realtà ordinaria e in una sfera irreali, immaginaria. Nel suo giocare la piccola fanciulla nomina la cosa-bambola “bambino”, il giocattolo acquista un carattere magico; esso non sorge, a rigor di termini, dalla fabbricazione industriale, non attraverso un processo di lavorazione; esso sorge nel giocare e dal giocare, nella misura in cui è un progetto di una peculiare dimensione di senso che non si inserisce in ciò che è reale: piuttosto vi fluttua al di sopra come un'incomprensibile parvenza.<sup>106</sup>

Innanzitutto una considerazione: nonostante le differenze di linguaggio e di basi teoretiche fra i due filosofi, è sorprendente l'affinità tra queste parole e quanto Deleuze scrive sull'*evento*. Infatti, il carattere magico di cui parla Fink possiede proprio i tratti fondamentali dell'incorporeo deleuziano, in quanto sorge sulla superficie di uno stato di cose materiale e si costituisce come suo “senso” immateriale. Inoltre, proprio come l'*evento*, il mondo immaginario si situa in una zona temporale (e anche spaziale, secondo Fink) peculiare, che si sdoppia in una dimensione cronologica e nella dimensione dell'*Aiôn*: «il mondo del gioco non è in alcun luogo e in alcun tempo e,

---

<sup>102</sup> Ivi, p. 115.

<sup>103</sup> Ivi, p. 111.

<sup>104</sup> *Ibidem*.

<sup>105</sup> Per una trattazione approfondita del carattere sovrareale del giocattolo, vd. A. Violi (a cura di), *Locus solus, Giocattoli*, Bruno Mondadori, Milano 2010.

<sup>106</sup> E. Fink, *Maschera e coturno*, cit., p. 105.

tuttavia, ha nello spazio reale uno spazio di gioco e nel tempo reale un tempo di gioco»<sup>107</sup>. Fink definisce questo tempo del gioco, che deleuzianamente si biforca contemporaneamente nel passato e nel futuro, e che rende possibile la strabiliante sintesi temporale del teatro, come un «presente immanente»<sup>108</sup> al mondo dell'immagine.

Ma prima di analizzare più fondo l'analogia tra *mondo immaginario* ed *evento*, vediamo in che modo questa parvenza irreali propria dell'immagine si costituisca nel gioco della rappresentazione teatrale.

Per prima cosa, a differenza del gioco della fanciulla appena citato, nella rappresentazione teatrale è costitutivo il ruolo del pubblico (ovvero la *comunità dello spettacolo*). Infatti, gli attori, coloro che recitano [*play*] il ruolo, producono, pur mettendo in atto azioni "reali", una «parvenza»<sup>109</sup>, che non si trova "né fuori né dentro", ossia né completamente nella loro interiorità né è del tutto indipendente da quest'ultima, poiché «esso è sia fuori, vale a dire come ambito immaginario delimitato, che viene riconosciuto e rispettato dai giocatori, sia contemporaneamente dentro nelle rappresentazioni, nei pensieri e nelle fantasie dei giocatori stessi»<sup>110</sup>. Dunque, il mondo dell'immagine prodotto dal teatro viene vissuto, sebbene secondo una modalità differente, anche da chi non produce il gioco. Il pubblico, infatti, non solo subisce il fascino della *parvenza* del mondo dello spettacolo, ma, addirittura, Fink sostiene che anche chi assiste al gioco vi partecipa, vi entra e vi «esercita un ruolo»<sup>111</sup>, non direttamente, come fa l'attore, ma con delle «maschere immaginarie»<sup>112</sup>. È grazie a questo meccanismo che, secondo Fink, il pubblico è avvinto dal gioco della rappresentazione.

Sarebbe questo, dunque, il senso della celebre scena shakespeariana, in cui il principe Amleto smaschera con un raggirio meta-teatrale la coppia omicida madre-zio:

Quando il titubante principe di Danimarca fa mettere in scena, nel mondo dello spettacolo [*Weltspiel*], uno spettacolo [*Spiel*] che rappresenta il regicidio, e attraverso questa rappresentazione smascherante mette con le spalle al muro la madre omicida e il suo amante, allora la comunità dello spettacolo [*Spiegelmeinde*] vede la seconda comunità dello spettacolo, diviene testimone della sua spaventosa malia, e viene a sua volta incantata e ammaliata. La comunità dello spettacolo comprende coloro che recitano e i testimoni

---

<sup>107</sup> *Ibidem.*

<sup>108</sup> Ivi, p. 115.

<sup>109</sup> *Ibidem.*

<sup>110</sup> *Ibidem.*

<sup>111</sup> *Ibidem.*

<sup>112</sup> Ivi, p. 117.

partecipi e coinvolti dello spettacolo. Coloro che recitano sono “nel” mondo dello spettacolo, gli spettatori “davanti al” mondo dello spettacolo, che non è un processo loro estraneo: esso piuttosto li ammalia con il suo potere magico.<sup>113</sup>

È possibile ora, alla luce di ciò, chiarire in che senso il mondo della rappresentazione è una parvenza, un’irrealtà, che tuttavia non è separabile dalla sua dimensione materiale. Infatti, come la bambina che gioca con la bambola ritiene quest’ultima un bambino reale e, allo stesso tempo, sa perfettamente che si tratta soltanto di un giocattolo, allo stesso modo gli spettatori non sono in errore quando vengono ammaliati dalla rappresentazione. Infatti, essi «non confondono ciò che accade nel mondo dello spettacolo con i processi reali nella mera realtà»<sup>114</sup>. Inoltre, «il carattere illusorio del mondo dello spettacolo è riconosciuto, e tale sapere non annulla affatto il fascino»<sup>115</sup>. Questo avviene perché il processo della recitazione non equivale in nessun modo al «fatto recitato»<sup>116</sup>, ma è, con le parole di Deleuze, una produzione di senso che si contro-effettua in ciò che accade. Per questo motivo, è necessario distinguere «l’“io” del mondo del gioco (un io non più individuale e, proprio per questo, capace di produrre una rappresentazione) e l’“io” di colui che gioca (la persona reale che è l’attore nella vita quotidiana).

In questo senso, dunque, è possibile chiarire la peculiare condizione dell’attore: egli non mira mai a “ingannare” il pubblico, illudendolo in prima persona di essere altri, dando parvenza di realtà a un’irrealtà, giocando sul piano materiale del tempo cronologico, ma, come artista, egli produce *eventi* nella zona di indiscernibilità tra reale e immaginario che contraddistingue il tempo biforcuto dell’ Aiôn.

Lo stesso concetto è messo in luce da Fink con termini diversi:

La grandezza di una *performance* attoriale non sta nel trasportare gli spettatori nell’illusione di un essere, nella realtà quotidiana, testimoni diretti di avvenimenti straordinari. Il carattere immaginativo, fondamentalmente “parvente”, del mondo dello spettacolo non deve andare perduto per gli spettatori, essi non devono venire colti di sorpresa con effetti abbaglianti massicci e suggestivi e perdere la consapevolezza di trovarsi ad assistere a uno spettacolo.<sup>117</sup>

Piuttosto, si dovrà dire che «nell’irrealtà del gioco si manifesta la sovrarealtà

---

<sup>113</sup> *Ibidem.*

<sup>114</sup> *Ibidem.*

<sup>115</sup> *Ibidem.*

<sup>116</sup> *Ibidem.*

<sup>117</sup> *Ibidem.*

dell'essenza»<sup>118</sup>. Questo è ciò che Fink chiama il potere «simbolico»<sup>119</sup> del teatro, il potere di elevare un accadimento a una potenza impersonale e sovrareale, portatrice di una “verità eterna” (quella dell'*evento*) e non più “veridica” (quella causale delle mescolanze corporee che oppone vero a falso).

Così come Deleuze mette in luce il carattere impersonale e non “veridico” dell'evento e dell'azione teatrale, allo stesso modo, secondo Fink,

il senso del gioco di rappresentazione è irreal e sovrareale allo stesso tempo, immaginario ed essenziale in uno. Lo spettatore della comunità dello spettacolo diventa testimone di un processo che non accade nella realtà ordinaria, che sembra ambientato in una utopia e tuttavia resta aperto a colui che sta a guardare; ciò che egli scorge nel *medium* della parvenza non è una favola qualsiasi che concerne uomini estranei e che in fondo non lo riguarda affatto. Il testimone del gioco di rappresentazione, quando ammaliato, è coinvolto nella comunità dello spettacolo, non può più porre la differenza, altrimenti consueta, fra se stesso e il prossimo indifferente.<sup>120</sup>

Alla luce di quanto scritto finora, è, dunque, possibile riconoscere i punti di analogia tra il pensiero di Fink e quello di Deleuze, nonostante le divergenze nella cornice teorica che supporta i due filosofi.

In sintesi, ciò che il *mondo del gioco* e l'*evento* hanno in comune è, innanzitutto, il fatto che si situano in un ordine temporale che mette in discussione la percezione ordinaria e cronologica del tempo; in secondo luogo, vi è una dissoluzione dell'“io”, a favore di una dimensione impersonale («l'uomo che gioca – scrive Fink – quasi si perde, si identifica totalmente col ruolo, vi sprofonda e sfugge a se stesso»<sup>121</sup>); in terzo luogo, si verifica una messa in discussione di un punto di vista “veridico”, dal momento che nel gioco vero e falso coesistono senza contraddizione (chi gioca è allo stesso tempo in una sfera irreal e nella realtà ordinaria<sup>122</sup>) e, inoltre, la loro coesistenza produce proprio quella consistenza caratteristica del gioco stesso. Infine, nel gioco si produce un *senso* che abita la superficie delle cose (o, con le parole di Fink, vi «fluttua al di sopra»<sup>123</sup>), che deriva da esse, ma che non può essere ridotto alla loro dimensione materiale:

---

<sup>118</sup> Ivi, p. 118.

<sup>119</sup> *Ibidem*.

<sup>120</sup> *Ibidem*.

<sup>121</sup> Ivi, pp. 115-116.

<sup>122</sup> Cfr. ivi, p. 111.

<sup>123</sup> *Ibidem*.



il coturno rialzato eppure adiacente al terreno è dunque immagine dell'innalzamento dell'evento rispetto alla fattualità materiale degli accadimenti – scrive Rozzoni –.<sup>124</sup>

La rappresentazione teatrale appare, dunque, come un luogo privilegiato per la produzione dell'*evento* e, come è stato messo in luce sulla scorta della riflessione di Fink, questo avviene in virtù del profondo carattere ludico che la caratterizza. In questo senso, il gioco stesso e la modalità esistenziale che richiede al giocatore (così come all'attore) può essere inteso come condizione privilegiata per quella «maniera stoica»<sup>125</sup> di vita in cui risiede la possibilità dell'evento.

#### **4. Dogma 95 e filmmaking: il gioco e la regola.**

Si è visto in che modo la rappresentazione teatrale, intesa essenzialmente come gioco, si configuri come luogo eletto per l'effettuazione di *eventi*. Che dire, a questo proposito del cinema? Si può considerare il cinema come un gioco? E in che rapporto si troverebbe il cinema-gioco con l'evento?

Spesso Lars von Trier ha paragonato il suo fare cinema a un gioco<sup>126</sup>. Per esempio, nel diario della lavorazione di *Idioti*, il regista danese scrive che il film non è che «un piccolo, piccolo gioco, organizzato dal piccolo Lars»<sup>127</sup>. In un altro momento, sempre von Trier : «non so se è il potere sulle persone che è soddisfacente... ma certo ciò che in fondo mi soddisfa è che giochiamo tutti il mio gioco»<sup>128</sup>. Non solo von Trier si riferisce in termini di gioco al cinema come pratica, come *filmmaking*, ma suggerisce che in questo spirito andrebbero intese anche le regole di Dogma 95. Infatti, secondo quanto si legge nelle FAQ (*Frequently Asked Questions*) del sito ufficiale di Dogma<sup>129</sup>, curate da Vinterberg e von Trier, la produzione del Voto di Castità e del decalogo Dogma sono delle attività ludiche: «quello che ci ha interessato è stata la realizzazione

---

<sup>124</sup> C. Rozzoni, *Per un'estetica del teatro*, cit., p. 49.

<sup>125</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., p. 133.

<sup>126</sup> Cfr. P. Schepelern, "Kill your darlings", in M. Hjort, S. Mackenzie, *Purity and Provocation*, cit., pp. 59-60. Schepelern nelle pagine appena citate mette in luce il profondo carattere di «*playfulness*» che lo stesso von Trier attribuisce al suo modo di fare cinema, mettendolo in relazione con la necessità delle regole e con il concetto di gioco elaborato da Huizinga in *Homo ludens*.

<sup>127</sup> L. von Trier, *Gli Idioti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, cit., p. 114.

<sup>128</sup> Ivi, p. 115.

<sup>129</sup> Il sito non è più raggiungibile. Le FAQ qui riportate sono citate in M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., pp. 168-176.

di un insieme di regole. In questo senso è una sorta di gioco, un gioco chiamato “rule-making”»<sup>130</sup>.

Dunque, può essere considerata come un gioco non solo la produzione di un film nella sua fase di lavorazione, ma anche la pratica stessa di produrre un manifesto e delle regole che andranno, in seguito, a regolamentare il processo di lavoro. Si potrebbe dire che, allora, che Dogma 95 è un gioco (*rule-making*), costruito e pensato per dare luogo a un altro gioco (*film-making*), che avrà come regole l’esito del *rule-making* stesso.

Ora, per meglio comprendere il senso di questo duplice livello di gioco, risulta necessario approfondire il concetto di gioco, in una direzione trascurata dalla trattazione di Fink<sup>131</sup> e, nello specifico, in relazione alla funzione della regola. Infatti, se il gioco, come si è visto con Fink, è portatore di un *mondo dell’immagine*, sovrareale e impersonale, in che modo la produzione di questo mondo è connessa alle regole che definiscono il gioco? E, dunque, che cos’è, in generale, un gioco e come si costituisce in rapporto alle sue regole? Infine, in che senso è possibile sostenere che produrre un manifesto e girare un film sono allo stesso modo dei giochi?

Secondo la classica teoria di Huizinga<sup>132</sup> del gioco e della sua «funzione sociale»<sup>133</sup> come fenomeno fondativo della cultura, una classificazione esauriente dei fenomeni ludici deve tener conto delle seguenti caratteristiche formali: in primo luogo, il gioco è un’attività «sopralogica»<sup>134</sup> e «irrazionale»<sup>135</sup>. Inoltre, il gioco presenta una parte immateriale e risulta come una «sovrabbondanza» rispetto «a un mondo di immagini determinato da un mero rapporto di forze»<sup>136</sup>. In terzo luogo, il «gioco è superfluo»<sup>137</sup>, nel senso che è un’attività libera, lontana dalla vita “ordinaria”, come uno spazio di pausa dalla seria realtà quotidiana, per quanto vi si possa trovare una serietà massima e sublime senza contraddizione con il suo carattere finzionale. Con ciò il gioco si riconosce per il suo carattere temporaneo e delimitato, poiché ha «uno svolgimento proprio e un senso in sé»<sup>138</sup>. Inoltre, i rapporti sociali che questa attività insolita e, tuttavia, coerente suscita sono spesso spesso fonte di un senso di mistero e di fascino

---

<sup>130</sup> Ivi, p. 175.

<sup>131</sup> Cfr. *supra*, pp. 23-24.

<sup>132</sup> J. Huizinga, *Homo ludens* (1939), Einaudi, Torino 2002.

<sup>133</sup> Ivi, p. 7.

<sup>134</sup> Ivi, p. 5.

<sup>135</sup> *Ibidem*.

<sup>136</sup> Ivi, p. 6.

<sup>137</sup> Ivi, p. 11.

<sup>138</sup> Ivi, p. 13.

analoghi a quelli della maschera<sup>139</sup>, nella misura in cui il «mascherato “gioca” un altro essere»<sup>140</sup>. Infine, il gioco possiede un suo «ordine»<sup>141</sup>, un suo senso interno che ne determina la «tensione»<sup>142</sup> specifica. Ciò che dà luogo a questo ordine è l'insieme delle regole del gioco, che sono da considerarsi «assolutamente obbligatorie e inconfutabili»<sup>143</sup>, pena la perdita di senso del gioco stesso.

Certamente queste riflessioni non vanno molto oltre quanto già si è visto nella trattazione di Fink. Inoltre, risulta chiaro che il tentativo di Huizinga è quello di rilevare dei principi capaci di raccogliere in un insieme unitario il fenomeno generale del gioco, o, meglio, il costume sociale del giocare, e, così facendo, finisce con l'assegnare lo stesso grado di importanza a ogni caratteristica individuata. Proprio su quest'ultimo punto si innesta la riflessione critica di Eco, in un saggio che accompagna l'edizione italiana di *Homo ludens*<sup>144</sup>. Eco sottolinea, infatti, come Huizinga, non riesca mai a elevare la sua teoria a una «grammatica del gioco»<sup>145</sup>, nonostante questa aspirazione sembri attraversare a livello inconscio diversi momenti del suo testo. La classificazione di Huizinga rimane sempre sul piano del gioco come comportamento, riconoscendone i tratti esteriori e non quelli strutturalmente costitutivi:

poteva studiare il gioco culturale come *langue*, e lo studia come *parole*; poteva studiarlo come *competence* e lo studia come *performance*. Non fa una grammatica del gioco, esamina delle frasi, e più ancora le modalità di pronuncia delle medesime e il fatto che alle gente *piace giocare*. Non fa una teoria del gioco, ma una teoria del comportamento ludico. Poteva studiare il gioco *giocante*, il gioco che ci gioca, e studia il gioco *giocato*, e il costume di giocare.<sup>146</sup>

Si tratta, infatti, secondo Eco, di riconoscere la distinzione tra il gioco inteso, da un lato, come «matrice»<sup>147</sup>, come *game*, e cioè in quanto oggetto astratto che fornisce «sistemi di regole, schemi di azione, matrici combinatorie di mosse possibili»<sup>148</sup>, e,

---

<sup>139</sup> Allo stesso modo di Fink anche Huizinga insiste sul carattere ludico della rappresentazione e del gioco teatrale. Vd. J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., pp. 17-19.

<sup>140</sup> Ivi, p. 17.

<sup>141</sup> Ivi, p. 14.

<sup>142</sup> *Ibidem*.

<sup>143</sup> Ivi, p. 15.

<sup>144</sup> U. Eco, «*Homo ludens*» oggi, in J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., pp. VII-XXVII.

<sup>145</sup> Ivi, p. XVII.

<sup>146</sup> Ivi, pp. XVII-XVIII.

<sup>147</sup> Ivi, p. XVIII.

<sup>148</sup> *Ibidem*.

dall'altro lato, il gioco inteso come «comportamento concreto»<sup>149</sup>, come *performance*, ovvero come *play*. In questo senso la distinzione anglosassone permette di comprendere il rapporto tra *play* e *game* nell'espressione “*to play a game*”. *To play* sarebbe, allora, il mettere in pratica un sistema di regole; mentre tale sistema determinerebbe, come una matrice, il senso e le possibilità del giocare. Ciò che Eco rimprovera a Huizinga, è, dunque, di non aver riconosciuto la preminenza strutturale della regola sugli aspetti “ludici” ed esteriori del giocare. Egli, infatti,

ne intravede la funzionalità sociale, ma gliene sfugge la matrice del gioco giocante e non si rende conto (come avverrà con Lévi-Strauss) che sono le regole di questo gioco che rendono possibile l'esistenza della società, e che momento agonale e momento funzionale (potere) si saldano nel fatto che il gioco non è ciò che la società gioca, ma il presupposto stesso del rapporto sociale.<sup>150</sup>

Naturalmente Eco parla da una prospettiva privilegiata, derivante dall'accumularsi di una intensa stratificazione teorica di teorie sul gioco<sup>151</sup>, ma ciò che interessa ai fini del presente studio è rilevare come la distinzione tra *game* e *play* possa applicarsi al modo di intendere come giochi Dogma 95 e le pratiche di *filmmaking* che ne sono derivate. Infatti, è possibile rilevare come Dogma 95 abbia la funzione di una matrice, che pone regole e limiti capaci di dare una coerenza interna al *play* che ne deriva. Da un lato, allora, sarà necessario intendere Dogma 95 come un *game*, mentre il film “dogmatico” di von Trier, *Idioti*, come una *performance*, come *play*. Tuttavia, abbiamo visto che von Trier e Vinterberg considerano Dogma 95 non solo come una matrice di possibili film dogmatici, ma anche come un'attività ludica a se stante, un gioco di *rule-making*. Che tipo di gioco è, allora, il *rule-making* di Dogma 95?

Per rispondere a questa domanda si noti, in via preliminare, che spostare l'attenzione verso il gioco come sistema di regole significa anche riconoscere la natura profondamente diversa che anima lo spirito di giochi differenti. Roger Caillois, che con *I giochi e gli uomini*<sup>152</sup>, costituisce un altro punto di riferimento essenziale per la discussione teorica sul gioco, ha ben messo in luce come la classificazione di Huizinga sia insufficiente per dar conto dei fenomeni ludici nella loro complessità.

---

<sup>149</sup> *Ibidem*.

<sup>150</sup> Ivi, p. XXI.

<sup>151</sup> «È chiaro che stiamo chiedendo a Huizinga qualcosa che egli non pensava di darci e lo stiamo rileggendo dopo aver letto i testi della teoria dei giochi, i passi wittgensteiniani sulla matematica come gioco, i paralleli saussuriani con gli scacchi, Lévi-Strauss e Lacan». (Ivi, p. XVIII)

<sup>152</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini* (1967), Bompiani, Milano 1989.

Secondo Caillois, infatti, i giochi non sono, come sostiene Huizinga, tutti riconducibili alla dimensione agonistica<sup>153</sup>, non «corrispondono tutti agli stessi bisogni e [non esprimono] indifferentemente lo stesso stato psicologico»<sup>154</sup>; di conseguenza, essi richiedono una classificazione allo stesso tempo più ampia e più ristretta, capace di rendere conto anche di quei giochi esclusi dall'operazione di Huizinga, come per esempio, il gioco d'azzardo o i giochi che comportano interessi economici. La suddivisione proposta da Caillois si compone di «quattro categorie principali a seconda che, nei giochi considerati, predomini il ruolo della competizione, del caso, del simulacro o della vertigine»<sup>155</sup>. Al primo ordine Caillois dà il nome di *Agon*, mentre chiama gli altri, rispettivamente, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

Anche in questo caso, ci si trova davanti a una classificazione che tenta di rendere conto dei vari fenomeni di quello che abbiamo precedentemente chiamato *play*, rimanendo fedele a quattro principi fondamentali che sembrano animare le diverse attività ludiche. Naturalmente questa enfasi classificatoria nel dar conto di una teoria dei fenomeni sociali ludici ha una sua profonda utilità, che nel caso del presente studio, si riferisce alla possibilità di riconoscere le caratteristiche propriamente “ludiche” di Dogma 95 e di *Idioti*. In che modo si configura, dunque, Dogma 95 in questa cornice di categorie tracciata da Caillois?

Il gioco del Dogma sembra comprenderle tutte<sup>156</sup>:

In primo luogo Dogma 95 è un gioco di *Mimicry*. Lo stesso Manifesto, con la sua presentazione a Parigi del 1995, i suoi toni retorici e parodistici si situa, infatti, in un gioco di simulazione, in cui il giocatore imita un'altra persona, immaginaria o reale. Il Manifesto, infatti, è un'imitazione dei manifesti politici e di avanguardia del diciannovesimo e ventesimo secolo.

In secondo luogo, formulando una serie di regole del *filmmaking*, Dogma 95 rivela il carattere contingente e convenzionale delle pratiche cinematografiche esistenti. In questo modo, Dogma 95 trasforma la cultura cinematografica in un *Agon*, un'arena in cui si scontrano e competono diversi approci al *filmmaking*.

---

<sup>153</sup> Cfr. M. Mazzocut-Mis, C. Rozzoni, “Lo spettacolo del gioco”, in M. Andreozzi, M. Ciastellardi (a cura di), *Ecologia del testo, Esperienza del pensiero*, LED, Milano 2013.

<sup>154</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 19.

<sup>155</sup> Ivi, p. 28.

<sup>156</sup> Su questo punto cfr. J. Simons, *Playing the waves*, cit., pp. 53-55.

In terzo luogo, dal momento che le regole stesse del Dogma non sono meno contingenti e convenzionali di altre, Dogma 95 agisce su un meta-livello in cui definisce la pratica stessa del *filmmaking* come formulazione e osservanza di regole specifiche. Tali regole non vanno a definire che cosa sia il cinema o che cosa dovrebbe essere, ma hanno il solo scopo di manifestare il carattere provvisorio delle pratiche cinematografiche. In questo risiede il senso “terapeutico” di Dogma 95: provocare uno *shock* nel letargo generale della cinematografia mondiale. Questo punto corrisponde al carattere “vertiginoso” del gioco: *Ilinx*.

In quarto luogo, le regole hanno lo scopo di produrre un’iniezione di caso nella pratica del *filmmaking*. Dogma 95 è *Alea* nel momento in cui mette in crisi la prevedibilità drammaturgica e stilistica di un cinema che lavora in modo convenzionale, basandosi sulla sceneggiatura e sul controllo completo sull’inquadratura (*story-board*). Con Dogma 95 diventano centrali gli avvenimenti imprevedibili che si sviluppano da condizioni casuali, e cioè dall’improvvisazione e dall’interazione tra gli attori e l’operatore e dalle condizioni ambientali del *set*.

Inoltre, c’è un elemento che attraversa tutte le categorie del gioco e che, secondo Caillois, si gioca nella dialettica tra il sistema delle regole e dei limiti e la “libertà”, che si produce proprio nell’attrito con i limiti stessi:

nell’insieme, questi diversi significati [del gioco] implicano nozioni di totalità, di regola e di libertà. Uno di essi associa la presenza di limiti e la facoltà di inventare all’interno di questi limiti. Un altro distingue fra le risorse avute in dono dalla sorte e l’arte di riportare la vittoria col solo ausilio delle risorse personali, inalienabili, che dipendono unicamente dallo zelo e dall’ostinazione. Un terzo, oppone il calcolo al rischio. Un altro ancora invita a concepire delle leggi imperative e al tempo stesso senz’altra sanzione che la loro stessa distruzione, o indica che conviene ritagliarsi qualche spazio o disponibilità all’interno dell’economia più rigorosa.<sup>157</sup>

Ogni gioco, infatti, è innanzitutto «un sistema di regole»<sup>158</sup>. E «queste convenzioni sono al tempo stesso arbitrarie, imperative e senza appello»<sup>159</sup>. Infatti, solo se si accettano senza riserve le regole, che hanno senso solo nel contesto del gioco (ed è questo che ne determina l’arbitrarietà), il gioco sussiste, ha senso, poiché solo all’interno di queste limitazioni potrà esercitarsi una libertà “ordinata”. In questa necessità di

---

<sup>157</sup> Ivi, p. 9.

<sup>158</sup> Ivi, p. 8.

<sup>159</sup> *Ibidem*.

prendere sul serio il gioco sta la possibilità produttiva e creativa della regola. Lars von Trier, a proposito di Dogma 95, esprime il medesimo concetto:

but you know, it's been very difficult for people to take them seriously, these Rules. And that's where i'm very "dogmatic", as they say. It's not interesting if you don't take it seriously – because then, why do a Dogme film? It is a little game, right? So you should play the rules. I mean, why play football if you don't want to put the ball in the back of the net?<sup>160</sup>

È chiaro, allora, in che senso Dogma 95 possa essere considerato un gioco e, soprattutto, in che senso la posizione di alcune regole, arbitrarie e assolute al tempo stesso, diano la possibilità al cineasta di inventare nuove soluzioni e di mettere in moto un processo creativo. Ed è chiaro, altresì, lo scopo di questo gioco di *rule-making*, il motivo che porta alla necessità di inventare un nuovo modello di gioco per il cinema:

Come Von Trier e Vinterberg dichiarano esplicitamente, infatti, «l'essenza del Dogma 95 è di sfidare il linguaggio convenzionale del film»<sup>161</sup>.

Dogma 95 è, dunque, un gioco di *rule-making* che definisce la pratica del fare cinema come un gioco e, di conseguenza, gli assegna delle regole, arbitrarie e assolute, con lo scopo di sovvertire il modo convenzionale di giocare il gioco del cinema. In questo modo Dogma 95 mostrerebbe che anche la pratica del *film-making* non è altro che un gioco, un modello arbitrario, le cui regole possono essere cambiate, o, meglio devono essere cambiate se si vuole permettere a qualcosa di nuovo di farsi strada nel cinema.

In ultima analisi risulta necessario distinguere almeno due diversi livelli su cui Dogma 95 articola il suo profondo senso ludico. Da un lato, infatti, Dogma 95 è un gioco di *rule-making* che opera su un metalivello e definisce la pratica cinematografica come un gioco, fondato ogni volta su regole arbitrarie e convenzionali. Questo risponderebbe allo spirito del gioco, individuato da Caillois, per cui esso «invita a concepire delle leggi imperative e al tempo stesso senz'altra sanzione che la loro stessa distruzione, o indica che conviene ritagliarsi qualche spazio o disponibilità all'interno dell'economia più rigorosa»<sup>162</sup>. Dall'altro lato Dogma 95 opera in modo diretto sul livello del *filmmaking*. È un gioco nel senso di *game*, una matrice che apre un campo di

---

<sup>160</sup> R. Kelly, *The name of this book is Dogme95*, Faber & Faber, London 2000.

<sup>161</sup> M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., p. 169.

<sup>162</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 9.

azione, un terreno di gioco, ovvero delle possibilità di *play*. Queste ultime, sebbene limitate dalle regole del Dogma stesso, hanno, tuttavia, un'ampia libertà di azione in termini stilistici e tematici. Dunque, ogni regista che decide di avvalersi di Dogma, sarà chiamato a dare una risposta personale e creativa alle limitazioni a cui deve sottomettersi secondo il Voto di castità.

In un altro senso, però, Dogma 95 inevitabilmente informerà i giochi cinematografici a cui dà luogo: infatti, è implicito nelle sue regole una possibilità anti-rappresentativa nella misura in cui non intende il cinema come una *mise in scène*, fondata su rapporto oggettivante tra realtà filmata e film, ma piuttosto come un gioco, come una simulazione che tende a produrre, attraverso l'incontro tra tutti i suoi elementi (attori, *set*, cineasta, sceneggiatura), una dimensione altra e imprevedibile. In questo senso va inteso il rapporto tra il cinema inteso come gioco e l'*evento* come prodotto del gioco stesso. Nella sfera del gioco di simulazione si tratta, dunque, ritornando sul lessico deleuziano, non più di rappresentare la realtà nel modo convenzionale e prevedibile del *cliché*, ma, piuttosto, di «essere degni di ciò che accade»<sup>163</sup>, di contro-effettuare l'*evento*. In questo risiede il senso profondo dell'istanza deleuziana che attraversa tutta il suo pensiero, da Bacon a *Mille piani*, e che si articola nella necessità, da parte dell'artista (e del filosofo), di uscire dalla forma, di mettere in scacco l'ego legislatore dell'autore<sup>164</sup> e di trovare un'alternativa, una *linea di fuga*, alla logica della rappresentazione<sup>165</sup>.

Inoltre, come scrive Godani, in Deleuze, «destituire la rappresentazione [significa] sperimentare le condizioni alle quali sia possibile accedere all'inconscio del pensiero»<sup>166</sup>. Il legame tra inconscio del pensiero e il gioco è esplorato da Deleuze in *Logica del senso*, in cui il filosofo francese dedica una sezione al «gioco ideale»<sup>167</sup>, ispirandosi ai giochi *non-sense* descritti da Lewis Carroll.

Anche secondo Deleuze è possibile dar conto dei giochi «da noi conosciuti»<sup>168</sup> per mezzo di una teoria che li classifichi seguendo la «natura delle regole»<sup>169</sup> e il rapporto col caso che li contraddistingue: «i caratteri dei giochi normali sono dunque le regole

---

<sup>163</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., p. 133.

<sup>164</sup> Sulla necessità di cessare «di essere "autore"», cfr. G. Deleuze, *Mille piani*, cit., pp. 28-29.

<sup>165</sup> Cfr. P. Godani, *Deleuze*, cit., pp. 91-94 e *supra*, cap. 1, par. 4 e 5.

<sup>166</sup> Ivi, p. 91.

<sup>167</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., pp. 58-64.

<sup>168</sup> Ivi, p. 58.

<sup>169</sup> *Ibidem*.



categoriche preesistenti, le ipotesi distributive fisse e numericamente distinte, i risultati conseguenti»<sup>170</sup>. In questo ambito i giochi «*implicano il caso soltanto in certi punti*»<sup>171</sup>.

Sin qui l'operazione di Deleuze non si distingue da quella, precedentemente esaminata, di Caillois. Tuttavia, scrive Deleuze, «occorre immaginare altri principi, anche inapplicabili in apparenza, in cui il gioco diventa puro»<sup>172</sup>. Si tratta di *giochi ideali*, in cui «non vi sono regole preesistenti»<sup>173</sup>, ogni colpo del gioco «afferma il caso interamente, e non cessa di ramificarlo a ogni colpo»<sup>174</sup> e «i colpi non sono [...] numericamente distinti. Sono invece qualitativamente distinti, ma tutti sono le forme qualitative di un solo e stesso lancio, ontologicamente uno. [...] L'unico lancio è un caos, di cui ogni colpo è un frammento»<sup>175</sup>.

Si tratta di un gioco puramente astratto, che «non divertirebbe nessuno»<sup>176</sup>, e che, inoltre, è impossibile immaginare nella sua concretezza, dal momento che sarebbe in contraddizione con tutto ciò che di norma fa del gioco un gioco. Infatti, scrive Deleuze, il gioco ideale «può essere soltanto pensato, e inoltre pensato come non senso. Ma appunto perciò: esso è la realtà del pensiero stesso. È l'inconscio del pensiero puro»<sup>177</sup>.

Ma in che rapporto è questo gioco astratto, che assomiglia a un'idea limite, potremmo dire, “regolativa”, con il cinema e con l'arte? Non è in contraddizione con quanto affermato sinora rispetto al ruolo essenziale della regola nel gioco del cinema?

Secondo Deleuze, il gioco puro sarebbe proprio quello riservato all'esercizio del pensiero e dell'arte, «in cui vi sono soltanto vittorie per coloro che hanno saputo giocarlo, cioè affermare e ramificare il caso, invece di dividerlo *per* dominarlo, *per* scommettere, *per* vincere»<sup>178</sup>. Quello che a prima vista sembra una contraddizione, trova forse una coerenza, se si intende il senso radicale con cui Deleuze intende l'idealità del gioco puro. Se, infatti, da un lato, è impossibile sostenere che Dogma 95 sia un gioco ideale, dal momento che presenta delle regole preesistenti, dall'altro lato può essere inteso come una pratica che aspira e tende al gioco puro, sebbene rimanga inevitabilmente legato, data la sua dimensione concreta, alla sfera controllata dei “giochi

---

<sup>170</sup> *Ibidem.*

<sup>171</sup> *Ibidem.*

<sup>172</sup> Ivi, p. 59.

<sup>173</sup> *Ibidem.*

<sup>174</sup> *Ibidem.*

<sup>175</sup> *Ibidem.*

<sup>176</sup> *Ibidem.*

<sup>177</sup> *Ibidem.*

<sup>178</sup> Ivi, p. 60.

normali”. Infatti, se è impossibile un gioco concreto capace di «affermare interamente il caso»<sup>179</sup>, e il gioco ideale deleuziano può essere inteso come un’idea regolativa, a cui nella pratica si può solo tendere, Dogma 95, costituisce allora un tentativo di incorporarlo nella pratica del *filmmaking*, provocando il caso attraverso un sistema di regole e richiedendo agli attori e al cineasta di reagire agli accadimenti imprevedibili prodotti. In questo spazio di reazione allo “stato di cose” si costituiscono, allora, le condizioni per la contro-effettuazione dell’evento, aprendo così il campo a delle possibilità di quello sconvolgimento del *cliché* che, secondo Deleuze, è prerogativa dell’opera d’arte:

Tale gioco, che si trova soltanto nel pensiero e che non ha altro risultato che l’opera d’arte, è anche ciò per cui il pensiero e l’arte sono reali, sconvolgono la realtà, la moralità e l’economia del mondo.<sup>180</sup>

E non è un caso che questo gioco sia di natura profondamente teatrale, implicando le azioni e le reazioni degli attori e dell’operatore video, che, come vedremo, in *Idioti* agisce proprio come un attore nel mezzo della scena. Questo tipo di gioco, che Caillois chiama *Mimicry*, è essenzialmente un gioco di simulazione e, secondo il filosofo francese non richiede delle regole precise<sup>181</sup>, ma solo la sottomissione a una convenzione generale, che «consiste, per l’attore nell’affascinare lo spettatore»<sup>182</sup>.

Ciò che è rilevante in questa sede è notare come la simulazione, dunque, sia un gioco che, mancando di una regola generale che lo governi, implica la possibilità di una produzione continua di nuove regole e, con ciò, sia quanto di più vicino al gioco ideale deleuziano:

I giochi di tipo mimetico individuano quelli tipici della narrazione teatrale (così come quella cinematografica, oppure romanzesca), e, come ha mostrato Fink, sono in grado di *rappresentare* – si potrebbe dire di *giocare* (*spielen*) – anche gli altri fenomeni fondamentali della vita. Ma si tratta ormai, dopo Nietzsche e Mallarmé, come ha ricordato Deleuze, di un gioco senza padrone, “senza principi”, e il ‘colpo di dadi’ “è la potenza di affermare il Caso”, “che non è affatto un principio, bensì l’assenza di ogni principio”.<sup>183</sup>

---

<sup>179</sup> *Ibidem.*

<sup>180</sup> *Ibidem.*

<sup>181</sup> Cfr. su questo punto M. Mazzocut-Mis, C. Rozzoni, *Lo spettacolo del gioco*, cit., pp. 129-130.

<sup>182</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, cit., p. 40.

<sup>183</sup> M. Mazzocut-Mis, C. Rozzoni, *Lo spettacolo del gioco*, cit., pp. 132-133.

## 5. Dogma 95 e il gioco come simulazione

Si è visto nel paragrafo precedente che Dogma 95 può essere considerato come gioco di *rule-making*, volto, da un lato, a scardinare il modo convenzionale del fare cinema e, dall'altro, a mettere in discussione il modo usuale di intendere il cinema stesso. Infatti, la "logica" del *filmmaking* si rivela come convenzionale nel momento in cui viene messo in luce il carattere arbitrario delle regole a cui è sottomesso e, dunque, nel momento in cui il *filmmaking* in generale viene concepito come un gioco, il cui senso è appunto dato dalle regole che lo definiscono. Proprio questo svelamento, che opera sul meta-livello della definizione della pratica del *filmmaking*, sarebbe lo scopo del gioco di Dogma 95, e non certo la definizione di regole specifiche, "compositive", per il cineasta. Per questo motivo nel decalogo del Dogma non si fa alcun riferimento all'estetica da adottare. Anzi, lo stesso von Trier annota, durante le riprese di *Idioti*, quanto sia «meraviglioso che le regole del Dogma abbiano mandato al diavolo l'estetica»<sup>184</sup>. Come mette in luce Simons, infatti, a differenza delle teorie classiche sul cinema, alla base di Dogma 95 non c'è alcuna risposta metafisica alla domanda "che cos'è il cinema?", che comporti delle conseguenze di ordine stilistico o tematico<sup>185</sup>. C'è, al contrario, la volontà di eludere ogni questione ontologica o, meglio, di dissolverla e di mostrare che è possibile dare risposte diverse, strutturando il gioco ogni volta con regole differenti. Si tratta, insomma, di mettere in luce il carattere profondamente irriducibile e indefinibile del cinema come fenomeno generale.

Secondo Simons, in questo senso, ci sarebbe una forte affinità tra Dogma 95 e i *giochi linguistici* wittgensteiniani, nella misura cui anche Wittgenstein ha come scopo quello di mostrare come il linguaggio non sia un fenomeno unitario, ma un insieme di pratiche, di attività linguistiche eterogenee, determinate nel loro uso dallo scopo a cui rispondono<sup>186</sup>.

Nelle *Ricerche filosofiche*<sup>187</sup>, Wittgenstein descrive il linguaggio come un concetto simile a un insieme composto da elementi diversi (i «giochi linguistici») e dai confini imprecisi; un concetto, cioè, tale da non rispondere a una definizione generale.

---

<sup>184</sup> L. von Trier, *Gli Idiotti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, cit., p. 116.

<sup>185</sup> Cfr. J. Simons, *Playing the waves*, cit., pp. 20-23.

<sup>186</sup> Cfr. J. Simons, *Playing the waves*, cit., pp. 20-25.

<sup>187</sup> L. Wittgenstein, *Ricerche filosofiche* (1953), Einaudi, Torino 2009.

Ogni attività linguistica è, infatti, eterogenea rispetto alle altre e si distingue sulla base della sua “utilizzabilità”, ovvero della funzione a cui risponde nel suo «uso». Il significato di un’espressione linguistica nasce, dunque, dal modo in cui viene utilizzata, ed è lo scopo che ne determina, di volta in volta, le regole d’uso. Wittgenstein, per illustrare questo passaggio, utilizza l’esempio del linguaggio come cassetta per attrezzi:

Pensa agli strumenti che si trovano in una cassetta di utensili: c’è un martello, una tenaglia, una sega, un cacciavite, un metro, un pentolino per la colla, la colla, chiodi e viti. – Quanto differenti sono le funzioni di questi oggetti, tanto differenti sono le funzioni delle parole. (E ci sono somiglianze qui e là.)<sup>188</sup>

Dunque, ogni attività linguistica è connessa alle altre da un’intricata rete di analogie parziali, ma è impossibile «vedere ciò che è in comune»<sup>189</sup> tra di esse senza escludere alcuni casi. In questo senso, non si tratta, secondo il filosofo austriaco, di trovare la «*forma generale della proposizione e del linguaggio*», ma di mostrare delle affinità non sostanziali che di volta in volta li accomunano:

Invece di mostrare quello che è comune a tutto ciò che chiamiamo linguaggio, io dico che questi fenomeni non hanno affatto in comune qualcosa, in base al quale impieghiamo per tutti la stessa parola, – ma che sono *imparentati* l’uno con l’altro in modi differenti.<sup>190</sup>

Wittgenstein chiama queste connessioni «somiglianze di famiglia»<sup>191</sup> (*Familienähnlichkeit*):

infatti le varie somiglianze che sussistono tra i membri di una famiglia si sovrappongono e si incrociano nello stesso modo: corporatura, tratti del volto, colore degli occhi, modo di camminare, temperamento, ecc. ecc. – E dirò: i “giuochi” formano una famiglia.<sup>192</sup>

Infatti, per spiegare la sua concezione anti-metafisica e anti-essenzialista del linguaggio<sup>193</sup>, Wittgenstein fa uso di un’analogia tra quest’ultimo e i giochi: come il concetto di “linguaggio”, anche il concetto di “gioco” non ha dei confini perfettamente stabiliti, dal momento che è impossibile rintracciare una caratteristica universale e

---

<sup>188</sup> Ivi, p. 15.

<sup>189</sup> Ivi, p. 50.

<sup>190</sup> Ivi, p. 46.

<sup>191</sup> Ivi, p. 47.

<sup>192</sup> Ivi, p. 47.

<sup>193</sup> Si intende “metafisico” e “essenzialista” il presupposto filosofico, di origine aristotelica, per cui dare una definizione equivale a dar conto dell’essenza di una cosa.

generale per tutte le attività che chiamiamo “giochi”. Tuttavia, diamo il nome di “giochi” a tutte queste attività perché sono «imparentate» sulla base di alcune caratteristiche comuni tra i diversi usi del termine. Inoltre, rintracciare le somiglianze tra i giochi avviene in base alle regole d’uso del gioco linguistico specifico che usiamo in questo caso nel definire cosa sia gioco e cosa no.

Il senso «terapeutico» della filosofia risiede, secondo Wittgenstein, proprio in quest’opera di demistificazione, che libera l’esercizio del pensiero da suoi presupposti “tossici”, come, per esempio, quello che il linguaggio e il gioco siano fenomeni omogenei e riconducibili a delle definizioni generali, o che il linguaggio sia riducibile solo a un certo tipo di giochi linguistici (come, per esempio, il gioco linguistico della denotazione o dell’asserzione, ovvero l’«assegnare il valore di verità» alla proposizione»<sup>194</sup>).

Nel precedente paragrafo, sono stati esaminati i tentativi di Huizinga e di Caillois di dar conto del fenomeno del gioco. Certamente le classificazioni che entrambi propongono mettono in luce molti aspetti fondamentali delle diverse attività ludiche e sono utili in questa sede per indagare Dogma 95 come gioco. Tuttavia, in virtù di quanto è emerso nel confronto con Wittgenstein, risulta chiaro come il senso profondo del Dogma sia più vicino allo spirito che anima la filosofia *terapeutica*<sup>195</sup> dei giochi linguistici. Infatti, come nota Simons, se Wittgenstein ha mostrato che il linguaggio non è formato solo da proposizioni che esprimono un valore di verità rispetto a uno stato di cose, allo stesso modo Dogma 95 mostra che il *filmmaking* non è riducibile al modo in cui è “normalmente” inteso:

The aim and the means of the Dogma 95 Manifesto are closely related to those of Wittgenstein’s language game: Dogma 95 wants to do away with the idea that mainstream film is the whole story, and therefore proposes a therapeutic return to elementary working methods; shrugging of the ballast – the mental mist – of conventional film practice in order to rediscover the nature of filmmaking.<sup>196</sup>

---

<sup>194</sup> Proprio questo è, infatti, l’errore che Wittgenstein riconosce al suo *Tractatus*, ovvero quello di occuparsi soltanto al gioco linguistico con cui si compie un’asserzione verificabile o falsificabile rispetto allo stato di cose del mondo che designa.

<sup>195</sup> «Il “problema filosofico” è una specie di illusione che nasce dalla complessità del linguaggio comune: nei confronti di tale illusione la filosofia ha semplicemente una funzione terapeutica, che consiste nel denunciarne l’origine [...]» (M. Trincherò, *Nota introduttiva*, in L. Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, cit., p. XVII).

<sup>196</sup> J. Simons, *Playing the waves*, cit., p. 25.

Il gioco “Dogma 95”, dunque, sarebbe una mossa sul meta-livello del «*film culture game*» con lo scopo di mettere in discussione e sconvolgere ogni presupposto riguardo a che cosa sia il cinema e come debba essere fatto.

Nello specifico, il Dogma dissolve l’idea per cui il cinema sarebbe la rappresentazione di un’unica serie di accadimenti, e la rimpiazza con l’idea che il cinema sia letteralmente un gioco determinato dalle sue regole e dal modo di “interpretarle” da parte dei giocatori. In questo posizionamento del cinema nell’ordine del gioco e, dunque, del virtuale, inteso come quella zona in cui cadono le distinzioni del vero e del falso, risiede, allora, l’implicita reazione del Dogma alla logica della rappresentazione.

Secondo Simons, l’operazione del Dogma sarebbe da intendere come uno spostamento verso il piano virtuale del gioco, del *Mimicry*, per usare i termini di Caillois non solo rispetto al livello della lavorazione del film, ma anche nel modo e nella retorica in cui è stato posto all’attenzione della comunità cinematografica. In questo senso, la teatralità del lancio di Dogma 95 e i suoi svariati riferimenti alle avanguardie moderniste di cui si è trattato nel secondo capitolo<sup>197</sup> sarebbero da intendere come un «*re-enactment*», un gioco mimetico, fatto di ripetizioni di idee e di linguaggi del passato:

[...] both the presentation of the Dogma 95 Manifesto and its content become the reenactment of a scenario distilled from the performances given by earlier vanguard movements in politics, culture and film. In presenting the Dogma 95 Manifesto, von Trier was clearly taking a *role*.<sup>198</sup>

Inoltre, l’azione stessa del *re-enactment* introduce una dimensione che potremmo definire, sulla scorta delle riflessioni sul teatro di Fink e Deleuze, «mondo del gioco» o «mondo dell’immagine»<sup>199</sup>, e che Simons definisce come zona del «simulacro»:

Because the presentation of Dogma 95 simultaneously re-enacts the gestures of earlier film movements and launches a new one, the presentation itself becomes an event of the order of a *simulacrum* in which gesture and performance, playfulness and seriousness, presentation and representation are indistinguishable.<sup>200</sup>

---

<sup>197</sup> Cfr. *supra*, cap. 2, par. 5.

<sup>198</sup> J. Simons, *Playing the waves*, cit., p. 28.

<sup>199</sup> Cfr. *supra*, cap. 3, par. 3.

<sup>200</sup> J. Simons, *Playing the waves*, cit., p. 29.

In questo senso può essere inteso il riferimento del manifesto alla Nouvelle Vague:

In 1960 enough was enough! The movie was dead and called for resurrection. The goal was correct but the means were not! The new wave proved to be a ripple that washed ashore and turned to muck.<sup>201</sup>

Se il movimento francese è l'esempio che Dogma 95 intende emulare e superare e questa operazione di colloca nell'ordine del *simulacro*, bisogna anche considerare l'effetto "retroattivo" di questo *re-enactment*. Infatti, l'esempio di riferimento smette di essere un originale di cui Dogma 95 sarebbe la copia, dal momento che si rivela essere «just one of an infinite number of enactments which the scenario allows»<sup>202</sup>:

In one and the same movement, example and imitator, model and copy, referent and representation are incorporated into the order of the simulacrum.<sup>203</sup>

Per questo motivo l'immagine evocata dal manifesto dell'onda o, meglio, dell'increspatura (*ripple*), appare particolarmente adeguata a questa interpretazione. Infatti, anche le onde non si verificano mai da sole, ma sempre accompagnate da increspature "simili" (in quanto attualizzazioni di un medesimo «virtual pattern»<sup>204</sup>) e differenti solo per intensità. Con ciò è impossibile applicare una distinzione o una gerarchia ontologica tra le diverse onde perché si tratta di una ripetizione potenzialmente infinita, data nella differenza. Così Deleuze sul simulacro:

Simulacro è l'istante che comprende una differenza in sé come (almeno) due serie differenti sulle quali gioca, avendo abolita ogni somiglianza, senza che si possa perciò indicare l'esistenza di un originale e di una copia.<sup>205</sup>

Dunque, secondo Simons, Dogma 95 e i predecessori che imita sarebbero delle attualizzazioni, più o meno fortuite, di un medesimo *virtual pattern*, e, di conseguenza, le caratteristiche ideologiche e teoriche che il dogma reitera e critica, assumono importanza solo nella misura in cui sono il *medium* di un'attualizzazione di questa

---

<sup>201</sup> Vd. *supra*, cap. 2, p. 3.

<sup>202</sup> J. Simons, *Playing the waves*, cit., p. 29.

<sup>203</sup> *Ibidem*.

<sup>204</sup> *Ibidem*.

<sup>205</sup> G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, cit., p. 177.

virtualità. Con ciò si opererebbe un significativo slittamento implicito, che distingue il senso profondo di *Dogma 95*, e cioè il passaggio da una logica della rappresentazione a una logica della simulazione:

the arena is displaced from the domain of *representation* to that of the *simulation*, and the problem of the relationship between film and *reality* is transformed into the problem of the relationship between film and *virtuality*.<sup>206</sup>

A riprova di questo slittamento che avviene nella reiterazione di un medesimo *pattern*, si può notare che il principale riferimento alla contemporaneità nel manifesto riguarda il massiccio sviluppo tecnologico nelle tecniche cinematografiche («Today a technological storm is raging [...]»<sup>207</sup>). Infatti, il cinema che critica il dogma non è più quello che criticava la *Nouvelle Vague*. Il problema del “realismo” (situato nella logica della rappresentazione e della referenza) è slittato di fronte all’“iper-realismo” che le nuove tecniche digitali hanno introdotto e in cui segno e referente, oggetto e immagine sono diventati indistinguibili<sup>208</sup>. Non si tratta, dunque, di avere un atteggiamento più “veridico” nei confronti del reale, ovvero di produrre una rappresentazione più “vera”, ma, piuttosto, di dar luogo a un gioco, una simulazione che reinventi il rapporto con ciò che sta di fronte alla videocamera, con lo scopo di superare i *cliché* cinematografici correnti. La verità di cui si parla nel manifesto («My supreme goal is to force the truth out of my characters and settings»<sup>209</sup>), infatti, non consiste in un nuovo modo di intendere il rapporto col reale, come dichiara von Trier stesso, ma nella possibilità di imbattersi in qualcosa di inaspettato:

Truth is about searching an area in order to find something, but if you already beforehand know what you are looking for, then it's manipulation. Maybe truth is finding something you're not looking for.<sup>210</sup>

E questo superamento del *cliché*, questa nuova “verità” è possibile solo grazie a una deleuziana iniezione di caso. Infatti, come è visto nel paragrafo precedente, *Dogma 95*, con il suo decalogo, offre una possibilità di provocazione del caso nella fase di ripresa del film. L’incontro di diversi fattori casuali e fuori dal controllo del regista

---

<sup>206</sup> J. Simons, *Playing the waves*, cit., p. 30.

<sup>207</sup> Cfr. *supra*, cap. 2, p. 3.

<sup>208</sup> Cfr. J. Simons, *Playing the waves*, cit., pp. 20-31.

<sup>209</sup> Cfr. *supra*, cap. 2, p. 4.

<sup>210</sup> J. Lumholdt, *Lars von Trier; interviews*, cit., pp. 122-123.



richiede, di conseguenza, una risposta da parte degli attori e del cineasta (nel caso in cui, come accade con von Trier in *Idioti*, egli stesso sia anche l'operatore della video-camera). Tale risposta può essere intesa, deleuzianamente, come contro-effettuazione di eventi.

In questo modo, il processo del *filmmaking*, come sottolineato da Simons in *Playing the waves*<sup>211</sup>, si oppone a un modello rappresentazionale (che privilegia il rapporto denotativo e mimetico con il «profilmico»<sup>212</sup> – ovvero la realtà materiale davanti alla macchina da presa) e si avvicina al modello della *simulazione*, ovvero un processo che incorpora dei dati e delle regole che ne definiscono le caratteristiche rilevanti di sistema («relevant system characteristics»<sup>213</sup>), e a cui vengono imposti degli *input* che provocano a loro volta degli *output* sulla base delle caratteristiche del sistema stesso.

Questa modalità di lavoro, che caratterizza l'idea di Dogma 95 e la realizzazione di *Idioti*, per quanto articolata sempre in modi diversi, non è un *unicum* nell'opera di von Trier<sup>214</sup>. Egli stesso, infatti, dichiara: «In tutti i miei film ho provato ad andare oltre la fiction, al momento delle riprese»<sup>215</sup>. Si tratta, nel cinema di von Trier, di una complessa dinamica dialettica tra il desiderio dell'autore di esercitare un controllo e la sua necessità di perderlo, attraverso un'iniezione forzata di caso, con lo scopo di superare i proprio *cliché* estetici: «il controllo e il caso sono le mie due grandi preoccupazioni. Detto in poche parole, la vita gira attorno alla questione di cosa si può controllare e cosa no»<sup>216</sup>. E, data l'ossessione del regista danese per il controllo, si rende necessaria la costruzione di un meccanismo artificiale per perderlo:

[...] my biggest problem in life is control or the lack of control. I can get insanely frightened of not being in control when I need to be. The greatest form of happiness for me, as I see it, would be to be able to accept the lack of control [...].<sup>217</sup>

---

<sup>211</sup> J. Simons, *Playing the waves*, cit., pp. 38-42.

<sup>212</sup> Ivi, p. 38.

<sup>213</sup> Ivi, p. 43.

<sup>214</sup> In modi diversi, infatti, questa modalità di lavoro viene usata, per esempio, in *Il grande capo* (2006), *Le cinque variazioni*, (2003), nella *performance Psychomobile #1: L'orologio del mondo* (1996). Cfr. *infra*, cap. 4.

<sup>215</sup> von Trier L., Björkman S., *Il cinema come Dogma*, cit., p. 211.

<sup>216</sup> Ivi, pp. 189-190.

<sup>217</sup> J. Lumholdt, *Lars von Trier; interviews*, cit., p. 109.

E alla domanda dell'intervistatore se lo scopo di *Dogma 95* e di *Idioti* sia di rinunciare al controllo, von Trier risponde: «yes, you couldn't put it more precisely»<sup>218</sup>. Tale rinuncia implica, dunque, l'eliminazione di una pratica di riprese basata sulla precisa realizzazione di un'idea preconstituita della scena da parte del regista (come accade, per esempio, con l'utilizzo dello *storyboard*). Von Trier, infatti, come vedremo nel prossimo capitolo, in *Idioti* si costringe all'impossibilità di comporre l'inquadratura e lascia che questa sia determinata dalle azioni e dalle reazioni dell'operatore rispetto a ciò in cui è immerso, assecondando una modalità “investigativa” e “performativa” della videocamera.

Se, dunque, *Dogma 95* è un'iniezione artificiale di caso, volta alla rinuncia del controllo, si tratta, allora, di un “caso manipolato” e “da manipolare”, analogo a quello descritto da Deleuze nell'opera di Bacon, in cui «non vi è caso se non “manipolato”, accidente se non utilizzato»<sup>219</sup>. L'imprevedibile e il *caos*, elementi vitali per la creazione, richiedono, infatti, una risposta, una contro-effettuazione, perché si riveli la “verità” dell'evento in ciò che accade.

---

<sup>218</sup> Ivi, p. 117.

<sup>219</sup> G. Deleuze, *Francis Bacon*, cit., p. 164.



## CAPITOLO 4: REGOLE IN PRATICA

In realtà, il senso delle regole, ciò a cui tendono tutte le regole, è questo: potersi permettere molte cose, grazie a esse.

Lars von Trier

### 1. Dogma # 2: Idiotti

Si è finora visto come nella natura virtuale del gioco di Dogma 95 risieda la possibilità di superare il modo convenzionale di intendere il cinema. Si è visto anche che questa possibilità nasce grazie a quella zona d'indiscernibilità tra vero e falso propria del *simulacro*, in cui ogni logica "veridica" viene a cadere, insieme a ogni pensiero della differenza tra originale e copia e tra immagine e oggetto rappresentato. Ora, il passaggio da una logica della rappresentazione a una logica del virtuale o del simulacro avviene anche, e soprattutto nella realizzazione dei prodotti cinematografici. Questo è, infatti, lo scopo diretto del Manifesto di Dogma 95 e dei dieci "comandamenti" del Voto di Castità: sovvertire i modi convenzionali di fare cinema e produrre immagini che non siano *cliché*.

Il presente capitolo è, dunque, dedicato all'analisi dell'applicazione delle regole autoimposte del dogma nel film di von Trier *Idioti* e del modo in cui esse hanno generato un gioco fecondo, da cui sono scaturite delle immagini capaci di incorporare degli elementi imprevedibili da parte del regista. Tale gioco richiede a quest'ultimo e agli attori una reazione, una *contro-effettuazione* di eventi, liberando così una "verità" che «buca» i *cliché*, quelli personali del regista stesso (il suo modo abituale di lavorare) oltre a quelli del cinema in generale, come fenomeno culturale e come linguaggio convenzionale.

Lars von Trier, infatti, dichiara, in un'intervista a proposito delle regole di Dogma 95, che queste ultime hanno innanzitutto un'utilità di natura personale:

these rules, which are mainly done by me, are also done for me. I have had kind of different rules on different films and on different times in my life. And these rules are very much for me because there were things I wanted to change about the way I was working and things that I wanted to forbid myself to do.<sup>1</sup>

Tuttavia, nonostante la necessità individuale dell'autoregolamentazione, von Trier poco dopo aggiunge un elemento significativo, ovvero quello della comunità:

And then, I thought that it would be interesting to make a community about it and see how other filmmakers could respond to the same set of rules.<sup>2</sup>

Come messo in luce da Stevenson, il tema della comunità e del gruppo, strettamente connesso alla cultura danese del *welfare state* (in danese “*velfærdsdanskere*”) può essere considerato un filo conduttore tematico di *Idioti*, derivato direttamente dal senso “comunitario” del manifesto di Dogma 95<sup>3</sup>. Von Trier, infatti, si è sempre sentito un *outsider* rispetto a un sistema capace di fagocitare e normalizzare ogni provocazione. È una dinamica che oscilla tra il desiderio di sentirsi parte di un gruppo e il desiderio di rompere gli schemi aggregativi; e non è un caso che *Idioti* sia proprio la storia di un tentativo fallimentare di creare una comunità.

Si è visto nel secondo capitolo<sup>4</sup> in che modo il tentativo di costituire un gruppo possa essere considerato come la riflessione politica profonda che si intreccia nella realizzazione di *Idioti*, nel senso deleziano di una presa di coscienza del fatto che «il popolo manca». Ed è ancora più significativo notare ora come anche il gioco di Dogma 95, inteso sul meta-livello del *rule-making* volto a scardinare l'idea “normale” di cinema, si configuri come il tentativo di costituire una comunità di cineasti, che si confrontano sul medesimo problema dando risposte diverse, ovvero i vari prodotti “Dogma # 1, 2, 3, etc.”<sup>5</sup>. Come è stato messo in luce da diversi studiosi<sup>6</sup>, è possibile

---

<sup>1</sup> *Im laboratorium des Doktor von Trier, Zurück zur Magie des Kinos*, A. Forst, Germany, 1998, min. 45.

<sup>2</sup> *Ibidem*.

<sup>3</sup> Cfr. J. Stevenson, *Lars von Trier*, cit., pp. 128-131.

<sup>4</sup> Cfr. *supra*, cap. 2, par. 5.

<sup>5</sup> Per una trattazione esaustiva dei primi film dogma, si veda M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., pp. 105-141.

<sup>6</sup> Cfr. B. Gaut, “Naked film: Dogma and its limits”, in M. Hjort, S. MacKenzie (a cura di), *Purity and Provocation*, cit., pp. 89-101.

rintracciare delle importanti analogie tra il meta-livello dell'operazione di Dogma 95 e il livello della produzione del film *Idioti* e dei temi che il film tratta. In questo senso, il gruppo di persone normodotate e perfettamente inserite nella società danese, che decide di ritirarsi in una villa temporaneamente disabitata nell'elegante quartiere di Søllerød a Copenhagen per mettere in atto lo *spassing* (o *spassen*), ovvero il fingere di essere idioti sotto la guida di un leader, sarebbe una metafora del fare comunità da parte di un gruppo di cineasti, perfettamente in grado di girare un film "normale", che decidono, sotto la guida di un leader (von Trier) di sottoscrivere un documento che li impegna a girare un film "da idioti", ovvero senza mettere in atto le loro competenze normali. Su un altro livello, lo stesso *set* del film *Idioti* può essere considerato come un termine della metafora implicita nel film: anche qui un gruppo di attori si riunisce attorno a un regista-leader (von Trier) che ha come progetto quello di "spasticare" (se ci è consentita questa traduzione del termine *spassen*) le riprese di un film, per cercare una verità lontana dalle pratiche normali del cinema, o, come dice Stoffer, il leader degli idioti, «per trovare il proprio idiota interiore». Il "divenire idiota" significa, dunque, per von Trier abbandonare il professionismo e le abilità professionali, con lo scopo di esplorare zone nuove e inesplorate e di trovare, come dice egli stesso un «soffio di autenticità». Per fare ciò il regista, così come Stoffer, chiede anche ai suoi attori di "spasticare" con lui, e cioè di abbandonare le proprie certezze tecniche e il loro professionismo:

Avevo fatto – dichiara von Trier – un lungo discorso agli attori prima delle riprese spiegando loro che non dovevano dimostrare niente, ma al contrario abbandonare il professionismo. Non dovevano raccontare nulla, solo essere e agire in una situazione.<sup>7</sup>

Fin da ora, e come sarà più chiaro in riferimento all'analisi delle pseudo-interviste agli attori che interrompono il piano di narrazione del film, si può intuire come, in questa sorta di *mise-en-abyme* di metafore, si finisca col perdere ogni riferimento tra vero e falso, tra realtà e finzione<sup>8</sup>. Infatti, ogni livello comunica con gli altri e si connette così alle dinamiche reali della vita, intesa come il piano di realtà in cui von Trier e gli attori, in quanto persone private e quotidiane, sono alle prese con la realizzazione di un film.

---

<sup>7</sup> T. Porcelli, *Lars von Trier e Dogma*, cit., p. 134.

<sup>8</sup> Cfr. *ibidem*.

Ciò che è fondamentale chiarire rispetto a questi tentativi di creare delle comunità è come tutti questi ultimi finiscano con dei fallimenti, che, tuttavia, risultano in qualche modo produttivi. Infatti, come da un lato nessuno dei *dogma brethern* riesce a realizzare un film completamente dogmatico senza infrangere alcune regole (e, allo stesso modo, il regista von Trier, come risulta da alcune pagine del suo diario, non riesce a mantenere la coesione col gruppo degli attori intorno al suo “gioco-set”), ugualmente anche il gruppo di idioti capeggiato da Stoffer, in conclusione del film, si scioglie; nessuno di loro sopporta fino in fondo il gioco dello *spassen* e, alla fine, tutti i componenti tornano alla loro vita quotidiana. Il lato produttivo di questi fallimenti, che si configura sempre in un modo inaspettato è, d'altra parte, evidente: von Trier, infatti, riesce a ottenere il materiale per la realizzazione del suo film risolvendo la sua necessità terapeutica di trovare un modo nuovo e inaspettato di produzione delle immagini. Mentre, nel gruppo degli idioti, Karen, la protagonista, nonostante le sue iniziali resistenze al gioco, è l'unica che riesce a portare lo *spassen* nella sua vita quotidiana, risolvendo l'intricato dramma familiare di cui è vittima e dimostrando così agli idioti “falliti” il valore della loro operazione.

Dunque, *Idioti* si rivela, infine, essere il racconto di un percorso di consapevolezza e di emancipazione di un personaggio che, non a caso, è quello che vediamo all'inizio e alla fine della pellicola. Nelle prime immagini di *Idioti* si vede, infatti, Karen «andare a zonzo» come un attore «veggente» (e non più «attante»), del tipo che Deleuze riconosce nelle forme di cinema che rompono con i legami senso-motori in direzione di un'*immagine-cristallo*, e in cui «il personaggio non sa come rispondere»<sup>9</sup>, si muove in «spazi in disuso in cui smette di sperimentare e agire, per entrare in fuga, in un andare a zonzo, in un andare e venire, vagamente indifferente a quel che gli succede, indeciso sul da farsi»<sup>10</sup>. Così Karen si aggira, prima tra le bancarelle di una fiera in cui si gioca al tiro al bersaglio e poi su un calesse. La si vede, in seguito, pranzare da sola in ristorante, finché viene avvicinata da un handicappato (Stoffer), che le prende la mano e si rifiuta di uscire senza di lei, nonostante i tentativi di calmarlo da parte della sua accompagnatrice Susanne.

---

<sup>9</sup> G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., p. 303.

<sup>10</sup> *Ibidem*.



**Fig. 1, Karen “a zonzo” su un calesse.**



**Fig. 2, Stoffer, fingendosi handicappato, non vuole lasciare la mano di Karen.**

Quando Karen, Susanne, Stoffer e un altro idiota salgono sul taxi, improvvisamente smettono di recitare e si mettono a ridere divertiti. Karen sembra disorientata davanti a questo comportamento bizzarro, ma, ciononostante, viene coinvolta in uno strano progetto sociale, capeggiato dall'irrequieto Stoffer, in cui un gruppo di persone si ritira in una villa temporaneamente disabitata per “spasticare”, per dedicarsi alla pratica dell'idiozia come ribellione alle norme e ai valori borghesi della società. Lo scopo di questo gioco assurdo non è chiaro, ma si tratta di una forma di



ribellione, di terapia di gruppo, di conoscenza e anche di semplice divertimento. Gli idioti, infatti, non solo spasticano fra di loro, ma si producono in veri e propri *happenings* pubblici di idiozia, per esempio, in una piscina, in una fabbrica, in un pub, creando imbarazzo e scompiglio tra la gente.



**Fig. 3, gli idioti in piscina.**

Tuttavia, in diversi momenti il gruppo interrompe il gioco dello *spassing* e i suoi componenti si dedicano a discutere sul senso e sulle modalità delle loro azioni. Le uniche due persone che non si lasciano coinvolgere dalle manifestazioni pubbliche o private di idiozia sono Susanne, che assume il ruolo di accompagnatrice e Karen, che non sembra convinta della moralità di un gioco così poco rispettoso di chi realmente vive una condizione di handicap. Karen, inoltre, sembra vivere un profondo dolore segreto, su cui non viene fornita alcuna spiegazione né informazione allo spettatore. Il gioco degli idioti, sotto la continua spinta provocatoria di Stoffer viene portato sempre più verso il parossismo e si susseguono vari scontri di Stoffer stesso con lo zio, con dei possibili acquirenti della villa e con un funzionario del comune, che il leader degli idioti insegue nudo urlando «Fascisti di Søllerød!». In questo *climax* i punti di svolta o profondamente significativi possono essere considerati i seguenti: il momento in cui anche Karen comincia con delicatezza a fare l'idiota e viene accolta con calore dal gruppo. La proposta di un'orgia con tutti gli idioti da parte di Stoffer, seguita da un

effettivo amplesso di gruppo, a cui Karen non partecipa. L'incontro con un gruppo di veri handicappati (affetti da sindrome di Down), durante il quale nessuno del gruppo degli idioti riesce a trovare il coraggio di spasticare né di ammettere davanti a loro quello che stanno facendo.



**Fig. 4, l'incontro tra il gruppo degli idioti e un gruppo di persone affette da sindrome di Down.**



**Fig. 5, l'orgia degli idioti.**

Tutto ciò si sussegue senza la possibilità, da parte dello spettatore, di orientarsi puntualmente nell'ordine temporale esatto degli accadimenti e di comprendere il legame logico tra di essi. Tuttavia, è chiaro quando il *climax* raggiunge il suo apice, ovvero quando l'esperienza del gruppo sembra essere arrivata alla fine e Stoffer propone di portare lo *spassen* dentro alle vite private dei componenti del gruppo, e cioè nel loro lavoro, nella loro famiglia e nelle loro attività quotidiane. I primi due idioti sorteggiati per questa «prova definitiva»<sup>11</sup> falliscono nel loro tentativo; così Karen si propone per essere la prossima e chiede a Susanne di accompagnarla per essere testimone, con lo scopo di dimostrare agli altri il valore profondo del loro progetto. Quando Karen arriva con Susanne a casa sua, si scopre finalmente il motivo del suo dolore e del suo tormento: Karen, infatti, ha da poco perso il suo bambino e, in seguito a ciò era fuggita, senza nemmeno essere presente al funerale. L'atmosfera tra i famigliari è cupa e tesa e, quando Karen comincia a fare l'idiota, sputando la torta mentre tutti bevono il tè, il marito si scaglia contro di lei, tirandole un violento schiaffo. Dopodiché le due donne se ne vanno con fermezza e dignità.



**Fig. 6, il primissimo piano del momento in cui Karen fa l'idiota davanti ai suoi famigliari.**

Dunque Karen, che era stata in principio la più restia al gioco dello *spassing*, è l'unica che, infine, riesce a portarlo fino alle estreme conseguenze, rompendo le regole e

<sup>11</sup> T. Porcelli, *Lars von Trier e Dogma*, cit., p. 135.

le convenzioni profonde di una vita familiare soffocante. Come messo in luce da Porcelli, l'“idiotizzarsi” di Karen costituisce, infatti, un modo per vivere fino in fondo il dolore del suo lutto, liberandola dalle dinamiche convenzionali, dalle *regole* implicite e castranti della sua famiglia:

*Idiotizzandosi* cadono le regole, e Karen riesce a sublimare il dolore della perdita che si porta dentro in una sorta di comunione e condivisione con gli altri. D'altronde, quando vediamo Karen nel suo ambiente, vicina a quel marito e a quella famiglia cui lei prima apparteneva, intuimo la sensazione di un altro tipo di *morte* meno brutale eppure lenta e inesorabile nel prosciugare le emozioni interiori. Ed è proprio attraverso la devianza che Karen riesce a sottrarsi da una vita precostituita [...].<sup>12</sup>



**Fig. 7, pochi momenti prima di ricevere lo schiaffo da suo marito, Karen provoca il gelo dei suoi familiari, comportandosi sempre più da idiota.**

## **2. Le regole del Dogma applicate a Idiotti**

Come Karen tenta di superare le convenzioni di cui è vittima “idiotizzandosi”, e cioè facendo cadere le regole del mondo da cui proviene, allo stesso modo von Trier si idiotizza, sottoponendosi alle rigide regole di Dogma 95, con lo scopo di liberarsi dal sistema di consuetudini, di abilità tecniche e di stilemi implicite nella sua pratica di regista. Si tratta, come scrive Schepelern, di “uccidere i propri cari”: «Kill your

---

<sup>12</sup> Ivi, pp. 140-141.

darlings!»<sup>13</sup>.

Ma in che modo von Trier interpreta le regole del dogma nel suo film, *Idioti*?

Infatti, se le regole pongono dei limiti, degli impedimenti, ciò che è fondamentale nel gioco è il modo in cui essi vengono superati dal giocatore per mezzo di uno sforzo originale e necessario, insomma, un atto creativo. Come nota Rozzoni, in riferimento alle riflessioni calcistiche del regista Jorgen Leth riguardo al film *The five obstructions*<sup>14</sup>, «c'è un ritmo nell'impedimento, senza il quale non si dà la realizzazione di un'azione perfetta». In effetti, nel calcio, l'ostruzione del difensore è necessaria all'attaccante per creare il gesto che lo "salta", che lo "dribbla"»<sup>15</sup>. A questo proposito von Trier annota nel suo diario:

In realtà, il senso delle regole, ciò a cui tendono tutte le regole, è questo: potersi permettere molte cose, grazie a esse.<sup>16</sup>

Dunque, si rende necessaria ora un'analisi dei "dribbling" di von Trier rispetto a ogni regola del decalogo di Dogma 95:

*1. Shooting must be done on location. Props and sets must not be brought in (if a particular prop is necessary for the story, a location must be chosen where this prop is to be found).*

Con questa regola si mette in discussione il concetto di *set* e di finzione che questo porta con sé. Infatti, è la realtà, l'esistente, che fornisce il portato della storia; è la storia che si situa nel reale e vi si adatta, e non il contrario. Così, una volta decisa la villa dove avrebbero avuto luogo le riprese, von Trier ha proibito che venisse portato qualunque oggetto al di fuori di quelli personali degli attori, compresi i costumi di scena. Di conseguenza in *Idioti* non c'è nessuna attenzione alla continuità spazio temporale data dai vestiti degli attori e dagli oggetti che usano. Anche questo, insieme agli altri "errori", come gli stacchi bruschi di montaggio e i microfoni *boom*, che spesso compaiono nelle inquadrature, contribuisce a creare il già accennato spaesamento dello spettatore che non riesce a collocare gli eventi in un tempo definito e lineare come nel

---

<sup>13</sup> P. Schepelern, "Kill your darlings", in M. Hjort, S. Mackenzie, *Purity and Provocation*, cit., pp. 59-68.

<sup>14</sup> *The Five Obstructions*, L. von Trier, J. Leth, Danimarca, Svizzera, Belgio, Francia, 2003.

<sup>15</sup> C. Rozzoni, "L'origine 'schivata' ne Le cinque variazioni", in *Fata Morgana*, numero 16 (2012), p. 196, nota 3.

<sup>16</sup> L. von Trier, *Gli Idioti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, cit., p. 98.

cinema convenzionale<sup>17</sup>.

2. *The sound must never be produced apart from the images or vice versa. (Music must not be used unless it occurs where the scene is being shot.)*

Questa regola determina l'inammissibilità di ogni suono extra-diegetico e, cioè, uno dei massimi strumenti per la costruzione della finzione cinematografica. Le invenzioni prodotte da von Trier per rimanere fedele a questo comandamento sono particolarmente importanti, come si evince dal tormento che queste scelte gli provocano e dall'entusiasmo con cui egli parla delle soluzioni trovate nel Diario di lavorazione del film<sup>18</sup>. Bisogna notare, infatti, come questa regola richieda di decidere in anticipo qualunque effetto sonoro, compresa la eventuale colonna sonora del film. Impedire la possibilità di aggiungere a posteriori delle musiche, dunque, intensifica la pressione sulle scelte da operare, dal momento che queste ultime saranno definitive. Inoltre, ogni taglio delle immagini, corrisponde a un taglio nella musica, privilegiando così i lunghi piano-sequenza sugli stacchi rapidi di montaggio. Un primo esempio di ciò, in *Idioti*, si trova nella scena di apertura del film, in cui si vede Karen passeggiare a bordo di un calesse, e si sente un'armonica suonare, apparentemente in modo extra-diegetico, un brano di Sant Sæens, *Le Cygne*. In realtà, per ottenere ciò rispettando la regola, von Trier ha dovuto accompagnare la scena con un suonatore di armonica; dunque, seppure quest'ultimo non rientri mai nell'inquadratura, tutto il suono è stato registrato in contemporanea con l'immagine.

In un'altra scena, ambientata in un bosco, von Trier ha l'intuizione di piazzare i microfoni sugli alberi in modo da non sentire i rumori degli attori, ma quelli del vento e delle foglie:

abbiamo tentato di lavorare in maniera un po' creativa con il sonoro, mettendo i microfoni in cima agli alberi in modo che il rumore del vento sulle foglie passava su tutte queste immagini di idioti che camminano a caso. Cioè: non si sentono i rumori effettivi degli idioti ma quelli del vento sulle cime degli alberi.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Come messo in luce da Porcelli, tutto ciò determina un «interstizio» tra le immagini dello stesso tipo della «spaziatura» che Deleuze rintracciava nel cinema di Godard. Cfr. T. Porcelli, *Lars von Trier e Dogma*, cit., pp. 138-139.

<sup>18</sup> Cfr. L. von Trier, *Gli Idioti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, cit., p. 85 sgg.

<sup>19</sup> Ivi, p. 98.

Questa regola, dunque, richiede di prendere delle decisioni definitive sul momento e di lavorare forzatamente in modo più rozzo di come non si lavori in un *set* tradizionale. Infatti, bisogna saper prendere ciò che accade e trasformarlo, utilizzarlo in tempo reale, o, meglio, potremmo dire con Deleuze, contro-effettuarlo facendone emergere l'evento. Questa modalità di lavoro entusiasma von Trier, che annota:

pensavo anche a Per Streit, anche lui su di giri per quel che stiamo facendo. Si può benissimo dire che sia un essere contorto ma al tempo stesso sa vedere. E vedeva bene che anche lui doveva applicare il Dogma. Sarà anche il più grande esteta del suono della Danimarca, professore alla scuola di cinema e tutto il resto, ma vede bene che è divertente mixare tutto in loco, inserire la musica, prendere le foglie nel vento e sovrapporle alla voce di qualcuno che parla. Perdio, decidere se l'immagine deve essere muta o no, lì mentre stai girando... decidere mentre stai girando.<sup>20</sup>

In questo modo, anche delle scelte che apparentemente potrebbero essere considerate dei *cliché* stilistici, assumo un nuovo e rinvigorito valore, perché nascono dalla necessità e da intuizioni momentanee, riportando il *cliché* stesso a quella fase di vitalità primordiale e originaria che l'ha generato:

è anche un cliché, un gran cliché del cinema, che in altre circostanze avrei evitato, ma avendo dovuto prendere una decisione in loco è diventato una realtà. E funziona benissimo.<sup>21</sup>

### *3. The camera must be hand-held. Any movement or immobility attainable in the hand is permitted.*

Ogni ripresa effettuata con mezzi meccanici è, dunque, abolita. La macchina a mano restringe le possibilità, ma obbliga l'operatore a essere una funzione immanente alla realtà del film che si svolge, e che finisce con l'essere ripreso «quasi accidentalmente»<sup>22</sup>.

In questo modo è impossibile produrre l'illusione di realtà del cinema convenzionale: lo sguardo di chi riprende, grazie alla sua partecipazione fisica all'azione, è fortemente percepibile nelle riprese ed è la sua curiosità immersiva che guida l'occhio della cinepresa e la visione dello spettatore all'interno della realtà filmata:

---

<sup>20</sup> Ivi, p. 99.

<sup>21</sup> Ivi, p. 98.

<sup>22</sup> M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., p. 26.

non si tratta però di un inganno o di una finzione, che anzi vengono così svelati e denunciati anche per le modalità di realizzazione di riprese di questo tipo (che implicano una vera e propria partecipazione fisica del regista al film) e perché la macchina a mano produce, contemporaneamente, una forte (a volte insostenibile) immedesimazione nello spettatore. Il Dogma quindi porta al centro del film colui che lo sta guardando.<sup>23</sup>

Come messo in luce da Koutsourakis, questa regola impedisce un approccio rappresentazionale con la realtà filmata, nella misura in cui rende impossibile la pianificazione delle inquadrature, per esempio attraverso l'uso di uno *storyboard*<sup>24</sup>. Infatti, non si tratta più di "inquadrare" (*framing*), ma di "puntare" (*pointing*), agendo una vera e propria azione nella realtà del profilmico, e occupando così la medesima funzione di un attore nella scena. Si può parlare, dunque, di un vero e proprio uso "performativo" della camera<sup>25</sup>. Ed è questa la "verità" di cui è in cerca von Trier in *Idioti*: infatti, «la verità è nel movimento brusco della macchina da presa che cerca l'oggetto da riprendere piuttosto che nella natura dell'oggetto stesso...»<sup>26</sup>.

Di questa equiparazione della funzione della videocamera a quella dell'attore nella scena, testimonia Jens Albinus, l'attore che interpreta la parte di Stoffer, in un'intervista:

It's also got something to do with the function of the camera in Dogma. The camera is much more than a window or a gateway for the audience; in Dogma the camera is a participant that has a temperament and an emotional life of its own. Sometimes the camera is a little inquisitive; sometimes it is a little inattentive. Sometimes the camera is there, sometimes it isn't but it is very much about creating landscapes that the camera can investigate.<sup>27</sup>

In questo modo, quindi, la camera non ha più la funzione di registrare ciò che accade, ma di prendere parte al gioco, alla *performance*, agendo e reagendo come un attore, nel tentativo, di essere «degnata di ciò che accade», e, cioè, contro-effettuando l'evento<sup>28</sup>.

A proposito di ciò, è utile citare un aneddoto che riguarda le riprese di *Idioti*: von Trier e il suo assistente, per far sentire a proprio agio gli attori durante la scena

---

<sup>23</sup> Ivi, p. 27.

<sup>24</sup> Cfr. A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 114 sgg.

<sup>25</sup> Cfr. *infra*, cap. 4, sez. 3.

<sup>26</sup> E. Alberione, R. Rezzonico, "Dogma: il limite e il cielo", cit. P. 64.

<sup>27</sup> J. Oxholm, J. I. Nielsen. "The ultimate Dogma film. An interview with Jens Albinus and Louise Hassing on Dogma 2 – *The Idiots*", in *P.O.V.*, 10, 2000.

<sup>28</sup> Cfr. *supra*, cap. 3, par. 3.



dell'orgia, hanno effettuato le riprese completamente nudi, sottolineando come chi riprende e chi recita, in questo processo di lavoro, si mette sullo stesso piano.

4., 5. *The film must be in color. Special lighting is not acceptable. (If there is too little light for exposure the scene must be cut or a single lamp be attached to the camera.) Optical work and filters are forbidden.*

Con questi due comandamenti si rifiuta ogni scelta stilistica portatrice di *cliché* cinematografici, come il bianco e nero, e si rafforza la limitazione nella costruzione di un'immagine artificiale. E, come notano Lolletti e Pasini<sup>29</sup>, ancora una volta, non è una questione di realismo. Infatti, le immagini prodotte dalle videocamere digitali, e soprattutto senza correzioni ottiche, non producono di certo un affetto "realistico". Al contrario, sono immagini che denunciano la loro artificialità, provocando, tuttavia, un coinvolgimento inaspettato: da un lato, demistificano il processo di riprese, facendone sentire le "sporcature", e, dall'altro lato, producono un coinvolgimento nello spettatore, in virtù della sensazione di partecipare a ciò che accade, anche grazie alla particolare qualità delle immagini (da *home-made video*), che producono un *surplus* di verità amatoriale nel film.

L'importanza di questa regola è testimoniata dallo scandalo che si è scatenato il 29 Agosto 1999 all'interno della casa di produzione di von Trier (la Zentropa), quando il regista ha scoperto che, a sua insaputa, alcune immagini del film erano state leggermente post-prodotte, alzandone la luminosità prima della stampa in pellicola. In quell'occasione von Trier richiese il ritiro di tutte le copie del film, e, solo grazie a dei cavilli commerciali, non poté procedere nella distruzione di quelle copie<sup>30</sup>.

6. *The film must not contain superficial action. (Murders, weapons, etc. must not occur.)*

Ogni azione che non possa essere agita realmente dagli attori è, dunque, vietata. Il fatto che tutto ciò che gli attori agiscono debba essere reale e l'assenza di scene in cui l'azione viene solamente "recitata", provoca un cortocircuito tra l'attore che recita la parte e l'attore come persona quotidiana, che deve realmente vivere ciò che vive il suo personaggio: attore e personaggio vengono, infatti, a coincidere sul piano della

---

<sup>29</sup> Cfr. M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., pp. 27-28.

<sup>30</sup> Cfr. J. Stevenson, *Lars von Trier*, cit., pp. 132-134.

partecipazione fisica e in prima persona alle azioni che compiono. Von Trier parla di questo cortocircuito come una zona di frontiera che inietta del pericolo nel film.

D'altra parte, è questa l'unica regola che si potrebbe imputare a Von Trier di aver violato. Infatti, per girare la scena dell'orgia, il regista ha richiesto di avere sul *set* degli attori pornografici che compissero delle penetrazioni reali, cosa che i suoi attori non volevano o non riuscivano a ottenere. Von Trier, nel suo diario, insiste sulla necessità di avere una scena di sesso esplicito nel suo film e, non riuscendo a ottenerla, aggira la regola, mischiando i suoi attori a dei porno-attori professionisti, per ottenere dei dettagli di penetrazioni; immagini che, secondo il regista, sono «essenziali per questa scena»<sup>31</sup>. Infatti,

sono quelle che restituiscono quella pericolosità che fa sì che non si prenda alcuna distanza. È pericoloso. Sono persone che fingono di essere idioti e fottono sul serio. Ciò provoca esattamente quella piccola trasgressione di frontiera di cui il film ha bisogno.<sup>32</sup>

Sarebbe ozioso discutere se questo comporti o meno una reale trasgressione di questo comandamento; piuttosto, ciò che conta è notare come in realtà la regola trasgredita in questa operazione è l'ultima, quella che chiude il decalogo alla maniera di un corollario:

Furthermore I swear as a director to refrain from personal taste! I am no longer an artist. I swear to refrain from creating a "work", as I regard the instant as more important than the whole. My supreme goal is to force the truth out of my characters and settings. I swear to do so by all the means available and at the cost of any good taste and any aesthetic considerations.

Se, infatti, la verità dell'istante deve essere più importante del tutto, non si comprende la necessità di von Trier di ottenere così forzatamente dei dettagli di sesso esplicito, che lo spinge a ingaggiare degli attori hard. In questo modo, infatti, non è più la curiosità rispetto a ciò che accade a guidare l'occhio performativo e indagatore della videocamera. Mogens Rukov mette bene in chiaro questo sottile tradimento dello spirito del Dogma nel documentario *The Purified* di Jesper Jargil:

I don't like it, I must admit. The curiosity of the scene is not curiosity about something that's really happening. It's the "signature" of an orgy. It's not that they act it wrongly. The

---

<sup>31</sup> L. von Trier, *Gli Idioti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, cit., p. 123.

<sup>32</sup> *Ibidem*.

porno models don't do anything wrong. But the scene isn't treated as if it were real. The curiosity of the scene is not curiosity about something that really happens. There's a breach of the rule that the moment must be real.<sup>33</sup>

Inoltre, secondo Rukov, questo scarto di qualità della scena rispetto al materiale del resto del film risulta perfettamente percepibile per lo spettatore. Lo stesso von Trier nel documentario di Jargil ammette, ascoltando le parole di Rukov in compagnia dei suoi confratelli dogma, di aver trasgredito a questa regola. Ma ciò che è veramente interessante nella discussione che si scatena fra di loro è l'ammissione di non essere sempre stati in grado di utilizzare a proprio vantaggio ciò che accadeva sul *set*, senza cedere alla tentazione di manipolarlo per portarlo verso la loro idea precostituita di ciò che sarebbe dovuto accadere. Jacobsen fa notare a von Trier come avrebbe potuto utilizzare a proprio vantaggio il fatto che gli idioti fallissero nel fare l'orgia: «Lars, what if they hadn't been able to do it or hadn't wanted to? It'd have been just as powerful»<sup>34</sup>.

E von Trier risponde: «the same applies to your things. Whenever you ran into a problem you could have use it in your film»<sup>35</sup>.

Ancora una volta la deleuziana maniera stoica di vivere<sup>36</sup>, cercando di essere degni di ciò che accade, sembra essere l'ideale che guida lo spirito profondo di Dogma 95, e di cui non sempre il regista riesce a essere all'altezza.

*7. Temporal and geographical alienation are forbidden. (That is to say that the film takes place here and now.)*

Secondo questo comandamento, «flashback, flashforward, film in costume, cronologie inverse, ellissi immotivate, spazi modificati o inversioni di spazio (sempre immotivate) sono escluse dal cinema e nel fare cinema»<sup>37</sup>. Con questa regola il tentativo è quello di togliere centralità alla drammaturgia, che viene definita nel Manifesto il «vitello d'oro» della cinematografia, insieme ai complessi meccanismi temporali che sempre più spesso vengono usati nel cinema, come per esempio nelle sceneggiature a trame incrociate. Tuttavia questo non richiede necessariamente un metodo votato

---

<sup>33</sup> J. Jargil *De Lutrede / The Purified*, Danimarca, 2002, min. 54,24.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> *Ibidem*.

<sup>36</sup> Cfr. G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., p. 133.

<sup>37</sup> M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., p. 28.

all'improvvisazione. È necessario ricordare che Dogma 95 non richiede l'improvvisazione come mezzo di lavorazione e che *Idioti*, nella sua versione finale è quasi del tutto coerente con la sceneggiatura scritta da von Trier. Non si tratta, infatti, di fare a meno della drammaturgia e di non utilizzare una sceneggiatura (cosa impossibile, dato che ogni volta che si accostano anche solo due immagini si ha una drammaturgia e che è impossibile una narrazione senza una struttura per quanto grezza o inconsapevole), ma di eliminare i principi meccanici di narrazione e, ancora una volta, di privilegiare l'istante rispetto al "tutto", senza preoccuparsi di mantenere una struttura narrativa "corretta". Come dice Rukov, infatti:

in film there are too many obligatory scenes, obligatory moments. [...] And the dramaturgical schooling in these days is very evident, particularly in american films. It's a pure mechanical narration that they acquire at film school. That's why it's getting more and more boring. And it's that method that we can't be bothered with. But there's nothing one is *obliged* to do. You have to make the narrative work and to make it flow. But there are many different ways. You can pay regard to the moment and say that everything in the film will reveal the truth of the moment. In great artistic narrative the moment always has supremacy.<sup>38</sup>

Dunque si tratta, ancora una volta, di superare i *cliché* e le convenzioni che determinano il modo "corretto" di raccontare una storia.

Un altro elemento fondamentale di questa regola è che consente di effettuare le riprese nello stesso ordine cronologico della sceneggiatura, facendo, quindi, vivere agli attori gli accadimenti del film in modo coerente e permettendo una identificazione tra ciò che vivono come personaggi e come persone. Questa modalità di ripresa, insieme alla possibilità di girare scene molto più lunghe di quello che permette la pellicola (diverse ore a fronte di soli 10 minuti), agevola molto il lavoro degli attori, consentendo loro molta libertà di gioco, senza la preoccupazione della coerenza psicologica tra i diversi momenti del film.<sup>39</sup>

#### 8. *Genre movies are not acceptable.*

Non sarà necessario discutere questo punto, che è una naturale conseguenza di quanto affrontato finora, dal momento che l'intero progetto dogma è volto allo

---

<sup>38</sup> *De Lutrede / The Purified*, J. Jargil, Danimarca, 2002, min. 36.

<sup>39</sup> Cfr. L. von Trier, *Gli Idioti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, cit., pp. 99-100.

scardinamento degli stilemi e delle forme già codificati nel linguaggio cinematografico. Tuttavia, è fondamentale notare che anche la non-estetica del Dogma ha ben presto dato vita a un vero e proprio genere e a un'estetica ben riconoscibile, confermando, con Deleuze, che la lotta contro il *cliché* non può mai finire, perché ogni tentativo di reazione al *cliché* ne genera di nuovi:

Cliché, cliché! Non si può dire che dopo Cézanne la situazione sia migliorata. Non solo c'è stata una moltiplicazione di immagini di ogni genere, intorno a noi e nelle nostre teste, ma persino le reazioni contro i cliché generano cliché.<sup>40</sup>

#### 9. *The film format must be Academy 35 mm.*

Mentre l'obbligo del formato *Academy* (ovvero 4:3) è facilmente comprensibile, dato che è considerato il formato nativo (e, dunque, "naturale" del cinema) e non d'effetto (come il 16:9 *widescreen*), l'obbligo di trasferire il girato in pellicola appare incoerente di fronte alla proclamata "democratizzazione" del cinema. D'altra parte questa regola mostra chiaramente come lo scopo di Dogma 95 non sia quello di produrre film a basso costo, rendendo il *filmmaking* accessibile a molti. In questo senso, come si è già mostrato<sup>41</sup>, non c'è alcuno scopo politico in Dogma 95, nessuna volontà di democratizzare il mezzo cinematografico.

#### 10. *The director must not be credited.*

Questa regola appare chiaramente come una provocazione, dal momento che, anche se non segnalata nei crediti del film, l'identità del regista rimane perfettamente nota. E questo vale soprattutto per *Idioti*, in cui l'assenza del credito del regista appare più come una scelta puramente formale. Lo stesso von Trier dichiara: «la regola riguardo al nome del regista è uno scherzo e, naturalmente, una provocazione. Sebbene sia una stupidaggine, considero un nobile gesto accettare che l'idea del film sia più importante di chi l'ha realizzato»<sup>42</sup>. Ritorna, dunque, l'idea che il regista sia al servizio del film, al servizio di ciò che accade durante le riprese; dunque, la verità dell'attimo, il

---

<sup>40</sup> G. Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, cit., p. 159.

<sup>41</sup> Cfr. *supra*, cap 2, par. 5.

<sup>42</sup> M. Lolletti, M. Pasini, *Purezza e castità*, cit., p. 31-32.

frammento di caso e l'inaspettato sono più importanti delle sue idee preconconcette di come il film stesso dovrebbe essere.

Secondo Schepelern, questo comandamento, che si oppone dal punto di vista teorico alla politica degli autori della *Nouvelle Vague*, ha, come anche gli altri, un valore fortemente terapeutico per von Trier: «just as Dogma in general terms can be seen as von Trier's self-therapy, the rule demanding anonymity of the director is a medicine against the egocentricity of an auteur»<sup>43</sup>. Infatti, se il regista danese non considerasse sé stesso un genio e se non ragionasse da “autore”, questo comandamento non avrebbe alcun senso sostanziale.

A questo proposito, è interessante notare come, più von Trier cerca di perdere il controllo sulla sua opera, di allontanare il proprio ego dalla produzione di immagini, più, allo stesso tempo, egli è costretto a diventare un manipolatore. Infatti, mai come in questo film, in cui simbolicamente non è accreditato come regista, egli ha in realtà svolto una intensa e diversificata attività tecnica e artistica: come regista, come operatore alla videocamera e come *acting coach*. È, infatti, assai significativo che von Trier, che aveva sempre rifiutato di lavorare a stretto contatto con gli attori all'inizio della sua carriera, ora, mettendo la recitazione in primo piano nel processo di lavoro, è costretto a un rapporto molto intenso e personale con gli attori stessi. Ed è proprio sui diversi piani di recitazione che si gioca in *Idioti*, l'ambiguo rapporto tra vero e falso, che determina quella zona pericolosa, di indiscernibilità tra la verità e la finzione.

### 3. Verità, finzione e performatività in *Idioti*.

Anthony Dod Mantle, che è stato il direttore della fotografia di ben tre film Dogma<sup>44</sup> (ma non di *Idioti*), ha dichiarato che uno degli aspetti più peculiari e interessanti di del film è dato dal fatto che il pubblico si trova a confrontarsi con un «un'esperienza improvvisa» di non riuscire a comprendere se ciò che vede nel film sia «reale o irreal»<sup>45</sup> (tr. it. nostra). In effetti, l'esperienza della visione del film comporta un

---

<sup>43</sup> P. Schepelern, “The making of an auteur”, in Grodal T., Larsen B., Laursen I. T (a cura di), *Visual authorship*, Museum Tusulanum Press, Copenhagen, 2005, p. 122.

<sup>44</sup> Si tratta nello specifico di *Festen* di Thomas Vinterberg (1998), *Mifune – Dogma 3*, di Søren Kragh-Jacobsen (1999) e *Julien Donkey-Boy*, di Harmony Korine (1999).

<sup>45</sup> R. Kelly, *The name of this book is Dogme95*, cit., p. 107.

disorientamento sullo statuto ontologico che lo spettatore attribuisce, più o meno coscientemente, a ciò che vede.

Secondo Koutsourakis, questa ambiguità sarebbe dovuta alla funzione «performativa» («*performant function*»<sup>46</sup>) che attraversa *Idioti*. La performatività attiene a diversi aspetti del film (dalla modalità di riprese alla recitazione, fino a riflettersi sulle scelte di montaggio), ma ciò che è interessante è che necessariamente questo carattere deriva da un'attenzione particolare data da von Trier al processo di lavoro piuttosto che al risultato.

In questo senso, sarebbero da intendere le parole di von Trier, quando dice che «è meraviglioso che le regole del Dogma abbiano mandato al diavolo l'estetica»<sup>47</sup>, e la necessità espressa nel Dogma di mettere in secondo piano la drammaturgia. Infatti, è più importante ciò che accade, ciò che di inaspettato viene prodotto nel processo di riprese, piuttosto che la narrazione della storia attraverso una rappresentazione “verosimile” dei fatti: «this emphasis on performance as an object of investigation infiltrates *The Idiots* as well, as the film stresses its “performant” function over the storytelling one»<sup>48</sup>.

Per questo motivo la struttura drammaturgica del film non segue le regole canoniche della scrittura cinematografica, ma lascia fino all'ultima scena lo spettatore privo delle informazioni che servirebbero per produrre una partecipazione emotiva alla vicenda di Karen e per dare un senso logico (ovvero secondo un concatenamento di causa-effetto) agli accadimenti del film. Infatti, solo alla fine si svela il dramma familiare che provoca lo strano comportamento di Karen e la sua adesione al gruppo degli idioti. Come dice lo stesso von Trier:

This is the kind of film they teach you not to do in a film school: because the point is not revealed until the end. And when it is, we need a violent reaction.<sup>49</sup>

Ma che cosa si intende qui con il termine “performatività”<sup>50</sup>?

---

<sup>46</sup> A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 121.

<sup>47</sup> L. von Trier, *Gli Idiotti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, cit., p. 116.

<sup>48</sup> A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 121.

<sup>49</sup> *De Ydmygede (The humiliated)*, J. Jargil, Danimarca, 1998.

Von Trier ha spesso paragonato i suoi set a dei veri e propri *happenings*<sup>51</sup>. Ed è proprio in un senso prossimo all'*happening* (intesa come forma opposta alla classica *rappresentazione* teatrale) che va compresa la performatività di *Idioti*. Infatti, ciò che, *in primis*, contraddistingue la performatività è proprio il rifiuto della costruzione di una rappresentazione verosimile e di uno *storytelling* (ovvero della centralità della narrazione), mettendo così in secondo piano la trasmissione di informazioni (l'aspetto referenziale), tipico della rappresentazione narrativa:

in theater studies, Jean Alter singles out the difference between the “referential” and the “performant” function of theater. The first one aims at the communicating of signs and the transmission of information, while the performant one stresses the event itself and the physical aspect of it.<sup>52</sup>

Dunque, ciò provoca uno spostamento del fuoco verso il “naturale” (non artificioso, non illusorio nel senso del realismo) verificarsi degli eventi e verso la pura *presenza* fisica degli attori. Essi, infatti non devono recitare, nel senso di essere nel ruolo, o “raccontare” la situazione, ma semplicemente *essere* nel “qui e ora”, sguarniti di ogni appiglio narrativo. Inoltre, ciò che caratterizza la performatività è la commistione nel materiale del film tra rappresentazione e l'atto stesso del rappresentare. Infatti, in *Idioti*, l'atto di rappresentazione non solo non è nascosto, tramite un utilizzo “sporco” della camera a mano, che continuamente fa sentire la sua presenza, ma è addirittura mostrato apertamente attraverso l'incorporazione dell'errore. Così, per esempio, ogni tanto si vede apparire nell'inquadratura il microfono o addirittura alcuni componenti della *troupe*. Gli errori nelle inquadrature e nel montaggio (raccordi

---

<sup>50</sup> Il termine “performatività” (*performativity*) viene utilizzato in diversi ambiti con significati e riferimenti teorici spesso molto differenti. Da un lato, infatti, il termine riferisce agli studi sul teatro e sulla *performance*, nell'ambito soprattutto dell'arte contemporanea, dall'altro lato in ambito più strettamente filosofico (di origine analitica, anglosassone e statunitense) viene usato per indicare una peculiare capacità del linguaggio di avere effetti sulla realtà alla pari di azioni fisiche. Riguardo quest'ultimo punto si veda J. Butler, *Excitable Speech. A politics of the performative* (1997), tr. it., S. Adamo, *Parole che provocano. Per una politica del performativo*, Raffaello Cortina, Milano 2010. In questo contesto si fa perlopiù riferimento alla performatività propria dell'atto teatrale e performativo (in effetti Koutsourakis utilizza prevalentemente gli aggettivi derivati dal sostantivo *performant* e *performative*). Tuttavia, il senso dato da Butler al termine senz'altro informa il peculiare modo di essere provocatorio del film di von Trier verso lo spettatore. Per una discussione riguardo alle differenze nell'uso del termine, si rimanda a A. Parker, E. Kosofsky Sedgwick (a cura di), *Performativity and performance*, Routledge, London 1995.

<sup>51</sup> «*Idioti* - dice von Trier - mi ha procurato la stessa sensazione di unità dell'*Elemento del crimine*. La forma che prende quest'unità è completamente diversa ma, in entrambi i casi si tratta di film “happening”» (von Trier L., Björkman S., *Il cinema come Dogma*, cit., p. 224.).

<sup>52</sup> A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 121.



sbagliati e *jump cuts*), se da un lato manifestano la finzione insita nell'atto di filmare e quindi impediscono una totale sospensione dell'incredulità dello spettatore rispetto al tradizionale patto della *fiction*, dall'altro, utilizzando un'estetica da documentario, passano al pubblico una informazione subliminale di pretesa veridicità. Non è la "scatola", l'apparato del "realismo drammatico", che cerca di illudere sulla verità di ciò che mostra. E, paradossalmente, proprio perché "l'inganno" è svelato, il pubblico è molto più disposto a credere verosimile ciò che vede, quasi come se si trattasse di un video "rubato", un "dietro le quinte" del film. Si annulla così la distinzione tra realtà filmica e realtà, per così dire, reale, ovvero quella sta al di là della soglia di finzione tracciata dall'inquadratura. In questo modo il pubblico è disposto a porre in dubbio la veridicità di ciò che vede, o, meglio, si va definendo davanti a esso un zona in cui sfumano i confini tra realtà e finzione. In questo senso *Idioti* costruisce un'estetica pseudo-documentaristica. E in questa direzione sono da intendere anche le interruzioni del flusso narrativo del film attraverso l'inserimento di interviste, fatte da von Trier agli attori/personaggi (come vedremo infatti è impossibile distinguere chi dei due stia parlando) dopo la conclusione dell'esperimento idiota, in cui il regista li interroga sul modo in cui hanno vissuto l'intera esperienza.

Queste operazioni potrebbero essere intese come una provocazione nei confronti dello spettatore, volta a corrodere le abitudini del pubblico a fruire delle immagini in modo non problematico. A questo proposito, all'inizio del documentario *Tranceformer*, von Trier si esprime sul senso provocatorio dei suoi film:

But a provocation's purpose is to get people to think. If you subject people to a provocation you allow them the possibility of their own interpretation.<sup>53</sup>

E questa provocazione, come ricorda Koutsourakis, avviene proprio nel confondere i piani tra realtà e finzione:

This conflation of illusion and reality operates as an act of aggression against the audience. Von Trier is committed to an aesthetics that attacks the unproblematic consumption of images and the pleasure stemming from the certainty that the represented material is illusory and not real.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> *Tranceformer – A portrait of Lars von Trier*, S. Björkman e F. von Krusenstjerna, Danimarca, 1997, min. 00,10.

<sup>54</sup> A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 141.

Dunque, in sintesi, sono tre i diversi livelli del film, che si intrecciano fino a divenire indistinguibili: da un lato, il livello della trama, della *story-line* in cui gli attori recitano il ruolo dei loro rispettivi personaggi (ovvero il piano convenzionale del cinema); dall'altro lato il meta-livello finzionale in cui i personaggi recitano il loro ruolo di idioti; e, infine, il livello di realtà del processo stesso del *filmmaking*, che coinvolge gli attori nella loro personalità quotidiana, il regista e tutti i membri della *troupe*.

Il primo strumento utilizzato da von Trier per ottenere questo caleidoscopico intreccio di piani è un peculiare uso della camera a mano. Infatti, egli, porta alle estreme conseguenze la regola del Dogma che obbliga alla camera a mano, sposandola con una pratica di riprese che aveva cominciato a sviluppare già in *Breaking the waves* (1996) e, prima ancora, nella serie tv *Riget* (1994)<sup>55</sup>. Si tratta di un metodo di ripresa per cui gli attori non sanno mai esattamente quando e come saranno inquadrati e l'operatore non conosce in anticipo gli spostamenti degli attori durante la scena. In questo modo gli attori non recitano per l'obiettivo, mentre l'occhio della macchina da presa sarà guidato dalla curiosità e dalla semplice reazione a ciò che accade. Si tratta di un tentativo di superare i *cliché* dell'inquadratura, attraverso un ripensamento del ruolo della videocamera. Come testimonia Robby Müller, direttore della fotografia e operatore di *Breaking the waves*:

Lars wanted to have this Cinema Scope feeling because it adds an extra dimension to people when you are so close to them – studying them in the center of your frame, as you would when you are already talking to them. But Lars wanted to get rid of the compositions you usually see in the widescreen movies. There was to be no extra stuff – only the actors. And that was very exciting, because it forced us to rediscover looking at things innocently.<sup>56</sup>

In *Idioti* questo metodo viene portato all'estremo, grazie alla possibilità data dal video di ottenere riprese ben più lunghe rispetto alla normale bobina di pellicola, e grazie al fatto che lo stesso von Trier si occupa di tenere la videocamera per «circa l'ottanta per cento del tempo»<sup>57</sup>.

---

<sup>55</sup> Cfr. *Tranceformer – A portrait of Lars von Trier*, S. Björkman e F. von Krusenstjerna, Danimarca, 1997.

<sup>56</sup> A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 124.

<sup>57</sup> von Trier L., Björkman S., *Il cinema come Dogma*, cit., p. 220.

Il regista risponde così alla domanda di Björkman riguardo questo metodo di lavoro:

Straordinario. È il modo migliore di fare cinema. Soprattutto in quel tipo di situazioni in cui si tratta di una camera curiosa, che va verso l'azione. Avevo solo una vaga idea di quello che succedeva davanti e intorno all'obiettivo. I movimenti di macchina sono il risultato della mia curiosità. Attraverso l'occhio della telecamera mi interessavo alle situazioni e alle persone, poi mi giravo per scoprire quello che succedeva al di fuori del mio campo di visione. In qualche modo era come una camera in ascolto. E al montaggio ci tenevo che quest'atteggiamento di ricerca fosse evidente.<sup>58</sup>

Si tratta, allora, di intendere la sceneggiatura come una semplice traccia che fornisce le coordinate per una ricerca da cui scaturisce il materiale filmico, e non più come ciò che deve essere riprodotto in modo verosimile e rappresentato sullo schermo. È una riscoperta del potenziale investigativo del *medium* (naturalmente tenendo conto che ci si muove sempre nel contesto della pura *fiction* e non del documentario, con tutti i sottogeneri a cui ha dato luogo), che porta con sé, dunque, un forte intento anti-rappresentativo. La camera smette di essere un occhio che osserva e riproduce la realtà, per diventare un mezzo che provoca azioni tra e con gli attori, esercitando così la medesima funzione di un *performer*, pur rimando *sui generis*, in virtù della sua capacità di registrare. Risulta ancora più chiara, dunque, la distinzione fra *filmmaking* tradizionale (con il *set*, la costruzione dell'inquadratura e ciò che essa comporta) e il modo di filmare di *Idioti*, in cui la camera non anticipa l'azione e non si muove in funzione di essa, mentre nella *fiction* tradizionale tutto è predisposto a catturare l'azione che si vuole riprodurre.

Jens Albinus, l'attore che interpreta Stoffer, descrive così la sua percezione della videocamera durante le riprese:

The camera is much more than a window or a gateway for the audience; in *Dogma* the camera is a participant that has a temperament and an emotional life of its own. Sometimes the camera is a little inquisitive; sometimes it is a little inattentive. Sometimes the camera is there, sometimes it isn't but it is very much about creating landscapes that the camera can investigate.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Ivi, p. 221.

<sup>59</sup> J. Oxholm, J. I. Nielsen, "The ultimate *Dogma* film. An interview with Jens Albinus and Louise Hassing on *Dogma 2 – The Idiots*", in *P.O.V.*, 10, 2000.

Ed è proprio la funzione riproduttiva della videocamera che viene messa in secondo piano, o, meglio, asservita alla volontà di diventare un soggetto “performante”<sup>60</sup>:

the notion of the camera as a provocateur of actions is key to our understanding of von Trier’s *modus operandi* in *The Idiots*. The camera is used as a performative tool that foregrounds the performance of the actors and highlight the process of transforming the profilmic body into represented material.<sup>61</sup>

Secondo Koutsourakis, tale cambiamento della relazione tra attori, personaggio e regista permette a von Trier la produzione di immagini non premeditate e, dunque, al di fuori del *cliché*, che trascendono ogni distinzione tra eventi inscenati ed eventi “reali”:

His employment of the handheld camera adds a sense of mobility, which changes the relationship between actor and director, along with that of actor and character, since the final image is the outcome of material not necessarily premeditated.<sup>62</sup>

L’uso performativo della telecamera è strettamente collegato a un altro punto cardine della complessa strategia che permette il collasso di ogni distinzione tra realtà e finzione in *Idioti*, ovvero la peculiare recitazione che esso richiede. Infatti, anche in questo caso agli attori è spesso richiesta una “presenza”, piuttosto che una *performance* recitata. In primo luogo è necessario sottolineare come gli attori non debbano recitare a favore della videocamera, ma piuttosto essi sono incoraggiati da von Trier a recitare nello stesso modo sia se vengono inquadrati sia se non lo sono. Questo principio, secondo cui l’azione non ha luogo lì dove è posizionata la camera, è ben esemplificata da Jens Albinus in riferimento alla scena iniziale in cui Karen incontra per la prima volta gli idioti in un ristorante:

[...] the action doesn’t take place where the camera is but that the camera is where the action is, and that’s more than a cliché. For example, one of the first shoots in the restaurant where Louise (Hassing), and Troels (Troels Lyby plays the character Henrik) and I were to sit at one table and Karen (played by Bodil Jørgensen) and the waiter were situated at the other end of the room. There was to be dialogue both places and then a camera would rush back and forth from our landscape down to the other landscape and back again. In those moments where the camera was gone we did act on as we had been told but it was more a

---

<sup>60</sup> Naturalmente, come messo in luce da Koutsourakis, questo principio non è stato inventato dal von Trier e si può rintracciare, seppure in altre forme, in autori come Leth, Cassavetes e Shirley Clarke. Cfr. A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 126.

<sup>61</sup> *Ibidem*.

<sup>62</sup> Ivi, p. 125.

question of killing time, we saved some of the quality moments for the camera but Lars told us: “No, no, you just go on”, and we said: “But isn’t it important that you get that...?”, “No, no, don’t even think about it, forget it”.<sup>63</sup>

Più avanti, nell’intervista, Louise Hassing, che nel film ha il ruolo di Susanne, ricorda come «Lars, specialmente all’inizio, abbia dato molta enfasi al fatto che non si dovesse produrre alcunché per la videocamera, ma solamente *essere*» (tr. it. nostra). Dunque, von Trier durante le riprese ha volontariamente provocato i suoi attori a rimanere in una zona di indiscernibilità tra se stessi e il personaggio. Infatti, nonostante il metodo di recitazione utilizzato (con l’enfasi sull’*essere* piuttosto che sul recitare) possa a prima vista sembrare simile al “*method acting*”, Albinus mette in luce come ci sia in realtà un enorme differenza tra quest’ultimo e la recitazione di *Idioti*: «Even though Dogma acting might look like method acting, it is something else. You cannot prepare yourself for the part; the fiction can only take shape here and now»<sup>64</sup>. Dunque, in *Idioti*, ciò che emerge e fa cortocircuito con il livello di finzione è proprio la personalità degli attori, al di fuori del loro personaggio (cosa che non avviene nel meccanismo identificativo del *method acting*, in cui attore e personaggio sono la medesima cosa, nel senso che vanno costitutivamente insieme a creare il personaggio).

Lo stesso von Trier dichiara che il suo scopo, durante le riprese, era proprio quello di catturare gli attori quando erano fuori dal personaggio:

I am interested in capturing the actors when they are in and out of character. The borderline between the private individual and the character is very intriguing. Especially, when it overlaps and you cannot tell whether a reaction can be attributed to the actor or to the character. That is where I try to go very often.<sup>65</sup>

Ci sono alcuni momenti nel film in cui in particolar modo il confine tra l’attore e il personaggio si confonde e il rapporto tra queste due sfere produce degli effetti inaspettati sugli attori e sul pubblico. Per esempio, nella scena dell’orgia idiota, la nudità, le erezioni e le scene di sesso esplicito, pur essendo elementi crudi di realtà filmata, sono mostrati in un contesto meta-finzionale, in cui gli attori recitano gli idioti. La finzione recitata nella finzione, dunque, appare come produttrice di una realtà che non lascia dubbi sul suo statuto, ovvero la pura realtà dei corpi nudi, dei peni in

---

<sup>63</sup> J. Oxholm, J. I. Nielsen, “The ultimate Dogma film. An interview with Jens Albinus and Louise Hassing on Dogma 2 – *The Idiots*”, in *P.O.V.*, 10, 2000.

<sup>64</sup> *Ibidem*.

<sup>65</sup> A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 203.

erezione. Inoltre, è interessante notare come, durante l'orgia collettiva due idioti, Jeppe e Josephine, si allontanano dal gruppo e, proprio nel massimo della finzione della loro spasticità durante l'amplesso, la ragazza scoppi in lacrime, dicendo a Jeppe di essere innamorata di lui. Ancora una volta, la verità sembra poter scaturire solo nella finzione.

Allo stesso modo, un cortocircuito avviene nella scena dell'incontro tra gli idioti e il gruppo di persone realmente handicappate. Von Trier annota nel suo diario come questo evento abbia prodotto un effetto bizzarro sui suoi attori:

Ieri abbiamo avuto la visita dei mongoloidi, davvero gentili e coraggiosi. Il solo problema è che durante le riprese nessun attore era nel personaggio... sì, forse Josephine. E semplicemente perché d'un tratto ci trovavamo con dei veri idioti [...]. Ho dovuto interrompere le riprese a metà perché gli attori non ricordavano più il loro nome nel film, ma usavano proprio quello vero, un fenomeno strano, ma era l'incontro tra realtà e finzione.<sup>66</sup>

È chiaro come, anche in questo caso, l'implosione sia data da un'iniezione repentina di un *surplus* di realtà, dato dal fatto che gli handicappati certamente non recitano la loro condizione, ma sono semplicemente se stessi. Di fronte a ciò, i personaggi degli idioti reagiscono esattamente come gli attori, che vengono trascinati, pur in un contesto di finzione, in una zona di realtà, il cui portale è la semplice presenza dei veri handicappati. Questo è ciò che Koutsourakis chiama «shift from representation to presence»<sup>67</sup>, e che determina quel particolare rapporto provocatorio con il pubblico che caratterizza *Idioti*.

Un ulteriore strumento utilizzato da von Trier per confondere i confini tra realtà e finzione è, come già accennato, l'inserimento delle interviste che interrompono inaspettatamente il flusso narrativo del film. In questi spezzoni si sente la voce fuori campo di von Trier che interroga gli attori sulla loro passata esperienza di idioti per fare chiarezza su quanto è accaduto. Nelle interviste gli attori, oramai usciti dalla parte, parlano della loro esperienza da personaggio, ma chiaramente si riferiscono nel sottotesto alla loro esperienza come attori e lo stesso von Trier si rivolge a loro in modo ambiguo: li intervista concordando che devono essere il personaggio, ma li tratta come come attori. Inoltre, il personaggio di Axel viene intervistato con sua moglie, che si dimostra gelosa di Katrin, un personaggio del film. Dunque, sembra che ci sia aderenza

---

<sup>66</sup> L. von Trier, *Gli Idioti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, cit., p. 106.

<sup>67</sup> A. Koutsourakis, *Politics as a form in Lars von Trier*, cit., p. 141.

tra i fatti narrati nella finzione e quelli della realtà fuori dal film. Von Trier si rivolge agli attori con furbizia, senza lasciar capire se si riferisce a loro come personaggi o come attori, e, così ancora una volta, l'esperienza reale degli attori e quella dei loro personaggi collidono e si confondono nella ricostruzione del passato attraverso la memoria:

Interwier: Did you feel that Lars addressed himself to the character Susanne or were the questions directly addressed to you?

Louise Hassing: Without doubt he asked me... and that's why I got confused...<sup>68</sup>

Le interviste agiscono allora su questo piano perché diversi elementi del passato li riguardano sia per la loro esperienza da personaggi sia per quella da persone/attori: in primo luogo, si parla dell'esperienza come qualcosa che appartiene oramai al passato. In secondo luogo, rispetto all'esperienza passata sembra implicito nelle domande di von Trier che si sia ristabilita una situazione di "normalità" (la vita che riprende dopo le riprese o la vita normale che riprende dopo il fallimento dell'esperimento idiota?). Inoltre, il regista si riferisce indistintamente sia alle dinamiche avvenute tra gli attori, sia a quelle avvenute tra i personaggi. C'è dunque un accostamento ambiguo di due piani di finzione e realtà anche su questo livello: il piano di realtà dell'esperienza delle riprese da parte degli attori come individui privati (e non è forse simile a una sorta di "campus idiota" un periodo di prove di teatro o di cinema?) e il piano di finzione dei personaggi che decidono di sposare l'esperimento idiota.

È un caleidoscopio di ambiguità tra ciò che è realtà (o viene percepita come tale dall'individuo) e ciò che è finzione. In questo modo si crea il disorientamento peculiare del pubblico di *Idioti*, che non è più del tutto sicuro se quello che ha visto è vero o falso. Ed è così che si esercita la sottile e complessa critica provocatoria di von Trier all'idea stessa di realismo, attraverso lo smascheramento del carattere convenzionale e arbitrario del gioco realistico del *filmmaking* e la proposta di un gioco nuovo, con nuove regole, un gioco simulativo che, anche grazie al suo modo peculiare di reinventare il recitare degli attori e della video-camera performativa, è capace di scardinare la percezione comoda e acritica della realtà filmica. Forse in questo sta il profondo senso politico del film e di Dogma 95.

---

<sup>68</sup> J. Oxholm, J. I. Nielsen, "The ultimate Dogma film. An interview with Jens Albinus and Louise Hassing on Dogma 2 – *The Idiots*", in *P.O.V.*, 10, 2000.





## CONCLUSIONI

Nel paragrafo quarto del primo capitolo si è dedicato ampio spazio all'analisi dell'idea deleuziana della pratica creativa. In quella sede si è messo in luce come la creazione, ovvero l'esercizio produttivo del *pensiero*, sia, secondo Deleuze, propria dell'arte, ma anche della filosofia e della scienza, e intrattenga un rapporto peculiare con il *caos* (ovvero il piano di immanenza che precede le rappresentazioni ordinarie), con l'*opinione* (l'«ombrello» di *cliché* e di abitudini che ci proteggono dal caos) e, infine, con il tempo (inteso come Aion, il tempo non cronologico dell'*evento*). Si è visto anche come sia propria di chi crea la necessità di addentrarsi nel caos, per liberarne una ventata sferzante di vita, e, produrre una contro-effettuazione negli stati di cose, per farne scaturire l'*evento* che sempre li accompagna, producendone la verità "eterna", il *sensò* dell'attuale (che sia il *concetto* della filosofia o *blocchi di sensazioni* nel caso dell'arte), in un'attività di sperimentazione che agisca al di là di una logica convenzionale.

Si può dire che l'attività e la produzione di ogni artista costituiscano in qualche modo una risposta alla domanda implicita: come trovare la condizione per superare il *cliché* e per far scaturire l'*evento* nel lavoro artistico?

Si è visto anche in che modo, secondo Deleuze, una risposta possibile a questa domanda si articola in Francis Bacon nella ricerca del *figurale*, all'interno di una *logica della sensazione* (non rappresentativa), capace di catturare le forze invisibili e le intensità che agiscono sui corpi. Ora, alla luce di quanto è stato trattato nel dettaglio riguardo a *Dogma 95* e a *Idioti*, ci si può chiedere quale sia, in sintesi, la risposta data da Lars von Trier, e in che modo si articola la sua "originalità".

In questo senso, dunque, la progettazione di *Dogma 95* e il suo lancio costituiscono una prima mossa, volta a destabilizzare e a destrutturare un solido sistema di *cliché*, sia sul piano personale di von Trier, sia sul piano del cinema come linguaggio e come fenomeno generale della cultura. Questa mossa, come si è visto, equivale a un ripensamento del cinema stesso, dal momento che con il dogma lo si intende implicitamente come un *gioco*. Intendere il cinema come gioco è, infatti, una mossa fondamentale perché, mettendo in luce l'arbitrarietà delle regole sui cui si fonda (ciò che vale in generale, per le regole di ogni gioco), apre la possibilità a un suo ripensamento,

ovvero alla costituzione di nuove possibili regole che lo governino. Dogma 95 è, dunque, l'invenzione escogitata da von Trier per mettersi nelle condizioni di superare i *cliché* del cinema e i suoi *cliché* personali, le sue zone fatte di abitudini, abilità tecniche e stilemi acquisiti. E su questo doppio fronte compiono le loro rispettive funzioni i dieci comandamenti del decalogo del Voto di castità: essi, infatti vanno a costituire le regole di un nuovo gioco di *filmmaking*, che ha lo scopo di superare i modi convenzionali del fare cinema, obbligando il regista a rispondere produttivamente e in modo imprevedibile alle limitazioni che egli, attraverso il dogma, impone a se stesso. In questo senso le regole del dogma hanno la stessa funzione di un'iniezione di caso nel processo creativo, che, come, per esempio, i *segni liberi* utilizzati da Bacon, inducono l'artista a dover rispondere all'impulso in una direzione inaspettata, ovvero a liberarsi della propria volontà. Come dice Deleuze di Bacon: «ciò che lo salva è il fatto che non sa come riuscirci, non sa come fare ciò che vuole fare»<sup>1</sup>.

Come si è visto nel capitolo quarto, il modo in cui von Trier “reagisce” ai limiti di Dogma 95 viene, infatti, a costituire un gioco originale, che è frutto di un radicale ripensamento delle regole interne che governano alcuni giocatori (*players*) del gioco stesso. Intesa in questo modo, la realizzazione di *Idioti* sarebbe la *performance* (il *play*) di un gioco (*game*) che risponde alle regole di Dogma 95, ma che costituisce il suo senso specifico in virtù del modo in cui von Trier ha interpretato le regole stesse del gioco. Nello specifico, i “dribbling” che von Trier effettua sulle regole del Dogma vanno a determinare un ulteriore ripensamento delle regole che governano almeno due funzioni del gioco-cinema: gli attori e il regista<sup>2</sup> (che, nel caso di *Idioti*, corrisponde anche al ruolo di operatore). Infatti, l'occhio della videocamera in *Idioti* vede ribaltata la sua normale funzione, dal momento che l'azione non si svolge più davanti a essa, ma continua ad avvenire senza interruzioni lì dove gli attori si trovano, mentre il regista operatore si muove nella realtà che lo circonda, spinto dalla curiosità, come un vero e proprio *performer* che agisce *con* gli attori, invece che semplicemente registrare ciò che essi fanno: attori e *cameraman* divengono allo stesso modo *players*, gli attori-giocatori,

---

<sup>1</sup> G. Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, cit., p. 85.

<sup>2</sup> Naturalmente non solo le regole che governano le funzioni degli attori e del regista vengono sconvolte, ma anche la maggior parte delle altre funzioni subisce la stessa sorte, come per esempio, la drammaturgia, il montaggio e la post-produzione. Tuttavia, in riferimento al carattere performativo di *Idioti*, le funzioni di maggiore interesse rimangono gli attori e il regista-operatore, e cioè quella cellula minima che rende possibile il cinema stesso.

che convivono sullo stesso piano (come si è visto, infatti, scompare ogni distinzione tra realtà filmica ed extra-filmica).

Deleuze, rispetto alla pittura di Bacon, sottolinea come la *sensazione* sia da considerarsi antitetica all'elemento convenzionale del cliché, in virtù del suo collocarsi in una peculiare dimensione che si è definito "estesiological", poiché agisce direttamente sul sistema nervoso e «sulla carne», affine all'"essere-nel-mondo" fenomenologico.

In modo ugualmente affine all'"essere-nel-mondo", anche von Trier elabora una tecnica di ripresa (che si è chiamato "uso performativo della videocamera"), grazie alla quale l'operatore si immerge nel profilmico, divenendo così una funzione immanente alla realtà stessa del film, facendo collassare ogni precisa distinzione tra realtà e finzione: si entra così nella dimensione ambigua del gioco, o, se si vuole, del teatro, dove illusione, falso e verità coesistono come parti costitutive della simulazione.

Infatti, così come il problema di Bacon (e anche quello in generale di Deleuze), era uscire dalla logica della rappresentazione, anche il processo di lavoro messo in atto in *Idioti* supera un rapporto referenziale col reale, ma in un suo modo peculiare, e cioè in favore di una logica della simulazione, tale per cui lo scopo non è più riprodurre una scena nel modo più verosimile e vicino alla sceneggiatura possibile, ma, dati certi *input*, dare luogo ad un *output* simulativo, la cui forma finale è del tutto imprevedibile all'inizio del processo.

L'enfasi che questa lettura dà all'aspetto performativo dell'occhio della videocamera, fornisce, dunque, una risposta alla domanda: come mettersi nella condizione di produrre l'evento nella creazione cinematografica? Se, infatti, si considera l'attore come colui che *contro-effettua* l'evento, facendo emergere il senso immateriale degli accadimenti, questo stesso ruolo può essere attribuito all'operatore-*performer*, che, con la camera a mano, ha il compito «essere degn[o] di ciò che accade»<sup>3</sup>.

Così come l'attore crea l'evento con l'azione teatrale, allo stesso modo, dunque, la camera performativa introduce il tempo proprio dell'evento (come anche del teatro e del gioco), e, scardinando così il tempo cronologico, fa emergere una verità *eterna* e non veridica, che, con la sua natura paradossale, mette in discussione ogni rapporto oggettivante: il nesso causale tra gli avvenimenti, il principio di identità e di non-contraddizione. Per questo motivo, allora, in *Idioti* agisce quel complesso sistema di

---

<sup>3</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., p. 133.

verità e finzione che confonde attore e personaggio, realtà fittizia, recitata, e realtà vissuta in prima persona. Ma questa paradossale confusione tra illusione e realtà è un segno dell'evento: «l'incertezza personale non è, infatti, un dubbio esterno a ciò che accade, bensì una struttura obiettiva dell'evento stesso, in quanto va sempre in due sensi contemporaneamente, e dilania il soggetto secondo questa duplice direzione»<sup>4</sup>. In questo senso, l'impossibilità da parte degli stessi attori di comprendere se stessero recitando o reagendo come persone private, a causa del peculiare sistema di recitazione richiesto da von Trier, e l'intreccio ulteriore di questi piani di finzione dovuti alle pseudo-interviste ai personaggi sono da considerare come gli aspetti costitutivi dell'evento stesso, che vive e prolifera nella dimensione del paradosso e dell'indiscernibilità tra vero e falso.

---

<sup>4</sup> Ivi, p. 11.



## BIBLIOGRAFIA

Alberione E., Rezzonico R., “Dogma: il limite e il cielo”, in *Duel*, 85, Dicembre 2000-Gennaio 2001.

Angelucci D., *Deleuze e i concetti del cinema*, Quodlibet, Macerata 2012.

AA.VV., *Il dogma della libertà. Conversazioni con Lars von Trier*, Edizioni della battaglia, Palermo 1999.

Bainbridge C., *The cinema of Lars von Trier: Authenticity and Artifice*, Wallflower Press, Londra 2007.

Bazin A., *Qu'est-ce que le cinéma?* (1958); tr. it. di A. Aprà, *Che cos'è il cinema?*, Garzanti, Milano 2010.

Brovelli L., *Il luogo del pensiero. Un confronto tra Vitiello e Sini*, in Redaelli (a cura di), *Il filosofo e le pratiche*, CUEM, Milano 2011.

Caillois R., *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* (1967), tr. it. di L. Guarino, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1989.

Christensen O., “Authentic Illusions – The Aesthetics of Dogma 95”, in *P.O.V.*, 10, 2000.  
([http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/POV\\_10cnt.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/POV_10cnt.html))

Cinquegrani A., “Il perché dei dogmi”, in *Duel*, 85, Dicembre 2000-Gennaio 2001.

Colli G., *La sapienza greca*, Adelphi, Milano 1977.

Conrich I., Tincknell E., “Film Purity, the Neo-Bazinian Ideal, and Humanism in Dogma 95”, in *p.o.v. – A Danish Journal of Film Studies*, 10 (2000), pp. 171-180.

Crippa P., “Interrogare la domanda. Carlo Sini e il pensiero realista”, in E. Redaelli (a cura di), *Il filosofo e le pratiche. In dialogo con Carlo Sini*, CUEM, Milano 2011.

G. Deleuze, *Différence et répétition* (1968), tr. it. di G. Guglielmi, *Differenza e ripetizione*, Cortina, Milano 1997.

Deleuze G., *Logique du sens* (1969), trad. it. di M. De Stefanis, *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano 1975.

Deleuze G., Guattari F., *Mille Plateaux* (1980), tr. it. di Passerone G., *Mille piani*, Castelvecchi, Roma 2014.

Deleuze G., *Francis Bacon. Logique de la sensation* (1981), tr. it. di S. Verdicchio, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 1995.

Deleuze G., *Cinéma I – L'image-mouvement* (1983), tr. it. di J.P. Manganaro, *Cinema I. L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1984.

Deleuze G., *Cinéma II – L'image-temps* (1985), tr. it. di L. Rampello, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989.

Deleuze G., Guattari F., *Qu'est-ce que la philosophie?* (1991), tr. it. di A. De Lorenzis, *Che cos'è la filosofia?*, Einaudi, Torino 2002.

Deleuze G., *Qu'est-ce que l'acte de création?*, "Trafic", automne 1998; tr. it. di A. Moscati, *Che cos'è l'atto di creazione?*, Cronopio, Napoli 2003.

Ejzenštejn S. M., Pudovkin V. I., Aleksandrov G. V., *Budušćee zvukovoj fil'my. Zajavka*, in "Žizn' iskusstva", 1928, 32, trad. it. *Il futuro del sonoro. Dichiarazione*, in S.M. Ejzenštejn, *La forma cinematografica*, Einaudi, Torino 1964.

Fabbrichesi R., "Nietzsche e la biologia: i temi in gioco", in Stiegler B., *Nietzsche e la biologia*, Negretto editore, Mantova 2010.

Fadini U., *Divenire impercettibile. Nota sull'arte e il vissuto in Gilles Deleuze e Felix Guattari*, in F. Desideri, G. Matteucci (a cura di), *Dall'oggetto estetico all'oggetto artistico*, Firenze University Press, Firenze 2006.

Fink E., *Nietzsches Philosophie*, (1960), tr. it. di P. Rocco Traverso, *La filosofia di Nietzsche*, Marsilio Editori, Padova 1973.

Fink E., *Maske und Kothurn* (1968), tr. it. di C. Rozzoni, *Maschera e coturno*, in C. Rozzoni, *Per un'estetica del teatro. Un percorso critico*, Mimesis, Milano – Udine 2012.

Foucault M., *La volonté de savoir* (1976), tr. it. di P. Pasquino e G. Procacci, *La volontà di sapere*, Feltrinelli, Milano 2009.

Foucault M., *Surveiller et punir. Naissance de la prison* (1975), tr. it. di A. Tarchetti, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino 2011.

Galimberti M., "Manifesti cinematografici e film-manifesto" ", in *Duel*, 85, Dicembre 2000-Gennaio 2001.

Godani P., *Deleuze*, Carocci editore, Roma 2009.

Grotowski J., *Towards a poor theatre* (1968), tr. it. di M. O. Marotti, *Per un teatro povero*, Bulzoni, Roma 1970.

Gurisatti G., *Scacco alla realtà. Estetica e dialettica della derealizzazione mediatica*, Quodlibet, Macerata 2012.

Hjort M., Bondebjerg I., *The Danish Directors: Dialogues on a Contemporary National Cinema*, Intellect Press, Bristol 2001.

Hjort M., McKenzie S. (a cura di), *Purity and Provocation. Dogma 95*, British Film Institute, Londra 2003.

Huizinga J., *Homo ludens* (1939), tr. it. di C. van Schendel, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 2002.

Kelly R., *The name of this book is Dogme95*, Faber & Faber, London 2000.

Koutsourakis A., *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury, New York – London 2013.

Lasagna R., “L’occhio che uccide””, in *Duel*, 85, Dicembre 2000-Gennaio 2001.

Lasagna R., *Lars von Trier*, Gremese Editore, Roma 2003.

Liggeri D., “Dogma-clip””, in *Duel*, 85, Dicembre 2000-Gennaio 2001.

Lolletti M., Pasini M., *Purezza e castità. Il cinema di Dogma 95: Lars von Trier e gli altri*, Foschi Editore, Forlì 2011.

Lumhodt J., *Lars von Trier: interviews*, University Press of Mississippi, USA 2003.

Lyotard J.-F., *Discours, figure* (1971), tr. it. di F. Mazzini, *Discorso, figura*, Mimesis, Milano 2008.

MacKenzie S., “Direct Dogma: Film Manifestos and the fin de siècle”, in *P.O.V.*, 10, 2000.  
([http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/POV\\_10cnt.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/POV_10cnt.html))

Mazzocut-Mis M., Rozzoni C., “Lo spettacolo del gioco”, in M. Andreozzi, M. Ciastellardi (a cura di), *Ecologia del testo, Esperienza del pensiero*, LED, Milano 2013.

Montani P., *Dziga Vertov*, Il Castoro, Milano 1975.

Munch P., “The Dogma Doctor. Interview with Mogens Rukov”, trad. inglese di M. Colville-Andersen, in *Politiken*, 14 Marzo 1999.

Nietzsche F., *Über Wahrheit und Lüge im außermoralischen Sinn*, 1873, tr. it. di F. Tomatis, *Su verità e menzogna in senso extra-morale*, Bompiani, Milano 2006.

Nietzsche F., *Die fröhliche wissenschaft* (1882), tr. it. di F. Masini, *La gaia scienza*, Adelphi, Milano 1997.



Nietzsche F., *Jenseits von Gut und Böse* (1886), tr. it. di F. Masini, *Al di là del bene e del male*, Adelphi, Milano 2004.

Nietzsche F., *Zur Genealogie der Moral* (1887), tr. it. di F. Masini, *Genealogia della morale*, Adelphi, Milano 2004.

Nietzsche F., *Der Wille zur Macht* (1887), tr. it. di G. Colli, *La volontà di potenza*, Bompiani, Milano 1992.

Nietzsche F., *Ditirambi di Dioniso e Poesie postume (1882-1888)*, tr. it. di G. Colli, Adelphi, Milano 1970.

J. Oxholm, J. I. Nielsen. “The ultimate Dogma film. An interview with Jens Albinus and Louise Hassing on Dogma 2 – *The Idiots*”, in *P.O.V.*, 10, 2000.

Pasolini P. P., *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 1971.

Porcelli T., *Lars von Trier e Dogma*, Il Castoro, Milano 2001.

Rozzoni C., “L’origine ‘schivata’ ne Le cinque variazioni, in *Fata Morgana*, numero 16 (2012), pp. 195-202.

Rozzoni C., “Il pensiero dell'arte. La figura estetica in Gilles Deleuze”, in *Premio Nuova Estetica*, Russo L. (a cura di), Centro Internazionale Studi di Estetica, 2011. (<http://www.siestetica.it/download/Premio2011DIG.pdf>)

Rozzoni C., *Per un'estetica del teatro. Un percorso critico*, Mimesis, Milano – Udine 2012.

Schepelern P. “The making of an auteur”, in Grodal T., Larsen B., Laursen I. T (a cura di), *Visual authorship*, Museum Tusulanum Press, Copenhagen, 2005.

Simons J., *Playing the waves*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2007.

Sini C., *Eracle al bivio* (1978), Bollati Boringhieri, Torino 2007.

Stevenson J., *Lars von Trier*, British Film Institute, Londra 2009.

Stevenson J., *Dogme Uncut. Lars von Trier, Thomas Vinterberg, and the Gang that took on Hollywood*, Santa Monica Press, Santa Monica CA 2003.

Vertov D., *L'occhio della rivoluzione. Scritti dal 1922 al 1942*, a cura di P. Montani, Gabriele Mazzotta editore, Milano 1975.

A. Violi (a cura di), *Locus solus, Giocattoli*, Bruno Mondadori, Milano 2010.

von Trier L., *Gli Idiotti. Dogma 95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, Ubulibri,

Milano 1999.

von Trier L., Björkman S., *Trier om von Trier*, Alfabetta Bokförlag A.B., Stockholm 1999; tr. it. di Lissoni A., *Il cinema come Dogma. Conversazioni con Stig Björkman*, Oscar Mondadori, Milano 2001.

L. Wittgenstein, *Philosophischen Untersuchungen* (1953), tr. it. di Piovesan R., *Ricerche filosofiche* Einaudi, Torino 2009.

Wood R., “Humble Guests at the Celebration: An Interview with Thomas Vinterberg and Ulrich Thomsen”, *Cinéaction*, 48, 1998.

## **Filmografia**

*Antichrist (Antichrist)*, L. von Trier, Danimarca, Germania, Italia, Svezia, Polonia, 2009.

*Dogma #2: Idioterne (Idioti)*, L. von Trier, Danimarca, 1998.

*F for Fake / Verités et mensoges (F come falso – Verità e menzogna)*, O. Welles, Francia, Iran, Germania Ovest, 1973.

*The Five Obstructions (Le cinque variazioni)*, L. von Trier, J. Leth, Danimarca, Svizzera, Belgio, Francia, 2003.

*De Lutrede / The Purified*, J. Jargil, Danimarca, 2002.

*Taxi driver (Taxi driver)*, M. Scorsese, USA, 1976.

*Tranceformer – A portrait of Lars von Trier*, Stig Björkman e Fredrik von Krusenstjerna, Danimarca, 1997.

## **Sitografia**

<http://www.dogme95.dk>

[http://pov.imv.au.dk/Issue\\_10/POV\\_10cnt.html](http://pov.imv.au.dk/Issue_10/POV_10cnt.html)

<http://www.siestetica.it/download/Premio2011DIG.pdf>

[http://zakka.dk/euroscreenwriters/articles/mogens\\_rukov\\_532.htm](http://zakka.dk/euroscreenwriters/articles/mogens_rukov_532.htm)

[http://www.treccani.it/enciclopedia/dziga-vertov\\_\(Enciclopedia\\_del\\_Cinema\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/dziga-vertov_(Enciclopedia_del_Cinema)/)

