

Leonardo Gandini, *Voglio vedere il sangue. La violenza nel cinema contemporaneo*. Mimesis, Milano 2014. pp. 114. ISBN 9788857524627

L'epoca contemporanea è caratterizzata dalla proliferazione di contenuti violenti in tutti gli ambiti mediali. Dal cinema alla televisione, dai videogiochi ai fumetti, la violenza è fruita da milioni di spettatori, nonostante i giudizi di condanna pronunciati regolarmente dalle istituzioni, dal sistema scolastico e dalla stampa. Il saggio di Leonardo Gandini si propone di indagare le cause di tale fenomeno e le modalità con cui esso si manifesta in ambito cinematografico.

Quella dello spettatore di atti di violenza è una posizione che ha subito profondi mutamenti nel corso della storia. Durante il lungo periodo che intercorre tra gli spettacoli dei gladiatori e le pubbliche esecuzioni del Diciottesimo secolo, tali pratiche sono state una forma di intrattenimento estremamente diffusa e solo in tempi molto recenti è intervenuta una trasformazione culturale che ha ridotto drasticamente la quantità di violenza compatibile con le nostre norme sociali. Naturalmente ciò non significa che non si siano più perpetrate atrocità nei confronti dell'essere umano, ma solo che esse sono state spostate lontano dallo sguardo dell'opinione pubblica poiché condannate dalla morale comune. Come dimostra la storia del Novecento, la violenza ha continuato a esistere ma in spazi privati, nascosti, distanti, perché osservarla, godere della sua spettacolarizzazione, non è un più un atto innocente, ma un comportamento moralmente repressibile. Paradossalmente, però, venuta meno la possibilità di farne esperienza diretta, si sono moltiplicate le opportunità di conoscerla attraverso le forme più disparate di mediazione audiovisiva, a dimostrazione del fatto che la sua immoralità non scalfisce la naturale attrattiva che esercita nei confronti dello spettatore.

Per far luce su queste apparenti contraddizioni, Gandini articola la propria riflessione intorno ai tre grandi nuclei tematici che a suo parere caratterizzano il dibattito sulla violenza nei media, da cui prendono il titolo i tre capitoli del saggio: *Sguardo*, *Forma* e *Morale*. Punto di partenza è il magnetismo visivo che essa esercita, prima ancora che nei media, nella vita quotidiana. Quando accade di imbattersi in episodi di violenza reale, come liti e colluttazioni in luoghi pubblici, non è difficile notare come l'evento finisca inevitabilmente per attirare l'attenzione di tutti i presenti. È proprio questa dimensione spettacolare, in cui la visione ha un ruolo dominante, ad accomunare il cinema alla violenza: se il primo produce uno sguardo, la seconda lo sollecita. Tale convergenza non solo dimostra il saldo legame che sussiste tra le arti visive e la

rappresentazione della violenza nelle sue varie declinazioni, ma spesso offre anche l'occasione di riflettere sul tema stesso della visione, rendendo lo spettatore consapevole dell'atto di guardare. Il cinema favorisce questa presa di coscienza attraverso alcune strategie che, rimarcando la distanza tra noi e l'evento a cui assistiamo, attenuano la durezza dei contenuti violenti e ostacolano, almeno in parte, il coinvolgimento emotivo. Come osserva Gandini, la più frequente tra queste soluzioni stilistiche e narrative è rappresentata dalla presenza sulla scena di un personaggio (o di un dispositivo, come una videocamera) che è testimone di scene di violenza e che rappresenta quindi una sorta di doppio dello spettatore all'interno del film. Si tratta di uno stratagemma adottato spesso per evitare che la spettacolarizzazione, connaturata al cinema, sia percepita come una forma di complicità nei confronti della violenza narrata. Per scongiurare, quindi, un'inappropriata sovrapposizione di estetica e morale, così frequente nei giudizi critici riguardanti film dai contenuti violenti, il cinema tenta di differenziare i modi in cui lo stesso spettacolo può essere percepito, creando tra esso e lo spettatore una distanza che renda quest'ultimo consapevole del proprio ruolo e permettendogli talvolta di scegliere le diverse posizioni da cui è possibile osservare il fenomeno. Pur essendo questa la strategia più utilizzata, ne esistono altre che operano nella stessa direzione, accentuando la dimensione spettacolare della violenza e ponendo in evidenza il rapporto privilegiato che essa intrattiene con lo sguardo. Nel capitolo a esso dedicato, Gandini prende in esame tre film caratterizzati dalla presenza di contenuti violenti inseriti in cornici spettacolari che rimandano direttamente ad altri mezzi di comunicazione: *Sucker Punch* (2011) di Zack Snyder, che richiama il mondo del videogioco, *Kick Ass* (2010) di Matthew Vaughn, che fa riferimento al fumetto, e *Bronson* (2008) di Nicolas Winding Refn, in cui la cornice è di tipo teatrale.

Per quanto differenti sul piano tematico e stilistico, *Sucker Punch* e *Kick Ass* presentano almeno due caratteristiche comuni. In primo luogo, entrambi i film utilizzano codici estetici provenienti da ambiti mediali palesemente legati al mondo della finzione, da cui risultano immagini irreali e inverosimili che stemperano l'intensità dei contenuti, ricordando allo spettatore che la violenza a cui assiste è – per l'appunto – soltanto un'immagine. La seconda caratteristica comune riguarda la disumanizzazione dei personaggi verso i quali tale violenza è rivolta: in *Sucker Punch*, per esempio, i nemici da affrontare sono creature che di umano non hanno nulla ed è proprio questo elemento a rendere netto per il pubblico il confine tra la violenza reale e quella fittizia. Eludere la questione morale è molto più difficile in un film come *Bronson*, ispirato alla storia vera di un criminale britannico. Per creare un effetto di straniamento nello spet-

tatore, il regista utilizza l'espedito della messa in scena teatrale: sul palcoscenico, il protagonista racconta la propria storia a un pubblico realmente presente in sala (che costituisce ancora una volta un raddoppiamento del nostro sguardo all'interno del film) collocando immediatamente la narrazione in un ambito più vicino alla finzione che alla realtà. L'intensità drammatica dei contenuti violenti è disinnescata dall'assenza di una caratterizzazione psicologica del personaggio e di nessi causa-effetto che raccordino gli episodi motivandoli. Secondo Gandini, quella di Bronson è una violenza che si fa performance: essa prende coscienza della possibilità di divenire arte e di mettersi in scena per sollecitare lo sguardo del pubblico.

Alla luce del legame inscindibile che sussiste tra sguardo e violenza, è possibile spiegare la presenza di quest'ultima negli ambiti mediali in cui domina la componente visiva, come la fotografia, il *graphic novel* e il web. Accomunare mezzi di comunicazione differenti solo sulla base della presenza di contenuti violenti, però, è un errore che occorre evitare: se da un lato le riflessioni su un medium finiscono inevitabilmente per riguardare anche gli altri, dall'altro è importante non perdere di vista le peculiarità di ciascuno di essi e le loro specifiche modalità di messa in scena. La violenza nel cinema non ha le stesse caratteristiche di quella mostrata nel videogioco o nella fotografia, da cui si differenzia sia per la forma della rappresentazione che per le implicazioni morali.

La forma è spesso il fulcro di buona parte dei giudizi negativi che il cinema della violenza attira su di sé. Spesso, infatti, non sono tanto i contenuti a essere condannati, quanto piuttosto il modo in cui sono messi in scena e resi spettacolo. Quanto maggiore è il grado di elaborazione formale, tanto più la rappresentazione è percepita come accattivante sul piano visivo e proprio per questo immorale. L'idea di una violenza mostrata ed esibita sullo schermo si è diffusa in tempi relativamente recenti. Nel periodo classico, infatti, il regista doveva rispettare scrupolosamente i confini di ciò che il cinema poteva dare a vedere per evitare che gli uffici di censura mutilassero la pellicola prima del suo arrivo in sala: la violenza era narrata attraverso rappresentazioni indirette che suggerivano allo spettatore ciò che la macchina da presa lasciava fuori campo. Solo negli anni Settanta, una volta scomparsa la censura, essa ha iniziato a subire un trattamento opposto, diventando oggetto di una spettacolarizzazione talora eccessiva. Tuttavia, come osserva Gandini, tale soluzione non è stata considerata da tutti la più efficace ai fini degli effetti sul pubblico. Per esempio, la riflessione di Lessing sul gruppo scultoreo del Laocoonte o quella di Deleuze sulla pittura di Francis Bacon rivelano un rapporto di inversa proporzionalità tra l'esibizione della violenza e il suo im-

patto emotivo sull'osservatore. L'opera che suscita effetti più intensi sarebbe quella che non la esibisce, ma si limita a suggerirla, lasciando che si compia nella mente di chi guarda.

La nuova regia degli anni Settanta si discosta radicalmente da questo tipo di approccio ed è caratterizzata dalla predilezione per un alto grado di elaborazione formale, che pone sotto i riflettori la forza delle scelte stilistiche, prima ancora che i contenuti. Il più importante elemento che la caratterizza è un nuovo utilizzo del montaggio: per la prima volta, nelle scene conclusive di *Gangster Story* (*Bonnie and Clyde*, 1967) di Arthur Penn e *Il mucchio selvaggio* (*The Wild Bunch*, 1969) di Sam Peckinpah, esso è utilizzato in maniera creativa per trasferire sul piano stilistico quella "assenza di misura o sregolatezza" che secondo il filosofo del diritto Sergio Cotta governa la violenza stessa. Da questo momento in poi l'eccesso stilistico è divenuto così forte e diffuso che alcuni autori del cinema contemporaneo hanno preferito muoversi in una direzione opposta: recuperando in parte l'approccio di Lessing e Deleuze, la loro regia punta a stemperare l'intensità dei contenuti, invece di assecondarla ed enfatizzarla, per suscitare nello spettatore una riflessione approfondita e non soltanto un impatto emotivo transitorio. Tra le pellicole analizzate da Gandini, un esempio di questa nuova tendenza è costituito dal dittico sugli Stati Uniti di Lars von Trier, composto da *Dogville* (2003) e *Manderlay* (2005). I due film, che narrano la resa della protagonista di fronte all'ineluttabilità della violenza all'interno di una piccola comunità di provincia, sono caratterizzati da una rappresentazione così essenziale da raggiungere l'astrazione: la scenografia, ridotta a una serie di ambienti disegnati col gesso, perde la propria consistenza; allo stesso modo le azioni violente non si manifestano sullo schermo, ma emergono prepotentemente poiché costantemente suggerite, anche se perpetrate lontano dal nostro sguardo. Lo stile dimesso della regia, in contrasto con brutalità delle punizioni messe in scena, risulta pienamente coerente sul piano tematico: la violenza narrata è frutto di una volontà comune a tutti i membri del villaggio, che se ne servono sistematicamente per tutelare il benessere della collettività, e questo la priva di quel carattere di sregolatezza che avrebbe potuto giustificare un eccesso corrispondente sul piano formale. Tali caratteristiche vengono evidenziate, per contrasto, dalle sequenze conclusive: i titoli di coda scorrono, infatti, su fotografie che illustrano le tematiche affrontate dal racconto (la povertà in *Dogville*, il conflitto razziale in *Manderlay*) e che, attingendo dal reale, sottolineano l'astrazione e la stilizzazione del resto della messa in scena.

Al di là delle scelte stilistiche di alcuni autori isolati, come appunto von Trier, dagli anni Settanta in avanti la violenza cinematografica ha visto espandere la propria dimensione figurativa: oggi, infatti, è al tempo stesso più visibile (cioè più presente sullo schermo) e più visiva (cioè più elaborata dal punto di vista formale). Molte volte il giudizio della critica si risolve in una condanna dell'eccessiva esibizione della violenza, spesso definita "gratuita" e accusata di anestetizzare il pubblico nei confronti del sangue e degli orrori, se non di aumentare la violenza reale. Gandini affronta la questione nel terzo e ultimo capitolo del saggio, criticando innanzitutto l'abuso di tale aggettivo, che ritiene inesatto e inadeguato. A suo avviso ciò che distingue il cinema dagli altri media è il fatto che in un film la violenza non è mai gratuita. Infatti, a differenza di quanto accade nella fotografia o nel web, in esso i contenuti violenti non circolano in modo indiscriminato, ma sono sempre inseriti in una struttura narrativa che ne chiarisce il senso e li motiva. Contrariamente a quanto sostengono i suoi detrattori, la violenza cinematografica ha sempre una morale, e questo non accade soltanto nel caso in cui a servirsene è un eroe positivo; anche quando sono perpetrate da personaggi negativi, le azioni più brutali trovano comunque una giustificazione sul piano della coerenza interna al film.

Quella di una struttura narrativa in grado di motivare gli atti di violenza è una necessità che il cinema ha avvertito fin dall'inizio, perché essa permette allo spettatore di fruire di tali contenuti senza sentirsi complice degli spargimenti di sangue, ma trovando anzi nel film un'occasione per dissociarsi da essi. Nel cinema classico la struttura narrativa utilizzata era lineare e fondata sulla dicotomia tra il bene e il male: il *villain* veniva regolarmente punito da un *hero* costretto ad avvalersi della sua stessa violenza solo per il trionfo della legalità. Dalla fine degli anni Sessanta tale univocità viene meno: il criminale può sfuggire alla giustizia, così come una violenza legittima non garantisce il trionfo di chi la mette in atto, ma soprattutto il confine fra bene e male si fa sempre meno netto, rendendo più problematico un giudizio morale sulla condotta dei personaggi: si pensi ancora a *Gangster Story* e a *Il mucchio selvaggio*, nei quali lo spettatore è indotto dalla narrazione a simpatizzare con individui moralmente deprecabili. Non mancano, tuttavia, le pellicole in cui la distinzione tra il bene e il male è chiara e inequivocabile, perché lo spettatore ha ancora bisogno delle tradizionali categorie morali, secondo le quali la violenza è una colpa che deve essere punita e che il colpevole deve espiare.

Se una parte della critica ha rimproverato al cinema contemporaneo di motivare scarsamente gli orrori che scorrono sullo schermo, secondo Gandini accade molto più

spesso il contrario: dal momento che per godere dello spettacolo della violenza lo spettatore ha bisogno che esso venga ricondotto a un universo morale, un incremento delle brutalità sullo schermo è possibile solo se accompagnato da un rafforzamento delle giustificazioni narrative che le autorizzano. Esemplare in tal senso è la figura del serial killer moralizzatore che uccide per ammonire e punire una società corrotta, come accade in *Seven* (1995) di David Fincher e in *Saw* (2004) di James Wan. In entrambi i film, l'elevata elaborazione formale è accompagnata da una altrettanto significativa complessità dei contenuti: i personaggi di John Doe e Jigsaw dimostrano come il piano estetico non possa prescindere da quello etico e come, al contrario, anche la violenza più efferata possa derivare da un eccesso di moralità, almeno nelle intenzioni del suo autore. I loro omicidi hanno non solo un ordine e un senso ma anche una precisa funzione morale, perché sfruttano la forza purificatrice della violenza per redimere la collettività dalle sue colpe, attraverso una punizione e una lezione esemplari.

La stessa forza purificatrice è anche alla base di *Fight Club* (1999) di David Fincher, in cui la violenza si presenta come uno strumento attraverso il quale il protagonista rifiuta il proprio passato, macchiato da una silente schiavitù nei confronti del consumo di massa, per ricongiungersi con la propria vera identità. Tale rinascita è il traguardo di un percorso segnato dal dolore delle ferite subite (e, come svela il finale, autoinflitte) e dalla progressiva presa di coscienza del proprio corpo attraverso la sofferenza. Superando il singolo individuo, il processo di rigenerazione può essere esteso all'intera collettività, infliggendole quella stessa violenza perché possa espiare le proprie colpe e ritrovare la propria autenticità, come accade nell'esplosione dei palazzi della sequenza finale.

Secondo Gandini la morale svolge un ruolo di fondamentale importanza anche nelle opere di quei registi che guardano alla tradizione, come Clint Eastwood e Quentin Tarantino. Quest'ultimo in particolare ha attirato fin dagli esordi le accuse di una parte della critica di trattare la violenza con un atteggiamento orientato alla mera spettacolarizzazione del sangue. In realtà, in un film come *Le iene* (*Reservoir Dogs*, 1992), ciò che giustifica le immagini cruente è proprio una questione etica, giacché l'intera vicenda è incentrata sul tentativo dei protagonisti di scoprire chi tra loro ha tradito il gruppo, compromettendo l'esito della rapina. Anche in anni più recenti nel cinema di Tarantino un'istanza morale ha continuato ad accompagnare e motivare la violenza, presentata come una forma di risarcimento nei confronti di alcuni personaggi che hanno popolato i film hollywoodiani del passato. Attraverso la rivisitazione dei generi, il regista consente, infatti, la rivincita di figure che il cinema classico aveva sempre re-

legato in posizioni subalterne o nel ruolo di vittime. Per queste ragioni *Kill Bill* (2003-2004), *Bastardi senza gloria* (*Inglourious Basterds*, 2009) e *Django Unchained* (2013) possono essere considerati dei *revenge movies* da un doppio punto di vista: da un lato raccontano la vendetta dei protagonisti nei confronti di chi ha fatto loro torto; dall'altro rappresentano la rivincita delle donne e degli afro-americani nei confronti di generi cinematografici da cui sono sempre stati esclusi (per esempio, la figura femminile trovava pochissimo spazio nei film di samurai o nei war movie) e, più in generale, nei confronti di un cinema che li ha resi vittime inermi di ingiustizie e vessazioni.

Il dibattito sulla rappresentazione cinematografica della violenza è ancora aperto. Gli studi sull'argomento riguardano per la maggior parte gli effetti che i contenuti violenti producono sullo spettatore e la loro capacità di stemperare o amplificare la sua ostilità verso il prossimo. Il saggio di Gandini prende le distanze da questo tipo di approccio per analizzare il rovescio della medaglia: giacché la violenza cinematografica non è in alcun modo imposta, ma è il pubblico a scegliere consapevolmente di sottoporsi alla sua visione, cosa determina e motiva questa decisione? Il risultato è un'analisi puntuale che rinuncia alle divagazioni a favore di un'esposizione lineare e stringata. La scelta dell'autore di limitare l'analisi a poco più di una decina di film, ciascuno esaminato con la dovuta attenzione, costituisce uno dei punti di forza del saggio. La prospettiva offerta si pone in netto contrasto con la superficialità con cui la questione è spesso trattata dai media: se è vero che il cinema produce incessantemente immagini violente per soddisfare il desiderio dello spettatore di "vedere il sangue", proprio a causa della loro estrema diffusione ogni giudizio su un film formulato sulla base della semplice presenza di scene cruente non può risultare che superficiale e generico. Occorre, invece, valutare il modo in cui il singolo regista affronta la difficoltà della sfida estetica che la violenza cinematografica rappresenta, abbandonando l'idea di un cinema violento come forma d'intrattenimento diseducativa da respingere a priori.

Paola Stricchiola
Via Nino Bixio, 6
I – 73100 Lecce
paolastricchiola@gmail.com