



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E
PSICOLOGIA APPLICATA

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN SCIENZE FILOSOFICHE

Violenza sullo schermo.

L'analisi delle neuroscienze e il cinema di Martin Scorsese.

Relatore:

Prof. Gabriele Tomasi

Laureando: Federico Giacomel

Matricola n. 1152081

ANNO ACCADEMICO 2022/2023

Indice

INTRODUZIONE	5
CAPITOLO I: Alle origini del cinema come rappresentazione estetica della vita	7
1. <i>Rappresentazione, estetica e violenza</i>	7
2. <i>La violenza tra uomo e arte</i>	11
3. <i>Il cinema a confronto con le arti e con se stesso</i>	16
3.1. <i>L'esperienza del cinema come strumento di riflessione</i>	19
4. <i>Il fascino delle figure malvagie</i>	21
4.1. <i>La questione della censura e le responsabilità di un autore verso il pubblico</i>	24
CAPITOLO II: Il linguaggio del cinema	30
1. <i>La potenza culturale e sociale del cinema</i>	30
2. <i>Cinema e linguaggio</i>	34
2.1. <i>Segni e significazione: uno sguardo alla semiotica del cinema</i>	36
2.2. <i>Il ruolo dello spettatore: il suo rapporto con la finzione e il linguaggio del cinema</i>	42
2.2.1. <i>Realtà e finzione: inganno o valore aggiunto?</i>	44
2.2.2. <i>Alcune conseguenze di rappresentazioni violente e l'importanza di comprendere il linguaggio audiovisivo</i>	49
CAPITOLO III: Neuroscienze e neuroni specchio. Lo studio scientifico del cinema	59
1. <i>La disciplina che studia il cinema: la filmologia</i>	59
2. <i>Le neuroscienze</i>	66
2.1. <i>La simulazione liberata e la rimozione estetica</i>	69
2.2. <i>Il mind movie problem</i>	72
3. <i>L'empatia</i>	73
3.1. <i>La corporeità e le reazioni alle rappresentazioni di guerra</i>	76
3.2. <i>La simulazione incarnata</i>	81
4. <i>L'identificazione</i>	85

4.1. <i>Teorie dello spettatore: la regressione di Baudry e l'impulso cinematografico di Mulvey</i>	89
5. <i>I neuroni specchio</i>	91
CAPITOLO IV: La filmografia "violenta" di Martin Scorsese	94
1. <i>La violenza del mondo secondo Martin Scorsese</i>	95
1.1. <i>Taxi driver</i>	99
1.1.1. <i>Il senso della violenza</i>	103
2. <i>Un'altra faccia della violenza cinematografica: Quentin Tarantino</i>	112
CONCLUSIONE	121
BIBLIOGRAFIA	123
SITOGRAFIA	129
FILMOGRAFIA	131

Introduzione

La presente tesi tratta del legame tra la violenza e il cinema. In generale, la violenza è da sempre presente nelle rappresentazioni artistiche; l'uomo, nella sua storia, ha dimostrato di provare un certo fascino per la rappresentazione della violenza. In questo senso, la questione cui si presterà particolare attenzione in questa ricerca è se la rappresentazione e l'estetizzazione della violenza nell'ambito artistico, e nel cinema in particolare, possano incentivare ed essere veicolo della violenza stessa; oppure, se una tale riflessione della violenza possa risultare un antidoto ad essa. Nel dettaglio, dunque, l'argomento su cui si tenterà di riflettere lo specifico problema degli effetti che la rappresentazione della violenza cinematografica ha sullo spettatore.

Partendo dal presupposto che in quanto esseri umani siamo intrinsecamente violenti si tratta di comprendere se una consapevolezza, non terapeutica, potrebbe aumentare le chance di diventare responsabili e consapevolmente violenti. Una consapevolezza che, partendo da una riflessione interiore, può essere costruita grazie a quegli stessi film che rappresentano la violenza.

Una volta presentato, nel primo capitolo della tesi, il problema della rappresentazione della violenza nella storia dell'arte, si passerà ad affrontare il legame del cinema con il linguaggio e i suoi effetti sulla cultura e sulla società. Questa parte della ricerca, il secondo capitolo, farà emergere il ruolo dello spettatore, nel suo rapporto con la finzione cinematografica e ciò condurrà la riflessione verso lo studio scientifico del cinema, in particolare alla luce del contributo delle neuroscienze e degli studi sui neuroni specchio. Nel terzo capitolo osserveremo pertanto le particolari reazioni del corpo e della mente alla visione di un film, con particolare attenzione ai meccanismi dell'empatia e dell'identificazione. La tesi si conclude con un esame della filmografia di Martin Scorsese, noto per essere un regista che fa della violenza un nucleo centrale delle sue storie. Come vedremo, non esiste nelle sue opere una violenza fine a sé stessa e proprio il confronto con i suoi lavori ci aiuta a capire come i film possano essere un buon modo per praticare l'arte del conoscere se stessi.

Capitolo 1

Alle origini del cinema come rappresentazione estetica della vita

1. *Rappresentazione, Estetica e Violenza*

La violenza esiste da quando è stato creato il mondo.
Essa è connaturata a ogni forma di vita nell'universo.¹

La violenza ha basi genetiche e si sviluppa soprattutto quando ci sono profondi cambiamenti nel modo di vivere e di interagire, e questo riguarda le specie viventi ma anche le cellule e ogni forma primordiale di vita.² Guardando nello specifico, se l'aggressività è connaturata nella specie animale, e per questo suo status trova una giustificazione "morale", lo è particolarmente nella natura umana, tuttavia questo non porta ad alcuna giustificazione essendo l'uomo un essere cosiddetto "razionale", in grado di dominare i propri istinti. Anzi l'uomo ha invece perfezionato ed esasperato forme di violenza a danno dell'ambiente o di altri esseri ma soprattutto dei suoi simili, che si tratti di sopravvivenza, accidentalità o intenzionalità.³

Alla luce di questo fatto sorge spontanea una domanda: perché ci rappresentiamo la violenza? Perché la violenza è stata ed è ampiamente rappresentata nelle arti⁴, spesso resa attraente abbellendo, romanticizzando o sentimentalizzando le sue apparenze, ovvero estetizzandola?⁵

Lo facciamo con lo stesso scopo con cui rappresentiamo e narriamo tutte le altre vicende di vita umana? Nel senso che riproduciamo in modo fedele, in alcuni casi anche con stravaganze estetiche, gli episodi della vita. E per quanto riguarda la nostra stessa moralità, cosa proviamo nel vedere rappresentazioni di scene o storie violente? Disturbo o piacere? Disturbo perché quelle rappresentazioni andrebbero contro il dover essere o contro la società? Ma, se invece

¹ P. Dei, *Le forme della violenza. Cinema e dintorni*, Efesto, Roma, 2018, p. 30.

² *Ibidem*.

³ Cfr. *Ibidem*.

⁴ A. Berleant, *Reflections on the Aesthetics of Violence*, "Contemporary Aesthetics", Special Volume, n. 7 (2019), *Aesthetics and Terrorism*, pp. 1-13, qui p. 1.

⁵ *Ivi*, p. 3.

proviamo piacere? Perché lo proviamo? Perché siamo sadici o disturbati, o perché vediamo realizzato in modo consolatorio, identificandoci, in un piano non-reale ciò che non possiamo fare nel reale?

A queste questioni si connette inevitabilmente una domanda fondamentale ed è quella che più interessa qui: la rappresentazione e l'estetizzazione della violenza nell'ambito artistico, e nel cinema in particolare possono incentivare ed essere veicolo della violenza stessa? Oppure, una tale riflessione della violenza può risultare un antidoto ad essa? Questo è ciò che si tenterà di comprendere soprattutto per quanto riguarda l'ambito del cinema. In quanto umani siamo intrinsecamente violenti e quindi una consapevolezza, non terapeutica, potrebbe aumentare le chance di diventare "responsabili e consapevolmente violenti".⁶ La consapevolezza gioca un ruolo importante in questo rapporto tra la violenza e la sua rappresentazione, perché questa ci permetterebbe appunto di averne il controllo, anche se comunque parziale visto che i meccanismi inconsci che avvengono in noi vanno oltre questa potenziale capacità. L'analisi del rapporto tra violenza e rappresentazione ci porterà a confrontare diverse opere ed elaborazioni artistiche, i cui prodotti sono frutto di concezioni e motivazioni diverse da parte degli artisti; gli scopi e le modalità di rappresentazione, infatti, si diversificano a seconda dei contesti e dei tempi.

Per introdurre quindi al meglio l'argomento e per una comprensione più chiara ritengo necessario partire dalle basi, dalle considerazioni prettamente tecniche e linguistiche, ovvero dalla terminologia. I concetti chiave che intendiamo prendere in considerazione sono quelli di *rappresentazione*, di *estetizzazione* e *violenza*. Vedremo che questi concetti hanno un rapporto stretto con l'arte; inoltre, i primi due, parlando di arte, potrebbero sembrare analoghi ma non lo sono. La violenza invece è l'oggetto principale dell'analisi, e si tratta di capire come e perché si lega all'arte, e gli effetti di questo legame sullo spettatore. Tra le definizioni di "rappresentazione" che più ci interessa è quella di

attività e l'operazione di rappresentare con figure, segni e simboli sensibili, o con processi vari, anche non materiali, oggetti o aspetti della realtà, fatti e valori astratti [...] riferito soprattutto a opere

⁶ L. Magnani, *Filosofia della violenza*, Mimesis, Milano-Udine, 2022, p. 10.

pittoriche, grafiche, scultorie, letterarie, teatrali, cinematografiche e televisive: un racconto, o un dramma, un film [...] con la sua presentazione al pubblico”⁷.

Sinonimo di questo termine è quello di “raffigurazione” che appunto richiama quello appena visto: “Il fatto e il modo di raffigurare, rappresentare figurativamente o simbolicamente”⁸. Questa definizione di rappresentazione rispecchia l’uso comune del termine. Per quanto riguarda il concetto di “estetizzazione”, per estetizzare, che deriva dal ben più ampio termine di estetica, si intende

assumere atteggiamenti da esteta [...]; ostentare una preziosa e formale raffinatezza di [...] gusti, di modi, di stile”⁹. Definizione questa che ci rinvia a quella più ampia di estetica “Letteralmente dottrina della conoscenza sensibile. [...] - Nel sec. 18°, con senso specifico e tecnico, dovuto al filosofo tedesco A. G. Baumgarten, la dottrina del bello, naturale o artistico, e quindi l’esperienza del bello, della produzione e dei prodotti dell’arte”. In una seconda definizione si parla del significato di estetica non in riferimento alla dottrina ma alla materialità, agli oggetti presi in considerazione: “indicare l’aspetto e i caratteri soprattutto esterni di oggetti, prodotti, operazioni suscettibili di essere considerati esteticamente [...] acquista anche il significato di «bellezza esteriore, bell’aspetto, struttura armonica.”¹⁰

Alla luce di questo discorso è particolarmente interessante, insieme alla prima, la seconda definizione che si concentra sull’aspetto e i caratteri di oggetti considerati esteticamente. È interessante proprio l’assunzione nell’arte e, da parte della violenza, dei caratteri appena descritti di bellezza e artisticità: un’attribuzione di questi caratteri che non avviene magicamente ma è dovuta all’operato dell’artista.

⁷ Treccani, “*Rappresentazione*”, in vocabolario Treccani online, <https://www.treccani.it/vocabolario/rappresentazione/>, ultimo accesso: 18-08-2023.

⁸ Treccani, “*Raffigurazione*”, in vocabolario Treccani online, <https://www.treccani.it/vocabolario/raffigurazione/>, ultimo accesso: 18-08-2023.

⁹ Treccani, “*Estetizzare*”, in vocabolario Treccani online, <https://www.treccani.it/vocabolario/ricerca/estetizzare/>, ultimo accesso: 18-08-2023.

¹⁰ Treccani, “*Estetica*”, in vocabolario Treccani online, <https://www.treccani.it/vocabolario/estetica/>, ultimo accesso: 18-08-2023.

Concludiamo queste brevi osservazioni introduttive con la definizione di “violenza”, concetto che ne possiede un gran numero viste le molteplici forme che essa assume e il suo carattere di categoria culturale, soggetta a variazioni temporali e di contesto sociale:

un “atto o comportamento che faccia uso della forza fisica [...] per recare danno ad altri nella persona o nei beni o diritti. In senso più ampio, l’abuso della forza [...], come mezzo di costrizione, di oppressione, per obbligare, cioè, altri ad agire o a cedere contro la propria volontà”.¹¹

Parlando di arte, di opere artistiche, e più nel dettaglio di cinema, è chiaro che ci riferiamo a una violenza fittizia, non reale o fattuale, dalla quale lo spettatore, che si trovi in un cinema o in una mostra d’arte, non viene direttamente toccato, non subisce ciò che vede; essa è costruita appositamente dall’artista o dal regista in fase di montaggio per colpire lo spettatore, per dare un senso alla sua narrazione, o anche solo per fedeltà alla riproduzione. Qui poi, nel piano dell’attività concreta e pratica dell’artista, sta la differenza di quanto visto in precedenza sul piano teorico delle definizioni perché il prodotto artistico può essere una riproduzione che si limita a una rappresentazione oppure una riproduzione che estetizza, che rende bello l’oggetto rappresentato (la violenza). Questo statuto del prodotto artistico cambia a seconda delle finalità dell’artista che si è cimentato in tale riproduzione. In ogni caso ritornando al fattore reale o fittizio della violenza, è proprio questa la questione; proprio perché non reale si tratta di capire se ha effetti su di noi: si pone su un piano non reale che però ha effetti nel reale? La violenza che vediamo finisce indirettamente per farci violenza? Non dobbiamo pensare di poter rimanere immuni dalla violenza, senza tematizzarla, solo perché essa è uno spettacolo che pur di fronte di noi è realmente fuori e coinvolge gli altri senza poterci sfiorare.¹²

Chiaramente in questo caso con “fittizio” non ci riferiamo al documentario che riprende fatti ed episodi di vita vera o comunque non recitati, scene reali di violenza, che hanno funzione esplicativa e descrittiva in cui la mano del regista è ridotta al minimo; anche se un prodotto audiovisivo è chiaramente frutto di innumerevoli ritocchi. Se si tratta di un documentario, allora si parla di scene più giornalistiche e informative, che non hanno niente a

¹¹ Treccani, “*Violenza*”, in vocabolario Treccani online, ultimo accesso: 18-08-2023, <https://www.treccani.it/vocabolario/violenza/>.

¹² Cfr. Magnani, *Filosofia della violenza*, cit., p. 17.

che fare con le scene esagerate che si possono vedere in un film di Quentin Tarantino; che sarebbe appunto un film, con attori che recitano e quindi un prodotto di finzione. Anche se, e comunque lo vedremo meglio nel secondo capitolo, le scene violente di qualsiasi mezzo audiovisivo hanno degli effetti su di noi, basti pensare all'abitudine con cui guardiamo il telegiornale. La maggiore frequenza di visione di certe scene finisce per abituarci, per renderci meno sensibili ad alcune notizie.

Si tratta di differenze che non sono di poco conto, perché mentre il concetto di rappresentazione si concentra su degli aspetti che sono legati ad una mera presentazione, il concetto di estetizzazione è legato all'estetica e si concentra sulla bellezza. Queste definizioni sono legate al discorso sulla violenza per il fatto che in base agli obiettivi e agli scopi che ci poniamo nella rappresentazione della violenza, il risultato e le conseguenze, a livello percettivo, potrebbero essere ben diverse.

2. *La violenza tra uomo e arte*

Come si è visto, con “violenza” si intende qualsiasi azione aggressiva o coercitiva verso un altro essere vivente, compiuta per rendergli amara e difficile l'esistenza o per togliergli del tutto la vita. Il termine indica l'azione fisica, con danno fisico, o psichica, con offese alla dignità, verso persone, animali o ambienti e può avere diverse tipologie.¹³ È chiaro che, in base a quanto detto finora, la violenza è una componente che permea l'intera esistenza dell'uomo, che da sempre ne subisce il fascino dall'antichità. Non stupisce pertanto che l'arte, nel corso della storia, abbia da sempre rappresentato questa tendenza distruttiva dell'uomo stesso, qualunque forma essa assumesse.

A partire dalla tragedia greca fino al cinema passando attraverso il romanzo popolare e il melodramma i grandi temi trattati sono sempre gli stessi e tra questi appunto c'è il conflitto del protagonista, minacciato, in pericolo o soggetto ad atti criminali; la tematica dell'aggressione prende forme diverse, si esprime in modo più o meno violento, ma rimane un dato permanente dell'immaginario sociale.¹⁴ Lo documentano, ad esempio, già le immagini preistoriche di scene di caccia che si trovano sulle pareti delle caverne, ma anche i sacrifici

¹³ Dei, *Le forme della violenza*, cit., p. 37.

¹⁴ Cfr. E. Morin, *Sul cinema. Un'arte della complessità*, trad. it di C. Simonigh, Raffaello Cortina, Milano, 2021, p. 90.

testimoniati in varie culture.¹⁵ Ci occupiamo di episodi di violenza nelle opere d'arte perché la violenza si verifica nel mondo reale e quindi ci interessa, anche se lo facciamo con la consapevolezza che la violenza è un caso speciale di ciò che accade.¹⁶ Le motivazioni e i fattori emozionali-psichici li vedremo nel prossimo capitolo, ma è chiaro che l'uomo prova indiscutibilmente una sorta di interesse e curiosità a riguardo. Con un salto temporale rispetto a queste pitture, i primi classici della letteratura occidentale sono classici della violenza. La rabbia e la lotta governano l'*Iliade* e l'*Odissea*; la brutalità di Achille e la vendetta di Odisseo sui corteggiatori della moglie Penelope non sembrano azioni atte a rassicurare il pubblico ma a disturbarlo ed eccitarlo. È chiaro che in questo caso vada tenuto conto di un duplice volto della violenza, quello della soddisfazione e quello dell'eccesso.¹⁷ In un saggio intitolato *L'Iliade o il poema della forza* (1940) Simone Weil considera appunto l'opera di Omero come un poema della forza che schiaccia chi la usa e chi la subisce: tutti sono vinti e vincitori, carnefici e vittime, e nessuno è in grado di possederla. Principale protagonista sarebbe, cioè, la violenza esercitata a tutti i livelli e su tutti i personaggi, vittime e oppressori, che assume qui i duplici caratteri di *bia* e *hybris*. “La violenza non distingue: prende l'innocente e il colpevole!”¹⁸

Cambiamo ambito artistico passando dalla letteratura alla pittura. I musei sono pieni di dipinti di battaglie storiche. Si pensi al celebre trittico di Paolo Uccello, *La Battaglia di San Romano* (1438). Per fare un esempio meno bellicoso e più intimo di violenza possiamo menzionare l'olio su tela di Caravaggio *Giuditta e Oloferne* (1598–1599) e *Giuditta che decapita Oloferne* (1614-1620) di Artemisia Gentileschi che riprendono lo stesso soggetto.¹⁹ In questo quadro Caravaggio rappresenta l'episodio biblico in cui la vedova Giuditta con un atto eroico, la decapitazione del generale Oloferne, portò Israele alla liberazione del suo popolo.²⁰ Queste opere fanno di un innocente il colpevole e di un colpevole la vittima in una

¹⁵ Berleant, *Reflections on the Aesthetics of Violence*, cit., p. 3.

¹⁶ R. Appelbaum, *Notes Toward an Aesthetics of Violence*, “*Studia Neophilologica*”, 2013, pp. 119-132, qui p. 123.

¹⁷ Ivi, p. 126.

¹⁸ S. Gavron, *Suffragette*, Ruby Films, Pathé, Film4, 2015.

¹⁹ Appelbaum, *Notes Toward an Aesthetics of Violence*, cit., p. 126.

²⁰ “*Giuditta che decapita Oloferne* (1614-1620)”, <https://www.uffizi.it/opere/giuditta-decapita-oloferne>, ultimo accesso: 17-08-2023.

rappresentazione di orrenda violenza; non c'è conforto, giustizia, piacere di rabbia o vendetta in tali immagini eppure celebrano la violenza.

Ma è possibile, andando oltre il campo artistico, menzionare anche le attività che coinvolgono direttamente e fisicamente in prima persona l'essere umano che rientrano in questa celebrazione e spettacolarizzazione della violenza. Ci si può riferire allo spettacolo offerto dai gladiatori, esempio perfetto di esibizione istituzionalizzata di violenza, a cui gli spettatori assistono divertendosi e soprattutto rimanendo incolumi rispetto a ciò che stanno guardando. In questo caso chiaramente la violenza è reale non c'è nessun artificio o mediazione da parte di un artista che cerca di indirizzare le emozioni di chi guarda. Quello che invece rimane invariato è la curiosità e l'interesse per tali spettacoli da parte dell'uomo. Attualizzando questo esempio di spettacolo collettivo legato a una sorta di violenza, possiamo menzionare sport combattivi come il rugby o il pugilato, chiaramente non paragonabili alle azioni che avvenivano all'interno del Colosseo. Nell'articolo *Notes Toward an Aesthetics of Violence*, Robert Appelbaum presenta una teoria per cui la violenza nell'arte rappresentativa è tutta un gioco, sia per i suoi partecipanti che per il suo pubblico: un gioco giocato per il pubblico, per il suo intrattenimento. Il pubblico, appunto perché sa che sta guardando uno spettacolo, un gioco, rimane distaccato, non colpito negativamente ma anzi divertito. Come direbbe il regista Quentin Tarantino "sai che stai guardando un film non nonostante la violenza ma a causa della violenza"²¹; la violenza sarebbe l'elemento fittizio che tiene lo spettatore ancorato alla reale realtà. Un gioco sulla violenza, il film, in cui non ci sono vere vittime, visto che tale "sport" non è mai veramente violento per chi vi partecipa nel ruolo di spettatore, come appunto accade per il rugby, o durante la contemplazione di un dipinto. È veramente così? Il fatto che la violenza non sia reale non comporta realmente danni per lo spettatore? Un film, come qualsiasi opera d'arte, potrebbe avere un suo potenziale violento se lasciasse anche solo un residuo di quanto visto dallo spettatore. A riguardo, vedremo nei prossimi capitoli come non siamo mai indifferenti a ciò che percepiamo, casomai possiamo averne maggiore o minore consapevolezza.

Passando al periodo moderno e contemporaneo, si può osservare che il rapporto tra l'arte e la violenza, non si perde ma cambia forma. A partire dalla concezione e dal modo di intendere, di vedere e di tollerare la violenza e le sue forme, a livello giuridico stesso. Come vedremo, man mano che la violenza reale diventa più lontana dalla vita di tutti i giorni, le

²¹ Cfr. Appelbaum, *Notes Toward an Aesthetics of Violence*, cit., p. 124.

simulazioni proliferano e l'idea di violenza diventa altrettanto centrale nell'esperienza quotidiana, se non più centrale, di quanto lo fosse in tempi più sanguinosi.²² Vediamo come si sviluppa questa idea.

Negli ultimi secoli si è venuto progressivamente assottigliando il numero degli atti di violenza che una comunità è disposta a tollerare e giudicare compatibile con le proprie norme sociali.²³ Un caso esemplare sono le esecuzioni in pubblico, forma gradita e diffusa di intrattenimento sino al XVIII secolo; la pena di morte ha gradualmente smesso di essere associata ad un evento spettacolare per poi venire, in epoche a noi vicine, segregata in luoghi appartati lontano dagli sguardi della collettività. A questo riguardo il Novecento è il secolo che ha visto, più di ogni altro periodo, l'affermazione di una violenza nascosta tenuta lontana dagli occhi e dal giudizio dell'opinione pubblica. L'Olocausto ne è la forma più esemplare. Dalla storia del secolo scorso è possibile estrarre un nesso significativo, ovvero quello tra invisibilità della violenza e visibilità della sua rappresentazione. Ovvero, per rendere l'idea in termini più chiari, quanto più rare sono le occasioni di trovarci a diretto contatto con la violenza, tanto più frequenti sono quelle di fruirla attraverso forme più o meno sofisticate di mediazione visiva.²⁴

Riguardo a questi aspetti sono diversi gli studiosi che si sono dedicati a questi rapporti. Un filosofo che ha dedicato grande parte del suo lavoro sulle forme della violenza e del potere è Michel Foucault. Per esempio, in *Sorvegliare e punire* (1976) analizzando lo sviluppo, dalla fine del Settecento, dei “moderni rituali dell'esecuzione capitale” vede all'opera due principi, quello della scomparsa dello spettacolo e quello dell'annullamento del dolore.²⁵ È in riferimento a questo periodo che egli parla di “riscrittura estetica del delitto”, una forma di compensazione della scomparsa dello spettacolo pubblico della violenza.²⁶ Con questo termine Foucault intende l'appropriazione della criminalità sotto forme recepibili e la scoperta della bellezza e della grandezza del crimine. I due fenomeni sono legati, sono conseguenze l'uno dell'altro: infatti lo spettacolo della violenza si dirada, lasciando il campo a forme e immagini di spettacolarizzazione ed estetizzazione della violenza: la bellezza e grandezza del

²² Ivi, p. 122.

²³ L. Gandini, *Voglio vedere il sangue. La violenza nel cinema contemporaneo*, Mimesis, Milano-Udine, 2014, p. 9.

²⁴ Ivi, p. 10.

²⁵ Cfr. M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, trad. it di A. Tarchetti., Einaudi, Torino, 1976, pp. 71-75.

²⁶ Gandini, *Voglio vedere il sangue*, cit., p. 53.

crimine.²⁷ Tuttavia, il fatto che il potere abbia rinunciato a dare alla sua violenza un carattere pubblico, non significa che rinunci alla che violenza in sé, che rimane centro del suo sistema, organica ad esso.²⁸ Nella analisi psicologiche e sociologiche si trascura il potenziale violento delle strutture, delle istituzioni, delle culture e delle ideologie; si guarda solo all'individuo anormale come unico centro del problema; si dice che l'individuo è violento ma, la violenza è nelle strutture dissimulata o vista come buona e accettabile: è l'ipocrisia di chi combatte la violenza in modo da generare quella stessa violenza.²⁹

Foucault prende in considerazione il Settecento e l'Ottocento e la sua analisi si concentra maggiormente sulla produzione letteraria ma è chiaro che il lavoro di "riscrittura estetica del delitto" diventerà successivamente, nel XIX secolo, competenza delle immagini, fotografiche prima e cinematografiche poi. Infatti, pur cambiando i tempi e le epoche, le culture e le tecnologie, rimane sempre forte il fascino della violenza in molteplici aspetti della cultura popolare contemporanea. Ci riferiamo, per esempio a rappresentazioni che vanno dagli inseguimenti mortali a battaglie a tutto campo nello spazio; la violenza è raffigurata vividamente oggi nei film, in televisione e nei videogiochi come lo era in passato nella pittura e nel teatro.³⁰ Inoltre, essa continua nello sport, come abbia visto, e nell'arte. Ma prima di tutte queste novità artistiche e tecnologiche rispetto al passato, conosciuta da tutti è invece una rappresentazione della violenza realizzata con un'arte "antica". Ci riferiamo a *Guernica* (1937), il dipinto di Picasso che è senza dubbio il più famoso esempio moderno di violenza causata dalla guerra.³¹ Qui Picasso rappresenta e denuncia il fatto, non glorifica o supporta la guerra. La rappresentazione della violenza è funzionale alla denuncia e alla condanna della violenza stessa. L'opera è bella e potente per il suo stile, il suo messaggio, il suo tema e non perché l'autore rende bella la guerra come fatto in sé.

Cambiando di nuovo ambito artistico, la fine dell'Ottocento segna l'avvento di una nuova forma di mediazione e rappresentazione artistica, destinata a cambiare radicalmente e per sempre la percezione dell'uomo, così come il suo rapporto col mondo: il cinema.

²⁷ Ivi, p. 10.

²⁸ Ivi, p. 53.

²⁹ Cfr. Magnani, *Filosofia della violenza*, cit., pp. 18-19.

³⁰ Berleant, *Reflections on the Aesthetics of Violence*, cit., p. 3.

³¹ Cfr. *Ibidem*.

3. Il cinema a confronto con le arti e con sé stesso

È impossibile non accorgersi che al cinema sta accadendo qualcosa [...] il cinema sta semplicemente diventando un mezzo d'espressione, come prima di lui lo sono state tutte le altre arti, in particolare la pittura e il romanzo.³²

Come anticipato, con lo sviluppo della tecnologia si fa strada prepotentemente una nuova forma di arte, quella del dispositivo cinematografico, mezzo audiovisivo che va oltre la staticità della fotografia dando movimento spazio-temporale alle immagini fisse che fino a quel momento la storia dell'arte aveva avuto a disposizione. La comparsa del cinema come arte e fenomeno culturale è collegata con tutta una serie di scoperte tecniche e, in questo senso, è inscindibile dalla sua epoca, cioè il periodo tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo.³³

Il cinema come nuova forma d'arte riprenderà, rielaborerà e riprodurrà i temi narrativi e rappresentativi delle altre arti, anche se non avrà un'identità chiara fin dagli inizi, nascendo con scopi non subito artistici.³⁴ Si rivela infatti come un dispositivo che storicamente e socialmente ha il difetto e la mancanza di una specificità comunicativa e artistica³⁵, e per questo almeno inizialmente ha avuto bisogno di trattati volti alla sua legittimazione. Il cinema è infatti così vasto e allo stesso tempo così ristretto che non ha ancora potuto definire la sua natura vera e propria, rivelandosi un qualcosa di più che un'arte e un'industria.³⁶

Ma cosa caratterizza quindi il cinema in quanto tale? Cosa lo rende così rivoluzionario e particolare anche in rapporto alle altre arti? Cerchiamo di capirlo. Il cinema assomiglia, per aspetti tra loro differenti, ad arti come la pittura o la letteratura: non è comunque mancata nella sua storia, come detto, la discussione se esso sia o meno un'arte e diverse considerazioni hanno portato a risposte negative a causa del fatto che il cinema secondo alcuni sarebbe solamente frutto di un processo meccanico. È comunque considerato un'arte che dialoga variamente con le altre arti trovando appunto nella pittura e soprattutto nella musica due

³² M. Comand, R. Menarini, *Il cinema europeo*, Laterza, Roma-Bari, 2014, p. 74.

³³ J. M. Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, trad. it. di L. Ponzio, Mimesis, Milano-Udine, 2019, p. 43.

³⁴ D. Angelucci, *Estetica e cinema*, Il mulino, Bologna, 2011, p. 9.

³⁵ Cfr. *ivi*, p. 7.

³⁶ Morin, *Sul cinema*, p. 61.

modelli possibili.³⁷ Per dare un'idea più generale di tale dispositivo, possiamo dire che esso si pone a metà strada tra il teatro e il quadro statico della fotografia. Esso offre un'illusione parziale come il teatro, e sino a un certo punto ci dà l'impressione di vita reale; questo elemento è tanto più forte nel cinema perché può veramente rappresentare la vita reale in un ambiente reale ma assomiglia anche alla fotografia per la mancanza di profondità e la limitazione dello schermo, cosa che lo distingue dal teatro: "è un'immagine piatta e la scena di un'azione viva"³⁸.

Agli inizi il cinema come invenzione tecnica, quindi non ancora divenuto arte, non era altro che fotografia in movimento; questa possibilità di riprodurre il movimento accrebbe la fiducia nella veridicità documentaria del film rispetto alla fotografia: sembrava si fosse raggiunto il massimo grado di fedeltà nel riprodurre la vita³⁹:

l'apparecchio fotografico e quello cinematografico sono macchine, prodotti della tecnica e dell'industria, e tuttavia [...] attivano e incarnano un'immaginazione creatrice quella degli artisti e quella dei vari tipi di pubblico.⁴⁰

La pittura e la scultura sono statiche, colgono e registrano il tema di un'azione ma non ne rappresentano lo svolgimento temporale, non danno impressione di realtà come il cinema perché sono prive del mutamento nel tempo. Il cinema riproduce situazioni reali su fotogrammi che possono essere tagliati o uniti a piacimento, è in grado di rapportare tra loro cose che nella vita reale non hanno alcun legame spazio-temporale. È il lavoro fondamentale del montaggio. Gli spettatori di un film non hanno comunque l'illusione completa della realtà; essa è solo parziale: il cinema dà contemporaneamente l'impressione di un avvenimento reale e di una riproduzione fotografica.⁴¹ La rappresentazione al cinema però inganna perché tratta la situazione come se fosse fisicamente reale. Non si tratta solo della indubbia fedeltà di riproduzione di un oggetto, quanto piuttosto della fiducia istintiva dello spettatore, della

³⁷ Cfr. G. Alonge, *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, trad. it. di P. Bertetto, Utet università, Milano, 2008, p. 46.

³⁸ R. Arnehim, *Film come arte*, trad. P. Gobetti, Abscondita, Milano, 2013, p. 24.

³⁹ Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 47.

⁴⁰ Morin, *Sul cinema*, cit., p. 33.

⁴¹ Cfr. Arnehim, *Film come arte*, cit., p. 25.

convinzione nell'autenticità di ciò che vede con i propri occhi⁴²; ed è questo che crea il possibile pericolo di quanto e cosa un film possa lasciare nella mente e nel cuore dello spettatore.

Sappiamo quanto le fotografie possano essere poco somiglianti e deformanti [...] Sembrerebbe che la documentarietà e l'attendibilità assicurino al cinema una capacità di realismo superiore a quella di altri generi di riproduzione artistica.⁴³

Si trattava quindi di trovare una collocazione del cinema dentro il sistema delle arti per annunciare la sua artisticità; esso comunque ha finito per diventare arte lentamente e faticosamente e, in questo, le sue particolarità gli sono state sia di aiuto che di ostacolo:

Da un punto di vista ideologico, l'"attendibilità" ha fatto del cinema un'arte straordinariamente informativa, capace di conquistare un pubblico di massa; ma, al tempo stesso, proprio questo senso di autenticità dello spettacolo ha favorito nei primi spettatori del cinema quel tipo di emozioni indiscutibilmente di basso livello, quali quelle di spettatori che amano vedere catastrofi o incidenti d'auto.⁴⁴

Agli inizi si parla di cinematografo; questo è stato poi assorbito dallo spettacolo, dal divertimento, per diventare il cinema di oggi che si è lanciato verso l'universalità.⁴⁵ Un'universalità, che si rivolge alla globalità della società, all'uomo in generale: "oggi più che mai tutte le strade conducono all'uomo. Quella aperta dal cinema è la più breve, la più diretta"⁴⁶. Questo perché il cinema è un dispositivo in grado di raccontare le tipologie di uomo, descrivendo le sfumature che esse assumono nella vita e nelle epoche:

Ha a che vedere con la psicologia, l'estetica, la sociologia, l'economia, la storia, la politica, la morale, la psicoanalisi [...], il cinema è il riflesso di tutte le molteplicità umane, è uno specchio di

⁴² Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 47.

⁴³ *Ibidem*.

⁴⁴ *Ibidem*.

⁴⁵ Cfr. Morin, *Sul cinema*, cit., p. 76.

⁴⁶ Ivi, pp. 65-66.

umanità, e questo specchio di umanità è l'invenzione integrale dell'umanità, un fenomeno umano totale [...] non c'è una sola disciplina che il cinema non tocchi.⁴⁷

È chiaro che descritto così quello realizzato nei primi tre decenni del XX secolo si rivela come un esperimento unico nelle arti visive.⁴⁸ Ma recuperiamo il nucleo concettuale fondamentale di questa riflessione, che è la violenza e connettiamolo a questo nuovo e rivoluzionario dispositivo che è il cinema. Ricordiamo che la violenza che ci interessa qui è quella che può emergere nell'individuo, nel suo inconscio, a seguito della visione di un film. Di conseguenza la domanda è se la rappresentazione della violenza nell'ambito artistico possa veicolare una perpetuazione della violenza stessa o invece generare una riflessione positiva e produttiva. Come vedremo più avanti, questo discorso non può chiaramente prescindere dalle condizioni psicofisiche dell'osservatore.

Visto che si rivolge all'universale e può condurci all'uomo il cinema, con i meccanismi al suo interno che operano di proposito su di noi, può essere utile a un'analisi di un comportamento che il cinema stesso potrebbe innescare, cioè il comportamento violento. Per affrontare il tema, è necessario capire se effettivamente il dispositivo cinematografico possa aiutarci nella riflessione su stesso in rapporto alla violenza. Per questo dobbiamo cercare di comprendere prima di tutto il rapporto tra il cinema e la realtà, e soprattutto l'effetto che la rappresentazione di essa ha su di noi.

3.1. *L'esperienza del cinema come strumento di riflessione*

Il cinema parla del nostro mondo e del nostro tempo attraverso l'emozione e l'intuizione, mettendoci appunto in rapporto col mondo stesso.⁴⁹ Oltre alla novità tecnica, attraverso questo dispositivo si ha la capacità di cogliere le questioni fondamentali del proprio tempo mostrandole a un largo pubblico come reinterpretate e rivestite di valore esemplare, proponendo soluzioni e ridefinendo il reale a cui si riferisce.⁵⁰ Proprio per questa sua capacità riflessiva, che va ben oltre quella tecnica, il cinema può forse essere un mezzo utile per la

⁴⁷ *Ibidem.*

⁴⁸ Ivi, pp. 7-8.

⁴⁹ Cfr. R. Mordacci, *Al cinema con il filosofo. Imparare ad amare i film*, Mondadori, Milano, 2015, p. 4.

⁵⁰ Angelucci, *Estetica e cinema*, cit., pp. 26-27.

riflessione sulla violenza, di cui esso stesso, come arte rappresentativa, si rivela produttore, almeno sullo schermo. Scrive Edgar Morin:

il cinema [...] obbliga gli spettatori a porsi domande fondamentali sulla loro vita, la loro società, il loro mondo, ossia sull'uomo stesso. Che si impieghino i mezzi del cinema di finzione, o del cinema-verità, o del film di montaggio, o altri mezzi ancora, si tratta comunque sempre di confrontare l'umanità con la sua propria immagine per provocare una scossa, uno choc dal quale possa nascere una riflessione, una presa di coscienza, un'apertura al pensiero che interroga, al pensiero che cerca.⁵¹

Certi film possono essere considerati un'esperienza di pensiero in immagini.⁵² Come vedremo meglio successivamente, in questo medium le verità sono più immediate visto che vengono saltati i ragionamenti lunghi, sostituiti con le inquadrature. Con questa immediatezza il cinema si rivela uno strumento potente in grado di condurre lo spettatore, in modo efficace e duraturo, a formarsi un'idea, magari in un grado di sviluppo e ragionamento più leggero: permette una immersione nel mondo.

Guardare un film, quindi, è una sorta di arricchimento nel comprendersi e nel farsi comprendere, ma anche un'esperienza emozionale e intellettuale⁵³: “il cinema e i film sono modi di conoscere tutto ciò che è umano nella sua complessità, una e diversificata”⁵⁴. Collegando quindi tale peculiarità del cinema all'analisi della violenza è chiaro che esso ci offre dei modi per monitorare le nostre relazioni razionalmente ed emotivamente riducendo la possibilità mai evitabile di compiere errori e violenze rafforzando la speranza di possedere meglio il destino.⁵⁵ Si tratta in breve di provare a individuare i firewall cognitivi (e fortificarli) che possono evitare che la violenza diventi dominante.⁵⁶ E in questo processo, forse un ruolo possono averlo il cinema e i film, intesi come “modi di conoscere tutto ciò che è umano nella sua complessità, una e diversificata”⁵⁷. Il cinema sembra infatti possedere i requisiti per poter

⁵¹ Morin, *Sul cinema*, cit., p. 9.

⁵² Mordacci *Al cinema con il filosofo*, cit., p. 4.

⁵³ Mordacci, *Al cinema con il filosofo*, p. 10.

⁵⁴ Cfr. Morin, *Sul cinema*, pp. 14-15.

⁵⁵ Cfr. Magnani, *Filosofia della violenza*, cit., p. 10.

⁵⁶ Cfr. *Ibidem*.

⁵⁷ Morin, *Sul cinema*, cit., pp. 14-15.

dire la sua, in termini di riflessione, su temi legati alla vita, e che di solito vengono discussi in ambiti più appropriati. Scrive ancora Morin:

Il cinema si rivela [...] la forma propria per svolgere un'interrogazione multidimensionale, storica e trans-storica su alcune delle grandi questioni dell'umanità: le pulsioni di vita e di morte dell'individuo, l'unità e le molteplicità sociali, le metamorfosi del divenire culturale. Così, nel vivo dell'esperienza estetica dello spettatore o della sperimentazione creativa, il cinema risulta capace di alimentare e sviluppare il pensiero interrogativo dell'autore e anche del lettore.⁵⁸

4. *Il fascino delle figure malvagie*

Sai perché le persone amano la violenza? Perché dà una sensazione di piacere.

Gli uomini trovano la violenza profondamente soddisfacente.

Ma togli questa soddisfazione ed il gesto diventa... vuoto.⁵⁹

La violenza è sempre stata presente nel cinema, anche se soggetta a condizioni diverse, come quelle della censura, a seconda dell'epoca cinematografica. In questo lavoro mi occuperò del cinema che si sviluppa dalla metà del Novecento, e si distingue dal periodo classico del vecchio studio system che aveva dominato il cinema tra l'ultimo decennio del muto e la Seconda guerra mondiale ed era entrato in crisi nei tardi anni Quaranta. La crisi di questo periodo segna la nascita della *New Hollywood* che, pur presentando elementi di continuità con il vecchio system, ha caratteristiche nettamente distinte da questo.⁶⁰ Si tratta di un profondo rivolgimento che investe le pratiche realizzative, il rapporto con il pubblico e lo statuto stesso del cinema.⁶¹ Si producono film che impongono nuovi temi e personaggi legati, per esempio, allo spirito del tempo come la battaglia per i diritti civili, la controcultura, o l'opposizione alla guerra del Vietnam, e che presentano un nuovo linguaggio, più violento del precedente.

⁵⁸ Ivi, p. 12.

⁵⁹ M. Tyldum, *The Imitation game*, Black Bear Pictures, Bristol Automotive, 2014.

⁶⁰ Cfr. G. Alonge, G. Carluccio, *Il cinema americano contemporaneo*, Laterza, Roma-Bari, 2015, p. 15.

⁶¹ *Ibidem*.

Il cinema è complementare a tutto un grande movimento culturale, o forse a tutto un grande movimento politico.⁶²

Prima di questa rivoluzione, i film rappresentavano uno snodo vitale del dibattito politico-culturale⁶³, erano una forma diffusa di intrattenimento e socializzazione, e uno strumento centrale di riflessione collettiva; il cinema aveva un posto privilegiato nell'immaginario e nella cultura delle società industriali.⁶⁴ Il problema è che il pubblico, negli anni Sessanta, era diminuito e cambiato rispetto al periodo precedente in cui c'erano generi indirizzati a particolari spettatori, ma nel complesso il riferimento era la famiglia.⁶⁵ Negli anni Sessanta invece le famiglie stanno a casa a guardare la televisione, e al cinema ci vanno quasi solo i giovani, che non si riconoscono più nei valori proposti da Hollywood. A questo problema si aggiunge il periodo di crisi per l'industria cinematografica, che deve affrontare la concorrenza di film indipendenti, che entrano in sintonia con i gusti e i modi di pensare dei giovani, soprattutto con generi come l'horror e la fantascienza.⁶⁶ Hollywood, come detto, inizia quindi a realizzare film che usano situazioni e temi legati al mondo dei bikers e della controcultura, di cui sfruttano le potenzialità di presa su un pubblico in cerca di emozioni, tra cui appunto la violenza.

[il cinema] Dopo essere stato un'attrazione da fiera, un divertimento, [...] diventa a poco a poco un linguaggio [...] forma nella quale e per mezzo della quale un artista può esprimere il proprio pensiero per quanto astratto, o tradurre le proprie ossessioni.⁶⁷

Ci riferiamo per esempio a film come *Easy Rider*⁶⁸ o *Gangster story*⁶⁹, che indicano agli studios la via da seguire.⁷⁰ In questi film si esprimono le inquietudini delle generazioni del

⁶² B. Bertolucci, *Cinema la prima volta. Conversazioni sull'arte e la vita*, trad. it. di Tiziana Lo Porto, Minimum fax, Roma, 2018, p. 180.

⁶³ Ivi, p. 6.

⁶⁴ Ivi, p. 7.

⁶⁵ Ivi, pp. 17-18.

⁶⁶ *Ibidem*.

⁶⁷ Comand, Menarini, *Il cinema europeo*, cit., p. 74.

⁶⁸ D. Hopper, *Easy Rider - Libertà e paura*, Pando Company Inc., Raybert Productions, 1969.

⁶⁹ A. Penn, *Gangster Story*, Warner Bros. Pictures, 1967.

⁷⁰ Alonge, Carluccio, *Il cinema americano contemporaneo*, cit., p. 22.

tempo anche se in forme particolari come in *Gangster story*, incentrato sui personaggi storici di Bonnie e Clyde, rapinatori di banche del periodo della Grande Depressione, presentati qui come eroi romantici, innamorati e in lotta contro un ‘sistema’ in cui i ‘cattivi’ sono i poliziotti. È al mito di Bonnie e Clyde che si devono le ramificazioni della *New Hollywood* e di un nuovo modo di mostrare la violenza al cinema.⁷¹ Hollywood aveva sempre realizzato film sui gangster, soprattutto dell’epoca della Grande Depressione, ma censurandone la condotta, mentre questo film di Arthur Penn ci racconta che i due eroi fanno bene a rapinare le banche, che hanno privato i contadini della loro terra; e questi ultimi solidarizzano con i malviventi, eletti a moderni Robin Hood. La lettura del gangsterismo come giusta rivolta sociale, insieme a scene di azione con un tasso di violenza elevato per l’epoca, fanno di questo lungometraggio una vera e propria opera di rottura nella storia del cinema americano.⁷²

Il pubblico vede in questi protagonisti-cattivi dei personaggi per i quali fare il “tifo”: a loro rivolge il supporto e il coinvolgimento emotivo ed empatico che solitamente viene dato a dei protagonisti buoni, moralmente impeccabili, che ben si allineano al buon costume sociale. Un elemento da non trascurare che ha contribuito a tale cambiamento di mentalità e di approccio empatico verso i personaggi cinematografici è la presa che il mezzo cinematografico ha sul reale, la sua capacità di riproduzione di esso, sia dal punto di vista visivo che di pensiero e cultura:

il cinema ha trovato una propria definizione, ha elaborato un’immagine di sé e del mondo circostante attuando quella che è stata recentemente descritta come una «messa in forma negoziata», ricomposizione delle istanze del reale, della cultura e della mentalità di un’epoca che ne rappresenta un ripensamento.⁷³

I film sono un mezzo in cui si esprime lo stile di vita e il pensiero di un’epoca.⁷⁴ Il cinema, come le altre arti, parla di noi, dell’uomo e delle sue esperienze; Bertolucci ci direbbe che “la realtà della società in cui viviamo è importante per i nostri film”⁷⁵. Quanto detto per *Gangster*

⁷¹ Cfr. D. Magliuolo, *Violent cinema: tracce di violenza nel cinema contemporaneo*, Pubblicazione indipendente 2021, p. 10.

⁷² Cfr. Alonge, Carluccio, *Il cinema americano contemporaneo*, cit., p. 23.

⁷³ Angelucci, *Estetica e cinema*, cit., p. 8.

⁷⁴ Mordacci *Al cinema con il filosofo*, cit., p. 8.

⁷⁵ Bertolucci, *Cinema la prima volta*, cit., p. 298.

story lo si può dire anche per *Easy Rider*, che ripropone, attualizzandola, l'antica mitologia americana di cui si era alimentato l'immaginario del western, ovvero quello di un'esistenza libera, in viaggio negli spazi sconfinati del continente, lontano dalla civiltà e dalle sue regole; una sorta di nomadismo come 'scelta politica', come alternativa radicale alle 'costrizioni' del lavoro sedentario e della famiglia.⁷⁶ I motociclisti non sono criminali ma persone pacifiche, credono nel *flower power* tipico del movimento hippie e nelle potenzialità liberatorie della droga.⁷⁷ È la società a essere violenta, a isolare e alienare l'individuo con forme di violenza anche sottili e invisibili; è la società a creare i presupposti per i mali della società stessa. Questo tema della società violenta, che si dimentica di una parte di sé stessa è un tema che ritroveremo anche nel prossimo paragrafo.

4.1. *La questione della censura e le responsabilità di un autore verso il pubblico*

Film come quelli appena menzionati sono entrati nella leggenda come i film che 'danno il via' alla *New Hollywood*. Si tratta di opere di rottura con il passato in cui emergono la dimensione del conflitto generazionale e la radicale novità degli argomenti trattati e dello stile. Basta pensare alle scene di azione di *Gangster story*, che non solo sono molto violente per i parametri dell'epoca, ma anche caratterizzate da un montaggio più rapido e frammentato di quello del cinema classico. Queste rotture con i canoni cinematografici del tempo si legano inevitabilmente al tema della censura. Robert Aldrich, regista di *Quella sporca dozzina*⁷⁸, un altro film noto per non trattenersi nel rappresentare la violenza, racconta che il suo lavoro ebbe diversi problemi per via della censura: "c'era un codice che potevi rispettare o meno, e secondo questo codice alcune scene di violenza nel film non andavano bene".⁷⁹ Solo successivamente le cose sono cambiate: i produttori invitavano a usare la violenza per scuotere il pubblico e per molti anni hanno permesso ai registi di riprodurre violenza quanto volessero. Nella medesima conversazione il regista Bertolucci dirà che solo "negli ultimi dieci

⁷⁶ Cfr. Alonge, Carluccio, *Il cinema americano contemporaneo*, cit., pp. 23-24.

⁷⁷ Cfr. *ivi*.

⁷⁸ R. Aldrich, *Quella sporca dozzina (The Dirty Dozen)*, Metro-Goldwyn-Mayer, MKH, Seven Arts Productions, 1967.

⁷⁹ Bertolucci, *Cinema la prima volta*, cit., p. 131.

anni la violenza è diventata di nuovo un problema, considerata oscena”⁸⁰, proprio a causa dei suoi effetti sullo spettatore.

Quando guardiamo un film noi oltrepassiamo sempre un confine e ci ritroviamo in un altro mondo, diverso dal nostro.⁸¹

Ci sono diversi film che hanno generato dibattiti sui media, a causa dei temi trattati o delle scelte ideologiche che ne hanno strutturato la realizzazione.⁸² Questi dibattiti riguardano spesso le conseguenze che un film può avere. Un film che ha suscitato discussioni di questo tipo, in particolare per i suoi possibili effetti sul pubblico, è stato il recentissimo *Joker*⁸³.

La figura di questo personaggio immaginario⁸⁴, tratto dai fumetti, ha da sempre prodotto un certo fascino nel pubblico, testimoniato dai diversi film dedicati a esso e dalle diverse interpretazioni. Si tratta di un personaggio che attira e affascina, anche nel suo non essere il tipico protagonista del racconto classico e che è addirittura malvagio. Ma perché si finisce per simpatizzare per questo personaggio cattivo? Forse per un certo fascino, legato alla sua mancanza di regole o al suo essere in grado di fare ciò che non riusciremo a fare noi? I personaggi negativi in qualche modo fanno e dicono ciò che vogliono, senza dover rendere conto a nessuno, o comunque dimostrando di non preoccuparsene. Sul motivo per cui subiamo, dal punto di vista empatico e psicologico, il fascino delle figure malvagie e ambigue ritorneremo nel prossimo capitolo, in cui vedremo come questi aspetti siano connessi, e innescati, dalla tecnica e dai meccanismi del dispositivo cinematografico, nel quale chiaramente è compreso anche l'intervento del regista.

⁸⁰ *Ibidem*.

⁸¹ T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del film*, trad. it. di F. De Colle e R. Censi, Einaudi, Torino, 2009 p. 44.

⁸² S. Žižek, *Una lettura perversa del film d'autore: Da Psycho a Joker*, trad. it. di M. Alduino e F. Adamo, Mimesis, Milano-Udine, 2020, pp. 6-17.

⁸³ T. Phillips, *Joker*, Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Joint Effort, BRON Studios, Creative Wealth Media Finance, DC Comics, DC Entertainment, 2019

⁸⁴ Si veda “*Joker*”, personaggio dei fumetti pubblicati da DC Comics. È un criminale che si veste da pagliaccio caratterizzato da una personalità folle e sadica, oltre che da un forte senso dell'umorismo. È la nemesi per eccellenza di Batman.

Ritornando al film, i critici stessi non erano sicuri su come categorizzarlo, se come un'opera d'intrattenimento, tratta dalla serie "Batman", uno studio approfondito sulla genesi della violenza patologica o un esercizio di critica sociale. Successivamente è stato categorizzato come un "horror-sociale", una combinazione di due generi diversi tra loro: il ritratto realista della miseria sociale e l'orrore fantasticato.⁸⁵ I media hanno avuto posizioni diverse riguardo a quella che poteva essere la ricezione del film, anche se prevalentemente negative e di preoccupazione. Ad esempio, si temeva che potesse incitare gli spettatori ad atti di violenza, o che vi si potessero scorgere stereotipi razzisti o anche che facesse emergere un ambiguo fascino per la violenza cieca. C'è però anche chi lo ha celebrato perché rappresentava fedelmente le cause dell'aumento della violenza nelle nostre società.⁸⁶ Prima che *Joker* fosse distribuito, i media avevano già avvertito il pubblico che avrebbe potuto incitare alla violenza. La stessa FBI aveva specificamente avvisato che il film avrebbe potuto fomentare la violenza di gruppi razzisti ossessionati dai clown.⁸⁷ Erano preoccupazioni esagerate? *Joker* incita realmente gli spettatori a emulare le azioni di Arthur nella vita reale? Secondo Slavoj Žižek, la risposta è decisamente negativa, per la semplice ragione che Arthur-Joker non è presentato come una figura con cui identificarsi; l'intero film, infatti, porrebbe come premessa funzionale l'impossibilità per noi, spettatori, di immedesimarci in lui. *Joker* resterebbe dunque un estraneo fino alla fine.

Nemmeno il regista Bernardo Bertolucci sarebbe d'accordo con le posizioni che vedono *Joker*, e ogni altra figura controversa al suo posto, incitare a qualche sorta di emulazione: "quando ero piccolo – racconta - giocavo con le pistole, ma non è che crescendo abbia mai ucciso qualcuno". Per Bertolucci, guardando la violenza nei film si sopprimono i sentimenti aggressivi. Questa affermazione è fondata o è una eccessiva semplificazione in merito a tale discorso? Nella stessa conversazione con Bertolucci, Aldrich risponde parlando di studi che sostengono entrambe le cose e cioè che la violenza crea violenza e che la violenza elimina indirettamente la violenza⁸⁸. Entrambe le posizioni sembrerebbero non essere prive di senso e da escludere a priori, anche perché ormai è indubbio il valore e l'importanza del cinema nella società anche dal punto di vista del condizionamento e dell'influenza sul pubblico. Per

⁸⁵ Žižek, *Una lettura perversa del film d'autore*, cit., p. 20.

⁸⁶ Cfr. *Ibidem*.

⁸⁷ Ivi, p. 21.

⁸⁸ Bertolucci, *Cinema la prima volta*, cit., p. 131.

esempio, Hollywood svolge sempre di più un ruolo all'interno della società americana; la stessa televisione ha un impatto incredibile tanto da poter essere considerata un'università collettiva⁸⁹:

Con gli adolescenti a essere più attratti dal cinema [...] è impossibile negare che esso svolge una funzione formativa nei loro confronti, [...] funge da iniziazione allo stato di uomo: una funzione parainiziatica.⁹⁰

Numerose indagini hanno dimostrato l'influenza del cinema sui ragazzi; affrontando temi come il pericolo, la morte e il crimine, il cinema risponde al desiderio profondo dell'adolescente di affermarsi come uomo attraverso il rischio della morte e l'assassinio, offrendo a questi fantasmi trova un sostituto catartico.⁹¹

Ritornando alle opinioni di Žižek e Bertolucci, è veramente così? Un film violento o controverso può avere una cattiva influenza sullo spettatore? Cosa rende Joker una figura di difficile identificazione? All'apparenza non sembrerebbe complicata un'immedesimazione perché nel film non ci sono elementi magici o fantastici che lo rendono estraneo a noi, e anzi la sua vicenda di "oppresso dalla società" è di facilmente identificabile. Di conseguenza non è nemmeno problematico iniziare a provare, nella visione del film, insieme a Joker, un senso di rabbia verso gli oppressori e quindi empatia per la sua ribellione, ed "esultare" per il suo successo. Questo almeno nell'esperienza della visione. Questa sorta di empatia verso il personaggio e le sue azioni sbagliate e immorali ci rendono "complici"? Fanno di noi, almeno virtualmente, dei trasgressori della moralità? Abbiamo una qualche responsabilità verso ciò che vediamo e approviamo? Ciò che occorre comprendere è anche che cosa avviene e resta in noi, quando il film è concluso.

Quello che è chiaro è che il film tenta di "comprendere perché alcune persone innocue diventino dei Joker dopo che non riescono più a mantenersi integre". Ritornando al saggio di Žižek, la sua prospettiva è che invece di sentirsi incitato alla violenza, lo spettatore ringrazierà questo film per averlo connesso a una nuova consapevolezza del proprio valore e potere: non

⁸⁹ Ivi, p. 298.

⁹⁰ Morin, *Sul cinema*, cit., p. 81.

⁹¹ Cfr. *Ibidem*.

prendendolo troppo sul serio, lo si dovrebbe invece percepire come una minaccia, una possibilità sempre presente.⁹²

Joker è l'esempio di un film recente, ma sono numerosi i film e più in generale le opere d'arte che hanno generato dibattiti sulla loro ricezione da parte del pubblico, in quanto ciò che veicolavano era considerato controverso, da censurare perché contrario ai costumi del tempo e quindi immorale. Famosissimo è il caso di *Madame Bovary*⁹³ di Flaubert, considerato uno dei primi esempi di romanzo realista. Alla sua pubblicazione, nel 1857, il romanzo suscitò un enorme scandalo e l'autore venne processato per offesa alla morale pubblica e alla religione; Flaubert fu però assolto e il libro fu un successo. Bertolucci si esprime decisamente contro ogni forma di censura che per lui ha base politica sostenendo che ognuno dovrebbe avere il diritto di scegliere il tipo di intrattenimento che vuole; per lui gli adulti non andrebbero precettati, ma dovrebbero poter guardare quello che vogliono.⁹⁴ Il problema è che forse potrebbero non essere in grado di assumersi la responsabilità di ciò che vogliono vedere, e soprattutto non cogliere il fattore "influenza" di ciò che viene rappresentato.

Un'altra storia controversa è quella di *Lolita*⁹⁵ di Vladimir V. Nabokov, romanzo che ha avuto due trasposizioni cinematografiche. In questo caso, l'opera che cosa rappresenta? È una rappresentazione del male oppure è essa stessa immoralità perché veicolo di violenza? Ricordiamo che rappresentazione ed estetizzazione non sono la stessa cosa. Quest'opera è veicolo di violenza o di approvazione? Il film *Lolita* veicola un'approvazione di quello che mostra? E se lo fa, è esso stesso immorale? Senza anticipare nulla, le risposte a queste domande cercheremo di darle nel capitolo finale attraverso *Taxi driver*⁹⁶, film che ci aiuterà a comprendere quanto un autore possa essere ritenuto responsabile verso la ricezione della sua opera e quanto invece gli effetti sul pubblico siano imprevedibili.

In questo meccanismo, della rappresentazione e della ricezione di determinate vicende narrative, è chiaro che un ruolo non indifferente è quello della responsabilità, ma di chi? Il primo pensiero va al regista, riassumendo in lui tutti i ruoli implicati nella realizzazione di un'opera cinematografica). La rappresentazione, anche ambigua, di quello che vediamo è una

⁹² Cfr. Žižek, *Una lettura perversa del film d'autore*, cit., p. 30.

⁹³ G. Flaubert, *Madame Bovary*, 1856.

⁹⁴ Bertolucci, *Cinema la prima volta*, cit., p. 130.

⁹⁵ V. V. Nabokov, *Lolita*, 1955.

⁹⁶ M. Scorsese, *Taxi driver*, Bill/Phillips Productions, Italo-Judeo Productions, 1976.

scelta voluta? Oppure è involontaria e solo una volta uscito il film la percezione globale lo categorizza come controverso o problematico per quello che mostra? In questo secondo caso il regista sarebbe esente dalle responsabilità di ciò che il suo film mostra? E un regista che vuole intenzionalmente provocare è colpevole? Oppure la reazione e il risultato non sono mai del tutto pronosticabili e quindi non ci sarebbe nessuna responsabilità? Responsabile potrebbe però essere anche il pubblico, anche perché, come vedremo nel capitolo successivo, lo spettatore non è mai passivo, la sua non è una percezione statica che inizia e finisce con la visione del film.

Documentato dunque il fascino per film e personaggi controversi, legati alla violenza o anche solamente alla mancanza di regole, si tratta di cercare di capire come questo possa accadere, attraverso quali meccanismi si innesca questo processo di fascinazione e identificazione con situazioni totalmente estranee al nostro vivere comune.

Cap. 2

Il linguaggio del cinema

1. *La potenza culturale e sociale del cinema*

Il cinema è visione del mondo, ampiezza e imprevedibilità, visione del mondo che allarga i nostri orizzonti percettivi, cognitivi, immaginativi e che si cala a fondo nel dialogo con il suo tempo e con la storia da restituircene un'interpretazione e una modellazione incredibilmente profonda e completa, che va dal nostro rapporto con la tecnica alla nostra vita sociale, culturale e politica. Abbandonarsi al piacere del cinema significa lasciarsi ogni volta sorprendere da quel potere così reale di trasportarci in una dimensione altra, virtuale, dove ritroviamo il senso della dimensione reale da cui siamo partiti.¹

La citazione in epigrafe riassume bene quello su cui rifletteremo in questo capitolo: il nostro rapporto percettivo e cognitivo nei confronti del cinema, che comporta ricadute sociali e culturali. In questo secondo capitolo, infatti, ciò che cercheremo di analizzare e discutere saranno gli aspetti del cinema che permettono allo spettatore di cogliere e recepire ciò che offre la visione di un film. Questo condurrà poi alla prospettiva propriamente psicologica dei meccanismi innescati dal cinema e che potrebbero portare a una sorta di identificazione con i personaggi, i protagonisti dei film, ma soprattutto finire per avere influenze sullo spettatore una volta concluso il film. Quello che va capito è se queste influenze siano negative o positive, ovvero se veicolano una sorta di violenza latente oppure, guardando la violenza in uno schermo e provando “disgusto”, fungano da deterrente. Innanzitutto, guarderemo a come è avvenuta e si è sviluppata questa influenza da parte del medium audiovisivo in particolare per alcune vicende storiche e poi entreremo nel dettaglio di questo discorso, a partire da come si instaura la connessione tra il cinema e lo spettatore, che chiaramente avviene tramite una forma particolare di linguaggio.

Inizialmente, per attrarre un pubblico eterogeneo il cinema ha trascurato le faccende politiche per offrire invece opere di gradimento universale: Hollywood come fabbrica di sogni preferiva puntare sul genere comico, sull'avventura e sul mistero privilegiando la psicologia individuale invece delle preoccupazioni sociali. Nell'epoca del muto il cinema europeo era

¹ V. Gallese, M. Guerra, *Lo schermo empatico. Cinema e Neuroscienza*, Raffaello Cortina, Milano, 2015, pp. 85-86.

estraneo a ogni meditazione sociale e politica dedicandosi più allo svago e all'intrattenimento del pubblico; questi obiettivi cambiano e si inizia a rivolgersi al pubblico cercando di influenzarlo: l'apparecchio cinematografico inizia ad avere un compito di tipo sociale, come strumento per conservare e archiviare la memoria.

Il cinema è il luogo dove ci lasciamo emozionare da ombre su uno schermo, è la memoria e il racconto che tratteniamo di quelle ombre e che se ne discosta quanto più si deposita sul nostro vissuto, è un apparato ideologico che immette nella società immagini tra le quali è possibile scorgere in prospettiva il passato, il presente e l'idea del futuro, è arte che disarticola il concetto stesso di arte, è un concetto filosofico che nel suo svilupparsi tende ad affrancarsi dal suo essere cinema ma arriva davvero a farsi filosofia.²

Col tempo il cinema diventò soprattutto una macchina per raccontare e con la Prima Guerra mondiale si instaurò una nuova epoca di massificazione della cultura. Ne abbiamo la testimonianza diretta dalle parole dei leader di alcune delle nazioni protagoniste di questo periodo. Per Mussolini il cinema di carattere popolare influiva sull'opinione pubblica, mentre secondo Goebbels, uno dei gerarchi nazisti e stretto collaboratore di Hitler, il cinema era uno dei mezzi moderni più potenti per agire sulle masse, con un effetto durevole di propaganda sulla psicologia delle masse; poteva penetrare nella psiche di ogni individuo perché è “sociologicamente indiscutibile che, a differenza del teatro, il cinema sia frequentato in modo uniforme da tutti gli strati sociali”³. Celebre in questo senso è *Il trionfo della volontà*⁴ di Leni Riefenstahl, documentario che attraverso immagini suggestive esaltava il regime nazista e il suo leader.

In tal senso il regista sovietico Sergej M. Ėjzenštejn sviluppò una teoria globale, che nasce come applicazione ai linguaggi dello spettacolo della dialettica marxiana che chiama “montaggio delle attrazioni”, con il preciso e dichiarato scopo di colpire emotivamente lo spettatore e di stimolare in lui una reazione ideologica.⁵ Il passaggio naturale e successivo è chiedersi come poteva il cinema avere tale influenza e infatti ai suoi inizi il linguaggio cinematografico venne definito una pasigrafia, cioè un linguaggio universale comprensibile a

² Ivi, p. 86.

³ Morin, *Sul cinema. Un'arte della complessità*, cit., p. 93.

⁴ L. Riefenstahl, *Il trionfo della volontà (Triumph des Willens)*, Reichsparteitag-Film, 1935.

⁵ R. C. Provenzano, *Il linguaggio del cinema. Significazione e retorica*, Lupetti, Milano, 1999, p. 161.

tutti, letterati e analfabeti, proprio perché faceva uso delle immagini.⁶ Quello che cercheremo di capire è se sia veramente così, soprattutto se vale per tutti e allo stesso modo oppure dipende dalle competenze linguistico-culturali del singolo. Tuttavia, su questo ritorneremo a breve. Per ora limitiamoci a osservare che il cinema era dunque un mezzo con cui si formava “l’identità di un individuo”⁷, in grado di fornire delle soluzioni a un’epoca lacerata da conflitti e dilemmi, e capace di costruire un immaginario collettivo.⁸ Esso ha funzioni essenzialmente culturali nel senso etnografico del termine, cioè che diffonde miti, valori e modelli; questi

vanno nel senso dello sviluppo della società dei consumi: diffondendo i temi del benessere, il cinema effettivamente contribuisce a sviluppare il consumo di beni di conforto, di ricchezza, di svago. E vanno nel senso di una cultura fondata sui valori della vita privata, cioè essenzialmente la felicità. Contribuiscono a formare un tipo di essere umano che vive nel presente quotidiano, votato alla ricerca del piacere consumistico, che cerca il senso della vita nello svago e nell’amore.⁹

Ancora, per citare un altro esempio di questo tipo di influenza, si può menzionare il tentativo degli esperti di governo statunitensi durante l’amministrazione Clinton. Questi, intervennero sulle sceneggiature di alcune fiction per influenzare appunto il pubblico, con lo scopo di giungere al cuore dell’opinione pubblica, modificandone i comportamenti o rafforzandone le convinzioni; questo accade in quanto le fiction rispecchiano la società reale e, di conseguenza, per una supposta proprietà transitiva, il pubblico si riconosce nei personaggi assumendone le istanze e le convinzioni.¹⁰

C’è quindi questa sorta di molteplice funzione che il cinema possiede sia in rapporto all’individuo e che alla società. Esso infatti “a volte è lo specchio su cui riflettere il glorioso passato, a volte è luogo della rielaborazione collettiva¹¹”, capace di plasmare le coscienze. Si inizia quindi a intuire, da parte soprattutto della politica, il potere del cinema sul pubblico, che è quello di influenzare le masse, qualunque sia lo scopo o il campo del condizionamento.

⁶ Ivi, p. 10.

⁷ Comand, Menarini, *Il cinema europeo*, cit., p. 14.

⁸ Ivi, p. 15.

⁹ Morin, *Sul cinema. Un’arte della complessità*, cit., p. 93.

¹⁰ Cfr. M. Melotti, *L’età della finzione. Arte e società tra realtà ed estasi*, Bollati Boringhieri, Torino, 2018, pp. 20-21.

¹¹ Comand, Menarini, *Il cinema europeo*, cit., p. 93.

Questa capacità di influenzare il pubblico non cambierà mai, anche perché il cinema si nutre di questa, è ciò che lo mantiene vivo. Da questa dipendenza e connessione con il suo pubblico scaturiscono le conseguenze imprevedibili e quindi incontrollabili in termini di effetti, perché si tratta di un qualcosa che ha a che fare con la psicologia dell'essere umano. Lasciando da parte gli aspetti politici di questa influenza, atteniamoci a quelli esclusivamente emozionali rivolti e suscitati dall'esperienza cinematografica della visione di un film ma che comunque attestano il potere di piegare le emozioni dello spettatore secondo la volontà e l'indirizzo del regista: "Voglio avere una reazione, una risposta alle mie domande, alla mia voce, alle mie grida"¹². Queste parole del regista Bernardo Bertolucci spiegano bene quello a cui mira, o dovrebbe mirare, ogni produzione cinematografica. Ciò che interessa a un maestro del cinema, e in particolare di un genere che coinvolge emotivamente, come Alfred Hitchcock¹³ è che il film trasuda pericolo a ogni inquadratura, che lo spettatore si trovi in una condizione di angoscia, in uno stato di suspense; non a caso ci ritroviamo a provare e ad essere intrappolati in una ragnatela di emozioni, sensazioni e agitazione non controllabile razionalmente anche quando rivediamo un film di cui conosciamo i momenti di panico.

La suspense e la sorpresa mirano all'emotività dello spettatore. Infatti, esse consistono nel seminare indizi che anticipano ciò che deve ancora accadere, inducendo nello spettatore sensazioni di incertezza e di angoscia; questo perché avviene una sospensione del giudizio in attesa che il mistero si scioglia con la soluzione finale. Il mistero è un espediente con cui il narratore stuzzica la curiosità dello spettatore (perché succede un evento? Chi ne è responsabile?), costringendolo a lasciare una parte della mente concentrata su elementi già narrati, tenendola in sospenso mentre nuovi eventi vengono raccontati. Questo meccanismo contribuisce ad allentare le difese del giudizio portando a vivere la vicenda con la massima partecipazione emotiva.¹⁴ Come vedremo la reazione emotiva dello spettatore viene influenzata e guidata attraverso una serie di elementi.

Quello che cercheremo ora di comprendere è come avvenga concretamente la presa emotiva e psicologica sullo spettatore da parte dei film e, a maggior ragione, di quelli proiettati in una sala cinematografica. Per farlo dovremo capire se il cinema abbia un sistema

¹² Bertolucci, *Cinema la prima volta. Conversazioni sull'arte e la vita*, cit., p. 295.

¹³ Si veda Alfred Hitchcock, regista di film come *La finestra sul cortile* (1954), *La donna che visse due volte* (1958), *Psycho* (1960), *Gli uccelli* (1963).

¹⁴ M. Balestrieri, *Vero come la finzione: La psicopatologia al cinema Vol. 1*, Springer, Milano, 2010, p. 7.

di comunicazione, nel senso che ogni elemento in esso non è isolato ma anzi costituisce un tutto organizzato¹⁵.

2. Cinema e linguaggio

L'immaginario cinematografico ha un'area di diffusione che ingloba le differenziazioni e le stratificazioni sociali. [...] i miti e i modelli cinematografici tendono a diffondere modelli culturali identici nei differenti strati della società. [...] si espandono su tutta la superficie del globo. Sono elementi di cosmopolitizzazione culturale, in rapporto dialettico con lo sviluppo del mercato mondiale, con il costituirsi di un'economia e di una civiltà tecnica di carattere planetario.¹⁶

È indubbia la capacità del cinema di colpire e raggiungere, grazie ai suoi effetti e alla sua influenza, gli individui in ogni parte del globo senza alcun tipo di limite; quello che poi trasmette, negli intenti, è lo stesso ovunque anche se possono esserci ricezioni e quindi effetti differenti. Alla capacità, come visto, di influenzare l'opinione, la coscienza e il comportamento degli individui si aggiunge quindi quella di essere in grado di farlo su tutti al di là della stratificazione sociale e della provenienza regionale. Ma come fa il cinema a colpirci emotivamente? Come poteva influenzare le masse, in un'epoca passata in cui comunque il livello di alfabetizzazione non era elevato?

Il cinema può giungere a tutti perché è un linguaggio universale comprensibile a tutti e capace di produrre un effetto di realtà duplicato¹⁷, riprendendo e restituendo un'immagine del reale: "Se la poesia lavora la lingua, il cinema lavora la realtà: la materia prima del cinema è la realtà stessa"¹⁸. Una verosimiglianza quindi, una realtà duplicata che si fonda sulla pubblica opinione e sull'ideologia del senso comune. Il cinema, e in misura più ampia la televisione, ormai è qualcosa che fa parte della nostra quotidianità, visto che noi ci riferiamo al cinema e il cinema si riferisce a noi, alle nostre vite:

il cinema è un mezzo transizionale che le persone utilizzano, quando comunicano, per esprimere emozioni e aspetti profondi del sé: per diverse persone sarebbe impossibile immaginare una

¹⁵ Cfr. J. M. Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, pp. 32-35.

¹⁶ Morin, *Sul cinema*, cit. p. 93.

¹⁷ Provenzano, *Il linguaggio del cinema*, cit., p. 10.

¹⁸ Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit. p. 25.

discussione su tematiche culturali o ludiche senza fare riferimenti, diretti o indiretti, a film visti o di cui si è sentito parlare.¹⁹

I dispositivi audiovisivi sono diventati la nostra finestra sul mondo e sempre più il medium tramite il quale formiamo e costruiamo le nostre convinzioni e i nostri modi di pensare.²⁰ Ci offrono, la televisione in primis, una rappresentazione del mondo già codificata che ci viene proposta con una sua specifica messa in scena: non è la nostra esperienza diretta, ma mediata attraverso un palinsesto che ubbidisce alle regole dei media e della politica consumistica. Tutto ciò che ci viene presentato avviene attraverso un codice che indica il punto di vista che dobbiamo assumere, fornendo un criterio interpretativo che condiziona e muta il nostro modo di rapportarci col reale.²¹ Si pensi in proposito all'intervento del governo statunitense sulle sceneggiature delle fiction per influenzare l'opinione pubblica. Tutto questo meccanismo televisivo e cinematografico ci permette di assistere alla rappresentazione di una storia realmente accaduta o di una storia verosimile, nata dalla fantasia degli autori ma con un fondamento reale, oppure a una storia del tutto fantastica.²² E non solo assistere, ma anche partecipare emotivamente.

Ma ritorniamo al cinema che, come ogni altra forma d'arte, comunica inevitabilmente con noi e, proprio per le peculiari caratteristiche che abbiamo visto lo fa in modo tanto marcato da lasciare tracce su di noi. Come comunica con noi, dal punto di vista strettamente tecnico, il cinema? Cosa fa sì che si crei questa connessione tra colui che guarda e ciò che è guardato? Quello che ci dobbiamo chiedere è se il cinema possieda un linguaggio e:

se i fruitori, cioè i destinatari della comunicazione, abbiano un'effettiva competenza (grammaticale, sintattica e culturale) per decodificare correttamente il linguaggio audiovisivo e quale possa essere, nel lungo periodo, l'effetto sociale di un linguaggio che, fondamentalmente, viene utilizzato solo in forma passiva.²³

¹⁹ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 4.

²⁰ Melotti, *L'età della finzione. Arte e società tra realtà ed estasi*, cit., p. 15.

²¹ *Ibidem*

²² Ivi, p. 108.

²³ Provenzano, *Il linguaggio del cinema*, cit., p. 10.

Ecco sintetizzato in breve quanto cercheremo di capire. Innanzitutto, un linguaggio in generale per influenzarci e provocare effetti su di noi deve comunicare, essere comprensibile ed essere capito; per fare questo deve instaurare con noi un legame e può farlo solo tramite un sistema di convenzioni e di segni. Il cinema quindi ci parla, ci parla con molte voci e vuole che noi lo comprendiamo;²⁴ quello che si tratta di vedere è che tipo di linguaggio sia, e come noi lo comprendiamo, nonostante non sia difficile pensare che “il continuo uso, dovuto al bombardamento d’immagini cui si è sottoposti, porti ad una naturale grammaticalizzazione del linguaggio audiovisivo, ad un apprendimento cioè per pura deduzione”²⁵.

2.1. *Segni e Significazione: uno sguardo alla semiotica del cinema*

La lingua parlata e scritta ha una capacità di sintesi non presente in altri tipi di linguaggio; essa, infatti, è capace di utilizzare segni (le parole) che possono esprimere concetti astratti. Se si prova a comunicare lo stesso messaggio con il linguaggio audiovisivo del mezzo cinematografico l’operazione è più difficile e complessa; infatti, qui non esistono dei verbi coniugabili per esprimere il tempo dell’azione e neanche immagini che da sole possano rendere concetti astratti o stati d’animo.²⁶ Per “segno” si intende dunque una “qualunque manifestazione acustica o grafica, qualunque oggetto, fatto, evento, stimolo fisico o psicologico che assuma un significato comunicativo per il nostro cervello”²⁷. Sembrerebbero esserci quindi dei problemi e delle differenze nei modi di comunicare secondo le regole cinematografiche. Cerchiamo di capire meglio questa concezione del cinema come linguaggio. Innanzitutto, definiamo il termine “linguaggio” come sistema segnico di comunicazione, utilizzato, cioè, per trasmettere informazioni; una definizione, questa, che evidenzia la funzione sociale del linguaggio:

il linguaggio rende possibile lo scambio, la conservazione e l’accumulo di informazioni nell’ambito della comunità che ne fa uso. Rilevarne l’aspetto segnico significa caratterizzarlo come

²⁴ Cfr. Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 170.

²⁵ Provenzano, *Il linguaggio del cinema*, cit., p. 10.

²⁶ Cfr. *ivi*, p. 17.

²⁷ *Ivi*, p. 18.

sistema semiotico. Per svolgere la funzione comunicativa il linguaggio deve disporre di un sistema di segni.²⁸

All'origine il cinema era un mezzo di riproduzione, che avrebbe poi gradualmente ricevuto un'organizzazione logica e dialettica in qualche modo assimilabile a un linguaggio. Come abbiamo visto nel capitolo precedente, innovazioni come il primo piano e il montaggio offrirono nuove risorse alla narrazione filmica. Il montaggio, per esempio, rappresentò una conquista utile in chiave linguistica per alleggerire il cinema dai limiti dello spazio e del tempo. Capiamo bene cosa intendiamo per linguaggio se parliamo di arte e cinema. Come detto, l'arte per entrare in connessione con coloro che ne fruiscono deve stabilire una sorta di contatto, un sistema di convenzioni che le permetta di essere capita, di farsi comprendere nelle sue sfumature e nei suoi diversi significati.

Guardiamo a una caratteristica interessante nell'ambito di un linguaggio, e che ci interessa particolarmente per il discorso che stiamo affrontando, legato al cinema e ai suoi prodotti. Nell'ambito di una lingua è necessario distinguere il contenuto del messaggio dal suo mezzo, di distinguere *ciò che* è detto da *come* è detto. Di norma, quando si tratta della lingua, si rivolge l'attenzione al primo aspetto, cioè quello del contenuto. In arte, invece, il rapporto tra il linguaggio e il contenuto dei messaggi trasmessi è differente da quello degli altri sistemi semiotici: qui anche il linguaggio è il contenuto, divenendo esso stesso l'oggetto del messaggio; creato per fini artistici e ideologici precisi, esso si mette al loro servizio e si fonde con essi.²⁹ Nel cinema non vengono quindi distinte le modalità di trasmissione di un determinato messaggio dal messaggio stesso: è chiaro che in questo caso le modalità attraverso cui si rappresenta qualcosa influiscono sul contenuto della rappresentazione stessa. Nel caso del cinema, due film che rappresentano uno stesso tema ma con stili diversi, finiscono per dire cose ben differenti.

Un'altra peculiarità dell'arte, quindi del cinema, è che essa è un mezzo di comunicazione organizzato in modo particolare; infatti, le opere d'arte, che sono il modo attraverso cui l'arte comunica, possono essere esaminate in qualità di testi, che poi vedremo vanno de-codificati.³⁰ Allo stesso modo un film va considerato come un testo che bisogna saper leggere e ascoltare,

²⁸ Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 33.

²⁹ Cfr. *ivi*, p. 170.

³⁰ Cfr. *ivi*, p. 14.

non lasciandosi fuorviare e ingannare da quanto dice l'autore, ma riuscendo a “cogliere il senso attraverso le sue stratificazioni, ovvero attraverso le immagini e le tecniche narrative applicate in fase di montaggio”³¹. Infatti, esistono film che non si differenziano tanto per il tema o il genere, quanto per il loro livello di complessità e di rimandi, cioè per le stratificazioni di significati che veicolano³². Questo aumento di complessità tematica resa possibile dal continuo rinnovamento delle tecniche ha portato a rivalutare i film, prima considerati come prodotti meramente commerciali e oggi invece come materiali culturali complessi, analizzabili nel contesto delle discipline più disparate, in cui appunto un “film è quasi sempre un ipertesto che possiede contenuti extrafilmici riferiti a autori o a fatti storici e culturali”³³. Proprio riguardo a questi significati di un film-testo cerchiamo di fare chiarezza. Nel Saggio *Semiologia del cinema* Christian Metz, scrive Provenzano:

ponendo la questione se il cinema sia una lingua o un linguaggio, nota innanzitutto che in una lingua agiscono vari codici ma che allo stesso tempo una lingua è un codice fortemente organizzato, e finisce con l'affermare che il cinema non è una lingua [...] ma è comunque un linguaggio perché applica dei codici.³⁴

Nel cinema esiste dunque un particolare sistema di segni che lo rende un linguaggio che ha direttamente a che fare con gli “oggetti della realtà” e allo stesso tempo opera “con i segni”³⁵. Riguardo a questo operare con segni sono tuttavia necessarie delle precisazioni; infatti, ciascun fotogramma, cioè una singola immagine, non è di per sé un segno solamente perché mostra, poiché di per sé non significa nulla: la giustapposizione di immagini produce infatti un senso che le immagini da sole non contengono, ma che deriva dal loro rapporto. La vera significazione nasce dunque dalle relazioni tra le immagini, organizzate poi in sequenze e spezzoni significanti sempre più complessi.³⁶

³¹ Ivi, p. 16.

³² Cfr. Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 20.

³³ Cfr. *Ibidem*.

³⁴ Provenzano, *Il linguaggio del cinema*, cit., p. 32.

³⁵ Cfr. Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 26.

³⁶ Cfr. Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 19.

I segni del cinema sono dunque le immagini che riprendono gli oggetti, ma non li riproducono nella loro ripresa e ritrattazione, nel passaggio dalla realtà allo schermo, li “trasformano”, li riscrivono, tessendone, come avviene nello spazio poetico e letterario, un significato ulteriore, una nuova lettura.³⁷

Un effetto di realtà duplicato è dunque operato dal cinema che da un lato riprende gli oggetti reali, ma dall’altro li sottopone a un intervento che ne modifica lo statuto. L’inquadratura nel cinema non riporta l’oggetto così com’è, non è neutra, ma ha un significato e anzi si fa portatrice di informazioni per lo spettatore, che non si limitano a quelle della mera rappresentazione. Proprio in rapporto a questo effetto di realtà provocato dal prodotto cinematografico si può dire che

l’opera filmica, in quanto opera artistica, richiede che ci si discosti dal “cronotopo quotidiano” in favore del “cronotopo letterario” in funzione del punto di vista “del come”, stabilendo un nuovo ordine di concatenazione e un nuovo sistema di rapporti, con l’unico scopo di conferire, alla passiva e statica realtà, una drammatica e dinamica efficacia capace di esprimere una concatenazione del mondo.³⁸

Per ottenere questa impressione di continuità con il reale e consentire forme di mediazione intersoggettiva efficaci, un film ha bisogno di ricreare quegli aspetti di realtà che servono a mantenere alta l’attenzione degli spettatori e a favorirne il coinvolgimento emozionale. Quella del cinema è una capacità di rappresentare, per sostituzione, gli oggetti contribuendo a dare un’immagine dinamica, viva, diversa da ogni passiva riproduzione.³⁹ Le immagini contengono quindi dei concetti e proprio per questo non sono mai solamente una pura e semplice rappresentazione; per questo motivo una raffigurazione della violenza potrebbe non essere mai neutra. A causa della riscrittura e della trasformazione del reale operata dal cinema, tutto ciò che nel film rientra in ambito artistico ha un significato ed è veicolo di informazione. La forza dell’effetto cinematografico sta nella varietà dell’informazione organizzata in modo complesso e concentrata, dove “informazione” è da intendersi come:

³⁷ Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 27.

³⁸ Ivi, p. 21.

³⁹ Ivi, p. 30.

insieme di diverse strutture di ordine concettuale ed emotivo che, in questo caso, trasmesse allo spettatore, esercitano su di lui un'azione complessa, che va dalla capacità di restare impresse sulla memoria al coinvolgimento della struttura stessa della personalità.⁴⁰

È chiaro che informazioni comprese in questi termini non possono lasciare lo spettatore indifferente verso ciò che vede e percepisce. Lo studio del meccanismo che dà luogo agli effetti dell'informazione cinematografica, è ciò che costituisce l'oggetto dell'approccio semiotico al film:

La semiotica è la scienza dei segni, cioè la scienza che studia le modalità generali con cui gli esseri umani comunicano scambiandosi segnali - appunto i segni - portatori di significati. Competenza della semiotica è quindi lo studio della relazione tra segno e significato, nonché dei modi con cui noi usiamo i segni, combinandoli per mezzo di regole chiamate codici.⁴¹

Ogni particolare che ci colpisce e ci coinvolge durante la proiezione del film assume un significato, anche se bisogna sottolineare che non tutte le informazioni che ricaviamo dal film rientrano nell'informazione cinematografica; da qui appunto, e tra poco lo vedremo, emerge il ruolo non passivo dello spettatore verso il film-testo. Il film è legato al mondo reale e non può essere compreso se lo spettatore non è in grado di collegare gli oggetti del mondo reale con le immagini prodotte dai fasci di luce sullo schermo.⁴² Cerchiamo di tirare le somme circa l'importanza di comprendere il linguaggio del cinema e quindi di comprendere ciò che un film vuole dire tramite le sue rappresentazioni e quanto queste possano assumere un'importanza non indifferente per una cultura. Scrive Morin:

il cinema si rivela come una koinè globale che determina la condivisione planetaria sia di un linguaggio iconico universale, [...], sia di paradigmi al contempo culturali ed estetici, cognitivi e sensibili. La dimensione estetica del cinema si manifesta, in tal modo, come un campo di possibilità culturali inedite e di pratiche sociali multiple e innovative, che si apre a una dimensione planetaria. La

⁴⁰ Ivi, p. 84.

⁴¹ Provenzano, *Il linguaggio del cinema*, cit., p. 18.

⁴² Cfr. Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 84.

dimensione visuale [...] costituisce, notiamo, una sorta di lente comune, per nulla neutra, attraverso cui le società e le culture osservano e interpretano il mondo, guardandosi sempre più reciprocamente.⁴³

Uno strumento, il cinema, che è capace di influenzare la cultura di una società di cui è riflesso e allo stesso tempo è capace di diventare una lente attraverso cui osservare e interpretare il mondo. Unendo quanto visto finora secondo una prospettiva semantica il punto allora è che “se il cinema (il significante) è, assieme alla televisione e a internet, il principale veicolo culturale odierno, allora i messaggi che vi sono contenuti (il significato) sono di grande rilevanza per la costruzione di una cultura, relativa a qualsiasi argomento”⁴⁴. Appunto per gli effetti che può avere sulla nostra psiche e sui nostri comportamenti è fondamentale cercare di comprendere il cinema e il suo linguaggio. Questo vale anche per la rappresentazione che esso offre della violenza. In proposito è necessario passare al soggetto principale di questa riflessione, colui che “subisce” l’influsso del cinema: lo spettatore. Bisogna quindi chiedersi come sia possibile conciliare la notevole complessità semiotica del cinema con la grande differenza di preparazione del pubblico, considerando che il cinema per sua natura è un’arte destinata alle masse.⁴⁵

Un tempo il cinema era il “grande muto”. Adesso, grazie all’opera di centinaia di grandi artisti, ha imparato a parlare, e parla degli aspetti fondamentali della vita attuale. Ma far parlare un’arte non basta: è anche necessario che il pubblico impari ad ascoltare e a comprendere.⁴⁶

Come abbiamo visto, da più di un secolo la tecnica cinematografica è stata interiorizzata dagli spettatori producendo abitudine e dipendenza allo spettacolo cinematografico. Questo è stato chiaramente compreso dall’industria cinematografica e quindi tutto ciò che concorre alla realizzazione di un film è pensato in funzione dello spettatore e del ruolo che questi assumerà nei confronti del film; la sua partecipazione affettiva riguarda appunto il particolare rapporto tra spettatore e film, in cui il primo non si limita a recepire in modo intellettuale le azioni dei personaggi, ma le vive condividendone le emozioni.

⁴³ Morin, *Sul cinema. Un’arte della complessità*, p. 27.

⁴⁴ Cfr. Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit. p. 4.

⁴⁵ Cfr. Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, p. 156.

⁴⁶ Ivi, pp. 155-156.

2.2. Il ruolo dello spettatore e il suo rapporto con la finzione e il linguaggio del cinema

Abbiamo visto che il cinema è un sistema di comunicazione⁴⁷: ha un linguaggio che presuppone alcuni elementi essenziali relativi a singole componenti come l'inquadratura, il montaggio e la sceneggiatura. Quello che è certo è che non ha un dizionario che semplifica le cose e per questo si tratta, come detto, di considerare il cinema come un testo da leggere e interpretare.⁴⁸ Il cinema è anche definito come un linguaggio in senso metaforico, in quanto

comunica ed è fruibile attraverso l'integrazione di stimoli multisensoriali che coinvolgono la sfera percettiva, cognitiva, linguistica e affettiva [...], la quasi globalità delle funzioni psichiche sono impegnate nella visione di un film.⁴⁹

In questo senso quindi il cinema come moderno mezzo di espressione, oltre a possedere il fascino della rappresentazione e del racconto, ci permette di accedere a differenti sfere cognitive.⁵⁰ Su questi aspetti ragioneremo a breve. Il desiderio di vedere le immagini sullo schermo, inconsciamente esercita una forte attrazione sull'essere umano e il movimento di tali rappresentazioni è fonte di piacere ed è in grado di incollare lo spettatore allo schermo; le immagini filmiche si coniugano secondo un certo ritmo che determina e da cui dipende la risposta emotiva dello spettatore. Durante l'atto della visione il messaggio filmico, ciò che il film trasmette in termini di informazione, è qualcosa che viene più vissuto che analizzato; tuttavia, abbiamo visto che può essere possibile l'analisi e la riflessione su ciò che vediamo e, di conseguenza, illuminarci su diverse tematiche. Lo stesso linguaggio del cinema ci porta in questa direzione, infatti, come sostiene Giaime Alonge:

la complessità dei contenuti e l'originalità delle forme espressive impongono un nuovo tipo di spettatore, la cui funzione principale non è più ricreativa, bensì legata a un accrescimento culturale;

⁴⁷ Ivi, p.31.

⁴⁸ Cfr. Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 19.

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ Cfr. Melotti, *L'età della finzione*, cit., p. 108.

[...] non può più instaurare un rapporto passivo col film, ma deve in qualche modo giocare un ruolo attivo per decifrarne la ricchezza semantica e la complessità culturale.⁵¹

Si va verso l'idea che i destinatari dell'opera d'arte partecipino essi stessi al divenire affettivo dell'opera.⁵² Cosa si intende con tutto ciò? Che il film assegna allo spettatore una serie di compiti: egli sarebbe coinvolto in un'attività decodificatrice, cioè nella ricezione e razionalizzazione di un messaggio audiovisivo e in un'attività interlocutoria che lo rende reattivo di fronte al messaggio, inducendolo a rispondere con emozioni, gesti, comportamenti, valutazioni ideologiche. È chiaro che questa attività di decodifica risponde alle caratteristiche che vedono un film come un testo da decifrare. Nella visione di qualsiasi film c'è sempre qualcosa che sfugge alla consapevolezza dello spettatore e, allo stesso tempo, qualcosa che viene "aggiunto" dallo spettatore stesso: un film contiene più di quanto lo spettatore riceva e allo stesso tempo lo spettatore riceve più di quanto il film contenga. Infatti, si può dire che

l'immagine dell'uomo sullo schermo risulta come un messaggio caratterizzato da grande complessità, la cui significatività è determinata dalla varietà dei codici impiegati e dalla molteplicità dei livelli dell'organizzazione semantica. L'arte cinematografica, tuttavia, non solo trasmette informazione ma fornisce, nello stesso tempo, al pubblico gli strumenti per recepire l'informazione: essa crea un proprio pubblico.⁵³

C'è quindi un duplice movimento, uno scambio tra lo spettatore e il cinema, con quest'ultimo che trasmette sia dei contenuti sia degli strumenti per decifrarli creando quindi i presupposti e le basi per il suo stesso seguito tra il pubblico. Infatti, coloro che decodificheranno le informazioni e quindi comprenderanno il film saranno solo coloro che ne vorranno approfondire i contenuti attraverso uno sguardo attento. Dunque, un film può essere certamente capito, ma questo può avvenire solo se lo spettatore è tenuto per mano dall'autore del film, altrimenti il film è non fruibile; il regista, infatti, realizza un'opera che, in base al genere, colpisce lo spettatore in modi differenti:

⁵¹ G. Alonge, *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, trad. it. di P. Bertetto, Utet università, Milano 2008, p. 190.

⁵² Cfr. A. Lipszyc, *Affect Unchained: Violence, Voyeurism and Affection in the Art of Quentin Tarantino*, *A Journal for Philosophy of Culture*, Vol. 4 (2020), pp. 128-138, qui p. 130.

⁵³ Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 153.

Un film che non suscita emozioni, o che non interessa, non suscita attese, che è indifferente, o ordinario, o inverosimile, non viene visto. Al contrario, i film che più capiamo e che più ci fanno capire, sono amati, e se capita invece di odiare un film, o di provare di fronte a esso uno dei vari sentimenti repulsivi, possiamo sempre chiedercene la ragione.⁵⁴

2.2.1. *Realtà e finzione: inganno o valore aggiunto?*

L'idea di un ruolo attivo dello spettatore, dell'analisi del testo-film e quindi del confronto con esso e con le sue tematiche, si scontra tuttavia con una problematica non da poco, posto dal contrasto fra due aspetti all'apparenza e per definizione inconciliabili: la finzione e la realtà. Questo è un problema da non trascurare in rapporto alle rappresentazioni cinematografiche visto che, nonostante possa avere effetti sulla psiche di un individuo e quindi ricadute reali e concrete, se si parla di cinema si intende sempre e comunque un qualcosa di artificiale, legato al montaggio di immagini e quindi un costruito più a una dimensione di finzione che a una reale. Anche quando riproduce situazioni della vita vera, lo schermo del cinema o della televisione non si potrà rompere o squarciare per venire a contatto diretto con ciò che è riprodotto. Scrive in proposito Lotman:

Il mondo del cinema è molto simile alla vita. L'illusione di realtà, [...], è una sua ineliminabile proprietà. Tale mondo, però, presenta una particolare caratteristica: non si tratta mai della realtà tutt'intera, ma sempre di una sua parte, ritagliata a misura dello schermo.⁵⁵

Ogni arte si rivolge, in maniere diverse, al senso di realtà del pubblico e il cinema in particolare ha rappresentato per il Novecento la più straordinaria e realistica riproduzione della nostra vita.⁵⁶ Pasolini parla del cinema come della "lingua scritta della realtà"⁵⁷. Il film sarebbe la forma d'arte che più compiutamente ci mette di continuo di fronte, come accade nella realtà, a situazioni che replichiamo fisicamente, oppure a situazioni che presuppongono scelte piuttosto rapide, dettate da stimoli precisi e che non sono limitate a risposte motorie, ma riguardano anche forme più complesse di interazione sociale capaci di modificare il nostro

⁵⁴ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 16.

⁵⁵ Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 61.

⁵⁶ Cfr. *ivi*, p. 45.

⁵⁷ Cfr. *ivi*, p. 25.

comportamento.⁵⁸ Ci mette di fronte alle situazioni di vita reale in un modo talmente credibile da darci un'impressione quasi più credibile della realtà stessa; questa impressione rimane anche, trascinati dall'onda emotiva, guardando delle scene irreali proiettate sullo schermo, che solo successivamente comprendiamo essere logicamente impossibili:

Malgrado il sentimento indubitabile della nostra realtà, [...] di ciò che ci accade, [...] abbiamo a volte la sensazione della scarsa realtà della nostra realtà. Al cinema, invece, diamo una forte realtà ai personaggi e alle loro storie, e solo un piccolo barlume di vigilanza nella nostra mente non dimentica, durante la proiezione, che siamo spettatori seduti su una poltrona. Da qui l'idea che la nostra realtà umana sia intessuta di immaginario: sogni a occhi aperti, fantasmi, immaginazioni, fantasie, desideri, romanzi, film, serie televisive e svaghi sono costitutivi della nostra realtà umana. L'immaginario collabora con il reale nelle arti dove si opera la nascita di un universo fantasma dotato di effetto di realtà.⁵⁹

Come può l'essere umano farsi trarre in inganno dal cinema, che mette in scena situazioni analoghe alla realtà, pur essendo consapevole che non si tratta di realtà? Può essere possibile e risultare credibile una riflessione che coinvolge degli aspetti di finzione? La "verità" del cinema, come tutte le mediazioni frutto di processi, non è chiaramente indiscussa. C'è chi sostiene che i film, come produzione di immagini, non producono conoscenza o verità perché sono copie di copie, simulacri, e di conseguenza i film non sviluppano argomenti veritieri.⁶⁰ È un'idea che richiama il pensiero di Platone sul rapporto tra conoscenza, verità e copia. Il mito della caverna⁶¹ denuncia la conoscenza falsa che appartiene alle copie, alle ombre proiettate nella caverna; è chiaro che in questi termini, e parafrasandolo, Platone si pone contro l'immagine come procedimento legato al vero e che conduce alla verità⁶². Come è noto, Aristotele contestò la tesi di Platone. Scrive Slavoj Žižek:

⁵⁸ Cfr. Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 79.

⁵⁹ Morin, *Sul cinema*, cit., p. 9.

⁶⁰ Cfr. T. E. Wartenberg, *Pensare sullo schermo. Cinema come filosofia*, trad. it. di M. Pagliarini, Mimesis, Milano-Udine, 2011, pp. 41-43.

⁶¹ Si veda Platone, *Simposio*, a cura di G. Reale, Bompiani, Milano, 2017.

⁶² Cfr. Wartenberg, *Pensare sullo schermo*, cit., p. 70.

Aristotele per primo si era posto il problema del ruolo degli esempi in filosofia. Egli li aveva ascritti all'ambito dell'argomentazione logica e fondati su un principio di analogia, [...] il loro fine è persuasivo e non dimostrativo. In altre parole, dopo aver enunciato una tesi, si tratta di corroborarla attraverso una serie di esempi tratti dalla realtà o inventati, per persuadere lo spettatore o il lettore.⁶³

L'esempio, quindi, non dimostra nulla: è un ragionamento spurio e poco affidabile. I filosofi hanno sempre utilizzato gli esempi, spesso per rendere più comprensibili le loro teorie, ma relegandoli a una funzione per così dire ancillare, illustrativa, di sostegno al ragionamento.⁶⁴ Il cinema, che per il suo carattere narrativo presenta situazioni vicine alla realtà, non è sfuggito a questo destino, diventando un'inesauribile miniera di esempi atti a illustrare gli snodi del pensiero di filosofi di ostica lettura; talvolta si è trattato di operazioni di divulgazione mentre altre volte il cinema è diventato metafora o esempio di attività umane come il sogno o l'immaginazione.

È chiaro quindi che in questi termini il legame tra cinema e verità assume un senso diverso rispetto a quanto visto nel paragrafo precedente perché se il cinema è inteso come metafora ed esempio utile per corroborare e spiegare una tesi, allora in un certo senso non è una conoscenza falsa quella trasmessa dall'arte, dal cinema, e quindi da ciò che Platone intende come copie e simulacri. È proprio in questo particolare e ambiguo rapporto tra la finzione e la realtà che ritroviamo ciò che lega il cinema alla verità:

La magica ambiguità dell'immagine cinematografica non nasce tanto dal situarsi tra realtà e fantasia/sogno, tra reale e irreali, tra realtà e delirio, né tra vero e falso, quanto nella capacità di far apparire, di rivelare la verità dalla finzione: perché un film abbia veramente un senso e non sia spettacolo di intrattenimento deve avere una ricaduta sul reale, deve divenire uno strumento per conoscere il reale.⁶⁵

Se consideriamo quindi il cinema come "miniera di esempi" atti a illustrare gli snodi del pensiero allora questo può risultarci utile in chiave riflessiva verso la tematica della violenza. L'esperienza cinematografica sarebbe quindi un'esperienza di pensiero in immagini in cui le verità sono più immediate visto che vengono saltati i ragionamenti lunghi, sostituiti con le

⁶³ Žižek, *Una lettura perversa del film d'autore*, cit., p. 9.

⁶⁴ Cfr. *ivi.*, pp. 9-10.

⁶⁵ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 4.

inquadrature. Il cinema si rivela essere uno strumento potente in grado di formare un'idea in modo efficace e duraturo, magari in un grado di sviluppo e ragionamento più leggero che permette una immersione nel mondo.⁶⁶ Certamente non tutti i film possono essere d'aiuto per sviluppare delle argomentazioni produttive e filosofiche, alcuni infatti possono produrre un contenuto originale mentre altri sono solo mere illustrazioni.⁶⁷ È chiaro, comunque, che per avere effetti sul pubblico, quest'ultimo deve identificarsi, e per farlo deve riconoscersi in qualcosa di reale, e quindi non si può prescindere dalle tecniche cinematografiche e dalle abilità di chi quel film lo crea. Ritornando al rapporto tra realtà e finzione, ci sono diverse posizioni sul modo di considerare il rapporto tra le due all'interno del cinema.

Al cinema io sento, vedo, esperisco, ricordo più del mondo e di me stesso che non nella vita di tutti i giorni, e tuttavia il cinema non si differenzia fundamentalmente dalla vita quotidiana: esso è una realtà quotidiana amplificata o intensificata [...]. Il cinema significa una massimizzazione del mondo dell'esperienza, un «di più di tutto», tramite il quale l'attenzione si volge verso la complessa interazione dei nostri sensi e delle nostre capacità con l'intelletto.⁶⁸

T. Elsaesser e M. Hagener sostengono, e questo aspetto lo affronteremo a breve, che il cinema inizia a lavorare sullo spettatore ancora prima che inizi la proiezione, per esempio, tramite l'architettura della struttura, la pubblicità e la sala stessa quindi molto prima che abbia inizio la narrazione filmica.⁶⁹ Qui ci riconnettiamo a quanto appena visto sul rapporto tra il cinema e la verità anche se, come fosse un'arma a doppio taglio, i sostenitori della tesi opposta costruiscono la loro teoria proprio facendo leva sui concetti di autenticità e verità:

Certo, è attraverso il cinema di finzione che il cinema ha raggiunto e continua a raggiungere le sue più profonde verità: verità dei rapporti tra amanti, parenti, amici, verità dei sentimenti e delle passioni, verità dei bisogni affettivi dello spettatore. Ma c'è una verità che il cinema di finzione non può contenere e che è l'autenticità del vissuto.⁷⁰

⁶⁶ R. Mordacci, *Al cinema con il filosofo*, cit., p. 10.

⁶⁷ Wartenberg, *Pensare sullo schermo*, cit., p. 69.

⁶⁸ Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., p. 172.

⁶⁹ Cfr. *ivi*, p. 46.

⁷⁰ Morin, *Sul cinema*, cit., p. 197.

È così che, contrariamente a quanto appena affermato, per qualcuno nel cinema non si può dare commistione tra finzione e realtà perché nel momento in cui entriamo in una sala cinematografica e si spengono le luci, sappiamo di avere varcato la soglia che divide il mondo reale da quello fantastico. Possiamo avere conferma di questo, tra l'altro, dallo scarso successo dei documentari proiettati nelle sale cinematografiche, destinate invece a un medium votato all'immaginario. Inoltre, in questa nuova era tecnologica che ha inevitabilmente coinvolto il cinema si vengono a creare delle condizioni che mutano la fruizione del prodotto filmico. Secondo Gallese e Guerra,

nell'era post-cinematografica il film è quanto mai a portata di mano [...]. Lo spettatore attiva concretamente e visibilmente non più solo la vista e l'udito, anche il tatto [...]. Il consumo di cinema sui dispositivi che mal si conciliano con l'idea del grande schermo ha prodotto reazioni di "buon senso" ed estremamente radicate secondo le quali fuori dalla sala buia e di fronte a piccoli schermi non è possibile parlare di esperienza filmica e quasi non si può dire di aver visto un film.⁷¹

Secondo questa interpretazione, che vede la mobilitazione di nuove dimensioni sensoriali, è chiaro che la funzione filmica che prima descrivevamo perde di significato. È proprio per questo, e secondo questi termini non legati al vero, che "il cinema può permettersi di racchiudere in sé tutto il fantastico e il reale, mescolandoli tra loro se necessario, senza scalfire tuttavia la nostra consapevolezza che ciò che ci colpisce appartenga inconfutabilmente alla sfera dell'immaginario o del simbolico"⁷². Questa posizione metterebbe quindi in salvo dal rischio di cadere in una sorta di confusione e illusione poiché comunque lo si osservi, c'è sempre ben poco di vero e di reale al cinema visto che "è tutta una grande illusione, una proiezione che avviene nella tua immaginazione, nella tua testa"⁷³; ci si trova comunque di fronte a un dispositivo artificiale di rappresentazione che, come abbiamo visto, vive di regole proprie, che sono ben diverse da quelle che governano i processi del reale, compresi quelli irrazionali.⁷⁴

⁷¹ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 254.

⁷² Melotti, *L'età della finzione*, cit., p. 109.

⁷³ Bertolucci, *Cinema la prima volta*, cit., p. 295.

⁷⁴ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 21.

2.2.2. Alcune conseguenze di rappresentazioni violente e l'importanza di comprendere il linguaggio audiovisivo

Abbiamo dunque a che fare con un dispositivo, e questo è indubbio, che per quanto possa attingere e riprodurre al suo meglio il reale non corrisponderà mai a una realtà genuina ma sarà sempre e solo un simulacro, una copia; questo al di là delle opinioni appena viste che divergono appunto sulla capacità di riprodurre e pensare il vero e sull'influenza sullo spettatore.

Tuttavia, e nonostante sia solo un duplicato che sembrerebbe per questo lontano da noi, è opinione comune che il dispositivo audiovisivo rappresenti un'insidia preoccupante, soprattutto con la tv di massa che, secondo molteplici opinioni sarebbe "oppio dei popoli" che rimbecillisce e ideologizza⁷⁵, coinvolgendo sia dal punto vista emozionale che cognitivo lo spettatore. Proprio per questo qualsiasi sia l'avvenimento immaginario che si svolge sullo schermo, lo spettatore ne diventa testimone oculare e, in un certo senso, compartecipe. Perciò, pur rendendosi conto dell'irrealtà di quanto sta accadendo, lo spettatore vi reagisce emotivamente come se fosse un fatto reale e questo si traduce in una vera e propria fiducia istintiva circa l'autenticità di quanto appare sullo schermo.

Questo discorso coinvolge il cinema in un problema spinoso, perché si teme che l'uomo comune non sappia distinguere realtà e immagine.⁷⁶ Questo è anche il nostro di problema, se ne connette direttamente perché quello che ci interessa qui è proprio questa fiducia verso l'autenticità di ciò che lo spettatore vede proiettato, nel nostro caso la violenza. Ma possono esserci anche utili le considerazioni sulla produzione, da parte del cinema, di esempi atti a corroborare delle tesi perché attraverso l'utilizzo di qualcosa di fittizio e "irreale" possiamo giungere a una riflessione che conduce a risultati concreti. Sicuramente quanto visto permette di concludere che qualcosa di fittizio può avere effetti concreti su di noi. Quanto dobbiamo fare è comprendere questo e sfruttare le conoscenze che ne derivano per elaborare una riflessione positiva e produttiva a riguardo. Addentriamoci meglio nel discorso, affrontando appunto questo rapporto tra il reale, la violenza e la sua rappresentazione:

⁷⁵ Provenzano, *Il linguaggio del cinema*, cit., p. 12.

⁷⁶ *Ibidem*.

sono le stesse immagini televisive che ci danno la misura del reale [...] Oggi siamo tutti, volenti o no, spettatori del mondo, testimoni oculari di quanto accade e di quanto ci viene trasmesso [...] Non possiamo più ignorare il male del mondo, non possiamo più ignorare il male che gli esseri umani infliggono e che in tempo reale ci viene presentato, esibito nel salotto di casa o mentre stiamo pranzando con la nostra famiglia. «Nella replica quotidiana del dramma mondiale dell'umana sofferenza siamo scaraventati nel ruolo di spettatori. Il male ci è mostrato in azione, assistiamo alle sue conseguenze terrificanti e non possiamo più farci scudo dell'ignoranza».⁷⁷

Questo ci riporta al tema sulla responsabilità di quanto viene mostrato e visto ed è proprio il discorso che abbiamo fatto per “*Joker*” sull'empatia verso le azioni immorali del personaggio e quindi sul fatto che anche noi potremo avere una qualche forma di responsabilità visto che non possiamo ignorare quanto vediamo. Se da un lato siamo sempre informati, dall'altro lato dobbiamo avere consapevolezza di quanto guardiamo. Il fatto che potremmo assumere i tratti di quanto guardiamo ci rende responsabili verso la violenza che guardiamo? Se così fosse, lo saremo verso di noi e di conseguenza verso le persone che potrebbero subire i nostri atti. Ecco che tutto questo discorso legato alla visione di determinate rappresentazioni e al nostro rapporto con esse comporta da parte nostra una sfida etica. Il fatto stesso che ogni inquadratura sia frutto di una scelta di un autore comporta che “ogni inquadratura è una questione morale”⁷⁸. Dobbiamo prenderne atto di questo perché è inevitabile essere coinvolti da quanto guardiamo, è la conseguenza di quanto viviamo oggi. È un dato di fatto che vi sia un ruolo preminente della finzione nella nostra società consumistica e votata alla spettacolarizzazione.⁷⁹ Consideriamo ora alcuni esempi, di accadimenti nella vita reale che hanno fatto seguito alla visione di materiale cinematografico con contenuti violenti.

È la cronaca a darci conto di come la commistione tra realtà e finzione influenzi la nostra società e ne sia di fatto l'aspetto caratterizzante. Per esempio, tra i tanti episodi ha sollevato una accesa polemica negli Stati Uniti la comparsa su Internet di un videogame ispirato ai fatti della Columbine High School. Nella strage compiuta da due adolescenti, un ruolo fondamentale era stato svolto, secondo gli esperti, dai videogame di matrice violenta e ora, grazie proprio a un videogame ispirato al massacro, chiunque, collegandosi a Internet, ha la

⁷⁷ Melotti, *L'età della finzione*, cit., p. 17.

⁷⁸ Cfr. Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 20.

⁷⁹ Cfr. Melotti, *L'età della finzione*, cit., pp. 163-165.

possibilità di ripeterlo, seppur in modo virtuale.⁸⁰ Questo ci fa capire come saper fruire di un videogioco o di film, cioè saperlo vedere, non significa essere in grado di coglierne il vero senso; infatti, il senso potrebbe essere quello sbagliato oppure quello che il livello culturale del fruitore gli permette di cogliere portando a un risultato diverso. Bisogna tenere presente, infatti, che saper usare un sistema non presenta la stessa complessità del conoscerne il meccanismo di funzionamento: quella del cinema è “una struttura a più livelli, organizzati con diversi gradi di complessità in cui spettatori, a seconda del loro bagaglio culturale, “captano” livelli semantici differenti.⁸¹

La perdita del senso del reale, della percezione delle conseguenze delle nostre azioni, è una delle caratteristiche della società della finzione. Sempre più agevole diviene il transito dalla realtà alla finzione e viceversa.⁸² Non si tratta di un film, ma i videogiochi rientrano comunque in questo discorso più ampio legato alla virtualità e alla finzione che rischia di avere degli effetti sulla vita di una persona; si tratta anche di un mezzo potente che fa leva sulla psiche di un individuo. Queste considerazioni sono state colte e rappresentate anche all'interno di numerose produzioni artistiche, che hanno guardato ai fattori che spingono verso determinate scelte e azioni:

quando la vita si riduce all'espletazione di una serie di formalità, spesso alla realtà è preferibile la sua simulazione, ovvero porsi a distanza, per valutarne la consistenza: il videogame diventa così un playground ideale. È il tema di molti film da cui emerge la paura della vacuità dell'esistenza, [...] film in cui chi partecipa a gioco virtuale cerca di vivere una realtà alternativa alla propria e spesso ne diventa dipendente, fino all'annullamento della facoltà cognitive [...] non più in grado di distinguere il virtuale dal reale.⁸³

Per questa faccenda dei videogiochi ci sono diverse opere cinematografiche che vedono i registi rivolgere il loro messaggio ai giovani giapponesi, ritenuti “impaludati in una cronica stasi esistenziale e che perciò riflettono ormai nei loro avatar pulsioni e sentimenti”⁸⁴.

⁸⁰ Cfr. *ivi*, p.163.

⁸¹ Cfr. Lotman, *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, cit., p. 25.

⁸² Melotti, *L'età della finzione*, cit., p.163.

⁸³ M. R. Novielli, *Metamorfosi. Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, EpiKa, Bologna, 2010, p. 72.

⁸⁴ *Ivi*, p. 73.

Guardiamo quindi a un'altra parte del mondo, all'Oriente e in particolare al Giappone, luogo in cui la dimensione virtuale ha uno spazio gigantesco nella vita delle persone, che si tratti di film, di internet o di videogiochi. Qui, il moltiplicarsi di pellicole psycho-horror a partire dagli anni '90 è un "riflesso dell'inquietudine sollevata dalla pressante crisi economica, oltre che un modo per cavalcare l'onda del fortunato trend internazionale avviato da successi in sala quali *Il silenzio degli innocenti*⁸⁵. Infatti, la crisi economica degli anni Ottanta ha portato inevitabilmente a una crisi per il cinema, in particolare per le sale cinematografiche; questo ha reso possibile l'esplosione del videonoleggio, in particolare verso prodotti legati all'action e alla violenza. Questo sistema degli "original video", attraverso cui il film salta il passaggio nelle sale, vede quindi il successo di generi come l'horror e legati alla violenza, in particolare quella del mondo della criminalità. Questi prodotti di fruizione privata hanno permesso la nascita di nuove forme cinematografiche, oltre ad aver favorito il passaggio fluido verso la generazione del digitale, e alla lunga hanno educato il pubblico a particolari forme di violenza, che con questo nuovo cinema ha assunto tinte inedite con elementi ispirati appunto alla società. Ma quello che qui ci interessa maggiormente è l'altro fattore che ha contribuito alla riuscita di tale genere ovvero che:

dagli anni '80, vari episodi di cronaca nera di efferata violenza sono stati oggetti di un alta concentrazione mediatica, nella loro genesi e nella loro presentazione, come difficilmente era avvenuto in passato [...] omicidi ossessionati da anime, dei nerd, nelle cui case vengono trovate migliaia di videocassette di soggetti violenti [...] giornali, emittenti televisive e radiofoniche dedicarono dettagliati e continui servizi a tali episodi amplificando il rischio di emulazione e anche incentivando l'avversione diffusa verso il mondo dei otaku, con l'idea che la loro auto-emarginazione casalinga covasse delle alienazioni amplificate da manga e anime.⁸⁶

In tal senso il cinema si presta a diventare uno dei migliori e più attraenti sensori di tali devianze. Sembra che i film si nutrano di quanto accade nel reale, e a sua volta il reale venga influenzato da quanto avviene nei film. È una sorta di cortocircuito tra finzione e realtà. Come conseguenza ne deriva la possibilità che i contenuti dei film costituiscano una ricchezza unica per conoscere una società; infatti, secondo Morin, essi saranno in grado di

⁸⁵ Ivi, pp. 53-54.

⁸⁶ Ivi, p. 53.

informarci su questa società solo dal momento in cui questa società ci informa su di essi. Non secondo una sovrapposizione ingenua che ci farebbe riscoprire attraverso il cinema ciò che già sappiamo attraverso la sociologia o viceversa, ma secondo un duplice procedimento che possa consentirci di mettere in luce quella zona d'ombra delle civiltà nella quale la storia e la sociologia hanno sempre fatto fatica a penetrare.⁸⁷

I film per questo sono paragonabili a sogni collettivi a occhi aperti, a una mitologia quotidiana delle società; questi miti che sarebbero i film sono prodotti sociali. Infatti:

Prima di individuare la loro influenza o i loro effetti, bisogna pensare che essi stessi sono degli effetti, essi stessi sono “influenzati”. Il film non è una droga introdotta di contrabbando. È secrezione, non soltanto del corpo sociale, ma anche dello spettatore che gli va incontro. Tuttavia, per il fatto stesso che esso si concretizza in spettacolo, in rappresentazione e che mette in moto l'incantesimo che gli è proprio, il film diventa una potenza catartica.⁸⁸

Questa duplice influenza emerge, per esempio, negli anni Ottanta e Novanta del Novecento con un provvedimento del governo nipponico contro la Yakuza che, definendo come illecite delle attività che prima erano tollerate, produsse una svolta nell'immaginario collettivo; da qui seguirono una serie di film che contribuirono a rafforzare l'opinione negativa sul mondo della Yakuza.⁸⁹

Rimanendo in Giappone e al discorso legato alla criminalità, per esempio, ci sono sette e organizzazioni terroristiche che utilizzano fumetti e animazione per trasmettere le loro visioni e reclutare nuovi membri, creando indirettamente un'avversione per tali media. A seguito di un attentato ci si chiese cosa spingesse tanti giovani a aderire alla setta. Quello che preoccupava era l'alta concentrazione giovanile di elevata estrazione culturale, interpretata come conseguenza del fallimento dei movimenti politici degli anni Sessanta e Ottanta.⁹⁰

Una grande percentuale dei giovani che si convertono alla criminalità, raramente di classi disagiate, è rappresentata da quanti hanno fallito nel percorso scolastico, [...]. Per contro, la criminalità

⁸⁷ Morin, *Sul cinema*, cit., pp. 27.

⁸⁸ *Ibidem*.

⁸⁹ Novielli, *Metamorfosi*, cit., p. 110.

⁹⁰ Ivi, p. 13.

organizzata rappresenta per loro una struttura stabile, non soggetta alla vulnerabilità sociale che ha colpito i genitori, e quindi può assumere un fascino pericoloso.⁹¹

A proposito di questi nuovi membri, il fenomeno della delinquenza giovanile ha negli ultimi anni acquisito dimensioni preoccupanti e più difficilmente gestibili rispetto al passato; la provenienza di tale gioventù sbandata è variegata e i vandalismi di questi individui sono mossi da motivazioni differenti.⁹²

Il cinema si è sempre preoccupato del corpo e dei sensi, ma anche di questioni di vita (e di morte) che vanno oltre i singoli film e le sale cinematografiche, estendendosi fino al regno dell'identità, della comunità e del nostro «essere nel mondo»⁹³. Infatti, è ampia la filmografia che denuncia una gioventù allo sbando, perché disancorata da qualsiasi morale, a cui tuttavia è imposto lo sforzo di crescere per gestire la società del futuro; gli unici elementi affidati ai giovani sono le armi e il disincanto sull'amicizia e il sentimento.

Questi giovani si scoprono pedine di una guerra in cui sono capaci di violenza inaudita, unico strumento per procedere nella vita residua di cui dispongono. I film rivolti a tali tematiche denunciano, con sguardo pessimistico, il collasso dell'ideologia che viene sostituita da un prevalente nichilismo.⁹⁴ Un film famoso, ispirato a tali organizzazioni giovanili pseudo-criminali, che ha avuto grande successo è *Akira*⁹⁵. Il film presenta l'immagine dell'outsider, caratterizzato da incoerenza e da un'apparente mancanza di obiettivi degli atti violenti tale da renderli “più prossimi al mondo orrorifico che a quello mitologico dell'eroe”⁹⁶. Il film è un'apologia sulla catastrofe e sull'autodistruzione umana.⁹⁷ Cerchiamo di tirare le somme di questo breve discorso:

come risulta da varie inchieste statistiche effettuate tra la popolazione maschile responsabile di reati, gran parte si parla di emulazione rispetto a situazioni analoghe trasmesse da manga, video e film anche se è lecito il sospetto che la demonizzazione dei prodotti d'intrattenimento aiuti a distogliere

⁹¹ Ivi, p. 112.

⁹² Cfr. *Ibidem*.

⁹³ Cfr. Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., p. 192.

⁹⁴ Cfr. Novielli, *Metamorfosi*, cit., p. 70.

⁹⁵ K. Ōtomo, *Akira*, Akira Committee Company, 1988.

⁹⁶ Novielli, *Metamorfosi*, cit., p. 112.

⁹⁷ Magliuolo, *Violent cinema*, cit., p. 54.

l'attenzione dal vero problema sociale, così come la violenza giovanile si pensava potesse essere accentuata dalla visione di un film.⁹⁸

Ci sono quindi alcuni film che esaltano la violenza giovanile in modo parossistico, le rappresentazioni di una rabbia fine a sé stessa, come la cruda violenza di *Arancia Meccanica*⁹⁹. La maggior parte comunque sono film di denuncia, chiaramente non diretti a far proliferare la violenza. Tuttavia le conclusioni immediate, anche per quanto appena detto, fanno pensare che invece la violenza fosse accentuata dalla visione di un film, che poi è il discorso e la questione che stiamo cercando di affrontare e comprendere anche noi. L'estetica del film, o come nel caso precedente del videogioco, sarebbe indirettamente implicata nell'attività violenta, nel senso che essa (l'estetica) ospita in sé una forza distruttiva.¹⁰⁰ Questo è ciò che viene affermato quando si ritiene che tali rappresentazioni possano incoraggiare la violenza; ciò si verificherebbe perché se le nostre menti sono chiamate fortemente in causa allora lo sono anche i movimenti del corpo; questo accade perché è impossibile concepire le emozioni separatamente dal corpo e dal suo movimento appunto a causa del nesso intimo tra corpo ed emozione.¹⁰¹

Riguardo a questo tema, sono interessanti le dichiarazioni di un regista Nagisa Ōshima, che in un certo senso lo vede attestarsi su posizioni simili a quelle sostenute da Bertolucci. Nel corso del processo che lo vedeva accusato di oscenità per un libro riferito al suo film, egli affermò che la rappresentazione della violenza, la sua esplicitazione, non può mai rappresentare un incitamento al crimine, ma al contrario lo esorcizza.¹⁰² Ōshima sostiene infatti che la visione di certi film costituisce già di per sé un atto e non esorta a compierne altri; assistere a un crimine sullo schermo, di conseguenza, esaurisce già in sé la pulsione a commetterne. Con ironia aveva aggiunto che l'esistenza di film del genere è salutare: impedisce a chi li vede di commettere dei crimini.¹⁰³ Da una parte, quindi, c'è un'attenzione

⁹⁸ Novielli, *Metamorfosi*, cit., p. 122.

⁹⁹ S. Kubrick, *Arancia meccanica (A Clockwork Orange)*, Warner Bros., 1971.

¹⁰⁰ P. Sheehan, *Coda: The Violence of Aestheticism*, *Decadence Rising: The Violence of Aestheticism (Part I)*, Published online by Cambridge University Press, 2013, p. 82.

¹⁰¹ Cfr. G. Lucignani, A. Pinotti, *Immagini della mente. Neuroscienze, arte, filosofia*, Raffaello Cortina, Milano, 2007, p. 23.

¹⁰² Novielli, *Metamorfosi*, cit., p. 122.

¹⁰³ *Ibidem*.

popolare esageratamente preoccupata verso la violenza, che si focalizza sul fatto che i media siano troppo violenti; dall'altra è chiaro che conclusioni come quella di Ōshima, secondo cui la violenza nel film inibisce la violenza stessa, rischiano di essere affrettate. Probabilmente la verità sta nel mezzo, e quello che resta da fare è concentrarsi sulla comprensione dell'effettiva rappresentazione della violenza.¹⁰⁴ Essere spettatori, scrive Melotti:

significa esporsi a una gigantesca sfida etica. Vedere il male in azione pungola la coscienza, la percuote. Posso fare qualcosa per fermarlo? [...] Di fronte a questa presa di coscienza che ci viene data dai mass media non è più possibile volgere lo sguardo da un'altra parte, non è più possibile, come si poteva fare in passato, rispondere: «Non sapevo».¹⁰⁵

È una sfida etica posta dal cinema, da ciò che raffigura, dal suo linguaggio. Non possiamo volgere lo sguardo altrove perché siamo diventati spettatori totali di contenuti che intrattengono piacevolmente ma anche di immagini brutali, che coinvolgono inevitabilmente l'etica e la sensibilità morale. Alla luce di quanto visto, il rischio è quello di essere risucchiati in un vortice dal momento che il mondo della televisione, perché si tratta di qualsiasi prodotto audiovisivo, costringe alla visione, non consente di distogliere lo sguardo dall'immagine perché crea attorno a sé stessa e all'argomento che tratta una grande curiosità di informazione portando lo spettatore, colui che di tale dispositivo fruisce, a volerne di più. A tal fine la violenza viene resa "sopportabile, intrigante e repellente, estetizzandola"¹⁰⁶. Questo ha conseguenze anche in termini di abitudine e tollerabilità di certe visioni e di certe informazioni; a ciò si aggiunge, come visto, la capacità di influenzare le credenze e le opinioni. Cosa possiamo fare noi di fronte a questa apparente potenza delle rappresentazioni dei mezzi audiovisivi? Cercare innanzitutto di avere una sorta di "controllo" su ciò che vediamo, avere coscienza degli effetti; per farlo dobbiamo capirne il meccanismo, ovvero dobbiamo cercare di comprenderne il linguaggio che sta alla base dei mezzi audiovisivi, in particolare quello del cinema. Lo spettatore deve rendersi conto che esiste un linguaggio cinematografico che può, e riesce, a "colpirlo"; questo deve stimolarne la capacità di

¹⁰⁴ Cfr. S. Bender, L. Palmer, *The Digital Aesthetic of Violence: Introducing the Special Issue*, *Journal of Popular Film and Television*, 2017, pp. 2-3, qui p. 2.

¹⁰⁵ Melotti, *L'età della finzione*, cit., p. 17.

¹⁰⁶ W. Kansteiner, *Genocide memory, digital cultures, and the aestheticization of violence*, Vol. 7(4), *Memory Studies*, 2014, pp. 403-408, qui p. 403.

osservazione e riflessione verso i temi che esso propone e che sono quelli della vita, nel nostro caso quello della violenza, visto che i codici di questo linguaggio espressivo fanno parte dell'insieme di nozioni sociali e culturali del pubblico.

Come linguaggio che stimola l'osservazione e la riflessione, il cinema è in grado di trasmettere elementi e informazioni su coppie di opposti come vita e morte, bene e male e proprio per questo attraverso le sue rappresentazioni è potenzialmente e intrinsecamente coinvolto in "attività" morali e violente.¹⁰⁷ Interessante è l'idea per cui il linguaggio scritto e orale, e anche il cinema, sarebbero uno strumento come il coltello, nel senso che possono fungere da potenziale supporto di un'azione violenta;¹⁰⁸ in questo senso il linguaggio, se usato in modo non corretto, sarebbe un mezzo violento perché mediatore e trasportatore di violenza attraverso le informazioni e i codici comportamentali che trasmette con le sue rappresentazioni, ovvero attraverso un meccanismo che è in grado di influire sul comportamento umano.¹⁰⁹ Questo è appunto il nucleo della riflessione che stiamo portando avanti sulla possibilità che la visione di un determinato prodotto cinematografico, che tratta una tematica intrisa di violenza, possa avere delle conseguenze, in termini di effetti, sullo spettatore. È chiaro che una riflessione di questo tipo può essere affrontata solo operando, come detto, un'analisi del linguaggio del cinema. Questa analisi su ciò che vediamo può restituirci, come detto nel primo capitolo, una sorta di consapevolezza, anche se non terapeutica, aumentando le chance di essere responsabili e consapevolmente "violenti". In tal modo potremo essere più responsabili moralmente verso ciò che vediamo. In questo senso,

ogni film significativo è in qualche modo la risposta a un problema, ed è compito dello spettatore capire quale sia il problema e se la soluzione adottata è per lui giusta. Se ogni film è un problema allora la visione non è disgiungibile dalla riflessione, dall'attivazione di processi psichici che, per definizione, non possono che essere, al cinema, sia cognitivi sia affettivi.¹¹⁰

Il nostro problema qui è la violenza, e il film che la rappresenta può essere la soluzione, invece che la perpetuazione del problema. È chiaro che diventa importante imparare a padroneggiare il linguaggio del cinema, rendersene consapevoli per non diventare,

¹⁰⁷ Magnani, *Filosofia della violenza*, cit., p. 112.

¹⁰⁸ Cfr. *ivi*, p. 79.

¹⁰⁹ *Ivi*, p. 81.

¹¹⁰ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 16.

inconsciamente e indirettamente, “vittime”. Abbiamo dunque visto che il cinema, con la sua universalità, appare come una tappa decisiva, radicalmente nuova della coscienza, ed è a sua volta in grado di testimoniarla ed esprimerla; esso “impegna profondamente lo spirito umano e [...] lo spirito umano si impegna profondamente dentro e attraverso il cinema”¹¹¹. Per questo abbiamo parlato dello spettatore e dell’illusione del cinema, che lascia però segni reali e concreti nell’individuo. Il problema del pubblico è che ogni film ha un suo pubblico, e quindi pubblici diversi lo recepiranno in modo diverso.¹¹² Bene o male e in che modo, proveremo a capirlo iniziando ad affrontare l’argomento dal punto di vista scientifico, proseguendo in particolare il discorso iniziato qui sul ruolo dello spettatore guardandolo secondo un’ottica scientifica per capire cosa avviene in lui. Per questo ci faremo aiutare da una disciplina che, coinvolgendo varie teorie e altre discipline, si dedica allo studio del cinema e ha un suo particolare focus nello spettatore: la filmologia.

¹¹¹ Cfr. Morin, *Sul cinema*, cit., pp. 68-69.

¹¹² Bertolucci, *Cinema la prima volta*, cit., p. 297.

Capitolo 3

Neuroscienze e neuroni specchio. Lo studio scientifico del cinema

1. *La disciplina che studia il cinema: la Filmologia*

Nel 1927 Walter Benjamin scrive che:

con il cinema sorge una nuova regione della coscienza [...] che avrà effetti sociali e politici di portata inimmaginabile ma che proietterà gli individui in una nuova dimensione esperienziale (una nuova regione, nuova ontologia regionale), che si articola su diversi livelli e comporta una riconfigurazione dei regimi e delle pratiche spettatoriali teorizzati fino a quel momento.¹

Se prima ci siamo concentrati sugli effetti concreti e visibili che possono scaturire dalla visione di un film, e più in generale da quell'artificio che è il dispositivo cinematografico, ora guarderemo ai meccanismi che innescano questi effetti concreti. Perché questo è in grado di fare il cinema: aprire nuove prospettive cognitive all'essere umano che portano quindi a una rielaborazione degli aspetti socioculturali. Per fare questo non possiamo fare a meno di guardare alle discipline che hanno analizzato questi aspetti legati alla cinematografia, soprattutto quelli legati alla cognizione e alla psiche, e che sono la filmologia e le neuroscienze.

A metà Novecento lo scrittore e teorico del cinema Gilbert Cohen-Séat pone le basi della filmologia, distinguendo tra fatti filmici e fatti cinematografici: con ciò divide tutto ciò che vediamo sullo schermo da tutto ciò che il film mette in circolazione.² Il film, infatti, sarebbe solo una parte del cinema: prima, dopo e intorno ad esso accadono moltissimi altri fenomeni. La filmologia analizza gli aspetti formali del film e verte principalmente sul rapporto tra questi e lo spettatore.

Essa si costituisce come una disciplina che prevede una riflessione continua sui contenuti del cinema; è una disciplina produttiva in continua trasformazione proprio perché le

¹ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 116.

² Cfr. S. Kerrigan, *The spectator in the film-maker: re-framing filmology through creative film-making practices*, *Journal of Media Practice* (2016), pp. 186-198, qui p. 186.

elaborazioni teoriche sono in continuo rinnovamento. Si aggiunge il fatto che i diversi approcci al cinema dei vari teorici sono differenti e quindi sono diverse le varie correnti. A questo contribuisce anche l'utilizzo e il coinvolgimento, da parte dei teorici del cinema, di altre discipline come la psicoanalisi e la sociologia.

Abbiamo già visto che queste integrazioni contribuirono a definire lo statuto di arte da parte del cinema, cosa che non era affatto scontata considerando la particolarità e la novità che rappresentava al momento della sua entrata sul palcoscenico socioculturale. Per essere inquadrato e compreso, il cinema aveva bisogno di una teoria a suo fondamento. Le molte teorie sviluppate facevano in particolare leva sul valore di tecniche innovative come il montaggio o le riprese che hanno rivoluzionato le modalità di rappresentazione nelle arti figurative e nella letteratura, sul movimento, sulla realtà, sul rapporto con la finzione. Nei capitoli precedenti abbiamo per esempio visto la teoria di Arneheim, che confronta il cinema con le altre arti e secondo la quale gli spettatori hanno un'illusione parziale della realtà. In rapporto alla semiotica abbiamo visto il "montaggio delle attrazioni" di Éjzenštejn, che vede il linguaggio dello spettacolo atto a colpire emotivamente lo spettatore e la concezione di Metz secondo cui il cinema non è una lingua ma un linguaggio, visto che applica codici. Qui ci interessa soprattutto guardare a un particolare focus che coinvolge la filmologia, lo spettatore e il suo modo di riflettere sull'argomento.

La filmologia come movimento è diventata la pietra angolare della teoria del cinema; essa definisce i parametri ideologici degli studi cinematografici.³ Innanzitutto, dobbiamo precisare che la critica non suggerisce allo spettatore quale film guardare ma dice all'appassionato di cinema come guardarlo e meglio apprezzarlo. In quest'ottica le analisi della filmologia possono aiutarci ad avere una visione più chiara e consapevole dei contenuti del cinema, che è l'operazione di cui discutevamo in chiusura del precedente capitolo. L'approccio del critico è quindi quello di uno studioso che analizza il film cercando di capire i motivi della sua riuscita artistica, la sua importanza e il suo valore storico, sociologico e culturale. Va sottolineata la differenza dal lavoro svolto dalle neuroscienze, che analizzeremo più avanti; in queste ultime indagini, che consistono in misurazioni, vengono utilizzate per misurare l'effetto di un determinato film su diversi gruppi target e non per valutare il valore artistico, sociale o politico dei film. Quest'ultimo compito, ovvero la valutazione critica di un film, è lasciato ai

³ *Ibidem.*

critici cinematografici.⁴ La filmologia è riconosciuta come una vera e propria scienza del cinema; ciò che la rende una scienza vera e propria è l'utilizzo del metodo scientifico. La filmologia, dunque, ha il difficile compito di esaminare con strumenti scientifici i vari aspetti del fenomeno cinematografico, servendosi delle diverse discipline e cercando però di conservarne una visione unitaria.

Per studiare il cinema è necessaria, come detto, la collaborazione con varie discipline, le quali devono offrire le proprie competenze specifiche e i rispettivi saperi. Inizialmente la filmologia si servì largamente della psicologia cognitivista per cercare di stabilire le norme dell'attività spettatoriale, riservando solo un'attenzione marginale alle devianze e alle perversioni; solo in seguito, adottando più largamente la strumentazione della psicoanalisi, la "Nuova Filmologia" ha spostato il punto di vista sullo studio delle perversioni applicate alla fruizione del film.

Il punto focale di questo lavoro è dunque il rapporto tra cineasti che creano e spettatori che giudicano il film; la filmologia esamina teoricamente come queste due posizioni coesistano.⁵ Infatti, ciò che interessa a noi è che la filmologia pone lo spettatore, come singolo soggetto condizionato empiricamente, al centro del discorso e non il pubblico, inteso come massa indistinta di individui; al centro delle riflessioni della ricerca filmologica ci sono i processi psicologici dello spettatore. La filmologia focalizza la sua attenzione sul rapporto individuale tra film e spettatore, inteso come soggetto che gioca un ruolo chiave, mentre il cinema ne attiva con particolare intensità le risposte emozionali. Vedremo che lo spettatore è il nucleo della descrizione psicoanalitica dell'esperienza cinematografica. La domanda che qui si pone la teoria filmica è la seguente: come viene guidato lo spettatore nel film, con quali attrattive visuali, sorprese affettive e offerte cognitive viene condotto nell'universo della finzione e avvinto ad esso?⁶

Potrebbe tuttavia non essere facile rispondere a tale domanda perché non è semplice trovare uno spettatore ideale e universale, che permetta una risposta univoca e che renda esaustiva la ricerca. Étienne Souriau, importante teorico della filmologia, nell'opera *The Structures of the Filmic Universe and the Vocabulary of Filmology* (1951), definendo i

⁴ U. Hasson, O. Landesman, B. Knappmeyer, I. Vallines, N. Rubin, D. J. Heeger, *Neurocinematics. The Neuroscience of film*, Projections, Vol. 2 (2008), pp. 1-26, qui p. 21.

⁵ Cfr. Kerrigan, *The spectator in the film-maker*, cit., pp. 186-187.

⁶ Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., p. 47.

termini filmici che forniscono approcci alla comprensione del cinema ha identificato il ruolo dello spettatore come parte di una filmologia composta da sette livelli di realtà filmica.⁷

L'interesse filmologico è quindi attratto da quella che viene denominata partecipazione spettatoriale al film. È fondamentale per l'istituzione e l'industria cinematografica che lo spettatore abbia voglia di andare al cinema. Indipendentemente dal fatto che un film possa piacere o meno, si manifesta il desiderio di andare al cinema: esso va oltre il semplice fatto di voler vedere un film e che esso sia mostrato, questo perché il fenomeno che crea la sala cinematografica è un qualcosa di particolare. Vedremo che questo aspetto ritornerà anche nel capitolo finale, con le lunghe fila di ragazzi in attesa di vedere *Taxi Driver*⁸. In questo senso agiscono motivazioni personali e sociali, individuali e collettive molto diverse. La situazione cinematografica è il complesso costituito dallo spettatore, dalla sala in cui si proietta il film e dallo schermo sul quale scorrono le immagini. Durante questa specie di rituale avvengono numerosi processi psicologici, come il riconoscimento di ciò che viene mostrato sullo schermo, le reazioni emotive, la memorizzazione degli eventi e l'immedesimazione nei personaggi della storia a cui assistiamo. Proprio a causa di questi diversi processi psicologici, che esamineremo meglio a breve, e della chiara differenza tra individui, la figura spettatoriale ideale è difficile da definire e resiste all'indagine scientifica, poiché risulta complesso trovare atteggiamenti e condizioni universali nell'universo filmico. Infatti, all'opposto dall'essere ideale, la partecipazione allo spettacolo cinematografico è individuale.

Con questi discorsi ci si addentra nell'ambito della narratologia che studia i meccanismi e le strutture del racconto filmico per teorizzarli e classificarli, a partire dalla costituzione della sala cinematografica; benchè la sua disposizione conservi all'incirca le caratteristiche della sala teatrale, tuttavia, la visione del film avviene secondo modalità nettamente diverse da quelle della *pièce* di teatro. Abbiamo visto che l'esperienza spaziale della visione filmica è, rispetto al vissuto della realtà, la più illusoria; infatti, lo spazio filmico è per sua natura ambiguo: quanto più risulta autentico, tanto più può apparire sorprendentemente bizzarro a contatto con la temporalità del film. Le stesse condizioni di proiezione e le convenzioni narrative danno allo spettatore l'illusione di gettare lo sguardo su di un mondo privato.⁹

⁷ Cfr. Kerrigan, *The spectator in the film-maker*, cit., pp. 185-186.

⁸ M. Scorsese, *Taxi driver*, Bill/Phillips Productions, Italo-Judeo Productions, 1976.

⁹ Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., p. 97.

Lo schermo è uno spazio orientato verso coloro che fruiscono della visione, e come abbiamo visto il cinema stesso inizia a lavorare sullo spettatore molto prima che abbia inizio la narrazione filmica.¹⁰ Per esempio, l'oscurità non è solo la condizione oggettiva per l'illuminazione dello schermo da parte della luce che porta le immagini del proiettore cinematografico ma svolge un ruolo molto più importante: promuove il disimpegno dal mondo della nostra preoccupazione pragmatica in modo che possiamo essere assorbiti nel mondo proiettato sullo schermo.¹¹

Passando poi all'inizio del film, ai titoli iniziali spetta un ruolo chiave, poiché a essi si legano una molteplicità di funzioni: l'esordio di un film deve infatti avvicinare il pubblico, cioè suscitare la necessaria attenzione e curiosità, fornire informazioni decisive, ma anche creare un'atmosfera che perduri nel corso del film. Perciò, questo almeno nella forma filmica classica, i primi minuti di una pellicola propongono molto spesso un enigma che andrà poi sviluppato, oppure fissano una scadenza temporale che mostra immediatamente allo spettatore quando si raggiungerà la fine. È fondamentale che il film scopra già all'inizio le proprie carte, definendo le proprie regole e scopi.¹² L'inizio sembrerebbe quindi fondamentale anche per l'immedesimazione da parte dello spettatore; tuttavia, si scopre che questo, in realtà, non influisce sulla visione e sulla partecipazione dell'individuo. Infatti, lo spettatore è in grado di entrare nella finzione anche a film già iniziato. Ciò può avvenire perché è la sala cinematografica stessa e il contesto della visione a indicarne il carattere di finzionalità. Essa, combinata alla rappresentazione, possiede la capacità di affrancare lo spettatore dai limiti percettivi spazio-temporali che egli è solito applicare alla realtà, lasciando invece che sia proprio il film a strutturare tali orizzonti percettivi.¹³

La percezione cinematografica si svolge in uno spazio virtuale e in un tempo immaginario, questo perché il cinema è l'arte di disporre le immagini nel tempo. A questo contribuisce l'esperienza che si viene a creare nella sala cinematografica, visto che lo stesso schermo ci viene offerto come "unica figura del nostro campo visivo mentre il nostro stesso mondo, avvolto e ritirato nell'oscurità, funziona come un neutro, sfondo indeterminato"¹⁴. Proprio per

¹⁰ Cfr. *ivi*, p. 46.

¹¹ B. S. Rousse, *Merleau-Ponty and Carroll on the Power of Movies*, *International Journal of Philosophical Studies*, (2016), pp. 45-74, qui p. 60.

¹² Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., p. 47.

¹³ Cfr. Rousse, *Merleau-Ponty and Carroll on the Power of Movies*, cit., p. 60.

¹⁴ *Ivi*, p. 61.

questo si può dire che, quando guardiamo un film, noi oltrepassiamo sempre un confine e ci ritroviamo in un altro mondo, diverso dal nostro;¹⁵ questo aspetto lo vedremo meglio parlando dell'identificazione.

A conferma del fatto che sia difficile individuare uno spettatore ideale e che la partecipazione sia individuale, si possono considerare i diversi fattori che contribuiscono a rendere il cinema in grado di portarci in un altro mondo. Le variazioni nella situazione della proiezione influiscono, in modo differente, sulla nostra esperienza del film.¹⁶ Sono temi dibattuti dalla filmologia. Da una parte ci sono studi che prendono in esame una serie di indici psicofisiologici durante la visione di un film in cui, per esempio, scene di paura o comiche attivano determinate parti del cervello mentre scene di violenza o tristezza ne colpiscono altre (i registi hanno quindi il potere di manipolare le nostre reazioni fisiologiche); d'altra parte, ci sono una serie di fattori interpersonali o extra personali che influenzano fortemente le reazioni emotive alla visione di un film; per esempio un aspetto di rilevanza è quello della motivazione. Tra i fattori extra-personali importante è il luogo, nelle sue varianti ambientali e fisiche (temperatura, umidità, grado di oscurità). Esso, differenzia in modo radicale la visione in sala cinematografica, al buio e con pochissimi stimoli interferenti, rispetto alla visione domestica in cui l'impatto emotivo può essere fortemente ridotto dalla ridondanza di stimoli ambientali e dall'allentamento dei meccanismi attentivi.¹⁷

A questo va aggiunta la componente sociale della visione. Il clima emotivo circostante che si crea attraverso la presenza di altre persone in sala, che si tratti di conoscenti o meno, diviene infatti una variabile decisiva; basti pensare all'esperienza di un film dell'orrore visto con persone atterrite o insieme a un gruppo che ride di fronte alle immagini in cui il sangue scorre a fiumi. Questo fenomeno è interessante perché esprimerebbe la tendenza al social modelling, secondo cui potremo imparare, grazie a questa dinamica del gruppo e alla condivisione di emozioni e atteggiamenti, come comportarci in una determinata situazione osservando cosa fanno gli altri durante la visione di un film. Questo a sua volta cambierà a seconda che si tratti di una visione individuale oppure di una collettiva, cioè costituita da gruppi di spettatori che condividono appunto la visione.¹⁸

¹⁵ Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., p. 44.

¹⁶ Rouse, *Merleau-Ponty and Carroll on the Power of Movies*, cit., p. 67.

¹⁷ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 7.

¹⁸ Ivi, p. 8.

Un altro elemento che ci mostra la difficoltà di definire uno spettatore ideale, e che quindi contribuisce ad ampliare la differenza tra individui, è la memoria. Infatti, gli aspetti della memoria nella fruizione del film sono complessi e molto differenziati su base individuale; dipendono da variabili come l'età, la personalità, il grado di attenzione e l'attivazione emotiva, per cui ciascuno tenderà a vedere, capire o ricordare cose diverse di fronte allo stesso film, in modi non facilmente prevedibili e che risentono anche del filtro interpretativo della percezione, che coglie elementi differenti pur partendo dagli stessi dati sensoriali.¹⁹ Interessante quanto sostenuto in *Engaging an aesthetics of the 'invisible' in graphic narratives to represent violence ethically* (2015) riguardo la correlazione tra le immagini filmiche, la memoria e il tema della nostra riflessione, la violenza: Jeanne-Marie Viljoen sostiene che non ammettendo le imprecisioni della memoria, ci si condanna a rimanere accecati dall'apparente ovvietà e incapaci di vedere la violenza 'invisibile' che spesso si nasconde sotto la violenza che è facilmente visibile, in particolare nei media e nei film.²⁰

Tutto questo per dire che la percezione delle immagini è legata all'esplorazione con gli occhi, e quindi visiva, dello schermo nei suoi aspetti iniziali, ma appare poi guidata da altri fattori più complessi di ordine cognitivo e motivazionale; tale percezione si ricollega a una percezione globale che comprende anche meccanismi di integrazione con i suoni e i rumori del film, che influenzano in modo sistematico la percezione della vicenda narrativa.²¹ È chiaro che vista così la sala si delinea come un dispositivo che attrae e ingloba gli spettatori, offrendo loro un senso di appartenenza e dettando le norme di comportamento cui devono attenersi. In questi termini lo spettatore e la sala rimandano implicitamente alla questione dell'istituzione cinematografica, nel senso che le esperienze cinematografiche agiscono come ricordi emotivi per sviluppare atteggiamenti e mantenerli come riferimento riflessivo nelle attività quotidiane.²²

Tra le nozioni centrali della filmologia troviamo il concetto di identificazione che esamineremo a breve, ma non prima di aver visto come questa possa “nascere” dal punto di

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ Cfr. J. M. Viljoen, *Engaging an aesthetics of the 'invisible' in graphic narratives to represent violence ethically*, Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, Vol. 29, n. 6 (2015), pp. 847-860, qui p. 11.

²¹ Cfr. Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., pp. 8-10.

²² P. G. Blasco, G. Moreto, *Teaching Empathy through Movies Reaching Learners' Affective Domain in Medical Education*, “Journal of Education and Learning”, Vol. 1, n. 1 (2012), Published by Canadian Center of Science and Education, pp. 22-34, qui p. 24.

vista psicologico. Alla luce di quanto abbiamo visto e stiamo vedendo è chiaro che il cinema, per avere gli effetti che desiderava avere sul pubblico, ha dovuto imparare a costruire film che fossero in grado di incidere sui sensi e sulla mente degli spettatori; infatti, diverse aree cerebrali si dividono il compito di metterci nelle condizioni adatte a essere parte attiva della nostra esperienza di fruizione del film. Questo lo vedremo proprio considerando il contributo delle neuroscienze.

2. *Le neuroscienze*

Fin dalle origini, l'esperienza cinematografica si segnala per il forte impatto sensoriale che ha sugli spettatori. Paura e meraviglia i sentimenti che si rincorrono, provocando reazioni spesso scomposte che per alcuni attimi mettono a dura prova le capacità di controllo del pubblico. [...]. Il cinema comporta un'intensificazione della vita nervosa dello spettatore e lo conduce in una dimensione strana (nuova regione di esperienza) in cui ciò che è ontologicamente frammentato appare uniforme in virtù di un artificio meccanico [...]. Il cinema è la vita stessa, è il movimento preso sul vivo [...] è un eccitante notevole, che agisce direttamente sulla materia grigia del cervello.²³

Abbiamo iniziato questo capitolo con Walter Benjamin che, con l'avvento del cinema, parla della nascita di una nuova regione della coscienza. Cerchiamo di comprendere ora nel dettaglio cosa questo significhi, riflettendo sugli aspetti psicologici e biologici che vengono innescati da questa illusione filmica che è il mezzo cinematografico. Parliamo di come le tecniche e il montaggio, di cui dispongono i registi, colpiscono i nostri sensi e la nostra percezione. Queste tecniche, che costituiscono la struttura formale e l'estetica di ogni dato testo cinematografico, determinano e influiscono sul modo in cui gli spettatori rispondono al film.²⁴ Con questo intendiamo che alcuni film hanno il potere di "controllare" le risposte neurali degli spettatori, nel senso che la sequenza di stati neurali evocati dai film possono essere soggetti e misurazione.²⁵ Entriamo quindi nel campo delle neuroscienze, che possono contribuire ad affrontare temi a lungo dibattuti in ambito filosofico ed estetico circa lo statuto delle emozioni evocate dalla finzione, oltre che fornire una valutazione neuroscientifica

²³ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., pp. 116-117.

²⁴ Cfr. Hasson, Landesman, Knappmeyer, Vallines, Rubin, Heeger, *Neurocinematics*, cit., p. 1.

²⁵ Cfr. *ivi*, p. 2.

quantitativa dell'impatto dei diversi stili di regia sul cervello degli spettatori e un metodo prezioso per l'industria cinematografica per valutare meglio i suoi prodotti.²⁶

Oggi più che mai sembra legittimo indagare le relazioni tra gli aspetti formali di un'immagine e le risposte emotive, sia positive che negative, che possono stimolare, e vedere cosa può essere codificato o messo in correlazione. Proprio per questi motivi per la nostra riflessione ci serviremo di un approccio neuroscientifico al rapporto tra quanto accade durante la visione del film e la mente umana. L'associazione tra cinema e neuroscienze cognitive fa parte di uno sforzo più ampio che cerca connessioni tra neuroscienze e arte.²⁷ Perché un approccio neuroscientifico? Perché, scrivono Gallese e Guerra,

ciò che facciamo e ciò che vediamo nella vita reale così come sullo schermo di un cinema, di una televisione o di un altro dispositivo digitale, sarebbero prodotti distinti di un sistema cognitivo astratto di tipo computazionale.²⁸

L'approccio neuroscientifico permette di valutare l'effetto di un determinato film sull'attività cerebrale degli spettatori. Ci sono studi che, utilizzando la risonanza magnetica funzionale, metodo che ha rivoluzionato le neuroscienze negli ultimi anni, misurano l'attività cerebrale durante la visione libera di film.²⁹ I risultati di tali studi mostrano che effettivamente alcuni film possono esercitare un notevole controllo sull'attività cerebrale e sui movimenti oculari e più in generale corporei.

Sorprendentemente questa idea ha inizialmente suscitato scarso interesse. Vediamo il motivo di questo stato di cose. La seconda metà del XX secolo vede il progresso nel campo con un nuovo studio del cervello umano grazie a tecnologie di brain imaging; si getta quindi una nuova luce su aspetti caratteristici della soggettività umana quali l'arte, la creatività, l'estetica, la politica e la natura umana.³⁰ Nonostante questo progresso nel campo cognitivo, che poteva fare luce su determinati aspetti che coinvolgono lo spettatore davanti a un'opera

²⁶ Cfr. Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 69.

²⁷ Hasson, Landesman, Knappmeyer, Vallines, Rubin, Heeger, *Neurocinematics*, cit., p. 21.

²⁸ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, p. 39.

²⁹ Cfr. Hasson, Landesman, Knappmeyer, Vallines, Rubin, Heeger, *Neurocinematics*, cit., pp. 1-2.

³⁰ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 34.

d'arte, le emozioni venivano ritenute troppo personali e casuali per essere oggetto di studio nell'arte, pur ammettendo che le immagini stimolavano emozioni e desideri.³¹

Si riteneva che i veri artisti non si sforzassero di produrre effetti emotivi nello spettatore-lettore, e che l'arte non dovrebbe occuparsi di suscitare emozioni, e anzi lasciare tutto questo ai prestigiatori. Gli studi sulle emozioni nell'arte vennero trascurati per diverso tempo, perché le emozioni erano ritenute aspetti troppo occasionali, imbarazzanti e accidentali a fronte invece del valore trascendentale dell'arte.³² Secondo questo orientamento lasciare le emozioni fuori dal campo artistico non indeboliva affatto l'arte; anzi, la storia dell'arte doveva innanzitutto essere resa una disciplina accademica e perciò non emotiva. Queste considerazioni si basano sul fatto che l'esperienza immediata denota ciò che è dato ai sensi; infatti, mentre l'esperienza implica l'uso della ragione discorsiva, l'esperienza estetica impegna la facoltà dell'intuizione sensibile.³³

Per fare un esempio concreto di questo “ripudio” delle emozioni, è significativo che *Arte e illusione* (1960) di Ernst Gombrich, uno dei tentativi più importanti di far convergere arte e psicologia scientifica, faccia pochi riferimenti alle emozioni e non menzioni affatto la tradizione tedesca che, al contrario, vi si riferì, collegando fisicità ed emozione.³⁴ In una direzione opposta va invece Nelson Goodman che nel testo *I linguaggi dell'arte* (1990) attacca ciò che chiama “dispotica dicotomia tra cognitivo ed emotivo”, cioè la dicotomia per cui da una parte sono posti percezione, congettura, fatto e verità mentre dall'altra piacere, interesse e quindi ogni risposta affettiva senza la partecipazione razionale; questa dicotomia, infatti, impedisce di scorgere che nell'esperienza estetica le emozioni funzionano cognitivamente.³⁵

Solamente in anni recenti alcuni storici e teorici dell'arte hanno iniziato a considerare seriamente le emozioni anche se comunque si accenna pochissimo al cervello o alle neuroscienze. Infatti, mentre l'idea che i film possano far presa sulla mente e le emozioni degli spettatori è stata riconosciuta sin dai primi giorni del cinema, fino all'avvento dei metodi di neuroimaging nei primi anni Novanta non c'era modo di penetrare nella mente di uno

³¹ Lucignani, Pinotti, *Immagini della mente*, cit., p. 24.

³² Ivi, p. 25.

³³ Sheehan, *Coda: The Violence of Aestheticism*, cit., p. 2.

³⁴ Cfr. Lucignani, Pinotti, *Immagini della mente*, cit., p. 26.

³⁵ Cfr. *ibidem*.

spettatore e registrarne gli stati mentali mentre guarda un film.³⁶ Nonostante ci sia diversa letteratura relativa alle emozioni e alle emozioni generate da immagini, tuttavia, essa non offre alcuna spiegazione sulla modalità con la quale sorgono, né propone ipotesi relative al fatto che talvolta esse sono collegate in qualche modo a coinvolgimenti corporei, né da dove arrivino, o quale possa essere la connessione tra l'espressione di un'immagine e la risposta emotiva che essa provoca.³⁷ Ci sono comunque dei casi che si muovono in una direzione differente. Ad esempio, James. Elkins considera le emozioni e osserva che poiché il corpo introduce il pensiero, è possibile non avere alcuna cognizione di aspetti importanti delle nostre risposte all'immagine di un corpo.³⁸ Con questa affermazione faceva intendere che il modo in cui il corpo tratta l'informazione visiva che riceve attraverso il cervello può essere in molti casi precognitivo.³⁹ Al corpo dedicheremo la nostra attenzione a breve, non prima di aver compreso cosa un film richieda allo spettatore in termini di cognizione, cioè alla sua mente.

2.1. *La simulazione liberata e la rimozione estetica*

Il cinema ha dovuto imparare a costruire film che impattassero sui sensi e sulla mente degli spettatori, [...] il film è come un programma che può essere letto da un solo processore, il cervello umano. [...] Per la rapidità con cui il cinema ha assunto una posizione preminente tra le arti e nella cultura moderna, c'è da ritenere che la mente umana si sia adattata così velocemente e con tale successo al cinema, proprio perché il nostro cervello possiede un sistema neurale, evolutosi per altri fini, che sembrava quasi attendere, una volta che la tecnologia ne avesse dato la possibilità, l'invenzione del cinema.⁴⁰

Dal punto di vista cognitivo vedere un film e immergersi nella storia che ci narra significa, come abbiamo visto nel capitolo precedente, sospendere temporaneamente l'incredulità, cioè sospendere un giudizio esplicito di irrealtà e fare temporaneamente finta che ciò che

³⁶ Cfr. Hasson, Landesman, Knappmeyer, Vallines, Rubin, Heeger, *Neurocinematics*. cit., pp. 1-2.

³⁷ Cfr. Lucignani, Pinotti, *Immagini della mente*, cit., p. 27.

³⁸ Si veda J. Elkins, *Pictures of the Body: Pain and Metamorphosis*, Stanford University Press; 1st edition, 1999.

³⁹ Cfr. Lucignani, Pinotti, *Immagini della mente*, cit., p. 27.

⁴⁰ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 80.

guardiamo, il film, non sia falso.⁴¹ Vedremo che questo movimento è favorito dai meccanismi empatici e di identificazione, che danno appunto l'opportunità di “tradurre” le storie di vita dei film nelle vite di noi spettatori.⁴² Abbiamo già parlato del rapporto ambiguo tra la realtà e la finzione nel capitolo precedente. Ecco, oggi le neuroscienze ci hanno permesso di comprendere come il confine tra ciò che chiamiamo “reale” e il mondo immaginario e immaginato sia molto meno netto di quanto si potrebbe pensare.⁴³ Anzi in riferimento all'identificazione e alla finzione, vedremo che la prima può essere un fattore esplicativo nella risposta emotiva alla seconda, perché tale processo implica mettersi nei panni dei personaggi e condividere i loro stati emotivi.⁴⁴

Infatti, ciò che fondamentale il film richiede allo spettatore, che è quello per cui è costruito, è di trasferirsi in una situazione irreali senza l'aiuto di qualche sostanza esterna che incentivi la partecipazione. Questo processo è tutto frutto del meccanismo cinematografico e dell'abilità dell'autore, a cui si associa chiaramente la volontà dello spettatore di esserne assoggettato, più o meno consapevolmente. Lo spettatore abita quindi il mondo reale ma al contempo è in grado di trasferirsi in un'altra dimensione e orientarvisi, muovendosi in tale spazio con sicurezza, assorbito dallo spazio-tempo virtuale nel quale si immerge senza bisogno di alterazioni esterne: il suo sé non è alterato, quanto forse duplicato in una dimensione reale e in una di finzione.⁴⁵

È chiaro che in questi termini si potrebbe parlare dell'esistenza, nel film, di una soggettività immaginaria che entrerebbe in gioco senza porsi in contrasto con la coscienza riflessiva e consentirebbe di comportarci nel modo più consono alle regole del mondo virtuale. Il corpo diventerebbe quindi una specie di surrogato che funge da saldatura tra le due dimensioni, irreali e reali; di conseguenza il soggetto diventa una coscienza surrogata in relazione al flusso delle immagini cinematografiche.⁴⁶ In questo modo, cioè attraverso la trasformazione spazio-temporale aperta dal film, si dà nuova forma agli ambienti in cui

⁴¹ Ivi, p. 76.

⁴² Cfr. Blasco, Moreto, *Teaching Empathy through Movies Reaching Learners' Affective Domain in Medical Education*, cit., p. 24.

⁴³ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 72.

⁴⁴ J. J. Igartua, *Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature*, Universitaet Giessen, 2010, pp. 347-373, qui p. 350.

⁴⁵ Cfr. Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 118.

⁴⁶ Ivi, p. 119.

viviamo, si raffina sempre di più la capacità dello spettatore di muoversi nei mondi possibili della finzione, aumentando così, insieme all'impressione di realtà e di conseguenza, anche il livello del nostro coinvolgimento psicofisico nello spazio virtuale tipico dello schermo.⁴⁷

Interessante è la teoria sostenuta da Gallese e Guerra secondo cui l'esperienza estetica suscitata dalla visione di un film può essere letta come una simulazione liberata, come il prodotto di un potenziamento dei meccanismi di rispecchiamento e simulazione. Guardando un film, nella ricezione della finzione la nostra relazione all'oggetto è chiaramente libera dai normali coinvolgimenti personali diretti con la realtà quotidiana. Qui ci viene in aiuto il concetto di rimozione; infatti, quando guardiamo un film, o anche leggiamo un libro, operiamo una rimozione estetica.⁴⁸ Ci sentiamo liberi di amare, odiare, provare terrore, piacere, facendolo da una distanza di sicurezza; questa distanza tra noi e la scena, noi e lo schermo, ci dà piacere rendendo la mimesi catartica, mettendo in gioco in modo più totalizzante la nostra naturale apertura mimetica al mondo. Questa è la rimozione, prima di tutto, della finzione: la violenza non sta realmente accadendo. Siamo al sicuro, noi e tutti gli altri spettatori. Lo sappiamo perché siamo stati avvertiti con le "chiavi" di una cornice fittizia.⁴⁹

quando guardiamo un film (romanzo, teatro, dipinto, scultura), lo sguardo non guida più, almeno temporaneamente, la costante condizione di allerta e preparazione ad anticipare ciò che accadrà per rispondervi in modo adeguato, che caratterizza il nostro quotidiano incontro/scontro col mondo reale. Al cinema non dobbiamo scappare, difenderci o combattere.⁵⁰

Questo aspetto lo vedremo meglio nel prossimo capitolo, nel paragrafo dedicato a Quentin Tarantino, regista che gioca proprio su questo particolare binomio tra finzione e violenza. È in questo stato di sicurezza che la rimozione di cui parliamo è prima di tutto dell'affezione. La violenza non può mettere in pericolo noi o chiunque altro, ma è per noi, e lo è, prima di tutto, come forma: la osserviamo ed è lì per farci sentire e pensare.⁵¹ Quando siamo seduti in sala, la nostra interazione col mondo è esclusivamente mediata da una percezione simulativa di

⁴⁷ Ivi, p.116.

⁴⁸ Cfr. Appelbaum, *Notes Toward an Aesthetics of Violence*, cit., pp. 120-121.

⁴⁹ Ivi, p. 121.

⁵⁰ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 78.

⁵¹ Appelbaum, *Notes Toward an Aesthetics of Violence*, cit., p. 121

eventi, azioni ed emozioni rappresentati dal film. Si può dire di assistere a una sorta di transfert emozionale tra attori e spettatori, che ci porta ad essere più aperti a sentimenti ed emozioni, ad essere quindi più coinvolti con quanto accade. Quando guardiamo un film non concentriamo solo la nostra attenzione su di esso, ma la nostra immobilità ci rende capaci di dispiegare interamente le nostre risorse di simulazione incarnata e di metterle al servizio di una relazione immersiva con i personaggi della storia.

2.2. *Il mind movie problem*

Il mind movie problem, così ribattezzato dal filosofo americano Colin McGinn, è il tentativo di spiegare il fatto che un'immagine bidimensionale che si muove, così come la esperiamo in un tipico lungometraggio cinematografico, riesca a catturare la nostra coscienza in quel modo e con quella forza.⁵² È un problema che riguarda

le modalità di presenza del cinema e le nostre capacità di abitare quello spazio-tempo di finzione attraverso un dispiego di energie generate dal tipo stimolazione [...] e da forme di simulazione, raffinate in un giro di anni brevissimo da quello che chiamiamo stile cinematografico.⁵³

Attraverso questo coinvolgimento cognitivo dello spettatore, sembra che chi ha perfezionato le tecniche e lo stile cinematografico possa inevitabilmente aver pensato al funzionamento del cervello umano.⁵⁴ Il fulcro del discorso qui è il rapporto tra ciò che accade sullo schermo e ciò che succede allo spettatore veramente. Per esempio, secondo Morin, di cui abbiamo già visto delle considerazioni sullo statuto generale del dispositivo cinematografico, il cinema costituisce come “una corrente di coscienza che si adatta e attrae a sé le energie affettive e mentali dello spettatore da creare una nuova soggettività che porta con sé quella dello spettatore medesimo”⁵⁵. Proprio perché il flusso del film e il flusso psichico dello spettatore convergono, Morin usa il termine “simbiosi”, offrendo l'immagine di un cinema che parla il linguaggio della mente, mentre la mente, o la coscienza, hanno qualcosa di

⁵² Cfr. C. McGinn, *The Power Of Movies: How Screen And Mind Interact*, Pantheon Books, 2005.

⁵³ Cfr. Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 120.

⁵⁴ Cfr. A. Damasio, K. Meyer, *Behind the Looking-Glass*, “Nature Journal”, (Vol. 454) 2008, pp. 167-168.

⁵⁵ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 119.

cinematografico.⁵⁶ Sono discorsi questi che riguardano il problema più classico posto dal cinema, ovvero quello della fascinazione che il film crea e attraverso la quale ci cattura.

Il cinema accompagna lo spettatore attraverso un'esperienza che si evolve nel tempo, catturando la sua attenzione e innescando una sequenza di processi percettivi, cognitivi ed emotivi.⁵⁷ Il film è in grado di agire in modo potente sulla vita affettiva, poiché il sentimento di realtà, dovuto al movimento nelle tre dimensioni dello spazio cinematografico, spesso sviluppato in ambienti reali, è molto intenso. La fonte essenziale di questo sentimento di realtà va collegata alla suggestionabilità motoria degli spettatori. In questo la cognizione motoria dello spettatore sembra decisiva sia per entrare in contatto con quelli che possono essere definiti come gli schemi motori del film, sia per attivare una simulazione con ciò che accade sullo schermo. Proprio la corporeità dello spettatore sarà una delle nozioni che vedremo nelle prossime pagine. Abbiamo visto dunque che la ricerca neuroscientifica intende problematizzare e arricchire il richiamo che proviene dagli oggetti e dalle forme d'arte, con uno sguardo anche al movimento opposto, cogliendo nella nostra apertura ai mondi artistici e di finzione l'espressione di una potenziale relazione tra queste due dimensioni.

3. L'empatia

I film differiscono dalla vita reale in quanto progettati per suscitare emozioni, rendendo salienti quelle caratteristiche che soddisfano il criterio dell'emozione; infatti, uno dei modi attraverso cui innescarle è convincere gli spettatori a identificarsi ed entrare in empatia con personaggi particolari.⁵⁸ Il termine "empatia" ha diversi significati;⁵⁹ eccone alcuni:

conoscere lo stato interno come i pensieri e i sentimenti di un'altra persona, abbinare le risposte neurali di un altro osservato, immaginare come un'altra persona sta pensando e sentendo, provare

⁵⁶ Cfr. *ivi*, pp. 119-120.

⁵⁷ Hasson, Landesman, Knappmeyer, Vallines, Rubin, Heeger, *Neurocinematics*, cit., p. 1.

⁵⁸ B. Gaut, *Empathy and Identification in Cinema*, *Midwest Studies in Philosophy*, XXXIV (2010), pp. 136-157, qui p. 155.

⁵⁹ Blasco, Moreto, *Teaching Empathy through Movies Reaching Learners' Affective Domain in Medical Education*, cit., p. 22.

angoscia nel testimoniare la sofferenza di un'altra persona o provare sentimenti per un'altra persona che sta soffrendo, arrivare a sentire come si sente un'altra persona.⁶⁰

Fondamentalmente significa quindi essere in grado di comprendere i sentimenti, o un determinato stato, di qualche altra persona. La definizione di empatia supportata dai dati empirici e adottata da neuroscienziati e filosofi è “arrivare a sentire come si sente un'altra persona”; essa evoca la definizione di Spinoza che si fonda sulla fisiologia condivisa del corpo umano che include la storia del corpo e della mente e la loro situazione attuale.⁶¹

Ciò che è indubbio è che essa sia una condizione necessaria per una profonda comprensione della condizione umana.⁶² Il legame tra il cinema e l'empatia è testimoniato da un interessante studio che promuove il tentativo di insegnare la seconda attraverso la fruizione di film. Lo studio si chiede appunto se l'empatia possa essere insegnata oppure se essa sia una traccia della personalità; una questione questa, che racchiude al suo interno la distinzione tra empatia come condizione cognitiva o affettiva.⁶³ Questa sfida testimonia indirettamente il chiaro effetto che i film hanno verso di noi e le nostre emozioni. Si sostiene che l'apprendimento attraverso l'estetica, in cui è appunto incluso il cinema, stimola un atteggiamento riflessivo.⁶⁴ L'empatia appartiene al campo generale delle emozioni e dei sentimenti che l'individuo prova di fronte a stimoli esterni. Questi trasmettono una sorta di vibrazione e risonanza emotiva che colpisce e pervade la sua mente cosciente. Si tratta di un processo relazionale complesso che comprende aspetti cognitivi e aspetti affettivi.⁶⁵

Anche da quanto abbiamo visto nei paragrafi precedenti è evidente che esiste comunque una forma non del tutto conscia di empatia, lungo una retta che va dalla parte della mente, che contiene materiale totalmente inconscio, a quella che comprende il vissuto del tutto conscio. Essa può essere descritta come

⁶⁰ A. Boukouvala, *Imitation of Affects and Mirror Neurons Exploring Empathy in Spinoza's Theory*, “Philosophia”, n. 45 (2017), pp. 1007–1017, qui p. 1014.

⁶¹ *Ibidem*.

⁶² Blasco, Moreto, *Teaching Empathy through Movies Reaching Learners' Affective Domain in Medical Education*, cit., p. 22.

⁶³ Ivi, p. 23.

⁶⁴ Cfr. ivi, p. 22.

⁶⁵ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 9.

una sensazione tutta interiore, che non si traduce necessariamente in comportamenti o in espressioni verbali, anche se talvolta può farlo, che insorge all'improvviso e che, quando arriva alla coscienza, si rende all'istante percepibile dal soggetto che la sperimenta con un senso misto di stupore e di commozione.⁶⁶

Va chiarito che l'empatia non è solidarietà, intesa come compatimento, non è simpatia e non è nemmeno identificazione. L'empatia non è solidarietà per il senso improvviso con cui si dispiega, anche se alla solidarietà può offrire un punto di partenza sfociando in comportamenti altruistici, e perché si può verificare anche in presenza di emozioni di gioia, di rabbia, di vendetta.

I film possono portarci sia a entrare in empatia che a simpatizzare con i personaggi: possiamo avere molteplici forme di coinvolgimento emotivo con loro.⁶⁷ Distinguiamo le due nozioni di empatia e simpatia, perché in quest'ultima si provano sentimenti di condivisione sul piano cosciente, ma con caratteristiche di superficialità e mancanza di movimenti emotivi profondi. Mentre la simpatia si colloca nel campo delle relazioni amicali basate su una certa condivisione di giudizi e punti di riferimento comuni, l'empatia si struttura a partire da un'estraneità che permane e che, infine, è proprio ciò che fondamentale rimane tra noi e i protagonisti dei film. La simpatia non richiede né che immaginiamo di sentire (identificarci affettivamente con) né che sentiamo effettivamente (empatizzare con) ciò che il nostro "obiettivo" sta (finzionalmente) sentendo. Quindi la simpatia non richiede né di immaginare né di sentire effettivamente ciò che l'altro sta provando (finzionalmente). Per questo motivo ci si può identificare affettivamente ed entrare in empatia con qualcuno senza simpatizzare con lui.⁶⁸

Arriviamo dunque alla distinzione che più ci interessa, che è il motivo per cui ai due concetti sono dedicati dei paragrafi separati. L'empatia non è identificazione, perché l'identificazione è un meccanismo inconscio e automatico, mentre l'empatia, che nasce proprio da un passaggio da preconsciouso a conscio, si può sperimentare in modo cosciente; ciò comporta anche un mobilitarsi con più facilità in operazioni di aiuto concreto.⁶⁹ La capacità empatica è collegata alle capacità percettive e di decodificazione della situazione dell'altro.

⁶⁶ *Ibidem.*

⁶⁷ Gaut, *Empathy and Identification in Cinema*, cit., p. 141.

⁶⁸ Ivi, p. 140.

⁶⁹ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 10.

Le ricerche della neurofisiologia ci dicono che la comprensione dell'azione dell'altro individuo è strettamente collegata alla percezione delle sue sensazioni attraverso il sistema dei neuroni specchio, che vedremo a breve. La condivisione empatica ha quindi una base neuroanatomica: un sistema per cui, come in uno specchio, si attivano le stesse aree in chi sperimenta una sensazione, per esempio, di dolore. È evidente che questo meccanismo si può verificare anche nella visione cinematografica o comunque di filmati in cui il soggetto percepisce la sofferenza dell'altro. È attraverso i meccanismi sin qui descritti che il cinema fa quello che abbiamo visto nei capitoli precedenti, ovvero interagisce con le convinzioni personali dello spettatore.

3.1. *La corporeità e le reazioni alle rappresentazioni di guerra*

Il corpo per noi è la fonte principale della consapevolezza pre-riflessiva di sé e degli altri oltre ad essere la radice e la base su cui si sviluppa ogni forma di cognizione esplicita e linguisticamente mediata degli oggetti stessi.⁷⁰

Avevamo accennato all'importanza della corporeità nel processo della ricezione del prodotto cinematografico da parte dello spettatore. Proprio sulla corporeità concentreremo la nostra attenzione nelle prossime pagine. Infatti, per la nostra riflessione è utile comprendere che è proprio a causa del legame tra ciò che facciamo e i nostri aspetti cognitivi che lo studio del cervello non va disgiunto dall'analisi del rapporto di interdipendenze tra cervello, corpo e mondo. Solo in questo modo potremo studiare la natura umana e l'intersoggettività, coinvolte nell'esperienza estetica delle immagini in movimento, tipico del guardare un film.

Abbiamo visto che per molti anni si è rivolta scarsa attenzione all'idea secondo la quale il coinvolgimento che sentiamo a livello corporeo per un quadro o con una scultura, o anche per l'architettura, consente risposte empatiche sia fisiche che emotive. Solo di recente con alcuni scritti che si occupano di teoria dell'empatia si è avuta una seria ripresa di interesse per l'argomento. Occupandoci del corpo, e delle sue reazioni a quanto vediamo, ci muoviamo dentro una dimensione inconscia. Infatti, essendo a un livello più basso nel processo percettivo, come abbiamo visto le sensazioni sono più intuitive e precedono il sentimento conscio, che a sua volta precede il nostro sentimento empatico rispetto alla forma degli

⁷⁰ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 36.

oggetti. Una distinzione interessante è quella che vede da una parte il corpo vivente (*Leib*), che è vitalità animale e organicità e dall'altra il corpo come cosa (*Körper*), strumento e oggetto per ottenere un risultato:

Il corpo così concepito è l'a priori ultimo, la sorgente non ulteriormente riducibile dell'esperienza di noi stessi e del nostro rapporto col mondo. Quando ci riferiamo al corpo, lo facciamo concependolo in una duplice veste e secondo due modalità, complementari e strettamente intrecciate: il corpo come Leib, cioè il corpo vivo dell'esperienza che facciamo di noi stessi, degli altri e del mondo, e il corpo come Körper, il corpo materiale, studiato dalla fisiologia, di cui il cervello, studiato dalle neuroscienze, è parte integrante.⁷¹

Per questo motivo, parlando di cervello ci si può riferire ad esso come al sistema cervello-corpo. Quella che coinvolge il corpo è una forma di relazione rilevante per i modi in cui rispondiamo ad altri viventi ma anche a immagini e sculture. È necessario concentrarsi sul lavoro relativo all'identificazione di specifiche aree corticali responsabili sia delle nostre azioni motorie che delle nostre azioni motorie simulate, e cioè sul problema dell'attivazione di parti del cervello responsabili delle nostre azioni motorie anche quando non le eseguiamo.⁷² Da tutti questi punti di vista, le vecchie questioni delle relazioni tra movimento interno ed esterno, e tra movimento ed emozione, vengono in primo piano. Tali questioni, lo abbiamo visto nel primo capitolo, sono trattate di continuo nella storia dell'arte: come un'immagine o una scultura impegnano il corpo e quali sono le risposte emotive che possono seguirne? Oggi è possibile essere più precisi di quanto non si sia mai stati finora sulle relazioni e le correlazioni tra risposte corporee ed emotive.⁷³ Cerchiamo quindi di capire come questo sia possibile attraverso l'analisi di alcune fotografie di guerra, che non sono film ma sono comunque quanto più si avvicina ad essi visto che i film sono creati attraverso l'uso di una serie di immagini che, impresse su una pellicola stampata con un processo fotografico e scorrendo in rapida successione, creano l'effetto del movimento continuo.

Abbiamo visto in questi capitoli che l'arte tra le tante cose è usata per narrare la violenza; le arti, regolarmente utilizzate per contribuire alla frenesia della guerra, hanno svolto a lungo

⁷¹ Ivi, p. 37.

⁷² Lucignani, Pinotti, *Immagini della mente*, cit., p. 28.

⁷³ Cfr. ivi, p. 29.

un ruolo nel romanticizzare eventi violenti.⁷⁴ Abbiamo anche visto come la storia della pittura sia piena di rappresentazioni della violenza, dalle crocifissioni alle battaglie e alle esecuzioni, e la fotografia non è differente in questa funzione.

Uno sviluppo interessante del rapporto tra corpo e mente deriva da una interessante riflessione⁷⁵ su cosa proviamo davanti a una determinata rappresentazione da parte di un medium artistico, in questo caso una fotografia che riprende delle scene di guerra; si tratta comunque di una riflessione che ha avuto un seguito coinvolgendo anche riproduzioni cinematografiche. Per il senso del nostro discorso comunque non fa alcuna differenza il mezzo, che si tratti di una fotografia o di un film. Quello che conta è quanto emerge dalla visione di determinate immagini in termini di reazioni e conseguenze. La tesi sfrutta i commenti di Virginia Woolf sulla guerra civile spagnola; osservando le foto la scrittrice non mostra alcun dubbio circa il disgusto universale e l'orrore che per lei le immagini dovevano provocare: “per diverse che siano la nostra educazione e le nostre tradizioni, insiste, le sensazioni che proviamo sono identiche”⁷⁶. In contrasto con tali affermazioni, nel 2003 la scrittrice Susan Sontag nel suo libro sulla fotografia di guerra⁷⁷ ha preso posizione contro Woolf: mentre per quest'ultima le fotografie erano un comune denominatore per opporsi alla guerra nel senso che la diffusione di immagini dell'orrore poteva svolgere un ruolo vitale nell'abolizione della guerra, per Sontag, con un senso più tragico, è sbagliato suggerire questo, per quanto possano essere scioccanti le fotografie. Sontag non è affatto fiduciosa del potere della fotografia di dissipare il fascino della violenza anche se per lei dobbiamo comunque continuare a impegnarci in questo progetto, ma senza alcuna reale speranza di successo.⁷⁸ Queste considerazioni derivano dal fatto che nonostante le diverse produzioni artistiche volte alla moralizzazione, come foto o film contro la guerra, la guerra è comunque tornata e questo non ha fatto altro che “portarci a ridimensionare le nostre ambizioni morali alla speranza che l'esposizione a immagini fotografiche della guerra possa prevenire il genocidio”. Questo perché si è indebolito il potere dell'immagine dell'atrocità di suscitare indignazione nello

⁷⁴ Cfr. Berleant, *Reflections on the Aesthetics of Violence*, cit., p. 5.

⁷⁵ Si veda il testo G. Lucignani, A. Pinotti, “*Immagini della mente. Neuroscienze, arte, filosofia*”.

⁷⁶ Lucignani, Pinotti, *Immagini della mente*, cit., p. 30.

⁷⁷ Si veda S. Sontag “*Davanti al dolore degli altri* (2003)”.

⁷⁸ Cfr. J. G. Allen, *Biting the Bullet: The Ethics and Aesthetics of Violence*, “The Journal of Aesthetic Education”, Vol. 41, n. 2 (2007), pp. 100-110, qui pp. 106-107.

spettatore. Anzi, la preoccupazione è che tali immagini possano indurre a una reazione diversa e opposta, come vedremo meglio nel capitolo finale dedicato a *Taxi driver*.

Ciò che conta per Sontag è che davanti a tali fotografie non dobbiamo indietreggiare inorriditi e nemmeno sforzarci di abolire ciò che provoca una simile carneficina. Probabilmente la verità sta nel mezzo, nel senso che sia Woolf sia Sontag riconoscono gli immediati effetti delle fotografie di guerra, vale a dire che indietreggiare davanti a determinate immagini non è immediatamente una nostra scelta, non ne abbiamo il controllo proprio perché coinvolgono aspetti più corporei e istintivi:

sono immagini che provocano orrore e disgusto. Ne restiamo addolorati e indietreggiamo di fronte a esse. E “noi” possiamo difficilmente sopportare di guardarle, non solo per l’ovvia indignazione politica e morale che esse provocano, ma anche perché coinvolgono livelli di risposta più elementari, più viscerali, più immediati e automatici.⁷⁹

Le immagini fotografiche, così come i film (in particolare documentaristici), possono quindi corroborare affermazioni fattuali sulle atrocità, come hanno fatto le immagini dei campi di sterminio nazisti. Possono rendere sicure tali affermazioni nella nostra memoria quindi fornire "istruzione collettiva" (mentre le atrocità prive di immagini sono più remote e molto più rapidamente dimenticate). Tuttavia, non ci aiutano necessariamente a comprendere gli eventi.⁸⁰ In questi termini un film, come serie di fotografie riprodotte in fotogrammi, non può certamente aumentare la nostra conoscenza e consapevolezza sull’argomento e probabilmente rischia di rivelarsi inefficace nel ruolo di antidoto. Quello che è chiaro da questo ragionamento è che queste immagini colpiscono i nostri sensi, che noi lo vogliamo o meno.

Un altro esempio, parlando di partecipazione dei sensi, è quello della famosa foto del 1936 di Robert Capa in cui un soldato cade all’indietro e noi, guardando tale immagine, sentiamo nei nostri stessi corpi l’instabilità di quell’uomo che cade. Abbiamo l’impressione di essere noi.⁸¹ La totale precarietà della condizione fisica di quell’uomo sembra venire proiettata su di noi spettatori per un istante, diventa parte delle nostre stesse sensazioni fisiche, proprio perché

⁷⁹ Lucignani, Pinotti, *Immagini della mente*, cit., p. 30.

⁸⁰ Cfr. Allen, *Biting the Bullet: The Ethics and Aesthetics of Violence*, cit., pp. 105-106.

⁸¹ Lucignani, Pinotti, *Immagini della mente*, cit., pp. 31-32.

ci sembra di sentire sulla nostra pelle che siamo coinvolti da questa immagine. I nostri corpi rispondono come se quella figura fosse in qualche modo la nostra. Per un istante rimaniamo con una lieve sensazione di ansia e disperazione. Il coinvolgimento fisico con un'immagine come questa, l'empatia fisica, si traduce molto rapidamente in emozione. Spesso provate nell'arte, queste impressioni fisiche di dolore sono stereotipate nelle rappresentazioni ma pienamente convincenti e fanno parte del repertorio corporeo delle espressioni emotive che troviamo nella storia con scultori e pittori che attingono a una conoscenza del corpo profonda e intuitiva che lega movimento ed emozione.⁸² Infatti, gli esempi di questa combinazione tra la conoscenza intuitiva del corpo e le lunghe tradizioni di espressione emotiva che passa attraverso il corpo sono innumerevoli; il fatto che ce ne vengano in mente tanti è la prova che certe classi di gesti e tipi specifici di movimenti fisici hanno una peculiare efficacia nel colpirci. Tutti questi movimenti, azioni, gesti toccano profondamente le nostre corde più intime.⁸³

Alla luce di quanto detto, e connettendo il ragionamento sulla corporeità con la nostra riflessione, ci si può chiedere se sia possibile usare le immagini per protestare contro la sofferenza. La risposta è complicata poiché esistono esempi che sostengono tesi opposte tra loro. Infatti, alcuni artisti, come Goya nel suo *Los Desastres de la Guerra* (1810-1820) hanno usato immagini di sofferenza per mettere in guardia dalla guerra, ma altri le hanno usate per raccogliere sostegno patriottico per la guerra, in particolare dalle autorità e dagli eserciti. Le stesse immagini classiche e cristiane della sofferenza sono state spesso percepite come lezioni ispiratrici di forza d'animo o come promemoria dell'inevitabilità della sofferenza in un mondo decaduto. Basterebbe guardare alla modernità e al contemporaneo. Nei capitoli precedenti abbiamo accennato a come, di recente, con la crescente tecnologia, le immagini violente e di guerra (lontana da noi spettatori) abbiano funzionato come una sorta di intrattenimento, come un gioco. Sempre Sontag si trova d'accordo con quanto affermato da Platone, per cui abbiamo un appetito, uno strano fascino, per gli spettacoli orribili di degrado, dolore e umiliazione, di sofferenza.⁸⁴

Le fotografie di violenza, atrocità, distruzione e sofferenza hanno quindi implicazioni moralmente ambigue, nel senso che sicuramente promuovono, anche se in modo limitato, dei

⁸² Cfr. *ivi*, p. 35.

⁸³ *Ivi*, p. 36.

⁸⁴ Cfr. Allen, *Biting the Bullet: The Ethics and Aesthetics of Violence*, cit., pp. 106-107.

sentimenti di guerra; tuttavia, permane l'ambiguità sulla direzione di questi sentimenti, che possono essere un appello alla pace o un grido di vendetta.⁸⁵ Una delle ragioni per cui le immagini sono impotenti, per cui non veniamo fortemente raggiunti dallo shock, è una mancanza di immaginazione ed empatia:

Non possiamo davvero immaginare come fosse. Non possiamo immaginare quanto sia spaventosa, quanto terrificante sia la guerra. [...] o quello che prova ostinatamente ogni soldato, ogni giornalista che ha avuto la fortuna di eludere la morte che ha colpito gli altri vicini.⁸⁶

3.2. *La simulazione incarnata*

Abbiamo dunque visto che il cinema è in grado di coinvolgerci al punto da farci empatizzare non solo con le vicende e le esperienze di altri esseri umani, ma perfino con quelle di un oggetto o animale, come un asino in un mondo umano fatto di violenza, soprusi e umiliazione.⁸⁷ Dispositivi come il posizionamento della telecamera, il montaggio, l'illuminazione e la musica, possono essere impiegati per focalizzare l'attenzione degli spettatori sugli aspetti dannosi della scena e quindi suscitare paura.⁸⁸ Per Merleau-Ponty un film è realistico con successo quando riesce a presentare i suoi eventi e i personaggi in un modo che coinvolge le nostre capacità di rispondere immediatamente e pre-riflessivamente alle emozioni dei nostri simili e al significato incarnato dell'impegno del corpo umano con il mondo.⁸⁹ La sua teoria del realismo percettivo si basa sul fatto che “i film sono particolarmente adatti a rendere manifesta l'unione di mente e corpo, mente e mondo, e l'espressione dell'uno nell'altro”⁹⁰. Secondo Merleau-Ponty l'unione di mente e corpo ci è evidente nei nostri normali incontri percettivi quotidiani con altre persone; questo sarebbe testimoniato dal fatto che non dobbiamo attivare qualche capacità speciale di “lettura della

⁸⁵ Cfr. *ivi*, p. 105.

⁸⁶ *Ivi*, p. 107.

⁸⁷ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 24.

⁸⁸ Gaut, *Empathy and Identification in Cinema*, cit., p. 155.

⁸⁹ Rouse, *Merleau-Ponty and Carroll on the Power of Movies*, cit., p. 62.

⁹⁰ Cfr. *ivi*, p. 62-64.

mente” per avere accesso alla condizione emotiva dell'altro, dobbiamo solo guardarli con chiarezza.⁹¹

Attraverso l'incontro tra il nostro sistema corpo-mente e il meccanismo cinematografico vediamo il mondo del protagonista attraverso gli occhi e le esperienze del personaggio, questo è uno degli aspetti più affascinanti del cinema, che fa di esso un'arte umana per vocazione. Attraverso il modo particolare di raccontare una storia utilizzando immagini in movimento, il regista riesce a coinvolgerci nella narrazione e a cambiare la nostra visione del mondo. Il cinema avvince emotivamente e interagisce con le convinzioni personali. Esso rappresenta un veicolo espressivo con il quale le convinzioni dei registi, e del mondo cinematografico in senso lato, hanno l'opportunità di “diffondersi ampiamente attraverso un effetto volano”⁹².

Dopo aver visto un film, il modo in cui pensiamo a un fenomeno (che è stato rappresentato nella storia), le riflessioni e i sentimenti che vi associamo, il nostro modo di rapportarci con tale soggetto-oggetto nella vita reale, le nostre possibili relazioni con quel mondo saranno verosimilmente molto diverse rispetto a prima.⁹³ Questa è proprio la nostra riflessione, ovvero che dopo aver visto una rappresentazione della violenza, la nostra relazione con tale fenomeno subisce un cambiamento. Come è possibile che ciò avvenga? Da dove nasce e di cosa è fatto il coinvolgimento non solo emozionale che ci lega alle figure che si muovono sullo schermo?

Una tesi interessante, fondata sulla simulazione incarnata, fornisce un contributo importante a una teoria dell'intersoggettività e anche a una teoria della ricezione del film. Si tratta di un meccanismo, cruciale nella cognizione sociale e che può essere caratterizzato neurobiologicamente, che probabilmente costituisce una caratteristica funzionale di base per mezzo della quale il nostro sistema cervello-corpo modella le sue interazioni con il mondo;⁹⁴ infatti, esso sta alla base sia della consapevolezza corporea che delle forme basilari di comprensione sociale.⁹⁵ La simulazione sarebbe, come detto, una sorta di meccanismo funzionale di base del nostro cervello grazie al quale ri-usiamo parte delle risorse neurali che normalmente utilizziamo per interagire col mondo, modellando i rapporti e le relazioni che

⁹¹ Cfr. *ivi*, p. 62.

⁹² Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 12.

⁹³ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 26.

⁹⁴ V. Gallese, *Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience*, “Phenomenology and the Cognitive Sciences”, n. 4 (2005), pp. 23-48, qui p. 42.

⁹⁵ *Ivi*, p. 23.

con esso stabiliamo, mettendole al servizio della sua percezione e immaginazione.⁹⁶ Ci sono diversi studi che forniscono supporto empirico all'idea di uno stretto legame tra la simulazione incarnata e la nostra percezione delle emozioni degli altri come mostrato dalle loro espressioni facciali.⁹⁷

L'idea che siamo in grado di conoscere le credenze, i desideri, le intenzioni e i sentimenti di altre persone, in un certo senso, simulandoli o replicandoli esiste da molto tempo. La scoperta dei neuroni specchio, che vedremo meglio tra qualche pagina, fornisce prove concrete che in alcuni casi acquisiamo effettivamente una sorta di replica degli stati mentali dell'altra persona nei nostri stati mentali, e che lo facciamo non solo nell'immaginazione ma a livello del nostro cervello, in schemi codificati dal corpo di scariche degli stessi neuroni che si attivano quando facciamo o sentiamo la cosa cui assistiamo nell'azione dell'altro: un fenomeno chiamato simulazione incarnata. Questa attivazione dei motoneuroni è la risposta simulativa che si pone in estremo contrasto con una risposta teorica, poiché i motoneuroni sicuramente non effettuano la riflessione e le loro attivazioni non sono credenze o altri tipi di atteggiamenti proposizionali che utilizzano concetti.⁹⁸

Comprendiamo il senso di molti dei comportamenti e delle esperienze altrui grazie all'utilizzo degli stessi circuiti neurali su cui si fondano le nostre esperienze agitive, emozionali e sensoriali in prima persona. Riutilizziamo i nostri stati o processi mentali, rappresentati in un formato corporeo, per attribuirli funzionalmente agli altri. In questo senso la simulazione incarnata fornisce un quadro integrato e neurobiologicamente plausibile di questa varietà di fenomeni intersoggettivi. A riguardo Freedberg e Gallese scrivono che la simulazione incarnata tramite i neuroni specchio è la fonte di risposte empatiche automatiche, consentendo la comprensione esperienziale diretta di un'opera d'arte.⁹⁹ Per questo possiamo sviluppare delle interessanti riflessioni e conclusioni legate ai film.

L'uso di questo modello come chiave di lettura e interpretazione della ricezione del film deriva alla convinzione condivisa che il nostro approccio alla vita reale così come al film si fondi su meccanismi percettivi e sottostanti meccanismi neurofisiologici simili. La teoria della

⁹⁶ Cfr. Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, p. 24.

⁹⁷ Gallese, *Embodied simulation*, cit., p. 37.

⁹⁸ Cfr. S. Roush, *Simulation and understanding other minds*, *Philosophical Issues*, Vol. 26 (2016), *Knowledge and Mind*, pp. 351-373, qui pp. 351-352.

⁹⁹ M. Sheets-Johnstone, *Movement and mirror neurons: a challenging and choice conversation*, *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, n. 11 (2012), pp. 385-401, qui p. 398.

simulazione incarnata fonda empiricamente un nuovo modello di percezione che può essere applicato a molti aspetti del funzionamento del film e della sua ricezione da parte degli spettatori. Altro punto di forza di tale tesi è che sia applicabile anche a una modalità di ricezione del film non necessariamente riducibili a una mera ricezione empatica.¹⁰⁰ È chiaro quindi che in questi termini, come abbiamo visto nel capitolo precedente, il ruolo dello spettatore non può più essere solo empatico-recettivo, come era storicamente quello legato alla fruizione del cinema classico e come è ancora per la gran parte del cinema mainstream. La simulazione incarnata coincide quasi con la nozione di empatia, ma non si esaurisce con essa; la prima “sottende anche aspetti importanti della costruzione delle nostre mappe spaziali, condiziona la nostra relazione con gli oggetti ed è alla base delle nostre capacità immaginative”¹⁰¹.

Abbiamo introdotto la teoria della simulazione incarnata perché essa potrebbe contribuire a spiegare contemporaneamente la natura genuina delle emozioni suscitate dalla finzione narrativa e le differenti reazioni comportamentali che normalmente adatteremmo fuori dal cinema nella vita reale.¹⁰² Secondo Steven Spielberg¹⁰³ non potremo mai parlare di immersione fintanto che fisseremo un semplice rettangolo, un grande schermo cinematografico: dobbiamo liberarci di questo e portare lo spettatore dentro l’esperienza. In questo senso la simulazione incarnata ci fornisce una modalità di accesso agli altri e al mondo più diretta di quella mediata da meccanismi di mentalizzazione esplicita a base linguistica.¹⁰⁴ Chiaramente, la complessità dell’esperienza estetica non deve essere sminuita da spiegazioni riduzioniste “incarnate”: le risposte empatiche e la comprensione esperienziale diretta di un’opera d’arte si basano su qualcosa di molto più complesso della “simulazione incarnata”.¹⁰⁵

Quanto visto sull’empatia ci conduce all’identificazione, che abbiamo visto non è la stessa cosa, visto che proprio perché mi sento empaticamente vicino a ciò che accade posso identificarmi. Per esempio, c’è accordo tra la maggior parte degli autori con un approccio orientato all’affettività presuppone che, durante l’evento empatico, ci sia qualcosa che può

¹⁰⁰ Cfr. Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., 24-25.

¹⁰¹ Ivi, p. 34.

¹⁰² Cfr. ivi, p. 68-70.

¹⁰³ Si veda Steven Spielberg, esponente della New Hollywood e regista di film come *Lo squalo* (1975), *E.T.* (1982), *Jurassic Park* (1993), *Schinder’s list* (1993),

¹⁰⁴ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, pp. 281-282.

¹⁰⁵ Cfr. Sheets-Johnstone, *Movement and mirror neurons*, cit., p. 398.

essere caratterizzato come una parziale identificazione dell'osservatore con l'osservato. Proprio di questo iniziamo a parlare.

4. L'identificazione

La comprensione della storia dipende quindi dal complesso dei dati sensoriali raccolti passati attraverso il filtro interpretativo dell'attenzione selettiva e della percezione individuale, classificati e persino modificati dalla struttura di personalità dello spettatore (Wilson, 1976). In questo ambito è necessario tenere presente che si sviluppano peculiari meccanismi psicologici di funzionamento mentale (Freud, 1936), specialmente utilizzati a scopo difensivo, come la proiezione, la regressione e l'identificazione. Quando si verificano fenomeni di proiezione, nel personaggio e nella vicenda percepiti vengono inseriti inconsciamente a scopo difensivo aspetti che in realtà si originano nella storia individuale e nella personalità dello spettatore.¹⁰⁶

Il cinema corrisponde a processi psichici essenziali come la proiezione o la rappresentazione. Lo stesso cinema che innesca questi processi potrebbe persino aiutare a rinnovare la conoscenza degli stessi, come appunto quelli dell'identificazione e dell'immaginazione.¹⁰⁷ Questa tematica ha fatto da sfondo a tutta questa riflessione, ne abbiamo parlato riguardo al film *Joker*¹⁰⁸ e alle implicazioni che la sua visione poteva comportare. Abbiamo visto come ci fossero, all'uscita del film, dei timori in merito a possibili emulazioni. Ecco, ora cerchiamo di capire come possono avvenire tali emulazioni. Abbiamo detto che il cinema offre una finestra attraverso la quale gettare uno sguardo su un mondo distinto dal cinema stesso; ora si tratta di riflettere sull'ingresso del pubblico in quello stesso mondo.¹⁰⁹ Il mondo del film deve essere presentato, per la maggior parte, come un mondo indipendente, chiuso in sé e autosufficiente; questo è ciò che i teorici del cinema chiamano "l'illusione diegetica".¹¹⁰ Se concepiamo il cinema come ingresso in un mondo sconosciuto, si

¹⁰⁶ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 8.

¹⁰⁷ Cfr. Morin, *Sul cinema*, cit., p. 78.

¹⁰⁸ T. Phillips, *Joker*, Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Joint Effort, BRON Studios, Creative Wealth Media Finance, DC Comics, DC Entertainment, 2019.

¹⁰⁹ Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., p. 41.

¹¹⁰ Rousse, *Merleau-Ponty and Carroll on the Power of Movies*, cit., p. 64.

assottiglia quella distanza che stava alla base dell'idea di cinema come finestra. Lo spettatore si trova ancora fra due poli:

la proiezione, grazie alla quale egli si può lanciare dentro il film, quasi per dissolversi in esso rinunciando volontariamente alla propria soggettività individuale a favore di un'oggettivazione; e l'identificazione, che gli permette di assorbire il film, cioè di assumere dentro di sé quel mondo e viverlo così a sua volta quale soggetto immaginario.¹¹¹

Morin ha esaminato quest'oscillazione tra le due posizioni facendo notare come i personaggi fittizi che si muovono sullo schermo funzionino da "sosia" dello spettatore in sala, il che li rende per un verso delle proiezioni attraverso le quali si può partecipare al film, ma per l'altro conferisce loro un'apparenza inquietante, come se fossero "un'incarnazione di quanto è troppo intimo e insieme troppo temuto in noi stessi, così rappresentando il ritorno del rimosso"¹¹². Sono discorsi questi che sembrano provenire dall'ambito della psicologia. Infatti, a proposito dell'identificazione, il fenomeno di sentirsi nei panni del protagonista del film, smarrendo la propria identità, può avvenire in modo profondo ma transitorio durante la visione del film oppure può estendersi, oltre la fase della visione.¹¹³ In base a questo riterremo di essere, durante la visione del film, un personaggio della storia o addirittura vorremmo essere quel personaggio. Quest'ultima è una preoccupazione reale e concreta per alcuni film considerati "pericolosi". Scrivono Gallese e Guerra:

Essere un soggetto significa non solo esperire la realtà che fisicamente si abita, ma anche concepire mondi possibili, abbandonarsi all'immaginazione e rapportarsi a una realtà che non è immediatamente determinabile in quanto vera o fittizia, sulla base del mezzo con cui la percepiamo.¹¹⁴

Interessante, e anche questa legata alla psicologia, è la teoria presentata Morin in *Sul cinema* che vede il cinema costituire un universo sdoppiato, un riflesso dell'universo reale che a esso si sovrappone, ed è dotato di qualità magica. Un universo che non è più subito dallo

¹¹¹ Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., p. 42.

¹¹² *Ibidem*.

¹¹³ Balestrieri, *Vero come la finzione*, cit., p. 8.

¹¹⁴ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 68-70.

spettatore ma è frutto di una creazione estetica, è mediatizzato, prodotto dalla tecnica e dalla coscienza razionale. Secondo Morin,

[...] l'universo magico non è solo quello della coscienza infantile; è anche quello del sogno, delle fantasie, dei miti, dell'arte. Se in numerosi settori della nostra vita contemporanea abbiamo sancito (o crediamo di averlo fatto) la separazione tra visione razionale e visione magica del mondo, se crediamo di aver rimosso la visione magica dalla nostra vita cosciente, non per questo essa è meno viva ed esigente.¹¹⁵

Questa sensibilità magica permane perché è un universale antropologico ed è a questo universale che il cinema si adatta e su cui è capace di fare leva. Essa, infatti, permane anche a un livello inconscio, non può essere rimossa perché parte costitutiva della natura umana. È la qualità magica che è qualità filmica. Si comprende quindi perché il cinematografo sia stato assorbito dal cinema: portava in sé le possibilità, come nessuna arte mai ne aveva possedute, per far vivere e per rappresentare finalmente quell'universo di cui si avvertiva il bisogno in modo allusivo, incompleto, nel sogno e nell'estetica. E anche l'universalità potenziale del cinema diventa comprensibile: bambini e adulti vi ritrovano un linguaggio condiviso, una comune visione del mondo, una comprensione immediata.¹¹⁶ Scrive, in proposito, Martin Scorsese:

La prima cosa che mi viene in mente è il ricordo della sala cinematografica in sé. Ricordo quando mi portavano al cinema da piccolo [...] e la mia prima sensazione era quella di penetrare in un mondo magico: la moquette spessa, il profumo del popcorn fresco, la sensazione di sicurezza e soprattutto quella di essere in un luogo sacro. Un mondo di sogni. Un luogo che sollecitava e dilatava la mia immaginazione.¹¹⁷

Proprio in questo universo sdoppiato e magico si rende possibile e viene facilitata l'identificazione. L'assorbimento nell'esperienza cinematografica è un fenomeno che emerge dalla relazione tra questi due mondi, il nostro e quello del cinema: l'esperienza dell'assorbimento cinematografico nasce, si modifica e si scompone secondo la combinazione

¹¹⁵ Morin, *Sul cinema*, cit., pp. 77.

¹¹⁶ Cfr. *ivi*, p. 78.

¹¹⁷ M. Scorsese, *Il bello del mio mestiere. Scritti sul cinema*, Minimum fax, Roma, 2002, p. 55.

e la ricombinazione di una costellazione di fattori apportati da ciascuno dei mondi nella relazione.¹¹⁸ Chiaramente il nostro speciale impegno coinvolgente con un film dipende dalla riuscita presentazione sia di un mondo credibile, e quindi identificabile ai nostri occhi, sia dalle persone coinvolte in esso, cioè gli attori.¹¹⁹

Qui andiamo incontro al discorso legato agli effetti di quanto vediamo nei film, perché il risultato dell'identificazione può finire per essere una prassi. Gli eroi dei film diventano infatti modelli che cerchiamo di imitare e possiamo cercare di farlo non soltanto nei gesti e negli atteggiamenti, ma anche nel loro modo di volere la felicità e persino nella concezione che hanno della vita. Questa volontà di imitazione sarà tanto più attiva quanto più lo spettatore avrà riconosciuto, nel tono eroico o comico del film, i propri problemi, la propria immagine, il riflesso di sé e il suo doppio sullo schermo. Bisogna tuttavia precisare che l'identificazione non approda sempre e necessariamente alla prassi; essa può mantenersi solamente in certi sogni, in certi giochi (come i bambini che giocano ai cowboy o ai gangster). Il tutto è infinitamente variabile, secondo i film e secondo gli individui.

Sono proiezioni-identificazioni che danno corpo ed esistenza a personaggi e trasformano lo schermo in finestra aperta su un mondo vivo. Questo mondo di schermo ha la presenza e la sostanza corporea degli spettri arcaici; gli eroi dei film hanno preso le nostre anime, le hanno adattate ai loro corpi e alle loro passioni, noi viviamo attraverso loro, posseduti da loro. [...] Questa "magia" si inserisce in una magia latente del "doppio" caratteristico dell'immagine cinematografica, e in un flusso antrop-cosmomorfico che il montaggio e la musica del film mettono in atto. Nello stesso tempo, però, lo spettatore è cosciente di essere solo uno spettatore.¹²⁰

Lo spettatore è cosciente e continua a vivere in modo latente e ridotto, ma lucido al di qua dello schermo. Un discorso analogo potrebbe essere fatto sulla lettura di un romanzo. Ciò che è importante è il fatto che "la realtà apparente [del mondo immaginario] non è per niente indebolita né alterata dal fatto di sapere che è solo un'illusione"¹²¹. Cosa significa questo? Che, pur riconoscendo che si tratta di un mondo di illusione, questo non perde la forza attrattiva.

¹¹⁸ Rousse, *Merleau-Ponty and Carroll on the Power of Movies*, cit., p. 65.

¹¹⁹ Ivi, pp. 62-63.

¹²⁰ Morin, *Sul cinema*, cit., p. 54.

¹²¹ *Ibidem*.

Difficilmente si possono dissociare proiezione e identificazione. Infatti, mentre con la proiezione si tende a identificarsi con il protagonista del film, con l'identificazione si riconduce il protagonista del film a sé: è un doppio movimento in senso inverso, che orienta da un lato il protagonista verso lo spettatore e, dall'altro, lo spettatore verso il protagonista attraverso transfert continui e variabili.

4.1. *Teorie dello spettatore: la regressione di Baudry e l'impulso cinematografico di Mulvey*

L'attrazione del cinema per storie di sosia e di identità scambiate stimola a interrogarsi sull'identificazione, poiché il tanto discusso rapporto dello spettatore con il film si fonda su un analogo meccanismo di (non) riconoscimento del Sé e dell'Altro. In tale contesto si sottolinea il ruolo importante del primo piano e del volto umano.¹²² Al cinema il nostro sguardo di spettatori nello specchio si confronta da una parte con il Sé, ossia col proprio volto come espressione dell'interiorità, ma è anche uno sguardo dall'esterno e ritorna quindi al Sé come sguardo dell'Altro. Nel primo piano l'uomo vede sé come in uno specchio. In tal modo, da un lato si riconosce al cinema un ruolo particolare nei rapporti interpersonali, e dall'altro il nesso fra specchio, volto e primo piano rimanda a collegamenti con il fenomeno dei neuroni specchio.¹²³ Alla base di tutte queste concezioni di stampo psicoanalitico vi è l'idea che nel cinema

il corpo regredisca a uno stadio precedente: nell'oscurità della sala cinematografica il riferimento con la realtà va perduto, e la proiezione, che in Freud ha luogo ancora a livello ideale, viene letteralmente esteriorizzata; il telo del sogno interiore diviene il telo reale della sala.¹²⁴

Al centro della visione di Jean-Louis Baudry, che insieme a Christian Metz è parte del paradigma della teoria filmica degli anni Sessanta e Ottanta che vede il cinema come specchio dell'inconscio, vi è l'idea che il dispositivo cinematografico determini artificialmente uno stato di regressione. Se la maggior parte degli studiosi della teoria lacaniana si era concentrata sui mezzi di realizzazione interni al film come il montaggio o la narrazione, Baudry si rivolse

¹²² Cfr. Morin, *Sul cinema*, cit., p. 62.

¹²³ Ivi, p. 66.

¹²⁴ Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., pp. 66-77.

invece alle condizioni esterne, di cornice, della proiezione. Egli voleva chiarire come mai il realismo (come stile estetico) produca un effetto di realtà e perché questo effetto si spieghi al meglio con il concetto di effetto-soggetto. Laddove inizialmente si era ricondotto l'effetto di realtà all'azione combinata di finestra trasparente e cornice costruttivista, Baudry va oltre questa spiegazione, poiché per lui la situazione cinematografica mostra sorprendenti parallelismi con la costituzione del soggetto umano.

Per spiegare la situazione dello spettatore al cinema, Baudry si riallaccia alla metafora platonica della caverna¹²⁵, che ritiene la prima testimonianza in Occidente di un dubbio metafisico circa la percezione sensoriale, la rappresentazione e la realtà oggettiva. Platone paragona gli uomini a dei prigionieri all'interno di una caverna, incatenati in modo da poter guardare solo in una direzione. Alle loro spalle brucia un fuoco, e tra loro e il fuoco corre un muro lungo il quale camminano uomini che trasportano oggetti, i quali proiettano la loro ombra sulla parete della caverna visibile ai prigionieri; questi ultimi scorgono dunque soltanto le ombre, ma non gli oggetti reali che si trovano alle loro spalle. Baudry applica questa situazione agli spettatori seduti al cinema. Le speciali circostanze della proiezione, come pure la natura avvolgente della narrazione filmica, trasportano praticamente lo spettatore in uno stato di trance, nel quale egli riesce a malapena a distinguere il film dalla propria stessa condizione.¹²⁶ Baudry imposta la propria concezione sull'idea freudiana del sogno come meccanismo di elaborazione del desiderio, spostando però il campo dalla psicologia all'epistemologia e all'ontologia, il che spiega il ricorso a Platone. Il cinema in altre parole ci riporta all'infanzia. Analogamente, al cinema lo spettatore è abituato a identificarsi con lo sguardo altrui, cosicché adotta lo sguardo dello schermo per evitare lo sguardo su sé stesso. A ciò si aggiunge che proprio il volto offre molte possibilità d'identificazione affettiva.

Un'altra teoria dello spettatore di stampo psicoanalitico è quella che delinea la critica cinematografica Laura Mulvey. Quest'ultima localizza il potere fascinatore del film in due impulsi indipendenti: da una parte la voglia di guardare, che rende oggetti le altre persone, sottoponendole a uno sguardo di curiosità e controllo, dall'altra la fonte di fascino nel cinema consisterebbe in una sorta di regressione a uno stadio precedente di sviluppo, ossia allo stadio dello specchio. Tuttavia, non è solo il classico montaggio del regista, ma anche vari attributi

¹²⁵ Si veda il *Simposio* di Platone.

¹²⁶ Elsaesser, Hagener, *Teoria del film*, cit., p. 71.

dello spettatore che abbiamo visto nel paragrafo dedicato alla filmologia che favoriscono, nei confronti dell'osservatore, il processo dell'identificazione con un io ideale sullo schermo.¹²⁷

Come avviene questa identificazione dal punto di vista scientifico? Cosa si attiva nel nostro cervello, facendo sì che ci si possa identificare con il rischio di finire, inconsciamente, di emulare ciò che si vede? I fenomeni speculari sembrano favorire la visione dell'identificazione.¹²⁸ Per questo, i neuroni specchio potrebbero darci una possibile risposta.

5. I neuroni specchio

Abbiamo visto che le emozioni e le sensazioni esperite dall'altro, indipendentemente dalla loro natura reale o fittizia, sono prima di tutto costituite e direttamente comprese attraverso il riuso di una parte degli stessi circuiti neurali su cui si fonda l'esperienza in prima persona di quelle stesse emozioni e sensazioni. Abbiamo visto che questo nostro coinvolgimento con le vicende e le emozioni dei personaggi di un film è mediato da questo meccanismo, che vede al suo centro la nozione di sistema cervello-corpo, e che ci permetta di muoverci in modo disinvolto tra il mondo reale e quello di finzione.¹²⁹ Li abbiamo nominati diverse volte e ora cercheremo di comprenderne le caratteristiche, visto che i neuroni specchio sembrano indicare una via di ricerca per la comprensione della esperienza dell'arte. Ci sono prove neuroscientifiche che la nostra tendenza al mirroring sia radicata nei sistemi dei neuroni specchio nel cervello.

La scoperta neurologica dei neuroni specchio è di fondamentale importanza per la teoria fenomenologica dell'intersoggettività. Attraverso degli esperimenti sui primati, Rizzolatti e Gallese hanno scoperto che un insieme di neuroni nella corteccia premotoria rappresenta i movimenti visivamente registrati di un altro animale. L'attività di questi neuroni specchio presenta esattamente lo stesso modello di attività che appare nel movimento del proprio corpo. Questi risultati possono essere estesi ad altre funzioni cognitive ed emotive negli esseri

¹²⁷ Cfr. *ivi*, p. 97.

¹²⁸ Gaut, *Empathy and Identification in Cinema*, cit., p. 154.

¹²⁹ Cfr. Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 68-70.

umani. Queste scoperte neurologiche potrebbero essere “tradotte” fenomenologicamente nelle nostre sensazioni, sentimenti e volizioni vissute.¹³⁰

Il ruolo funzionale dei neuroni specchio è stato valutato in molti modi diversi. Sono stati considerati come il meccanismo centrale della lettura della mente, della comprensione del linguaggio e dell'imitazione.¹³¹ Nel loro articolo del 2007 intitolato *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience* in “Trends in Cognitive Sciences”, lo storico dell'arte David Freedberg e il neuroscienziato Vittorio Gallese affermano che il loro scopo è “sfidare il primato della cognizione nelle risposte all'arte” e proporre invece che “un elemento cruciale della risposta estetica consiste nell'attivazione di meccanismi incarnati che comprendono la simulazione di azioni, emozioni e sensazioni corporee, e che questi meccanismi sono universali”¹³².

Ma guardiamo un po' cosa sono e come si caratterizzano questi neuroni specchio, come funzionano. I neuroni specchio sono cellule nervose che si attivano in presenza di azioni compiute da altri: quando un essere vivente compie con le mani un movimento finalizzato (per esempio il gesto di afferrare qualcosa) e quando osserva il medesimo movimento in altri esseri viventi, la sua attività cerebrale è esattamente la stessa. La principale caratteristica dei neuroni specchio è quindi quella di attivarsi sia quando si esegue un atto motorio, sia quando si osserva un altro individuo eseguire un atto motorio o un gesto simile. L'osservazione dell'attività di questi neuroni ha permesso di scoprire un meccanismo funzionale neurofisiologico che per la prima volta mostra la connessione tra due individui, mappando le azioni dell'uno sul sistema motorio dell'altro. Vedere un'azione significa anche simularla attraverso e nel proprio sistema motorio. Il meccanismo dei neuroni specchio porta la simulazione incarnata, che abbiamo visto prima, nella sfera dell'intersoggettività.

Se vediamo qualcuno provare qualche emozione o fare qualcosa, viene attivato lo stesso circuito cerebrale coinvolto nello sperimentare effettivamente quell'emozione o fare quella cosa, ma con l'inibizione delle normali uscite, quindi non agiamo come faremmo normalmente.¹³³ È chiaro quindi che i neuroni specchio e le emozioni hanno un rapporto

¹³⁰ D. Lohmar, *Mirror neurons and the phenomenology of intersubjectivity*, *Phenomenology and the Cognitive Sciences* (2006), pp. 5-16, qui p. 5.

¹³¹ Cfr. C. Meini, A Paternoster, *Mirror neurons as a conceptual mechanism?*, *Mind & Society*, n. 11 (2012), pp. 183-201, qui p. 183.

¹³² Sheets-Johnstone, cit., p. 386.

¹³³ Gaut, *Empathy and Identification in Cinema*, cit., p. 154.

particolare. Questi neuroni si attivano nel vedere qualcuno eseguire determinati gesti. Chiaramente in questo tipo di situazioni rientra inevitabilmente anche l'esperienza dell'arte; per esempio, quando guardiamo un quadro non rimaniamo passivi davanti al dipinto.

È chiaro che in questi termini il meccanismo dei neuroni specchio diviene molto rilevante per la comprensione di tutte le forme di intersoggettività mediata, proprie della finzione narrativa, come quella del film.¹³⁴ Per esempio, vedere l'espressione facciale del disgusto altrui attiva la stessa porzione dell'insula anteriore sinistra che viene attivata durante l'esperienza soggettiva in prima persona del disgusto; l'emozione dell'altro è costituita e direttamente compresa attraverso il riutilizzo degli stessi circuiti neurali su cui si fonda la nostra esperienza in prima persona di quella data emozione. Osservare l'espressione di un'emozione significa anche simularla interamente.¹³⁵ Si è proprio constatato che l'espressione mimica di un attore rivolto alla macchina da presa, provoca in chi guarda risposte sensoriali molto simili a quelle che lo stesso gesto provocherebbe nella realtà.

Tutto ciò concorda con l'esperienza comune nel cinema, dove possiamo sussultare come se soffrissimo e provare angoscia quando un personaggio preferito viene ferito. Il rispecchiamento del comportamento e dei sentimenti fornisce una forte evidenza dell'esistenza dell'identificazione immaginativa e dell'empatia con i personaggi.¹³⁶ L'uomo al cinema si ritrova dunque sdoppiato in una mente che esperisce e in una mente che agisce: abbiamo una mente come mera elaborazione di informazione e una mente come produttrice di significato. L'informazione, e lo abbiamo visto bene, è quella che viene dal mondo esterno. I sensi ricevono l'informazione e la convogliano nel cervello; questi, tuttavia, non riportano il mondo ma lo interrogano, cercando risposte a domande specifiche. La mente umana si procura informazioni tramite i sensi, fa domande e cerca informazioni per sopravvivere. Le sensazioni sono segmenti di realtà modellati da uno dei sensi dell'essere umano. Quanto avviene in tale contemplazione è un atto di ri-creazione, in cui lo spettatore fissa la sua attenzione e proietta sull'opera il proprio stato interiore, attribuendo un significato, un valore o delle emozioni a determinati oggetti o personaggi. Non si è mai spettatori passivi della scena del mondo. E meccanismi come quelli dei neuroni specchio consentono di gettare luce sulle basi biologiche di quella ri-creazione che lega il fruitore all'opera d'arte.

¹³⁴ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., p. 58.

¹³⁵ Ivi, p. 67.

¹³⁶ Gaut, *Empathy and Identification in Cinema*, cit., p. 154.

Capitolo 4

La filmografia “violenta” di Martin Scorsese

Movies touch our hearts, and awaken our vision, and change the way we see things. They take us to other places. They open doors and minds. Movies are the memories of our lifetime. We need to keep them alive.¹

Nel capitolo finale di questa ricerca tenteremo di far convergere gli aspetti e le tematiche viste fin qui. Lo faremo immergendoci direttamente nella filmografia di un regista che ha fatto della violenza un punto cardine delle sue rappresentazioni: Martin Scorsese. Nel farlo ci serviremo anche di altre produzioni cinematografiche e di altri artisti noti per essere rappresentativi della violenza. Mentre ci sono alcuni autori che provano a rendere lo spettacolare non spettacolare, cercando la via dell’impersonalità, altri fanno della violenza uno spettacolo visivo e un fulcro della loro narrazione; in questo secondo caso, che è quello che più ci interessa, intendiamo la vera e propria estetizzazione di quanto viene rappresentato. Martin Scorsese, e vedremo anche Quentin Tarantino, appartengono, seppure in modo differente, al secondo tipo di autori. Va tuttavia precisato che nei film di questi autori la violenza viene resa spettacolare ed esagerata, ma non per questo si tratta di una rappresentazione gratuita.

La rappresentazione della violenza è sempre motivata dai due registi, in modo non del tutto differente, da buone ragioni: essa è elemento costitutivo inevitabile della vita e del nostro mondo. Per uno la violenza si esprime in diverse forme più o meno esplicite e ambigue, per l’altro attraverso il puro intrattenimento e divertimento. Cercheremo ora di approfondire tutto questo e scopriremo che, nonostante queste visioni sembrino agli antipodi, sarà comunque possibile trovare dei punti in comune.

¹ The film foundation, in <https://www.film-foundation.org/>, <https://www.film-foundation.org/board#:~:text=Martin%20Scorsese,the%20memories%20of%20our%20lifetime>, ultimo accesso: 26-08-2023.

1. *La violenza del mondo secondo Martin Scorsese*

Esponente della *New Hollywood*, Scorsese è considerato uno dei più importanti registi della storia del cinema. Abbiamo accennato al fatto che egli tende a rappresentare un mondo crudo e violento; lo fa perché quello è il modo in cui è fatto il mondo secondo lui: la realtà in cui viviamo è così. Questo modo di vedere le cose è influenzato dalla vita stessa di Scorsese. Originario di New York, vive la maggior parte della sua infanzia e adolescenza a Manhattan in una delle vie principali del quartiere della cosiddetta Little Italy, luogo in cui gli episodi violenti e le lotte tra gang erano all'ordine del giorno. Anche a causa dei suoi problemi di salute, Scorsese non si integrerà mai del tutto nella vita del quartiere.² Saranno proprio queste difficoltà che lo avvicineranno al cinema. Egli scrive:

I miei ricordi di spettatore sono indissolubilmente legati alla famiglia. Io e mio padre provavamo un senso di tacita comunione spirituale condividendo quelle immagini e quelle emozioni straordinarie. Tutto questo mi ha segnato a tal punto, fino a oggi, che l'essenza del mio desiderio e del mio bisogno di esprimermi attraverso il cinema ne scaturiscono direttamente.³

Scorsese ha scoperto il cinema quando era bambino; i primi film erano quelli degli anni '40 e '50, in particolare i capolavori del cinema italiano visti in compagnia della sua famiglia, di origine italiana: tali pellicole, sostiene, lo hanno aiutato a costruire la sua visione del cinema e della vita.⁴ Per la famiglia Scorsese era un rito settimanale quello di riunirsi davanti al televisore e quello che colpiva il giovane Martin, oltre allo spettacolo offerto dalle immagini, erano le reazioni emotive dei parenti. Per i nonni, arrivati dell'Italia decenni prima, le immagini della tv e del cinema erano un viaggio nello spazio e nel tempo, un'apertura sulla terra d'origine.⁵ Tali immagini erano un rifugio dal mondo esterno del quartiere, nel quale tentavano di sopravvivere evitando ogni coinvolgimento possibile con la violenza della mafia che li circondava. Era un costante e difficile tentativo di farsi rispettare senza diventare gangster. Per questo motivo le immagini del neorealismo italiano li compensavano di una vita

² D. Skinner, M. Scorsese, 2013, National Endowment for the Humanities, <https://www.neh.gov/about/awards/jefferson-lecture/martin-scorsese-biography>, ultimo accesso: 12-05-2023.

³ Cfr. Scorsese, *Il bello del mio mestiere. Scritti sul cinema*, Minimum fax, Roma, 2002, p. 60.

⁴ Cfr. *ivi*, p. 7.

⁵ G. Sansonna, *La formazione di un antropologo visuale*, "Linus", LVII, n. 670 (2021), pp. 72-75, qui p. 72.

italiana non vissuta e il cinema diventò l'unico modo di costruirsi un passato, una patria spirituale, di ritrovare un'identità.⁶

Guardare i film italiani insieme a loro [i nonni] ha permesso a Martin di capirli, allargando improvvisamente il proprio mondo di bambino. Scoprendo, nel cinema, le sue radici. Cercando in quelle immagini un'indicazione, sul bivio che il suo quartiere impone: unirsi alle gang mafiose o farsi prete. [...] Salute precaria, scarsa vocazione alla violenza fisica, flebile resistenza al peccato avranno il loro peso nell'invenzione di una terza via, molto personale, segnata dalla magnifica ossessione del cinema.⁷

Scorsese non si allontanerà mai dalle sue origini sia in termini di luogo, New York, che di contenuti e fatti, ovvero la violenza del mondo delle gang. A questo si aggiunge il fatto che a scuola di cinema la prima lezione che riceve è quella di raccontare “ciò che già sai e ciò che già sei”. Per questo saranno diversi i film ambientati a New York, così come quelli sulla vita da gangster e ancora di più, quasi tutti, quelli che avranno la violenza (nelle sue diverse forme) come sfondo e soggetto principale.

Un ruolo importante nei suoi film lo ha anche la religione, tanto è vero che da giovane una delle sue aspirazioni era quella di diventare prete. Grazie alla religione ha approfondito il concetto di moralità, di cosa è giusto e cosa sbagliato, del bene e del male, tutti concetti poi tornati utili per scrivere e girare film. L'importanza della religione culmina ne *L'ultima tentazione di Cristo*⁸, film che provocò un grande scandalo, forti proteste e minacce di boicottaggio.

“Il mio film - ebbe a dire Scorsese - descrive Cristo come completamente divino e al tempo stesso completamente umano, solo così infatti la sua crocifissione ha un senso, se Gesù fosse solamente divino e non capace di provare le sensazioni di un uomo non proverebbe nessuna sofferenza nella crocifissione, e non avrebbe nessun valore per l'umanità. Il mio film è profondamente religioso e rispettoso della cristianità, ma non è stato capito”⁹. Ciò che fa è dunque descrivere Gesù come una divinità ma prima di tutto come un uomo, il quale più volte

⁶ *Ibidem*.

⁷ Ivi, p. 73.

⁸ M. Scorsese, *L'ultima tentazione di Cristo (The Last Temptation of Christ)*, produzione, Universal Pictures, Cineplex Odeon Films, 1988.

⁹ R. Schickel, M. Scorsese, *Conversazioni su di me e tutto il resto*, Bompiani, Milano, 2010, p. 228.

è sul punto di cedere alla tentazione di vivere come una persona normale e di rifiutare il destino predispostogli da Dio. Dalla filmografia di Scorsese si evince chiaramente come fin dai suoi primi film, e così in modo coerente in quelli successivi, i suoi interessi sono rivolti fondamentalmente allo studio dell'uomo, ovvero delle sue paure, ossessioni, peccati, debolezze in un mondo di ingiustizie, quello della vita vera, con sue le conseguenze reali (a New York e in un mondo di gangster).

Per esempio con *The Aviator*¹⁰, film basato sul produttore di Hollywood Howard Hughes, scarnifica la vita del protagonista mostrandone tutte le paure e ossessioni, come il disturbo ossessivo-compulsivo, esibendo le sue manie di grandezza molte volte irrazionali, ma senza criticarle o elogiarle, mostrando come una persona capace di grandi cose non riesca a capire quando fermarsi, e volando troppo in alto finisce per bruciarsi, proprio come il protagonista del film.¹¹ Un altro film che affronta temi simili è *Shutter Island*¹², un thriller psicologico in cui il protagonista, un agente dell'F.B.I., si trova ad affrontare, durante un'indagine in un inquietante ospedale psichiatrico, le sue paure e i suoi traumi irrisolti.¹³ Scorsese affronta queste tematiche legate alla psiche dell'uomo, inserendole in un'atmosfera al confine tra l'horror e thriller. Ci sono anche forme più sottili e invisibili, una violenza più simbolica come quella di altri progetti come *L'età dell'innocenza*¹⁴. Il film, che è un'opera in costume ambientata alla fine dell'Ottocento nell'alta borghesia newyorkese, è una profonda analisi dei rapporti amorosi dell'epoca, che denuncia l'ipocrisia e i perbenismi della borghesia stessa; è uno dei pochi film dove la violenza non è esplicita ma sottotraccia, insita nei comportamenti della società di quel periodo, che non tollerava trasgressioni alla moralità. Questi sono alcuni film in cui la violenza esplicita non è presente, noi invece ci concentreremo su quelli in cui lo è; e lo è fin dalle sue prime pellicole, quelle ispirate dal luogo in cui è cresciuto. Già uno dei primi cortometraggi di Scorsese risalente al lontano 1967, *La grande rasatura*, interpretato da diversi critici come un'accusa alla guerra del Vietnam, preannuncia quelli che saranno gli

¹⁰ M. Scorsese, *The Aviator*, Warner Bros. Pictures, Miramax Films, Appian Way Productions, Forward Pass, IMF, Initial Entertainment Group, 2004.

¹¹ Cfr. G. Zappoli, *Dicaprio in un'interpretazione memorabile nel primo film biografico scorsesiano*, 2017, Mymovies.it, <https://www.mymovies.it/film/2004/theaviator/>, ultimo accesso: 12-05-2023.

¹² M. Scorsese, *Shutter Island*, Paramount Pictures, Phoenix Pictures, Sikelia Productions, Appian Way Productions, 2010.

¹³ Cfr. “*Shutter Island (2010)*”, <https://www.imdb.com/title/tt1130884/>, ultimo accesso: 26-08-2023.

¹⁴ M. Scorsese, *L'età dell'innocenza (The Age of Innocence)*, Columbia Pictures, Cappa Production, 1993.

elementi della sua lunga serie di film. La violenza è dunque il filo conduttore della sua filmografia, anche se questa assume e viene presentata sotto diverse forme; quella da lui privilegiata è quella dei gangster, reale e concreta nei suoi effetti.

Quello che fa Scorsese sin dal principio è dunque iniziare a riprodurre l'ambiente e l'atmosfera dei gangster di Little Italy, strada di soli immigrati siciliani a Manhattan. Egli osserva e vive da vicino la malavita italoamericana senza entrarvi mai in diretto contatto. Così racconta:

È questo l'ambiente dove sono cresciuto: i miei genitori non erano così, ma vivevano circondati dal crimine organizzato [...] era come avere a che fare con un'aristocrazia, un tipo di società rigidamente divisa in classi. Non che ci fosse un omicidio tutti i giorni, ma c'era sempre questa sensazione di pericolo, il timore di spingersi troppo in là [...]. La fine di *Mean streets* è ispirata a un fatto vero.¹⁵

Scorsese gravita attorno a questa vita e ne assorbe l'aspetto antropologico, poi riprodotto in maniera magistrale in *Quei bravi ragazzi*¹⁶. Anche se i gangster popolano il suo cinema, da *Mean Streets*¹⁷ a *The Irishman*¹⁸, il vero e onnipresente filo conduttore della sua filmografia, in cui i gangster certamente rientrano, è soltanto uno: la violenza¹⁹. In particolare, la violenza istintiva dell'uomo e il suo rapporto con la colpa, il peccato e la religione rappresentati attraverso uno stile caratterizzato da sequenze virtuosistiche e violenza iperrealista. Le ispirazioni sono quelle delle “*Nouvelle Vague*” e del neorealismo italiano, con Luchino Visconti e John Cassavetes che diventano le pietre angolari del suo linguaggio²⁰. Scrive Giuseppe Sansonna:

Il neorealismo scoperto in tv nell'infanzia diventa uno strumento di osservazione, per comprendere la realtà che lo circonda. Scopre che nei dettagli minimi può risuonare un macrocosmo, avviando la

¹⁵ Scorsese, *Il bello del mio mestiere*, cit., p. 134.

¹⁶ M. Scorsese, *Quei bravi ragazzi (Goodfellas)*, Warner Bros., 1990.

¹⁷ M. Scorsese, *Mean Streets - Domenica in chiesa, lunedì all'inferno (Mean Streets)*, Taplin-Perry-Scorsese Productions, 1973.

¹⁸ M. Scorsese, *The Irishman*, TriBeCa Productions, Sikelia Productions, Winkler Films, 2019.

¹⁹ Cfr. V. Verbaro, *Martin Scorsese. Metodo e ossessioni di un grande regista*, 2021, Framed magazine, <https://www.framedmagazine.it/martin-scorsese-focus/>, ultimo accesso: 26-08-2023.

²⁰ Cfr. Scorsese, *Il bello del mio mestiere*, cit., p. 7.

sua formazione da antropologo visuale. [...]. Il cinema italiano non restituisce solo asprezze della realtà, alimentando la sua vocazione al verismo.²¹

Possiamo parlare di una finalità morale, etica o responsabile di fare film da parte di Scorsese? Vediamo che per Scorsese c'è una connessione tra il nostro modo di intendere il mondo e il cinema, con quest'ultimo che può fungere come mezzo utile per un confronto volto a una migliore comprensione di noi, delle nostre vicende e, appunto, del mondo: “ora più che mai dobbiamo ascoltarci a vicenda e capire come intendiamo il mondo, e il cinema è il modo migliore per farlo”²². A motivare questo impegno morale è forse anche la rilevante importanza attribuita, come detto, alla religione nei suoi film. Questa profonda tensione morale non pervade solo i film dall'evidente tensione spirituale ma ogni narrazione di Scorsese, in cui i protagonisti si trovano davanti a un bivio tra legge e crimine, normalità e follia, autocontrollo e tentazione: è il caso del lucidissimo delirio paranoico, tra asceti e schizofrenia, di Travis Bickle, sospeso tra follia omicida e redenzione in *Taxi Driver*.²³

La violenza che a noi più interessa qui non è però quella simbolica ma quella più esplicita, quella che lo spettatore può cogliere immediatamente e visivamente senza articolati artifici narrativi. Questa è la violenza di *Taxi Driver*²⁴ e di “*Quei bravi ragazzi*”. Per questo guarderemo in modo più approfondito ai film legati all'ambiente dei gangster. Lo faremo facendoci guidare da quello che può essere considerato il capostipite di questa serie e probabilmente il capolavoro di Scorsese: *Taxi driver*.

1.1. *Taxi driver*

Nessun film era mai riuscito a catturare il caos delle strade newyorkesi dell'epoca, e il pubblico si identificava e rideva. Nessun film hollywoodiano aveva mai descritto con tanta vivacità e precisione la violenza, la disperazione, il lato grottesco e l'assurda comicità di quel mondo. Il film pulsava di realtà, e gli spettatori entravano in sintonia con esso riconoscendone l'autenticità.²⁵

²¹ G. Sansonna, *La formazione di un antropologo visuale*, cit., p. 73.

²² S. Sferzi, *Il libro dei film*, Gribaudò, Milano, 2020, p. 227.

²³ Cfr. A. Ercolani, *Tra crimine e santità*, “Linus”, LVII, n. 670 (2021), pp. 55-58, qui p. 56.

²⁴ M. Scorsese, *Taxi driver*, Bill/Phillips Productions, Italo-Judeo Productions, 1976.

²⁵ Q. Tarantino, *Cinema speculation*, trad. it. di A. Pezzotta, La nave di Teseo, Milano, 2023, p. 192.

Taxi driver è il film che ha lanciato e consacrato definitivamente la carriera di Scorsese e ha segnato un punto di svolta nella storia del cinema. In questo film, divenuto un cult, sono presenti tutti gli elementi che caratterizzeranno la sua filmografia. In rapporto ai tempi in cui uscì è sicuramente il film più controverso per le implicazioni e le reazioni di critica e pubblico, ma è forse anche il più amato. Scorsese rimase colpito da una sceneggiatura di Paul Schrader, che nel creare il protagonista si fece probabilmente ispirare dai diari di alcuni aspiranti omicidi, come Arthur Bremer:

È interessante notare che Travis Bickle ha avuto un omologo nella vita reale. Il prototipo dell'antieroe di *Taxi Driver* era uno sfortunato aspirante assassino e diarista occasionale, Arthur Bremer, che all'inizio degli anni Settanta tentò varie volte di uccidere il presidente Nixon e in seguito spostò il suo obiettivo sul governatore George Wallace, al quale sparò, paralizzandolo, nel maggio del 1972 in Maryland.²⁶

Un'altra fonte d'ispirazione fu il film di John Ford, *Sentieri selvaggi*²⁷. Questa influenza è evidente nella parte finale del film quando Travis nella sua odissea infernale e nei panni di un giustiziere, cerca di salvare la minorenni Iris dalla malavita, come appunto il protagonista *Sentieri Selvaggi*, un veterano di guerra che intraprende un viaggio per riportare indietro la nipote.²⁸ I parallelismi qui sono evidenti, così come sono molteplici i riferimenti di Scorsese a J. Ford anche in altre opere come *Chi sta bussando alla mia porta*²⁹ e *Mean streets*.³⁰

Il preludio importante nella carriera del regista a quello che sarà *Taxi driver* è *Mean Streets*, arrivato in Italia con il titolo *Domenica in chiesa, lunedì all'inferno*. "I peccati non si scontano in chiesa. Si scontano per le strade, si scontano a casa. Il resto è una balla. E lo sanno tutti". Sono le parole che aprono *Mean streets*, primo lungometraggio in cui sono presenti le tematiche cardine di quasi tutti i suoi film successivi: tutta l'opera è pervasa da una dialettica lacerante tra peccato e redenzione, violenza e santità, testimonianza delle pulsioni umane più basse e tensione verso l'elevazione spirituale. Qui le vite di un gruppo di giovani nell'universo violento di Little Italy, a New York, vengono messe a confronto e condotte in

²⁶ G. Macnab, *Taxi driver. Storia di un capolavoro*, trad. it. di A. L. Bom, Minimum fax, Roma, 2012, p. 48.

²⁷ J. Ford, *Sentieri selvaggi (The Searchers)*, C.V. Whitney Pictures, 1956.

²⁸ Macnab, *Taxi driver*, cit., p. 58.

²⁹ M. Scorsese, *Chi sta bussando alla mia porta (Who's That Knocking at My Door)*, Trimod Films, 1967.

³⁰ Cfr. Tarantino, *Cinema speculation*, cit., p. 181.

un sanguinoso regolamento di conti che chiude il film.³¹ In altre parole, Scorsese ci racconta come sia possibile cedere al degrado e finire in una catartica violenza tra le strade di quartiere;³² si tratta di un piccolo quadro di microcriminalità di quartiere e di come, volenti o nolenti, si diventa piccoli gangster pur riempiendosi di buoni propositi.³³

In questo film, dichiaratamente e profondamente autobiografico e dalle atmosfere cupe e claustrofobiche che fanno da sfondo alla contrapposizione tra la religione e la vita da gangster, Scorsese riversa diverse esperienze vissute da lui stesso, in cui i protagonisti sono degli anteroi emarginati. Il dissidio interiore riflette un'ossessione esistenziale che ha accompagnato l'autore fin dalla nascita, come dichiarato da lui: "Quando si è stati allevati a Little Italy, che cosa diventare, se non gangster o prete? Beh, io non potevo essere né uno né l'altro". Dunque, non potendo essere un criminale o un santo, decise di rappresentare ciò che non poteva essere: di diventare il più grande cantore cinematografico di questo dissidio interiore.³⁴

La violenza appartiene alla vita. Dunque, io la mostro [...]. Odio la violenza, non partecipavo mai alle lotte benché vivessi in un ambiente molto instabile. Detto per inciso, è ciò che ho tentato di esprimere in *Mean streets*. Ma così come odio la violenza, so altrettanto bene che essa è in me, in voi, in ognuno, e voglio esplorarla.³⁵

Arriviamo dunque a *Taxi Driver*, anch'esso ambientato a New York. Si tratta di un'immersione nella mente distorta di un apparente reduce dal Vietnam che non riesce a reinserirsi nella società a causa degli orrori vissuti durante la guerra; questo è il punto di partenza della storia di Travis Bickle, che lo condurrà in una vera e propria discesa in un inferno fatto di violenza e vendetta. Scorsese dà alla sceneggiatura un taglio da giallo psicologico con elementi noir, western e horror.³⁶ Un interessante trucco realizzato dal regista è quello messo in atto nel finale del film, il climax della sparatoria conclusiva che per l'epoca

³¹ Scorsese, *Il bello del mio mestiere*, cit., p. 187.

³² Magliuolo, *Violent cinema: tracce di violenza nel cinema contemporaneo*, Pubblicazione indipendente 2021, p. 57.

³³ Ivi, p. 66.

³⁴ A. Ercolani, *Tra crimine e santità*, cit., p. 55.

³⁵ S. Brancato, *L'estetica dell'irriverenza*, "Linus", LVII, n. 670 (2021), pp. 30-33, qui p. 31.

³⁶ "Taxi Driver (1976)", Filmsite movie review, <https://www.filmsite.org/taxi.html>, ultimo accesso: 27-5-2023.

era molto intenso e potente. I censori, infatti, ebbero da ridire sulla sanguinosa sparatoria con cui si conclude, che secondo il direttore della fotografia era di una violenza incredibile, una sequenza nella quale il sangue schizza sulle pareti e gli spari fanno volar via pezzi di arti. Fu detto a Scorsese che avrebbe potuto versare tutto il sangue che voleva, bastava che non avesse quel rosso stridente. Per accontentare la commissione di valutazione, dunque, il regista perversamente accolse con piacere l'intervento dei censori scegliendo di desaturare i colori rendendo il sangue meno appariscente: "In un certo senso, la violenza appare più surreale ed esagerata di quanto non fosse in origine. Tanto il rosso che avevamo non mi è mai piaciuto, e il sangue risulta più efficace attenuando tutto quel colore"³⁷. È chiaro quindi che non fu un film di facile realizzazione.

Per questo motivo va ringraziato un film come *Il giustiziere della notte*³⁸ di M. Winner, il cui successo convinse gli studios a dare il via libera alla realizzazione di un film controverso come *Taxi driver*.³⁹ Questi due film non sono comunque un caso raro. Infatti, in quel periodo, l'inizio degli anni Settanta, escono una serie di *revenge movies*, che portarono la critica a coniare il termine *revengeamatics* proprio in riferimento alla trama di quei film.⁴⁰ In quegli stessi anni uscì, e anzi precedette questa serie di film, *Arancia meccanica*⁴¹ di S. Kubrick che scosse il pubblico mondiale portandoci all'interno della vita di un giovane criminale di estrazione borghese, incarnazione del degrado sociale che lo contaminava e condizionava plasmandolo e rigettandolo in un contesto in cui la violenza era inflitta e subita.⁴² Qui la violenza, in tutto il suo impeto irriverente e sarcasticamente sadico, faceva irruzione, dalle strade ai salotti borghesi.⁴³ Il film è un esempio di istituzione sociale impazzita, in cui la società deve affrontare il problema dell'ordine pubblico e per risolverlo commette crimini infami spacciati per cura riabilitativa.⁴⁴ Con questo film Kubrick non affronta solo il tema della vera natura dell'uomo ma anche e soprattutto quello della libertà di scelta:

³⁷ Macnab, *Taxi driver*, cit., p. 6.

³⁸ M. Winner, *Il giustiziere della notte (Death Wish)*, Dino De Laurentiis Corporation, 1974.

³⁹ Cfr. Tarantino, *Cinema speculation*, cit., p. 187.

⁴⁰ Cfr. *ivi*, p. 187.

⁴¹ S. Kubrick, *Arancia meccanica (A Clockwork Orange)*, Warner Bros., 1971.

⁴² Cfr. Magliuolo, *Violent cinema: tracce di violenza nel cinema contemporaneo*, cit., p. 68.

⁴³ *Ivi*, p. 69.

⁴⁴ V. Bertuzzi, *Paura e violenza nel grande cinema degli anni '70*, Sette città, Viterbo, 2014, p. 16.

è necessario che l'uomo possa scegliere tra bene e male e che ci sia il caso in cui egli scelga il male. Privarlo di questa possibilità di scelta, significa renderlo qualcosa di inferiore all'umano - un'arancia meccanica appunto.⁴⁵

Con tali parole Kubrick chiarisce il tema principale del film, ovvero la difesa del libero arbitrio; il protagonista compie il male perché è ciò che sceglie liberamente di fare: all'uomo e solo a lui spettano la scelta e la responsabilità delle sue azioni.⁴⁶ In questo senso sarà lo spettatore a scegliere il taglio interpretativo del film che guarderà.

Ma torniamo a *Taxi Driver*. Siamo talmente abituati a considerarlo un classico del cinema che è sorprendente scoprire quanto fossero ostili alcuni critici nei confronti del film quando uscì per la prima volta. Cerchiamo di capire meglio cosa fece storcere il naso alla critica, provocando reazioni miste all'uscita del film.

1.1.1. *Il senso della violenza*

There is no such thing as pointless violence. City of God, is that pointless violence? It's reality, it's real life, it has to do with the human condition. Being involved in Christianity and Catholicism when I was very young, you have that innocence, the teachings of Christ. Deep down you want to think that people are really good - but the reality outweighs that.⁴⁷

“There is no such thing as pointless violence”, non esiste una violenza inutile, ci dice Scorsese. Egli, nel rappresentare determinati personaggi e la violenza che ne segue, non intende fare un'apologia della violenza. Il suo intento in tali rappresentazioni, come più volte affermato, è puramente quello di riportare quello che per lui è il mondo. Negli anni ha dovuto difendersi più volte dalle accuse di rappresentare in modo esagerato la violenza e il sangue. In ogni suo film non esiste violenza che non abbia un senso, per lui non si tratta di un fattore di puro e semplice divertimento o intrattenimento:

⁴⁵ S. Kubrick, *Now Kubrick fights back*, The New York Times, 27-2-1972.

⁴⁶ Cfr. Bertuzzi, *Paura e violenza nel grande cinema degli anni '70*, cit., pp. 20-22.

⁴⁷ Scorsese: No Such Thing As Pointless Violence, WENN (10 October 2004). <https://it.paperblog.com/city-of-god-971540/>, ultimo accesso 12-05-2023.

I don't think there is any difference between fantasy and reality in the way these should be approached in a film. Of course if you live that way you are clinically insane.⁴⁸

Chiaramente riconosce lui stesso quanto i suoi personaggi siano pericolosi, quanto rappresentino il peggior lato dell'essere umano e per questo niente di più lontano dall'essere un esempio di comportamento. Si tratta proprio di questo: i suoi personaggi non vogliono essere un modello da seguire, sono rappresentanti delle nostre società. Già i suoi primi film, *Mean streets*, *Taxi driver*, *Toro scatenato*, nei quali la poetica della violenza emergeva chiaramente, erano il manifesto che metteva in evidenza le contraddizioni della società americana. Sezionava il mito del *self-made man* e introduceva temi come il tormento e l'estasi religiosa, fino ad allora assai poco indagati dalla produzione americana di genere.⁴⁹ Pauline Kael, importante critica del "New Yorker" afferma che: "nessun altro film ha mai messo in scena in modo tanto potente l'indifferenza urbana; questo, all'inizio, è spaventosamente ridicolo, e poi spaventoso e basta"⁵⁰.

Su questo sfondo, la violenza, nelle sue diverse forme, è lo strumento attraverso cui i personaggi di Scorsese si esprimono e interagiscono con il mondo. È l'unico strumento che essi conoscono perché è l'unico che hanno conosciuto nell'ambiente in cui sono nati. Il delirio e la discesa infernale di Travis Bickle, nel caso di *Taxi driver*, è tutto fuorché fine a sé stesso; esso è il campanello di allarme di una società malata e traumatizzata dalla sua stessa storia. Ecco, quindi, che la rappresentazione della violenza assume anche caratteri esistenziali e antropologici, che appartengono al vissuto di Scorsese, e per questo nel suo cinema essa esula dalla sola componente estetica.⁵¹

Come non c'è una violenza inutile, non ci sono nemmeno dei personaggi, pensati da Scorsese, del tutto disumani, per quanto crudeli o amorali. Nemmeno il dichiaratamente sociopatico Travis Bickle, antieroe scorsesiano per eccellenza. Nessuno di loro è mai veramente giudicato dallo sguardo del regista, ma solo presentato, esposto ed ascoltato. Ancora Kael, che non si lasciava turbare nemmeno dalla violenza: "Questo film non esprime

⁴⁸ I. Christie, D. Thompson, *Scorsese on Scorsese*, Faber & Faber, Londra, 2003, p. 60.

⁴⁹ Cfr. Igort, *Le strade della violenza*, "Linus", LVII, n. 670 (2021), pp. 2-3, qui p. 2.

⁵⁰ Macnab, *Taxi driver*, cit., p. 81.

⁵¹ Cfr. V. Verbaro, *Martin Scorsese*, <https://www.framedmagazine.it/martin-scorsese-focus/>

un giudizio morale su ciò che fa Travis. Piuttosto, trascinandoci nel suo vortice ci fa capire lo sfogo psichico dei ragazzi tranquilli che perdono il lume della ragione”⁵².

Quella di Scorsese è una sospensione del giudizio morale verso i suoi protagonisti. Proprio perché manca un giudizio che orienta la nostra visione siamo portati a farci sedurre e affascinare da questi personaggi, al punto da avere a cuore le loro sorti e fortune. Quelli di Scorsese sono film, come i vari *revenge movie*, in cui vengono creati i presupposti perché il pubblico “faccia il tifo” per il protagonista, seppur controverso e affatto un eroe, nel momento in cui affronta i cattivi armato fino ai denti.⁵³ Da questa seduzione e avvicinamento emotivo al protagonista ci salviamo grazie alla rappresentazione stessa della violenza, che resa esagerata e folle, quasi catartica, permette al pubblico di allontanarsene. Come? Nel caso di *Taxi driver*, stabilendo un netto confine psicologico, tracciato dal cruento e indimenticabile climax finale del film.⁵⁴

Quelli di Scorsese sono tutti protagonisti stratificati, articolati e ricchi di ombre, tragici e immortali.⁵⁵ L’ironia del film vede i media trasformare Travis in un eroe, mentre se egli fosse riuscito nella sua intenzione di sparare al senatore, suo obiettivo nel corso del film, lo avrebbero descritto come un assassino. Quando il film si chiude, il vendicativo e squilibrato Travis è stato trasformato in un cittadino modello, qualcuno in grado di affrontare spacciatori e gangster per salvare una giovane ragazza. Qui emerge tutta la contraddittorietà della società che Scorsese vuole mostrare, visto che Travis, placato e tornato al volante del suo taxi, non è stato affatto curato, e anzi la città è più folle di quanto non lo sia lui.

Il tema della ricezione ha fatto da sfondo in questi capitoli, e qui trova la sua naturale emersione. *Taxi driver* è uno dei film più controversi in termini di ricezione del pubblico; questo a causa dei suoi argomenti e dello stile rappresentativo. Infatti, nonostante le intenzioni chiaramente non sovversive del regista, gli emulatori delle folli gesta di Travis Bickle non mancarono. Probabilmente questo era dovuto anche al fatto che in quel momento gli Stati Uniti vivevano un momento particolare. Come mostra il fratello dello sceneggiatore di *Taxi driver* Paul Schrader, Leonard Schrader, nel suo documentario *The Killing of America*⁵⁶:

⁵² Macnab, *Taxi driver*, cit., p. 81.

⁵³ Cfr. Tarantino, *Cinema speculation*, cit., p. 191.

⁵⁴ Cfr. V. Verbaro, *Martin Scorsese*, <https://www.framedmagazine.it/martin-scorsese-focus/>

⁵⁵ Cfr. *ibidem*.

⁵⁶ L. Schrader, *The Killing of America*, Filmlink International, Towa Productions, 1982.

all'epoca in cui venne realizzato *Taxi Driver* negli Stati Uniti stava accadendo qualcosa di molto strano e inquietante. Le statistiche degli omicidi erano salite in modo allarmante e apparentemente inspiegabile. Fra il 1900 e il 1963, le percentuali relative di omicidi negli USA non erano quasi cambiate, malgrado la facile disponibilità delle armi da fuoco. Dopo il 1963, queste percentuali schizzarono alle stelle. «Se guardate le statistiche, è abbastanza palese che l'assassinio di Kennedy ha cambiato radicalmente gli omicidi in America», affermava Leonard Schrader. Quale che ne sia la ragione, l'omicidio divenne una specie di moda, «una nuova forma di autoterapia: americani che per risolvere i loro problemi usavano altri americani ponendoli in situazioni di vita o di morte», per dirla con Schrader.⁵⁷

Lo stesso P. Schrader, abbiamo visto all'inizio di questo paragrafo, vide degli impressionanti parallelismi tra la storia del suo protagonista Travis Bickle e quella di Arthur Bremer:

«Avevo sentito dire che c'era un suo diario, ma quando ho scritto la sceneggiatura di *Taxi Driver* non lo avevo ancora letto. Dopo, quando il diario è uscito e io l'ho letto, ho pensato: "Accidenti! È proprio simile"», dice Schrader degli inquietanti parallelismi fra Bremer e Travis Bickle. «Perciò immagino di aver seguito la pista giusta».⁵⁸

Sembra si tratti di un'esagerazione, tuttavia la situazione sociale sembra dimostrare il contrario. In linea con questo clima di violenza e criminalità, uno dei temi esplorati dal regista e soprattutto dallo sceneggiatore era quell'abitudine della cultura americana a trasformare i suoi delinquenti in celebrità nazionali: dall'assassino di Abraham Lincoln a Charles Manson, la storia popolare americana è piena di uomini ricordati con affetto per i loro sanguinosi misfatti. I cattivi diventano marchi di fabbrica riconoscibili.

Persino Scorsese rimase impressionato dalla fila di ragazzi che aspettavano di comprare il biglietto fuori dal cinema, giovani che assomigliavano in un certo senso al suo protagonista. A vedere *Taxi Driver* si erano presentate folle di ragazzi, il primo spettacolo fu un "tutto esaurito". "La sua violenza assoluta ha attirato il genere di pubblico da locale di Times

⁵⁷ G. Macnab, *Taxi driver*, cit., p. 63.

⁵⁸ Ivi, p. 50.

Square”, osservò più tardi Schrader. A quegli spettatori non poteva importare di meno quello che avevano da dire i vari critici cinematografici sulla “pericolosità” delle rappresentazioni⁵⁹.

Quella davanti al cinema è la folla che aspetta lo spettacolo successivo. Fatto piuttosto sconcertante, i giovani nella fila che serpeggia intorno all’isolato somigliano in modo disarmante all’uomo sul manifesto del film, un solitario che cammina su un marciapiede di New York, a capo chino, con le mani in tasca, sotto lo slogan: «In ogni strada di ogni città di questo paese c’è un “nessuno” che sogna di diventare “qualcuno”». Gli spettatori che chiedevano a gran voce di vedere *Taxi Driver*, il primo giorno dell’uscita in un gran numero di sale, sono attirati dal film perché sono sicuri che parli delle loro stesse vite e hanno sentito dire che dentro ci sono sangue e violenza. A quanto pare, lo considerano un sanguinoso film di serie B.⁶⁰

Scorsese confessa qualche apprensione il giorno del debutto riguardo al pubblico dell’ultimo spettacolo:

«La prima proiezione [a mezzogiorno] è andata magnificamente», dice tre giorni dopo nel corso di una conferenza stampa a Washington. «Forse era un pubblico speciale. L’ultimo spettacolo, alle dieci di sera, è stato un po’ diverso. Avevano l’aria di divertirsi durante la sparatoria, e non era quello che volevo. Io volevo quello che sembrava provare il pubblico del primo spettacolo. Volevo che trattenessero il fiato, come a volersi tirare indietro».⁶¹

In merito a successive dichiarazioni di Scorsese che si definì “scioccato dal modo in cui il pubblico reagì alla violenza del film” dichiarando di avere “l’impressione che la violenza fosse divenuta un’estensione del pubblico e viceversa”⁶² è interessante il commento di Quentin Tarantino:

E allora in cosa consisteva esattamente lo shock di vedere il pubblico reagire in un certo modo? Ha spiegato Scorsese: “Vidi *Taxi Driver* in un cinema, la sera della prima, se non sbaglio, e tutti gridavano e urlavano durante la scena della strage. Quando avevo girato quella scena, non avevo previsto che la gente reagisse in quel modo, gridando: ‘Forza, fallo! Esci e uccidi!’”. Be’, forse gli

⁵⁹ Ivi, p. 91.

⁶⁰ Macnab, *Taxi driver*, cit., p. 7.

⁶¹ *Ibidem*.

⁶² Tarantino, *Cinema speculation*, cit., p. 196.

spettatori gridavano con tanta foga perché tutto il film li aveva portati verso quel climax di violenza. E, arrivati al gran finale, reagivano come il classico pubblico americano: con grida e urla di incitamento. E la sera della prima di *Taxi Driver*, gran parte di quelle urla, grida e anche risate era la conseguenza della violenza splatter del finale – che era qualcosa da far sobbalzare il pubblico sulle sedie.⁶³

Secondo Tarantino il presunto “shock” di Scorsese di fronte alla reazione degli spettatori al gran finale di *Taxi Driver* è una di quelle spiegazioni che i registi affermano in modo poco sincero quando hanno realizzato qualcosa di incredibilmente violento e controverso e si trovano in imbarazzo con il giornalista di turno che gliene chiede ragione:

Mai una volta che dicano che la violenza cinematografica è liberatoria. Mai una volta che dicano: “Volevo chiudere il film col botto.” Mai una volta che dicano: “Volevo scuotere il pubblico dal suo torpore con qualcosa di imprevedibile.”⁶⁴

È anche vero che le parole di Scorsese non erano così errate, visto che negli anni successivi fece scalpore il caso di John Hinckley. Come abbiamo detto l'intenzione del film era quella di criticare fortemente la violenza presente all'interno della società americana, facendo appunto satira dell'ossessione nazionale per la celebrità. Ciononostante, negli anni successivi il film perse la sua forza critica diventando invece parte della cultura che voleva attaccare. J. Hinckley perseguì l'attrice protagonista del film e attentò alla vita del presidente americano R. Reagan. Ed egli era tutt'altro che un caso unico, come riconobbe anche Schrader:

Proprio come Travis, che lo aveva ispirato, anche lui produsse una propria legione di imitatori. Anche se questi citavano il film come fonte d'ispirazione, Schrader ha rifiutato qualsiasi responsabilità per le loro azioni. «Secondo me quel personaggio [Travis Bickle] non l'ho creato io», ha riflettuto Schrader. «Io credo che quel personaggio circolasse nella cultura e di sicuro circolava parecchio dentro di me. Credo di essermene impadronito con tanta forza perché mi identificavo personalmente con lui. E me ne sono impadronito con tanta forza da catturarlo [...] è così che funziona l'arte. La gente lo vede [quello che Travis rappresenta], lo riconosce e poi se ne ritrae. Così andavano le cose anche nella mia vita. Questa rabbia repressa che incitava a colpire alla cieca era appagata dalla

⁶³ Ivi, p. 197.

⁶⁴ *Ibidem*, p. 197.

creazione narrativa. Gran parte degli spettatori ne erano appagati. Per uno come John Hinckley, che aveva visto il film più volte, non esiste un confine tra lui e il personaggio che interpreta. Questo non vuol dire che sia colpa del film. Avrebbe potuto vedere un altro film, e sarebbe stato lo stesso».⁶⁵

L'idea che i film possano influenzare il comportamento delle persone è antica quanto il cinema stesso. Scorsese e Schrader non avrebbero mai negato che desideravano ardentemente colpire nel profondo i loro spettatori, provarli e sconcertarli, ma ciò non equivaleva certo a incoraggiarli a commettere degli omicidi alla Travis Bickle. Tuttavia, i due si trovarono ugualmente al centro di un feroce dibattito su media e violenza in seguito al tentato omicidio compiuto da Hinckley. Furono accusati di appartenere a una nuova generazione di artisti hollywoodiani che esaltavano e incoraggiavano l'immenso potenziale di crudeltà che esisteva già in America, attirando gruppi in cerca di qualsiasi favilla che possa dar fuoco alla loro aggressività in fermento.

Come Scorsese raccontò a J. Hoberman del "Village Voice" in una intervista nel 1976, dare la colpa al regista era come incolpare il messaggero delle cattive notizie che porta. Si trattava di un problema della società, e mostrare la violenza non era lo stesso che approvarla. "*Taxi driver* parla di un uomo tormentato da sentimenti oscuri", disse. "Tutti li provano, secondo me. Purtroppo, alcuni li mettono in pratica". Cosa dovremmo fare, chiedeva, vietare il film? Forse il trambusto che circondò *Taxi driver* in seguito al caso Hinckley non sarebbe stato tanto forte, se il film avesse avuto un finale diverso. Scorsese e Schrader invece, come abbiamo visto, avevano proposto un epilogo estremamente ironico: nell'ultima scena Travis era di nuovo in strada, a guidare il suo taxi. Magari era ancora un pazzo ma vedendolo così soddisfatto, almeno in apparenza, di nuovo al volante, non si poteva fare a meno di pensare che in questo modo le sue azioni sembravano giustificate. Hinckley avrebbe imitato Travis se questi si fosse sparato (come il protagonista finge di fare con il dito insanguinato dopo aver compiuto il suo bravo massacro)?⁶⁶

È il discorso che abbiamo fatto guardando anche ai parallelismi attraverso cui il criminale Bremer si sovrappone alla narrazione di *Taxi driver*. Allo stesso modo in cui gli spettatori tendono a identificarsi con Travis Bickle perché è il genere di psicotico con cui a prima vista si può entrare in sintonia, così i lettori non possono fare a meno di simpatizzare in certa

⁶⁵ G. Macnab, *Taxi driver*, cit., pp. 98-99.

⁶⁶ Ivi, p. 99.

misura con un attentatore goffo e impacciato come Arthur Bremer.⁶⁷ Tuttavia, questo può accadere non per un qualche aspetto sadico latente presente in noi ma perché è ciò che segue alla reazione del nostro sistema corpo-mente, condizionato e variabile empiricamente, su cui insiste l'artificio cinematografico costruito dal regista. Travis non è un vero e proprio personaggio malvagio, e nessun personaggio creato da Scorsese lo è. Anzi, scrive Tarantino, che definisce *Taxi driver* uno dei suoi film preferiti:

Fin dall'inizio, il pubblico pensava che Travis Bickle fosse fuori di testa. Lo trovava ridicolo. Più il film andava avanti e più Travis si comportava in modo folle, e più ci sembrava buffo. Ma oltre che un fuori di testa, pensavamo anche che fosse uno sfigato. Le assurdità che scriveva nel diario suscitavano veri e propri sghignazzi [...]. Lo stesso quando Travis rovesciava il televisore facendolo quasi esplodere. Che razza di idiota [...]. E quando Travis irrompeva nel quartier generale della campagna elettorale di Palantine e cominciava a fare il matto, anche in questo caso scoppiammo a ridere. Per noi, il pubblico del Carson Twin Cinema, *Taxi Driver* era una commedia su un idiota che diventava sempre più matto nel corso del film.⁶⁸

E aggiunge:

Che cosa ci aveva colpito tanto? Semplice: ciascuno di noi aveva visto un tipo così. Anch'io. E quando saremmo usciti dalla sala, che era situata in un centro commerciale, avremmo potuto riviverlo. Ma la cosa ancora più divertente è che non avevamo mai visto un tipo così in un film di Hollywood.⁶⁹

È chiaro che interpretandolo in questi termini, secondo la lettura di Tarantino, non sembrano intravedersi rischi di possibili emulazioni. Ed effettivamente la prima parte di *Taxi driver* è così, è la storia di un personaggio che non conta niente, buffo, che vive il disagio metropolitano e fatica a interagire col mondo circostante; solo successivamente smette di essere una commedia, nel momento in cui la giovane Iris sale sul taxi di Travis. Accade questo perché i personaggi di Scorsese hanno sfumature di ogni tipo, e le hanno perché le persone in questo mondo sono così, sono frutto delle scelte che compiono in un determinato istante. Non ci sono individui a senso unico, privi di sfumature. I suoi racconti, infatti, sono

⁶⁷ Ivi, p. 51.

⁶⁸ Tarantino, *Cinema speculation*, cit., p. 192.

⁶⁹ *Ibidem*.

spesso un'odissea, una rappresentazione del raggiungimento di un apice e poi della vertiginosa conseguente discesa: si tratta di esseri umani coinvolti nei traffici della vita, che raggiungono il picco per poi cadere miseramente nell'abisso.⁷⁰ Per questo Travis, come moltissimi suoi protagonisti, può essere definito più come una sorta di antieroe, così è stato pensato, non è il primo e non sarà l'ultimo; non sono mossi dalla malvagità pura, pur commettendo azioni terribili: sono eroi che sono stati spinti oltre il limite e decidono di reagire.⁷¹

Il regista ammette che sia lui che Schrader s'identificavano molto intimamente con Travis: "Secondo me lui presenta in modo molto evidente parecchie delle emozioni, parecchi dei problemi che quasi chiunque ha dentro di sé. Li ho io, li ha Paul". In altre parole, Travis non è tanto uno psicopatico quanto un uomo qualunque che è stato spinto un po' troppo in là; egli incarna sentimenti che sono comuni nella società in cui vive: la rabbia dietro il Sogno Americano.⁷²

All'inizio del film, si potrebbe quasi considerare Travis come un innocente disilluso. Ma parte della forza del film sta nell'osservare come perda lentamente questa innocenza. E la cosa al tempo terrificante ed elettrizzante è vedere da cosa è rimpiazzata. Schrader e Scorsese rappresentano con empatia questo uomo insoddisfatto e ne seguono la vita giorno dopo giorno, settimana dopo settimana, mese dopo mese. E mentre il film ci trascina nella routine di Travis, constatiamo quanto sia facile per lui scivolare in fantasie violente e ritenersi vittima di ingiustizie, innescando una sete di sangue che solo un massacro potrà placare. Vediamo come per Travis, nella sua totale solitudine, sia facile diventare prima uno svitato, poi un fuori di testa e infine un sociopatico destinato a esplodere.⁷³

Quello che Scorsese vuole mostrare è che Travis, come Joker, sono figli di una società che può portare un individuo a perdere la bussola trascinandolo in un vortice di follia: essi rappresentano "due mondi introversi ed emarginati che implodono in una società che è causa dei loro mali"⁷⁴. Entrambe le figure attuano una sorta di trasformazione sia estetica che

⁷⁰ F. Bianconi, *Radio Scorsese*, "Linus", LVII, n. 670 (2021), pp. 47-50, qui p. 50.

⁷¹ Tarantino, *Cinema speculation*, cit., p. 191.

⁷² Macnab, *Taxi driver*, cit., p. 100.

⁷³ Tarantino, *Cinema speculation*, cit., p. 183.

⁷⁴ Magliuolo, *Violent cinema: tracce di violenza nel cinema contemporaneo*, cit., p. 61.

psichica per andare incontro al proprio alienato destino di antieroi che le porterà a raggiungere la catarsi per mezzo di una missione violenta.⁷⁵ Alla fine

sia Travis che Joker sono due figure disturbate che, però, riflettono le inquietudini e le debolezze, i sogni e le paure dell'uomo comune. Dell'uomo che deve quotidianamente fare i conti con il (mal) quieto vivere della società che spopola e affligge le nostre città.⁷⁶

Questo discorso, tuttavia, non li esenta dalla responsabilità delle loro scelte ed azioni. Infatti, quello che rappresenta Scorsese è fondamentalmente il viaggio dell'eroe, che nel suo cammino si trova davanti a un bivio e deve decidere quale sia la direzione giusta da percorrere per lui, e convivere con essa. Non sempre è quella che percorreremmo noi, e non sempre è quella oggettivamente corretta. Scorsese fissa il proprio sguardo qui, mostrandoci a seconda della storia che ci vuole raccontare cosa accadrebbe se si intraprendesse ciascuna delle due strade.⁷⁷

Guardiamo ora a un altro autore che fa della violenza il centro di gravità della sua filmografia, Quentin Tarantino. Ci serviremo di lui come termine di confronto in merito al modo di rappresentare la violenza.

2. *Un'altra faccia della violenza cinematografica: Quentin Tarantino*

Per me la violenza è un soggetto del tutto estetico. Dire che non ti piace la violenza al cinema è come dire che al cinema non ti piacciono le scene di ballo.⁷⁸

Di tutt'altra natura è la concezione che sta alla base delle rappresentazioni violente di Quentin Tarantino, considerato il regista più influente della sua generazione. Di lui ci serviremo per fare un confronto con Scorsese, ovvero tra due modi differenti di vedere il cinema e quindi di rappresentare la violenza, fulcro tematico di entrambi gli autori. Come vedremo, sarà possibile trovare dei punti in comune tra i due registi.

⁷⁵ Cfr. *ivi*, pp. 59-60.

⁷⁶ *Ivi*, p. 61.

⁷⁷ A. Ercolani, *Tra crimine e santità*, cit., p. 56.

⁷⁸ G. Peary, *Quentin Tarantino: Interviews*, University Press, Mississippi, 1998, p. 60.

Quentin Tarantino proviene da un ambiente diverso da quello in cui è cresciuto Scorsese; mentre quest'ultimo è stato condizionato dagli eventi e dai luoghi dell'infanzia in termini di tematiche, narrazione e stile, Tarantino non è cresciuto in un ambiente che ha poi direttamente determinato in senso stretto le sue scelte narrative. Con questo chiaramente non si nega quell'essere condizionati dal vissuto che è proprio di qualsiasi individuo, visto che siamo tutti figli della nostra esperienza. Racconta Tarantino:

Per *Pulp Fiction* presi molto da cose vissute crescendo in un quartiere poco raccomandabile di Los Angeles come la South Bay. Ho visto e ascoltato parlare gente così e li ho mescolati con la mia immaginazione. Da ragazzino sognavo o di fare l'attore o di fare il rapinatore. La rapina come gesto agonistico mi affascina. Nel cinema, beninteso.⁷⁹

Tarantino è un grandissimo appassionato di cinema e conoscitore di ogni tipo di film. Lavorò per diverso tempo in un negozio di videonoleggio, attività che alternerà con gli studi di recitazione, prima di rendersi conto che il suo vero interesse era la regia e in particolare la creazione di storie e la scrittura di sceneggiature, hobby che praticò fin da bambino. La conoscenza dei film, come detto, non si fermava a quelli noti al pubblico, ma era rivolta a ogni genere, ogni epoca e di ogni luogo del mondo. Da qui la passione per i *b-movie* e i film di Sergio Leone, fonte di grande ispirazione per i suoi film, che mischiano diversi generi tra loro. Durante la visione dei film ciò che lo appassiona è chiaramente la violenza: “Adoro la violenza nel cinema! Dagli spaghetti western ai film di samurai, dai film cinesi di arti marziali al filone di vendetta all'horror, la violenza mi eccita”⁸⁰.

Come si può leggere in un'intervista alla BBC in occasione dell'uscita di *Kill Bill*⁸¹, sanguinario *revenge movie*, per Tarantino fondamentalmente la violenza è puro divertimento: “Violence is a form of cinematic entertainment”⁸². A lui non interessano le implicazioni che

⁷⁹ S. Bizio, *Tarantino: con Pulp Fiction ho rivoluzionato Hollywood*, 2004, la Repubblica online, <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2004/01/22/tarantino-con-pulp-fiction-ho-rivoluzionato-hollywood.html>, ultimo accesso: 11-06-2023.

⁸⁰ *Ibidem*.

⁸¹ Tarantino, *Kill Bill*, Miramax Films, A Band Apart, 2003.

⁸² M. Latham, *Quentin Tarantino. Kill Bill: Volume 1*, 2004, BBC Home, https://www.bbc.co.uk/films/2003/10/06/quentin_tarantino_kill_bill_volume1_interview.shtml, ultimo accesso: 22-05-2023.

possono avere i suoi film, perché si tratta semplicemente di finzione. E a quanti dicono che ci sia troppa violenza, e gratuita, Tarantino risponde di andare a guardare qualcos'altro: "If you have a problem with my movies then they aren't the movies to go see. Apparently I'm not making them for you"⁸³. Anche Scorsese non ritiene di doversi sentire legato a un insegnamento morale, ma sicuramente sente maggiormente il senso di responsabilità verso i suoi spettatori, cosa da cui Tarantino non sembra sentirsi toccato:

Non credo di predicare alcun tipo di morale né di diffondere un messaggio in particolare, ma, con tutta la ferocia dei miei film, io penso che comunque si arrivi a una conclusione morale. Per esempio, trovo molto toccante e profondo da un punto di vista morale e umano ciò che succede tra Mr. White e Mr. Orange alle fine de Le iene.⁸⁴

Tarantino viene ritenuto un regista maggiormente interessato allo stile, al fatto che la fotografia deve esplodere di colore e di immagini folgoranti. Lo stile è sicuramente qualcosa che è in grado di comunicare molto di più del mero contenuto della storia, delle semplici informazioni sulla narrazione. Esso riguarda la sfera del sensibile, i nostri sensi. Abbiamo visto come i film possano colpire le nostre emozioni e come lo stile del soggetto che viene rappresentato abbia un'influenza importante nel determinare tali effetti.

Oggi, ancor più che in passato, gli artisti anticipano gli scenari di domani e, tramite le loro opere, aprono visioni sul nostro presente e sul nostro futuro. Il cinema perde la sua specifica modalità narrativa assumendo elementi di stupefazione celati dietro al trash, come in Quentin Tarantino, superando il confine tra reale e finzione con una raffinata ricostruzione dell'universo, come in Peter Greenaway, sprofondando nel gorgo catturante di una metanarrazione, come in David Lynch. Le loro opere sono sempre meno «cinema» per divenire più simili a opere d'arte visiva.⁸⁵

È opinione diffusa che lo stile intervenga laddove i fatti della storia si arrestano e cominciano i sentimenti, come se lo stile fosse legato alle forme espressive dell'affezione, in

⁸³ Z. Sharf, *Quentin Tarantino Tells Off Critics Upset With N-Word Use and Violence in His Films: Go 'See Something Else'*, 2022, Variety, <https://variety.com/2022/film/news/quentin-tarantino-n-word-violence-backlash-1235438720/>

⁸⁴ Peary, *Quentin Tarantino: Interviews*, cit., p. 60.

⁸⁵ Melotti, *L'età della finzione*, cit., p. 164.

opposizione agli elementi logici e cognitivi dell'opera d'arte⁸⁶. La filmografia e lo stile di Tarantino sembrano esemplificare questa situazione. Le sue affermazioni sul modo di vedere il cinema, sulla fruizione e il godimento dell'esperienza cinematografica, sempre legate a un piacere visivo, che sembra far passare in secondo piano l'aspetto narrativo e più profondo del film, in qualche modo lo confermano. In questa direzione vanno chiaramente le rappresentazioni della violenza nei suoi film, che si costruiscono sulla nozione “*pulp*”, ovvero sulla propensione al citazionismo del cinema stesso e sulla combinazione di elementi sarcastici inseriti in esplosioni estetiche di sangue⁸⁷. Il suo è un cinema postmoderno, ovvero un'elaborazione dei fondamentali della narrazione classica: “è il cinema che, sapendo di essere tale, smette di raccontare una storia, per raccontare una storia come la si dovrebbe raccontare al cinema”⁸⁸. Il cinema, in questo modo, viene frammentato e riplasmato, in altre parole modernizzato. Tarantino

attraverso una manciata di film, è riuscito da un lato a riflettere al meglio le tendenze caratteristiche della postmodernità, dall'altro però la sua grandezza sta nel fatto di essere riuscito a rinnovare il suo stile e la sua poetica in base alle esigenze che la nuova società ha imposto a partire da eventi di impatto gigantesco che hanno stravolto norme e convenzioni dei passati decenni. Tarantino ha infatti attraversato col suo cinema l'instaurarsi di una nuova cultura popolare basata sul consumo massificato e sulla spettacolarizzazione, ma anche l'affermazione dei nuovi strumenti di comunicazione.⁸⁹

È con *Le iene*, il suo primo lungometraggio, che Tarantino ridefinisce i canoni della violenza nel cinema contemporaneo⁹⁰: una violenza che esplode in improvvisi bagni di sangue e che permea attraverso una tensione verbale senza precedenti. Una violenza che con Tarantino viene magistralmente smorzata da una cinica vena ironica.

Tuttavia, considerare Tarantino un semplice cultore della sola e pura estetica dell'immagine cinematografica sarebbe un errore grossolano. La nozione di “finzione” ci viene in soccorso per togliere Tarantino da queste accuse superficiali. Infatti, è proprio la

⁸⁶ Gallese, Guerra, *Lo schermo empatico*, cit., pp. 131-132.

⁸⁷ Magliuolo, *Violent cinema: tracce di violenza nel cinema contemporaneo*, cit., p. 11.

⁸⁸ Ivi, p. 9.

⁸⁹ A. Alfieri, *Dal simulacro alla Storia. Estetica ed etica in Quentin Tarantino*, Petite Plaisance, Pistoia, 2018, p. 8.

⁹⁰ Magliuolo, *Violent cinema: tracce di violenza nel cinema contemporaneo*, cit., p. 13.

finzione la chiave per comprendere le fondamenta cinematografiche di Tarantino. Essa viene ritenuta da Tarantino l'elemento giustificatorio della violenza. L'esagerazione scenografica che si vede nei suoi film è un modo che lui stesso usa per mostrarci che è tutto finto. Più esagera la scenografia e più aumenta la finzione trasportandoci quindi in un mondo che, pur somigliante al vero, non è reale e non può scalfirci, ma anzi da cui possiamo tranquillamente mantenere le distanze. Infatti, nei suoi film le scene violente sono sempre esagerate; basti pensare a tagli o ferite normali da cui fuoriesce una quantità spropositata di sangue.

Un altro artificio utilizzato per evidenziare la finzione di quanto rappresentato è quello della musica. Questo accade anche in Scorsese, probabilmente il primo a incrociare musica e immagini con tale scopo. È un gioco tra la musica e la violenza, tra la musica e il realismo: più è alto il volume della musica più quel realismo perde di realtà. La differenza tra i due registi sta nel fatto che, mentre Tarantino cerca l'epicità alzando il volume al di là del legame di senso tra musica e immagine perché ciò che conta è la forza della musica, Scorsese rimane più ambiguo.⁹¹ Quello che è certo è che non ci accorgiamo subito di queste dinamiche, ovvero non ci accorgiamo che questo realismo è illusorio, proprio a causa del fatto che siamo investiti da una tempesta surreale e sensorialmente sconvolgente.⁹²

Tuttavia, ritornando a Tarantino, l'esagerazione non si ferma a semplici ferite che esplodono in bagni di sangue o a trucchi sonori ma viene portata ad un livello superiore quando il regista arriva addirittura, in alcuni suoi film, a cambiare le sorti della storia, ad attuare una vera e propria riscrittura del reale, un rovesciamento di quanto accaduto nella storia dell'uomo. Non c'è niente di più esagerato di questo in termini di finzione. Ma anche in questo caso Tarantino lo fa attraverso delle esagerazioni che ci fanno capire che si tratta di avvenimenti irreali, realizzati senza alcuna presunzione di modificare o negare la realtà storica.

*Bastardi senza gloria*⁹³, ambientato durante la Seconda guerra mondiale nella Francia occupata dai nazisti, vede un gruppo di uomini elaborare un piano per eliminare i gerarchi nazisti, Hitler compreso. E ci riusciranno, dando fuoco a un cinema che vedeva i nazisti presenti alla prima di un film, inventato da Tarantino stesso, che glorificava gli orrori da loro

⁹¹ F. Bianconi, *Radio Scorsese*, cit., p. 49.

⁹² *Ibidem*, p. 49.

⁹³ Q. Tarantino, *Bastardi senza gloria (Inglourious Basterds)*, The Weinstein Company, A Band Apart, Studio Babelsberg, Visiona Romantica, 2009.

commessi. Una carneficina. È la storia che viene ribaltata attraverso il cinema e in un cinema.⁹⁴ Quello che fa Tarantino è

rivolgersi alla Storia, facendosi carico di una dimensione morale capace di emancipare il concetto di vendetta dalla prospettiva personalistica dell'eroe per aprirsi a un messaggio sociale e collettivo. È in questo quadro che il regista americano realizza *Inglourious Basterds*, dove violenza e vendetta, orrore e redenzione vengono tradotte in un contesto storico ben definito e oltretutto estremamente significativo, ovvero la persecuzione nazista. Ora gli antagonisti, restando terribili, sono però riconosciuti in profili realmente esistiti; la “fumettizzazione” del reale viene compiuta con la finalità etica di offrire, attraverso l'immaginazione cinematografica, un riscatto alle vittime della barbarie nazista.⁹⁵

È chiaro che si tratta di una totale riscrittura della realtà e della storia; Tarantino non vuole con quest'opera negare quanto accaduto, non si tratta di un'opera negazionista e nemmeno di un modo superficiale di trattare l'argomento. Il suo è, possiamo dire, un revisionismo cinematografico in cui il cinema si prende una rivincita sulla realtà. È il cinema di Tarantino che gode del piacere della rivisitazione, che passa dal soddisfare le esigenze libidiche dello spettatore al contenuto di matrice morale e critica.⁹⁶

Anche in *C'era una volta a Hollywood*⁹⁷, film omaggio all'epoca cinematografica degli anni '70, la preferita del regista, Tarantino cambia il finale della storia. La vicenda è ambientata nella Los Angeles degli anni '70, nel periodo in cui la banda di Charles Manson, personaggio presente nella narrazione, compì il massacro nella villa in cui si trovavano l'attrice Sharon Tate e i suoi amici. Viene considerato dalla critica un film più maturo e diverso proprio perché, collegandoci al discorso precedente, non sono presenti scene violente ed esagerate e anzi Tarantino gioca proprio su questa aspettativa che ha il pubblico, ormai cosciente di ciò che ci si può aspettare da un suo film; gioca creando situazioni che aumentano la tensione facendo credere che stia per arrivare il classico spargimento di sangue “alla Tarantino” e invece questo non avviene mai. Non avviene se non alla fine, negli ultimi

⁹⁴ Cfr. Magliuolo, *Violent cinema: tracce di violenza nel cinema contemporaneo*, cit., p. 17.

⁹⁵ Alfieri, *Dal simulacro alla Storia*, cit., p. 91.

⁹⁶ Cfr. *ivi*, pp. 7-8.

⁹⁷ Q. Tarantino, *C'era una volta a... Hollywood (Once Upon a Time in Hollywood)*, Columbia Pictures, Bona Film Group, Heyday Films, Visiona Romantica, 2019.

minuti di film. Un finale che in realtà gioca ambigualmente sul rapporto tra violenza e finzione, in cui cambiando appunto le sorti della storia fa desiderare, a noi spettatori, che avvenga quella violenza che impedirebbe il massacro veramente accaduto nel 1969. Questa speranza di noi spettatori non è testimonianza di un sadismo nascosto, ma frutto del desiderio di poter sistemare le cose, di aver una sorta di giustizia su quanto avvenuto nella realtà, purtroppo immodificabile.

Intervistato sulla scelta di questi finali che hanno a che vedere con il tema ricorrente dei personaggi che vendicano la realtà e sul bisogno di far fare ai suoi personaggi qualcosa che aggiusti la storia, Tarantino risponde che non si tratta di un bisogno. Nel caso di *Bastardi senza gloria*, far morire Hitler non era una scelta che aveva pensato dall'inizio, ma un'idea arrivata successivamente; e su tale decisione dice: "Si può? Posso farlo? Certo che posso è la mia storia, posso fare quello che voglio! Non so se sia una buona idea ma posso di certo"⁹⁸. Su "*Once upon a time*" dice invece di aver fatto di tutto, durante la scrittura della sceneggiatura, per salvare Sharon Tate e uccidere quindi la banda.⁹⁹

Dicevamo che nonostante queste differenze di approccio e stile, è tuttavia possibile trovare qualcosa di comune tra Scorsese e Tarantino. Questo punto comune è nella concezione del mondo e della vita che sta alla base della rappresentazione della violenza. Scorsese e Tarantino sembrerebbero agli antipodi per diversi motivi stilistici e narrativi; tuttavia, sono diversi solo in apparenza, se ci si ferma a guardare i loro film senza analizzarli. Ovviamente i prodotti finali sono differenti vista la diversa formazione personale e culturale dei due registi. Ciò che cambia è il modo di rappresentare. Il luogo dell'indagine deve essere pertanto la concezione che sta alla base delle loro rappresentazioni. Ciò che li motiva a girare, a scrivere e produrre dei film con quel determinato soggetto (la violenza) sono idee simili sulla natura del mondo, anche se essi arrivano a tale conclusione da un vissuto inevitabilmente diverso. Intervistato da Gerald Peary, Tarantino afferma:

La violenza fa parte di questo mondo e io sono attratto dall'irrompere della violenza nella vita reale. Non riguarda tizi che ne calano altri dall'alto di elicotteri su treni a tutta velocità o terroristi che fanno un dirottamento o roba simile. La violenza della vita reale è così: ti trovi in un ristorante, un uomo e

⁹⁸ B. Ferrari, *Quentin Tarantino svela a Cannes come è nato il finale antistorico di Bastardi senza gloria*, 2023, Badtaste.it, <https://www.badtaste.it/cinema/articoli/tarantino-svela-come-nato-finale-bastardi-senza-gloria/>, ultimo accesso: 27-5-2023.

⁹⁹ *Ibidem*.

sua moglie stanno litigando e all'improvviso l'uomo si infuria con lei, prende una forchetta e gliela pianta in faccia. È proprio folle e fumettistico, ma comunque succede: ecco come la vera violenza irrompe irrefrenabile e lacerante all'orizzonte della tua vita quotidiana. Sono interessato all'atto, all'esplosione e alla sua conseguenza.¹⁰⁰

La violenza fa parte di questo mondo e non si tratta di un'azione legata a un mondo fantascientifico. La violenza di cui vuole parlare Tarantino è quella della vita di tutti i giorni, che accade sempre e comunque e può portare a conseguenze assai serie. Sono queste le dinamiche che interessano a Tarantino e sono le stesse che ispirano Scorsese: sono i dettagli e le dinamiche intessute di violenza inserite nella realtà quotidiana di tutti i giorni. Sempre Tarantino raccontando da dove trasse l'ispirazione per *Pulp fiction*¹⁰¹:

Dal mio amore per il filone criminale, i polizieschi, il noir. Volevo però mostrare la quotidiana banalità della violenza, che quel filone ignorava. In genere in quei film vedi uno che spara, quello che muore, taglio sulla scena seguente. In *Pulp Fiction* restiamo a vedere come i personaggi reagiscono di fronte alle conseguenze dei loro atti. C'è un crescendo di tensione, ma poi non te vai via, rimani lì.¹⁰²

Per avvalorare quanto appena detto, si può notare come le ultime due affermazioni potrebbero essere attribuite anche a Scorsese. Non si tratta solamente dello stile, della resa finale attraverso cui viene rappresentato il film. Quello è solamente lo stile che sta alla base di questo pensiero più profondo. L'esagerazione è solamente un espediente per rivelare la finzione, la falsità di ciò che vediamo. Il focus è proprio lo sviluppo di ciò che consegue a quegli atti di violenza.

Arriviamo quindi alla conclusione di questo discorso e per farlo ci serviamo ancora delle parole di Scorsese, che sintetizza bene quale sia l'importanza dei film, e in più generale del cinema come movimento artistico, nella vita delle persone. Evidentemente, per quanto abbiamo visto nel capitolo dedicato alle neuroscienze e ai neuroni specchio, ci sono determinate funzioni e reazioni che non possono che avvenire inevitabilmente in noi, nel

¹⁰⁰ Peary, *Quentin Tarantino: Interviews*, cit., p. 59.

¹⁰¹ Q. Tarantino, *Pulp Fiction*, Miramax Films, A Band Apart, Jersey Films, 1994.

¹⁰² Bizio, *Tarantino: con Pulp Fiction ho rivoluzionato Hollywood*, 2004, la Repubblica online, <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2004/01/22/tarantino-con-pulp-fiction-ho-rivoluzionato-hollywood.html>, ultimo accesso: 11-06-2023.

nostro sistema corpo-mente, nel momento in cui guardiamo un film. Si tratta di elementi legati alla nostra biologia, alla nostra psiche. È per questo che qui non si tratta tanto di evitare di provare determinate emozioni o impedire alcune reazioni, quanto di osservare noi stessi durante quel processo e soprattutto una volta terminata la visione. Non è rifuggendo da determinati film che si trova la soluzione, ma guardandoli con la mente aperta ad accogliere il nuovo, come contributo per una nuova comprensione di sé stessi. È questa la sfida. Per questo secondo Scorsese i film vanno guardati il più possibile:

bisogna tenere d'occhio sé stessi mentre si guarda un film, accorgersi del modo in cui ci relazioniamo a ciò che vediamo, considerare il pubblico (ovvero noi in quanto pubblico) come parte della faccenda. Non si tratta tanto di imparare dai vecchi maestri, ma di vedere come reagiamo guardando i loro film. I film (vale per i nuovi contemporanei come per i vecchi) sono un buon modo per praticare l'arte del conoscere noi stessi.¹⁰³

¹⁰³ T. Lo Porto, *Il lockdown e Martin Scorsese*, "Linus", LVII, n. 670 (2021), pp. 63-65, cit. qui p. 64.

Conclusione

Nella parte iniziale della tesi abbiamo guardato all'influenza della violenza cinematografica da un punto di vista superficiale, ovvero attraverso l'opinione sbrigativa che conduce a considerare i film violenti come un qualcosa di negativo, qualcosa che possa avere una cattiva influenza sullo spettatore, per cui sembrerebbe meglio evitarne la visione. La valutazione degli aspetti linguistici del cinema e soprattutto la considerazione degli effetti di quest'ultimo dal punto di vista scientifico, con particolare attenzione alle argomentazioni delle neuroscienze e dei neuroni specchio hanno tuttavia condotto a conclusioni diverse e interessanti.

Per prima cosa si è mostrato come i film siano un veicolo di informazione e possano essere considerati un'esperienza di pensiero in immagini in cui le verità sono più immediate. Proprio grazie a tale immediatezza il cinema, in grado di parlare del nostro mondo e del nostro tempo, si rivela uno strumento efficace in grado di condurre lo spettatore alla formazione di pensieri e idee sulle tematiche affrontate nelle opere cinematografiche.

La capacità riflessiva del cinema permette allo spettatore di cogliere le questioni fondamentali del proprio tempo, reinterpretandole e investendole di valore esemplare, proponendo soluzioni e ridefinendo il reale a cui si riferisce. Il cinema sembra infatti possedere i requisiti linguistici di comprensibilità universale per poter dire la sua, in termini di riflessione, su temi legati alla vita e che di solito vengono discussi in altri ambiti. È proprio per questo motivo che il cinema si scopre essere il mezzo artistico privilegiato per la riflessione sulla violenza di cui esso stesso si rivela produttore.

L'esame delle varie teorie scientifiche sull'empatia e l'identificazione ha permesso di comprendere in che misura subiamo, dal punto di vista psico-fisico, gli effetti delle rappresentazioni artistiche, e in particolare del potente mezzo cinematografico che con lo sviluppo tecnologico è in grado di arrivare direttamente nel cuore e nella mente dello spettatore. Grazie ai neuroni specchio si è compreso come determinate influenze siano inevitabili, anche a causa dell'efficacia delle tecniche filmiche che colpiscono i nostri sensi. In questo senso la censura, che interviene per correggere ciò che non viene più accettato dalla società, è la prova indiretta di quanto gli individui siano influenzabili dalla visione di un film, di quanto una cultura possa cambiare all'entrata in scena di una nuova pellicola, che diventa modello di nuovi modi dire e di comportarsi. Alla luce di questo si comprende come ciò che

conta non sia tanto evitare questo condizionamento quanto riconoscerlo. Non si tratta quindi di individuare un antidoto alla violenza in senso stretto ma di sviluppare la consapevolezza dell'inevitabilità di tale influenza.

Il capitolo finale si è allacciato a questa conclusione. Attraverso il confronto di due registi differenti tra loro come Scorsese e Tarantino si è mostrato che la diffusa opinione negativa verso i film violenti può rivelarsi un giudizio frettoloso e superficiale, che non corrisponde alla realtà dei fatti. Infatti, anche i registi che fanno della violenza il focus delle loro storie rivelano di possedere una motivazione precisa che giustifica la sua rappresentazione, estetizzata o meno, non rendendola semplicemente fine a sé stessa. Questo mostra quanto sia inadeguata la semplicistica associazione di un film violento alla sua pericolosità, e così il conseguente suggerimento di prendere le distanze da tale pellicola. Preso atto che gli effetti della violenza nel cinema sono ineliminabili, non resta che guardare all'interiorità in modo da rafforzare la consapevolezza e il nostro sguardo critico.

Infatti, i film che rappresentano la violenza possono essere, attraverso la loro lettura critica, la soluzione invece che la perpetuazione del problema. Pertanto, accertato che non si può evitare di essere influenzati dalla visione di un film, ciò che resta da fare è volgere individualmente lo sguardo in noi, cioè al soggetto che subisce tali effetti. Non si tratta di precludere superficialmente, nell'ottica di una non dimostrata cattiva influenza, la visione di un determinato film, quanto di guardarlo con un occhio attento, critico e aperto al nuovo, con la possibilità di avere una maggiore comprensione di sé stessi e forse un controllo maggiore dei propri pensieri e delle proprie azioni. Questo può accadere soltanto accettando in modo consapevole l'inevitabilità degli effetti del cinema su di noi. Solo in questo modo potremo avere una mente aperta e preparata ad una lettura attenta e precisa dei film, anche quelli il cui tema è la violenza, che, se non impedirà di "subire" gli effetti psicofisici di quanto visto, forse potrà restituire una consapevolezza, non terapeutica, che potrebbe aumentare le chance di diventare responsabili e consapevolmente "violenti".

È chiaro che a questo fine diventa importante imparare a padroneggiare il linguaggio del cinema, accostandosi consapevolmente al film "violento" in modo da non diventare inconsciamente, e indirettamente, "vittime". In questo senso guardare un film diventerà certamente un'esperienza emotiva e intellettuale ma soprattutto una sorta di arricchimento nel comprendersi e nel farsi comprendere, rafforzando la speranza di possedere meglio la nostra vita.

Bibliografia

- Alfieri A. *Dal simulacro alla Storia. Estetica ed etica in Quentin Tarantino*, Petite Plaisance, Pistoia 2018.
- Allen J. G. *Biting the Bullet: The Ethics and Aesthetics of Violence*, "The Journal of Aesthetic Education", Vol. 41, n. 2 (2007), pp. 100-110.
- Alonge G., Carluccio G. *Il cinema americano contemporaneo*, Laterza, Roma-Bari 2015.
- Alonge G. *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, trad. it. di P. Bertetto, Utet università, Milano 2008.
- Angelucci D. *Estetica e cinema*, Il mulino, Bologna 2011.
- Appelbaum R. *Notes Toward an Aesthetics of Violence*, "Studia Neophilologica", Vol. 85 (2013), pp. 119-132.
- Arnehim R. *Film come arte*, trad. P. Gobetti, Abscondita, Milano 2013.
- Balestrieri M. *Vero come la finzione: La psicopatologia al cinema Vol. I*, Springer, Milano 2010.
- Bender S., Palmer L. *The Digital Aesthetic of Violence: Introducing the Special Issue*, "Journal of Popular Film and Television", 2017.
- Berleant A. *Reflections on the Aesthetics of Violence*, "Contemporary Aesthetics", Special Volume, n. 7 (2019), Aesthetics and Terrorism, pp. 1-13.
- Bertolucci B. *Cinema la prima volta. Conversazioni sull'arte e la vita*, trad. it. di Tiziana Lo Porto, Minimum fax, Roma 2018.
- Bertuzzi V. *Paura e violenza nel grande cinema degli anni '70*, Sette città, Viterbo 2014.

- Bianconi F. *Radio Scorsese*, “Linus”, LVII, n. 670 (2021), pp. 47-50.
- Blasco P. G., Moreto G. *Teaching Empathy through Movies Reaching Learners’ Affective Domain in Medical Education*, “Journal of Education and Learning”, Vol. 1, n. 1 (2012), pp. 22-34.
- Boukouvala A. *Imitation of Affects and Mirror Neurons Exploring Empathy in Spinoza’s Theory*, “Philosophia”, n. 45 (2017).
- Brancato S. *L’estetica dell’irriverenza*, “Linus”, LVII, n. 670 (2021), pp. 30-33.
- Christie I., Thompson D. *Scorsese on Scorsese*, Faber & Faber, Londra 2003.
- Comand M., Menarini R. *Il cinema europeo*, Laterza, Roma-Bari 2014.
- Damasio A., Meyer K. *Behind the Looking-Glass*, “Nature Journal”, (Vol. 454) 2008.
- Dei P. *Le forme della violenza. Cinema e dintorni*, Efesto, Roma 2018.
- Elkins J. *Pictures of the Body: Pain and Metamorphosis*, Stanford University Press 1999.
- Elsaesser T., Hagener M. *Teoria del film*, trad. it. di F. De Colle e R. Censi, Einaudi, Torino 2009.
- Ercolani A. *Tra crimine e santità*, “Linus”, LVII, n. 670 (2021), pp. 55-58.
- Foucault M. *Sorvegliare e punire*, trad. it di A. Tarchetti., Einaudi, Torino 1976.
- Gallese V. *Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience*, “Phenomenology and the Cognitive Sciences”, n. 4 (2005), pp. 23-48.

- Gallese V., Guerra M. *Lo schermo empatico. Cinema e Neuroscienza*, Raffaello Cortina, Milano 2015.
- Gandini L. *Voglio vedere il sangue. La violenza nel cinema contemporaneo*, Mimesis, Milano-Udine 2014.
- Gaut B. *Empathy and Identification in Cinema*, Midwest Studies in Philosophy, XXXIV (2010).
- Hasson U., Landesman O., Knappmeyer B., Vallines I., Rubin N., Heeger D. J. *Neurocinematics. The Neuroscience of film*, Projections, Vol. 2 (2008), pp. 1-26.
- Igartua J. J. *Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature*, Universitaet Giessen 2010, pp. 347-373.
- Igort *Le strade della violenza*, "Linus", LVII, n. 670 (2021), pp. 2-3.
- Kansteiner W. *Genocide memory, digital cultures, and the aesthetization of violence*, Vol. 7(4), Memory Studies, 2014, pp. 403-408.
- Kerrigan S. *The spectator in the film-maker: re-framing filmology through creative film-making practices*, Journal of Media Practice (2016), pp. 186-198.
- Kubrick S. *Now Kubrick fights back*, The New York Times, 27-2-1972.
- Lipszyc A. *Affect Unchained: Violence, Voyeurism and Affection in the Art of Quentin Tarantino*, A Journal for Philosophy of Culture, Vol. 4 (2020), pp. 128-138.
- Lo Porto T., *Il lockdown e Martin Scorsese*, "Linus", LVII, n. 670 (2021), pp. 63-65.

- Lohmar D., *Mirror neurons and the phenomenology of intersubjectivity*, *Phenomenology and the Cognitive Sciences* (2006), pp. 5-16.
- Lotman J. M. *Semiotica del cinema e lineamenti di cine-estetica*, trad. it. di Luciano Ponzio, Mimesis, Milano-Udine 2019.
- Lucignani G., Pinotti A. *Immagini della mente. Neuroscienze, arte, filosofia*, Raffaello cortina, Milano 2007.
- Macnab G. *Taxi driver. Storia di un capolavoro*, trad. it. di A. L. Bom, Minimum fax, Roma 2012.
- Magliuolo D. *Violent cinema: tracce di violenza nel cinema contemporaneo*, Pubblicazione indipendente 2021.
- Magnani L. *Filosofia della violenza*, Mimesis, Milano-Udine 2022.
- McGinn C. *The Power Of Movies: How Screen And Mind Interact*, Pantheon Books, 2005.
- Meini C., Paternoster A. *Mirror neurons as a conceptual mechanism?*, *Mind & Society*, n. 11 (2012), pp. 183-201.
- Melotti M. *L'età della finzione. Arte e società tra realtà ed estasi*, Bollati Boringhieri, Torino 2018.
- Mordacci R. *Al cinema con il filosofo. Imparare ad amare i film*, Mondadori, Milano 2015.
- Morin E. *Sul cinema. Un'arte della complessità*, trad. it di C. Simonigh, Raffaello Cortina, Milano 2021.
- Novielli M. R. *Metamorfosi. Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, EpiKa, Bologna 2010.
- Peary G. *Quentin Tarantino: Interviews*, University Press, Mississippi 1998.
- Platone *Simposio*, a cura di G. Reale, Bompiani, Milano 2017.

- Provenzano R. C. *Il linguaggio del cinema. Significazione e retorica*, Lupetti, Milano 1999.
- Roush S. *Simulation and understanding other minds*, Philosophical Issues, Vol. 26 (2016), Knowledge and Mind, pp. 351-373.
- Rousse B. S. *Merleau-Ponty and Carroll on the Power of Movies*, International Journal of Philosophical Studies, (2016), pp. 45-74.
- Sansonna G. *La formazione di un antropologo visuale*, "Linus", LVII, n. 670 (2021), pp. 72-75.
- Schickel R., Scorsese M. *Conversazioni su di me e tutto il resto*, Bompiani, Milano 2010.
- Scorsese M. *Il bello del mio mestiere. Scritti sul cinema*, Minimum fax, Roma 2002.
- Sferzi S. *Il libro dei film*, Gribaudò, Milano 2020.
- Sheehan P. *Coda: The Violence of Aestheticism*, Decadence Rising: The Violence of Aestheticism (Part I), Published online by Cambridge University Press, 2013.
- Sheets-Johnstone M. *Movement and mirror neurons: a challenging and choice conversation*, Phenomenology and the Cognitive Sciences, n. 11 (2012), pp. 385-401.
- Tarantino Q. *Cinema speculation*, trad. it. di A. Pezzotta, La nave di Teseo, Milano 2023.
- Viljoen J. M. *Engaging an aesthetics of the 'invisible' in graphic narratives to represent violence ethically*, Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, Vol. 29, n. 6 (2015), pp. 847-860.

- Wartenberg T. E. *Pensare sullo schermo. Cinema come filosofia*, trad. it. di M. Pagliarini, Mimesis, Milano-Udine 2011.
- Weil S. *Venezia Salva*, a cura di D. Canciani e M. A. Vito, Castelvecchi, Roma 2016.
- Žižek S. *Una lettura perversa del film d'autore: Da Psycho a Joker*, trad. it. di M. Alduino e F. Adamo, Mimesis, Milano-Udine 2020.

Sitografia

“*Giuditta che decapita Oloferne (1614-1620)*”, <https://www.uffizi.it/opere/giuditta-decapita-oloferne>, ultimo accesso: 17-08-2023;

“*Shutter Island (2010)*”, <https://www.imdb.com/title/tt1130884/>, ultimo accesso: 26-08-2023;

“*Taxi Driver (1976)*”, Filmsite movie review, <https://www.filmsite.org/taxi.html>, ultimo accesso: 27-5-2023;

B. Ferrari, *Quentin Tarantino svela a Cannes come è nato il finale antistorico di Bastardi senza gloria*, 2023, Badtaste.it, <https://www.badtaste.it/cinema/articoli/tarantino-svela-come-nato-finale-bastardi-senza-gloria/>, ultimo accesso: 27-5-2023;

Cfr. G. Zappoli, *Dicaprio in un'interpretazione memorabile nel primo film biografico scorseseiano*, 2017, Mymovies.it, <https://www.mymovies.it/film/2004/theaviator/>, ultimo accesso: 12-05-2023;

D. Skinner, M. Scorsese, 2013, National Endowment for the Humanities, <https://www.neh.gov/about/awards/jefferson-lecture/martin-scorsese-biography>, ultimo accesso: 12-05-2023;

M. Latham, *Quentin Tarantino. Kill Bill: Volume 1*, 2004, BBC Home, https://www.bbc.co.uk/films/2003/10/06/quentin_tarantino_kill_bill_volume1_interview.shtml, ultimo accesso: 22-05-2023;

S. Bizio, *Tarantino: con Pulp Fiction ho rivoluzionato Hollywood*, 2004, la Repubblica online, <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2004/01/22/tarantino-con-pulp-fiction-ho-rivoluzionato-hollywood.html>, ultimo accesso: 11-06-2023;

Scorsese: No Such Thing As Pointless Violence, WENN (10 October 2004). <https://it.paperblog.com/city-of-god-971540/>, ultimo accesso 12-05-2023;

The film foundation, in <https://www.film-foundation.org/>, <https://www.film-foundation.org/board#:~:text=Martin%20Scorsese,the%20memories%20of%20our%20lifetim>e, ultimo accesso: 26-08-2023;

V. Verbaro, *Martin Scorsese. Metodo e ossessioni di un grande regista*, 2021, Framed magazine, <https://www.framedmagazine.it/martin-scorsese-focus/>, ultimo accesso: 26-08-2023;

Treccani, “*Estetica*”, in vocabolario Treccani online, <https://www.treccani.it/vocabolario/estetica/>, ultimo accesso: 18-08-2023;

Treccani, “*Estetizzare*”, in vocabolario Treccani online, <https://www.treccani.it/vocabolario/ricerca/estetizzare/>, ultimo accesso: 18-08-2023;

Treccani, “*Raffigurazione*”, in vocabolario Treccani online, <https://www.treccani.it/vocabolario/raffigurazione/>, ultimo accesso: 18-08-2023;

Treccani, “*Rappresentazione*”, in vocabolario Treccani online, <https://www.treccani.it/vocabolario/rappresentazione/>, ultimo accesso: 18-08-2023;

Treccani, “*Violenza*”, in vocabolario Treccani online, <https://www.treccani.it/vocabolario/violenza/>, ultimo accesso: 18-08-2023;

Z. Sharf, *Quentin Tarantino Tells Off Critics Upset With N-Word Use and Violence in His Films: Go ‘See Something Else’*, 2022, Variety, <https://variety.com/2022/film/news/quentin-tarantino-n-word-violence-backlash-1235438720/>, ultimo accesso: 20-07-2023.

Filmografia

- Aldrich R. *Quella sporca dozzina (The Dirty Dozen)*, Metro-Goldwyn-Mayer, MKH, Seven Arts Productions, 1967.
- Ford J. *Sentieri selvaggi (The Searchers)*, C.V. Whitney Pictures, 1956.
- Gavron S. *Suffragette*, Ruby Films, Pathé, Film4, 2015.
- Hopper D. *Easy Rider - Libertà e paura*, Pando Company Inc., Raybert Productions, 1969.
- Kubrick S. *Arancia meccanica (A Clockwork Orange)*, Warner Bros., 1971.
- Ōtomo K. *Akira*, Akira Committee Company, 1988.
- Penn A. *Gangster Story*, Warner Bros. Pictures, 1967.
- Phillips T. *Joker*, Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Joint Effort, BRON Studios, Creative Wealth Media Finance, DC Comics, DC Entertainment, 2019.
- Riefenstahl L. *Il trionfo della volontà (Triumph des Willens)*, Reichsparteitag-Film, 1935.
- Schrader L. *The Killing of America*, Filmlink International, Towa Productions, 1982.
- Scorsese M. *Chi sta bussando alla mia porta (Who's That Knocking at My Door)*, Trimod Films, 1967.
- L'ultima tentazione di Cristo (The Last Temptation of Christ)*, produzione, Universal Pictures, Cineplex Odeon Films, 1988.
- L'età dell'innocenza (The Age of Innocence)*, Columbia Pictures, Cappa Production, 1993.
- Mean Streets - Domenica in chiesa, lunedì all'inferno (Mean Streets)*, Taplin-Perry-Scorsese Productions, 1973.

Quei bravi ragazzi (Goodfellas), Warner Bros., 1990.

Shutter Island, Paramount Pictures, Phoenix Pictures, Sikelia Productions, Appian Way Productions, 2010.

Taxi driver, Bill/Phillips Productions, Italo-Judeo Productions, 1976.

The Aviator, Warner Bros. Pictures, Miramax Films, Appian Way Productions, Forward Pass, IMF, Initial Entertainment Group, 2004.

The Irishman, TriBeCa Productions, Sikelia Productions, Winkler Films, 2019.

Tarantino Q.

Bastardi senza gloria (Inglourious Basterds), The Weinstein Company, A Band Apart, Studio Babelsberg, Visiona Romantica, 2009.

C'era una volta a... Hollywood (Once Upon a Time in Hollywood), Columbia Pictures, Bona Film Group, Heyday Films, Visiona Romantica, 2019.

Pulp Fiction, Miramax Films, A Band Apart, Jersey Films, 1994.

Tyldum M.

The Imitation game, Black Bear Pictures, Bristol Automotive, 2014.

Winner M.

Il giustiziere della notte (Death Wish), Dino De Laurentiis Corporation, 1974.