

La voragine del desiderio. Cooper e l'immaginario *snuff*

The Abyss of Desire. Cooper's Snuff Imaginary

doi: 10.54103/2282-0035/29234

Giuseppe Previtali

 0000-0001-5856-718XUniversità degli Studi
di Bergamo

ROR 02mbd5571

Abstract

[IT] Il tema dello snuff movie è da sempre uno dei più misteriosi ed affascinanti della cultura visuale: l'idea che video dove si vedono morti reali siano realizzati e venduti illegalmente è sempre stata estremamente produttiva sia al cinema che nella letteratura. Dopo aver ripercorso la presenza dello snuff prettamente filmico nei romanzi *Closer* e *Frisk* di Dennis Cooper, il contributo si focalizza sull'analisi dello snuff digitale immaginato da *The Sluts* e sulla sua capacità di articolare caratteristiche distintive tanto delle immagini contemporanee quanto dei loro processi di autenticazione.

PAROLE CHIAVE: Dennis Cooper, *The Sluts*, snuff movie, cultura visuale

[EN] The fantasy of the snuff movie has always been one of the most mysterious and fascinating topics in visual culture: the idea that videos where actual deaths can be seen are actually made and sold illegally has always been extremely productive in both cinema and literature. After tracing the presence of snuff in Dennis Cooper's novels *Closer* and *Frisk*, this contribution focuses on an analysis of the digital snuff imagined by Cooper's *The Sluts* and its ability to articulate distinctive features of both contemporary images and their processes of authentication.

KEYWORDS: Dennis Cooper, *The Sluts*, snuff movie, visual culture

giuseppe.previtali@unibg.it

© Giuseppe Previtali

Received: 30/06/2025

Accepted: 29/09/2025

1. L.A. SNUFF

A Los Angeles sembra non succedere mai nulla. I giorni si susseguono in un flusso indistinto di feste, droga e sesso, rischiarati appena dalle luci al neon che tagliano il vuoto della notte e dai riflessi bluastri degli schermi televisivi, cui tutti sembrano rivolgere la loro perennemente frustrata ricerca di un senso. All'interno di questo vero e proprio magma sensoriale, Clay – il protagonista di *Meno di zero* di Bret Easton Ellis – non fa che osservare con distacco ciò che gli succede intorno, come se anche la ricerca continua dell'eccesso finisse per rivelarsi tutto sommato inappagante. Ad un certo punto del romanzo, Clay si ritrova all'ennesimo party identico a tutti gli altri e qui assiste alla proiezione di un filmato acquistato clandestinamente dall'amico Guy per 15.000 dollari.¹ Questa bizzarra esperienza cinematografica, che Clay condivide con altri giovani presenti, viene descritta così:

C'è una ragazza giovanissima, di forse quindici anni, sdraiata su un letto, le braccia legate insieme sopra la testa e le gambe spalancate, ciascun piede legato al fondo del letto. Sembra sdraiata su carta di giornale. La pellicola è in bianco e nero e un po' rovinata e quindi è difficile capire su cosa è sdraiata, ma sembra proprio carta di giornale. La macchina da presa inquadra un ragazzo magro, nudo, giovanissimo anche lui, sedici, forse diciassette anni, che viene spinto dentro la stanza da un nero grasso, anche lui nudo e con un'enorme erezione. Il ragazzo fissa la macchina da presa per un inquietante lasso di tempo, un'espressione di panico assoluto sulla faccia. Il nero lo lega al pavimento e io mi chiedo perché ci sia una sega elettrica in un angolo della stanza, sullo sfondo. Il nero si scopia il ragazzo per terra, poi si scopia la ragazza sul letto e alla fine esce dallo schermo. Quando torna ha in mano una scatola [...]. Il nero tira fuori un

¹ EASTON ELLIS 1996, p. 137.

punteruolo da ghiaccio, una specie di gruccia di filo di ferro, un pacchetto di chiodi e poi un coltello lungo e sottile e si avvicina alla ragazza. [...] Esco in fretta dalla stanza mentre il negro cerca di piantare un chiodo nella gola della ragazza.²

Si tratta di un brano particolarmente interessante perché si sofferma ad offrire al lettore una serie di dettagli formali che in qualche modo contribuiscono a definire il carattere extra-legale di questo *screening*: non solo il *setting* cinematografico è improvvisato e la proiezione è riservata ad una ristretta cerchia di intimi; oltre a sottolineare il già menzionato costo della pellicola, si dice apertamente che si tratta di un filmato a bassa qualità, di natura amatoriale. L'uscita di Clay dalla stanza impedisce al lettore di condividere quello che immaginiamo dovrebbe essere il fulcro della proiezione (la morte dei soggetti filmati), ma l'esperienza è immediatamente qualificata come sessualmente gratificante: «Trent torna fuori venti, trenta minuti più tardi, dopo che le urla della ragazza e del ragazzo si sono placate, e mi accorgo che ce l'ha duro».³

Ci troviamo nel centro di un intricato paradosso, che costituisce il carattere distintivo di un vero e proprio oggetto mitologico dell'immaginario visuale contemporaneo, quello dello *snuff movie*. Con questo termine, introdotto per la prima volta nel contesto delle attività cinematografiche della Famiglia di Charles Manson,⁴ si identificano video nei quali sarebbe ripresa la morte reale di alcuni individui. In realtà, per parlare propriamente di *snuff* è necessa-

² Ivi, pp. 136-7.

³ Ivi, p. 137.

⁴ SANDERS 1972, p. 197.

rio che almeno un paio di altre condizioni siano rispettate, perché in caso contrario sarebbe impossibile distinguere questo intrigante oggetto teorico dalle numerose altre tipologie di video estremi circolanti oggi, come quelli provenienti dai fronti di guerra o, per fare un esempio lungamente (e a torto) associato allo *snuff*, dalle produzioni del jihadismo post-qaedista. Come è stato efficacemente dimostrato, lo *snuff* richiede infatti che la morte sia non solo reale ma anche pienamente visibile, che lo spettacolo del morire sia sfruttato per trarne un appagamento non privo di connotazioni erotico-sessuali e che la visione sia destinata a piccoli gruppi di spettatori paganti.⁵

Utilizzando questa definizione operativa come strumento di lettura, il paradosso dello *snuff* emerge con ancor maggiore evidenza: pur avendo una grande fortuna nell'immaginario letterario e cinematografico⁶ e venendo continuamente convocato come termine di paragone per la descrizione di oggetti estremi della visualità (come il video dei cosiddetti «maniaci di Dnepropetrovsk» o quello diffuso dal killer canadese Luka Magnotta),⁷ non esiste ad oggi alcun video che possa dire a pieno titolo di possedere tutte le caratteristiche di uno *snuff movie*. Da questo punto di vista lo *snuff* si presenta allora come un vero e proprio concetto-limite della cultura visuale, un

⁵ HAGIN 2010.

⁶ Cfr. LINO 2014. Non essendo questa la sede per una disamina approfondita delle archeologie letterarie e filmiche dello *snuff* né delle sue presenze nella visualità contemporanea *tout court*, si rimanda per una panoramica al fondamentale contributo di KERÉKES-SLATER 2016, pp. 4-45. Per un'analisi recente del film *Snuff* (1976), giustamente considerato uno dei testi fondanti del tema, mi permetto di rimandare a PREVITALI 2023.

⁷ Cfr. PREVITALI 2020, pp. 92-97.

tabù visivo che non è possibile superare perché, proprio per la sua natura extra-legale, il suo possesso o la sua esistenza non possono essere detti ma solamente postulati o immaginati. Non è un caso che, come si avrà modo di verificare, in un clima culturale profondamente mutato rispetto a quello in cui il concetto è stato formalizzato, nel quale l'erosione dei confini del visibile ha di molto facilitato l'accesso a immagini di morte, le discussioni sull'esistenza di autentici *snuff movies* si siano rilocate nel contesto delle ricerche sulla (pedo)pornografia online.⁸

2. FILM E FOTOGRAFIE SNUFF IN DENNIS COOPER

Non c'è autore che abbia saputo incarnare nella propria scrittura l'essenza indefinibile, mitologica e necessariamente sfuggente dello *snuff* (inteso sia come concetto-limite del visibile sia come vero e proprio oggetto filmico) quanto Dennis Cooper. Non si tratta soltanto della presenza ossessiva della sessualità nelle sue opere, ma più in generale di una vera e propria sistematizzazione delle molteplici e spesso estreme manifestazioni del desiderio, del rapporto fra questo desiderio e la sua attualizzazione, della perenne incapacità di soddisfare il vuoto che abita i personaggi messi in scena e della sua abilità unica nell'implicare il lettore in un processo che ne interroga il posizionamento. Recuperando una celebre definizione di Barthes, quella di Cooper si presenta come una scrittura

⁸ Cfr. KAUR - RANDHAWA 2020 per una prospettiva introduttiva sul *dark web*; da un punto di vista metodologico, si veda anche THOMPSON - WILLIAMS 2014 per una discussione critica sul rapporto fra *snuff*, pornografia e *moral panic*.

di godimento, che mette il lettore nella scomoda posizione di ritrovarsi in uno «stato di perdita, [...] che sconcerta [...], fa vacillare le assise [...], la consistenza dei suoi gusti, dei suoi valori e dei suoi ricordi».⁹ Messo di fronte alle varie configurazioni dello *snuff*, chi legge finisce così per assumersi il rischio di riconoscere dentro di sé la possibilità del desiderio, anche di quello più estremo e inclassificabile. Questa particolare direzione di lettura del fenomeno era stata efficacemente intuita – proprio all’inizio degli anni Novanta, uno dei decenni che, come si vede, è stato cruciale per la revisione del tema – da Roberto Pugliese, che, con uno spirito pienamente cooperiano, ha osservato: «lo *snuff movie* è quello che si presenta in ciascuno di noi ogni volta che, dinnanzi ad una scena di sesso e violenza di un film “normale”, per un attimo abbiamo supposto, immaginato (sperato?) che ogni finzione fosse abolita, che tutto succedesse davvero, irreversibilmente. Anche se lo *snuff movie* non esistesse, le nostre coscienze percettive lo avrebbero creato e ricreato infinite volte».¹⁰

In Cooper lo *snuff* è allora una questione che, più che concretizzarsi in un oggetto vero e proprio, diventa limite teorico del soggetto desiderante, qualcosa al quale tendere senza mai riuscire a farne completamente esperienza. Le singole immagini *snuff* (fisse, come in *Frisk*, o in movimento come in *Closer*) diventano attivatori della soggettività desiderante, che proprio attraverso le riprese di morte (autentica o, come spesso accade, ricostruita), sembra, almeno provvisoriamente, arrivare a costruirsi. La scrittura di Cooper è poi eminentemente

⁹ BARTHES 1999, pp. 83-84.

¹⁰ PUGLIESE 1990, p. 30.

visuale e nelle sue descrizioni sfrutta, non a caso, gli strumenti del linguaggio visivo;¹¹ più che in relazione alla grammatica degli sguardi, che dovrebbero in qualche modo riprodurre l'insieme dei movimenti di camera, è però soprattutto rispetto al montaggio che si può parlare di una specifica dimensione cinematografica cooperiana, anche in rapporto all'immaginario *snuff*.

Che la letteratura abbia un rapporto privilegiato, per quanto non sempre apertamente riconosciuto, con il montaggio cinematografico era già stato efficacemente intuito da Ėjzenštejn.¹² Più ancora, conviene poi ricordare come, secondo il teorico sovietico, il montaggio – inteso come principio generale della creatività – avrebbe un fondamento mitico, che può essere fatto risalire sino ai culti dionisiaci. Nell'immagine – non a caso legata all'idea già pienamente *snuff* di una co-implicazione di sesso e morte – di un corpo fatto a pezzi e rimontato, Ėjzenštejn scopre il fondamento di un processo di ricostruzione dell'unità perduta che pone a fondamento della propria teoria delle arti, come se nel gioco al contempo grottesco e sessuale della dissoluzione/ricomposizione si annidasse un vero e proprio fondamento euristico.¹³

Se dunque la scrittura di Cooper è una scrittura di montaggio lo è soprattutto perché cerca di adattarsi all'oggetto specifico della

¹¹ «Cooper's writing is not simply self-reflexive but also cinematic. Its staging its own artificiality is frequently done on the level of the stylized and filmic construction of the visual image. Cooper's cinematics take place on two levels. First, in terms of content, his work demonstrates an absorption in and reflection of film culture [...]. Second, in terms of style, Cooper's descriptiveness can be seen to replicate the movement of the camera's eye and its techniques»; AARON 2004, p. 122.

¹² ĖJZENŠTEJN 1985, pp. 201-210.

¹³ Cfr. GRESPI 2010, pp. 27-30.

sua ricerca, che non è semplicemente la carnalità delle situazioni sessuali continuamente messe in scena, quanto piuttosto le dissonanze del sé, quel conflitto interiore mai veramente sanabile che determina il fallimento di qualunque tentativo di conoscibilità del soggetto¹⁴ e che il montaggio sembra in grado di lasciar emergere. Il tema emerge già all'inizio del ciclo di George Miles, dove la disarticolazione del racconto genera un effetto pienamente ejzenstejniano: «Cooper's *fabula* in *Closer* [...] is disjointed, disrupted, spliced and re-spliced and his *sujzet*, the story within is discourse, here an erotic one, is located within these gaps and interstices». ¹⁵ Così, pur sembrando all'apparenza un romanzo ossessionato dalla rappresentazione pornografica, *Closer* si rivela in realtà un manifesto sulla possibilità di apprensione profonda dell'Altro a partire dall'esperienza che se ne può fare. Soltanto ad uno sguardo superficiale il sesso appare la chiave di lettura del testo, che semmai lo rappresenta freddamente e senza offrire ai personaggi e al lettore alcun vero appagamento.¹⁶

La progressiva decostruzione dell'immaginario pornografico della *twinkness* che *Closer* mette in scena si accompagna alla possibilità della trasformazione di George in un cadavere. L'idea della morte del protagonista è una presenza costante fra le pagine del

¹⁴ «Cooper explores the dissonances of the self in psycho-sexual, ethical battle with itself, as well as the paradoxes inherent in the ineffable spaces of lovers' bodies and psyches, the otherness within the always already riven self, or the awesome extremity of limit experience»; LEV 2006b, p. 16.

¹⁵ YOUNG 2006, p. 47.

¹⁶ «Cooper writes casual, seemingly uninteresting and even meaningless sex [...]. The sex scenes rebuke pornographic versions of boys having sex. Cum shots, moans, lustful breathing, nothing like this happens»; TILLMAN 2023, p. XV.

romanzo, un atto immaginato, messo in scena, studiato nei minimi dettagli.¹⁷ Il punto culminante di questo processo si verifica nel momento in cui Philippe, uno dei personaggi ossessionati da George, ricorda in un *flashback* la sua partecipazione alla proiezione di uno *snuff movie*. L'episodio si situa, non diversamente da quanto avveniva in *Meno di zero*, all'interno delle pratiche di un ristretto gruppo di individui, dai contorni misteriosi, in pieno accordo ai mitologemi già ricordati¹⁸ e viene descritto da Cooper con la solennità di un rito, una cerimonia¹⁹ dove a contare, più ancora del contenuto mostrato, è l'effetto sul soggetto guardante:

Philippe was astonished. He found himself drifting away, as one tended to do with pornography, or, rather, drifting into the image itself, like a child did when watching cartoons. He'd knelt down a short distance away from them, too shy to join in. His memory fragmented the rest. Philippe could remember hands scooping out bloody intestines. At what seemed a hapzard point, everyone in the room heard a brief, curt announcement. "Now", it said. Philippe knew that word, but he hadn't realized what it meant at first. The film ended. It flapped like a bat. People redid their pants.²⁰

Oltre a sistematizzare tutti i tratti tipici dello *snuff*, la sequenza introduce almeno tre elementi cruciali per lo sviluppo del tema nell'opera di Cooper. In primo luogo, sottolinea in modo molto più esplicito di quanto non avvenga in altri contesti (come in Ellis) l'equivalenza fra morte e orgasmo, un *topos* teorico a sua volta già si-

¹⁷ COOPER 2022, pp. 94 e 113.

¹⁸ Ivi, pp. 114-115.

¹⁹ Cfr. JACKSON 1993, p. 80.

²⁰ Ivi, pp. 115-116.

stematizzato tanto da Bataille quanto da Bazin.²¹ Secondariamente, la messa a morte (e la sua conseguente traduzione in immagine) diventa un paradossale momento epistemico, uno strumento di conoscenza (e auto-conoscenza) capace di dire qualcosa di definitivo sul soggetto ucciso ma anche su chi perpetra l'omicidio.²² Infine, questo episodio di *Closer* problematizza il rapporto fra immagine *snuff* e referente reale, introducendo l'idea che quanto i personaggi stanno vedendo *potrebbe* essere falso («The only sound in the room was the clicking projector. Sometimes the clicks and stabs matched for a few seconds. That made the whole thing seem fake»²³), che anche questa specifica incarnazione dell'idea limite della morte filmata potrebbe non essere altro che una raffinata finzione. Il tema emerge in tutta la sua rilevanza anche nel successivo *Frisk*, letteralmente incorniciato dalla descrizione di alcune fotografie *snuff* che il protagonista Dennis vede da adolescente. Il confronto fra la descrizione delle medesime immagini all'inizio e alla fine del romanzo è emblematico della differenza nello statuto ontologico di quegli scatti, che passano dall'essere traccia del reale (in senso pienamente baziniano²⁴) a prodotto di una certa stilistica del realismo:

²¹ BATAILLE 2004, pp. 231-233; BAZIN 1999, pp. 27-33.

²² «“How would you kill George?” Very slowly, so I could see everything in him and know what he has meant to me. “Would you expect to see yourself in him?” I would expect to see someone who could answer my questions looking at me through him. He would resemble me. [...] “You wish to die?” No, I wish never to die, but to see myself in death. To know what I am in the answer of death»; COOPER 2022, pp. 117-118. Sulla necessaria inefficacia di questo tentativo di comprensione si veda: JACKSON 2006, p. 169.

²³ COOPER 2022, p. 117.

²⁴ Cfr. BAZIN 1999, pp. 3-16.

He lies naked on the bed with his wrists bound, legs splayed, ankles secured to the corners. Stripped sheet, tangled blanket. In the frist shot his long, straight black hair's fallen over his face, covering everything but a greasy chin, which juts through the strands. He seems thriteen, fourteen. The genitals look like a weirdly shaped stone. His necktie is made out of a long piece of rope.²⁵

He lies naked on a futon with his wrists tied together, legs spread, feet jutting out of the frame. Twisted sheet, like a skinny tornado. In the first shot his long, straight black hair's fallen into his face, covering everything but the tip of his nose, chin, cheekbone, one partly shut eye. He's seventeen. His body's too tensed to be dead or asleep. That's supposedly a noose around his neck.²⁶

Le variazioni nella lettura dell'immagine sono fondamentali e l'osservazione che mette in evidenza la natura ricostruita della morte sembra segnalare il fallimento dell'idea stessa di *snuff*, che si fonderebbe proprio sulla adesione "indessicale" dell'immagine alla fine di una vita. In realtà, la natura ossessiva del tema non risulta minimamente compromessa da questo rilievo finale, dal momento che il suo potere disturbante ha comunque condizionato in modo profondo la vita del protagonista.²⁷ Come avviene in altri testi chiave dell'immaginario *snuff*, *Frisk* ci interroga insomma non semplicemente sull'effettiva esistenza di queste immagini estreme, ma sulle conseguenze che la possibilità di farne esperienza potrebbe dischiudere.²⁸

²⁵ Ivi, p. 3.

²⁶ Ivi, p. 127.

²⁷ Si veda, naturalmente, la lunga lettera che Dennis scrive a Julian; Ivi, pp. 89-107. Anche rispetto a questo testo, per inciso, non ci sono effettive garanzie di autenticità e il lettore rimane indeciso sul suo statuto effettivo; cfr. GARCIA IGLESIAS 2022.

²⁸ Cfr., con riferimento all'ambito cinematografico, ASTON 2016.

3. *THE SLUTS* E LO SNUFF DIGITALE

L'immaginario *snuff* occupa insomma da sempre un ruolo fondamentale nella scrittura di Cooper, ma sia in *Closer* che in *Frisk* esso è associato ad un tipo di medium prettamente analogico; in diversi dei passaggi menzionati sono presenti apposite marche testuali che identificano le immagini fisse e in movimento come frutto di un processo di iscrizione indessicale (si pensi, per esempio, al rumore del proiettore durante la visione del filmato in *Closer*). La cosa non sorprende, se si considera che anche molti dei film che mettono in scena lo *snuff* (quelli che Kavka definisce persuasivamente *meta-snuff*²⁹) lo fanno riconducendole all'idea di un'immagine analogica, di una pellicola che si può toccare con mano (e, significativamente, anche se questo rimane spesso un implicito non esplorato, distruggere). Il passaggio alla codifica digitale, che ha profondamente messo in discussione lo statuto semiotico del vivo e provveduto a far emergere una lettura più «morbida» dell'immagine,³⁰ ha avuto un impatto importante anche sugli immaginari dello *snuff* che – come si anticipava – si sono progressivamente relocati nello spazio della rete, su forum e siti specializzati in contenuti estremi ed hanno continuato a germinare in narrazioni più o meno leggendarie.

Il romanzo *The Sluts* registra in modo estremamente puntuale questo passaggio e torna a riflettere sul ruolo cruciale dello *snuff*

²⁹ KAVKA 2016.

³⁰ Per una prospettiva sullo statuto semiotico dell'immagine contemporanea, si veda GRESPI-DONDERO 2024. Il concetto di immagine morbida si riferisce a HOELZL - MARIE 2015.

nelle dinamiche cooperative del desiderio spostandone il luogo di apparizione fra le pagine di alcuni spazi di confronto online (post, forum, e-mail). La vicenda segue i tentativi di un gruppo di utenti di venire a capo dell'intricata vicenda di un giovane escort di nome Brad, il cui sviluppo assume rapidamente i contorni di un thriller digitale nel quale non è chiaro dove si annidi la verità (e se, in ultima analisi, ve ne sia una). Le prime pagine sono occupate dalle recensioni di alcuni presunti clienti, che immediatamente registrano la labilità dell'identità di Brad: non c'è accordo né sul suo aspetto né su altri dettagli della sua vita, ma solo sulla qualità delle sue prestazioni e sulla natura inquietante della sua figura. Così, mentre ben presto si assiste ad una progressiva squalifica di tutto ciò che viene scritto su Brad («Cleary what the previous reviewers wrote about Brad is a bunch of lies and nonsense»³¹), emerge anche l'idea che il giovane flirti con la morte e che questo sia un aspetto chiave della sua rappresentazione digitale, soprattutto a seguito dell'apparizione del personaggio di Brian.³²

La possibilità di realizzare un video *snuff* che abbia Brad come protagonista si configura così come la naturale conseguenza della sua assoluta disponibilità a lasciarsi utilizzare dai suoi partner. Mentre i dubbi sulla sua vera identità e sull'attendibilità delle dichiarazioni che lo riguardano si accumulano sempre di più, egli diventa protagonista di una serie di narrazioni che, in misura sempre

³¹ COOPER 2004, p. 20.

³² «It turns out that Brad does have an advanced, inoperable brain tumor and will die from complications resulting from the tumor within the next six months [...]. I should explain that my all time fantasy is to murder a boy during the sex act. [...] When the day come that he is so disablet that sex with him is no longer exiting to either one of us, I am going to end his suffering»; Ivi, pp. 15-16.

più estrema, lo riducono a mera corporeità, assolutamente incapace di funzionare all'interno dello schema pornografico canonico di penetrazione/eiaculazione³³. Assumendo su di sé questa versione estrema della passività, la disponibilità a oggettificarsi sino al punto dell'annullamento totale, Brad è l'estremizzazione di quella perversione della *twinkness* come stereotipo pornografico già vista all'opera in *Closer*. Più nello specifico, come è stato giustamente notato, Brad diviene qui il centro di una serie di pratiche che, in un'escalation di violenza che troverebbe proprio nello *snuff* il suo compimento, trasformano discorsivamente una delle configurazioni iconiche più rassicuranti del porno gay (il *twink*) in un *pig*, un corpo-ricettacolo, poco più che un orifizio aperto alla contaminazione³⁴ (non è incidentale che tutto il sesso rappresentato in *The Sluts* sia, di fatto, *bareback*).

Brad si presenta quindi come un buco, una voragine da riempire non solo di secrezioni corporee, ma anche di senso e identità. Quanto apprendiamo di lui è in effetti sempre il frutto di una mediazione inattendibile, la performance narrativa di utenti dei quali non sappiamo nulla e che proprio intorno a lui (alle sue caratteristiche, alla sua disponibilità sessuale, ma anche alla sua stessa esistenza) continuano a dibattere. La vacuità della figura di Brad è un elemento che emerge spesso nella letteratura su *The Sluts* e costituisce in effetti uno dei tratti più interessanti del romanzo; mentre George Miles era, per quanto idealizzato, un soggetto in

³³ Un punto di non ritorno, da questo punto di vista, corrisponde alla sua (presunta) evirazione da parte di un medico; cfr. Ivi, pp. 215-224.

³⁴ RUSZCZYCKY 2021, pp. 139-142; per la teorizzazione del concetto di *pig*, cfr. FLORENCIO 2020, pp. 25-59.

carne ed ossa, Brad è poco più che una «endless chain of discursive proliferations [...]. Brad does not ever show a body, [...] he remains perpetually suspended as a flux of representation».³⁵ Il suo carattere indefinito e fluttuante lo rende, per gli utenti della community, ancora più affascinante, sino a farne l'emblema infestante del loro stesso desiderio: che Brad, in fin dei conti, esista oppure no è forse del tutto irrilevante, perché la sua funzione è piuttosto quella di dare forma e portare ad emergere i desideri dei soggetti coinvolti.³⁶ È proprio uno dei partecipanti al forum dedicato a Brad e Brian a esplicitare riflessivamente questo aspetto: «We're obsessed with Brad and Brian because the murder thing gives us a boner, and because Brad or Brian or whoever the genius behind this ridiculous scam knows just how to fuck with our heads. This whole thing is just sick porn and we've all been implicated. Brad's probably a real person, but the Brad we're all obsessed with is a fantasy. Let's admit it and talk openly about our dirty secret».³⁷

Esattamente come l'immagine digitale stabilisce col proprio referente una relazione che non è semplicemente indessicale, così l'identità di Brad non riferisce in maniera puntuale ad un oggetto del mondo, ma è continuamente scritta e riscritta dal desiderio degli utenti, sino ad esplodere in un ventaglio di possibilità senza alcuna coerenza reciproca.³⁸ L'osservazione sul carattere fantasmatico di

³⁵ FÉREZ MORA 2014, p. 84.

³⁶ BAKER 2008, p. 57.

³⁷ COOPER 2004, p. 111.

³⁸ «The descriptions of Brad refer not so much to a real figure as to the figure the reviewers wish him to be. These testimonies, when read interdependently, reveal not a real person in the world, but the range of possibilities assigned to that person»; BAKER 2008, p. 63.

Brad è interessante anche perché sottolinea un altro aspetto cruciale che differenzia *The Sluts* dalle precedenti incursioni di Cooper nella cultura dello *snuff*: mentre in *Closer* e *Frisk* la visione delle immagini di morte (e la costruzione di una fantasia sul tema) era una pratica individuale, o al più riservata a pochi individui riuniti in uno stesso spazio, qui tutto si gioca all'interno della rete, coinvolgendo una pluralità di soggetti che, nello spazio di libertà garantito dall'anonimato digitale, formano una *community*. Le varie incarnazioni che nel corso del romanzo assumono questi luoghi di dibattito funzionano come una bolla³⁹ all'interno della quale gli utenti possono esprimere le loro più segrete fantasie privandosi dei rischi che una reale discussione su temi tanto estremi avrebbe sulla loro vita e sulle loro identità. Non esiste uno spazio esterno rispetto a quello virtuale⁴⁰ e questo elemento consegna ulteriormente tutto quanto leggiamo al regime del dubbio e dell'insicurezza: davvero esiste, al di fuori di internet, una realtà a cui questa storia riferisce?

L'intero romanzo potrebbe essere letto come un tentativo di rispondere a questa domanda, un esercizio di riempimento del vuoto narrativo rappresentato dall'idea di Brad. In un certo senso, la vicenda *The Sluts* non è altro che il tentativo perennemente frustrato di mettere a punto delle strategie verdittive per «autenticare» le informazioni su Brad. Come ha osservato Montani⁴¹ in un testo divenuto ormai classico, le immagini non hanno mai un rapporto pienamente soddisfacente con ciò a cui riferiscono e sono anzi

³⁹ Il concetto di bolla viene qui utilizzato seguendo l'idea del dispositivo di proiezione/protezione elaborata in CASETTI 2023.

⁴⁰ Cfr. GARCIA IGLESIAS 2022, p. 619.

⁴¹ Cfr. MONTANI 2010.

abitate da un vuoto, che deve essere colmato per far sì che possano diventare rilevanti da un punto di vista testimoniale. A questo scopo è necessario un lavoro operativo (e mai definitivo) di autenticazione, che in *The Sluts* vediamo tutte le volte che i membri della community si interrogano collettivamente o rispondendosi a vicenda sui vari aspetti della vicenda.

Se dopo le prime recensioni sarà soprattutto il webmaster a farsi carico di queste operazioni («I will continue to try to separate the fact from the fiction, if there are any facts to be found»⁴²), con il proseguire della storia saranno diversi gli utenti a intervenire direttamente proponendo le loro personali teorie e introducendo ulteriori elementi di complessità nella narrazione.⁴³ In più di un'occasione i vari attori della vicenda prenderanno parola per cercare di mettere un punto fermo ai fatti, con delle testimonianze che si riveleranno poi via via inattendibili. In tutti questi passaggi emerge un vero e proprio linguaggio tecnico del dire il vero che dovrebbe riuscire a suturare i vuoti della narrazione: «I've decided it's time to come clean and tell you guys the truth. I'm doing this to clear my conscience, and hopefully to prevent others from being taken in by Brad's act»;⁴⁴ «Hi guys, this is Elaine. I feel that I have to respond to builtlikeatruck's accusation against me. I am in email contact with Brad, and he will answer your questions. I just sent one of his answers, so maybe that person can post here and confirm that what I'm doing is legitimate. builtlikeatruck is the liar here. You want to

⁴² COOPER 2004, p. 34.

⁴³ Si veda per esempio l'intervento di thegayjournalist; Ivi, pp. 142-143.

⁴⁴ Ivi, p. 64

know the truth?»;⁴⁵ «dy's screwing with you. That Brian guy never hooked up with me. I never even heard from him. I wasn't gonna let him kill anybody. If you want to know the honest to God motherfucking truth, I was gonna robe the motherfucker».⁴⁶ Si tratta di un tipo di intervento che, non dissimilmente da quanto accadeva in *Frisk*, trova nella confessione finale di Zack Young⁴⁷ un ideale punto di compimento, ma anche in questo caso il lettore è ormai talmente incerto sullo statuto di quanto legge che anche questa testimonianza risulta difficilmente risolutiva.

Il dispositivo testimoniale, che dovrebbe fungere da principio regolatore fra dicibile e indicibile a partire dalla presenza incarnata di chi proferisce parola⁴⁸ risulta qui denunciare la sua continua inefficacia, e anche la possibilità di ricostruire la vicenda a partire da delle emanazioni materiali (come le presunte fotografie di Brad, che si rivelano, ancora una volta truffaldine) non ha maggior successo. Così, il confronto fra vari dispositivi della verità risulta in definitiva incapace di risolvere il mistero di Brad, che giace nella sua irriducibile evanescenza al cuore del romanzo. Non ci sono prove della sua esistenza e nessuno dei racconti che lo riguardano si rivela capace di risolverne il mistero. Se è vero che Brad non era altro che un'emanazione del desiderio («Brad himself is just a kid who got drafted into the job of representing an idea. Now Brad is just a name. You don't even know who it belongs

⁴⁵ Ivi, p. 117.

⁴⁶ Ivi, p. 152.

⁴⁷ Ivi, pp. 260-262.

⁴⁸ Cfr. AGAMBEN 2016, p. 135.

to anymore. The point is, this is your story and your ending»⁴⁹), qui più che altrove in Cooper il lettore si trova nella non pacificante posizione di chiedersi quale sia il suo posizionamento nei confronti di Brad: è anche un prodotto del *suo* desiderio?⁵⁰ Anche se alla fine del romanzo non vi è certezza sull'effettiva concretezza di quello che avrebbe dovuto essere il suo protagonista né sull'esistenza degli *snuff movies* (postulati come veri da diversi utenti in virtù di una testimonianza della quale è però ormai molto difficile fidarsi), il sospetto che tutto questo potrebbe essere avvenuto, o che un brivido di piacere abbia percorso la schiena del lettore è già un risultato sufficiente. Lo *snuff*, come si è ricordato e come aveva già a suo tempo perfettamente segnalato Pugliese, è anche e prima di tutto qualcosa che succede a chi legge (o a chi guarda) nel momento in cui si confronta con la possibilità di questo estremo dell'immagine/immaginazione (e del suo desiderio).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

AARON 2004 : M. Aaron, (*Fill-in-the*) *Blank Fiction: Dennis Cooper's Cinematics and the Complicitous Reader*, «Journal of Modern Literature» 27, 3 (2004), pp. 115-127.

AGAMBEN 2016 : G. Agamben, *Quel che resta di Auschwitz. L'archivio e il testimone*, Torino, Bollati Boringhieri, 2016.

⁴⁹ COOPER 2004, p. 256.

⁵⁰ Cfr. BRINTNALL 2015, p. 73.

- ASTON 2016 : J. Aston, *Nightmares Outside the Mainstream: August Underground and Real/Reel Horror*, in *Digital Horror. Haunted Technologies, Network Panic, and the Found Footage Phenomenon*, a cura di L. Blake, X. Aldana Reyes, London-New York, I.B. Tauris&Co., 2016, pp. 137-148.
- BAKER 2008 : T.C. Baker, *The Whole is Untrue: Experience and Community in The Sluts*, in *Dennis Cooper. Writing on the Edge*, a cura di P. Hegarty, D. Kennedy, Brighton-Portland-Toronto, Sussex Academic Press, 2008, pp. 52-67.
- BARTHES 1999 : R. Barthes, *Il piacere del testo*, in *Variazioni sulla scrittura seguite da Il piacere del testo*, Torino, Einaudi, 1999, pp. 75-127.
- BATAILLE 2004 : G. Bataille, *Le lacrime di Eros*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004.
- BAZIN 1999 : A. Bazin, *Che cos'è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, Milano, Garzanti, 1999.
- BRINTNALL 2015 : K.L. Brintnall, *Transcribing Desire. Mystical Theology in Dennis Cooper's The Sluts*, in *The Poetics of Transcendence*, a cura di E. Heinämäki, P.M. Mehtonen, A. Salminen, Amsterdam-New York, Rodopi, 2015, pp. 59-80.
- CASETTI 2023 : F. Casetti, *Schermare le paure. I media fra proiezione e protezione*, Milano, Bompiani, 2023.
- COOPER 1991 : D. Cooper, *Frisk*, New York, Grove Press.
- COOPER 2004 : D. Cooper, *The Sluts*, New York, Hachette Books, 2004.
- COOPER 2023 : D. Cooper, *Closer*, London, Serpent's Tail, 2023.

- EASTON ELLIS 1996 : B. Easton Ellis, *Meno di zero*, Torino, Einaudi, 1996.
- ĖJZENŠTEJN 1985 : S.M. Ėjzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, Venezia, Marsilio, 1985.
- FÉREZ MORA 2014 : P.A. Férez Mora, *Dennis Cooper's The Sluts: Prosthetic and Performative (Homo)sexuality*, «ES Review. Spanish Journal of English Studies» 35 (2014), pp. 71-88.
- FLORENCIO 2020 : J. Florêncio, *Bareback Porn, Porous Masculinities, Queer Futures. The Ethics of Becoming Pig*, Oxon-New York, Routledge, 2020.
- GARCIA IGLESIAS 2022 : J. Garcia Iglesias, 'We're Just Fantasizing Aloud Here': *Fantasy and Online Communities in Dennis Cooper's The Sluts (2005)*, «English Studies» 103, 4 (2022), pp. 609-623.
- GRESPI 2010 : B. Grespi, *Cinema e montaggio*, Roma, Carocci, 2010.
- GRESPI-DONDERO 2024 : B. Grespi, M.G. Dondero, *Indici*, in *Il postfotografico. Dal selfie alla fotogrammetria digitale*, a cura di B. Grespi, F. Villa, Torino, Einaudi, 2024, pp. 17-35.
- HAGIN 2010 : B. Hagin, *Killed Beacause of Lousy Ratings: The Hollywood History of Snuff*, «Journal of Popular Film and Television» 38, 1 (2010), pp. 44-51.
- HOELZL - MARIE 2015 : I. Hoelzl – R. Marie, *Softimage. Towards a New Theory of the Digital Image*, Intellect, Bristol, 2015.
- JACKSON 1993 : E. Jackson Jr., *Dennis Cooper*, in *Contemporary Gay American Novelists*, a cura di E.S. Nelson⁴, Santa Barbara, Greenwood Press, 1993, pp. 77-82.

- JACKSON 2006 : E. Jackson Jr., *Death Drives Across Pornutopia: Dennis Cooper on the Extremities of Being*, in *Enter at Your Own Risk. The Dangerous Art of Dennis Cooper*, a cura di L. Lev, Madison-Taneck, Farleigh Dickinson University Press, 2006, pp. 151-174.
- KAUR - RANDHAWA 2020 : S. Kaur – S. Randhawa, *Dark Web: A Web of Crimes*, «Wireless Personal Communication» 112 (2020), pp. 2131-2158.
- KAVKA 2016 : M. Kavka, *The Affective Reality of Snuff*, in *Snuff. Real Death and Screen Media*, a cura di N. Jackson, S. Kimber, J. Walker, T.J. Watson, Londra, Bloomsbury, 2016, pp. 47-61.
- KEREKES-SLATER 2016 : D. Kerekes - D. Slater, *Killing for Culture: from Edison to ISIS*, London, Headpress, 2016.
- LEV 2006 : *Introduction*, in *Enter at Your Own Risk. The Dangerous Art of Dennis Cooper*, a cura di L. Lev, Madison-Taneck, Farleigh Dickinson University Press, 2006, pp. 15-39.
- LINO 2014 : M. Lino, *Le urgenze del visivo maschile: retoriche del male gaze nella cultura dello snuff e dell'hard-core fra cinema e letteratura*, «Between» 4, 7 (2014), pp. 1-26.
- MONTANI 2010 : P. Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma-Bari, Laterza, 2010.
- PREVITALI 2020 : G. Previtali, *L'ultimo tabù. Filmare la morte fra spettacolarizzazione e politica dello sguardo*, Milano, Meltemi, 2020.
- PREVITALI 2023 : G. Previtali, *From Slaughter to Snuff. The Origins of a Cultural Myth*, in *The Films of Roberta Findlay*, a cura di P. Alilunas e W. Straub, Edimburgo, Edinburgh University Press, 2023, pp. 86-96.

- PUGLIESE 1990 : R. Pugliese, *L'ultimo spettacolo. La provocazione-ri-produzione della morte e la sua utilità*, «Segnocinema» 46 (1990), pp. 30-31.
- RUSZCZYCKY 2021 : S. Ruszczycky, *Vulgar Genres. Gay Pornographic Writing and Contemporary Fiction*, Chicago-London, University of Chicago Press, 2021.
- SANDERS 1972 : E. Sanders, *La "famiglia" di Charles Manson. Gli assassini di Sharon Tate*, Milano, Feltrinelli, 1972.
- THOMPSON - WILLIAMS 2014 : B. Thompson – A. Williams, *The Myth of Moral Panic. Sex, Snuff, and Satan*, Londra-New York, Routledge 2014.
- TILLMAN 2023 : L. Tillman, *Introduction*, in D. Cooper, *Closer*, London, Serpent's Tail, 2023.
- YOUNG 2006 : E. Young, *Death in Disneyland. The Work of Dennis Cooper*, in *Enter at Your Own Risk. The Dangerous Art of Dennis Cooper*, a cura di L. Lev, Madison-Taneck, Farleigh Dickinson University Press, 2006, pp. 43-67.