Immagini al limite: itinerari del disgusto nell'arte cinematografica

di Lorenzo Pedrazzi

Abstract
Fin dal gesto scandaloso e osceno dell'occhio tagliato che apre *Un chien andalou* di Bunuel, il cinema si è proposto come un medium espressivo e artistico capace di veicolare nuove strategie di fruizione, arrivando, attraverso alcuni generi cinematografici come l'horror o il cinema splatter, a suggerire la possibilità di un'educazione dello spettatore al disgusto, sia esso fisiologico o mentale e psicologico. L'esperienza dei limiti della fruizione risulta quindi rinnovata dalla pratica cinematografica, così come rovesciate e riformulate molte delle categorie estetiche della modernità.

In un giorno di aprile del 1929, al cinema Ursulines di Parigi, alcuni spettatori ebbero l'opportunità – senz'altro inconsapevole, almeno per molti di loro – di vivere un'esperienza fruitiva assolutamente inedita nel panorama cinematografico dell'epoca, e anche per questo estremamente disturbante. La sala, quel giorno, ospitò la prima di *Un chien andalou*, esordio alla regia dello spagnolo Luis Buñuel[1]. Ciò che gli spettatori si trovarono di fronte, fu insomma la prima grande sfida al senso del limite che il cinema abbia lanciato nella sua storia: un film nel quale le norme della rappresentazione filmica – già ampiamente codificate – si sciolgono in un accumulo di suggestioni visive perturbanti, guidate dalla logica dell'incubo e del flusso di coscienza. Ma non solo. *Un chien andalou* infrange i limiti del rappresentabile (e del fruibile) mostrando per la prima volta un'immagine apertamente disgustosa, resa ancora più scioccante dall'indubbia verosimiglianza della riproduzione cinematografica: in una breve sequenza che funge da prologo, lo stesso Buñuel recide orizzontalmente con un rasoio l'occhio di una giovane donna, il tutto in primissimo piano e senza risparmiare alcun det-

[1] Cfr. A. Cattini, *Louis Buñuel*, Il Castoro, Milano 2006, p. 14.

taglio alla visione degli spettatori. L'unica possibilità di salvezza, l'unico modo per sfuggire a tale immagine, è *distogliere lo sguardo*.

Nulla di simile era mai accaduto, al cinema, fino a quel momento. I film già conoscevano la rappresentazione dell'orrore, ma soltanto nelle forme "psicologiche" dell'espressionismo tedesco, in cui svariati elementi del linguaggio visivo – scenografie, luci, trucco, inquadrature – concorrono a stabilire un clima angoscioso e allucinato senza mai toccare, però, le corde del ripugnante. Nessuna reazione di carattere fisiologico, insomma; nessuna immagine oggettivamente disgustosa, insostenibile per lo sguardo, che respingesse il fruitore e lo forzasse a ritrarsi. D'altra parte, nonostante la derivazione da alcuni spettacoli popolari che proprio sull'orrore fondavano la loro capacità di attirare il pubblico, come ad esempio il *grandguignol*, il cinema degli inizi non aveva bisogno di rappresentare il disgustoso per indurre uno shock negli spettatori: la novità stessa del mezzo, con le sue proprietà spettacolari e i suoi mirabili trucchi, era sufficiente a provocarlo, e a scuotere il pubblico anche sotto l'aspetto fisiologico (le sole immagini proiettate, con il loro scintillante tremolio, causavano già di per sé un disagio fisico, obbligando gli spettatori a riposare gli occhi tra una visione e l'altra[2]).

Con *Un chien andalou* l'immagine cinematografica sfocia quindi per la prima volta nell'orripilante: supera i suoi stessi limiti e mostra l'irrappresentabile. E quando ciò avviene, quando la rappresentazione risulta spinta oltre i propri confini, al fruitore non resta che prendere le distanze dallo spettacolo, sopportandolo più che godendolo, in un processo che lo conduce ad assumere, per il suo bene, un atteggiamento di «apatia quasi salvifica»[3]. Si tratta, in buona sostanza, di quello stesso meccanismo descritto da Edmund Burke a proposito del sublime:

[2] Cfr. N. Burch, *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, tr. it. di P. Cristalli, Il Castoro, Milano 2001, pp. 49-50.

[3] M. Mazzocut-Mis, *Il senso del limite. Il dolore, l'eccesso, l'osceno*, Le Monnier, Firenze 2009, p. 159.

sentimento che deriva da «idee di dolore e di pericolo, ossia tutto ciò che è in un certo senso terribile o che riguarda oggetti terribili o che agisce in modo analogo al terrore»[4]. Ne consegue che il sublime non possa non prescindere da un intenso shock percettivo, ovvero dalla visione di qualcosa che, per la sua natura orribile e dolorosa, induca un profondo turbamento nello spettatore, come il film di Buñuel dimostra efficacemente. *Un chien andalou* è, in effetti, figlio di quella poetica surrealista volta a scuotere il pubblico, per metterne in discussione le convinzioni, le sicurezze, i valori di stampo borghese, e risvegliarlo così sia dal torpore intellettuale sia dalla retorica moralista, che rigettava o ignorava le fondamentali dimensioni dell'inconscio e dell'erotismo. Buñuel sapeva bene che soltanto uno shock della percezione avrebbe sortito un effetto tanto dirompente, e soltanto un'immagine di puro disgusto avrebbe potuto generare tale shock; la visione dell'occhio tagliato – difficile da sostenere anche per il fruitore contemporaneo – si affermava quindi come l'atto surrealista per eccellenza, carico di sottotesti metaforici: da quel momento in poi, il mondo esigeva di essere osservato con occhi diversi, e soprattutto con uno sguardo in grado di vedere, anche a prezzo di grandi sofferenze, ciò che tutti fino ad allora si erano rifiutati di vedere (le già citate dimensioni dell'inconscio e dell'erotismo)[5], aprendo contemporaneamente le porte a

[4] E. Burke, *Inchiesta sul bello e il sublime*, a cura di G. Sertoli e G. Miglietta, Aesthetica, Palermo 2002, p. 71.

[5] Non a caso, *Un chien andalou* è anche la storia di una grande pulsione erotica inespressa: i due protagonisti del film, un ragazzo e una ragazza, non riescono a coronare il loro legame sentimentale nemmeno alla fine, quando i rispettivi corpi si trovano immersi nella sabbia e divorati dagli insetti, vicini, tendenti l'uno verso l'altro, ma impossibilitati a toccarsi. In nessuna occasione possono sfogare il proprio desiderio, che resta inevitabilmente frustrato a causa dei dettami delle istituzioni ecclesiastiche (emblematica la sequenza in cui il ragazzo non può avvicinarsi all'amata perché gravato dall'ingombro – non solo metaforico – di un pianoforte, due carogne d'asino e due preti) e della già citata morale borghese. Bataille si esprime in modo molto chiaro sull'argomento: «La sessualità dell'uomo è limitata da divieti, e l'ambito dell'erotismo è quello della trasgressione di simili divieti. Il desiderio dell'erotismo è il desiderio che trionfa sul divieto» (G. Bataille, *L'erotismo*, tr. it. di A. Dell'Orto, ES, Milano 1991, pp. 20-21).

un nuovo ruolo dell'arte, non più finalizzata all'educazione del gusto secondo l'antica concezione settecentesca, bensì propensa a rappresentare anche ciò che ripugna, per colpire lo spettatore nell'intimo dei suoi sentimenti e distruggere le istituzioni alle quali si era da sempre affidato.

La portata storica e l'ineluttabilità di questa rivoluzione trovano ulteriore conferma nel fatto che, diffusasi a partire dalle avanguardie artistiche, essa abbia poi sortito i suoi effetti anche in territori meno propensi alla sperimentazione, su tutti l'industria hollywoodiana. Il regista americano Tod Browning, in particolare, può essere considerato il grande iniziatore del disgusto all'interno del cinema *mainstream*, nonché il primo ad aver saputo sfruttare – più o meno consapevolmente – il potere dirompente del senso del limite allo stesso modo dei surrealisti. Di certo Browning lavorava meno per simboli e metafore rispetto a Buñuel, ma l'intento era simile: mostrare l'orripilante per sconvolgere lo spettatore, renderlo edotto dei propri limiti culturali, forzarlo a una presa di coscienza.

Formatosi nell'universo circense ai primi del Novecento, cresciuto a contatto con i *sideshow* (le cosiddette "baracche dei fenomeni") e con il microcosmo di *freak* che li popolava[6], Browning rese onore a quel mondo nascosto – e spesso oltraggiato, disprezzato, discriminato – nel suo film più controverso, *Freaks* per l'appunto, uscito nel 1932 e concepito dai produttori della Metro-Goldwyn-Mayer come una risposta

[6] Tod Browning lasciò la famiglia già intorno ai diciott'anni, quando s'innamorò di una ballerina e decise di unirsi al circo in cui lei lavorava. In seguito si specializzò nelle più svariate performance tipiche dello spettacolo popolare (illusionismo, equilibrismo, *clownerie*, prestidigitazione), e fece il suo ingresso nel mondo del cinema nel 1913, quando l'attore della Biograph Charles Murray lo notò fra gli interpreti di un apprezzato show di *vaudeville*, intitolato *The Whirl of Mirth*: Browning lavorò inizialmente davanti alla macchina da presa, poi passò alla regia, dopo una prima esperienza come assistente di David Wark Griffith (Cfr. L. Gandini, *Tod Browning*, Il Castoro, Milano 1996, p. 15).

agli horror targati Paramount e Universal[7], ma anche per cavalcare la scia del successo di *Dracula*, che proprio Browning aveva girato nel 1930. L'idea del regista di Louisville era però radicalmente diversa. In *Spurs*, il racconto di Clarence Robbins alla base di *Freaks*, egli non vedeva le potenzialità per un film dell'orrore, bensì un'occasione irripetibile per approfondire la sua riflessione sul "diverso" (tema già affrontato in alcune opere precedenti), e a tal proposito decise di ribaltare il senso della storia: contrariamente alla fonte letteraria, nella trasposizione è una persona comune a farsi carnefice, mentre il fenomeno da baraccone diventa vittima, almeno in un primo istante. Ne consegue allora un capovolgimento di prospettiva, poiché gli individui considerati "normali", fisicamente forti e di bell'aspetto, celano una natura malvagia e ripugnante, mentre i *freak*, con tutte le loro deformità o mutilazioni, si dimostrano invece di animo innocente e pacifico, fino a quando non si trovano ad affrontare una minaccia esterna. Browning mette così a nudo l'atteggiamento pregiudizievole del pubblico, costretto a riconoscere l'umanità dell'oggetto del proprio disgusto: i fenomeni da baraccone – tutti rigorosamente *veri*, senza l'ausilio di trucchi – sono infatti mostrati nella loro tranquilla quotidianità e nel loro modo, assolutamente comune, di reagire alle emozioni, al punto da annullare la distanza fra la loro vita e quella dello spettatore, che si trova a provare orrore e ribrezzo nei confronti di persone che non lo meritano, e che di certo non pretendono nemmeno compassione; hanno costruito una società autonoma e indipendente (quella del circo itinerante in cui lavorano), basata sulla solidarietà e su rapporti interpersonali consolidati, eppure l'occhio del pubblico continua a osservarli con morbosità, stuzzicato proprio dal bizzarro aspetto di quelle insolite "creature". Ma è un pubblico irritato,

[7] Le *major*, approfittando del crescente successo commerciale dei film horror, si affrettarono per sfidarsi su quel campo: Paramount preparava l'uscita di *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, mentre la Universal, forte del successo di *Dracula*, puntava tutto su *Frankenstein* (Cfr. *ibid*., p. 103).

frustrato: frustrato dall'impossibilità di legittimare eticamente il proprio disgusto (poiché i *freak* sono tutt'altro che malvagi), e forzato invece a scorgere la mostruosità insita in ciò che è banale, quotidiano, apparentemente affidabile. Quel turbamento descritto da Burke, quel senso di repulsione che ci spinge a ritrarci di fronte all'orripilante, diviene qui, per il fruitore, un'opportunità di riflessione su se stesso e sul modo di considerare *gli altri*, convergendo verso l'acquisizione di una maggiore consapevolezza spettatoriale: il pubblico, messo di fronte al proprio voyeurismo e ai propri pregiudizi, non può far altro che auto-colpevolizzarsi, oppure rifiutare l'accusa e tacciare il film d'immoralità, come accadde effettivamente nel 1932[8].

L'esempio di Browning, autore che agiva al di fuori di qualunque corrente artistica "codificata", dimostra l'universalità del disgusto come meccanismo espressivo, utilizzabile ai massimi livelli anche da artisti privi di una vera e propria base teorica. Non a caso, fedelmente all'idea secondo la quale suscitare disgusto sia «un espediente spesso utilizzato in arte nel momento in cui si vuole che lo spettatore, negando l'elemento simpatetico, provi ribrezzo e distacco insieme»[9], il cinema "di genere", e soprattutto horror, è divenuto la sede privilegiata per

[8] La relazione che il pubblico instaura con la visione del *freak* può però assumere anche caratteri ben più ambigui e "sfumati". Nel "diverso", infatti, rischia sempre di specchiarsi quel sentimento di superiorità che il soggetto/fruitore prova nei confronti dell'oggetto ripugnante: se è vero che la sensazione di disgusto implica tale convinzione di superiorità, insieme a una svalutazione dell'oggetto disgustoso, allora il rapporto che intercorre fra il pubblico e il *freak*, in ambito cinematografico e non solo, è basato su un compatimento che sfocia nel pietismo, ovvero nell'arrogante presunzione di chi si considera migliore. Rendersi spettatori del corpo "disgustoso" di un *freak* equivale, insomma, a riconoscersi come superiori, e a cullarsi nell'idea di non essere come lui; oppure, significa vedere trasfigurata in lui la propria personale condizione esistenziale, e per questo soffrire con lui e per lui, vivere il *freak* come metafora della propria situazione. Ma anche così si scivola nella presunzione, poiché non è possibile – almeno, nella maggior parte dei casi – equiparare il proprio vissuto al suo, avendo egli sperimentato in prima persona una condizione generalmente ben più grave rispetto a quella del fruitore, e comunque difficilmente riproducibile (Cfr. A. Vigorelli, *Il disgusto del tempo. La noia come tonalità affettiva*, Mimesis, Milano-Udine 2009, p. 40).

[9] M. Mazzocut-Mis, *op. cit.*, p. 105.

l'esposizione dell'orripilante, confermando una volta di più l'intuizione burkiana. In effetti, nella dimensione dell'horror l'elemento ripugnante fa parte del "gioco", è incluso nel patto idealmente stipulato fra l'autore e il pubblico: gli spettatori *desiderano* essere scioccati e domandano avidamente un grado sempre maggiore di eccessi visivi, poiché la loro maturazione come fruitori li ha resi ormai insensibili alle vaghe suggestioni "d'atmosfera" che popolavano gli horror all'epoca di Browning. Gli spettatori dunque *cercano* il disgusto, piuttosto che temerlo. Ma anche in questo processo di "educazione al disgusto", iniziato alla fine degli anni Sessanta con i primi vagiti del cosiddetto *New Horror*[10], gli effetti psicologici dell'orripilante sono rimasti gli stessi: lo sa bene George Romero, regista americano che ha posto le basi per lo sviluppo di questa *nouvelle vague* orrorifica nel 1968, con il rivoluzionario *Night of the Living Dead*.

Film cupo, pessimista, privo sia di una storia d'amore che di un lieto fine, *Night of the Living Dead* non ebbe vita facile sul versante distributivo, ma divenne un'opera "di culto" grazie al successo delle proiezioni di mezzanotte, una tradizione che contribuì a fondare. In realtà, questo primo lungometraggio di Romero non innesca il meccanismo trattato da Burke, essendo basato su un disgusto di natura prevalentemente "psicologica" (tipologia della quale si parlerà in seguito), piuttosto che "fisiologica". Di fronte a *Night of the Living Dead*, infatti, lo spettatore non si ritrae disgustato, poiché di scene realmente ributtanti non v'è traccia; ma il film è servito a Romero per introdurre la sua celebre tetralogia dei morti viventi, che nei capitoli successivi – soprattutto il terzo (*Day of the Dead*, 1985) e il quarto (*Land of the Dead*, 2005) – ha raggiunto vertici considerevoli di *splatter*

[10] Fu definita *New Horror* la rivoluzione tematica e stilistica introdotta da alcuni registi americani, fra i quali George Romero, Tobe Hooper, John Carpenter e Wes Craven (oltre al canadese David Cronenberg): abbandonate le atmosfere gotiche e atemporali del vecchio cinema horror, questi autori rappresentarono l'orrore nascosto fra le pieghe della quotidianità a loro contemporanea, un orrore pervaso da venature *splatter* e intriso di rimandi alle tensioni socio-politiche degli anni Settanta.

parossistico. Complici le migliorie tecniche degli effetti visivi, i due episodi offrono un vero e proprio "spettacolo" di eccessi sanguinari, di carni martoriate e straziate, accentuato a livelli che superano ampiamente la sopportabilità del pubblico; un disgusto, quello dello smembramento dei corpi, che richiama l'idea del contagio, del contatto anche solo visivo con ciò che concepiamo come estraneo[11], si tratti di viscere o umori corporali[12] (insomma, tutto quello «che mettiamo in relazione con la nostra vulnerabilità al decadimento, con il nostro divenire noi stessi dei prodotti di scarto»[13]). Ma è un disgusto che ci turba solo sotto l'aspetto fisiologico, non morale o psicologico, e ci spinge – Burke *docet* – ad anteporre una distanza "salvifica" tra noi e la rappresentazione, evitando così i rischi del coinvolgimento emotivo. Non a caso Romero, da esperto narratore qual è, pone attenzione nel "punire" con una sorte orribile e ributtante solo chi se lo merita (i personaggi moralmente più deprecabili, gli antagonisti), anche in un contesto del tutto antitradizionale e antiretorico come quello della sua tetralogia, dove le differenze fra bene e male sono sfumate o inesistenti; piuttosto, è chiaro invece il contrasto fra progresso e immobilità sociale, fra rivoluzione e conservazione, con la prima simboleggiata dall'avanzare dei *living dead*, e la seconda impersonata dal cieco egoismo di militari ed *élite* economicamente agiate, destinate a subire in pieno le morti più atroci. Mai come in questo caso, allora, il disgusto rifiuta di essere fine a se stesso e si impone come vero strumento narrativo, dotato di una precisa funzione nel meccanismo dell'opera, senza alcuna traccia di sadismo o di vacuo

[11] Lo stesso universo dei *freak*, nel film di Browning, è a sua volta una dimensione estranea a quella dello spettatore comune: il pubblico ne è disgustato perché non ha consuetudine con esso, allo stesso modo in cui non ha consuetudine con l'interno del proprio corpo, tipicamente considerato "disgustoso". A disgustare è sempre ciò che non si conosce, o a cui non si è abiutuati.

[12] Cfr. M. Mazzocut-Mis, *op. cit.*, p. 105.

[13] M. Nussbaum, *L'intelligenza delle emozioni*, a cura di G. Giorgini, tr. it. di R. Scognamiglio, Il Mulino, Bologna 2004, p. 253.

autocompiacimento, ma non meno dirompente ed efficace nel provocare reazioni concrete a livello fisico (nausea, vomito).

Questo discorso vale per la gran parte del cinema horror, e trova una ulteriore conferma nelle sue incarnazioni più ludiche, in particolare nel genere definito *splatterstick* (dall'unione di *splatter* e *slapstick*, ovvero quella comicità che sfrutta quasi esclusivamente gag di natura fisica). Anche nello *splatterstick*, nonostante le intenzioni siano per lo più canzonatorie, il disgusto fisiologico stabilisce una distanza fra il pubblico e la rappresentazione: il contesto è infatti ironico, quando non smaccatamente umoristico, e la violenza subisce un processo di stilizzazione talmente accentuato da scansare qualunque accusa di compiacimento o di crudeltà gratuita, avvicinandosi così più alle logiche del *cartoon* che a quelle dell'orrore reale. Questa commistione di generi ha avuto la sua massima espressione nei primi film di Sam Raimi, regista americano che ha saputo fondere al meglio le dimensioni dell'horror e del *cartoon*, dando luogo a un prodotto assolutamente originale[14] nella trilogia di *The Evil Dead* (iniziata nel 1981 come progetto a bassissimo costo, poi proseguita con il supporto finanziario delle *major*). Appassionato di umorismo *slapstick*, e in particolare dei Three Stooges, Raimi narra una storia di bizzarri orrori e folli possessioni esaltando i momenti di comicità fisica, in cui gli effetti splatter (getti di sangue dalle pareti, arti recisi, mostruosità grottesche) incrociano gag beffarde e prive di controllo. L'intento del regista consiste insomma nel far spaventare il

[14] La concezione che Raimi ha del genere horror è assolutamente anarchica e indipendente: in *The Evil Dead* i legami con i cliché del *New Horror* (come l'assunto di partenza: un gruppo di giovani vacanzieri in un luogo isolato, vittime a turno di una forza malvagia) sono infatti soltanto un pretesto per mettere in scena un mondo privo di regole e di logica, o in cui le regole e le leggi della vita reale sono sbeffeggiate e sovvertite, non diversamente da quanto accade nei *cartoon* di Chuck Jones e Tex Avery; in altre parole, «un mondo in cui l'assurdo e l'esasperazione del reale mettono in crisi qualsiasi regola e attentano senza pietà alla credibilità delle convenzioni classiche» (Voce "Tex Avery", in G. Canova (a cura di), *L'Universale Cinema*, Garzanti, Milano 2005, p. 62).

pubblico (è uno specialista nel provocare i classici "salti sulla poltrona"), ma con il sorriso sulle labbra, votando se stesso e i suoi film a un consapevole delirio parossistico di umorismo *non sense* e corpi disarticolati, manovrati come burattini per ottenere il giusto amalgama di shock percettivo e divertimento. Quella distanza fra spettatore e oggetto della visione, garantita dal disgusto, è quindi funzionale alla poetica del regista: senza di essa, lo humour apparirebbe solo come una presenza irritante e inopportuna, poiché il coinvolgimento emotivo stimolerebbe un interesse nei confronti del destino dei personaggi, e di conseguenza il dispiacere, il dolore, per la loro "orribile" sorte.

Se Raimi sfrutta la forma del disgusto "fisiologico", quella più basilare e istintuale, per alimentare un'idea di corpo come elemento potenzialmente disgustoso, radicalmente opposta è invece la concezione di David Cronenberg, il quale vede nella fisicità il punto di partenza di ogni cosa, un carattere comune a tutti gli esseri viventi che, a suo parere, non dovrebbe provocare ribrezzo, proprio perché appartenente a tutti noi. Si tratta, secondo Cronenberg, di penetrare nei corpi per giungere ai pensieri, e da qui alimentare l'utopia di un'arte in grado di mostrare la bellezza interiore dei corpi stessi[15]. Non è infatti un mistero che nelle sue opere egli tenda ad attribuire dignità estetica a ciò che comunemente è ritenuto disgustoso, ripugnante. Il senso di disgusto nasce, in film come *Scanners* (1980) e *Videodrome* (1982), dalla visione di alcune sorprendenti scene *splatter* (vene che si rompono, occhi che si liquefanno, corpi in costante mutamento), ma la reazione di rigetto che esse suscitano è solo un effetto collaterale, non cercato dal regista; Cronenberg, piuttosto, è interessato all'interno del corpo dal punto di vista estetico, e non certo per il suo potere disturbante. Non a caso, trova difficile comprendere la reazione comune a questo genere di immagini, e cerca invece di educare gli spettatori alla loro fruizione: «Mi sembra strano che quando si apre un

[15] Cfr. G. Canova, *David Cronenberg*, Il Castoro, Milano 2007, p. 50.

corpo per la maggior parte delle persone sia ripugnante. Perché? Siete voi, sono io! Come potete trovare ripugnante il vostro stesso corpo? È ciò che voi siete! Abbiamo bisogno di una nuova estetica per l'interno dei corpi»[16]. E questa nuova estetica Cronenberg la individua nella mutazione, nell'evoluzione inesausta del corpo verso forme di vita inedite e meglio equipaggiate alla sopravvivenza. L'orripilante, nei suoi film, nasce proprio dalla visione di corpi che si sfaldano, si aprono e si deteriorano per prepararsi all'ibridazione con entità *altre*, siano esse organiche (è il caso dell'insetto ne *La mosca*) o inorganiche (le componenti elettroniche in *Videodrome*). Ma di qualunque natura sia la seconda metà della contaminazione, animale o meccanica, il risultato avrà sempre il valore di una crescita: Cronenberg non fa altro che condensare l'intero processo evolutivo nell'esistenza di un singolo personaggio, il quale, superato l'impatto traumatico con la sua nuova "mostruosità", imparerà poi ad accettarla come un dono, un vantaggio. «Penso che la mostruosità» dice infatti il regista canadese, «sia una cosa relativa. [...] Ciò che può essere considerato mostruoso in una certa epoca diventa poi la norma. È anche un fenomeno fisiologico. Gli uomini di oggi, collocati nel contesto dei nostri progenitori sarebbero dei mostri. Sono dunque affascinato dalla creatività implicata nel fatto di essere umani. [...] Tutte queste cose sono perennemente in cambiamento, in mutazione. È mostruoso, ma anche molto entusiasmante. Io non le considero per forza come negative».

In opposizione al disgusto "fisiologico", ma non inconciliabile con esso, esiste una già citata tipologia di disgusto che si potrebbe definire "psicologica", poiché non suscita turbamento a livello fisico bensì mentale ed emotivo. In questo caso la fruizione può dirsi spinta al limite non per la presenza di immagini orripilanti, ma perché lo spettatore si trova immerso in una situazione narrativa completamente estranea alle leggi della quotidianità, che quindi lo disorienta e lo

[16] Espressione di David Cronenberg, in *ibid.*, p. 7.

turba, costringendolo in uno stato d'inquietudine. Questo genere di turbamento non è necessariamente legato alla visione di qualcosa di ripugnante, come proprio *Night of the Living Dead* dimostra molto bene; il film di Romero ha infatti una singolare peculiarità: la maggior parte delle sue sequenze risultano più impressionanti sulla carta piuttosto che sulla pellicola, ovvero disturbano maggiormente leggendone una descrizione scritta, piuttosto che vedendole messe in scena nella loro traduzione visiva. Si tratta insomma di un film lontano dall'estetica *splatter*, un film in cui l'impiego del bianco e nero e il taglio documentaristico evitano sin da principio un eccesso di effetti truculenti. L'angoscia e il turbamento psicologico nascono allora dal realismo della costruzione visivo-narrativa: l'elemento fantastico (i morti viventi), lungi dall'influenzare e caratterizzare l'intero film, s'insinua come un virus all'interno di una realtà assolutamente identica alla nostra, governata dalle stesse leggi e dalle stesse norme di comportamento, con personaggi che agiscono come se si trovassero nella vita reale. In tal senso «l'introduzione di un elemento fantastico nella realtà raccontata da Romero non precede la comprensione della stessa, non ne muta il paradigma costitutivo, bensì la "macchia" di un elemento inquietante ed estraneo con il quale essa si trova a dover fare i conti e, in ultima istanza, ad assimilare *per forza*»[17]. Ed ecco spiegata, in parte, l'inquietudine che suscita il film: esso racconta una vicenda di orrore fantastico *come se* questa si verificasse nella vita quotidiana. Un orrore plausibile, insomma, che provoca nei personaggi reazioni verosimili; e lo spettatore, conscio di tutto ciò, si spaventa nel vedere tali reazioni, perché sono le stesse che lo animerebbero in una situazione di pericolo[18]. *Night of the Living Dead* mostra

[17] E. Guida, "Il mostro, il cambiamento, la danza macabra. Il cinema 'necrorealista' di George A. Romero", in M. Bellini (a cura di), *L'orrore nelle arti. Prospettive estetiche sull'immaginazione del limite*, Scriptaweb, Napoli 2007, p. 9.

[18] Se il film inquieta è dunque perché funge da specchio, e il pubblico vi scorge il proprio riflesso senza alcuna mediazione, nella logica di un cinema in cui lo schermo

impietosamente la disgregazione del gruppo di fronte alle avversità, con uomini che, invece di solidarizzare contro il male comune, lasciano emergere la meschinità della loro natura e agiscono «al di là di codici e costruzioni sociali e civili»[19], andando incontro a un inevitabile annientamento finale. La stessa conclusione tragica, peraltro, è un fondamentale elemento d'inquietudine: il pubblico vede infatti frustrato il processo di empatia con l'eroe protagonista in seguito al fallimento di quest'ultimo, che prende decisioni errate e subisce persino una morte paradossale, stupida, per nulla epica né eroica[20]. Si ha quindi l'impressione che gli impulsi di morte – rappresentati dai *living dead*, con il loro procedere incerto e la ripetizione ossessiva di comportamenti innati, come la soddisfazione dei bisogni primari – riescano a sopraffare gli impulsi di vita, lasciando la strada spianata a un tabù (quello della morte, per l'appunto) che gli spettatori tendono sempre a rifiutare, soprattutto se a esprimerlo è la figura del non-morto: ovvero, una figura in grado di porre il pubblico di fronte al suo

della sala «non è una finestra su un altro ma su *questo* mondo; perciò terrorizza. Di fronte alle reazioni violente, al reciproco azzannarsi dei sette uomini assediati dai morti viventi, lo spettatore si rende conto che è di *lui* che si parla, del *suo* vicino di poltrona o di casa, della *sua* famiglia e del *suo* ufficio, e soprattutto della presunta razionalità che organizza cose e persone: razionalità che sempre più pare assumere l'aspetto di un ordine cieco e impersonale, pronto in ogni istante a trasformarsi in volontà di dominio e sopraffazione dell'uomo sull'uomo» (D. Buzzolan, *George A. Romero. La notte dei morti viventi*, Lindau, Torino 1998, p. 23).

[19] E. Guida, "Il mostro, il cambiamento, la danza macabra. Il cinema 'necrorealista' di George A. Romero", in M. Bellini (a cura di), *L'orrore nelle arti. Prospettive estetiche sull'immaginazione del limite*, cit., p.10.

[20] Il rapporto fra gli spettatori e i personaggi, in *Night of the Living Dead*, è basato proprio sulla sistematica delusione di quel sentimento di empatia: quando paiono esserci i presupposti per un'identificazione – soprattutto nei confronti del protagonista – accade sempre qualcosa che ci fa retrocedere, che ci stimola a prendere le distanze. Il fallimento dell'empatia risulta determinante per la riuscita dell'intero meccanismo, poiché costringe lo spettatore a osservare la vicenda dall'esterno, con occhio critico e autocritico, senza mai abbandonarsi liberamente alla narrazione (Cfr. D. Buzzolan, *George A. Romero. La notte dei morti viventi*, cit., p. 101).

stesso destino di decadimento e deperimento, o, in una parola, di morte[21].

Non sono però solo tematiche "scomode" a sconvolgere lo spettatore e a turbarlo psicologicamente. In alcuni casi, l'origine del turbamento risiede nel contesto, nell'atmosfera, nell'approccio alla storia. Sempre che di "storia" si possa parlare. In *Eraserhead* di David Lynch, ad esempio, la narrazione è talmente rarefatta da apparire inesistente, per quanto si tratti soltanto di un'illusione: la trama infatti c'è, ma il suo referente logico non è la realtà quotidiana, bensì l'essenza non-lineare dell'incubo e del flusso di coscienza. Il film si apre con una sorta di "prologo cosmico", nel quale vediamo la testa del protagonista, Henry Spencer, fluttuare nel vuoto mentre la superficie di un pianeta roccioso si staglia dietro di essa; in seguito, le immagini si soffermano su un uomo sfigurato che armeggia con numerose leve meccaniche, ottenendo il risultato di liberare alcune creature simili a feti, che precipitano in una pozza scura. A questo punto veniamo proiettati nel cuore della storia: ritroviamo Henry nello scenario cupo di una periferia industriale, e apprendiamo attraverso varie inquietanti vicissitudini che la sua fidanzata ha partorito un bambino mostruoso, simile nell'aspetto a un animale scuoiato, ma estremamente umano nell'espressività del suo sguardo e dei suoi pianti disperati. Henry – abbandonato dalla ragazza, incapace di sopportare la situazione – comincia allora a vivere enigmatiche esperienze fra realtà e sogno, che

[21] Il dualismo vita-morte è insito nella contrapposizione fra assediati e assedianti: da una parte gli assediati, con il loro agire *attivo* e orientato alla sopravvivenza, sono presi dalla frenesia dell'azione e sfruttano – o tentano di sfruttare – la razionalità per inseguire il loro sogno di vita, applicando strategie tipicamente umane quali la pianificazione, la raccolta d'informazioni, la deduzione, e più in generale il ragionamento. Dall'altro lato, però, gli assedianti adottano la strategia opposta, anzi, non ne adottano nessuna. I morti viventi non pianificano, non progettano, non si organizzano; semplicemente, restano *passivi* e non hanno nient'altra guida che l'istinto, quella residua scintilla di vita che li stimola a ripetere sempre lo stesso comportamento.

non paiono avere nessi logici l'una con l'altra e si concludono poi con l'omicidio del figlio e la distruzione del pianeta visto nel prologo.

Di fronte a un'opera di questo tipo, non riconducibile ad alcun genere o categoria (gli elementi fantascientifici e orrorifici, pur presenti, non rendono *Eraserhead* un film horror, né di fantascienza), lo spettatore si trova inevitabilmente spiazzato, e cerca conforto in un'interpretazione razionale di ciò che ha visto, andando a caccia di un messaggio più o meno nascosto che riveli ciò che il regista "voleva dire"; parallelamente, si tenta anche di scovare dei precedenti, ovvero opere del passato accomunabili, per stile, poetica o approccio mentale, a quella in questione. Ma con *Eraserhead* entrambi i tentativi sono votati al fallimento: inutile, infatti, accostare il film a *Un chien andalou*, com'è stato suggerito in alcuni casi, poiché Lynch non rifiuta l'aspetto narrativo, e soprattutto non ha interesse a trasmettere alcun tipo di messaggio "ideologico"; celebre, a tal proposito, la sua dichiarazione secondo cui «se vuoi mandare un messaggio, vai all'ufficio postale. […] Devi essere libero di pensare le cose. Le idee arrivano e si agganciano l'una all'altra, e ciò che le unifica è l'euforia che ti danno, o la repulsione (e allora getti via quelle idee)»[22]. Effettivamente *Eraserhead* è costruito per visioni, allucinazioni, stati di follia connessi l'uno all'altro, o, meglio, partoriti l'uno dall'altro, in una catena virtualmente infinita che rende pressoché impossibile determinare dove si concluda il sogno, e dove cominci la veglia: una vera e propria "messa in scena" dell'incubo, ambientata in una dimensione autonoma e chiusa, priva di nessi con il mondo esterno[23], nonché impermeabile a qualunque rassicurante lettura simbolica. La mente creatrice, infatti, non è qui una mente che descrive e rappresenta, come nelle opere cinematografiche più comuni, bensì una mente che cancella, sottrae

[22] Espressione di David Lynch, in R. Caccia, *David Lynch*, Il Castoro, Milano 1994, p. 8.
[23] Cfr. *ibid.*, p. 28.

nessi, stravolge la realtà[24]. Lo spettatore perde il senso dell'orientamento (perché non c'è alcun luogo in cui orientarsi), e viene anche privato della sicurezza di un "messaggio", di un significato al quale ancorarsi; ciò che vede non ha alcuna ragione d'essere, o quantomeno non una ragione razionale. Così, anche senza immagini ripugnanti – la mostruosità, pur presente in *Eraserhead*, suscita pietà e non ribrezzo – il pubblico non può fare a meno di provare disgusto: un disgusto tutto mentale, dovuto al disorientamento e alla perdita di ogni punto di riferimento logico. L'unico desiderio dello spettatore consiste allora nella fuga, nel porre una distanza fra sé e l'incomprensibile assurdità di quel mondo, allo stesso modo in cui *l'altro* disgusto, quello di matrice fisiologica, spingeva ad allontanarsi dalle immagini ributtanti dello *splatter*. La differenza risiede nel fatto che qui al ribrezzo "fisico" si sostituisce uno smarrimento di carattere psicologico.

Il senso di disagio che consegue da tale smarrimento gioca un ruolo fondamentale nella sfida al senso del limite, soprattutto quando la sfida non è combattuta sul terreno del corpo, ma su quello della psiche. Condurre al limite l'esperienza fruitiva dello spettatore è già di per sé complesso, ma riuscirvi senza ricorrere all'orripilante è forse ancora più difficile, poiché ci si trova a toccare le corde sottili di un disgusto altrettanto sottile, intimo, al livello dei processi mentali. Sulla base di tutto ciò, appaiono chiare le ragioni per cui si provi tanto ribrezzo di fronte a un film come, ad esempio, *La grande abbuffata* (1973) di Marco Ferreri: a disgustare non sono le immagini in se stesse (anche perché Ferreri risparmia i dettagli scabrosi), bensì *l'idea* che tali immagini suggeriscono, l'idea di deperimento, sporcizia, malattia, morte. Ma anche, e forse soprattutto, un'idea di *eccesso*[25]. Nella vicenda

[24] Cfr. P. Basso Fossali, *Interpretazione tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*, Edizioni ETS, Pisa 2008, p. 66.

[25] Inevitabile pensare al concetto di *dépense* teorizzato da Bataille. Ne *La grande abbuffata* tutto è eccesso, tutto è *dispendio*: dispendio di risorse (il cibo), dispendio di forze (l'atto del mangiare senza tregua), dispendio di lusso (le ricette elaborate),

di quattro uomini che decidono di suicidarsi banchettando a dismisura, ciò che all'inizio sembra sensuale e attraente (i cibi, i corpi) diventa ben presto repellente perché eccessivo: l'azione reiterata e voluttuosa del mangiare, senza tregua né alcun rispetto per l'integrità del corpo, sfocia in una sensazione nauseante di disgusto e – esattamente come in *Eraserhead* – in un desiderio di fuga dagli spazi claustrofobici della villa[26], che chiude i quattro amici in una sorta di bolla ermetica, sospesa nello spazio e nel tempo nonché impermeabile alle influenze esterne. Gli spettatori vivono questo senso di soffocamento in prima persona, esattamente come i protagonisti, e come loro si trovano immersi in un clima di degrado tanto morale quanto fisico, dal quale non sembra esserci liberazione: nemmeno con la morte dei personaggi. La sensazione che si prova è molto simile a quella trasmessa dal successivo *Salò o le 120 giornate di Sodoma* (1975), film nel quale Pier Paolo Pasolini subì nettamente l'influenza de *La grande abbuffata*.

Basato sul romanzo di de Sade *Le 120 giornate di Sodoma*, la cui vicenda viene però trasferita dall'ambientazione settecentesca all'infausta esperienza della Repubblica Sociale Italiana, *Salò* racconta la storia di quattro Signori che, per 120 giorni, si isolano in una villa insieme a sedici fra ragazze e ragazzi, al fine di sfogare su di loro ogni più basso istinto erotico e violento. E, nel narrare questa storia, il film si mantiene fedele all'opera letteraria soprattutto attraverso il concetto di reiterazione dell'orrore, trasposto all'interno di uno svolgimento monotono, ripetitivo, in cui non accade null'altro che sevizie, torture, rapporti e pratiche sessuali all'insegna della perversione. In omaggio

dispendio di corpi e nudità femminili che riempiono le immagini fino a saturarle, al punto che persino lo sguardo maschile non ne è più attratto ma disgustato. I piaceri della carne divengono repulsione dello spirito.

[26] Gli attori stessi subirono questa atmosfera soffocante, come dichiarato da Michel Piccoli: «Avevamo bisogno di respirare, ma invece di andarcene continuavamo a recitare all'interno dei luoghi in cui mettevamo in scena i nostri ultimi sospiri» (Espressione di Michel Piccoli, in A. Scandola, *Marco Ferreri*, Il Castoro, Milano 2004, p. 99).

all'ossessione sadiana per il numero quattro, Pasolini suddivide il film in altrettanti segmenti, ovvero un Antinferno e tre Gironi, ognuno incentrato su una particolare devianza sessuale (il Girone delle Manie, il Girone della Merda e il Girone del Sangue); ma il corpo centrale della trama, quello principale per durata, non offre alcun genere di sviluppo narrativo, poiché le efferatezze compiute dai protagonisti e le loro promesse di punizione ai giovani insubordinati che "osano" disobbedire agli ordini – punizioni mai attuate sul momento, bensì rimandate alla fine – «incatenano il film in una sorta di dinamica bloccata»[27], al punto da privare completamente lo spettatore della cognizione del tempo, come se il sole nascesse e morisse sempre sullo stesso giorno[28]. Una monotonia e una ripetitività che si riscontrano già in Sade, come Steiner dichiara molto apertamente: «Chiunque abbia tentato di leggere Sade saprà che le sue pagine sono di una monotonia maniacale, soffocante, nauseante»[29]. D'altra parte la reiterazione del gesto del carnefice, per il libertino de Sade e per i quattro Signori suoi "discepoli", rappresenta l'unico modo per superare la propria finitudine di esseri umani, mai completamente indipendenti dagli altri: gli stessi impulsi sessuali sono una condizione di dipendenza dall'altro («Il limite dell'amore è quello di avere sempre bisogno di un complice», dice uno dei Signori), e solo la reiterazione degli abusi consente di sfuggire a tale stato di soggezione, sottomettendo l'oggetto del desiderio e rimandando la sua morte per averlo sempre in pugno. Il senso di monotonia che ne deriva costituisce allora, già di per sé, una grande forzatura dei limiti della fruizione, e costringe il pubblico alla visione di uno spettacolo tedioso e disturbante che esprime al meglio i principi del disgusto "psicologico".

[27] S. Murri, *Pier Paolo Pasolini. Salò o le 120 giornate di Sodoma*, Lindau, Torino 2007, p. 113.
[28] È sostanzialmente la stessa esasperante monotonia che caratterizza anche La grande abbuffata, nel quale i punti di riferimento temporali sono assenti e la ripetitività delle azioni scandisce ogni momento della giornata.
[29] G. Steiner, *Nel castello di Barbablù*, tr. it. di I. Farinelli, SE, Milano 2002, p. 53.

Se sotto questo aspetto il film di Pasolini resta fedele all'opera di Sade, il tradimento del romanzo si consuma invece nell'alveo delle possibilità espressive offerte dal cinema, e che alla letteratura sono precluse. L'opportunità di "mostrare", insomma, si traduce nel vasto impiego di un disgusto anche a carattere "fisiologico", che cambia radicalmente le carte in gioco: «Filmandone alla lettera le descrizioni, Pasolini elimina dalla scrittura di Sade il senso esorcistico e terapeutico, la volontà di scaricare la mente dalle ossessioni bestiali della razionalità offesa: denuncia la finta innocuità del cronista, l'irenismo di chi crede di evitare la responsabilità personale descrivendo alla lettera i peccati altrui»[30]. È una sfida allo spettatore, soprattutto allo spettatore intorpidito da quelle "rassicuranti" immagini televisive che Pasolini detestava. Offrire ai suoi occhi una visione tanto esplicita, lacerante e dolorosa, tuttora difficile da sostenere, significa suscitare in lui una reazione attiva[31], un vero e proprio shock emotivo che stimoli l'elaborazione di un pensiero critico (l'emancipazione individuale rappresentava, per Pasolini, l'unica via per sfuggire alle maglie dell'industria culturale e della società dei consumi[32]). L'astrattezza della scrittura romanzesca viene quindi superata in favore della crudezza delle immagini, grazie a una macchina da presa che inquadra le sevizie con estrema lucidità, e mantenendo sempre una distanza minima, da osservatore esterno, o al limite ritraendosi e nascondendo alcuni particolari quando appare il rischio di cadere nella morbosità fine a se stessa, o nella pornografia pura e semplice.

Salò o le 120 giornate di Sodoma è la dimostrazione concreta che le due tipologie di disgusto non sono inconciliabili, ma possono convivere nell'emergenza di suggestioni diverse, dove la rappresentazione di

[30] S. Murri, *op. cit.*, p. 55.
[31] Cfr. *ibid.*, pp. 56-57.
[32] Cfr. *ibid.*, p. 110.

atroci e ripugnanti efferatezze si unisce a un'atmosfera soffocante, sospesa e disorientante. La sfida al senso del limite diviene quindi doppia, in questo caso, poiché le due espressioni del disgusto si rafforzano l'un l'altra, nutrendosi dell'elevato grado di realismo dell'immagine cinematografica e di quel senso di completa immersione, di annullamento del sé individuale, che rapisce il pubblico mentre assiste a un film. Non è certo un caso se, fra tutte le arti, proprio il cinema si sia imposto come il veicolo privilegiato del disgusto: la rivoluzione estetico-tecnologica del cinema ha infatti introdotto una verosimiglianza senza precedenti nella riproduzione della realtà, attraverso un medium in grado di generare immagini altamente suggestive che, favorite dalle condizioni della fruizione (quali l'isolamento della sala e la concentrazione del pubblico sullo schermo luminoso), impattano sugli occhi e sulla fantasia dello spettatore grazie alla loro elevatissima carica "ipnotica" e avvolgente. Ne consegue allora che il potere del disgusto appaia come esponenzialmente amplificato, in virtù di tale impressione di realismo.

Resta però un paradosso, alla base di questo rapporto. La storia del senso del limite e del disgusto al cinema, in effetti, è fondamentalmente la storia di una grande incompatibilità, o almeno di un'incompatibilità teorica, poiché i sensi privilegiati dal disgusto, quelli attraverso cui passa l'esperienza del ripugnante, sono proprio gli stessi che il cinema non è in grado di soddisfare, e che sono dunque esclusi dallo spettacolo cinematografico. Parliamo dei sensi della prossimità, che richiedono la vicinanza fra il soggetto e l'oggetto: l'olfatto, il tatto e il gusto. Ciononostante il cinema, grazie alle peculiarità espressive ed espositive che lo contraddistinguono, riesce a colmare questa lacuna attraverso il suo già citato grado di verosimiglianza, che conduce all'illusione di trovarsi all'interno della storia e di vivere – o meglio *subire* – in prima persona lo svolgimento del film. Ogni riproduzione cinematografica dell'orripilante diviene così molto "prossima" allo

spettatore stesso, pur trattandosi di una prossimità ideale e immaginaria; ma è palese che al cinema l'oggetto del disgusto appaia estremamente vicino e dettagliato, realistico, come se fosse fisicamente davanti agli occhi del fruitore[33]. Tale oggetto non può che suscitare curiosità: osservarlo, sia pure per breve tempo, equivale sempre ad assecondare quell'innato istinto alla conoscenza che ci stimola ad acquisire informazioni su ciò che consideriamo minaccioso[34]. La conoscenza porta alla comprensione, e la comprensione porta a un superamento – almeno parziale – dell'inquietudine. Quello che ci lega al disgusto è quindi un rapporto misto di attrazione e ripulsa, sostanzialmente lo stesso che ci avvicina al cinema horror o comunque a opere cinematografiche dal contenuto ripugnante: vogliamo ardentemente vedere, ma al contempo temiamo anche di vedere troppo. D'altra parte il disgusto non è un fenomeno neutro, non può in alcun modo lasciare indifferenti né tantomeno essere ignorato; al contrario, impatta profondamente sullo sguardo e sulla sensibilità del pubblico, generando uno shock percettivo che, come dimostra l'attività degli autori più consapevoli, non è privo di conseguenze, ma contribuisce all'edificazione di un immaginario collettivo e a una sempre maggiore presa di coscienza da parte del pubblico.

[33] A favorire questa prossimità immaginaria è proprio quell'impressione di realtà che è «base percettiva e intuitiva della nostra esperienza sensoriale di contatto con il film, rafforzata dal movimento apparente sulla pellicola e dalla profondità» (M. Bertolini, *La rappresentazione e gli affetti. Studi sulla ricezione dello spettacolo cinematografico*, Mimesis, Milano-Udine 2009, p. 12). Poiché durante la visione cinematografica si compie una scelta precisa, quella di abbandonare la percezione di se stessi e dell'ambiente circostante a vantaggio di ciò che accade sullo schermo, qualunque oggetto o corpo disgustoso mostrato su di esso verrà inevitabilmente recepito come vicino e reale, e di conseguenza susciterà una reazione non così dissimile da un contatto diretto.

[34] «Piuttosto direi che quell'ignoto ci fa più pena del noto, e siccome quell'oggetto ci spaventa o ci rabbrividisce o ci attrista, non sappiamo lasciarlo stare così intatto, e anche con ribrezzo, abbiamo pure una certa voglia di dargli una tal quale squadrata che ce lo faccia conoscere alquanto» (G. Leopardi, *Zibaldone*, in A. Vigorelli, *Il disgusto del tempo. La noia come tonalità affettiva*, cit., p. 46).