



alphabet **1**

Nicolò Gallio

FRAMING DEATH

La morte in diretta,
tra cinema
e media digitali

Bononia
University Press

Il volume è tratto dalla tesi di dottorato *Framing Death. La morte in diretta, tra cinema e media digitali*. Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, Dottorato di ricerca in Studi teatrali e cinematografici, ciclo XXV, depositata in AMSDottorato - Institutional Theses Repository (<http://amsdottorato.unibo.it/>)



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Il testo è stato sottoposto a peer review / This text has been peer reviewed

This work is licensed under a Creative Commons Attribution  BY-NC-SA 4.0
This license allows you to reproduce, share and adapt the work, in whole or in part, for non-commercial purposes only, providing attribution is made to the authors (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work). Attribution should include the following information:

Nicolò Gallio, *Framing Death. La morte in diretta, tra cinema e media digitali*, Bologna: Bononia University Press, 2020

Quest'opera è pubblicata sotto licenza Creative Commons  BY-NC-SA 4.0
Questa licenza consente di riprodurre, condividere e adattare l'opera, in tutto o in parte, esclusivamente per scopi di tipo non commerciale, riconoscendo una menzione di paternità adeguata (non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli l'utilizzo dell'opera). La menzione dovrà includere le seguenti informazioni:
Nicolò Gallio, *Framing Death. La morte in diretta, tra cinema e media digitali*, Bologna: Bononia University Press, 2020

Bononia University Press
Via Ugo Foscolo 7
40124 Bologna
tel. (+39) 051 232882
fax (+39) 051 221019
www.buonline.com

ISSN 2724-0290
ISBN 978-88-6923-569-6
ISBN online 978-88-6923-570-2

Progetto grafico e impaginazione: Design People (Bologna)
Prima edizione: maggio 2020

INDICE

INTRODUZIONE	7
CAPITOLO 1	
PARADIGMI DI (IR)RAPPRESENTABILITÀ	13
1.1 La morte come tabù pop: dalla rimozione al <i>vigor mortis</i>	13
1.2 Dall'arena al salotto: i media audiovisivi e la "necrocultura"	21
1.3 Il paradigma pornografico: successo e limiti	33
1.4 Testi e discorsi: opacità e interdizioni variabili	37
CAPITOLO 2	
INQUADRARE LA MORTE	45
2.1 La morte al cinema: emersioni e riassorbimento	45
2.2 Tre prospettive su corpo, morte e macchina da presa	55
2.3 Mondo e cannibal movies: dal paracinema agli "offensive films"	60
2.4 Moral panic: lo snuff movie, dai margini a Hollywood (e ritorno)	74
2.5 Dai Video Nasties al Torture Porn	81
CAPITOLO 3	
DENTRO E FUORI I TESSUTI	91
3.1 Leggende urbane, viralità ed effetto alone: lo snuff tra dinamiche di diffusione e contagio	91
3.2 Ripetizione, intertestualità e saturazione negli "shockumentaries"	107
3.3 Design e strutture modulari: inserti e code	116
3.4 Resilienza e contorni: "The Zapruder Film"	126
CAPITOLO 4	
VENDERE LA MORTE: STRATEGIE DI MARKETING E DISTRIBUZIONE	135
4.1 Un fallimento di successo: la promozione di <i>Snuff</i>	135
4.2 «Chi sono i veri cannibali?». Costruendo <i>Cannibal Holocaust</i>	142
4.3 «Fact or fiction?». Il franchise <i>Faces of Death</i>	147
4.4 «Fiore di carne e sangue»: il caso <i>Guinea Pig</i>	158
4.5 «Spreading the Sickness»: lavorare sulle nicchie	164

CAPITOLO 5	
LA MORTE 2.0	173
5.1 I “social media killers”	173
5.2 «Pure evil since 1996»: gli “shock sites”	180
5.3 War Porn: (ri)editare la guerra	187
5.4 Remixare la morte	195
CONCLUSIONI	209
Note	216
RINGRAZIAMENTI	247
BIBLIOGRAFIA	249

INTRODUZIONE

Il pomeriggio del 19 agosto 2012, Tony Scott, regista di pellicole di successo come *Top Gun* (1986) e *Giorni di tuono* (*Days of Thunder*, 1990), sta percorrendo in auto il Vincent Thomas Bridge a San Pedro, nel distretto di Los Angeles. A un certo punto accosta, scavalca la balaustra del ponte e si lancia nel vuoto, trovando la morte nelle acque sottostanti.

A poche ore dal decesso, mentre i media si interrogano sui motivi del gesto avanzando l'ipotesi di una malattia incurabile, inizia a circolare la notizia che esisterebbero diversi video che documentano la sequenza: sarebbero stati realizzati da passanti con i propri smartphone e si aggiungono a quelli delle videocamere di sorveglianza del ponte. Ma non è tutto: sembra infatti che qualcuno stia cercando di vendere questi filmati a certi siti web specializzati in gossip¹.

Mentre si specula su chi sia il venditore e chi abbia concluso la trattativa, il filmato viene immediatamente definito “snuff movie” e si avanza l'ipotesi che sia stato acquistato da «un rappresentante di un potente media statunitense»². Nel frattempo i conoscenti di Scott si scagliano con rabbia contro chi sta organizzando la vendita e di lì a qualche settimana iniziano a circolare altri contenuti legati al suicidio: si tratta delle conversazioni dei testimoni che hanno chiamato il 911 subito dopo il salto del regista³. Poco dopo, però, la notizia inizia lentamente a scomparire dall'agenda dei media senza una vera e propria conclusione.

Il caso del suicidio di Tony Scott è, come vedremo, solo uno dei moltissimi esempi in cui l'etichetta “snuff” è applicata a contenuti legati alle registrazioni e al consumo di immagini di morte: episodi in cui si ipotizza che il commercio di questi materiali sia regolato da una legge di domanda e offerta che vede la richiesta impennarsi quanto più le vittime sono note, mescolando così i circuiti underground – più tipicamente legati ai filmati di morte, così come sono stati codificati dalle leggende urbane – con i grandi gruppi editoriali dell'informazione e dell'intrattenimento. Un sistema che unisce la cronaca e lo spettacolo (facendo anzi spettacolo della cronaca) e che, come ricorda Alessandro

Amaducci, è diffuso e strutturato al punto che i *player* che vi operano non hanno più necessariamente a che fare con la criminalità⁴.

Il percorso che proponiamo parte proprio da qui, dalla congiunzione tra la mitologia dello snuff e le possibilità di manipolazione e condivisione offerte dai media digitali, per svilupparsi a ritroso sulle tracce delle prime occorrenze delle immagini di morte nel cinema, analizzandone l'evoluzione alla luce delle ibridazioni linguistiche consentite dai *new media*.

Sullo sfondo, appunto, il tabù della morte e il suo innesto nei linguaggi audiovisivi, per affrontare il quale si è scelto di adottare un approccio multidisciplinare che tenga conto sia delle specifiche analisi sviluppate nell'ambito dei Film Studies, che dell'ampia riflessione di matrice socio-antropologica e di puntuali apporti provenienti dall'area del marketing e della promozione degli audiovisivi, per meglio comprendere le strategie di comunicazione adottate da quelle produzioni che hanno fatto leva proprio sulla morte (reale o simulata) per costruire il proprio successo.

Come mostrano i sempre più numerosi casi di cronaca riportati dai media, la preoccupazione per la gestione delle immagini di morte si configura come un nodo centrale che coinvolge spettatori, produttori di contenuti e broadcaster, dato che la sua emersione puntuale, nell'ambito dei notiziari o sotto forma di contenuti condivisi online, è sempre più evidente. Se la letteratura socio-antropologica è concorde nel ritenere che, rispetto al passato, oggi la morte sia meno presente nella vita comune delle persone, che tendono a vivere il lutto in forma privata, essa è però al tempo stesso percepita in modo pervasivo, perché disseminata nel panorama mediale in cui siamo immersi. Oggetto di specifici interdetti nella vita di comunità, la morte trova quindi il modo di riemergere in precisi ambiti e cornici di fruizione, al cui interno ci è consentito affrontare ciò che usualmente è rimosso: la cronaca nera, certe manifestazioni dell'arte, alcuni filoni cinematografici e specifici siti online sono occasioni di fruizione in cui essa è declinata secondo convenzioni che, in parte, ne riducono il portato eversivo, in parte, invece, stimolano il dibattito sulla sua corretta ricezione e gestione.

Ci concentreremo in maniera specifica sulle produzioni audiovisive, e quindi sulla possibilità intrinseca al cinema – e alle sue forme derivate – di registrare un evento in diretta, e tenteremo di mappare una particolare manifestazione della morte: quella che viene comunemente indicata come “morte in diretta”.

Dopo una prima ricognizione sviluppata nel capitolo 1, *Paradigmi di (ir)rappresentabilità*, dedicato alla tensione continua tra la spinta a considerare la morte come l'ultimo tabù e le manifestazioni che essa invece assume all'interno di quella che alcuni definiscono “necrocultura”, appare chiaro che il paradigma

pornografico, a dispetto della sua vasta adozione, risulta ormai inefficace per delineare compiutamente le emersioni della morte nei media, soggetta a opacità e interdizioni variabili, e necessita dunque di prospettive analitiche più articolate.

È quindi necessario tentare di *Inquadrare la morte* (capitolo 2). Se, fin dalle origini, il cinematografo ha offerto la possibilità di fissare su pellicola un evento puntuale e ontologicamente “altro” come quello in oggetto, nonché di proiettarlo virtualmente all’infinito, questioni etiche hanno impedito che si creasse un vero e proprio mercato di film di morte nell’ambito del cinema delle origini (seppure non siano mancati numerosi esempi di morti bianche catturate dall’obiettivo degli operatori), optando invece per la produzione di attualità ricostruite e film a trucchi. In seguito, la codifica dei generi cinematografici ha ingabbiato la morte – almeno dal punto di vista della fiction – in precise cornici formali e convenzioni narrative, che permettessero allo spettatore di gestirne la visione in tutta sicurezza per mezzo di rappresentazioni finzionali. Successivamente, alcuni cineasti, sperimentando soprattutto nell’ambito del cinema documentario, hanno tentato di allargare alcune delle maglie linguistiche tradizionalmente utilizzate, ibridando le formule più classiche e catturando la realtà della malattia incurabile (*Lampi sull’acqua*, Wim Wenders, 1981), del suicidio (*The Bridge – Il ponte dei suicidi*, Eric Steel, 2006), o esplorando la dimensione del cadaverico (*The Act of Seeing with One’s Own Eyes*, Stan Brakhage, 1971).

Ciò che la ricezione transnazionale di queste pellicole evidenzia è innanzitutto la difficoltà della critica nell’assegnare loro una posizione definita e stabile nell’ambito della produzione di genere: se ne evidenzia lo statuto di film sperimentali, l’ibridazione con la fiction, o li si condanna come “pseudo snuff”. Il ricorso a questa etichetta è di particolare rilevanza, perché, oggi, risulta essere un termine ombrello che designa generalmente un contenuto audiovisivo che contiene al suo interno la registrazione della morte in diverse sue manifestazioni. Tuttavia, in origine, esso ha una connotazione ben precisa: se infatti di snuff si inizia a parlare all’inizio degli anni Settanta, durante il processo a Charles Manson e ai membri della “Family”, è con la campagna promozionale del film *Slaughter* (Michael Findlay, Roberta Findlay, 1971), trasformato in *Snuff* dal produttore Allan Shackleton nel 1976, che si iniziano a formalizzare le caratteristiche dei cosiddetti “snuff films”. L’adozione dei tratti formali attribuiti allo snuff da parte dell’industria cinematografica darà poi il via a un vero e proprio filone, tuttora ampiamente sfruttato dalle produzioni horror e thriller, mentre il termine passerà a designare, soprattutto quando utilizzato dai media, i contenuti più diversi, la cui unica caratteristica comune è quella di rappresentare immagini di morte, o non meglio definiti contenuti audiovisivi particolarmente efferati.

Ma lo snuff non è certo l'unico filone ad aver affrontato la morte e le sue implicazioni ibridando la realtà e il *fake*. A partire dagli anni Sessanta, i "mondo movies", meglio noti sul mercato internazionale come "shockumentaries"⁵, hanno portato alle estreme conseguenze le logiche formali del cinema documentaristico, sia per la spregiudicata scelta di mescolare realtà e finzione, che per la successiva deriva contenutistica che, a partire dagli anni Settanta, ha visto prevalere sempre più spesso lo sfruttamento della morte come assemblaggio e ripetizione di sequenze all'interno di compilation di disastri mortali, suicidi e omicidi.

Molti dei film qui considerati, nei primi anni Ottanta, sono stati protagonisti del momento di passaggio tra la *deregulation* del mercato home video inglese e l'introduzione di leggi che regolamentavano la circolazione e la fruizione di film ad alto tasso di sesso e violenza. Ribattezzate "Video Nasties" per evidenziarne la minaccia sociale, queste pellicole sarebbero state duramente perseguite dalle forze dell'ordine sulla base di vere e proprie liste redatte dalla British Board of Film Classification, diventando allo stesso tempo oggetto di culto e collezionismo tra gli amanti dell'horror.

Nel ricostruire come questi contenuti controversi abbiano goduto dell'ampia diffusione di cui tuttora beneficiano, si è scelto di seguire due strade: da un lato (capitolo 3, *Dentro e fuori i tessuti*) sono state analizzate la particolare costruzione formale, le peculiari modalità di fruizione e la funzione di ripetizione e saturazione degli shockumentaries rispetto all'intertestualità tradizionalmente intesa. Dall'altro (capitolo 4, *Vendere la morte: strategie di marketing e di distribuzione*), sono state prese in considerazione le strategie promozionali di prodotti come *Slaughter/Snuff*, *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980) e franchise come *Faces of Death* (Conan LeCilaire, 1978), fondamentali per raggiungere un vasto pubblico, ma, al tempo stesso, controproducenti per i guai giudiziari che hanno causato a produttori e registi. I casi presi in esame sono emblematici perché possono essere considerati esempi *ante litteram* di quello che oggi è definito marketing non-convenzionale, dal momento che hanno fatto leva sia sul design dei film (uso del *found footage*; dialettica *actual/fake*), sia su processi di *newsmaking* e *word-of-mouth*.

L'eredità di questa generazione di cineasti impegnati nell'exploitation è stata raccolta da molti registi che sono passati dietro la macchina da presa dopo anni di appassionata militanza nelle schiere dei fan di coloro che, oggi, sono considerati maestri del genere. Casi come Toetag Pictures delineano il passaggio di giovani registi dal rango di semplici appassionati a veri e propri imprenditori, capaci, anche in giovane età, di entrare sul mercato con prodotti di genere per poi creare aziende di successo, in grado, col tempo, di differenziare la produzio-

ne e proporsi nel panorama dell'horror con un'identità ben precisa e riconoscibile. Sempre più spesso le nuove generazioni di *moviemakers* uniscono la consapevolezza maturata come consumatori all'uso creativo della Rete per diffondere i propri lavori (ne sono un esempio quei progetti che si muovono sulla scia di snuff e mondo movies e sfruttano abilmente le opportunità offerte dal Web 2.0): dalle campagne per realizzare faux-snuff finanziate in *crowdfunding*, alla simulazione di morti in diretta per il lancio di film dal sapore documentaristico, in grado di mescolare sapientemente il giornalismo d'inchiesta e la circolazione virale delle leggende urbane.

Infine, il capitolo 5, *La morte 2.0*, segna l'approdo alle dinamiche di manipolazione, remix e riappropriazione incessante di contenuti audiovisivi, processi che evidenziano come, anche rispetto a temi sensibili, gli utenti sentano l'esigenza di aprire un dibattito che vada al di là delle letture proposte dai media broadcast. Se è vero che la creazione dal basso di ampi archivi (i cosiddetti "shock sites") in cui si accumulano photogallery di cadaveri, video violenti e clip di incidenti mortali evidenzia un'attenzione verso questi materiali da parte di certe nicchie con la passione per il "gore" (quel sottogenere dell'horror che si concentra su elementi grafici e violenti)⁶, a ben vedere le produzioni discorsive che generano consentono di riflettere sulla necessità degli utenti di ottenere maggiori informazioni e trasparenza rispetto ai materiali d'origine. Infatti, una volta filtrate dai persistenti fenomeni di disturbo, come "trolling"⁷ e "flame wars"⁸, e ripulite dal costante rumore di fondo che alimenta le teorie del complotto, le discussioni sollevate dalle clip catalogate sotto il termine ombrello "war porn", o dai remix prodotti a partire dai video originariamente realizzati dai gruppi terroristici, manifestano l'ansia di sapere come si sono svolti realmente i fatti, se i contenuti analizzati dai media broadcast possono essere letti altrimenti, se questi materiali sono stati presentati nella loro forma integrale o sono stati invece sottoposti a processi di censura.

PARADIGMI DI (IR)RAPPRESENTABILITÀ

1.1 La morte come tabù pop: dalla rimozione al *vigor mortis*

«What happens to your Facebook profile if you die?» è la domanda che ponevano agli utenti del social network i creatori di *if i die*, la prima applicazione per Facebook pensata per creare un video o un messaggio di testo che verrà pubblicato in caso di morte dell'utente¹. Creata dalla startup israeliana Willook, questa app dalla tag-line ammiccante «What will you leave behind?» ha suscitato reazioni contrastanti. Secondo quanto riportato nel press kit ufficiale, dopo l'installazione è sufficiente creare un video di addio o scrivere un testo o registrare una traccia audio e scegliere almeno tre persone di fiducia tra i propri contatti Facebook, che avranno il compito di confermare il decesso e annunciare la dipartita dell'utente, diffondendone il messaggio. La campagna di comunicazione² ha puntato sull'annuncio diretto del prodotto a una serie di potenziali utenti, selezionati usando le API di servizi *location-based* come Foursquare e Gowalla, incrociando i dati di Twitter, Facebook Places e Google Latest: individuati con precisione i singoli target, ogni messaggio telefonico con cui sono stati contattati è stato personalizzato. Secondo le stime dell'azienda, la campagna ha ricevuto una copertura mediatica stimata in 15 milioni di dollari, con notizie rilanciate, tra gli altri, da CBS, CNN, SKY, FOX News, BBC e NBC.

Il lancio dell'applicazione è stato accolto dai sorrisi nervosi dei giornalisti che hanno coperto la notizia, spesso accompagnata dall'aggettivo "creepy": *if i die* è stata definita «morbid app» dall'*Huffington Post*, che ne parlò nella sezione "weird news"³, mentre *FOX News* l'ha chiamata «morbid service»⁴; anche *Msable* ha usato lo stesso aggettivo⁵, sottolineando che «i profili Facebook non muoiono nella stessa maniera delle persone»⁶. Al momento del lancio sul mercato, *if i die* non era però l'unico progetto a preoccuparsi della mortalità umana in relazione alle piattaforme digitali. Nello spazio di poco tempo, infatti, diversi servizi per gestire la propria presenza digitale dopo il decesso erano stati attivati (o lo sarebbero stati di lì a poco), prefigurando un modello di business che coin-

volgeva il “caro estinto” ancora in vita e aprendo un dibattito sulla gestione degli asset digitali dei deceduti⁷.

I social network e le piattaforme digitali sono però usati sempre più spesso anche in maniera meno pianificata, come strumento per un ultimo sfogo in situazioni drammatiche: sono infatti sempre più numerose le persone che affidano un saluto finale a un video postato su YouTube, come nel caso del ventottenne Eric McLean che, affetto da leucemia, fin dai 23 anni ha documentato il decorso della malattia sul canale YouTube Givetolife.org⁸. Uno dei video più commoventi, dal titolo *Eric's Final Confession*, è una straziante ammissione del definitivo peggioramento delle sue condizioni di salute, che non lascia spazio a possibilità di guarigione e che si conclude con un ringraziamento alla famiglia, agli amici e a tutti quelli che l'hanno sostenuto⁹. Ma pensiamo anche a progetti più complessi che si sviluppano seguendo il progredire della malattia, come quello che ha coinvolto Andy Whitfield, l'attore che ha interpretato Spartacus nella prima stagione della serie TV prodotta dal canale televisivo americano Starz. A Whitfield era stato diagnosticato un linfoma non Hodgkin, che lo avrebbe portato alla morte l'11 settembre 2011. La regista Lilibet Foster, che stava documentando la malattia, ha affidato il completamento del documentario *Be Here Now – The Andy Whitfield Story* a una campagna finanziata sulla piattaforma di crowdfunding Kickstarter, raggiungendo e superando in breve tempo la cifra richiesta grazie al supporto dei fan di Andy, che hanno onorato in questo modo la memoria dell'attore che fino all'ultimo si è battuto con coraggio contro il cancro. O, ancora, consideriamo le manifestazioni di cordoglio spontanee che si sviluppano sui social network, in cui le bacheche personali (o le pagine ufficiali) si trasformano in luoghi di celebrazione del lutto su cui fan di star internazionali decedute postano video celebrativi, foto, poesie, pensieri, che crescono senza fine l'uno sull'altro come una straordinaria barriera corallina di contenuti.

Il Web 2.0 sembra quindi consentire produzioni discorsive pervasive sulla morte, seppur mediate dalle dinamiche della Rete. Anche se le notizie *sulla* morte non mancano, e sono anzi all'ordine del giorno¹⁰, declinate a seconda delle cornici di fruizione che le ospitano, è infatti opinione comune che l'argomento sia da tempo rimosso dalla società, rappresentando, di fatto, l'ultimo tabù. Un interdetto che però non è sempre stato tale, com'è evidente se consideriamo il rapporto simbolico che l'uomo ha instaurato con la morte nel corso dei secoli. L'argomento è ovviamente molto ampio e nelle pagine seguenti ci limiteremo a riassumere alcune delle questioni più rilevanti che hanno animato il dibattito in quella variegata messe di pubblicazioni e aree di ricerca che va sotto il nome di Death Studies, o studi tanatologici.

Nella sua seminale *Antropologia della morte*, Louis-Vincent Thomas distingue tra civiltà ad accumulo di uomini e quelle ad accumulo di beni. Nelle prime, la morte è dominata attraverso il simbolismo ed essa non diventa il tabù per eccellenza perché i bambini ne vengono a conoscenza presto e il suo pensiero è frequente nel caso dei vecchi; in quelle del secondo tipo, invece, e tra queste rientra la civiltà occidentale, si cerca di scacciarne il pensiero, negandola, e facendone di conseguenza aumentare il timore fino al punto che esso si trasforma in ossessione¹¹. Secondo Thomas, «mitologizzazione», «intellettualizzazione», «diversione», «negazione», «semplificazione», «silenzio» e «negazione» sono alcuni dei meccanismi di difesa che l'uomo e la società mettono in atto per scrollarsi di dosso la paura della morte, dando luogo al tempo stesso a un elaborato sistema di credenze per mettersi al riparo dai suoi effetti e ottenere il triplice risultato di assicurare l'individuo, rivitalizzare il gruppo e normalizzare i rapporti tra il mondo dei vivi e quello dei defunti. I tratti che separano le società arcaiche da quella occidentale sono la predilezione delle prime per il linguaggio del simbolo, l'accettazione della morte per trascenderla, l'assunzione del defunto come alter-ego, il mantenimento di un legame tra il mondo dell'al di là e quello dei vivi; l'Occidente, invece, si caratterizza per una riduzione del simbolico, il timore nei confronti della morte e la sua negazione, l'utilizzo di mediazioni immaginarie analoghe alle pulsioni più che al rito. Ne risulta così che a ogni popolo fa capo un proprio sistema della morte connesso con la sua cosmologia, teogonia e psicologia.

Assistiamo dunque al paradosso di una proliferazione di discorsi intorno a ciò che Zygmunt Bauman definisce «condizione senza pensiero, che non possiamo visualizzare e nemmeno interpretare concettualmente [...], l'archetipa contraddizione in termini»¹²; ciò che Edgar Morin chiamava idea traumatica per eccellenza, contenente il vuoto infinito, la più vuota delle idee vuote¹³. Il pensiero attorno alla morte, secondo il filosofo francese, è l'ultimo rimosso emerso dal travaglio degli anni Sessanta, dopo il sesso, già riasservito e reintegrato nella società. Convivere con la morte si rivela sempre più centrale nel nostro vivere: da sempre causa di reazioni magiche e tabù, l'angoscia della morte ha avuto riscontro nella magia e nel mito, i cui riti, credenze e usanze sono il residuo di ciò che ancora c'è di primitivo nella nostra civiltà.

Trovare un approccio per affrontare questo “indicibile” è centrale nelle analisi comunemente citate come fondanti il campo d'indagine contemporaneo della tanatologia: i primi *excursus* storici e sociologici sull'argomento si concentrano infatti sul circoscrivere alcuni e limitati aspetti di un campo di indagine che, per definizione, non si può padroneggiare del tutto, né ridurre attraverso la lente

analitica di una disciplina unica. Per questo ci si concentra su oggetti e temi ben definiti, che possono essere, ad esempio, i riti funebri, la dislocazione dei cimiteri all'interno delle città, i testamenti... Si cerca insomma di declinare un oggetto di studio sfuggibile e complesso, e quello che ne risulta sono non tanto quadri di insieme, quanto contributi localmente e temporalmente delimitati, da cui si tenta di ricavare considerazioni generali.

In un volume pubblicato negli anni Settanta¹⁴ alcuni dei più influenti pensatori del Novecento hanno indagato il tema della morte. Ne risulta un mosaico composito da cui emerge il sostanziale accordo sul fatto che la parola sulla morte è ben lontana dal tacere e ha anzi assunto nuovo vigore, portando addirittura a una familiarizzazione con la terminologia mortuaria.

All'analisi della "morte addomesticata" Philippe Ariès ha dedicato la sua ampia e dettagliata *Storia della morte in Occidente*¹⁵, rilevando come, in tempi recenti, la morte inizi a essere vista come una rottura della familiarità quotidiana, così come l'atto sessuale. Un tempo familiare, nell'età moderna la morte scompare, diventando oggetto di vergogna e divieto: si evita alla famiglia e alla società la vista dell'agonia del moribondo. In un ventennio questo atteggiamento subisce un'accelerazione: tra il 1930 e il 1950 si assiste a un importante cambiamento che coinvolge il luogo in cui si muore e le persone che assistono il morente. Prima accaduto nella propria casa e circondato dai famigliari, ora chi si trova sul letto di morte deve affrontare le ultime ore di vita sorvegliato dal personale dell'ospedale: la morte stessa da rituale diventa un fenomeno tecnico gestito dai medici. E se vi sono evidenti specificità geografiche per cui, ad esempio, in America vigono interdetti fondati sull'eredità del puritanesimo, inscritto però in una cultura urbanizzata in cui i valori dominanti sono caratterizzati da una felicità legata al profitto e alla crescita economica, sono altresì evidenti quelle contraddizioni che caratterizzano il business della gestione del cadavere: rendere attraente la morte è il primo passo per venderla.

Per quanto riguarda le pratiche mediche, si è spesso sottolineato come oggi si venga privati dall'istituto della medicina persino della comprensione della propria condizione di morente, tenuta nascosta al moribondo, che vive gli ultimi istanti di vita in un ospedale, segnando con questa prassi uno dei più evidenti distacchi rispetto all'antichità, in cui si moriva nel proprio letto, in casa propria. Ora si auspica una sorta di "stile accettabile" che eviti scene di isteria, crisi, lacrime, disperazione, tanto nel moribondo quanto nei famigliari. Un tema a cui Norbert Elias ha dedicato un importante contributo¹⁶, ribadendo il fatto che la morte ci coinvolge emotivamente, ma, al tempo stesso, cerchiamo di rimuoverla dalla vita pubblica relegandola alla dimensione asettica dell'istituzione sanitaria.

Se dunque la storia della morte in Occidente, come rileva anche Luciano Manicardi, è la storia della sua dissolvenza, della sua desimbolizzazione, della sua sparizione dallo spazio pubblico per ripiegarsi nella sfera privata, ecco che essa diventa un'intrusa, progressivamente insensata, oscena e assurda. Da unità a molteplicità, la morte viene suddivisa in fasi o tappe fisiologiche (morte funzionale; organica; tessutale): da puntuale diventa frammentata.¹⁷

Ma questa frammentazione è metaforicamente propria anche degli studi stessi sulla morte, persino di quelli di ampio respiro. Un esempio è rappresentato dal monumentale saggio di Michel Vovelle, *La morte e l'Occidente*¹⁸. Secondo lo storico francese, l'emersione della morte è legata alla crisi delle strutture profonde della società, che può essere determinata tanto da condizionamenti esterni (come la propensione al macabro influenzata dalla Peste Nera alla fine del Medioevo) quanto da cause interne (quali la propensione al morboso ottocentesco, connessa con/influenzata dai cambiamenti interni alle élites borghesi). Il fascino per questo tema sfuggente non cessa di suscitare l'interesse di studiosi e l'immaginazione di scrittori, contribuendo a una letteratura che, nota Vovelle, già nel 1976 ammontava a oltre 4.000 titoli tra articoli e libri che la svisceravano secondo diverse prospettive di analisi¹⁹, senza contare il mix di morte e sessualità che animava la letteratura popolare e quella fantastica.

Sotto l'occhio attento degli studiosi, la morte e le sue manifestazioni vengono dunque sezionate e analizzate minuziosamente. Nel saggio *Lo scambio simbolico e la morte*, Jean Baudrillard ricorda che la società in cui ci troviamo a vivere ha desocializzato la morte e che tutta la nostra cultura non è che un immenso sforzo per dissociare la vita dalla morte²⁰. Del resto, come evidenziano Sarah Webster Goodwin e Elisabeth Bronfen, tutti i costrutti culturali (dalla religione alla psicanalisi) possono essere visti come risposte alla forza caotica della morte²¹.

Di qui il paradosso di rappresentare qualcosa che non ha una presenza: si ha piuttosto a che fare con un'assenza, per rendere la quale ci si serve di figure liminali e allegoriche. Allo stesso tempo, seguendo Roland Barthes, è possibile rintracciare la presenza/assenza della morte anche attraverso mezzi di registrazione meccanica delle immagini come la fotografia. A fronte della necessità di collocare la Morte²² in uno spazio sociale diverso da quello religioso, Barthes individua un legame tra la fotografia e la crisi della morte della metà del XIX secolo, in quell'immagine «che produce la Morte volendo conservare la vita»²³, entrando così in quella che definisce "Morte piatta". Attribuendo alla Fotografia una deperibilità e una mortalità che la accomunano agli esseri viventi, Barthes nota come le società del passato facessero affidamento al Monumento per esprimere la Morte attraverso un mezzo che fosse altrettanto immortale; ma con l'in-

troduzione della Fotografia, mortale, la società moderna ha, di fatto, rinunciato al Monumento²⁴. Analizzando la foto scattata nel 1865 da Alexander Gardner a Lewis Payne, l'uomo che ha tentato di uccidere il segretario di stato americano W.H. Seward, Barthes nota che il ritratto dell'uomo, scattato nella sua cella mentre attende in manette di essere impiccato, presenta come *studium*²⁵ una foto bella di un bel giovane, mentre il *punctum*, in una sorta di futuro anteriore di cui la morte è la posta in gioco, ci dice che sta per morire. La fotografia comunica quindi la morte al futuro ed è un *punctum* che colpisce in modo particolare nella fotografia storica a causa della sua compressione del Tempo. E sarebbe proprio questa caratteristica di morte futura a far sì che ogni foto sia in grado di interpellare ciascuno di noi.

Da questo breve *excursus* risulta chiaro che la morte ha molteplici declinazioni, innumerevoli sistemi di rappresentazione che compongono una “Babele di voci”, prendendo in prestito un'espressione utilizzata da Tony Walter in *The Revival of Death*. Nella sua analisi, il sociologo inglese ricorda che per millenni il linguaggio della morte è stato il linguaggio comune della religione, ma oggi è stato sostituito da quello della ragione, quindi da quello della medicina e della scienza, che hanno rimpiazzato le categorie “morale/immorale” con quelle “normale/anormale” e “salutare/non salutare”. Secondo Walter, l'esperienza privata del lutto e della morte non corrisponde al loro discorso pubblico²⁶. La nozione di “revival” proposta dall'autore vuole dunque problematizzare la distanza tra queste due sfere, proponendo una lettura del fenomeno postmoderna e tardo-moderna: nella prima, l'esperienza privata invade e frammenta il discorso pubblico, mentre nella seconda i discorsi degli esperti manipolano l'esperienza privata.

A proposito di disparità comunicative, Kate Berridge nel suo *Vigor Mortis*²⁷ rintraccia nella società contemporanea una forte differenza tra la pervasività, nei media, di rappresentazioni di morte culturalmente approvate e il rifiuto ad affrontare la morte in un contesto familiare, in particolare per quanto riguarda il livello di esposizione dei bambini alla morte. Fino agli anni Ottanta dell'Ottocento ai bambini era imposta rigidamente la partecipazione al lutto, mentre, con l'avvento del XX secolo, si sarebbe verificato un fenomeno senza precedenti e cioè una generale tendenza a tenere alla larga i bambini da tutto ciò che poteva ricordare loro la propria morte o quella altrui. L'autrice rileva che nel corso del XX secolo si è regolarmente parlato di morte, ma la sua introduzione nel dibattito pubblico ha subito delle accelerazioni in periodi ben precisi, come in tempo di guerra, o negli anni Ottanta con la scoperta dell'AIDS, o nell'ambito di certe tendenze artistiche, della moda e della pubblicità nei Novanta, consentendo così

alla morte di muovere dai margini verso il centro della società, diventando in un certo senso *mainstream* grazie anche all'amplificazione dei media. Per Berridge, nell'epoca dei mass media e della morte di massa, l'atteggiamento nei confronti della morte è influenzato, quindi, dal rapporto tra realtà e rappresentazione mediatica, con quest'ultima che veicola una visione distorta della morte²⁸.

Eppure, anche questa potrebbe rivelarsi una lettura riduttiva. Infatti, come nota Benjamin Noys, le idee che la morte sia tabù o che, al contrario, il tabù della morte non sia più tale sono entrambe semplicistiche nell'affrontare la questione. Se essa è effettivamente meno presente nelle culture occidentali, siamo comunque esposti alla morte quotidianamente attraverso immagini mediatiche o artistiche che rendono più problematico il rapporto con il reale. A questo proposito, quello che ci rimane oggi, secondo la prospettiva di Charlton McIlwain²⁹, è un atteggiamento schizofrenico riguardo la morte: la temiamo e la bramiamo allo stesso tempo, in quello che sembra essere un bisogno di sentirci parte di una comunità. I discorsi attorno alla morte, così come quelli sulla vita, hanno infatti lo scopo di rinvigorire i legami comunitari. McIlwain, che ritiene che la negazione e la paura nei confronti della morte siano in parte da attribuire al fallimento del sistema educativo nel preparare i giovani ad affrontare questi temi, e che la televisione sia l'arena in cui si manifestano con maggior evidenza la fascinazione, l'attenzione e l'ansia nei confronti di essa, vede un incremento nella rappresentazione televisiva dei temi legati alla morte negli ultimi trent'anni (una pietra miliare in questo senso sarebbe la programmazione della serie HBO *Six Feet Under*, incentrata su una famiglia di impresari funebri)³⁰. Seguendo le sue argomentazioni, il desiderio di proteggere i bambini è particolarmente evidente nel tentativo di controllarne l'esposizione ai media, in particolar modo in presenza di contenuti violenti. Contenuti la cui fruizione provocherebbe in loro l'incremento di ansia e aggressività, oltre a pericolose dissociazioni mentali tra la loro fantasia e il mondo reale, che a loro volta porterebbero allo sviluppo di comportamenti violenti e antisociali. Non mancano, tuttavia, teorie che giungono a esiti opposti e che indicano come, in passato, tale esposizione abbia consentito ai più piccoli di sviluppare un'attitudine più matura nei confronti della morte, tale da non permettere alla paura di governare le azioni personali o imprimere pesanti limitazioni sulla qualità della vita. Se, negli ultimi trent'anni, sostiene McIlwain, si è assistito all'emergere di tratti ricorrenti nel modo in cui la morte è rappresentata in televisione al di fuori dei notiziari, sono in particolare le *soap operas* e i *medical drama* ad aver registrato un incremento della frequenza di rappresentazione della morte, della sua presenza e del modo esplicito in cui è presentata: nei *fictional drama*

la morte è diventata una presenza primaria e pervasiva, che però è semplificata dal ricorrente utilizzo di certe cause di morte, rispetto alla varietà del mondo reale. Se HBO con *Six Feet Under* ha contribuito a portare al centro la morte, Showtime nel 2003 ha fatto altrettanto con *Dead Like Me*³¹, mentre nel 2004 il network A & E ha lanciato *Family Plots*, la prima «reality television death series». In una prospettiva prettamente statunitense, la programmazione degli show televisivi avrebbe dunque contribuito alla diffusione presso il grande pubblico delle rappresentazioni di morte, malattia e omicidi, secondo ondate progressive che hanno risentito di particolari circostanze (come negli anni Settanta, con la massiccia copertura della guerra in Vietnam fornita dai TG).

In tempi più recenti, alla televisione si affiancano altre occasioni di mediazione che offrono l'opportunità di «avvicinarsi» alla morte: da quelle che un tempo avremmo definito «funeral home» high tech, e che oggi sono parte delle esperienze memoriali «potenziate» da sistemi, apparati e tecnologie multimediali offerte da aziende come la Forever Enterprises Inc., ai *virtual memorials* in grado di far collassare la sfera pubblica e quella privata e di dislocare lo spazio memoriale grazie alla tecnologia, facendo diventare il rito funebre un'esperienza virtuale che può essere fruita su specifiche piattaforme online.

L'avvento dei media segna anche una contraddizione, per cui la morte mediata dalla tecnologia non porta necessariamente a una familiarità e a una accettazione della stessa nei contesti reali in cui il lutto viene esperito, ma anzi a un gap tra queste due dimensioni. In un saggio sull'argomento³², Margaret Gibson sostiene che la morte non è più un tabù nell'odierna cultura televisuale, ma una forza narrativa usata per informare, scioccare e intrattenere. Tradizionalmente trasmessa attraverso prodotti di genere quando è finzionale – una procedura che ne permette l'addomesticamento in vista del consumo – o fruita nell'ambito di frame basati sulle emozioni, la morte vede con Internet un'espansione delle possibilità con cui le persone si accostano all'argomento in termini di storytelling ed esperienze legate al lutto: il Web diventa così un nuovo mezzo per incanalare queste pratiche e un luogo virtuale in cui ridefinire i rapporti con le immagini, al di là delle tradizionali modalità di accesso dei media tradizionali. Si allarga così ancora di più il gap tra la morte reale e le sue forme simulate, per cui fruire immagini di morte non prepara all'esperienza della morte e del lutto nella vita reale.

Al termine di questa panoramica, approdiamo infine a quella che Céline Lafontaine definisce «società postmortale», caratterizzata da un nuovo rapporto con la morte, che da un lato ha a che fare con le conquiste della medicina e delle scienze biomediche e, dall'altro, corrisponde al processo di desimbolizzazione che subisce un'accelerazione dopo la Seconda Guerra Mondiale. Quella che si

realizza è dunque una rimozione sociale della mortalità, a cui contribuiscono la laicizzazione della società, l'invecchiamento della popolazione, l'individualismo e il culto della performance. Il termine "postmortalità" usato da Lafontaine indica la volontà di vincere grazie alla tecnica la morte, di vivere "senza invecchiare", di prolungare indefinitamente la vita³³. Questa corsa al prolungamento illimitato della vita si intreccia con complessi e variegati movimenti, come quello transumanista e prolongevista, e con le istanze portate avanti dal più ampio fronte che guarda all'incremento delle capacità umane grazie alle tecnoscienze e che va sotto il nome di "post-human"³⁴. L'era postmortale, il cui inizio, precisa Lafontaine, può essere individuata con la clonazione della pecora Dolly nel 1996, segna una nuova frontiera della morte che, come le precedenti, è costruita culturalmente e istituita storicamente. Oggi, secondo l'autrice, la bioeconomia delle industrie farmaceutiche prende il posto della biopolitica foucaultiana e la vita diventa un prodotto capitalizzabile individuabile per il suo "biovalore". La morte vede cancellato il suo statuto ontologico, ma, allo stesso tempo, non smette di fare sentire la sua presenza: se la cultura contemporanea la nega, per Lafontaine essa è onnipresente sotto forma di fiction e informazione giornalistica che veicolano guerre, omicidi, massacri, incidenti e catastrofi.

1.2 Dall'arena al salotto: i media audiovisivi e la "necrocultura"

Robert "Budd" Dwyer (Saint Charles, 21 novembre 1939 – Harrisburg, 22 gennaio 1987) è stato un politico statunitense, noto per il fatto che, la mattina del 22 gennaio 1987, si suicidò sparandosi in bocca durante una conferenza stampa in diretta televisiva.

Wikipedia.it³⁵

La voce italiana di Wikipedia dedicata a Robert Dwyer, a differenza di quella inglese, è tutt'altro che delicata nel riassumere le ragioni della fama del tesoriere americano: accusato di corruzione, frode e associazione a delinquere, il 22 gennaio 1987 l'uomo convocò una conferenza stampa in cui proclamò la sua estraneità ai fatti e, dopo aver estratto una Magnum .357 e aver invitato a uscire tutti coloro che sarebbero potuti rimanere turbati da ciò che stava per fare, si suicidò davanti ai giornalisti presenti.

Sarebbero passati oltre vent'anni prima che un giovane regista indipendente di Buffalo, James Dirschberger – che all'epoca dei fatti aveva tre anni – decidesse, dopo aver visto una clip del suicidio su YouTube, che la storia di Dwyer

meritava di essere approfondita. Dirschberger ha espresso la sua opinione sulla vicenda nel documentario *Honest Man: The Life of R. Budd Dwyer* (2010), sostenendo fin dal titolo l'innocenza dell'uomo e la sua estraneità alle accuse mosse gli. Nel 1987, la messa in onda della sequenza nelle modalità più diverse (senza censura né avvertenze sul contenuto disturbante; senza censura, ma con avviso che ne segnalava la crudezza; sotto forma di *freeze frame* con editing audio, ecc.) aveva scatenato un'ampia polemica: mentre molte delle critiche erano dovute al fatto che la messa in onda del suicidio era avvenuta in un giorno in cui i bambini erano a casa da scuola, gli *executives* di stazioni televisive come WCAU, KDKA e KYW ne difendevano la trasmissione, giustificandone il valore giornalistico.

Col tempo la sequenza ha però avuto una larga diffusione anche al di fuori del sistema delle news: il suicidio in diretta di Dwyer è facilmente rintracciabile online ed è stato inserito nel montaggio di shockumentaries come il direct-to-video *Traces of Death*, assemblato nel 1993 a partire da materiale di repertorio. Quello di Dwyer, tuttavia, non è certo stato l'unico suicidio ripreso dalle telecamere: qualche anno prima, il 15 luglio 1974, la giornalista Christine Chubbuck si era tolta la vita in diretta nel corso della trasmissione di cui era conduttrice. Prima di puntarsi il revolver alla testa la donna aveva pronunciato il seguente annuncio, che per qualche istante ha fatto pensare ai colleghi che si trattasse di uno scherzo: «In keeping with Channel 40's policy of bringing you the latest in blood and guts, and in living color, you are going to see another first-attempted suicide»³⁶.

Al di là di questi noti esempi, nell'ambito del giornalismo o dei programmi della cosiddetta reality TV³⁷ la copertura di una morte in diretta è un caso tutt'altro che raro anche oggi. Gli Stati Uniti, in particolare, hanno da tempo trovato diverse formule per declinare la copertura *live* di eventi di forte impatto sociale o di rilevanza giornalistica, mescolando generi e linguaggi e dando vita a una variegata programmazione in cui la TV verità si ibrida con il *crime drama*: una "tabloid TV", ha notato Elayne Rapping, che spazia da programmi come *America's Most Wanted* a *COPS*, animati da individui dipinti come alieni e scherzi della natura più che esseri umani, impegnati in tutte le possibili varianti delle aberrazioni criminali documentate nei formati e con i mezzi più vari³⁸.

Tuttavia, gli USA non hanno il monopolio delle "tragedie in diretta", pur avendone consacrato il successo di pubblico: in Italia, ad esempio, limitatamente all'ambito giornalistico, si ricorda ancora la diretta nazionale in occasione dell'incidente di Vermicino nel 1981, che ha portato all'annuncio della morte del piccolo Alfredino, intrappolato in un pozzo artesiano. O, per venire a casi più recenti, la comunicazione in diretta della morte di Sarah Scazzi alla madre

Concetta davanti alle telecamere di *Chi l'ha visto?*. Se nel nostro Paese, che ha una peculiare attrazione per la serializzazione delle notizie di cronaca nera, gli esempi non mancano nemmeno nell'ambito delle trasmissioni che esulano dai notiziari – si pensi ad esempio alla lunga programmazione di *Real Tv*, in onda su Italia 1 dal 1999 – è pur vero però che la vasta gamma di produzioni statunitensi sono in grado non solo di coprire ciò che succede in diretta, ma anche di riciclare immagini provenienti dalle fonti più disparate: dalle ubiquitarie telecamere a circuito chiuso alle riprese dei passanti che compongono quella sorta di genere-nel-genere che è il *caught on camera* (e non ci riferiamo qui solo all'omonimo programma trasmesso da MSNBC). Format che vengono esportati e adattati all'estero, alimentando e soddisfacendo al tempo stesso quell'attrazione per gli eventi che si vanno compiendo sotto gli occhi degli spettatori che, se da un lato trovano giustificazione nel desiderio di immergersi vicariamente nella visione di situazioni a rischio, dall'altro esprimono una fascinazione ambigua per la possibilità – tutt'altro che remota – che quello a cui si sta assistendo si risolva per il peggio, caricando di una continua attesa di morte il bisogno di essere informati³⁹.

Con molta probabilità la relazione che lega prodotti culturali, morte e violenza, anche rispetto allo spazio che occupano nel consumo mediale quotidiano, è tra i temi più dibattuti nell'ambito degli studi sui media⁴⁰. Chi cerca nessi causali tra forme di intrattenimento e conseguenze sul comportamento (per non dire sulla psiche) degli spettatori non è però ancora riuscito a produrre prove convincenti sugli effetti dell'intrattenimento violento. Di volta in volta, in concomitanza con il verificarsi di episodi cruenti che coinvolgono a qualche titolo l'industria culturale, si riaccende dunque un dibattito che viene presto riassorbito dai media senza aver prodotto risultati rilevanti di alcun tipo, se non quello di monopolizzare l'agenda pubblica per qualche giorno, fino a quando la notizia viene sostituita da un altro evento e dimenticata. Si veda, ad esempio, il caso legato a *Il cavaliere oscuro - Il ritorno* (*The Dark Knight Rises*, 2012), film che chiude la trilogia dei Batman diretti da Christopher Nolan, entrato di peso nelle *headlines* a seguito del massacro di Aurora, sobborgo di Denver teatro della sparatoria che il 20 luglio 2012 ha causato la morte di 12 persone e il ferimento di altre 58 per mano del ventiquattrenne James Holmes. Come di consueto, le analisi hanno avanzato dure accuse nei confronti del medium specifico – stavolta il cinema, ma, di recente, sempre più spesso i videogame – in questo caso fomentate da quella che, almeno all'inizio, sembrava una strage pianificata dal killer sotto le sembianze del personaggio Bane. Così, mentre online iniziavano a circolare i video ripresi dai telefonini di chi si trovava nelle sale adiacenti⁴¹, testate come *Hollywood Reporter*⁴² cercavano

di dare un senso alla tragedia e alle conseguenze che avrebbe avuto sulle prossime uscite cinematografiche (distribuzioni rinviate, scene rigirate, trailer rimontati...), esplorando superficialmente i nessi tra violenza e vita reale; nel frattempo, *Wired* ci spiegava perché ci piacciono tanto i “supercattivi”⁴³ e studiosi di media come Henry Jenkins tentavano di analizzare l’evento prima che, col ricordo della strage di Columbine, il *moral panic* prendesse il sopravvento⁴⁴. A conferma del fatto che certi eventi tragici hanno ricadute sul lungo periodo e considerando l’alta frequenza di sparatorie mortali che avvengono negli Stati Uniti, a distanza di sette anni un gruppo di famigliari delle vittime ha scritto al CEO della Warner Bros., sul punto di distribuire l’adattamento di *Joker* diretto da Todd Phillips (2019), per chiedere allo studio di schierarsi a favore della riforma sulla vendita delle armi da fuoco e di smettere di sostenere candidati politici che accettano finanziamenti dalla National Rifle Association⁴⁵.

Eventi locali come la strage di Aurora assumono rilevanza nazionale e internazionale a seconda del “peso” della notizia, delle specificità della tragedia, delle persone coinvolte, rispondendo a precisi canoni di selezione adottati nelle *newsrooms*. Ma se oggi sono i mass media a filtrare e distribuire al grande pubblico avvenimenti che hanno la morte come tema portante, c’è stato un tempo in cui gli spettacoli di morte erano offerti alla folla secondo precisi intenti politico-sociali, dando luogo a vere e proprie manifestazioni per le masse.

I motivi legati alla gestione di queste pratiche antiche, che comprendevano i sacrifici umani, sono stati, nel corso del tempo, localmente e culturalmente diversi. René Girard ci ricorda che presso certe popolazioni le cause legate al sacrificio spesso non avevano nulla a che vedere con ragioni di colpevolezza o innocenza, né di espiazione, ma semmai erano il modo in cui la società cercava di sviare, in direzione di una vittima “sacrificabile”, una violenza che rischiava di colpire i suoi stessi membri⁴⁶. Il sacrificio diventava dunque una misura preventiva per arginare la violenza, polarizzandola su una vittima neutra, che i famigliari o le persone del clan di appartenenza non avrebbero vendicato. Questa procedura, prosegue Girard, si rendeva necessaria perché anche un minimo atto di violenza ha in sé elementi di contagio tali da causare un’*escalation* di proporzioni catastrofiche. Morendo per la comunità, la vittima espiatoria era in grado di rinsaldarne il legame, facendone rinascere i membri attraverso un transfert favorito da un passaggio “metonimico”⁴⁷.

La distanza culturale che ci separa da queste pratiche è evidentemente rilevante, ma va messa in prospettiva. In un saggio dedicato all’argomento⁴⁸, Alessandro Dal Lago, il cui lavoro si iscrive in una fitta messe di studi sul rapporto tra spettacolarizzazione del dolore e risposta dell’osservatore e che comprende,

tra gli altri, i saggi di Susan Sontag e Luc Boltanski⁴⁹, cerca di dar conto dei criteri secondo cui la crudeltà di cui siamo testimoni dà luogo a reazioni di sdegno. Secondo il sociologo questo sentimento dipende da un complesso set di circostanze, non da ultimi interessi materiali e l'indifferenza delle opinioni pubbliche occidentali. Dal Lago parte dal presupposto che la crudeltà antica vada innanzitutto vista in prospettiva, evitando di applicare categorie morali moderne a eventi così lontani nel tempo, perché «non abbiamo il diritto di considerarci più umani, tolleranti o sensibili dei Romani o dei Greci (o di qualsiasi altra cultura, passata o presente), ma solo *diversamente* tali»⁵⁰. Le esecuzioni che avevano luogo nei circhi d'epoca romana erano infatti frequenti per motivi politici e gli spettacoli di morte erano una manifestazione pubblica di una società le cui basi poggiavano sul principio di autorità incarnato dall'Imperatore, che li offriva come dono alla plebe, accompagnandoli alla distribuzione di cibo. Un tratto che oggi sembra difficile da accettare era però la teatralità delle uccisioni, messe in scena come recite pianificate nei dettagli: la sofferenza delle vittime passava in secondo piano rispetto al significato politico e legale del loro sacrificio. Ciò che ci separa dagli antichi, secondo l'autore, ha a che fare con una diversa strategia di gestione della violenza e della sua spettacolarizzazione, più che con un processo di inciviltà⁵¹: progressivamente la crudeltà è defluita ai margini del mondo occidentale, che col passare del tempo ha iniziato a non vederla più, illudendosi che essa fosse scomparsa perché il mondo era diventato più umano. Per Dal Lago, l'esecuzione di Damiens, che occupa l'introduzione del lavoro di Foucault *Sorvegliare e punire*⁵², segna il momento in cui lo sguardo inizia a distogliersi da questi spettacoli, considerandoli sconci. La crudeltà diventa meno teatrale nelle sue manifestazioni pubbliche e passa sotto il controllo di polizia e burocrazia. E, d'altro canto, quando essa si manifesta su larga scala, come nel caso delle guerre, viene di volta in volta modulata attraverso i media: basti pensare al carattere letterario della Grande Guerra paragonato alle *infowars* contemporanee; o alla copertura totale del conflitto in Vietnam contrapposto a Desert Storm⁵³.

Secondo Dal Lago, il percorso compiuto dallo sguardo in rapporto alla crudeltà è dunque il seguente: se nell'antica Roma si celebrava una società fondata sulle conquiste militari e sulla schiavitù, nella prima modernità la crudeltà era appannaggio della legge e si manifestava nell'apice della punizione capitale; in seguito, la sofferenza di condannati a morte e detenuti a vita è stata nascosta allo sguardo e confinata in luoghi segreti e invisibili⁵⁴. Ne risulta una parallela circolazione di materiali che tiene traccia di questi eventi e permette di comprendere come la diffusione delle immagini di morte nei media audiovisivi contemporanei sia l'approdo in un certo senso "naturale" di un lungo

processo di sparizione e rimodulazione progressivo. Vediamo quindi alcuni casi che ne illustrano le dinamiche.

Come abbiamo accennato, Michel Foucault dedica l'ampia introduzione di *Sorvegliare e punire* all'esecuzione di R.-F. Damiens, l'ultimo uomo a essere stato condannato a morte per squartamento, nel marzo del 1757, in séguito al tentato omicidio di re Luigi XV. Nell'analisi operata da Foucault, l'esecuzione è un atto che iscrive nel corpo stesso del suppliziato il suo crimine e consegna la punizione nelle mani del potere costituito. La pena porta alla luce del sole una procedura nascosta: il corpo mostra al pubblico ciò che prima era celato nell'ombra e l'atto di giustizia diventa visibile a tutti⁵⁵. La funzione del supplizio, nota Foucault, è giuridico-politica. Il sistema punitivo utilizza il supplizio come operatore politico: il castigo colpisce il criminale, che a sua volta ha colpito il sovrano, e sul corpo del condannato si abbatte la vendetta del Re. Lo spettacolo del potere che si impadronisce del colpevole serve da monito per imprimere nella coscienza della folla l'idea della punizione che segue l'infrazione, a maggior ragione nel caso di *crimen maiestatis*. La presenza del popolo è necessaria a sancire il compimento della cerimonia del supplizio e la folla stessa è testimone e allo stesso tempo garante della punizione: deve *sapere e vedere* con i propri occhi. Foucault invita però a considerare il ruolo della folla in queste occasioni come ambiguo: nell'acclamare il compimento della pena, il popolo può infatti allo stesso tempo utilizzare la circostanza per maledire il potere stesso nelle persone dei giudici, acclamando il criminale al quale è consentito di imprecare contro il potere e la legge. Il rischio di un sovvertimento da parte della folla aumentava esponenzialmente e il periodo immediatamente precedente e seguente le esecuzioni registrava un incremento dell'illegalità e del caos: la gente iniziava a sentire una certa vicinanza con i condannati, perché si percepiva potenzialmente in balia della stessa violenza legale di chi subiva la pena.

Un dato interessante per il discorso che qui stiamo sviluppando, rilevato da Foucault, è la presenza tra i *canards*, cioè la letteratura di divulgazione, del genere "ultime parole d'un condannato": la circolazione di questi documenti doveva servire alla giustizia per autenticare il supplizio subito dal condannato, facendo sì che egli legittimasse la punizione dichiarando quanto i crimini commessi fossero abominevoli. Se il supplizio iscriveva il crimine sul corpo del condannato, il foglio volante e il canto di morte rappresentavano prove postume della giustizia e non era raro che venissero pubblicati a ridosso del processo per assicurarsi che la giustizia non fosse troppo tollerante. Il contraltare di questa diffusione era però un pericoloso effetto di glorificazione postuma del condannato, motivo che

spine ben presto i riformatori del sistema penale a chiedere che i fogli volanti fossero soppressi.

È dunque il venir meno delle esecuzioni come evento pubblico a cui assistevano intere famiglie a segnare un primo spostamento dell'attenzione dedicata alla morte: i "live death shows", nota Kate Berridge, erano fonte di canzoni e venivano descritti nei libretti popolari tascabili, ma la loro abolizione determina una conseguente sparizione della morte dalla dimensione pubblica. Il corpo morto diventa, così, un oggetto sconosciuto, portatore di paura e ammantato di tabù. Con la sparizione dello spettacolo della morte dalla vita pubblica si registra parallelamente il proliferare di fantasie di morte che stanno alla base dell'intrattenimento popolare e il corpo diventa oggetto di un interesse morboso più che erotico⁵⁶. Come ricorda Vicki Goldberg, pur mancando prove definitive, si può comunque rilevare che il fenomeno della sparizione delle esecuzioni pubbliche e quello della rappresentazione della morte attraverso le nuove tecnologie sono in qualche modo collegati⁵⁷.

La desocializzazione subita dalla morte nelle società moderne avrebbe dunque trovato nelle esecuzioni pubbliche un momento di passaggio in grado di ricomporre la folla divisa, trasformando la morte anonima in un rituale simbolico fruibile all'interno di precise cornici istituzionali. Con l'avvento dell'industria culturale, in grado di trasporre le dinamiche della piazza in dinamiche mediali, la morte deve tornare a parlare alla collettività e per farlo si ricorre a rappresentazioni archetipiche del conflitto che hanno a che fare con violenza, catastrofi e incidenti: essa torna così a svolgere un ruolo di rigenerazione dell'immaginario collettivo. L'industria culturale, attraverso il divertimento e la creazione di generi specifici in cui collocare la morte, è riuscita a spostarla sul piano della finzione, nelle pratiche del tempo libero, facendo venire meno il senso di minaccia che le è proprio⁵⁸.

A questo proposito, sono declinati nel tempo una serie di approcci ai temi "neri" che segneranno una svolta profonda anche per la letteratura di consumo, tra cui l'emergere di una tendenza "estetica" verso l'omicidio. Joel Black ritiene che la nostra esperienza dell'omicidio e delle altre forme di violenza sia soprattutto estetica, più che morale, fisica o di altra natura, dal momento che noi viviamo l'azione da lontano e solo la vittima ne esperisce la brutale realtà: una volta che l'evento è coperto dai media, entra nel dominio della rappresentazione e dunque un approccio culturale ed estetico è, sottolinea l'autore, più utile per rendere conto di come gli stessi media giochino un ruolo primario nel riportare e commentare eventi violenti⁵⁹. Richiamando la categoria del sublime come esperienza artistica, Black ripercorre la possibilità di esperire l'omicidio artisticamente, facendo di conseguenza diventare l'omicida una sorta di anti-ar-

tista la cui specialità non è la creazione, bensì la distruzione. Un'estetica dell'omicidio memore del De Quincey di *L'assassinio come una delle belle arti*⁶⁰, ma la cui circolazione tramite ballate e pamphlet ha una tradizione di lunga data che risalirebbe almeno al XV secolo, quando bardi itineranti cantavano i misfatti di assassini, le loro confessioni ed esecuzioni⁶¹.

Se nel 1700 anche al di fuori dei tribunali si leggevano avidamente i resoconti dei processi ai criminali, a distanza di un secolo quegli stessi documenti venivano pubblicati sui giornali della domenica con l'aggiunta di illustrazioni che ne drammatizzavano ancor di più la portata. Un territorio di pertinenza del criminale, oggetto di interesse artistico anche dopo l'avvento del *detective novel*, in cui il focus si sposta sul processo razionale ed ermeneutico della *detection*, basato sulla costruzione di plot ingegnosi, per poi arrivare alla proliferazione di prodotti letterari e cinematografici incentrati sulla figura del serial killer, che avrebbe di nuovo spostato l'ago della bilancia dalla parte dell'omicida.

Nella sua analisi sulle diverse forme di intrattenimento violento⁶² Harold Schechter ricorda come prodotti letterari quali *dime novels* e *penny dreadful* fossero accusati di rendere affascinanti comportamenti devianti, stimolandone addirittura, secondo alcuni, la diffusione. Le stesse accuse sono oggi mosse a certi programmi televisivi, film e videogame, additati come volano per la diffusione di un morboso interesse verso il crimine. Ma non c'è bisogno di tornare alle *murder ballads* di epoca vittoriana per ribadire il fatto che la circolazione di contenuti (in forma orale o scritta) legati ad avvenimenti sanguinosi ha una tradizione ben più lunga della storia dei media audiovisivi. Se nella sola Inghilterra la letteratura *true crime* può essere fatta risalire almeno al 1600, nell'Ottocento negli Stati Uniti la domanda era tale che i semplici giornali non riuscivano a soddisfarla, ponendo le basi per la nascita di pubblicazioni specializzate come *The National Police Gazette*, antesignana dei moderni tabloid⁶³. Mescolando gossip e sport con un gusto particolare per horror e gore, questa pubblicazione dava ampio spazio a efferati omicidi puntualmente illustrati da dettagliate incisioni, superata in questo solo dalla controparte britannica, la *Illustrated Police News*, il cui piatto forte era servire ai propri lettori resoconti sulle più varie modalità di esecuzione, condite da titoli sensazionalistici che lasciavano poco spazio alla fantasia.

Ma cerchiamo ora di precisare meglio quale tipo di immagini corredeva il racconto di eventi tragici colti nel pieno del loro svolgimento. In uno studio dedicato alla morte in diretta in ambito fotogiornalistico, Barbie Zelizer utilizza l'espressione "about-to-die" per definire quel *corpus* di immagini che catturano il particolare momento che precede l'effettivo decesso degli individui inquadrati, che si tratti di materiali provenienti da zone di guerra, da luoghi di

sciagure o semplicemente di foto scattate in maniera fortuita, mentre la tragedia si sta compiendo davanti all'obiettivo di fotografi professionisti e dilettanti⁶⁴. Secondo Zelizer, questo tipo di immagini sarebbe in grado di provocare nell'osservatore reazioni più intense di quelle che raffigurano persone già morte, facendo leva più sul *punctum* che sullo *studium*, per riprendere i termini usati da Barthes. Introdotte nel giornalismo americano ancor prima della possibilità meccanica di registrare gli eventi offerta dalla fotografia, queste registrazioni di morti imminenti sono comparse per la prima volta sulle pagine dei giornali illustrati del Regno Unito a partire dalla metà dell'Ottocento, all'interno dei quali venivano utilizzate per veicolare messaggi morali. Ma ancor prima, negli anni Trenta, i *Penny Magazines* riproducevano facsimili di famose sculture quali *Il galata morente* e *Laocoonte* come esempi morali rivolti alla *working class*. Se la diffusione sul suolo americano successiva alla seconda metà dell'Ottocento era ancora limitata a episodi di ampio interesse come l'assassinio di Abramo Lincoln nel 1865, di lì a poco fecero la loro comparsa immagini di "morte imminente" che avevano per protagonisti perfetti sconosciuti, fissando un paradigma che sarebbe rimasto valido anche in seguito, cioè che il valore di una notizia non è necessariamente (o solamente) determinato dalla notorietà del soggetto, ma dall'evento in sé. Il tropo delle immagini "about-to-die" divenne presto indicatore delle *breaking news* provenienti da tutto il Paese, coprendo sia gli omicidi dei presidenti James Garfield (2 luglio 1881) e William McKinley (6 settembre 1901), che i resoconti di persone comuni coinvolte in eventi tragici.

Disegni e illustrazioni lasciano presto il posto alle fotografie, come quella scattata da William Warnecke che cattura l'istante del tentato omicidio del sindaco di New York, William J. Gaynor (9 agosto 1910), pubblicata dall'*Evening World*; o la foto "rubata" nel 1928 durante l'esecuzione tramite elettrocuzione di Ruth Snyder, accusata di aver ucciso il marito per intascare la polizza sulla vita, che campeggiò sul *New York Daily News* con il titolo "Dead!" (anche se lo scatto non ne raffigurava l'avvenuto decesso, ma un istante dell'esecuzione).

La circolazione di queste immagini è legata a precisi eventi, ma in certi casi risponde anche a particolari condizioni e momenti della storia nazionale del Paese che le produce. Partendo da una mostra che raccoglieva una serie di fotografie di linciaggi scattate tra il XIX e il XX secolo in America, David Campbell ha ricostruito la loro circolazione e il loro consumo, per arrivare a formulare un'ipotesi più ampia sulla diffusione di quella precisa tipologia di foto sul suolo statunitense in quel preciso periodo storico⁶⁵. Ricordando che, fino ai primi decenni del Novecento, le uccisioni erano spesso pubblicizzate sulla stampa addirittura prima che avvenissero, e che i fotografi non erano semplici spettatori, ma parte della folla che

prendeva attivamente parte agli omicidi, Campbell nota che le foto scattate erano pubblicate sulla stampa e trasformate in cartoline che circolavano in tutti gli Stati Uniti (a volte addirittura recando il nome del fotografo) come monito per altre potenziali vittime o per semplice uso personale. Indice della supremazia dei bianchi, quel materiale era molto popolare fino alla fine degli anni Cinquanta, quando il movimento per i diritti civili contribuì a cambiare il modo in cui quelle foto erano fruite: esse divennero più rare e le stesse persone coinvolte meno spavalde nel mostrare i propri volti in quelle occasioni.

L'analisi di Campbell tende a confermare che, contrariamente all'opinione comune, i media non colgono ogni opportunità che si presenta di mostrare immagini di orrore e strazio, spinti da un voyeurismo dalle apparenti ragioni commerciali e industriali. Ci sono infatti specifici standard e organismi che regolano questi processi, come la Press Complaints Commission, la Broadcasting Standards Commission e le BBC Producer's Guidelines in Gran Bretagna, che hanno il compito di rappresentare le preferenze di lettori e spettatori, così come di regolare le circostanze in cui le immagini di morte devono o meno essere utilizzate, con tutte le conseguenze del caso. In alcuni casi, ad esempio, l'utilizzo di queste particolari immagini per la copertura intensiva di un evento può portare al cambiamento dell'opinione pubblica riguardo alla percezione di una guerra (è il caso di foto come quella scattata da Eddie Adam, che documenta l'esecuzione di un sospetto Viet-cong nelle strade di Saigon); così come, al contrario, la gestione del flusso di informazioni durante la Guerra del Golfo ha limitato la possibilità dei giornalisti di accedere liberamente alla linea del fronte, causando, di fatto, la quasi totale sparizione dai notiziari di immagini che documentassero le vittime del conflitto.

Nel rappresentare morte e violenza, le immagini aggiungono una particolare forma di potere: vedere cosa è successo a un corpo è importante perché le narrazioni che non sono illustrate hanno più difficoltà a trasmettere l'orrore di certi eventi. L'avvento del medium televisivo complica ulteriormente le cose: possiamo infatti notare come, nell'ambito di cornici di fruizione pubblica, la morte in diretta emerga puntualmente soprattutto all'interno di TG, siti web delle testate giornalistiche o nelle trasmissioni di approfondimento o di inchiesta che, sempre più spesso, ibridano format propri di ambiti diversi. La trasmissione delle immagini, regolamentata da precisi standard che fanno capo agli ordini professionali, alle associazioni di categoria e alle singole reti e testate, sempre più spesso risulta variabile. Lo stesso filmato può dunque presentarsi in forma più o meno integrale se trasmesso da diversi gruppi editoriali, oppure, nel caso dello stesso editore ma di reti e testate diverse, può essere o meno editato per mostrare o eliminare i momenti più cruenti. Ad esempio, nell'agosto 2012, uno sciopero

dei minatori in Sudafrica ha portato all'intervento delle forze dell'ordine che si è concluso con una sparatoria che ha provocato almeno 18 morti tra i manifestanti ed è stata documentata da un video⁶⁶. Trasmesso senza avvertimenti né tagli o *blurring* nell'edizione di *Studio Aperto* delle 12.25 del 17 agosto 2012, è andato in onda con le stesse modalità all'interno del *TG1* delle ore 20.00 dello stesso giorno, mentre il *TG2* delle 20.30 lo ha editato parzialmente per evitare l'inquadratura più cruenta dell'assalto diretto dei minatori e del fuoco della polizia⁶⁷. Pur non mostrando dettagli di corpi dilaniati né sangue in primo piano, la clip, così come mostrata da *Repubblica.it*⁶⁸, è più disturbante perché preceduta da uno spot pubblicitario visibile – e non “skippabile” – che può entrare in conflitto con la disposizione d'animo con cui ci si prepara alla visione di un video di questo tipo, mostrato peraltro senza nessun avviso di contenuti sensibili.

Certe emittenti televisive hanno poi trasformato le notizie in un vero e proprio format di “morte potenziale”: pensiamo, ad esempio, a quanto successo hanno negli Stati Uniti le finestre informative che si aprono come *breaking news* per seguire in diretta gli inseguimenti della polizia. La copertura mediatica di questi eventi ha raggiunto un livello tale da costringere le forze dell'ordine a invitare i giornalisti a fare un passo indietro, perché il tono con cui riportavano le notizie si era trasformato in qualcosa di simile a un evento sportivo, mettendo al tempo stesso a rischio un gran numero di persone⁶⁹.

Come nota Folker Hanusch nel suo studio sull'impatto delle immagini di morte in ambito giornalistico⁷⁰, l'impressione generale che si ricava dai media è che nessuno oggi muoia di morte naturale e che anzi il pianeta sia sconvolto da catastrofi e in balia di assassini. La ragione primaria risiede nella natura stessa delle notizie, che riportano per definizione fatti fuori dall'ordinario: di conseguenza le morti che entrano nel circuito delle notizie rispondono a caratteristiche inusuali o sono spesso brutali. Se la tradizione di dare ampia diffusione a notizie violente risale almeno alla battaglia di Maratona, nel corso dei secoli ha fatto la fortuna di quelle pubblicazioni che si sono specializzate negli annunci funebri (il primo dei quali è stato pubblicato in Inghilterra il 2 luglio 1622) e in quelle nicchie ancor più particolari che mescolavano sesso e violenza, come i *newsbook* inglesi del XVI e XVII secolo. Pur con la dovuta attenzione ai differenti contesti storico-culturali, Hanusch non considera la situazione contemporanea così drasticamente diversa rispetto al passato: nel corso del tempo diversi strumenti (dagli *Acta* nell'antica Roma alle acqueforti e incisioni su legno) hanno provveduto a dare conto della morte fornendo i dettagli più raccapriccianti e le fotografie sono solo uno strumento che aggiunge un grado di credibilità maggiore nel rappresentare immagini sensazionali⁷¹.

Ciò che cambia nell'epoca di Internet è semmai l'accelerazione senza precedenti nella diffusione di queste immagini, che determina come prima conseguenza la facilità nel recuperare direttamente dalle fonti estere contenuti la cui circolazione locale è suscettibile di limitazione. Una situazione che implica altresì complessi problemi etici per i giornalisti, che devono tener conto della sensibilità del loro pubblico: se in passato i media locali evitavano la diffusione di immagini delle vittime per rispetto delle famiglie, e man mano che ci si allontanava dal luogo dell'incidente quelle stesse immagini potevano essere trasmesse proprio perché il pubblico non conosceva i diretti interessati, oggi gli operatori dell'informazione sono locali e globali allo stesso tempo e le notizie nazionali si ripercuotono con facilità sulle comunità locali⁷².

A queste cornici di fruizione legate alla sfera pubblica se ne contrappongono altre legate a quella privata. In questo caso i prodotti sono più da ricercare nell'ambito dei cosiddetti "shockumentaries", termine che all'estero, come vedremo in seguito, indica per lo più il filone dei mondo movies e che trova, soprattutto in certe derive, contenuti assemblati a partire da sequenze di morte troppo cruente per essere mostrate nei TG, compilation di incidenti, omicidi e ogni forma immaginabile di danno fisico in cui gli esseri umani possono incorrere. La fruizione di questi documentari estremi è stata dai più associata alla pornografia, ma si tratta di una lettura piuttosto limitata, che non tiene conto di certi effetti inattesi che le immagini di morte possono avere sugli spettatori.

Quanto discusso finora trova un tentativo di sistematizzazione, peraltro piuttosto insoddisfacente, in quella che Marco Giovannini chiama "necrocultura"⁷³, termine ombrello affascinante quanto problematico, che racchiude un immaginario troppo ampio e abbraccia fenomeni dai tratti talmente specifici che il loro accostamento rischia di appiattirne le rilevanti differenze. Giovannini traccia infatti alcune tendenze dei media contemporanei che vanno dalla diffusione di immagini di morte nei TG alla produzione di compilation che assemblano *outtakes* delle stazioni televisive, dai necrospot a sfondo macabro realizzati per importanti brand ai necroartisti che lavorano sui limiti del corpo, per arrivare al disorientamento nei confronti della fisicità disseminata nella Rete. In questo panorama, al centro delle contraddizioni della società nei confronti della morte, si affermerebbe la necrocultura. Secondo Giovannini – che condivide le premesse sulla rimozione della morte dalla sfera pubblica e sul tabù che essa rappresenterebbe tuttora – lo sguardo necrofilo sarebbe denso di trasgressione: la necrocultura, esplosa nell'ultimo ventennio, è in grado di spezzare l'occultamento della morte con un atteggiamento nuovo e consapevole, non necessariamente legato a idee religiose o laiche. Se la morte è lo scenario privilegiato, il cadavere

è il suo oggetto di riferimento: rivolgendosi non all'inorganico⁷⁴ ma all'inanimato, non al post-umano ma al postumo, non alla macchina ma agli esseri-viventi-non-più-viventi, il pensiero necrofilo si rivela sovversivo e liberatorio e allontana quell'angoscia e disperazione che fino a ora hanno caratterizzato in profondità il rapporto dell'uomo con la morte.

Si crea, così, una doppia tensione tra un polo di rimozione e uno di rappresentazione: da un lato, si desocializza la morte del singolo negandone la spettacolarizzazione mediatica; dall'altro, l'industria culturale sollecita la rappresentazione della morte nell'immaginario⁷⁵. Se dunque i mezzi di comunicazione tendono a spettacolarizzare la morte, il sistema sociale la nega e rimuove, confermando nuovamente «il disagio dell'uomo rispetto ad essa»⁷⁶.

1.3 Il paradigma pornografico: successo e limiti

L'associazione tra pornografia e morte è entrata da tempo nel linguaggio comune: si ricorre a essa ogniqualvolta la morte entra prepotentemente in un ambito discorsivo percepito come estraneo alla sua abituale delimitazione. Che si tratti di notizie o rappresentazioni artistiche, avvicinarsi troppo, insistere sui dettagli di cadaveri o sulle dinamiche di un decesso sembra far scattare una sorta di allarme che richiede subito una messa a distanza e il *reframe* del contenuto all'interno di una cornice di allusione sessuale.

A metà degli anni Cinquanta del secolo scorso, Geoffrey Gorer ha espressamente associato le due sfere in un saggio dal titolo inequivocabile: *The Pornography of Death*⁷⁷. Questa è la fotografia scattata dall'antropologo inglese: per oltre duecento anni la copulazione e la nascita hanno fatto parte di quei tratti dell'esistenza umana considerati innominabili, mentre la morte non era affatto un mistero. I bambini erano incoraggiati a pensare alla morte, anche al loro stesso decesso, così come a quella altrui. E, dato l'alto tasso di mortalità dell'epoca, era da considerarsi un'eccezione che qualcuno nel XIX secolo non avesse assistito ad almeno una morte vera e propria o non avesse visto da vicino un cadavere: i funerali erano infatti il momento dell'esposizione sia per la *working class* che per la classe media o aristocratica, il cimitero era al centro dei villaggi e aveva un posto di rilievo nelle città e le esecuzioni pubbliche dei criminali cessarono di essere praticate solo alla fine del secolo. Al contrario, nel XX secolo si è verificato un cambiamento rilevante: mentre, soprattutto nelle società anglosassoni, è diventato accettabile parlare di copulazione, la morte come processo naturale è diventata via via più innominabile.

Gorer precisa che negli ultimi cinquant'anni (rispetto alla data in cui scrive) i provvedimenti presi nell'ambito della salute pubblica e della medicina preventiva hanno di fatto reso inusuale la morte naturale tra la popolazione più giovane e la stessa morte in famiglia è diventata relativamente poco comune. Parallelamente, sono emerse fantasie sull'argomento, catalizzate dai prodotti dell'industria culturale, che mostrano morti violente in contenuti destinati a un pubblico di massa che vanno dai thriller ai fumetti horror. Per evitare questa «pornografia della morte», Gorer auspica un ritorno al mostrare pubblicamente la morte naturale e il lutto⁷⁸.

Qualche anno più tardi, Ariès nota che la vergogna con cui si parla oggi della morte è paragonabile a quella con cui un tempo ci si vergognava del sesso e che, durante l'ultimo terzo del secolo, la morte tende addirittura a scomparire dalla lingua e il vocabolo che la indica diviene un tabù circondato da un'angoscia diffusa e anonima⁷⁹. Anche Elias condivide l'accostamento tra l'imbarazzo con cui si affrontano i temi della sessualità e della morte in epoca vittoriana, notando però che, nell'ambito della vita sessuale, si è progressivamente avuto un "rilassamento" contenuto ma costante, mentre rimozione e imbarazzo dominano ancora la morte e il morire. Elias imputa questa differenza di trattamento alla minaccia totale rappresentata dalla morte in quanto «fine assoluta dell'individuo»⁸⁰, rispetto al pericolo parziale rappresentato da una sessualità sfrenata.

In *Lo scambio simbolico e la morte* Baudrillard rimarcava l'accostamento tra sfera tanatologica e pornografica, rilevando come la società abbia "liberato" la sessualità, sostituendola progressivamente con la morte nella funzione di rito segreto e d'interdetto fondamentale: «In una fase precedente, religiosa, la morte è rivelata, riconosciuta, è la sessualità che è interdetta. Al giorno d'oggi è l'inverso [...] Ovunque braccata e censurata, la morte risorge dappertutto»⁸¹. E sarebbe spettato di nuovo a Baudrillard, all'indomani dello scandalo delle sevizie perpetrate dai militari americani ai danni dei prigionieri del carcere di Abu Ghraib, legare ancora la morte ai nuovi panorami digitali, coniando di fatto la definizione di "War Porn"⁸², su cui ritorneremo più avanti.

Ma le critiche al paradigma proposto da Gorer non si sono fatte attendere. Pur ammettendo che nell'età vittoriana la morte godesse di una dimensione domestica e pubblica e che solo nel XX secolo essa sia diventata un tabù, proprio mentre l'atteggiamento verso la sessualità mutava acquisendo libertà e autonomia di espressione, Berridge ritiene che la cornice di riferimento di Gorer sia sorpassata e anacronistica alla luce della cultura popolare attuale, prettamente visuale e dominata da fotografia, cinema e televisione, che sono i mezzi di diffusione privilegiati per le rappresentazioni di morte⁸³.

Le osservazioni di Berridge si appuntano dunque sul medium: la possibilità che abbiamo oggi di esperire la morte in modo vicario, in una sorta di *death parade*, è dovuta al progresso tecnologico. Si tratta di una visione “al sicuro”, mediata da cornici di fruizione come quella delle news, che riprende però la dicotomia secondo cui l’assenza della morte dal piano pubblico si riverbera nella sua rappresentazione. Ed è specialmente nel regime della fotografia, sostiene Berridge, che la morte diventa “hardcore”: i fotografi hanno accesso a possibilità che prima erano esclusiva dei medici, dei patologi forensi, dei chirurghi, con un’ enfasi sulle operazioni e le autopsie che, con programmi come *Autopsy*⁸⁴, permettono al grande pubblico di varcare quella che prima era la soglia tabù della *morgue*. La figura del medico e quella dell’artista si starebbero dunque avvicinando: laddove il primo esplora il corpo sezionandolo con gli strumenti che gli sono propri, il secondo entra nei tessuti con i mezzi concessi dalla tecnologia scopica, richiamando in un certo senso quell’entrare e uscire visivamente dai corpi che è diventato un marchio di fabbrica stilistico di film e serie TV a partire da *CSI*⁸⁵.

Nonostante questo aggiustamento, l’autrice non si discosta troppo dalla visione di Gorer, rimarcando il fatto che l’assenza di una morte integrata nella vita quotidiana ha conseguenze sul nostro ruolo di spettatori, perché il silenzio che la circonda ricorda il clima di ignoranza riguardo al sesso che esisteva fino a poche generazioni or sono, quando era possibile raggiungere l’età adulta senza vedere rappresentazioni visive di atti sessuali, veri o simulati che fossero. La conseguenza è che sempre più spesso si assiste a una proliferazione di immagini aggressive che tendono a infiltrarsi anche in format e generi insospettabili, come i programmi di storia naturale⁸⁶.

Se dunque Berridge coglie come il nodo della questione sia la necessità, già suggerita da Gorer, di ridare alla morte reale centralità nella società, si limita però a chiedersi come rendere la morte più “civile” – richiamando in questo la *voxata quaestio* dell’addomesticamento – senza renderla triviale. L’analisi di Sue Tait⁸⁷ si concentra invece sul modo in cui le immagini delle vittime di guerra e le altre categorie che rientrano nell’ambito del *body horror* sono fruite e disseminate grazie alle innovazioni tecnologiche. Discutendo il caso di siti come Ogrish.com (su cui torneremo in dettaglio più avanti), che sono stati da più parti ribattezzati “gore porn” e “death porn sites”, in rapporto alla complessità della fruizione dei materiali che ospitano, Tait ritiene che la metafora pornografica sia decisamente limitante e che bisogna fare i conti con il desiderio di esperire contenuti che presentano i morti reali, non filtrati dagli organi di informazione e che prescindono da certe cornici morali tipiche dei format che di solito li veicolano⁸⁸.

Tuttavia, forse per la mancanza di concettualizzazioni più efficaci, il paradigma pornografico sembra reggere ancora, tanto nel dibattito accademico quanto nel sentire comune: secondo Tait, si tratta di una metafora plastica, che può essere applicata di volta in volta alla guerra, alla violenza, alla posizione dello spettatore rispetto a un certo tipo di immagini. Eppure, una prima differenza evidente rispetto alla pornografia è il diverso ruolo svolto dai soggetti, che nel caso delle vittime non è certo consenziente, né parte di un'interpretazione che avviene davanti alla videocamera. Inoltre, troppo spesso si fa leva su una nozione addomesticata (tipicamente occidentale) di pornografia, a cui è attribuito un immediato legame con il piacere, la performance o la trasgressione. Quanto alla relazione con il *body horror*, la pornografia assume poi tratti di ripugnanza morale e, ribadisce Tait, ogni genere che ha a che fare con il corpo agisce in maniera differente: confondere orrore e pornografia implica quindi confondere anche modalità di fruizione ed eccitazione diversi. In conclusione, Tait ritiene che l'utilizzo della metafora pornografica non sia appropriato per rendere la complessità di chi fruisce i contenuti distribuiti da questi particolari siti, proprio perché funziona come un tropo moralizzante preso a prestito da un genere che coinvolge corpi vivi e in azione: nel fare questo confonde le violazioni dello spazio etico dei cadaveri e dei corpi sofferenti, non tenendo conto del modo in cui i tabù legati alla rappresentazione di morte e atrocità vengono sovvertiti in queste piattaforme online⁸⁹.

Alcuni dei tratti rilevati da Tait nell'analisi delle reazioni ai contenuti di Ogrish.com sono comuni a quei fan dell'horror che si sono spinti fino alla visione dei mondo movies, degli shockumentaries più estremi o di film come *Cannibal Holocaust* (1980, Ruggero Deodato) che presentano, al loro interno, sequenze di reali uccisioni, o di quella zona grigia che va sotto il nome di snuff e che nasce esplicitamente accostando l'ambiente della pornografia a quello dell'omicidio. Bollati come scandalosi, osceni e pornografici⁹⁰, anche in forza di natali ibridati con i documentari sexy di fine anni Cinquanta⁹¹, i mondo movies si rivelano però ben più interessanti se visti con una lente diversa. Come abbiamo già avuto modo di sottolineare in altra sede⁹², le micronarrazioni e i resoconti personali degli spettatori sono utili a ricostruire motivazioni e impressioni legate alla fruizione di contenuti ritenuti estremi⁹³ e supportano così, dal punto di vista delle pratiche di fruizione, alcuni tentativi teorici di spostare il frame analitico di questi prodotti, abbandonando finalmente il paradigma pornografico.

In particolare, Mikita Brottman lega i mondo movies alla categoria bachtiniana del carnevalesco, ricordando che nel Medioevo il carnevale era il momento in cui trovava spazio la rappresentazione degli aspetti più corporei della

vita (copulare, partorire, mangiare, bere, defecare...) e che proprio in questa occasione la morte occupava il proprio posto nel mondo reale. La caratteristica di questo tipo di film sarebbe quindi quella di mettere in evidenza la fisiologica inevitabilità della morte, in tutti i suoi più grotteschi dettagli anatomici⁹⁴. La popolarità dei mondo movies, conclude Brottman, così come quella dei giochi romani e delle esecuzioni pubbliche, risiederebbe nel fatto che c'è una connessione profonda tra la morte violenta e archetipici processi di rigenerazione radicati nel folklore: così come il brivido di orrore che si prova davanti allo spettacolo di un incidente automobilistico è, in qualche modo, in grado di stimolare sensazioni vitalistiche.

Il paradosso è solo apparente: nel leggere i commenti degli spettatori ci si imbatte molto spesso in frasi che sottolineano quanto si sentano sollevati alla fine della visione di un film particolarmente cruento o di una compilation di incidenti e immagini di morte come quelle degli shockumentaries, affermando che l'esperienza li ha fatti guardare alla vita con occhi diversi. Eric Wilson, giungendo a conclusioni simili a quelle espresse da Brottman, si riferisce a questo fenomeno tracciando una distinzione tra "morose voyeurism" e "morbid curiosity", indicando con la seconda espressione un interesse per il macabro (che comprende malattie, distruzione o morte) che porta a pensare attivamente al significato della vita⁹⁵. Secondo Wilson, la "morbid curiosity" sarebbe una sorta di desiderio spirituale che spinge ad approfondire i misteri della vita, una specie di immaginazione empatica che aiuterebbe ad affrontare paure e desideri pericolosi, un processo che consentirebbe allo spettatore di apprendere, anche di fronte a spettacoli macabri, e di comprendere ciò che è essenziale e ciò che non lo è, invece di ridurre il tutto a una macabra *commodity*.

1.4 Testi e discorsi: opacità e interdizioni variabili

Nel giugno del 2010, la rivista *Arte* annunciava il nuovo progetto di un noto artista francese:

Da gennaio Christian Boltanski ha tre telecamere puntate contro di lui. Il suo studio si trasforma nel set allucinato di un Grande Fratello. Qui l'artista si rende disponibile a documentare il suo lavoro fino alla sua morte. Il film sarà l'ultima delle sue opere. E la durata sarà il motivo di una macabra scommessa con il collezionista che l'ha acquistata. Prima l'artista morirà meno costerà l'opera, pagata a rate fino alla morte⁹⁶.

Non scenderemo qui nel dettaglio della poetica di Boltanski e di come questo lavoro si inscriba coerentemente in una produzione da sempre caratterizzata dall'intreccio di tempo, memoria, perdita e morte, eppure questo progetto specifico ha destato una certa curiosità. Accolto come «una macabra scommessa lanciata a un collezionista australiano, professionista del gioco d'azzardo»⁹⁷, il progetto è affrontato da Boltanski come una personale partita con il diavolo: un'idea che coltivava da anni e che è riemersa quando ha incontrato un collezionista, David Walsh, alla ricerca di opere per la sua fondazione in Tasmania. L'uomo, che ha guadagnato tutta la sua fortuna giocando al casinò, rappresenta una doppia sfida per Boltanski:

Quello che mi ha colpito è che, negli ultimi tre anni, non abbia mai perso. È così intelligente da calcolare più rapido di un computer. Così gli ho proposto quell'opera, il film della mia vita, ma in modo diverso. Il valore dell'opera è quello di otto anni di rate mensili. E qui sta la scommessa, le rate vanno pagate fino alla mia morte così, se premuoio, lui paga meno del prezzo pattuito, ma se sopravvivo vent'anni per lui è una catastrofe [...] È il mio gioco, ma lui l'ha accettato [...] Il giocatore pensa sempre di essere più forte del caso e del destino, che per me è dio. Lui pensa di essere più forte di dio e del diavolo⁹⁸.

In una lunga intervista concessa al magazine *Flash Art*, l'artista francese ammette di trovarsi in una fase in cui lavora sull'idea della propria morte, dopo un lungo periodo in cui al centro della sua ricerca c'era il concetto di morte collettiva. L'opera specifica prevede che il suo atelier sia ripreso giorno e notte, che lui sia presente o meno, e le immagini inviate in una sorta di grotta in Tasmania. L'accordo stipulato stabilisce che Walsh conservi i DVD delle registrazioni: può guardarli ma, fino a quando Boltanski è in vita, non può tornare indietro. A morte avvenuta potrà farlo e la sua vita gli apparterrà completamente. Questo è il commento del miliardario: «Sono sicuro che lei morirà entro otto anni e spero muoia nel suo atelier così avrò la sua morte in diretta»⁹⁹.

La lucida consapevolezza di Boltanski rovescia in parte il rapporto tra arte e morte così come il cinema lo presenta usualmente: mentre i film, come vedremo tra poco, puntano sullo sfruttamento di persone oggetto di violenza a opera di individui che traggono profitto – anche economico – dalla sofferenza e dalla morte (come nel caso degli snuff movies), nella maggior parte dei casi l'arte contemporanea ragiona in termini di controllo sulla morte da parte degli artisti stessi, a maggior ragione quando sono loro al centro della performance. O quantomeno, se il controllo sulla morte è virtualmente impossibile, le condizio-

ni contrattuali che regolano il rapporto tra artista e spettatore, per tramite della morte, sono ben delineate e accettate con soddisfazione da entrambe le parti.

Boltanski, d'altro canto, non è certo un'eccezione nel panorama dell'arte contemporanea in relazione alla morte. *Net artists* come Eva e Franco Mattes che, fin da un loro precedente lavoro in cui inscenavano un finto suicidio su ChatRoulette¹⁰⁰, ragionano sul rapporto tra media digitali e morte, hanno sviluppato il progetto *Emily's Video*. I partecipanti hanno ricevuto la visita a casa di una certa Emily, che ha recapitato un video misterioso il cui contenuto era estremamente disturbante e che gli artisti dicono di aver recuperato nella Darknet (quella porzione della Rete non visibile al pubblico), per poi distruggerlo a progetto ultimato. Emily ha filmato le reazioni degli spettatori mentre lo guardavano, che sono poi state montate in un video ora disponibile sulla piattaforma del duo¹⁰¹. Chi ha avuto modo di vederlo ne parla come di un «little mixtape of horrors, in a classic 'reaction video' YouTube trope»¹⁰².

Hanno lavorato invece sulla rielaborazione dell'immagine del cadavere dell'ex dittatore libico Gheddafi tre artisti contemporanei che hanno esposto altrettante opere in gallerie newyorkesi e importanti centri congressi: come riporta *Exibart*, Luca De Baldo, che ha già lavorato alla “pittura di cadaveri” in occasione della sua interpretazione delle spoglie di Mussolini e JFK, pensa che «l'immagine di un dittatore morto ripreso dai media è molto più potente e scioccante rispetto allo squalo di Damien Hirst», mentre Jenny Saville è rimasta colpita dalle mani protese con i telefonini attorno al cadavere del dittatore e Yan Pei Ming ha cercato di restituire dignità al defunto «lasciandolo solo con la sua morte»¹⁰³.

Tra gli artisti che ragionano invece sull'immagine di cadaveri “anonimi”, Fernando Brito, fotografo messicano e photo editor del giornale *El Debate de Culiacán*, ha presentato un lavoro molto personale, riscontrando un discreto successo di critica. Brito, vincitore di diversi premi fotografici nel 2011, tra cui il terzo posto al World Press Photo 2011, lavora quotidianamente per raccontare la guerra contro i cartelli della droga in Messico: omicidi, esecuzioni e torture sono dunque i suoi soggetti nel momento in cui deve documentare una notizia. Ma Brito ha iniziato da qualche anno anche un progetto parallelo, dal titolo *Tus Pasos Se Perdieron con el Paisaje*: una serie di scatti i cui soggetti sono quei cadaveri che normalmente documenta per lavoro, ma che entrano in un circuito differente quando approdano in una galleria d'arte. *Le Journal de la Photographie* ha commentato che con queste foto, basate sul concetto di paesaggio, Brito sembra offrire uno spazio di silenzio necessario alla riflessione, una pausa in grado di ridare dignità a quei corpi che di solito compaiono sui giornali, tra le morti violente¹⁰⁴.

La sorprendente serenità che traspira dagli scatti, che contrasta con il decesso violento e con la sparizione dei cadaveri dal luogo del ritrovamento a seguito dei rilievi della polizia per diventare solo una notizia vecchia, è il motivo per cui Brito ha iniziato a ricontestualizzare il suo lavoro come arte. Come spiega in un'intervista rilasciata a *Vice*¹⁰⁵, la serie non è stata pubblicata sui quotidiani per cui lavora, a cui forniva solo quel materiale che sapeva sarebbe stato pubblicato, e solo a distanza di anni questi scatti emergono in un altro contesto. Brito, che ha rifiutato la proposta di raccogliere le foto in un libro, non attirato dalla semplice pubblicazione di un volume di foto di «gente morta», persegue lo scopo di sensibilizzare l'opinione pubblica su quanto avviene in Messico.

Sembra dunque ampiamente praticata anche oggi quella tendenza alla ricontestualizzazione e rimodulazione delle immagini di morte in ambito artistico che, come ricorda Berridge, da tempo si manifesta in un'ampia e variegata produzione¹⁰⁶. Dai lavori di Damien Hirst, che sulla morte ragiona provocatoriamente in molte delle sue opere (tra le più note lo squalo sotto formaldeide "protagonista" di *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*), alle fotografie *post mortem* di Sue Fox; dagli scatti di Andres Serrano ai *tableaux* di Joel Peter Witkin realizzati con parti anatomiche; dal video di Bill Viola in cui compare una donna morente, parte del *Nantes Triptych*, alle foto della madre in agonia di Krauss Clement nella serie *About Death*; e ancora, le sculture di Anthony Noel Kelly, assemblate a partire da membra umane, e la nota mostra itinerante "Body Worlds", che ha toccato anche l'Italia e il cui ideatore, Günther von Hagens, è noto per aver ideato la tecnica della plastinazione, attraverso cui è in grado di manipolare cadaveri che poi sistema nelle pose più varie.

La ricollocazione delle immagini fotografiche di morte, precisa Berridge, è legittimata dal contesto artistico in cui sono presentate, al di fuori del quale sarebbero inaccettabili: i lavori di fotografi come Serrano e Witkin, così come di tutti gli altri artisti che espongono in gallerie come quelle di Bond Street a Londra, campeggiano sulle pareti di ricchi collezionisti. Una situazione che ricorda certi aspetti dell'elitismo della pornografia di inizio Ottocento, quando, in circoli selezionati, si vendevano dagherrotipi erotici per cifre da capogiro.

Capita tuttavia, sempre più spesso, che collidano zone di concessione e interdizione nell'uso delle immagini che documentano tragedie. Pensiamo ad esempio a quanto è ancora problematico avere a che fare con le sequenze dell'attacco alle Torri Gemelle di New York, in cui confluiscono narrazioni giornalistiche, artistiche, pubblicitarie, ciascuna soggetta a interdetti variabili: laddove a un film si riconosce un'area franca in cui è concesso rappresentare l'evento, a un *billboard* pubblicitario non si perdona la mancanza di tatto nei confronti delle vittime.

Rintracciare il trauma dell'11 settembre nel cinema contemporaneo esula dallo scopo di questo elaborato, ma consideriamo invece una specifica immagine, più pertinente al discorso che stiamo affrontando: quella comunemente denominata *The Falling Man*, scattata dal fotografo Richard Drew. Se le drammatiche sequenze dei corpi di uomini e donne che precipitano nel vuoto lanciandosi dalle Torri Gemelle in fiamme sono ancora impresse negli occhi di tutti coloro che hanno assistito all'evento in diretta, una delle immagini più iconiche è oggi ampiamente utilizzata in contesti estranei all'ambito delle news, in cui inizialmente era circolata con impatto scioccante. Pensiamo all'uso che se ne è fatto per le copertine di libri quali *Molto forte, incredibilmente vicino* di Jonathan Safran Foer (Guanda, 2007) e *Falling Man* di Don DeLillo (Scribner, 2007), per non parlare di quella sensazione di *déjà-vu* che si prova nel vedere sequenze come la pioggia di corpi in film come *E venne il giorno* (*The Happening*, M. Night Shyamalan, 2008). L'eco di quelle immagini non smette di far discutere ogni volta che circola fuori dal contesto informativo in cui sono inizialmente state distribuite: si pensi alla polemica legata alla quinta stagione della serie TV *Mad Men*¹⁰⁷, per il cui lancio è stata ideata una campagna di affissione raffigurante la sagoma di un uomo che precipita (con evidente richiamo alla sigla della serie, in cui il protagonista, il direttore creativo Don Draper, precipita nel vuoto). Alcuni dei luoghi scelti per l'affissione, e precisamente i grattacieli di New York e Los Angeles, hanno scatenato immediate proteste: i famigliari delle vittime dell'attentato hanno giudicato i *billboards* crudeli e privi di gusto¹⁰⁸, oltre che irrispettosi della memoria di chi ha trovato la morte il giorno dell'attacco. Secondo alcuni, la scelta mirava appositamente a creare una polemica a spese delle migliaia di persone che ne sarebbero state ferite; e non è servita a tranquillizzare gli animi la giustificazione dei creatori dello show, che hanno dichiarato che la sigla non è ispirata a fatti reali, ma è invece una caduta metaforica di un uomo la cui vita è in subbuglio¹⁰⁹.

Nell'ambito dell'informazione, la circolazione di quell'immagine ha conosciuto un percorso di comparsa e interdizione continua¹¹⁰, mentre le immagini dei corpi in caduta libera e quella delle torri sul punto di collassare sono state ben presto ricontestualizzate nell'ambito dell'arte contemporanea: già nel 2002 erano state trasformate in una scultura di bronzo dal titolo *Tumbling Woman*, creata dall'artista Eric Fischl ed esposta al Rockefeller Center; nel 2005 il performing artist Kerry Skarbakka mise in scena una caduta da un grattacielo di Chicago nell'ambito di una sua performance. Le torri stesse sono diventate installazioni da appendere comodamente nel salotto di casa: si veda ad esempio il ciclo delle *Doppie ferite* proposto dal pittore e scultore italiano Pierluigi de' Lutti a partire dal 2001 (opere acquisite anche dal MoMA di New York nel 2005).

Il mondo dell'arte sembra dunque essere legittimato ad assorbire lo shock attraverso specifici *reframing* di contenuti e situazioni al limite e in quest'ambito possono trovare legittimazione molti progetti che corteggiano la morte. Ma se torniamo per un momento al settore dei mezzi di informazione, le cose diventano più problematiche e diventa chiaro che gli interdetti, pur rispondendo a regole generali, sono variabili. Se infatti è evidente che le immagini di morte sono inserite in un contesto valoriale che risponde innanzitutto a criteri giornalistici, è altrettanto chiaro che ci sono logiche economiche sottese alle scelte prese nelle *newsroom* che si intersecano con i paradigmi dell'informazione. Ma nel momento in cui gli aspetti economici diventano trasparenti, il meccanismo si inceppa: ciò avviene, ad esempio, quando, prima di accedere a un contenuto audiovisivo (potenzialmente anche delicato, come una corrispondenza da un fronte di guerra) attraverso il player di un portale di informazione online, è necessario vedere uno spot; o quando il *live coverage* televisivo di una tragedia è interrotto da uno slot di advertising; o, ancora, quando i banner pubblicitari di un sito sono troppo invadenti rispetto allo spazio di fruizione della notizia, costringendo gli utenti a chiudere finestre pop-up che si aprono per mostrare inserimenti commerciali; oppure, quando la macchina mediatica incorre in una variabile inattesa, come un malfunzionamento del sistema di prevenzione che dovrebbe impedire la visione accidentale di certi contenuti.

È quello che è successo il 28 settembre 2012, quando un uomo ha rubato una Dodge Caliber nei pressi di Phoenix, in Arizona. La polizia si è lanciata in un inseguimento ad alta velocità lungo una strada trafficata, braccando il ladro fino ai margini di una zona rurale, su una strada sterrata a ovest della città di Tonopah. L'uomo al volante è sceso e si è allontanato dalla macchina con passo incerto. All'improvviso, sentendosi senza via d'uscita, ha estratto una pistola puntandosela alla tempia e ha premuto il grilletto, rimanendo ucciso sul colpo. Il tutto è stato commentato e trasmesso in diretta da *Fox News*, durante il programma *Studio B with Shepard Smith*. La copertura video era assicurata dalle telecamere di un elicottero della *KSAZ-TV*, affiliata locale della *Fox*: a nulla è valso il *delay* di 5 secondi tra l'immagine sotto gli occhi dei redattori e quella vista dagli spettatori (un tempo ritenuto sufficiente per gestire proprio casi come questo e interrompere manualmente, se necessario, il flusso di immagini), né l'insistito «Taglia!» pronunciato dal conduttore, che già qualche istante prima aveva espresso un brutto presentimento su come si sarebbe conclusa la vicenda.

Le modalità di accesso al filmato sono state molto diverse: chi ha seguito la trasmissione live della *Fox* ha assistito a tutti gli effetti a un suicidio in diretta, mentre tutti coloro che hanno visto il video in un secondo tempo hanno esperi-

to quella peculiare sensazione di sdoppiamento temporale, per cui la percezione di assistere a qualcosa che sta accadendo “ora” si associa alla consapevolezza della “differita”. Generalmente i colleghi non sono stati teneri con *Fox News*, lamentando una leggerezza dell'emittente nello svolgere il proprio ruolo di controllo: nel suo commento alla vicenda che, pur inserendo parti del filmato, evita accuratamente di mostrare gli ultimi istanti di vita del fuggiasco, David Zurawik del *The Baltimore Sun* ha parlato di «gatekeeping ineptitude»¹¹¹.

Seppur soggetti a standard, i gradi di “notiziabilità” di un evento dipendono spesso da valutazioni personali. A proposito del caso in questione, *Huffington Post* ha precisato che quello era il secondo inseguimento della giornata trasmesso dalla rete televisiva¹¹², mentre Al Tompkins, autore delle linee guida del Radio Television Digital News Foundations Ethics Project, ha commentato che il conduttore Shepard Smith aveva da molto tempo una predilezione per gli inseguimenti automobilistici in diretta. Riprendendo una statistica dell’FBI, Tompkins ha aggiunto una considerazione sull’elevato grado di rischio stimato nel caso di un evento di questo tipo, per giungere infine a una conclusione di buon senso: se una rete rimane sulla copertura dell’evento, è praticamente certa la possibilità di mandare in onda una scena violenta¹¹³. Al di qua dell’oceano, il *Mirror* ha sottolineato l’abitudine di *Fox News Channel* di mandare in onda spesso inseguimenti dalle affiliate locali, un tipo di notizia in grado di generare un’impennata a breve termine del numero di spettatori che si collegano per vedere come vanno a finire¹¹⁴.

Dai pochi esempi trattati risulta evidente come il tema “morte in diretta” emerga tra gli interstizi del sistema tecnologico, culturale, sociale e artistico, determinando di volta in volta la necessità di considerare ciascun caso a partire dalle proprie specificità. Nelle pagine che seguono vedremo più nel dettaglio come il cinema abbia rappresentato un ambito peculiare per queste emersioni e ne abbia concepito declinazioni che si sono poi disseminate in ambiti contigui e, più in generale, nell’immaginario collettivo.

INQUADRARE LA MORTE

2.1 La morte al cinema: emersioni e riassorbimento

La fascinazione per le immagini che dovrebbero catturare impalpabili entità appartenenti ad altre dimensioni risale almeno alla seconda metà dell'Ottocento, quando iniziano a diffondersi quegli scatti che vengono catalogati come fotografia spiritica¹ e che per certi aspetti costituiscono il referente oggettivo di quell'interesse più ampio verso l'occulto e il mondo dello spiritismo che si diffonde nello stesso periodo, in concomitanza, nota Morin, «con le prime crisi della società borghese (1848) e con il prorompere alla luce del sole dell'angoscia moderna della morte»². A metà strada tra vere e proprie truffe e genuini tentativi di documentare una volta per tutte la possibilità di una vita oltre la morte, o almeno la persistenza energetica dei defunti nell'al-di-qua, il fenomeno ha tuttora un ampio seguito sia internazionale che locale: pensiamo ad esempio alle indagini coordinate dall'American Ghost Society, che conta migliaia di membri negli Stati Uniti, o al nostrano Ghost Hunters Team, reso popolare da trasmissioni come *Mistero*. L'approccio di queste iniziative, quantomeno nelle intenzioni, è di carattere scientifico, ma non è passato molto tempo prima che qualcuno fiutasse l'affare, declinando l'investigazione sul paranormale in un'ampia offerta di programmi al confine tra reality e docu-drama: dalla serie britannica *Ghosthunters* (1996) alla statunitense *Ghost Hunters*, distribuita da NBC a partire dal 2004. Armati di un equipaggiamento di altissima precisione (un arsenale che annovera le più sensibili videocamere sul mercato, rilevatori di movimento, visori notturni, misuratori di campo elettromagnetico, camere a infrarossi, apparecchi ultrasensibili per le registrazioni audio), questi "investigatori dell'occulto" hanno come obiettivo quello di catturare sui loro apparecchi una traccia che lasci aperta una porta sulla dimensione extracorporea di cui tentano di dimostrare l'esistenza: il mondo dei morti.

La possibilità di documentare attraverso la tecnologia questi indizi si intreccia con la ricorrente presenza delle rappresentazioni della morte nei dispositivi

di pre-cinema, dalle lanterne magiche ai diversi congegni ottici che anticipano la nascita del cinematografo propriamente detto: basta percorrere le sezioni del Museo del Cinema di Torino dedicate a questo periodo per imbattersi in una considerevole quantità di scheletri che fanno capolino dalle tombe, o misteriose creature evanescenti che sbucano da chissà quali luoghi ultraterreni. C'è dunque un momento di passaggio in cui, come ricorda Alberto Abruzzese, «il cinema eredita le tensioni immateriali già riposte nelle pratiche ottocentesche del mesmerismo e della fotografia dei fantasmi, l'attenzione a ciò che di automatico si cela nella macchina fotografica così come nella scrittura in *trance*»³. Se queste pratiche avevano una diffusione popolare ed erano radicate in quegli interrogativi che gli individui si ponevano sulla vita e la morte, al tempo stesso, più prosaicamente, fin dalle origini della nascente industria cinematografica si riflette sull'opportunità di trarre un guadagno economico dalla possibilità offerta dal mezzo di catturare la morte su pellicola, in modo più o meno accidentale.

Ne offre un efficace ritratto Guillaume Apollinaire nel suo racconto breve *Un Beau Film*, pubblicato il 24 dicembre 1907 su *Messidor*. Il protagonista della storia, il Barone d'Ormesan, ha fondato con un gruppo di amici la Cinematographic International Company (C.I.C.). Dopo aver realizzato in modo alquanto spregiudicato una serie di film di ampio successo, il gruppo decide un giorno di cimentarsi con un prodotto nuovo e più realistico: un omicidio filmato. Scelte le vittime, una coppia di fidanzati che vengono prontamente rapiti, catturano anche un passante che verrà costretto, pena la morte, a compiere il delitto. Inutile dire che il piano avrà successo, il film sarà ampiamente pubblicizzato e apprezzato dal grande pubblico, mentre la polizia, alla disperata ricerca di un colpevole, arresterà un innocente.

Come nota Michele Canosa, è probabile che Apollinaire derivi il tema del racconto dalla pratica delle *actualités reconstituées* o *postiches* dei primi anni del cinematografo e un curioso dettaglio, la data di fondazione della C.I.C. nel 1901, coincide con l'anno di produzione di *Histoire d'un crime*. Il film di Ferdinand Zecca, che presenta un condannato a morte intento a ripercorrere le vicende che lo hanno portato ad attendere l'esecuzione in prigione, è suddiviso in sei quadri e «comprende la scena dell'esecuzione dell'assassino: *Davanti alla ghigliottina. La caduta della mannaia*»⁴. Il film di Zecca, precisa Canosa, non è certo un *unicum*: ad esempio sono produzioni di genere analogo *Les Incendiaires* di Georges Méliès (1906), *L'Assassinat de la rue du Temple* di Henri Gallet (1905) e *L'Auto grise* di Victorin Jasset (1912).

Se dunque, fin dalla nascita, il cinema ha carezzato l'idea di registrare la morte, ha declinato questa possibilità secondo una duplice prospettiva: la

ricostruzione e il realismo. Consultando il catalogo del British Film Institute è facile imbattersi in numerosi esempi del primo tipo, che fanno capo ad attualità ricostruite. In alcuni casi si può risalire facilmente in modo preciso al film in questione, in altri la mancanza di dati completi rende il tutto più complicato e misterioso (quello dell'incompletezza/assenza dei crediti, in tutto o in parte, non è fattore secondario quando si ha a che fare con contenuti legati alla morte: un intero filone, quello degli snuff, ha infatti costruito la propria mitologia proprio sul vuoto informativo). Riportiamo di seguito alcuni esempi.

La scheda di *Execution of Czolgosz with Panorama of Auburn Prison* è molto dettagliata: la sentenza di morte emessa nei confronti dell'assassino del presidente degli Stati Uniti McKinley è documentata in questa pellicola del 1901 prodotta dalla Edison, la cui fotografia è curata da Edwin S. Porter. Realizzata in 16 mm, la pellicola è catalogata come "Fake Film"⁵. Il film del 1905 *Execution of a Woman by Beheading*, catalogato sotto i generi "Historical" e "Trick", e di cui, invece, non si conosce la provenienza, documenta in nove metri di pellicola 35 mm l'uccisione di una donna tramite decapitazione (l'esecuzione è approssimativamente ambientata nel XVI secolo)⁶.

A queste attualità ricostruite – il cui esempio più noto è forse *The Execution of Mary Queen of Scots*, diretto nel 1895 da William Heiss per conto della Edison – si contrappone invece la reale documentazione dell'esecuzione dell'elefantessa Topsy (*Electrocuting an Elephant*), colpevole di aver ucciso tre uomini. Un minuto circa, prodotto dalla Edison: in questo caso il genere di catalogazione è "Documentary"⁷.

Ma alle attualità ricostruite si contrappongono anche i "film a trucchi" di Georges Méliès, che nel 1904 "gioca" con il tema dell'esecuzione, realizzando per la Star-Film *Le bourreau turc*. Noto anche con il titolo *The Turkish Executioner*, questo film mostra l'uccisione di quattro prigionieri per mano di un boia in un bazar di Costantinopoli. Evidentemente, trattandosi di un *trick*, le cose non finiscono qui: i colpi di scimitarra decapitano i malcapitati, le cui teste di lì a poco tornano sui rispettivi colli e decidono di vendicarsi ricambiando il favore. Anche il corpo del boia, però, riserva una sorpresa...

Nel giro di pochi anni dalla nascita del cinematografo la situazione comincia dunque a complicarsi e le morti reali a mescolarsi con quelle simulate: come riportano Kerekes e Slater, mentre Edison filmava *An Execution by Hanging*, nel 1905 in Gran Bretagna il film *The Life of Charles Peace* terminava con la simulazione realistica dell'impiccagione del fuorilegge e nelle *penny arcades* gli spettatori potevano guardare *newsreel* che proponevano la decapitazione di un

criminale cinese nei pressi di Mukden, l'uccisione con la ghigliottina di quattro criminali francesi a Béthune e l'esecuzione di un uomo in Missouri⁸.

La morte sembra dunque configurarsi, per riprendere le parole di Guido Fink, come un ingrediente indispensabile dello spettacolo cinematografico fin dalle sue origini⁹. Viene dunque chiamata in causa la *qualità* delle immagini. Che si tratti in generale di una visione ravvicinata o vissuta per tramite degli attori, a distanza di sicurezza, l'emersione di morti reali comincia a manifestarsi in modo dapprima puntuale, poi via via più marcatamente pronunciato: a questo punto è lecito domandarsi che cosa vediamo quando assistiamo a scene di morte. Jean-Louis Comolli ricorda innanzitutto che la morte mette fine alla dimensione ludica tipica delle forme spettacolari, dal momento che uno spettatore non vuole essere complice di un crimine assistendo a una morte vera¹⁰. Per lo spettatore, accettare che la morte reale si sostituisca a quella simulata significherebbe anche la fine di ogni possibilità di spettacolo; assistere alla proiezione di una morte reale implicherebbe inoltre l'insoddisfazione del desiderio di chi vi assiste, solitamente abituato alla sua reversibilità. La comparsa del cadavere segna poi la violenta comparsa del reale: i cadaveri reali, sottolinea Comolli, per il cinema sono un impiccio.

Per problematici che siano, i cadaveri, però, ci sono eccome: seguiamo a questo punto la ricostruzione di Luca Mazzei¹¹ per fornire alcuni dati precisi riguardo alle emersioni di morti reali nel panorama del cinema delle origini. Nello spoglio delle riviste specializzate dell'epoca, l'autore rintraccia una serie di notizie relative a incidenti mortali e suicidi che sono stati documentati dagli operatori presenti sul luogo con i propri apparecchi. Si inizia il 15 novembre 1908 quando, come riporta *Cinematografia Italiana*¹², un uomo si sarebbe ucciso di fronte alla macchina da presa, portando al sequestro della pellicola da parte della polizia; il 30 luglio 1912 *Vita Cinematografica*¹³ cita un fatto curioso: sembra che un giovane americano abbia contattato un editore proponendo l'acquisto del suo suicidio in diretta, i proventi della cui vendita sarebbero serviti al sostegno economico dei suoi genitori indigenti; il 22 settembre dello stesso anno *La Cine-Fono e la Rivista Cinematografica*¹⁴ copre un evento accaduto a Berlino: un giovane si è lanciato dalla Torre della Vittoria, apparentemente nel tentativo di eseguire una caduta con l'ombrello come parte di un film drammatico. Purtroppo, di fronte all'operatore che riprende la scena, il ragazzo si schianta al suolo, morendo poco dopo (la pellicola viene sequestrata). E ancora: *Vita Cinematografica*¹⁵ riferisce l'incidente mortale occorso a Budapest al tuffatore Kolawik, che si è lanciato dal ponte Francesco Giuseppe trovando la morte nelle acque del Danubio, sotto l'obiettivo di un apparecchio cinematografico che avrebbe dovuto documentare l'impresa.

Già nel 1911, precisa Mazzei, si delineano così due sottogeneri: da un lato, la registrazione in diretta di quelle che possono essere definite morti bianche, avvenute nel corso delle riprese e in particolare nell'ambito di una lunga serie di incidenti che coinvolgevano animali feroci impiegati sui set o diverse morti per annegamento durante scene girate in prossimità di fiumi (il 21 maggio 1913 a Parigi; nell'autunno del 1916 a Torino; in pieno inverno del 1917 a Roma); dall'altro, una sorta di complicità del cinema che partecipa alla morte che sta avvenendo davanti all'obiettivo optando per continuare a girare la manovella invece di tentare di dissuadere un disperato dal compiere un gesto estremo (o corteggiando situazioni pericolose, o arrivando all'estremo dell'omissione di soccorso): «e proprio in questo, in quel colpo di manovella in più, in quell'impassibilità glaciale che trasforma il dilettante della macchina da presa in professionista, fiorisce già la pianta dello *snuff*»¹⁶. E mentre anche la letteratura, conclude Mazzei, affronta l'argomento in racconti come *Sulla roccia* di Luigi Marone (1910) e *Una film eccezionale* di Enzo Ruggero (1911), alcune case di produzione, con malcelato cinismo, sfruttano per fini pubblicitari le sventure dei propri attori: si veda il caso della promozione del film *Il mistero di Jack Hilton* (Ubaldo Maria Del Colle, 1913), pubblicizzato sfruttando i fotogrammi dell'aggressione occorsa all'attrice Adriana Costamagna, sfigurata da un leopardo durante le riprese e scampata per un soffio alla morte.

Per quanto non sia certo che cosa abbia fatto sì che questa produzione di materiali, potenzialmente inesauribile, sia scomparsa dalla visione pubblica – anche se possiamo ipotizzare che il loro sequestro ed evidenti questioni etico-morali, nonché giuridiche, abbiano contribuito a far passare il tutto sottotraccia – al tempo stesso notiamo come il sistema dei generi abbia fatto sì che la codifica di prodotti di finzione abbia imbrigliato all'interno di precise cornici di fruizione le destabilizzanti emersioni della morte, rendendole in qualche modo più plasmabili, controllabili e rassicuranti. Saranno invece filoni come mondo movies, snuff e cannibal, oltre alle sperimentazioni documentaristiche e ai cinegiornali, a ereditare le emersioni dei decessi reali sullo schermo o a giocare la carta dell'ibridazione reale/ricostruito in maniera più decisa, dando vita a soluzioni linguistiche ed estetiche tra le cui pieghe si cela con più insistenza la morte (i mondo movies, in particolare, che avrebbero raccolto l'eredità di questi casi di inizio secolo portandola, anzi, alle estreme conseguenze, nascono proprio nei punti di contatto tra questi linguaggi e il curriculum del "pioniere" Gualtiero Jacopetti è, in questo senso, esemplare).

Come già anticipato, non ci occuperemo in questa sede di come il cinema abbia affrontato il tema della morte in termini strettamente finzionali, argomento

comunque di grande interesse in quanto rivelatore delle tensioni che scorrono sotterranee alla società. Del resto, come scrive Bruno Surace, il cinema è pieno di morti e di Morti, e «la Morte è di fatto un'istanza destinale» la cui presenza all'interno di un testo è in grado di modellare l'idea di destino diffusa in tutta la superficie testuale¹⁷. Ci limitiamo quindi a delineare sommariamente alcune prospettive di analisi, rimandando ai rispettivi autori per ulteriori approfondimenti¹⁸.

Vale la pena innanzitutto ricordare che, come sottolinea C. Scott Combs, la morte al cinema si manifesta tra un momento preciso e una complessa progressione nel tempo, e il medium cinematografico mostra una certa tendenza a rappresentarla come un fatto di instabilità temporale soggetta a ripetizione, accelerazione, decelerazione e ribaltamento, la cui rappresentazione segue l'evoluzione delle innovazioni tecnologiche impiegate per registrarla¹⁹.

Nell'affrontare la potenziale vastità di contenuti che ci si trova di fronte nell'analizzare un tema come il rapporto che lega la morte e il cinema, Boaz Hagin sceglie di considerare il periodo della Hollywood classica e seleziona un *corpus* di film realizzati dagli *studios* tra il 1925 e il 1955. La sua analisi si concentra su quattro generi (western, gangster film, melodramma e war movie) e sintetizza i diversi modi in cui la morte è resa significativa dall'industria cinematografica americana in quel preciso contesto storico-industriale: ovvero, vista la linearità narrativa dei film considerati, come la morte funzioni in relazione agli eventi che accadono in una *storyline* di tipo prettamente causale. In particolare, Hagin evidenzia tre ruoli che la morte può ricoprire all'interno di questo paradigma: una morte iniziale, che apre la trama e dà il via a una serie di eventi; una morte intermedia, che è al tempo stesso un effetto e una causa all'interno della trama; e una morte in grado di porre fine alla storia, che chiude la trama ed è un effetto di un evento precedente²⁰.

In certi casi si ricava senso dalla morte in modo pragmatico o performativo, dal momento che essa rappresenta una variabile in una catena di causa-effetto che caratterizza le trame hollywoodiane incentrate sui singoli individui. Ma essa può anche trovare giustificazione sulla base di altri criteri, ad esempio ciò che è considerato moralmente decente dal Production Code, o da esigenze spettacolari, o, ancora, dallo *star system*. Tutti questi fattori, sottolinea Hagin, possono anche essere in tensione l'uno con l'altro e vi possono essere casi più complicati, come quello del noir, in cui la morte "lavora" indipendentemente dalle linee narrative principali.

Non va però dimenticato che questa ansia legata alla morte, così ben incanalata dal cinema mainstream, è invece più libera di scatenarsi in quelle cinematografie marginali afferenti alle produzioni indipendenti e di manifestarsi, in

special modo, nei sottogeneri e nei filoni. Si tratta di un panorama complesso e frastagliato, mappato, per quanto riguarda il vecchio continente, da Xavier Mendik ed Ernest Mathijs: il “campo di battaglia” di quello che gli autori definiscono “alternative cinema” ha come poli l’underground e l’exploitation. Con il primo termine si indicano una serie di testi che, pur cercando di essere alternativi, non possono diventare veramente oscuri a causa della loro continua canonizzazione; con il secondo termine, invece, si designa una serie di testi che non appartengono a un repertorio riconosciuto perché non sono considerati abbastanza meritevoli: vorrebbero diventare popolari, ma non riescono a entrare nell’establishment perché ritenuti spazzatura irrilevante. Gli “alternative films”, a cui si possono ricondurre anche filoni italiani come il poliziottesco e il nazi sexploitation, sono problematici perché non offrono chiare distinzioni di testo e contesto, esistono oltre i limiti della cultura cinematografica, sono spesso tentativi di ricostruire cornici culturali e si schierano contro categorie di pensiero politiche e ideologiche. Facenti capo, in molti casi, a termini ombrello come “trash” e “underground”, essi rappresentano la fusione delle sensibilità estetiche associate all’avanguardia e il piacere erotico/viscerale associato al mondo dell’exploitation²¹.

In un ulteriore volume, dedicato al tema della morte nel cinema contemporaneo, in particolare nel ventennio che va dalla seconda metà degli anni Settanta alla prima metà dei Novanta²², Pier Giorgio Rauzi e Leonardo Gandini rintracciano una serie di tratti utili a ricostruire, almeno in parte, un panorama articolato e problematico come quello che stiamo affrontando. Innanzitutto, notano gli autori, si tratta di un periodo in cui il fenomeno della secolarizzazione della morte nel mondo occidentale giunge a pieno compimento, intersecandosi con una più generale crisi di identità che investe l’universo simbolico religioso e le grandi ideologie (a tal punto da parlarne in termini di “secolarizzazione seconda”). Per venire a capo, per quanto possibile, di un tema caotico come si è dimostrata essere la morte, la scelta di Rauzi e Gandini è quella di delineare un percorso tematico che inizia affrontando il tema dell’eutanasia e considera, successivamente, l’iconografia dei luoghi della morte così come sono presentati sul grande schermo, per concentrarsi poi sugli atteggiamenti e i comportamenti dei protagonisti che devono affrontare questa situazione-limite, e concludere con una panoramica dei ruoli e dei riti – religiosi e laici – delle figure professionali coinvolte nelle vicende raccontate nei film specifici. Ne risulta che, mettendo in scena la morte, il cinema compensa la sua rimozione sociale nella società contemporanea e innesca «un fenomeno di distanziamento dall’evento vero e proprio, che si trova ad essere relegato tra i rassicuranti quattro lati del grande

schermo, raggelato in una composizione verosimile ma fittizia, dunque accettabile anche nelle sue componenti più drammatiche e insostenibili»²³.

Da questa analisi puntuale emergono conferme alle tendenze che abbiamo rintracciato nel primo capitolo, declinate nella filmografia presa in considerazione: un *corpus* eclettico che spazia da *La morte in diretta* (*La morte en direct*, Bertrand Tavernier, 1980) a *Meno morta degli altri* (*Minder dood dan de anderen*, Frans Buyens, 1992), da *Il diavolo probabilmente* (*Le diable probablement*, Robert Bresson, 1977) a *L'amour à mort* (Alain Resnais, 1984). Nello specifico, si sottolinea il passaggio dalla morte come evento pubblico premoderno alla morte privatizzata, sottratta alla visibilità sociale; la difficoltà di gestione (politica, sociale, etica) di temi ampiamente dibattuti nella società, come il fine vita; l'individualizzazione della vita, che si riflette nei diversi modi di reagire alla morte (rimozione, rifiuto, accettazione, senso di colpa, decorso di eventuali malattie incurabili); il conseguente ruolo delicato di operatori sanitari, medici, psicologi e sacerdoti nell'offrire un supporto professionale a chi si trova a dover fare i conti con la propria mortalità; l'istituzione delle pompe funebri come operatore che permette ai familiari di tenere lontana la morte dalla quotidianità della loro vita, ma che a sua volta è oggetto di rimozione (a differenza del passato, in cui in tutte le culture erano presenti addetti alla toilette mortuaria, rispettati nel loro ruolo di presa in carico del cadavere). La ricognizione compiuta dagli autori evidenzia che, se il cinema contemporaneo mantiene gli elementi più arcaici dell'universo simbolico della morte, questi sono riproposti al di là dei contesti religiosi istituzionalizzati. Inoltre, le pellicole che affrontano il tema della morte sono profondamente caratterizzate dall'idea di trasformazione e mimesi dell'alterità, declinate in modo tale da rivestire la morte stessa con altri panni. Nel fare ciò, e allo scopo di rendere meno drammatico l'argomento e rassicurare al tempo stesso il pubblico, spesso il cinema tende a relegare i morti in una sorta di limbo, zona da cui i cadaveri non possono nuocere ai vivi e vengono anzi espropriati di una loro identità propria.

Meccanismi analoghi sono utilizzati da quello che è forse il bacino più ampio in cui confluiscono, in modo più esplicito, tutte le suggestioni che non sono affrontabili esplicitamente dagli altri generi: ci riferiamo ovviamente all'horror, in grado di spaziare, per riprendere il titolo di un volume di qualche tempo fa, "dal gotico al cosmico"²⁴ e di offrire risposte a quei "paradossi del cuore" che Noël Carroll ha così appassionatamente individuato²⁵. Categorie come il mostruoso (che comprende creature come zombie, vampiri, mummie, ecc.) svolgono generalmente la funzione di isolare le forze destabilizzanti della morte, relegandole in dimensioni contigue eppure separate da quella umana. E anche quando i mostri

e i *revenants* passano da una dimensione all'altra, sconfinando nello spazio di pertinenza degli esseri viventi, il compito degli esseri umani è proprio quello di ricacciarli nella dimensione altra da cui provengono. Per riprendere quanto scritto da Alberto Abruzzese: «È il cinema di massa e non quello d'autore, che ha svolto e svolge un ruolo di socializzazione della morte, proprio perché, in questo cinema collettivo, al posto dell'autore c'è il pubblico»²⁶.

Nella sua analisi, Abruzzese individua tre momenti distinti ma progressivi nell'evoluzione del cinema in funzione del lutto. Nel primo, si ha una contrapposizione frontale tra vita e morte, che si danno battaglia, e si gioca in difesa rispetto alle immagini dei morti: si tratta di un cinema che opera una funzione rassicurante rispetto ai valori sociali e che cerca di contenere il turbamento per le sue vittime mentre afferma il culto dei morti e fissa soglie invalicabili che, se superate, vanno subito reintegrate. Nel secondo, vita e morte sono bilanciate, ma si devono equilibrare tra loro le immagini di una morte socialmente negata e di una morte che "ritorna": quando i generi assumono contorni precisi e iniziano a svolgere una funzione di controllo sociale, che necessita di formule seriali che optano per l'ordine, lasciano il disordine ai prodotti di genere fantastico, relegati nei palinsesti notturni. Nel terzo momento questo equilibrio si rompe e il cinema sembra in preda a un'ossessione per la soglia che separa la vita e la morte.

Tornando invece alle emersioni effettive della morte, all'inizio degli anni Cinquanta è André Bazin a scrivere poche ma illuminanti pagine sull'argomento. Nel testo *Morte ogni pomeriggio*²⁷, Bazin analizza il documentario *La course de taureaux* (Myriam Borsoutsky, Pierre Braunberger, 1951), rimarcandone il realismo fisico e un montaggio che tende alla verosimiglianza del *découpage*. Il critico si sofferma sul rigore e la chiarezza del montato, sottolineando come alcune qualità didattiche del documentario sembrino un limite rispetto a un soggetto, quello della corrida, che altrove ha trovato una grandiosità che qui manca (il riferimento è al romanzo di Ernest Hemingway *Morte nel pomeriggio*), ma precisando che Braunberger trova nell'umiltà il rifiuto di un lirismo verbale che verrebbe altrimenti schiacciato dalle immagini. Bazin entra poi nel merito del «nucleo metafisico» della corrida – a cui, puntualizza, non ha mai assistito – cioè la morte: attorno a questa presenza, una «virtualità permanente», è costruito ciò che accade nell'arena tra l'uomo e la bestia. La morte è, secondo Bazin, uno dei pochi eventi che giustifichi il termine di specifico filmico ed è proprio il cinema, in quanto arte del tempo, a poterlo ripetere. In quanto momento unico per eccellenza per l'essere umano – a cui non è concesso di ripetere alcun istante della propria vita – la morte è, assieme all'atto sessuale, uno dei due momenti della vita che sfuggono alla possibilità di ripetizione cinematografica degli altri

istanti: «Come la morte, l'amore si vive e non si rappresenta [...] o almeno non lo si rappresenta senza violazione della sua natura. Questa violazione si chiama oscenità. La rappresentazione della morte reale è anch'essa un'oscenità, non più morale come nell'amore, ma metafisica. Non si muore due volte»²⁸.

Se la fotografia non possiede il potere del cinema, dal momento che non può catturare il passaggio intermedio tra un agonizzante e un cadavere, un cinegiornale del 1949 sulle repressioni anticomuniste a Shanghai è invece in grado di documentare l'esecuzione sommaria delle spie e al tempo stesso fa sì che, allo spettacolo successivo, quegli uomini siano ancora vivi: in una sorta di morte senza *requiem* che rappresenta, per il critico, un'oscenità ontologica nuova, paragonabile alla profanazione dei cadaveri e alla violazione delle tombe, e che consiste nell'esposizione dell'unico bene temporalmente inalienabile. Bazin, che vede nella possibilità di proiettare un'esecuzione all'inverso la suprema perversione cinematografica, così conclude: «La rappresentazione sullo schermo della messa a morte di un toro (che suppone il pericolo di morte dell'uomo) è nel suo principio altrettanto emozionante dello spettacolo dell'istante reale che riproduce. In un certo senso persino più emozionante, poiché essa moltiplica la qualità del momento originale col contrasto della sua ripetizione»²⁹.

Nel tempo, il documentario continua a esplorare la dimensione della morte assumendo diverse prospettive: se una linea coinvolge il mondo animale, anche in modo scioccante per l'intensità delle immagini (spesso girate nei mattatoi o con un approccio da "catena alimentare"), a partire almeno da *Le sang des bêtes* (Georges Franju, 1949) per giungere ad esempi più recenti come *Earthlings* (Shaun Monson, 2005), molte altre coinvolgono invece il corpo umano come oggetto privilegiato.

Nel tentativo di fare ordine in un panorama che inizia a delinarsi come piuttosto complesso, vale la pena soffermarsi su quanto scrive Vivian Sobchack nel saggio "Inscribing Ethical Space: Ten Propositions on Death, Representation, and Documentary". La studiosa analizza il rapporto tra morte e rappresentazione cinematografica, precisando che, nel (ri)portare sullo schermo la morte e i corpi dei morti, i cineasti che scelgono la strada della finzione godono di uno spazio etico maggiore di quelli che optano per il documentario. Secondo Sobchack, la morte nei film narrativi, rispetto ai documentari, sarebbe un evento visivo più vicino al luogo comune che al tabù³⁰.

Rispetto a ciò, uno dei modi con cui il cinema dà conto della morte sullo schermo è attraverso il volto dei personaggi. Nel saggio "Death scenes: Ethics of the face and cinematic deaths" Margaret Gibson, partendo dalle osservazioni di Emmanuel Lévinas, nota infatti che la scena di morte in un film o in altre forme

d'arte è il momento in cui un personaggio affronta la mortalità come una prosimità irreversibile e, spesso, lo spettatore vede la temporalità della morte in un primo piano del volto, luogo privilegiato di autocoscienza e auto-espressione. Le scene di morte, precisa Gibson, sono solitamente limitate dalla narrazione, dai tratti dei personaggi, dall'estetica dei generi, dagli stereotipi. Per questo, ad esempio, vi sono situazioni in cui la mortalità di un personaggio è legata alla sua moralità, che è in grado di determinare chi resterà vivo alla fine del film e chi invece è destinato a morire. L'identificazione con i personaggi consente allo spettatore di confrontarsi con la morte attraverso la sua rappresentazione cinematografica, pur con tutti i limiti del caso (è evidente, infatti, che la scena di morte deve fare i conti con l'impossibilità fisica di essere al posto di un altro e che il film costruisce un processo soggettivo, come il morire, nei termini di qualcosa che può essere recitato e rappresentato visivamente). È in particolare il primo piano a mobilitare l'identificazione della morte con l'alterità del volto e a canalizzare, nel contesto di immagini violente di sofferenza e morte, le energie aggressive dirette al corpo delle donne³¹. Il primo piano del volto, conclude Gibson, mostra il lato visibile e invisibile della morte: l'invisibilità come punto cieco della rappresentazione è evidente nella ricerca della vicinanza dell'occhio della macchina da presa e dello spettatore rispetto al corpo e al volto del personaggio morente e il primo piano sulla superficie del corpo demarca i limiti del visibile.

Ed è proprio di questa distanza che si occupano i tre film che prendiamo ora brevemente in considerazione, che rappresentano altrettante differenti modalità scopiche: l'esplorazione del corpo morto, il primo piano sul volto del morente e lo sguardo a distanza sul suicidio.

2.2 Tre prospettive su corpo, morte e macchina da presa

Gli esempi che seguono mettono in scena stadi di manifestazione della morte differenti. La loro ricezione critica ci aiuta a capire come lo stesso statuto dei film e il genere a cui afferiscono siano stati inizialmente percepiti come problematici, al punto da dibattere se fossero o meno documentari: se *The Act of Seeing with One's Own Eyes* di Stan Brakhage (1971) affronta la questione partendo dal cadavere e dall'autopsia cui viene sottoposto (il titolo è appunto la perifrasi del termine greco, che significa "vedere con i propri occhi"), *Lampi sull'acqua – Nick's Movie (Lightning Over Water, 1980)* di Wim Wenders e Nicholas Ray osserva, invece, la morte "al lavoro", concentrandosi sul fisico minato dalla malattia di Ray. *The Bridge – Il ponte dei suicidi (The Bridge, 2006)* di Eric Steel, infine, si

ferma letteralmente a distanza e questa lontananza sarà oggetto di pesanti accuse: le polemiche che solitamente colpiscono i documentaristi che si avvicinano troppo al proprio oggetto di indagine – e vengono, perciò, accusati di sfruttarlo a fini commerciali – sono, in questo caso, paradossalmente indirizzate a chi compie la scelta opposta.

Generalmente catalogato come documentario, *The Act of Seeing with One's Own Eyes* chiude l'ideale trittico "Pittsburgh Trilogy", iniziato con *Eyes* (incentrato sul dipartimento di polizia locale) e proseguito con *Deus Ex* (ambientato nell'ospedale cittadino). In poco più di 30 minuti privi di sonoro, Brakhage registra la dissezione dei cadaveri presso l'Allegheny Coroner's Office, non concentrandosi tanto sull'autopsia in sé, ma sulle nostre percezioni e attitudini nei confronti di questa procedura³². Come evidenzia Barry Keith Grant, dal momento che al cineasta non è consentito riprendere i volti dei cadaveri, Brakhage abbandona la linearità del procedimento, trovando proprio in questa restrizione la libertà di confrontarsi con le nostre attitudini culturali di fronte alla morte: prendendo spunto dal suo stesso saggio *Metafore della visione*, ne attua i principi trasformando l'interno del corpo umano in una ridda di colori e tessuti, sfidando lo spettatore ad abbandonare il senso di disgusto mentre guarda qualcosa che normalmente è tabù³³.

Se l'opera è tradizionalmente ritenuta un documentario, non manca chi la classifica come film sperimentale e chi ne sottolinea l'eccentricità rispetto all'ambito documentaristico tradizionale³⁴. E mentre la macchina da presa si muove tra gli anfratti degli organi interni, lo spettatore è conscio del fatto che l'artista offre semplici stimoli che ispirano l'osservatore a creare la propria esperienza estetica³⁵. Per il *Monthly Film Bulletin* si tratta di un documentario in grado di esercitare sullo spettatore una violenza causata dal confronto con la morte³⁶. Un contatto che si gioca a colpi di strutture ritmiche affogate in un colore sontuoso (prodotto da una palette di sette diverse forniture di pellicola), forme e *textures* ricavate a partire da parti anatomiche che compongono, per dirla con Daniel Levoff, una sorta di paesaggio visionario: secondo il critico, l'esperienza dello spettatore che assiste al film di Brakhage non ha nulla a che fare con quella di chi guarda un prodotto commerciale che sfrutta la violenza fisica. Nel secondo caso, infatti, lo spettatore sa che l'azione è finta e vive un'emozione dettata dalla tensione e dalla separazione tra sfera emotiva e sfera intellettuale: ne risulta una speculazione su come sono realizzati smembramenti e ferite mortali e questo processo è una sorta di valvola di sfogo per alleviare la tensione. Il caso di *The Act of Seeing with One's Own Eyes* è invece diverso, perché non vengono attivati questi meccanismi cerebrali di alleggerimento della tensione e il regista porta lo spettatore così vicino a ciò che è

emotivamente intollerabile da costringerlo a far ricorso all'intelletto per sostenere la visione di un corpo che non è più una persona³⁷.

Uno dei tabù di fronte al quale Brakhage si ferma, per sua stessa ammissione, è quello di filmare i volti dei defunti. Lo fa non solo per il divieto impostogli, ma per il timore che qualche parente o amico possa riconoscere i cadaveri, consapevole dello shock che ciò procurerebbe loro: nelle sue stesse parole, filmare oltre questo limite sarebbe un atto di blasfemia³⁸.

Questo tabù sarà invece infranto da *Lampi sull'acqua*, che filma la morte in azione sul corpo di Nicholas Ray e riadatta un soggetto dello stesso regista americano, *Lightning Over Water*: una storia incentrata su un anziano pittore malato di cancro, che il cineasta avrebbe voluto dirigere in prima persona. Sarà proprio Ray a invitare Wenders a prendere parte al progetto, consapevole del peggioramento delle sue condizioni di salute.

Anche in questo caso, i critici hanno dibattuto se si tratti di un'opera di finzione o di un documentario, considerando la frontiera permeabile tra i due poli. A questo proposito ci limitiamo qui a riprendere alcune considerazioni sviluppate da Stéphane Morin³⁹. Analizzando un *corpus* di recensioni, Morin rileva che, all'uscita del film, i giornalisti specializzati si erano divisi sul suo statuto: non era solamente un'opera di fiction, né totalmente un documentario. Il propendere per una categoria o per l'altra dipendeva soprattutto dalla competenza dello spettatore.

Riguardo alla pellicola, la cui visione «può suscitare reazioni di fastidio e rigetto», la *Rivista del cinematografo* commentava: «Con *Nick's Film* viene raggiunto, in questo “genere” che sempre più riguarderà il cinema e la televisione negli anni futuri, forse il punto più alto di poesia e menzogna insieme. [...] Di racconto si tratta più che di realtà documentaria [...] Pornografia d'autore»⁴⁰. *Lampi sull'acqua* è doppiamente problematico perché la morte complica la sua lettura: ciò con cui abbiamo a che fare è «non solo la morte in diretta di un eroe-combattente del cinema hollywoodiano, ma anche la riflessione sul processo di ripresa di una realtà rifiutabile, ma forzatamente autentica che si autocostituisce»⁴¹. Si tratta di un film che, nota Lucilla Albano, non rappresentando un moribondo ma riproducendo un vecchio che sta morendo (e, nel fare questo, rinunciando a qualsiasi interpretazione consolatoria e rassicurante), sarà in parte rigettato o non capito da un pubblico non più abituato a un'immagine che un tempo era familiare. Wenders lascia infatti che sia la malattia incurabile a dare forma al film e lo spettatore si trova così solo davanti alla morte⁴².

E se *Cinema Journal*, titolando “Cinematic Snuff”, nota che «[...] in *Lightning Over Water* Ray is not simply a cinematic presence, but a dying body resisting its

dramatic displacement within the film»⁴³, nelle pagine di *Cinema e cinema* Antonio Costa osserva che il film sconvolge categorie estetiche e morali, lasciando alla fine lo spettatore muto, «spossato da quanto ha dovuto e voluto vedere»⁴⁴.

Si è anche parlato a più riprese di una morte metaforica, cioè dell'uccisione di un padre (Ray) da parte del figlio (Wenders): ricordiamo in questo senso come l'esperienza avesse provato Wenders, al punto da fargli affidare il primo montaggio, quello mostrato al Festival di Cannes e a Venezia, a Peter Przygodda, per intervenire di persona solo in seguito, realizzandone una seconda versione con voice over.

Nel rimpallo conclusivo tra Ray e Wenders su chi debba dare lo stop (*cut*) alla macchina da presa, si gioca anche una partita che esclude il voyeurismo puro e semplice: «In this single shot, Ray thus demands and acquires from the son the contradictory reality that the medium forces a filmmaker to live and die by, the reality of an individual whose life is necessarily bound to the murderous game of narrative cinema»⁴⁵. Un rapporto che Wenders stesso chiarisce rovesciando l'assunto del film: secondo il cineasta tedesco *Lampi sull'acqua* mette in forma la vita e non la morte, perché il tema principale è proprio l'amicizia tra i due registi, sancita da una forma peculiare di narrazione per cui Nick avrebbe voluto realizzare non un documentario, ma «recitare la parte di un personaggio, avere insomma un piccolo diaframma di copertura tra sé e la pellicola»⁴⁶.

Se *Lampi sull'acqua* rappresenta un prodotto problematico, al limite anche sfiorato dall'aggettivo "snuff", il documentario seguente sarà invece oggetto di accuse ben più consistenti.

Il caso di *The Bridge* è emblematico perché mostra chiaramente come non vi sia un modo "giusto" di affrontare il tema della morte sullo schermo. L'assunto di partenza del progetto, così come dichiarato dal regista stesso, era sollevare la questione del disagio mentale in rapporto al suicidio, prendendo come oggetto d'indagine il Golden Gate Bridge (notoriamente meta prediletta dai *jumpers*). Come aveva già affermato in diverse occasioni e scritto sul sito ufficiale del film⁴⁷, anche in un'intervista rilasciata alla *BBC*⁴⁸ il cineasta Eric Steel ha ribadito che, nel corso delle riprese, la troupe era in costante contatto con le autorità, pronta a segnalare l'eventuale intenzione di suicidarsi dei passanti (contribuendo, di fatto, a salvare diverse vite), e ha spiegato che il documentario, proprio in virtù del fatto che *mostra* ciò che succede con una così alta frequenza sul ponte, alimenta il dibattito sul suicidio e sulle malattie mentali con una forza provocatoria e un impatto maggiori di quelli esercitati dalla lettura o dalla discussione sugli stessi eventi. La posizione di Steel è chiara anche nel rigettare l'accusa di speculare sulla pelle delle vittime, come ha precisato nel corso di un'altra intervista con-

cessa a Jay Slater di *Film Threat*, in cui ha detto chiaramente che se avesse voluto creare un prodotto di pura exploitation avrebbe venduto i filmati direttamente su Internet, guadagnando molto di più⁴⁹.

L'idea del progetto è nata dopo che il regista aveva assistito al crollo delle Torri Gemelle durante l'attacco dell'11 settembre, nel corso del quale diverse persone si sono lanciate nel vuoto dalla cima delle Twin Towers. In seguito, il *New Yorker* ha pubblicato l'articolo di Tad Friend "Jumpers", in cui si spiegava che, in tutto il mondo, il luogo scelto con maggior frequenza dai suicidi per mettere fine alla propria esistenza era il Golden Gate Bridge di San Francisco (una media di due persone al mese, per un totale di 1.300 dall'anno della sua ultimazione, il 1937). Steel decide di provare ad accendere i riflettori sulle cause che possono spingere una persona a compiere un gesto estremo in un luogo così visibile, in pieno giorno e su una struttura purtroppo scarsamente attrezzata a impedirlo (il ponte è dotata di una balaustra troppo bassa, che è stata spesso al centro di polemiche). Alla domanda di Slater se il film possa attrarre il pubblico di documentari di exploitation come *Le facce della morte*, Steel risponde senza esitazioni che quel tipo di spettatore sarebbe deluso dal suo progetto, perché non ha nulla a che vedere con la feticizzazione della morte e che i decessi in *The Bridge* non soddisfano l'urgenza voyeuristica di quel pubblico.

Nonostante lo statuto del film sia chiaro per il regista, i produttori e i distributori, e a fronte di commenti positivi che plaudono a una sorta di bellezza trascendentale delle immagini di questo angosciante documentario, «uno dei più commoventi e brutalmente onesti film sul suicidio mai realizzati»⁵⁰, «onesto e ben fatto»⁵¹, non sono mancate recensioni al vetriolo che hanno accusato il progetto di essere simile a uno snuff. *Entertainment Weekly*, ad esempio, suggerisce che potrebbe trattarsi del primo snuff poetico⁵². Critici come Tom Ammanno hanno commentato che, a prescindere dall'intenzione del film, non ci si può togliere dalla testa il pensiero che sia uno snuff⁵³. Alcuni hanno notato che Steel, secondo le autorità che hanno in gestione il ponte, non avrebbe comunicato inizialmente il progetto del documentario, fornendo anzi false indicazioni sullo scopo delle riprese e solo in un secondo tempo, via email, avrebbe chiarito le sue vere intenzioni. Altri, ad esempio *Sight and Sound*, hanno sottolineato il fatto che il regista avrebbe dovuto fare di più e non limitarsi a filmare ben 24 suicidi⁵⁴. Altri ancora, come *Variety*, rimarcano il fatto che il documentario, pur raggiungendo una sorta di malinconica poesia, affronta in modo tutt'altro che efficace le questioni che dice di voler portare all'attenzione dell'opinione pubblica⁵⁵, rischiando, anzi, di spingere a gesti di emulazione.

Presentato nei materiali promozionali disponibili sul sito come un viaggio visivo e viscerale in uno dei più seri tabù della vita, *The Bridge* conferma l'aspetto problematico dell'affrontare temi che toccano la sfera della mortalità, soprattutto se interrelata a questioni delicate che ne complicano la decifrazione, laddove entrino in gioco anche l'etica dei mezzi di comunicazione, dei linguaggi artistici e i limiti della rappresentazione. Vi sono stati però filoni, che andremo ora ad analizzare, che si sono spinti ben oltre questi limiti, facendo dell'ibridazione tra reale e ricostruito un tratto distintivo del loro porsi come momento di rottura nella storia delle immagini in movimento.

2.3 Mondo e cannibal movies: dal paracinema agli "offensive films"

Nell'analizzare shockumentaries come *The Killing of America* (Sheldon Renan, 1982) e la serie *Death Scenes* (1989-1993), Mikita Brottman afferma che il mondo film, più ancora che lo slasher, è il tipo di film che tratta quasi esclusivamente delle questioni legate al corpo umano (in particolare quando questo ha a che fare con panico, minaccia e morte)⁵⁶. Questa prevalenza del corpo si sposerebbe con alcune delle funzioni tipiche dell'horror, *in primis* quella di segnare una sorta di rito di passaggio (in particolare per gli spettatori maschili) dall'adolescenza all'età adulta, misurandosi con i tabù e i divieti imposti dall'ordine sociale. Brottman rileva che il mondo, molto più dello slasher, in quanto interstiziale e contraddittorio in se stesso, rifiuta di aderire alle categorie culturali esistenti e, pur possedendo molte delle caratteristiche del genere horror, dissolve le barriere dei generi mescolando una trama di finzione con la verità, o ignorando completamente la coesione delle immagini⁵⁷.

Mark Goodall, tra i più attenti studiosi del filone, ritiene che i mondo movies⁵⁸ siano stati a lungo ignorati a causa del loro statuto difficile da classificare: faticando a rientrare anche in quella categoria che più si avvicina loro, e cioè il documentario, sarebbero privi di un proprio *status* nella storia del cinema proprio perché «transgressive» works of art⁵⁹ che fanno ampio utilizzo di processi di inversione, ibridazione e offuscamento dei limiti. Sospesi tra categorie che spaziano dalla "pornotopia" alla "ethnotopia", considerati da alcuni come il ripudio violento dei principi del neorealismo⁶⁰, prendono le distanze dal documentario per una serie di caratteristiche: un montaggio che predilige i cosiddetti "shock cuts"; l'uso limitato di interviste dirette; il significato ambiguo più che quello causale tipico del documentario; un'ironia che tende alla satira e alla parodia⁶¹. Se *Mondo cane* (Gualtiero Jacopetti, Paolo Cavara, Franco Proserpi,

1962) è generalmente ritenuto il primo documentario a soggetto pseudo-etnografico a cui è attribuibile l'etichetta di mondo movie⁶², la pellicola attinge però ad almeno due linee: quella esotico-folklorica di precedenti prodotti quali *Magia verde* (Gian Gaspare Napolitano, 1953), *Continente perduto* (Leonardo Bonzi, Mario Craveri, Francesco A. Lavagnino, Enrico Gras, Giorgio Moser, 1955) e *L'impero del sole* (Enrico Gras, 1956); e quella del reportage sexy alla *Europa di notte* (Alessandro Blasetti, 1959), di cui Jacopetti è autore assieme a Ennio De Concini.

Rivolgendosi a un pubblico prevalentemente maschile, interessato alla visione di scene scioccanti e per questo disposto ad accettare l'aspetto di "fabbricazione" di molte sequenze, pur di essere soddisfatto in questa ricerca del proibito⁶³, il mondo movie rappresenta un prodotto nuovo appetibile anche per un pubblico internazionale. Come ricorda lo scrittore James Ballard, dopo aver vissuto gli orrori del secondo conflitto mondiale e aver visto le immagini dei campi di sterminio nei *newsreel*, negli anni Sessanta gli spettatori ripensavano a quegli eventi con il distacco degli "orrori di guerra" ed erano pronti per qualcosa di più vicino a loro, che in qualche modo richiedeva la loro complicità nel documentare i comportamenti osceni degli esseri umani⁶⁴. Secondo Ballard, gli spettatori erano consapevoli del fatto che molte delle sequenze che vedevano sullo schermo erano ricostruite e che loro stessi stavano "collaborando" attivamente alla produzione di senso di quei film⁶⁵.

Venendo alla tematica che qui ci interessa più da vicino, e cioè l'utilizzo di sequenze che riproducono morti reali all'interno di cornici finzionali, notiamo, con Roberto Nepoti, che, a partire dal prototipo jacopettiano, «[...] per vent'anni il documentario italiano di exploitation continuerà a variare sul rituale della morte, spesso in bilico fra la sua riproduzione oscena e la simulazione»⁶⁶. E non si tratta solo di morti umane: anche gli animali giocano, loro malgrado, un ruolo chiave nella costruzione di questi prodotti, facendosi portatori, con la propria morte catturata dalla macchina da presa, di un'istanza veridittiva che si amplia andando a inglobare le sequenze ricostruite (è il caso, ad esempio, di tanti cannibal movies). Vero è, infatti, che, come ribadisce Goodall, il mondo film presenta immagini scioccanti e disturbanti come intrattenimento violento e l'abuso di animali è un fattore determinante per sfidare l'accettabilità di quello che può essere mostrato in un film⁶⁷.

La mappa del periodo che va dagli anni Sessanta agli Ottanta delineata da Daniel G. Shipka⁶⁸ ricostruisce il quadro generale al cui interno si muovevano quei film europei che, nello spazio di pochi anni, avrebbero invaso anche il mercato americano sotto l'etichetta di "Eurocult" (una messe di titoli che spaziano

dall'horror alla *nazisploitation*, dai cannibal al "giallo"): pellicole dalla monetizzazione rapida grazie ad accordi di prevendita internazionali che ne garantivano il ritorno economico ancor prima di iniziare le riprese, che puntavano sull'aspirazione di violenza, sessualità esplicita e sadismo. Tra i prodotti del periodo, gli anni Sessanta segnano appunto l'ingresso sulla scena dei mondo movies, dal pretestuoso intento educativo, ma col reale obiettivo di sfruttare da un lato l'interesse per l'esotico, dall'altro la paura latente nei confronti di un panorama socio-economico in rapida evoluzione, nel tentativo di competere con il medium televisivo. L'influenza del linguaggio giornalistico, mescolata all'esperienza dei precedenti "giri intorno al mondo" di taglio documentaristico, si sarebbe fatta sentire nella poetica di Jacopetti, che di lì a poco avrebbe dato vita al primo vero e proprio film del filone. Lo strano e il bizzarro avrebbero col tempo lasciato il posto allo shock e all'estremo, soprattutto in prodotti di matrice americana, mentre il decennio dei Settanta, che vede la nascita del filone cannibalico, sarebbe passato alla storia come uno dei periodi più turbolenti della storia recente dell'Italia, segnato da terrorismo e forti tensioni sociali. In questo periodo, alla flessione del botteghino tradizionale corrisponde lo sfruttamento intensivo di nicchie di mercato che lavorano sui sotto-generi, nell'ambito dei quali zombie e cannibal movies si dimostrano tra i più competitivi, registrando forti incassi, soprattutto all'estero.

In questo panorama, secondo l'analisi di Curti e La Selva⁶⁹, «la finzione jacopettiana [...] giunge a essere più credibile della realtà stessa, perché si appropria di quegli strumenti diegetici (è granulosa, faticosamente percettibile) che per convenzione riflettono le caratteristiche estetiche della realtà al cinema»⁷⁰. Nell'impossibilità di colmare la distanza che separa verità e finzione, si ammette che la ripresa oggettiva della prima è impossibile: essa è anzi creata dalla macchina da presa, con l'aggiunta di un processo di fabbricazione delle prove a sostegno di questo punto di vista meccanico (le scene ricostruite, tipiche di tanti esempi del filone, ne sono un chiaro esempio).

Certo è che l'accoglienza di questi prodotti non è stato un processo privo di aspri commenti. La critica italiana non è stata tenera con Jacopetti, definito senza mezzi termini «netturbino cinematografico» e autore di «film fogna»⁷¹, il cui "merito" è stato quello di «aver scoperto e contribuito a diffondere, spacciandolo per documento realistico, il gusto sadomasochista per lo spargimento di sangue, la brutalità, la violenza, la morbosità e ogni situazione cruenta»⁷².

Se si confronta la ricezione dei film in alcuni dei paesi in cui sono stati distribuiti, appare chiaro su quali aspetti si è più concentrata la condanna della critica. Iniziamo da *Mondo cane*. Nel Regno Unito il *Monthly Film Bulletin* attacca la

mancanza di organizzazione del materiale mostrato, definito in buona sostanza un catalogo di orrori⁷³, mentre *Kinematograph Weekly* sottolinea le elevate potenzialità di sfruttamento al botteghino, anche se la pellicola non è per tutti: «The film is definitely not for the squeamish, but those having strong stomachs should find it well worth sitting through»⁷⁴.

Negli Stati Uniti *Variety* apprezza le qualità tecniche di *Mondo cane* (dalle musiche di Riz Ortolani alla fotografia di Antonio Climati), definendolo «impressionante», «incisivo», «sfacciato e provocatorio», anche se «deprimente nelle conclusioni»⁷⁵. Se *The Film Daily* ne esalta l'impressionante forza visiva veicolata dalla fotografia, riportando il buon risultato al box office⁷⁶, il giudizio dell'*Hollywood Reporter* non lascia invece spazio a dubbi e considera il film una delle pellicole più deprimenti e rivoltanti mai girate: «a movie peep show, a sickening, sadistic film, equivalent to and of dubious appeal only to those who are intrigued by two-headed babies in bottles or other mutations of the human mind and body»⁷⁷.

In Francia, a fronte di un commento della *Cinématographie Française* tutto sommato positivo, che definisce il documentario «sorprendente»⁷⁸, i *Cahiers du Cinéma* lamentano la stupidità di un film diabolicamente progettato, che spreca un materiale di grande bellezza⁷⁹.

In Italia il lavoro di Jacopetti, Prosperi e Cavara è stato pesantemente attaccato. Anche se non mancano voci fuori dal coro come quella di Gregorio Napoli, che non esita a rimarcare il fatto che «Jacopetti ci restituisce un ampio, scottante panorama etnologico dai fermenti assai attuali e non privo, a tratti, di un'attenta considerazione storica, scandito sui metri di un sobrio giornalismo»⁸⁰, o recensioni che definiscono questo originale giro del mondo «insolito e sorprendente»⁸¹, generalmente le critiche sono negative e gli attacchi personali al regista non si contano. Dalle pagine di *Bianco e Nero* Ernesto G. Laura nota l'inefficacia del pamphlet di Jacopetti, rimarcando il sadismo di una pellicola che punta solo alle sensazioni di bassa lega⁸².

Jacopetti col tempo si spingerà in maniera più decisa a ibridare le immagini di morte con sequenze ricostruite, già con *Mondo cane n. 2* (Gualtiero Jacopetti, Franco Prosperi, 1962), realizzato più che altro assemblando ciò che era stato escluso dal film precedente. Assistiamo qui all'inizio del mix di *actual* e *fake* destinato a complicare la lettura del mondo movies a venire, in particolare con la ricostruzione dell'immolazione del monaco buddista Thich Quang Duc, avvenuta l'11 giugno 1963 durante la guerra del Vietnam (e catturata su pellicola dal fotografo Malcolm Browne, con uno scatto che gli è valso il World Press Photo nel 1963), perfettamente resa nel film grazie a un manichino.

Con il terzo documentario, *Africa addio* (Gualtiero Jacopetti, Franco Proserpi, 1966), dedicato alla condizione del continente all'indomani dell'inizio della decolonizzazione, assistiamo all'escalation del processo di condanna iniziato con *Mondo cane*. Sandro Zambetti firma su *Cineforum* una recensione che accusa il film di paternalismo e razzismo, frutto di meschinità morale, squallore intellettuale e qualunquismo politico⁸³, a cui fanno eco *Bianco e Nero*, che rileva la gratuita violenza e l'assenza di problematica morale⁸⁴, e *La rivista del cinematografo*, per la quale siamo di fronte all'assenza di una dimensione e sensibilità storica⁸⁵. Ci si chiede fino a che punto quello che si vede sullo schermo sia stato (ri)costruito: se *Intermezzo* nota l'inganno a cui è sottoposto lo spettatore, che è costretto a rivedere più volte le stesse scene di uccisioni di animali così da rendere l'effetto di accumulo più efficace⁸⁶, il *Monthly Film Bulletin* si spinge ben oltre e, mentre rimarca la disonestà dell'operazione e la visione superficiale che i registi hanno del Paese, si chiede se Jacopetti e Proserpi si siano trovati al posto giusto e al momento giusto, o se le uccisioni degli esseri umani siano state organizzate a beneficio delle riprese⁸⁷.

In Italia, in particolare, il dibattito sulla possibilità del cinema di "mentire", e sulla pericolosità del film in questione, è molto sentito. *Cinema 60*, ad esempio, gli dedica ampio spazio e ritiene doveroso inserire una premessa: «*Africa addio* [...] è un ignobile film razzista che, tuttavia, merita di essere analizzato e discusso per il grado di pericolosità sociale contenuto nella sua ideologia, nel suo successo commerciale e nei suoi procedimenti mistificatori»⁸⁸. Quello che non si perdona al film è lo sguardo sull'Africa, carico di propaganda colonialista, ma soprattutto la scelta linguistica effettuata: il film, lungi dall'adoperare un linguaggio di tipo "razionale-riflessivo", opta invece per un linguaggio che fa appello alla sfera emozionale, carico di simboli in grado di indirizzare l'interpretazione dello spettatore, mescolando per giunta il reportage alla struttura del western. Sono inoltre estremamente problematiche le scene di morte che alternativamente coinvolgono animali ed esseri umani, in quanto Jacopetti «confonde i due piani [...] Egli si serve, praticamente, dell'uccisione di un animale come di un rituale evocante una violenza inferta a un corpo umano»⁸⁹.

Quanto alla distorsione della realtà, è nota la polemica suscitata dall'inchiesta del settimanale *L'Espresso*, che accusava gli autori di aver ritardato un'esecuzione per ottenere la miglior luce possibile per le riprese. Una vicenda che ha portato i cineasti in tribunale, dove si è appurato che, nel caso di uccisioni ricostruite, gli imputati sono stati reticenti ad ammetterlo per non screditare il film⁹⁰.

Jacopetti è definito «un pessimo allievo di Zavattini», dedito a inattendibili ricostruzioni di eventi mescolati dallo speaker senza preoccuparsi di rendere

palese se gli autori degli eccidi mostrati sullo schermo sono effettivamente i responsabili o se invece le scene sono state (ri)girate altrove. Si sottolinea, anzi, che anche le immagini più estreme, come le uccisioni dei watussi o lo sterminio degli arabi, potrebbero addirittura essere scambiate le une con le altre e l'effetto sarebbe lo stesso⁹¹.

A qualche numero di distanza, è ancora *Cinema 60* a scagliarsi contro il regista, chiamato «necroforo-cineasta» affetto da un «congenito morboso misticismo sadomasochistico», asserendo che «è la prima volta che Jacopetti e Prosperi imbeccano il pubblico con un giudizio politico di estrema gravità: è la prima volta che nel cinema italiano del dopoguerra un cineasta propone una esplicita ideologia neo-fascista»⁹². Un aspetto che, si sottolinea altrove, «merita attenzione da parte della magistratura, per il reato previsto di apologia»⁹³. Anche l'apologia di razzismo, si legge su *Cinema Nuovo*, è infatti reato ed esistono ancora apologeti che, per puro calcolo opportunistico, sono diventati più prudenti nell'esprimere le proprie idee: *Africa addio* sarebbe dunque «un esempio tipico di questo razzismo occulto e larvale»⁹⁴ che seleziona gli episodi – pur ammettendo che essi siano effettivamente accaduti – in modo tale da suscitare l'impressione che l'Africa sia preda di una ferocia selvaggia, scoppiata dopo l'abbandono dei territori da parte dei bianchi. È interessante la nota conclusiva dell'articolo, che riporta un comunicato della Federazione italiana dei circoli di cinema, secondo cui i registi utilizzano espedienti sadici per far leva sulle reazioni viscerali del pubblico, anziché far leva sulle sue facoltà critiche⁹⁵. Ciò che ribadisce il comunicato è, infatti, al di là dei contenuti specifici del film, non solo la condanna dei processi di falsificazione messi in atto nella costruzione del documentario, ma la denuncia di un modo di fare cinema nel suo complesso che è il risultato di tendenze produttive basate sulla irresponsabilità, sul cinismo e sulla speculazione a qualsiasi costo e con qualsiasi mezzo. A essere sotto attacco è, in buona sostanza, una certa parte del sistema produttivo e distributivo italiano.

A «difendere» i cineasti, i critici d'oltreoceano: il *Motion Picture Herald* non esita a definire la troupe «intrepida» nel realizzare un eccellente documentario «fearlessly filmed at personal danger, edited with skill and honesty»⁹⁶; mentre per *The Film Daily* si tratta di «a bold, no-holds-barred documentary look at modern-day Africa [...] as eruptive as a thunderstorm»⁹⁷, *The Daily Cinema* definisce *Africa Addio* «a superior job of film-making»⁹⁸ e *Variety* riassume al meglio il giudizio complessivo sul film: «A shattering, unforgettable documentary [...] too rich, too violent and bloody for many tastes»⁹⁹.

I registi che seguiranno le orme di Jacopetti si troveranno ad affrontare analoghi giudizi: spesso, i loro film, malgrado una confezione impeccabile di cui si

sottolineano le qualità tecniche e i buoni risultati al box office, verranno accusati di puntare ai più bassi istinti degli spettatori per ragioni puramente commerciali. *Ultime grida dalla savana* (Antonio Climati, Mario Morra¹⁰⁰, 1975), ambientato nell'Africa settentrionale e narrato da Alberto Moravia, è, ad esempio, definito dalla stampa inglese «a bloody, blatantly exploitative hotchpotch of a movie»¹⁰¹, «a macabre curiosity for sensation seekers and anthropologist with strong stomachs»¹⁰² e «a beautifully executed documentary of death», capace di attrarre il pubblico proprio per l'argomento che espone, e cioè la sete di sangue e l'ipocrisia del genere umano¹⁰³, rendendo lo spettatore niente più che un voyeur¹⁰⁴.

Oltralpe i giudizi sulla pellicola non sono certo più teneri: *Image et son*, pur apprezzando finalmente il tentativo di distaccarsi dall'immaginario disneyano nel raccontare la vita degli animali, rileva «la volonté d'exacerber les instincts malsains et sadiques d'un certain public»¹⁰⁵; e in Italia il giudizio è esattamente lo stesso: si sottolinea il fatto positivo di andare oltre il «documentario disneyano, tutto leziosismi, romanticume, razzismo e falsità», ma si critica il modo in cui questo superamento è attuato, puntando su «raccapriccio, sdegno viscerale, rabbia emotiva, e non ripensamento critico, analisi lucida e complessiva, coscienza sociale e politica»¹⁰⁶.

Attrarre gli strali della critica sarebbe toccato di lì a poco ai nostrani cannibal movies – famigerati proprio per la pratica di uccidere animali a favore di camera – e il podio come regista più attaccato dopo Jacopetti sarebbe spettato di diritto a Ruggero Deodato che, con *Ultimo mondo cannibale* (1977), è stato, assieme a Umberto Lenzi con *Il paese del sesso selvaggio* (1972), tra gli iniziatori di un filone che consta solo di una manciata di titoli¹⁰⁷ destinati, però, a essere ricordati come alcuni dei più estremi della storia del cinema, entrando in seguito nella lista nera dei Video Nasties.

Frutto della retorica che contrappone il Nord (l'Occidente) civilizzato al barbarico Sud del mondo, inizialmente aperti a un incontro/scontro tra culture sull'onda dell'influsso di pellicole come *Un uomo chiamato cavallo* (*A Man Called Horse*, Elliot Silverstein, 1970) e via via sempre più impregnati di un evidente razzismo misogino, di cinismo e nichilismo, questi film sono caratterizzati da gratuite mutilazioni e da quelle uccisioni di animali che hanno procurato al filone la sua tradizionale nomea. Mark Bernard nota la progressione di queste violenze ai danni di topi muschiati, coccodrilli, scimmie, maiali e tartarughe che, all'inizio del ciclo, sono perpetrate solo dagli indigeni¹⁰⁸: le cose iniziano poi a cambiare, raggiungendo l'apice con *Cannibal Holocaust*, in cui i membri del cast sono direttamente responsabili di alcune delle uccisioni che vediamo sullo schermo. Bernard precisa che in sei delle pellicole più rilevanti del ciclo sono

presenti 36 scene di violenza ai danni degli animali e, di queste, ben 22 constano di uccisioni di creature viventi che vengono poi mangiate sullo schermo.

Dalle accuse di violenza gratuita, i registi, e Deodato in particolare, si sono solitamente difesi asserendo che tutti gli animali che sono stati uccisi erano parte del pasto quotidiano degli abitanti del luogo e sarebbero dunque stati soppressi in ogni caso. O che, come nel caso di *Ultimo mondo cannibale*, le scene in questione sono state riprese e inserite dal produttore Giorgio Carlo Rossi. Torneremo più avanti sulla rilevanza di queste uccisioni nell'economia dei film, limitandoci per ora a notare che, seguendo Daniel Shipka, la morte degli animali enfatizza quella costruita dell'uomo, portando lo spettatore vicino al mondo proibito della morte reale¹⁰⁹ (una funzione di primaria importanza nella strategia linguistica delle pellicole in questione).

L'estrema crudeltà di certe sequenze è stata certamente uno dei fattori che più hanno contribuito ad attirare la messe di critiche negative che i film hanno ricevuto al momento della loro distribuzione italiana e internazionale. Se ci limitiamo al caso di *Cannibal Holocaust*, possiamo notare che la ricezione ricalca la veemente condanna subita dalle pellicole di Jacopetti, sulla cui linea, ma in maniera critica – almeno secondo le intenzioni del regista – si sarebbe dovuto muovere il film. La stampa italiana non si è però convinta della bontà delle dichiarazioni di Deodato. L'11 febbraio 1980 *Il Giorno* definisce *Cannibal Holocaust* un esempio di preterizione cinematografica che stigmatizza il sadismo dei personaggi, mostrandolo però a piene mani¹¹⁰; il giorno seguente *l'Unità* lo definisce osceno e ipocrita, «una interminabile accozzaglia di efferatezze di bassa macelleria, sesso e violenza così platealmente ricostruite senza ritmo né senso (e capacità interpretative) da risultare adatte solo a spettatori dallo stomaco di ferro e dall'infinita sopportazione»; il 16 febbraio il *Corriere della Sera*, ricordando anche il precedente *Ultimo mondo cannibale*, come un «grandguignolesco intruglio di rara balordaggine», riassume questa nuova operazione di Deodato come «un accumulo di scene ributtanti, da bassa macelleria, di stupri e violenze d'ogni genere, al cui confronto i correvi pornofilm figurano come campioni di decoro»; l'1 marzo è la volta de *Il Secolo XIX*, che così commenta: «Deodato prosegue nel suo allucinante catalogo di compiacimenti mortuari: stupri, impalamenti e sventramenti sono i materiali prediletti di un film ripugnante [...] [che] punta sugli effetti peggiori, su stimoli bassamente emozionali». Se le musiche di Riz Ortolani fanno da contraltare lirico ai passaggi più abominevoli, l'articolo si chiude notando che «una vena razzistica scorre nelle fangose immagini di una degradazione umana sconcertante». Il 4 marzo *Il Corriere Mercantile*, riportando le «buone reazioni degli spettatori» a quello che è «un film da dimenticare», non

manca di sottolineare che «ogni atrocità è da Deodato oggettivata con l'unico scopo di colpire allo stomaco gli spettatori, di soddisfarlo nei suoi più bassi istinti»; infine *La Stampa*, il 5 marzo, osserva: «Ciò che forse sarebbe sopportabile in un documentario alla Jacopetti, diventa insostenibile in questa miscela di trucchi e volgarità».

A seguito delle note vicende giudiziarie legate al film¹¹¹ (in particolare le sei condanne inflitte a regista, soggetto, sceneggiatore, produttori e distributori, ritenuti responsabili di diffusione di spettacolo osceno e di immagini raccapriccianti), che avevano portato al suo sequestro, la pellicola tornerà per un breve periodo in sala. Le reazioni critiche non saranno però diverse: nel 1984 *Segnocinema* glossa brevemente che «Il film [...] è una galleria di raccapriccianti scene dall'inizio alla fine»¹¹², mentre *La rivista del cinematografo* rimarca che «il cinema cannibalico è la punta di massima negatività di un processo degenerativo iniziato verso la metà degli anni '60»¹¹³. Per i critici, i cannibal movies, definiti «filone squarta-e-mangia», sono diretti a un pubblico che accetta acriticamente qualsiasi modello gli venga proposto, anche questa «infernale pantomima del "cinema a luci rosse"».¹¹⁴

Sul versante estero il film non se la sarebbe cavata meglio. Se *Variety* considera disgustoso l'utilizzo delle immagini degli animali uccisi davanti alla macchina da presa e grottesco il presunto messaggio liberale del film, neutralizzato dal gore e dalle scene di nudo¹¹⁵, *Oltralpe* la critica si scatenerà di volta in volta contro il film o il regista in persona. I *Cahiers du Cinéma*, pur ammettendo la complessa costruzione visiva dell'opera, ne evidenziano l'ipocrisia e il razzismo, commentando senza mezzi termini: «De Ruggero Deodato, on peut dire, comme, en 1940, les Anglais de Mussolini: "si vous rencontrez cet homme, changez de trottoir"»¹¹⁶. *La revue du cinéma* ne parla come di un film atrocemente parossistico, situato all'incrocio di più filoni di largo consumo: quello dell'avventura esotica e del «cinéma "vomitif"», che si snoda tra la fiction sfrenata e lo pseudo documentario. Il giudizio complessivo è dunque poco lusinghiero: *Cannibal Holocaust* batte ogni record di ignominia¹¹⁷. Se *Amis du film* precisa che siamo di fronte a uno di quei «détestable pseudo-documentaires construits sur la recherche du sensationnalisme le plus sanguinaire et véhiculant un solid fond de racisme»¹¹⁸, *Cinéma* rincara la dose, definendolo «peggio dell'immondizia», ma soprattutto razzista, fascista e costruito in modo tale da fare profitto a partire da tutto ciò che c'è di degradante¹¹⁹. *Image et son* concede almeno al film di segnare una nuova tappa nello spettacolo della violenza, ma segnala che alcune sequenze sono di un realismo sorprendente, «un voyage au bout de l'abominable». E non gioca a favore del film il cartello che chiude la pellicola, in cui si chiede retoricamente

chi siano i veri cannibali: «Réponse gagnante: Ruggero Deodato et Gianfranco Clerici»¹²⁰. *Positif* avrebbe infine decretato che *Cannibal Holocaust* è pieno di una misoginia aggressiva e di *cliché* razzisti.

Il cannibalico sembra essere il punto di non ritorno di un processo di logoramento del sistema dei generi iniziato ben prima. Senza entrare nel dettaglio, riassumiamo brevemente alcune tendenze che hanno caratterizzato la fruizione mediale del periodo. Seguendo l'analisi di Guglielmo Pescatore possiamo innanzitutto notare che la frammentazione del consumo cinematografico è strettamente legata «alla crisi definitiva di quella capacità di mediazione e unificazione sociale che per un ventennio circa, secondo la fertile ipotesi di Vittorio Spinazzola, aveva caratterizzato il cinema popolare italiano»¹²¹. A ciò si aggiunge, nella lettura di Roberto Curti e Tommaso La Selve¹²², una deriva che sarebbe iniziata già con lo spaghetti-western, i cui esiti ultimi sarebbero sfociati nella parodia, mentre il filone dei mondo movies avrebbe proseguito su una linea più consapevole che avrebbe portato a una riflessione sulla rappresentazione della violenza al cinema. Se i generi sono già pervasi da «un'atmosfera mortuaria», di lì a poco un ulteriore fattore avrebbe determinato un inasprimento della situazione: nel 1976 la Corte Costituzionale liberalizza le TV private, innescando un processo di concorrenza con il medium cinematografico che contribuirà al collasso delle sale di terza visione, che fornivano un contributo rilevante al ciclo di vita dei film di serie B. I produttori, proprio negli anni in cui i cinema si trasformavano in sale a luci rosse, tenteranno di reagire all'emorragia di pubblico forzando quegli elementi in grado di garantire il divieto ai minori come elemento distintivo a garanzia del proibito, a dispetto (e in forza, allo stesso tempo) dei sequestri della magistratura. La situazione non sarebbe comunque durata a lungo: la saturazione del mercato, i problemi di censura (in Italia e all'estero) che avrebbero coinvolto molti dei titoli in questione e la nascita di grandi distributori internazionali, in grado di dettare quali film indipendenti potevano essere prodotti e distribuiti, avrebbero posto fine ai filoni più estremi¹²³.

Se ci allontaniamo per un momento dall'Italia, notiamo che l'evoluzione dei mondo movies subisce un'accelerazione proprio mentre il filone declina nel nostro paese. Quelli che nascono sono veri e propri franchise che puntano, in maniera diversa da quanto accaduto fino ad allora, a capitalizzare lo shock costruendo soprattutto compilation imperniate sulla morte. Sulla spinta del successo del «pioniere» *Faces of Death*, di cui ci occuperemo nel dettaglio in seguito, nascono emuli che via via vanno indebolendo l'originaria carica eversiva di prodotti che, nel bene e nel male, hanno quantomeno avuto il merito di esplorare strade linguistiche per certi aspetti innovative e toccare al tempo stesso nervi

scoperti della società in termini di tabù e limiti legati alla rappresentazione della violenza.

Di conseguenza, quei prodotti che, in seguito, pur affrontando di petto il tema della rappresentazione della morte, tenteranno di discostarsi dal filone degli shockumentaries sconteranno il precedente del filone e finiranno per esservi riassorbiti e sottoposti alla condanna dei media e dell'opinione pubblica. È il caso, ad esempio, di *Executions*, la cui stessa tag-line profetizza «This film should shock because truth hurts». Ricostruirne la vicenda, lasciando un certo spazio alla voce dei cineasti coinvolti, chiarirà il processo di stigmatizzazione subita e i pesanti attacchi lanciati dalla stampa.

È il 1995 quando un team di documentaristi presenta un progetto destinato a suscitare scalpore: scritto da David Herman e David Monaghan, e diretto dai due in collaborazione con Arun Kumar, si propone di dare conto della pena di morte, ripercorrendo i metodi usati nel mondo per eseguire le sentenze capitali. Definito da alcuni il film più controverso distribuito in Gran Bretagna dall'entrata in vigore del Video Recordings Act nel 1984¹²⁴, *Executions* presta il fianco alle critiche di chi accusa l'operazione di lucrare su un argomento così delicato. Dando un rapido sguardo alla confezione, si comprende come il materiale promozionale non intenda puntare sullo shock del packaging per differenziarsi dai mondo movies che in precedenza hanno sfruttato proprio questa strategia comunicativa: oltre alla tag-line citata, la copertina della VHS e dell'edizione DVD riporta il titolo, in alto, in lettering di colore rosso, ma senza particolari variazioni grandguignolesche che potrebbero presentare il prodotto come un film exploitation. Al centro della copertina, la foto di un detenuto in attesa di essere giustiziato, con gli occhi bendati. In basso, accanto al bollino dei prodotti vietati ai minori di 18 anni, un disclaimer avvisa «Warning. This video contains real footage of executions that you may find shocking and disturbing».

A seguito delle critiche successive alla distribuzione del documentario, Monaghan risponde ai detrattori dalle pagine di *Metro* con un lungo articolo in cui afferma che il film lo ha cambiato profondamente e che il più grande pericolo per la società non è tanto vedere la morte in TV, ma esserne divertiti¹²⁵. Nel ripercorrere le motivazioni che lo hanno spinto ad affrontare un argomento come quello della pena capitale, Monaghan sottolinea lo sforzo che fin dall'inizio lo ha animato: mostrare gli esiti di quella "filosofia", la pena di morte, che ha causato in tutto il mondo quasi altrettante vittime dell'ideologia nazista. Per sfidarla egli ha consapevolmente infranto uno dei più grandi tabù della pratica documentaria: non mostrare la morte reale in televisione e realizzare un prodotto da vendere nel mercato dei video. È una difesa, quella di Monaghan, che si sviluppa

innanzitutto in una prospettiva umanitaria. L'idea di *Executions* nasce infatti dall'esito di un sondaggio che indicava come il 70% della popolazione inglese fosse favorevole alla reintroduzione dell'impiccagione. Inizialmente, il regista e produttore chiede la collaborazione di Amnesty International, proponendo la donazione di parte dei profitti all'organizzazione e l'inserimento di un suo volantino all'interno di ogni copia del video.

La strategia scelta per discostarsi dagli shockumentaries è sviluppare il progetto con un team di professionisti dotato di tutte le carte in regola per portarlo a termine prendendo totalmente le distanze da quelli che chiama «exploitation movie makers»: David Herman si era occupato per due anni delle interviste ai sopravvissuti all'Olocausto nell'ambito del Project Testimony, collaborando con l'organizzazione antifascista Searchlight; Kuran, producer alla BBC, aveva fatto ricerche sulla tortura in Medio Oriente; Monaghan stesso era stato premiato per il film *The Killing Set*, che trattava di sport illegali e violenze sugli animali. Il design del film avrebbe seguito la tradizione documentaristica di filmmaker inglesi come Adam Curtis, che aveva sviluppato per la BBC la serie *Pandora's Box*, produzione in sei parti che scandagliava le conseguenze del razionalismo tecnocratico. Quanto alla scelta di mostrare le immagini di vere esecuzioni, secondo Monaghan fin dall'inizio non ci sono state alternative: bisognava far vedere al pubblico ciò di cui si parlava, ma ciascuna morte mostrata doveva avere una sua ragione d'essere, un contesto e una giustificazione. *Executions* doveva, insomma, essere diverso da quei prodotti underground che mescolavano morti reali e ricostruite e che glorificavano la morte a suon di colonne sonore heavy metal¹²⁶.

La presa di posizione verso un certo tipo di utilizzo di immagini di morte è dunque netta e precisa, ma le cose cominciano a complicarsi quando, stando alla versione di Monaghan, Amnesty chiede il controllo editoriale dell'operazione. La richiesta è declinata dai registi e da quel momento alcuni fax di Amnesty indirizzati agli archivi londinesi di WTN, Reuters e Imperial War Film Museum rendono più difficile ottenere i filmati necessari a completare il progetto. Nel frattempo, l'attenzione mediatica che cominciava a concentrarsi sui produttori, coinvolti nell'attrito con l'organizzazione umanitaria, può aver contribuito all'erronea percezione di *Executions* come shockumentary. Riusciti comunque a portare a termine il montaggio, i registi sono sorpresi di constatare che il film, classificato "R" in Gran Bretagna, passa senza tagli di censura l'esame della British Board of Film Classification. A quel punto il documentario viene distribuito e la stampa invita a boicottarlo; ma la campagna mediatica contro il film innesca la reazione opposta, incrementando l'interesse del pubblico, che prende d'assalto i rivenditori di VHS. È sempre Monaghan a ricordare la furia dei giornalisti,

inquadrando il boicottaggio di *Executions* in un clima di generale sospetto, a metà degli anni Novanta, nei confronti dei contenuti delle videocassette, insensato, secondo il produttore, quanto il codice Hays della Hollywood degli anni Trenta. In testa a tutti, riferisce, è *News of the World*, che non ha esitato a travestire una sedicenne per farla sembrare più grande, così da poter acquistare una copia del film. L'espedito funziona e, a seguito della notizia, il video retailer W. H. toglie il video dagli scaffali. *BBC*, *CNN* e *USA Today* riprendono l'avvenimento. *Executions* è attaccato dai media in modo trasversale, da quelli più schierati a quelli più "liberal", dal *Daily Mail* all'*Independent*. Lamentando il fatto che molti politici abbiano cavalcato la campagna di boicottaggio senza nemmeno aver visto il film, Monaghan ribadisce che la ragione principale dell'astio verso *Executions* sia la decisione di aver mantenuto le reali immagini di morte e non aver optato per ricostruzioni. Tutto si sarebbe risolto, o forse lo scandalo non sarebbe nemmeno scoppiato, se il documentario avesse aderito alle regole hollywoodiane degli effetti speciali, mantenendo segrete le uccisioni e private le esecuzioni. Anche per questo la scelta dei registi è invece quella di attingere il più possibile da materiali privati, nel tentativo di raccontare le storie delle vittime. Spesso, ricorda il regista David Herman, i documenti venivano forniti dalle famiglie stesse dei condannati e recuperati in modo rocambolesco.

Nello stesso numero di *Flesh & Blood* che ha accolto l'intervista a Herman, *Executions* è stato sottoposto a una triplice analisi critica da parte di Jason Slater, Andy Waller e Alex Chandon. Slater ritiene il documentario uno dei più potenti, ripugnanti, ma intelligenti mondo movies mai realizzati, focalizzando il suo giudizio sull'aspetto educativo del film, che al tempo stesso ha una forte componente politica. Quest'ultima, sottolinea il critico, è evidente, ad esempio, nel fatto che il film documenta le atrocità commesse nell'ex Jugoslavia, immagini censurate e ignorate dai giornalisti inglesi nel nome del buon gusto. Se fossero state mostrate dai media, invece, probabilmente avrebbero innescato dure reazioni che avrebbero portato a interrompere le violenze. Waller critica invece la mancanza di organicità nella struttura retorica del film, sottolineando poi un certo cinismo nelle motivazioni dell'operazione: dal momento che in Gran Bretagna la pena di morte non è in vigore, a chi è rivolto, si chiede il critico, il messaggio di un documentario che mostra cose che sappiamo già e contro cui la comunità internazionale si è da tempo schierata? Waller sospetta addirittura che *Executions* sia un tentativo calcolato di mascherare un documentario sensazionalistico come un prodotto "progressivo". Chandon, infine, nota una discrasia tra il testo dell'inserzione pubblicitaria «See the film they tried to ban» pubblicata a mezza pagina sul *Sunday Sport*, che faceva pensare a un prodotto scabroso,

offensivo e volgare, e il contenuto effettivo del film che, secondo il critico, è invece uno dei documentari più importanti, seri e disturbanti che abbia visto¹²⁷.

I film sopra descritti sono solo alcuni dei filoni problematici che hanno richiesto nuove prospettive di indagine anche in ambito accademico. In un articolo pubblicato nel 1995 sulla rivista *Screen*, Jeffrey Sconce, tenendo in debito conto i precedenti studi di Pierre Bourdieu, ha dato il via a un lavoro di *reframing*, proponendo la categoria di “paracinema”, delineata a partire dall’analisi di film letteralmente sviscerati sulle pagine di fanzine e volumi dedicati a contenuti eccentrici e bizzarri. Secondo Sconce, questa è una categoria testuale elastica che comprende una varietà di sottogeneri che vanno dallo splatterpunk alle pellicole su Elvis, dai mondo movies ai film sui mostri giapponesi, dai documentari sulla violenza giovanile a certa pornografia soft-core. Più che un distinto gruppo di film, si tratta di una modalità di lettura, una contro-estetica che diventa sensibilità sottoculturale per tutto ciò che è detrito culturale: «The explicit manifesto of paracinematic culture is to valorize all forms of cinematic “trash”, wheter such films have been either explicitly rejected or simply ignored by legitimate film culture»¹²⁸.

Si aprirebbe con ciò una battaglia tra “guerriglieri” dei cult film e le élites che vorrebbero porsi come custodi del gusto. L’autore vede l’infiltrazione di questa sensibilità anche in ambienti istituzionali prima insospettabili e in quella cultura di massa che prima ne era immune: dalle retrospettive sui biker movies ai corsi di studio universitari in cui si affrontano generi come l’orrore e la pornografia, un tempo considerati “sleazy”. Distaccandosi dal concetto di camp delineato da Susan Sontag, nel tentativo di proporsi come “contro-cinema”, il paracinema aspira a una visione alternativa del cinema come arte, attaccando, anche in modo diretto e aggressivo, il canone qualitativo stabilito. Sostenuta da audience particolarmente ricche in capitale culturale, questa particolare community incarnerebbe, secondo Sconce, una prospettiva sul cinema soprattutto maschile, bianca e proveniente dalla middle-class, che cerca di distaccarsi da quelli che percepisce come gusti dell’élite. Guardando al trash come a una dimensione di rifugio e al tempo stesso di vendetta, i fan del paracinema si pongono come autodidatti, per riprendere Bourdieu, in grado di sfidare lo stesso sistema educativo e di creare una sorta di frontiera testuale che esiste al di là del mondo accademico, spesso in contrasto con i canoni del cinema hollywoodiano mainstream mentre continuano a ridefinire le proprie avanguardie. Ne deriva la produzione di una contro-estetica vicina al concetto di “eccesso”, che si concentra su bizzarrie formali ed eccentricità stilistiche¹²⁹.

Questa attenzione verso l’eccesso, che secondo l’autore è in grado di porre il testo come documento culturale e sociale, è ciò che differenzia in modo netto il

paracinema dagli esteti accademici: laddove questi ultimi sono interessati all'eccesso solo in quanto tentativo di riportare lo spettatore all'interno di cornici precise, il paracinema tende invece a spingerlo oltre i limiti formali del testo, esplorando il profilmico e l'extratestuale con lo stesso interesse. Lo sviluppo di una sensibilità per il trash, conclude Sconce, può diventare addirittura un modo per mettere in discussione le metodologie di analisi proprie dei Film Studies, ricordando che tutte le forme poetiche ed estetiche sono legate a questioni di gusto, che a loro volta hanno profonde implicazioni politiche.

Un ulteriore paradigma attraverso cui indagare molti dei filoni che stiamo considerando è lo studio di Mikita Brottman sugli "offensive films", quelle pellicole, cioè, che sono state censurate, vietate e sequestrate, perché considerate rappresentative di un gusto illegittimo, anormale e potenzialmente contagioso. Iniziati molto spesso come vere e proprie avventure commerciali, questi progetti eccentrici mostrano uno spaccato del periodo storico-sociale in cui sono nati, si concentrano sul corpo umano e, proprio sul corpo, stavolta dello spettatore, producono reazioni fisiche come nausea, repulsione, svenimenti e malessere: rappresentano, in buona sostanza, un assalto diretto a chi li guarda, posizionandosi tra lo slasher e l'exploitation a causa dell'uso insistito di mutilazioni, violenza e collasso delle barriere che normalmente separano le dimensioni corporee, trasgredendo i tabù che ne regolano il funzionamento simbolico¹³⁰.

Publicato in origine nel 1997 con il titolo rivelatore *Offensive Films: Toward an Anthropology of Cinéma Vomitif*, il contributo di Brottman considera pellicole che provocano forti emozioni per via delle strategie di rappresentazione di tessuti, organi interni e fluidi biologici: dai mondo ai cannibal movies, dagli snuff allo slasher, i casi analizzati si collocano, secondo Brottman, nel trash per eccellenza, nell'eccesso, nell'estremo. Ciascuno di essi, però, ha un motivo particolare per rientrare nella categoria: se i mondo movies mettono in crisi i confini corporei, mostrando ciò che normalmente è tenuto nascosto, i cannibal lavorano sul collasso di categorie sociali e morali e sull'infrazione delle leggi che governano la civilizzazione umana, mentre lo snuff rappresenta una sorta di inconscio culturale in cui covano *rumor-panics* ormai incontrollabili.

2.4 Moral panic: lo snuff movie, dai margini a Hollywood (e ritorno)

Nella rubrica "Q&A" del magazine *Empire* del giugno 1993¹³¹, la Redazione risponde alla lettera di un lettore che chiede chiarimenti a proposito dell'esistenza dei cosiddetti snuff movies e menziona alcuni titoli di pellicole sequestrate

in un recente raid della polizia nella città di Birmingham: *Cannibal Holocaust*, *Cannibal Ferox* e *Driller Killer*. La risposta della rivista fornisce una minima definizione di snuff, ricostruendo l'origine di quello che, tutt'oggi, è uno dei miti più persistenti del panorama cinematografico e mediatico internazionale:

The definition of a snuff movie is a film in which somebody is *genuinely* killed for the camera. So, in *theory*, a snuff movie would be a kind of underground picture in which somebody is kidnapped off the streets, taken into a room, tortured and killed, with a videotape of the murder distributed on an underground circuit.

La Redazione prosegue menzionando la genesi di quello che viene definito un *rumor* diventato una leggenda urbana, ma allo stesso tempo chiedendosi se ci sia una concreta evidenza dell'ipotesi, o se invece si tratti di un'invenzione supportata dall'immaginazione di certo *tabloid journalism*. Tentando di far chiarezza sull'argomento, con il contributo del responsabile della British Board of Film Classification, James Ferman, e quello del critico cinematografico Kim Newman, il pezzo precisa alcune delle questioni centrali nell'analisi del fenomeno: le voci circolanti negli anni Settanta su un qualche coinvolgimento della mafia nella circolazione di snuff movies; che queste voci sono state prontamente "capitalizzate" da una casa di produzione per la realizzazione del (falso) prototipo che avrebbe aperto un mercato per decine di pellicole horror/thriller; che i tre film menzionati nella domanda del lettore non sono da considerarsi snuff, ma hanno ciascuno una storia ben nota agli addetti ai lavori; che le stesse pellicole, uscite in home video all'inizio degli anni Ottanta, sono state coinvolte nella vicenda dei Video Nasties e non sono state legalmente disponibili sul mercato britannico fino all'introduzione del Video Recordings Act nel 1984, il provvedimento con cui il Parlamento inglese ha regolamentato la circolazione dei film nel mercato dei videonoleggi.

L'articolo, citando il portavoce della Metropolitan Police's Specialist Operations, si concentra poi sulla *possibilità* di esistenza di snuff movies "genuini": l'ufficiale ammette che, a dispetto di quanto riportano regolarmente i media, nessuno snuff è emerso sul territorio britannico. Una circostanza, chiosa Newman, che di per sé non ne impedisce l'esistenza, in quanto tutt'altro che impossibile da realizzare. Il pezzo si chiude notando come sia disponibile in commercio un certo numero di documentari che includono al loro interno riprese di persone che effettivamente vengono uccise, specialmente nell'ambito dei mondo movies, pur con una distinzione: questi materiali non conterebbero come snuff in quanto i filmati non sono stati messi in scena a beneficio della macchina da presa.

Quanto appena riportato è solo un esempio di come il mito dello snuff movie sia da decenni al centro di tensioni che coinvolgono il mondo delle produzioni cinematografiche (in special modo underground o indipendenti), quello del giornalismo, le dinamiche della cultura popolare in rapporto alla regolamentazione dei prodotti culturali da parte degli organi preposti e la diffusione di leggende urbane. Episodi come quello in oggetto sono tutt'altro che rari. Sul caso in questione, Julian Petley, che a più riprese si è occupato del rapporto tra giornalismo, censura e film controversi, sottolinea che spesso prodotti segnalati come snuff quali *Cannibal Holocaust* e *Faces of Death* sono confusi l'uno con l'altro e intere aree della produzione horror sono demonizzate e sottoposte a misure oppressive e autoritarie¹³².

Come avremo modo di vedere in seguito, da un punto di vista prettamente commerciale il termine "snuff" viene alla ribalta nel 1976, quando il produttore americano Allan Shackleton decide di rimaneggiare un film realizzato qualche tempo prima, intitolato *Slaughter* e diretto in Argentina dalla coppia di cineasti Michael e Roberta Findlay: una pellicola a basso costo che, nelle intenzioni della produzione, avrebbe dovuto sfruttare l'onda lunga dell'attenzione verso gli omicidi commessi da Charles Manson e dalla sua "Famiglia". Aggiungendo un finale posticcio, la nota "coda" di cui torneremo a parlare, Shackleton ha cavalcato la tensione derivante da presunte voci riguardanti il commercio di pellicole che documenterebbero uccisioni reali e che, dal Sudamerica, verrebbero introdotte illegalmente negli Stati Uniti.

La campagna organizzata per promuovere il film ha così sancito il lancio ufficiale nell'industria cinematografica di una leggenda urbana che resiste tuttora, ma che trova le sue premesse, come ricorda Boaz Hagin, in decenni di film che hanno mostrato al grande pubblico come giornalisti e cameramen corteggino spesso la morte sul filo degli indici d'ascolto, per consegnare ai propri lettori/spettatori le ultime notizie¹³³. Nel tempo si era insomma creato il terreno fertile per accettare l'idea stessa dell'esistenza degli snuff, e l'isteria dovuta agli omicidi della "Family", associata alla presa di posizione del movimento femminista contro l'industria pornografica, avrebbero fatto il resto.

Va detto che la premessa esplorata dal filone è tutt'altro che nuova: non solo, come abbiamo visto, registrazioni di incidenti mortali erano diffuse già all'inizio della storia del cinema, ma, in buona sostanza e in termini concettuali, pur senza usare il termine snuff, l'ipotesi alla sua base era già stata abbozzata nel racconto di Apollinaire a cui abbiamo accennato in precedenza; inoltre, anche dal punto di vista finzionale, l'idea di registrare attraverso la macchina da presa un delitto in diretta era stata sondata da pellicole come *L'occhio che uccide* (*Peeping Tom*,

Michael Powell, 1960), così come, rimanendo nell'ambito della fiction, anche l'idea di registrare un decesso di fronte alle telecamere non necessariamente deve ascrivarsi al filone snuff – si veda ad esempio *La morte in diretta* (*La mort en direct*, 1980) di Bertrand Tavernier.

Nel giro di breve tempo assistiamo dunque a un movimento di ritorno che riporta progressivamente l'idea dello snuff dai margini dell'industria cinematografica, nientemeno che a Hollywood. Se il capostipite “costruito” nell'operazione di Shackleton è un prodotto pensato per il circuito *grindhouse*, i primi a sperimentare con lo snuff sono quei registi che, pur appartenendo a cinematografie non necessariamente “contigue”, lavorano sui generi a sfruttamento intensivo: ad esempio l'italiano Joe D'Amato (Aristide Massaccesi) che, nell'ambito della serie dedicata a Emanuelle nera, la reporter interpretata da Laura Gemser, nel film *Emanuelle in America* (1976) inserisce un finto snuff all'interno di una sequenza girata in una casa di piacere sudamericana; in *Snuff, Vítimas do Prazer* (1977) il regista brasiliano Cláudio Cunha sviluppa l'idea ambientandola in Brasile e legandola alle produzioni dell'inquietante regista Miguel; *Blue Nude* di Luigi Scattini (1977) vede l'immigrato italiano Rocco Spinone alle prese con la morte in diretta di un'amica, attrice di film porno, avvenuta sul set durante le riprese di una sequenza violenta; *Hardcore* di Paul Schrader (1978) indaga il sottobosco delle produzioni pornografiche BDSM¹³⁴ con una pellicola “d'autore”, scostandosi dall'exploitation che solo due anni prima aveva sancito la nascita del filone. Nel 1979 Deodato dirige *Cannibal Holocaust*, ammettendo a più riprese di essersi ispirato al mito dello snuff e tornando a giocare con l'idea delle pellicole sudamericane illegali; con l'incubo tecno-carnale *Videodrome*, nel 1983, David Cronenberg ipotizza un'evoluzione dell'intrattenimento che porterà una TV mediamente violenta e pornografica a trasformarsi in un canale dedicato a pratiche estreme che sfociano nella morte in diretta: se ne ricorderanno, qualche anno più tardi, sia Thomas Wind, regista nel 1995 del dimenticabile *Berlin Snuff*, che sguinzaglia una troupe televisiva senza scrupoli sulle tracce del peggio che si possa trasmettere sul piccolo schermo, sia Bill Guttentag che in *Live! Ascolti record al primo colpo* (*Live!*, 2007) ipotizza un cinico reality costruito sul gioco della roulette russa, condotto da Eva Mendes nei panni di una responsabile dei programmi di un'emittente televisiva con l'ossessione dei dati di ascolto.

A cimentarsi con lo snuff troviamo sia esordienti di talento come Alejandro Amenábar (*Tesis*, 1996) che volti noti come gli attori Johnny Depp e Marlon Brando (*The Brave*, 1997, diretto dallo stesso Depp), o Luke Wilson e Kate Beckinsale (*Vacancy*, Nimród Antal, 2007); sia cineasti affermati come Joel Schumacher, che segue il tormentato detective interpretato da Nicholas Cage

in *8mm – Delitto a luci rosse* (8mm, 1999), e Kathryn Bigelow, che ne esplora la declinazione digitale in *Strange Days* (1995), sia veterani dei filoni nostrani come Bruno Mattei che nel 2003 realizza il direct-to-video *Snuff killer – La morte in diretta*.

Vi sono poi alcune pellicole che segnano un ritorno all'assalto senza tregua al corpo delle vittime da parte di un manipolo di cineasti che realizzano alcuni dei lavori più estremi del filone: da *The Great American Snuff Film* (Sean Tretta, 2003) a *Snuff 102* (Mariano Peralta, 2007), dalla trilogia di *August Underground* (Fred Vogel, 2001-2007) a *The Bunny Game* (Adam Rehmeier, 2012). E non manca chi aggiorna il mito della morte in diretta all'epoca di Internet: *My Little Eye* (Marc Evans, 2002), *Paura.com* (FeardotCom, William Malone, 2002), *Snuff Movie* (Bernard Rose, 2005) e *Nella rete del serial killer* (*Untraceable*, Gregory Hoblit, 2008) ne sono solo alcuni esempi.

La categoria di snuff è però sin dall'inizio problematica anche in termini strettamente cinematografici, rispecchiando in pieno ciò che abbiamo detto a proposito dei filoni analizzati finora. Se *Slaughter/Snuff* è un low budget girato da un team che veniva da precedenti esperienze nel porno (ad eccezione della posticcia sequenza finale, è stato infatti scritto, diretto e montato da Michael Findlay, mentre la moglie Roberta si è occupata delle riprese)¹³⁵, Linda Williams lo ritiene una variante dello slasher¹³⁶ in grado di capitalizzare sulla confusione tra horror e hard core. Nella dettagliata analisi di Eithne Johnson ed Eric Schaefer, *Snuff* scompagina la distinzione tra porno chic e grindhouse gore, tentando di fare cassa sfruttando il successo della pornografia hardcore e optando per una distribuzione tipica di un prodotto mainstream, invece del più ristretto circuito dei drive-in e delle sale grindhouse per le quali era stato prodotto in origine. In particolare, l'aggiunta della sequenza finale avrebbe fatto scivolare la pellicola dalla categoria dei *roughie/kinky* a quella del cinema gore, diventando il primo "exploitation soft-core gore film" a essere proiettato in sale mainstream. Tutto questo si riflette nella risposta degli spettatori, dal momento che il finale gore è stato in grado di ri-orientare le aspettative del pubblico, messo alla prova sia dal film che dalla campagna promozionale provocatoria, il tutto condito dalle voci sulla presunta esistenza di veri snuff¹³⁷.

Questioni che neanche in seguito cessano di rendere problematica la ricezione delle pellicole: Steve Jones precisa che, con il radicarsi del filone, in alcuni casi il sesso e la violenza sono così intrecciati che è difficile stabilire come il singolo film vada decodificato (hardcore pornography? Softcore horror?)¹³⁸.

Inoltre, non va dimenticata la pressione di film horror o thriller che incorporano al loro interno sequenze snuff, girate per lo più con formati e stile diverso

rispetto al resto della pellicola, per far sì che lo spettatore disorientato creda plausibile, pur sapendo di trovarsi di fronte a uno spettacolo di finzione, che esistano realmente circuiti underground dove vengono prodotti questi video¹³⁹.

Ciò che è interessante notare, a questo proposito, è la capacità di riassorbire attraverso rassicuranti produzioni di genere l'ipotesi destabilizzante di partenza, all'origine del mito stesso dello snuff: che si possa, cioè, fare commercio di questi contenuti e che, anzi, ci sia un fiorente mercato gestito da loschi individui o organizzazioni che ne richiedono la realizzazione e si occupano della distribuzione. Insomma, una sorta di degenerazione dell'industria cinematografica stessa, in alcuni casi, o un sottobosco di spacciatori di video di morte, in altri. Un'ipotesi su cui la stampa ritorna più volte e con una certa frequenza nel corso del tempo, dapprima legando queste produzioni all'ambito pornografico, e segnatamente alle pratiche BDSM, per poi avvalorare l'ipotesi dei circuiti pedopornografici internazionali, scatenando quello che è, a tutti gli effetti, uno degli esempi più duraturi di moral panic¹⁴⁰ legato alle produzioni audiovisive.

Vediamo ora alcuni esempi di notizie legate alla cronaca nera in cui sono chiamati in causa proprio gli snuff, mescolando indagini su crimini concreti con l'etichetta di un "prodotto" a rigore inesistente, dal momento che, come precisa Julian Petley, finora nessun contenuto che corrisponda alla descrizione di uno snuff è mai stato ufficialmente reperito dalle autorità: molto spesso, anzi, le crociate condotte per smantellare presunte reti criminali hanno l'obiettivo ben più concreto di ridurre libertà individuali relative ad attività considerate devianti – come certe pratiche sessuali – o di imporre misure restrittive o censorie che limitino la circolazione di prodotti culturali ritenuti offensivi e indecenti¹⁴¹.

Nel 1990, commentando un episodio di cronaca nera avvenuto a Londra, che aveva spinto l'allora primo ministro Margaret Thatcher a incaricare il Ministro degli Interni di «impegnare i migliori detective di Scotland Yard per dare la caccia ai maniaci che hanno assassinato venti bambini, vittime delle più disgustose violenze e torture», *La Repubblica* accredita a questo caso la produzione di snuff e riporta quanto segue:

[...] I bambini e le bambine rapiti venivano filmati durante stupri e sadismi. In alcuni casi veniva addirittura ripresa la loro morte, dopo una lunga, terribile tortura. Sono già state identificate sei giovanissime vittime, usate per la realizzazione dei cosiddetti snuff-movies, videocassette porno, e si sta cercando di trovare i resti degli altri quattordici piccoli straziati. [...] Stavolta, infatti, non si è trattato solo di soddisfare istinti bestiali, ma addirittura di mettere in commercio

gli agghiaccianti filmini. Un mercato fiorente. In molte strade dell'Inghilterra, soprattutto a Londra, ci sono negozi dove sottobanco vengono venduti filmati di scene sadiche e di violenza carnale che hanno per protagonisti bambini di età spesso inferiore ai dieci anni. [...] Le indagini sono state allargate fino in Olanda. Infatti si sa che molti di questi film osceni e frutto di orrendi crimini sono stati posti in vendita anche ad Amsterdam¹⁴².

Secondo la stampa internazionale, il traffico di corpi, atti ad alimentare l'industria delle produzioni audiovisive clandestine che si concludono con la morte delle vittime, sembra essere una costante a diverse latitudini e non legata solo al mercato dei contenuti pedopornografici. Ad esempio, a proposito dell'alto numero di giovani donne scomparse a Ciudad Juarez, nell'agosto 2003, il quotidiano francese *l'Humanité*, nel ricostruire la vicenda riportando fonti locali messicane, ricorda alcune delle ipotesi fino ad allora considerate dagli inquirenti per spiegare le sparizioni, tra cui, appunto, la produzione di snuff movies¹⁴³.

È ancora l'Italia a fare notizia quando, come da copione, i titoli dei giornali riportano la pista dello snuff a proposito di un caso di omicidio avvenuto in un comune del milanese, per cui la stampa si era subito scatenata titolando "Il mistero degli Snuff Movie nel garage di Cinisello Balsamo"¹⁴⁴. In quello che viene definito «box dell'orrore», attrezzato per pratiche sessuali violente, nel maggio 2011 viene ritrovato il cadavere seviziato di una prostituta romena di poco più di 20 anni. Le indagini portano all'arresto di un quarantatreenne disoccupato di Sesto San Giovanni, Antonio Giordano. I media si gettano sulla vicenda: la copertura della notizia è pressoché totale. Il 28 maggio la vicenda apre i notiziari: si parla di snuff a *Studio Aperto* delle 12.25, al *TG 1* delle 13, al *TG 2* delle 13.30 e nelle edizioni serali. I giornalisti si premurano di sottolineare che «Gli investigatori non escludono nemmeno che l'omicida possa essere coinvolto in un giro di snuff movies, i filmati venduti a prezzi altissimi che riprendono violenze dal vero»¹⁴⁵ che «spesso si concludono con la morte dell'«attrice»»¹⁴⁶.

Infine, nel maggio del 2011, *The Sun* riporta gli aggiornamenti giudiziari a proposito del brutale omicidio della piccola Tia Rigg, seviziata e uccisa dallo zio John Madden, apparentemente per mettere in atto quanto visto nei video della sua collezione privata di snuff films¹⁴⁷. L'articolo, come quasi sempre in questi casi, non offre ulteriori informazioni su questi film, né fornisce alcun elemento utile all'opinione pubblica per identificarli, lasciando solo intendere che si tratti di qualcosa di tremendo. È proprio però la mancanza di indizi ad alimentare la paura nei lettori.

Al di là degli esempi appena riportati, gli snuff, assieme ai mondo e ai cannibal movies, sono stati al centro dell'attenzione ossessiva delle forze dell'ordine in

quello che tuttora è considerato un caso emblematico di moral panic legato alle produzioni cinematografiche, destinato a segnare per anni le cronache inglesi: i cosiddetti “Video Nasties”.

2.5 Dai Video Nasties al Torture Porn

“Nastiness”, like beauty, is in the eye of the beholder.

Allan Bryce, *Video Nasties!*

Ripercorrere brevemente una vicenda complessa come quella che ha avuto luogo nei primi anni Ottanta nel Regno Unito e che ha portato alla regolamentazione del mercato home video tramite l’emanazione del Video Recordings Act meriterebbe una trattazione a sé e rimandiamo quindi alla letteratura dettagliata sull’argomento¹⁴⁸. Tuttavia, analizzare alcune dinamiche degli eventi che hanno coinvolto i Video Nasties è utile non solo perché esse hanno implicato molti dei film che stiamo considerando, ma anche perché quegli eventi sono tutt’altro che lontani nella memoria collettiva del popolo inglese – e non solo – e rappresentano un nervo scoperto nella ricezione di molte delle cinematografie marginali che abbiamo considerato finora.

Iniziamo questa breve panoramica rifacendoci all’appassionata guida sull’argomento redatta da Allan Bryce¹⁴⁹, che inizia la sua trattazione ricordando il periodo tra la fine degli anni Settanta e i primi Ottanta come una vera e propria età dell’oro per gli amanti del cinema exploitation in Inghilterra: mentre le Major valutavano i pro e i contro dell’opportunità di trasferire su VHS i propri prodotti, l’introduzione del videoregistratore si rivelava una manna dal cielo per tutti quei film che avevano poche speranze di uscire in sala, ma che l’entusiasmo di centinaia di gestori di videonoleggi e collezionisti contribuì ben presto a diffondere sugli scaffali, per la gioia dei fan delle pellicole a base di sesso e orrore. Questa invasione di film non sottoposti ad alcun tipo di censura, favorita dalla rapida diffusione del nuovo supporto, avrebbe però preso in contropiede le autorità preposte al controllo dei contenuti audiovisivi e avrebbe avuto pesanti conseguenze soprattutto sui distributori di piccole dimensioni.

È il gennaio del 1982 quando un’immagine particolarmente truculenta che pubblicizza il film *Driller Killer* compare sulla rivista *Television And Video Retailer*, passando tutt’altro che inosservata¹⁵⁰. La stampa si interessa a tal punto alla vicenda che la copertura costante dei media si rivela in grado di

dettare l'agenda politica della nazione. L'espressione stessa "Video Nasty", a proposito della quale non vi è accordo unanime nemmeno su chi e in quale circostanza l'abbia usata per la prima volta, finisce ben presto per indicare una quantità di film eterogenei, in cui compare un po' di tutto: dal cannibalismo agli omicidi compiuti usando trapani elettrici, dal sadomasochismo alle mutilazioni a colpi di motosega¹⁵¹.

A giugno il *Daily Mail* titola "Ban the Sadist Video", uno slogan che scandirà una vera e propria campagna mediatica contro una serie di titoli individuati dal Director of Public Prosecutions. Dopo l'interesse dimostrato in prima persona dal deputato del Partito Conservatore Graham Bright nel proporre una regolamentazione *ad hoc*, su pressione del segretario Leon Brittan si fissa per luglio 1984 la data per l'approvazione della legge che vincoli anche i video a uno stringente processo di valutazione: si tratta del Video Recordings Act. Si apre a questo punto un periodo di transizione durante il quale, in attesa che la proposta diventi legge, i fan si scatenano nella caccia alle "primizie" che hanno avuto la (s)ventura di finire nell'occhio del ciclone; allo stesso tempo i piccoli rivenditori, consapevoli degli alti costi da sostenere per sottoporre i titoli al visto censura, decidono di cavalcare l'onda e vendere quante più copie possibile finché la domanda è al massimo, per poi tornare a proporre prodotti "normali".

Nel frattempo, Scotland Yard scatena una vera e propria caccia ai video incriminati: i negozi che vendono VHS vengono presi di mira dagli agenti, che spesso non hanno la minima idea del contenuto dei video e procedono a sequestri basati sulle copertine delle videocassette o sui semplici titoli, giungendo talvolta a risultati ridicoli come il sequestro di *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), scambiato per *Cannibal Apocalypse* (Antonio Margheriti, 1980), o il ritiro dagli scaffali dei video retail de *Il grande uno rosso* (*The Big Red One*, Samuel Fuller, 1980) perché il titolo era sospettosamente ammiccante. Liquidare questi raid come semplici episodi da raccontare col sorriso sulle labbra sarebbe però fuorviante, perché spesso i sequestri indiscriminati di grandi quantità di materiali hanno condotto sul lastrico i piccoli distributori, che si sono visti costretti a chiudere l'attività e affibbiare, come se non bastasse, la nomea di spacciatore. E, d'altro canto, semplici appassionati di film horror sono stati trattati alla stregua di criminali.

Ma, prima ancora dei titoli oggetto dei sequestri delle forze dell'ordine, come chiarisce Kate Egan, è la stessa etichetta di "Video Nasty" a essere problematica: non si tratta di un genere vero e proprio; il termine non è universalmente o internazionalmente riconosciuto dagli addetti ai lavori; la categoria non corrisponde a pratiche produttive o strategie di marketing condivise; i titoli cate-

gorizzati come tali non sono stati necessariamente raggruppati insieme perché condividono tematiche e caratteristiche formali¹⁵².

A una prima lista di 52 titoli pubblicata nel giugno del 1983 si aggiungono 11 film successivamente all'approvazione del Video Recordings Act, ma l'elenco non si stabilizzerà che negli anni seguenti, per effetto di continue aggiunte ed esclusioni. Secondo quanto riportato nel documentario *Video Nasties – The Definitive Guide* (Nucleus Films, 2009), nella lista redatta da Scotland Yard figurano 39 titoli classificati come “banned”¹⁵³, che spaziano da alcuni dei più noti cannibal movies italiani al primo lungometraggio di Abel Ferrara (*The Driller Killer*, 1979), dal noto mondo movie *Le facce della morte* a film di Fulci e Bava, dal rape and revenge *Non violentate Jennifer (I Spit on Your Grave)*, Meir Zarchi, 1978) al famigerato *Snuff*, a pellicole nazisploitation. Ma a questo elenco ufficiale si aggiunge una seconda lista di altri 33 film, poi eliminati (“dropped”)¹⁵⁴ dall'elenco ufficiale dei Nasties, che comprendeva, tra gli altri, l'esordio di Sam Raimi alla regia (*The Evil Dead*, 1982), accanto a lavori di Tobe Hooper.

In questo calderone, Martin Barker individua due principali flussi cinematografici: da un lato, un filone italiano avvezzo alla produzione di film violenti; dall'altro, uno americano pensato per lo sfruttamento nei drive-in e specializzato in prodotti ad alto tasso di violenza. A essi si aggiungono le opere di giovani autori che si affacciavano sul mercato con una spiccata sensibilità nel tratteggiare il turbolento panorama sociale e politico dell'epoca in cui le pellicole sono state realizzate (per intenderci, cineasti come Wes Craven)¹⁵⁵.

Barker nota anche alcuni tratti che accomunano le opere finite nelle liste del Director of Public Prosecution: non si tratta soltanto di una questione legata all'eccessivo tasso di violenza esplicita caratterizzante la maggior parte dei film, ma del modo in cui questa violenza è mostrata e la relazione che si instaura tra lo spettatore e opere in cui, a differenza di produzioni mainstream, mancano eroi ed eroine con cui il pubblico possa identificarsi o a cui possa far riferimento, in un universo filmico caratterizzato da un generale e diffuso cinismo. L'assenza di un centro ordinatore a partire dal quale, grazie a consolidate convenzioni cinematografiche, poter organizzare il caos esplosivo nelle storie raccontate sullo schermo è evidente non solo in prodotti noti come *L'ultima casa a sinistra (The Last House on the Left)*, Wes Craven, 1972), ma anche in pellicole forse meno conosciute dai non amanti del genere, ma egualmente di successo, come *Island of Death* (Nico Mastorakis, 1975). Quest'ultima, provenendo dalla Grecia, è in parte un'eccezione ai flussi audiovisivi individuati da Barker, ma risponde alle stesse caratteristiche: come potrebbe il pubblico identificarsi in una coppia inglese in vacanza su un'isola greca, la cui occupa-

zione principale è dedicarsi a rapporti incestuosi (i due sono fratello e sorella), omicidi efferati e zoofilia? È del resto lo stesso regista ad ammettere di aver girato la pellicola in termini puramente di exploitation e, in mancanza di altri mezzi, di aver insistito sul versante sesso/violenza/sadismo, con l'intento di "fare cassetta" e guadagnare il più possibile dall'operazione¹⁵⁶.

Seguendo la medesima logica, analoghe difficoltà di identificazione si riscontrerebbero nei confronti degli avventurieri, prima massacratori e poi massacrati, del filone cannibalico italiano.

Eppure, i Nasties non cessano di stimolare l'interesse del pubblico, in un misto di attrazione e repulsione. Se, al tempo, il loro statuto di cult non veniva riconosciuto tanto dal "valore" del singolo film, quanto dal fatto di essere l'incarnazione di un oggetto proibito, con il senno di poi molti dei video appartenenti a una lista o all'altra sono oggi considerati dei classici a tutti gli effetti, se non addirittura le pellicole più rappresentative dell'intera carriera dei cineasti che le hanno dirette e che in seguito hanno avuto lunghe e fortunate carriere anche in produzioni mainstream hollywoodiane. Ma è interessante notare che, nel momento culminante dell'isteria scatenatasi nel Regno Unito, gli appassionati di horror li cercavano accanitamente sulla base delle promesse offerte dal packaging e dalla pubblicità sulle pagine delle riviste specializzate: advertising che però, nella maggior parte dei casi, si rivelava fuorviante, puntando su aspetti scioccanti e titoli ammiccanti che spesso non corrispondevano al contenuto. Evidentemente, il brivido provato nel cercare di procurarsi in tutti i modi ciò che i genitori, la polizia e la società benpensante facevano di tutto per nascondere compensava la delusione nel trovarsi di fronte a un prodotto che spesso non coincideva con quanto pubblicizzato.

Ci sono però altri fattori rilevanti da considerare in questa vicenda, il primo dei quali ha a che fare con il supporto stesso che permetteva la circolazione dei film: la videocassetta. Come sottolinea Geoffrey Pearson, in Inghilterra, a partire dalla Seconda Guerra Mondiale, l'allerta legata all'introduzione di mode, usi e costumi che minacciavano la tradizione si è riproposta più volte e in ciascun caso è stata accompagnata da un allarme sociale determinato dalla paura che particolari declinazioni di prodotti della cultura popolare potessero corrompere i giovani. A questo timore seguivano solitamente crociate che tendevano a preservare l'ordine costituito, proteggendo la nazione dall'invasione di prodotti stranieri (in particolar modo americani) che minacciavano di mutare la società vittoriana: prima dei Nasties, questa sorta di protezionismo è stato attuato nei confronti dei fumetti horror negli anni Cinquanta e contro la diffusione del rock'n'roll.

Ma ci sarebbe una ben più lunga tradizione in questo senso: già nel 1500 e 1600, infatti, si levavano proteste contro la rappresentazione dei criminali come eroi nelle canzoni popolari; e, ancora prima dell'introduzione del cinema come luogo di aggregazione, in molti casi nuovi media (come i *penny dreadful comics*) o luoghi di fruizione di cultura popolare frequentati dai giovani (dai *penny gaff theatres* ai *two penny hop dancing saloons* sono stati accusati di corromperne i costumi¹⁵⁷. L'introduzione del videoregistratore e la relativa circolazione di VHS si inserisce dunque in una tradizione di tentativi di controllo della diffusione di contenuti considerati pericolosi da parte dell'establishment, con il preciso scopo di difendere i valori tradizionali dalla minaccia proveniente dall'esterno. Questo aspetto, unito alla particolare qualità del materiale veicolato nel caso dei Video Nasties (orrore, violenza, sesso e sadismo), ha portato alla nascita di una vera e propria campagna moralizzatrice guidata da Mary Whitehouse, esponente di un movimento che propugnava il rispetto degli standard di moralità e decenza che trovavano negli ideali cristiani piena applicazione. Inutile dire che la difesa dell'innocenza dei bambini è stata uno dei volani principali di questa azione moralizzatrice.

In quella che si configura come una vera e propria intrusione nello spazio privato casalingo, i tabloid non esitano a puntare sul fattore corruzione, pubblicando fotografie a tutta pagina di indifesi, giovani spettatori in balla del piccolo schermo e condividendo il punto di vista promosso da Whitehouse e dalla National Viewers' and Listeners' Association: la visione dei Video Nasties da parte dei bambini lasciati da soli davanti allo schermo della televisione provocherebbe in loro pericolose conseguenze sul piano emotivo e comportamentale e la visione reiterata di film ad alto tasso di violenza, come quelli sotto accusa, causerebbe addirittura un comportamento imitativo e un aumento degli episodi antisociali da parte dei giovani spettatori. Per quanto la stessa Whitehouse ammetta candidamente, nel corso di molteplici interviste pubbliche, di non aver mai guardato in prima persona nemmeno uno dei video che vorrebbe fossero messi al bando, con lo stesso candore identifica in sesso, violenza e sadismo a livelli ingiustificati i tratti caratterizzanti delle pellicole e, giudicandoli a partire dal solo materiale promozionale, si dichiara certa della presenza di questi elementi in dosi massicce nei film in questione. E, soprattutto, del fatto che essi sono in grado di corrompere chi li guarda, in particolar modo i più piccoli.

A supporto di questa tesi, viene commissionato uno studio da effettuarsi in un numero selezionato di scuole, con l'intenzione di dimostrare l'alta percentuale di bambini esposti alla minaccia dei Nasties nel corso della loro dieta mediale.

Il test, che sarà oggetto di forti polemiche per quanto riguarda la scientificità della costruzione dei questionari, la loro somministrazione e la conseguente interpretazione, giungerà nel giro di breve tempo a inquietanti risultati: moltissimi ragazzini dichiarano di guardare regolarmente Video Nasties.

Il dato “scientifico” era ciò che mancava per passare alla fase successiva: dare una stretta a un mercato senza regole per salvare il futuro delle nuove generazioni, con il beneplacito dei genitori. La premessa era però piuttosto arbitraria e si basava sul fatto che, nell’ipotetico caso in cui entrambi i genitori fossero stati assenti da casa, i figli avrebbero potuto mettere le mani sui film e rimanere traumatizzati dalla visione, senza applicare lo stesso principio al consumo di tabacco o di sostanze stupefacenti: lo Stato entrava così nel privato del consumo domestico in modo piuttosto incoerente, senza porsi il problema che, mentre i genitori erano fuori, quegli stessi bambini soggetti all’attrattiva dei Video Nasties avrebbero potuto benissimo mettersi a fumare le sigarette di papà o ubriacarsi con gli alcolici del mobile bar.

Lungi dall’evidenziare queste contraddizioni, la stampa si rendeva complice del clima di tensione grazie ad articoli che non facevano altro che gettare benzina sul fuoco di quella che sembrava ormai essere una psicosi collettiva, riferendo di sequestri di film in cui venivano documentate mutilazioni, decapitazioni e sesso violento. In uno di questi episodi, uno “snuff film” sequestrato a Birmingham mostrava una troupe cinematografica che veniva inseguita e uccisa da una tribù in Amazzonia. Si trattava, evidentemente, chiosa Bryce, di *Cannibal Holocaust*⁵⁸.

La stretta sulle videocassette si sarebbe in seguito allentata, per poi riproporsi a ondate regolari e portare all’istituzione di organi di autoregolamentazione dell’industria come il Video Packaging Review Committee, con il compito di controllare il modo in cui i distributori procedevano alla vendita dei prodotti exploitation a partire dalla confezione stessa.

Ciò non ha impedito che l’onda lunga dei Video Nasties e la mitologia dello snuff si facciano sentire ancora oggi all’ombra della monarchia inglese. Come discusso da Johnny Walker in un recente saggio⁵⁹, alcuni dei più estremi horror contemporanei prodotti nel Regno Unito, come *The Devil’s Chair* (Adam Mason, 2007), sono legati all’epoca dei Nasties da memorie personali dei registi cresciuti durante quel periodo ansiogeno, mentre altri film inglesi, ad esempio *The Last Horror Movie* (Julian Richards, 2003), si rifanno espressamente allo stile e alla mitologia dello snuff. L’arbitrarietà dei metodi analitici per stabilire il grado di “pericolosità” di certe pellicole ad alto tasso di violenza e sadismo si è invece riproposta quando la British Board of Film Classification (BBFC) ha reso

pubblici i criteri, a dir poco surreali, di uno studio commissionato per analizzare la percezione della violenza a sfondo sessuale con componenti di sadismo nei film (sulla base degli esiti di questa analisi, la BBFC rivedrà le proprie politiche in merito al trattamento da riservare a queste pellicole, facendo presagire una ulteriore stretta censoria sulla distribuzione). Ne è emerso, ad esempio, che il campione considerato si limita a 35 persone su tre città in totale ed è composto da individui che non sono spettatori abituali di quel genere di contenuti; inoltre, non sono stati convocati esperti che potessero contribuire a contestualizzarne la ricezione secondo un corretto frame interpretativo¹⁶⁰.

Considerando l'eredità di etichette problematiche come quelle di "snuff" e "Video Nasty", ci rendiamo conto che le dinamiche di ricezione non sono cambiate e che filoni più vicini a noi come il "torture porn" si trovano oggi a fare i conti con le stesse questioni che i "progenitori" hanno affrontato alcuni decenni orsono, incanalando, nel bene e nel male, tensioni sociali latenti, ma pronte a esplodere.

Anche il "torture porn", che inaugura una nuova sottocategoria dello splatter, viene definito come tale *ex post* e in modo piuttosto arbitrario. Il termine compare per la prima volta il 28 gennaio 2006 sulle pagine del *New York Magazine*: lo utilizza David Edelstein nell'articolo "Now playing at your local multiplex: Torture porn"¹⁶¹ per riferirsi al film di Eli Roth, *Hostel* (2005), e a una manciata di altri¹⁶², realizzati a partire dal 2000 circa, caratterizzati dalla preponderanza di efferate scene di tortura, inserite all'interno di meccanismi narrativi in cui il sadismo gioca un ruolo primario nelle dinamiche tra i personaggi. Edelstein nota che, un tempo, scene di macelleria umana come quelle rappresentate in queste pellicole erano prerogativa dei cannibal movies italiani, mentre ora sono proiettate nei multiplex e, a differenza degli slasher degli anni Settanta e Ottanta (definiti colloquialmente "hack-'em-ups"), in cui il fiotto di sangue era l'equivalente del *money shot* dei film porno, in questi casi le vittime non sono "intercambiabili". Si tratta, insomma, di film che mostrano personaggi comuni disposti a comprare il privilegio di torturare a morte qualcuno e che dipingono un mondo abitato da latenti serial killer: pellicole nichiliste al punto da richiedere la sospensione di ogni giudizio morale.

Secondo Edelstein, la causa di questa svolta (se di svolta in effetti si tratta, visto che le considerazioni espresse non sono molto diverse da quelle che fomentavano il dibattito critico negli anni Settanta, quando si parlava di altri cicli del genere horror) è la paura che, fomentata dalle tremende immagini di Abu Ghraib, soppiantando l'empatia ci renderebbe tutti potenziali torturatori "perbene"¹⁶³.

Non è nostra intenzione discutere qui in maniera dettagliata i tratti del torture porn¹⁶⁴, che chiama in causa ulteriori categorie altrettanto problematiche, come quella di “gornography”, ma solo segnalare alcune tendenze che lo accomunano ai filoni già discussi. È evidente, innanzitutto, che nella maggior parte dei casi l’etichetta funziona da termine ombrello usato spesso in ottica distributiva e al momento della ricezione, più che in quella produttiva (tanto più che è spesso rifiutato dagli stessi registi). Si tratta di un’etichetta a cui si ricorre per lo più per riferirsi alle sequenze di particolare violenza grafica, piuttosto che per designare vere e proprie componenti caratterizzanti. E se è evidente che il filone sembra segnare poco più di una nuova modulazione dello splatter tradizionalmente inteso, il dibattito critico si è però subito acceso.

Adam Lowenstein, provocatoriamente, afferma che il torture porn non esiste e propone invece un frame a suo avviso più utile, quello cioè di “spectacle horror”, per evidenziare un coinvolgimento viscerale con lo spettatore attraverso la messa in scena di un orrore esplicito con lo scopo di suscitare una reazione di ammirazione, incitamento e avventura sensoriale, oltre che shock e terrore¹⁶⁵. Lowenstein ritiene quindi più utile ragionare secondo le categorie con cui Tom Gunning analizza il cinema delle attrazioni. Esempi precedentemente discussi come *The Execution of Mary, Queen of Scots* e *Electrocuting an Elephant* sono usati da Lowenstein per ribadire che, pur nella loro differenza, entrambi questi film «conclude with the attraction of spectacle horror and its ability to lend shocking feeling to history, with images important enough to the visual economies of the films to demand the art and labour of editing»¹⁶⁶: come i suoi antecedenti del cinema delle origini, *Hostel* incanalerebbe l’orrore attraverso il desiderio dello spettatore di “sentire” la Storia (in questo caso il riferimento è chiaramente allo scandalo delle torture di Abu Ghraib). Lowenstein critica inoltre l’uso che Edelstein fa del termine “porno”, a cui applica un valore morale che ignora tutti gli studi accademici sulla pornografia. Invece di giustificare le torture reali attraverso quelle cinematografiche, come ritiene Edelstein, a suo avviso *Hostel* agirebbe proprio al contrario: applicando alle vittime la visione in prima persona – e con questo capovolgendo l’utilizzo della “I-camera” così come era usata negli slasher, cioè per attribuire lo sguardo al killer, favorendone l’identificazione con lo spettatore – il film di Roth metterebbe il pubblico di fronte alla responsabilità americana di ciò che è accaduto ad Abu Ghraib.

In questo senso, i cluster di immagini legate allo scandalo della prigione irachena sono state analizzate da Daniel Holland Earle proprio in rapporto con il torture porn: dallo studio emerge che la spettacolarizzazione della tortura de-

rirebbe dal fatto che le umiliazioni inflitte ai prigionieri di guerra si sono concentrate nel trovare il modo di degradare gli uomini oggetto delle torture, più che nel cercare il modo di farli parlare, trasformando di fatto l'impiego della tortura (che molti americani avrebbero approvato allo scopo di prevenire ulteriori attacchi terroristici) in qualcosa di più vicino a una forma di intrattenimento – caratteristica, questa, determinante nel suo legame con il filone¹⁶⁷.

Nello spazio di appena un lustro il filone cambia però pelle e viene introdotta una nuova etichetta: con *A Serbian Film* (Srđan Spasojević, 2010) il campionario di torture si amplia, il livello di abiezione raggiunge abissi insondati in precedenza, al punto da portare al collasso le precedenti etichette di “snuff” e “torture porn” e coniare la nuova espressione *newborn porn*. Senza entrare nel dettaglio della ricezione della pellicola, già discussa da chi scrive in altra sede¹⁶⁸, ci limitiamo a notare che in questo caso il timore della possibile esistenza degli snuff trova nel film di Spasojević un ulteriore approdo concettuale, in grado di unire le paure più “tradizionali”, legate al commercio dei filmati di morte, a quelle più specifiche, che si appuntano sulla violenza contro i minori (nel caso specifico addirittura neonati).

In termini di eredità del filone, almeno dal punto di vista del sentire comune, il torture porn rimane comunque saldamente ancorato allo snuff. Commentatori occasionali che si avventurano nell'analisi del primo lo associano, infatti, al secondo: lo snuff, per paradosso, viene così a costituirsi come la controparte reale del torture porn, operando come categoria veridittiva nei confronti di un sottogenere finzionale a tutti gli effetti.

Se invece compariamo i faux-snuff ai torture porn in termini di valutazione da parte delle autorità preposte a stabilire se le pellicole debbano o meno essere sottoposte a restrizioni, i due filoni si differenziano per un aspetto rilevante. Il visto censura di stati come la Gran Bretagna, infatti, parla chiaro: laddove *Hostel*, *Saw* e *Captivity*, seppur attaccati per il grado di violenza mostrato e considerati al limite del repellente dal punto di vista morale, sono comunque classificati come “uncut” dalla BBFC, pseudo-snuff come *August Underground* non lo sono. Secondo Steven Jones, questa differenza dipenderebbe dall'effetto realtà che differenzia i due filoni: il torture porn è presentato chiaramente come opera di fantasia, mentre i film basati sul mito dello snuff giocano sull'ambiguità tra reale e realistico¹⁶⁹.

E questo ci riporta al punto di partenza: cercare di capire i motivi della persistenza di questo mito nella società contemporanea. Tenteremo di farlo a partire dalle dinamiche della sua diffusione e dal significato che assume nell'ambito del folklore e delle leggende urbane.

DENTRO E FUORI I TESSUTI

3.1 Leggende urbane, viralità ed effetto alone: lo snuff tra dinamiche di diffusione e contagio

Chi ha familiarità con l'Internet meme¹ “Bad Luck Brian”² potrebbe averne visto una variante che mostra un adolescente dai capelli biondi, con un largo sorriso stampato sul volto e l'apparecchio per i denti bene in vista, che indossa una camicia azzurra e un gilet rosso, a righe bianche e blu. Il testo sovrimpreso all'immagine recita «Aquires first acting job. Snuff movie». L'immagine è una variazione ottenuta combinando la popolare istantanea che caratterizza il meme originario con l'inserimento di un nuovo testo su due livelli: un'operazione che richiede pochi istanti, utilizzando siti come Memegenerator.net, e che permette di sostituire la frase originaria, che indica generalmente un fatto imbarazzante o tragico avente per protagonista il bambino della foto, con una nuova disavventura.

Quella appena descritta è solo una delle varianti che utilizzano il termine “snuff” per creare frasi comiche a partire da elementi visivi di grande popolarità online (ulteriori esempi contemplano l'uso di Internet slang abbinato a rielaborazioni di personaggi di successo sul Web, come Uncle Dolan o Paranoid Parrot). In altri casi, gli utenti possono creare un nuovo meme utilizzando un semplice software di photo editing, aggiungendo a fotogrammi di film e popolari serie TV balloon contenenti testi ironici: ad esempio, a un'immagine che raffigura il serial killer Dexter Morgan dell'omonima serie trasmessa negli USA da Showtime, ripreso in compagnia del figlio Harrison mentre guardano lo schermo di un computer, è stata associata la frase «Son, this is what they call a snuff-movie. Soon we'll be making one of our own»³.

I pochi esempi elencati mostrano innanzitutto come, nell'ambito di queste pratiche dai forti intenti ludici, il termine “meme” vada inteso in senso depotenziato rispetto a più rigide definizioni accademiche e scientifiche, tenendo però presente, come ricorda Whitney Phillips, che un meme si diffonde perché qual-

cosa riguardo a una certa immagine o frase o video si allinea con un set di norme linguistiche e culturali già stabilite⁴. L'uso dello snuff come riferimento culturale applicabile ai memi più disparati chiarisce invece che la percezione del troppo ha più a che fare con fenomeni tipici della rete come il "lulz"⁵, nonché a pratiche di manipolazione delle immagini che, lungi dal riferirsi alle originarie nozioni di meme, hanno più a che vedere con la possibilità offerta dagli ambienti digitali di modificare contenuti in tempi rapidi, senza dover conoscere approfonditamente l'utilizzo di programmi complessi di fotoritocco o video editing.

Queste modalità di rielaborazione "soft" e di diffusione di materiali visivi sfruttano evidentemente le possibilità offerte dai media digitali⁶, e dal Web 2.0 in particolare, ma in termini di analisi delle dinamiche di propagazione sono soggette a diversi modelli. Vale la pena soffermarsi brevemente su alcune considerazioni espresse da Henry Jenkins in merito agli "spreadable media". L'analisi di Jenkins, poi ampliata e pubblicata nell'omonimo libro⁷, è stata sviluppata, in collaborazione con i membri del Convergence Culture Consortium, in forma di white paper serializzato in otto post sul suo blog⁸ a partire dal febbraio 2009 ed era stata in parte illustrata nel corso della conferenza "Futures of Entertainment" nell'autunno 2008. Partendo dalla considerazione che i termini "virale" e "meme" sono utilizzati nell'ambito del marketing, dell'advertising e dell'industria dei media per indicare fenomeni molto diversi tra loro (dal word-of-mouth ai video remixati su YouTube), Jenkins rileva che l'utilizzo del concetto di distribuzione virale, per quanto confuso, è comunque utile per capire l'emergere di uno «spreadable media landscape» e costituisce un modo problematico di guardare alla distribuzione di contenuti attraverso reti, più o meno informali, di consumatori: si tratta di nozioni complesse anche dal punto di vista culturale, dal momento che l'enfasi su viralità e memi trascura il fatto che, nella pratica effettiva, le idee subiscono trasformazioni e distorsioni nel passaggio da un individuo all'altro e non vengono replicate in modo esatto. Il modello proposto da Jenkins enfatizza l'attività dei consumatori, quelli che l'antropologo Grant McCracken chiama "moltiplicatori", nel dare forma e conferire valore alla circolazione dei contenuti mediali⁹.

Problemi di definizione (che cosa si intende con "viral media"?), di misurazione, di progettazione rendono difficile un approccio analitico ai contenuti definiti virali, che sarebbero in grado, fin da quando Douglas Rushkoff (riprendendo la proposta di Richard Dawkins a proposito dei memi) ne ha descritto il funzionamento nel 1994¹⁰, di trasmettersi attraverso la "datasfera" così come i virus biologici infettano gli organismi viventi. In opposizione a questa visione, che non tiene conto del valore dei contenuti diffusi dagli

utenti (che anzi vengono definiti da alcuni con l'etichetta spregiativa di “media snacks”), Jenkins sostiene che la loro diffusione avvenga invece perché gli utenti li ritengono significativi. Questa prospettiva tiene evidentemente conto del fatto che la cultura è qualcosa che viene creato collettivamente e che gli individui, pur influenzati dal mondo in cui sono immersi (idee, mode), contribuiscono in prima persona a questi processi attraverso le scelte che compiono. L'adattamento culturale sarebbe dunque più complesso della circolazione dei memi, perché considera la scelta compiuta dal soggetto e il medium in cui le idee sono fatte circolare (rispetto alla proposta di Dawkins, in cui le idee “acquisiscono” le persone, si può parlare invece di come le persone si appropriano delle idee). Nel criticare il paradigma memetico, anche sulla scorta di osservazioni di Knobel e Lankshear¹¹, Jenkins utilizza il meme LOLcat¹² per sottolineare come, più che il contenuto delle immagini, ciò che conta nella loro diffusione è il fatto che esse possono essere adattate nei modi più diversi: la replicazione di questo particolare contenuto non è dovuta alla natura intrinsecamente irresistibile dei gattini, ma al fatto che essi possono essere usati per produrre significati. In questo senso, si tratta di strumenti a disposizione delle persone per spiegare il mondo che le circonda.

Dopo questa breve digressione, torniamo a considerare l'ampia circolazione di immagini di morte online. Potremmo ribaltare l'assunto di Jenkins «If It Doesn't Spread, It's Dead» in «If It's Dead, It Spreads». Affronteremo meglio la questione nel capitolo dedicato ai remix dei video di morte, ma possiamo per ora cercare di capire meglio la persistenza del mito dello snuff ai tempi di Internet e il suo legame con le dinamiche di circolazione nelle reti sociali, prima ancora che in quelle digitali. Si tratta di una persistenza in un certo senso paradossale dal momento che, semplicemente digitando i termini “snuff film” in un motore di ricerca, possiamo raccogliere elementi sufficientemente chiari per rispondere alle domande “che cos'è uno snuff” e “gli snuff esistono veramente?”, poste piuttosto frequentemente nei forum online da utenti che hanno sentito nominare il termine dai media broadcast e si dicono preoccupati della loro esistenza. Nelle prime pagine dei risultati di ricerca del termine “snuff film” di Google, troviamo infatti tutte le informazioni necessarie per orientarci e avere un'idea abbastanza precisa sull'argomento. Ma allora perché continuiamo a interrogarci?

Consideriamo innanzitutto il lemma snuff, così come viene spiegato su tre siti in particolare: Wikipedia, Tvtropes e Snopes. La voce “snuff film” dell'enciclopedia online (facciamo riferimento alla versione inglese¹³, più completa di quella italiana) è molto dettagliata e riporta le prime occorrenze del termine snuff film, legate al caso Manson; l'utilizzo del verbo *to snuff* come equivalente

di “uccidere”, che nello slang inglese risalirebbe a centinaia di anni orsono; una lista di pellicole che hanno ripreso omicidi in diretta; un ulteriore elenco di film che chiarisce l’evoluzione del filone dopo il “prototipo” del 1976. Tvtropes – wiki che cataloga tropi afferenti al mondo delle serie TV e di altri prodotti culturali come fumetti e videogiochi, spiegandone dettagli e occorrenze – ricostruisce la genealogia del mito precisando la doppia linea che porta a Manson, da un lato, e alla campagna di *Snuff/Slaughter*, dall’altro, ribadendo che, seppur vi sia una dimostrata circolazione di filmati che mettono in scena vere morti, questi non sono da considerarsi veri e propri snuff, in quanto non sarebbero stati prodotti per ricavare un profitto economico¹⁴. Quest’ultima non è una distinzione di poco conto, perché è esattamente nelle pieghe di questo materiale “altro” che esplose la capacità “replicativa” di quella che è nata come una leggenda urbana: nelle riprese di morti in diretta avvenute nelle circostanze più diverse; nei video di esecuzioni; nelle registrazioni delle sevizie operate da serial killer sulle loro vittime. Alla voce “A Pinch of Snuff”, Snopes – sito che da anni si dedica al *debunking* di bufale e leggende urbane – dedica un’approfondita analisi al fenomeno snuff e motiva la persistenza della sua credenza per le seguenti ragioni principali: la realizzazione di *fake* di alta qualità tecnica nell’ambito del cinema horror; l’effettiva presenza di sequenze che ritraggono morti reali in film che assemblano compilation di *death scenes*; l’utilizzo, in molti film dell’orrore, dello snuff come elemento centrale della storia; le notizie di cronaca relative a serial killer che avrebbero ripreso le loro vittime (non da ultime le attività della “Family” di Charles Manson, culminate nei delitti Tate/La Bianca, avvenuti nel 1969 a Los Angeles)¹⁵.

Prima però di considerare perché lo snuff si sia radicato in un momento storico-sociale così preciso della storia americana e in un’area così localizzata come la California, è utile riassumere alcuni dei tratti generali delle cosiddette leggende metropolitane.

Il lavoro di Jan Harold Brunvand, forse il più noto studioso di folklore e leggende urbane¹⁶, ci ricorda che questi contenuti riflettono molte delle speranze, delle paure e dell’ansia dei nostri tempi e guadagnano credibilità da precisi dettagli di tempi e luoghi, o da riferimenti a fonti autorevoli. Sono inoltre in grado di sopravvivere se dotati di tre elementi essenziali: la storia presenta un forte appeal; è fondata su una credenza effettiva; porta un messaggio significativo o una morale. Se, spesso, le leggende urbane prendono la forma di espliciti avvertimenti, mettono in guardia sulle conseguenze di certe azioni o forniscono esempi di comportamenti retti da imitare, nondimeno offrono anche critiche a condotte o norme sociali e suggeriscono informazioni che le persone a cui sono

indirizzate trovano utili e rilevanti (sebbene, a volte, a livello inconscio) e che hanno a che fare – un po' come le notizie – con morti, ferimenti, rapimenti, tragedie e scandali¹⁷.

Ciò che le leggende hanno in comune con i *rumors* e le voci infondate, prosegue Brunvand, è il fatto di gratificare il desiderio degli esseri umani di comprendere eventi bizzarri, spaventosi o potenzialmente pericolosi che possono essere accaduti, soddisfacendo al tempo stesso una curiosità morbosa e l'interesse verso il sensazionale, ma nell'ambito di una cornice di fruizione più sicura e positiva. Queste chiacchiere informali riempirebbero anche i buchi lasciati dagli organi di informazione ufficiali, affidandosi invece al passaparola (*word-of-mouth*)¹⁸: per questo, al di là di un nucleo stabile della storia, vi sono altri elementi che variano costantemente, sono assorbiti nella cultura orale e rielaborati attraverso un processo di ripetizione e racconto creativo, dando vita a narrazioni orali stereotipate e formalizzate, ma allo stesso tempo fluide e in grado di adattarsi a contesti locali. Va da sé che comprendere chi racconta la storia, quando, a chi e perché è essenziale per ricostruirne le dinamiche di diffusione. Vediamo ora come questi elementi hanno funzionato nel caso dello *snuff*.

Tra il 15 giugno 1970 e il 19 aprile 1971, nel corso del processo che ha visto salire sul banco degli imputati Charles Manson e i membri della “Family” responsabili degli omicidi Tate/LaBianca, si sono iniziate a delineare due ricostruzioni della vicenda destinate a imprimersi nell'immaginario collettivo degli Stati Uniti. Da un lato, quella ufficiale: quella cioè che Vincent Bugliosi, il procuratore distrettuale che aveva assunto il ruolo dell'accusa, avrebbe in seguito dato alle stampe nel libro *Helter Skelter*¹⁹. Pubblicato in America nel 1974 e vincitore di un Edgar Allan Poe Award l'anno seguente, il volume ha lanciato la carriera letteraria di Bugliosi ed è stato adattato nell'omonimo film diretto da Tom Gries nel 1976, primo di una lunga serie di pellicole che ancora oggi continuano a essere prodotte su Manson e i suoi seguaci.

Al contempo, si fanno però strada elementi che non rientrano nel “canone Bugliosi”, ma trovano spazio anch'essi in una pubblicazione. Ci riferiamo a *The Family: The Story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion*²⁰, libro pubblicato nel 1971 dal poeta e attivista Ed Sanders con evidente riferimento al delirante piano di Manson di organizzare un fronte di resistenza nel deserto a bordo di dune buggy armate di fucili mitragliatori, quando fosse scoppiato l'*Helter Skelter*²¹. Nella prima edizione di questo volume si parla di *snuff film* per la prima volta. Sanders, che aveva seguito tutte le fasi del processo e condotto in prima persona indagini parallele a quelle ufficiali, dissemina il libro di circoscritti riferimenti alle attività della “Famiglia”

legate alla realizzazione di filmati, lasciando intendere che alcuni di essi, solitamente a sfondo sessuale o incentrati sulle famigerate “danze dei coltelli”, avessero come oggetto pratiche violente:

Più o meno nella stessa epoca [inizio 1969] Charlie e le ragazze girarono un film porno presso la piscina di Nicholas Canyon Road n. 2600 sulle alture che sovrastano Malibu. Secondo gli agenti della squadra omicidi di Los Angeles, il produttore sarebbe stato Marvin Miller. La proprietaria della villa, signora Gibbons, dopo aver ricevuto dai vicini un fiume di reclami, si recò sul posto in compagnia del suo legale e trovò un machete insanguinato che, secondo la polizia, Manson aveva usato durante la lavorazione del film per trancare il braccio di qualcuno²².

E ancora, quando Manson cerca di coinvolgere potenziali investitori per girare un documentario che potesse promuovere la propria figura presso il pubblico e supportare la carriera musicale che stava cercando di intraprendere:

Ci fu qualche discussione sul “senso” da dare al filmato. Si ricorderà che il 1966 fu l’anno di *Easy Rider*, il film sui giovani nomadi, impostato sui temi della violenza, della droga, delle comuni, dei biker, del traffico di stupefacenti, delle motociclette impazzite, dell’odio. Lo stesso Manson aveva in mente un film che si sarebbe dovuto intitolare invece *Easy Snuff*, qualcosa come “l’ammazzamento facile”. Voleva il satanismo, voleva una rapina e un inseguimento della polizia, voleva una bella pellicola su Armageddon che si concludesse con la carneficina dello Helter Skelter²³.

Mentre Sanders non manca di ricordare che Manson continua ad approvvigionarsi di attrezzatura professionale per realizzare film porno e sadomasochisti, arrivando a rubare un furgoncino della *NBC-TV* carico di macchine da presa, obiettivi e impianti di registrazione per un valore di 10.000 dollari, è con le interviste a presunti testimoni oculari che instilla il dubbio su quali estremi avrebbero raggiunto i sodali di Manson. Più di una delle fonti di Sanders afferma infatti di aver assistito alla proiezione di corti in cui sarebbero state sacrificate vittime umane nel corso di cerimonie magico-occultistiche:

Il giovane ha fornito poi molti particolari di un cortometraggio dove si vedeva una donna sacrificata sulla spiaggia. Il filmato, secondo lui, faceva parte di una pellicola più lunga.

All'inizio gli avevamo chiesto se sapesse dell'esistenza di film di sacrifici umani. Ed ecco il seguito dell'intervista:

R. So soltanto di un film di ammazzamenti, insomma... cioè...

D. Di che genere di film intendi parlare?

R. Bè, c'era una donna, avrà avuto 27 anni, capelli corti... già... e le avevano tagliato la testa, ecco che cosa...

D. E questo dove è stato?

R. Probabilmente, bè, in quella zona vicino alla superstrada n. 1, sulla spiaggia.

D. Chi c'era? ...

R. Di facce non se ne vedevano. Avevano tutti dei mantelli neri con il cappuccio nero, cioè... [...]

R. Era morta. Era stesa là e basta.

D. Era già morta?

R. Proprio così, le gambe larghe... Dicevano solo che le era stata tagliata la testa. Lei era distesa lì.

D. Come cominciava il film? Non si vedeva il sacrificio vero e proprio?

R. (*Fa segno di no*). Tutt'intorno al cerchio si vedeva gente che si gettava il sangue addosso. [...]

D. C'era la testa vicino?

R. Proprio accanto al corpo (*con le mani indica la posizione*). [...]

Fecero quello che dovevano fare e poi seppellirono i resti in una piccola buca scavata nel terreno²⁴.

La psicosi generata dal caso Manson è probabilmente difficile da comprendere oggi, a distanza di mezzo secolo, ma al culmine dei crimini commessi dai sodali di "Charlie" l'area di Los Angeles era in preda al panico: un gruppo così ristretto di persone era in grado di intrufolarsi di notte nelle abitazioni di perfetti sconosciuti per dimostrare di poter colpire chiunque (il famigerato *creepy crawling*); di dedicarsi ad attività illecite sospettate di orge, riti satanici ed efferati omicidi, frequentando al tempo stesso gli ambienti dell'industria discografica più in vista e band come i Beach Boys; di gettare nella più profonda confusione inquirenti e mass media con strampalate teorie come l'Helter Skelter, creando una versione degenerata dell'immagine degli hippy e del "Flower Power"; di attentare alla vita del presidente degli Stati Uniti Gerald Ford, mentre si progettava di dirottare un aereo di linea e venivano redatte liste di star hollywoodiane da eliminare.

Ciò che probabilmente distingue Manson da altri noti criminali che avrebbero in seguito segnato la cronaca americana sono la scala e le proporzioni delle

azioni commesse rispetto alle intenzioni originarie. I media dell'epoca identificavano Manson come «The Man Who Killed the '60s» e la Family come «The Love and Terror Cult» e lo stesso Bugliosi, chiamato a pronunciarsi sul perché Manson abbia suscitato un'eco così vasta, suggerisce che l'interesse per la vicenda risieda nel fatto che si tratta «del più strano caso di omicidio plurimo in tutti gli annali del crimine» e che Manson sia diventato simbolo del lato oscuro dell'umanità e una metafora del male, da cui una parte della natura umana – affascinata dalla malvagità allo stato puro – si sente attratta²⁵.

Radicare il mito dello snuff in questo preciso contesto rappresenta dunque una sorta di legittimazione a trasferire allo stesso snuff una parte della malvagità mansoniana, connotandolo come una sorta di “male assoluto”. Ma, ad amplificare l'interesse per Manson, entrano in gioco anche altre variabili. Non va dimenticato, infatti, che questo caso rientra in un più ampio contesto relativo alle tradizioni orali delle gesta di individui che violano le leggi della società in cui vivono e della forma folklorica in cui sono confezionati i racconti delle loro imprese: il cosiddetto “crimelore” è ampiamente diffuso nella tradizione folk americana, dalle ballate alle leggende urbane, ed è caratterizzato da componenti quali discorsi in gergo criminale, storie di confidenze fatte a truffatori e imbrogliatori ed esperienze personali di attività criminose raccontate da prigionieri o dalle stesse vittime. Come suggerisce Eleanor Wachs, il crimelore nasce poiché i cittadini americani, soprattutto nelle aree urbane, percepiscono il crimine come una presenza preoccupante che ha pesanti ripercussioni sul loro vivere quotidiano. Questi racconti risultano quindi utili a dominare l'ansia derivante dalla possibilità di essere vittima di un reato e a poter eventualmente gestire la situazione²⁶.

Ai tradizionali resoconti dei reati commessi dai banditi del West, dai rapinatori e dai gangster si aggiungono oggi le efferate azioni di killer seriali come Albert DeSalvo, noto come lo Strangolatore di Boston, assassini cannibali come Jeffrey Dahmer e *cult leader* come Manson, a riprova di una fascinazione che non conosce flessione e a cui l'America sembra prestare un'attenzione vorace²⁷. In questo senso, Manson rappresentava una doppia minaccia, una reale, l'altra percepita: oltre a essere ricollegato a una serie di brutali omicidi dai contorni tanto bizzarri quanto efferati, per molti americani il culto che aveva raccolto attorno a sé rappresentava un pericolo per la società, in quanto parte dei gruppi devianti presenti sul suolo statunitense (non solo afferenti all'ambito religioso). Inoltre, il timore che Manson facesse uso del lavaggio del cervello per piegare la volontà dei suoi giovani adepti è parte delle credenze circolanti negli anni Settanta su questi gruppi alternativi, che comprendevano

la Chiesa dell'Unificazione del Reverendo Moon, il Tempio del Popolo di Jim Jones e diversi culti satanici²⁸.

L'onda lunga della vicenda era però destinata a non esaurirsi dopo la sentenza²⁹, ma anzi a complicarsi ulteriormente a seguito della proiezione di un film che sembrava legato al caso Manson: *Slaughter*. Per capire l'eco che aveva suscitato la visione della pellicola, facciamo riferimento a un carteggio³⁰ tra il direttore dell'FBI, Clarence M. Kelley, e Dorris Sesler, presidente della National Organization for Women (NOW), una delle più radicate organizzazioni femministe operanti sul suolo americano, attiva dal 1966. Il 29 ottobre 1975, una scioccata Sesler scrive che l'esistenza di un film in cui una donna viene uccisa è qualcosa di umiliante per tutta l'umanità, chiedendosi se non si stia ritornando ai tempi del Colosseo e domandando l'intervento diretto per sradicare tale minaccia. La stessa lettera, inviata pochi giorni prima al senatore Robert Griffin, e il suo personale sollecito presso l'FBI avevano probabilmente fatto sì che il Bureau prendesse in carico celermente la richiesta della NOW: la risposta di Kelley infatti non si fa attendere e il 13 novembre assicura a Sesler che l'FBI sta attivamente indagando per verificare l'esistenza del film in questione, facendo altrettanto con Griffin il 5 dicembre. In entrambe le lettere spedite da Sesler, alcuni ritagli di giornale accompagnano la missiva: si tratta di due articoli datati 3 ottobre 1975. Il primo, della *Detroit Free Press*, titolava "Latin Sex Film Ends With Actual Killing"; il secondo, del *Detroit News*, recitava invece: "For a \$200 ticket, you can see sex – and real murders". La *Detroit Free Press* cita una fonte investigativa dell'Ufficio per il crimine organizzato, il detective Joseph Horman, che afferma che alcuni credibili informatori della malavita ritengono ci siano otto snuff films in circolazione, mostrati nel corso di proiezioni private al costo di 200 dollari. Sarebbe inoltre possibile acquistarne una copia per 1.500 dollari.

Ma, a fronte di tanti episodi non confermati, riferiti spesso per sentito dire, cosa ha consentito a questa voce di assumere tratti più concreti?

In un articolo pubblicato nel giugno del 1999 su *Skeptical Inquirer*, Scott Aaron Stine analizza lo snuff in termini di leggenda urbana³¹, ricordando che tali racconti coprono tutti gli aspetti della vita, cinema incluso, e che due dei loro temi portanti sono sesso e morte. Il genere horror, essendo ricco di riferimenti a queste due tematiche, rappresenta un terreno di cultura ideale per la crescita di leggende urbane *medium-specific* e, nel corso del tempo, è stato utilizzato come capro espiatorio di numerose angosce sociali, proprio come è accaduto alla musica rock e ai fumetti. Sembra che lo snuff in particolare, prosegue Stine, sia utilizzato da diversi gruppi di pressione per portare avanti le proprie istanze: ad esempio, chi si schiera contro la pornografia agita lo spet-

tro della morte in video per supportare questa battaglia moralistica, mentre i gruppi femministi più radicali ne parlano come di un caso di soppressione patriarcale nei confronti delle donne. Inoltre, le controversie generate dallo snuff rispecchiano certe ansie contemporanee legate ai culti satanici e all'abuso rituale di minori. Il ruolo giocato dai media, pronti a cavalcare l'onda di notizie sensazionalistiche con pochi o nulli fondamenti di verità, così come l'interesse che la società nutre nei confronti del macabro e di tutto ciò che concerne la morte, è infine assolutamente rilevante³².

In una dettagliata analisi dello snuff come leggenda urbana, Pamela Donovan ricorda che la sua particolarità è di agire come "spiegazione" più che come avvertimento, a differenza di altri esempi tratti dal folklore: svariate attività legate al mondo malavitoso e al sottobosco criminale (dalle sparizioni misteriose agli omicidi insoliti, alla pedopornografia) vengono infatti ricondotte all'industria dello snuff. Lo snuff in quanto leggenda metropolitana sarebbe caratterizzato da un grado di costruzione più complesso, godrebbe cioè di una elevata presenza istituzionale come realtà costruita a cui la società è chiamata a rispondere, in quanto costituirebbe un problema che tocca la comunità. A complicare ulteriormente le cose entrerebbero in gioco variabili complesse come il risentimento classista (ad esempio, la convinzione che le classi agiate indulgano nel consumo di droghe e pratiche sessuali devianti, accuse che hanno coinvolto Roman Polanski stesso e la sua cerchia di amici ai tempi delle indagini su Manson); l'atteggiamento verso l'industria pornografica in relazione a cambiamenti sociali come la rivoluzione sessuale e la creazione di movimenti anti-pornografia; una certa misoginia e visione patriarcale della donna nella società, nonché la difficile relazione tra i sessi nella società moderna³³.

Ma c'è anche chi rilegge certe leggende urbane medievali alla luce di questa categoria, come documentato dallo studio di Jody Enders, *Death by Drama*. Nel discutere quello che definisce «The snuff drama of Tournai», Enders ricostruisce le dinamiche della rappresentazione teatrale dell'episodio biblico di Giuditta e Oloferne, svoltasi nella città belga di Tournai nel 1549, nel corso della quale un criminale condannato che rivestiva il ruolo di Oloferne sarebbe stato effettivamente decapitato da un altro condannato, che interpretava un ruolo di contornino. Senza entrare troppo nei dettagli dell'episodio, ci basta ricordare che Enders, che all'inizio delle ricerche sulla leggenda ritiene difficile ricostruire l'episodio tanto quanto dimostrare l'esistenza di uno snuff film, ritrova in questo esempio alcune delle ansie legate alle rappresentazioni artistiche in genere, e teatrali in particolare, in grado di generare negli spettatori una domanda di intrattenimento violento, sessualità e morte. Enders nota che l'Europa medievale aveva inven-

tato lo snuff molto tempo fa³⁴ e che l'aspetto realistico di questo «snuff del XVI secolo» sarebbe stato rafforzato dalla credibilità veicolata dalla rappresentazione teatrale e dalla preesistente circolazione di voci riguardanti la pericolosità del teatro (fulcro, all'epoca, di un gran numero di leggende).

Tornando alla contemporaneità, possiamo notare che certi aspetti della propagazione delle voci sullo snuff rispondono a quelle dinamiche di diffusione virale delineate in opere come *Il punto critico* di Malcolm Gladwell³⁵. Senza snaturare troppo le caratteristiche della propagazione di credenze e mode delineate dall'autore, possiamo provare ad applicare il modello individuato da Gladwell agli attori che hanno contribuito alla diffusione dello snuff. Attenendoci ai tre agenti del cambiamento da lui elencati, Ed Sanders assumerebbe il ruolo di “connettore”, quella persona, cioè, in grado di favorire la comunicazione tra i diversi attori in gioco; il produttore Allan Shackleton sarebbe un “venditore”, per la capacità di convincere il prossimo delle proprie argomentazioni, fornendo il “packaging” che mancava alle voci; i cineasti e i produttori che hanno adottato e sviluppato il tropo nei film seguenti alla pellicola di Shackleton, dando vita al filone, sarebbero gli “esperti di mercato”, in grado di intuire come sfruttare un prodotto sulla base dell'andamento del mercato. Il “fattore presa”, cioè il modo in cui il messaggio è confezionato per permetterne la massima diffusione, risiederebbe nella costruzione stessa di *Slaughter/Snuff* e della sua campagna promozionale; il “potere del contesto”, infine, si manifesterebbe nelle diverse dinamiche di moral panic, isteria, boicottaggio o assalto al botteghino che hanno coinvolto via via le forze dell'ordine, i mass media, i diversi gruppi femministi e il pubblico pagante.

Da parte della stessa industria dei media si registra infatti una evidente complicità, che si manifesta in un duplice atteggiamento: da un lato, si condanna fermamente l'eventuale esistenza di prodotti del genere; dall'altro, invece, si lascia intendere che l'idea del mercato nero poggi su elementi concreti, validando al tempo stesso quei film di finzione e quei documentari che proprio sul mito dello snuff hanno costruito la loro fortuna.

Questo aspetto è evidente soprattutto nei documentari che affrontano il tema intervistando addetti ai lavori come registi che per lo più hanno una lunga carriera nel genere horror o sono considerati gli eredi dei maestri degli anni Settanta, oppure produttori che sono nell'industria da tempo e, quindi, si suppone abbiano frequentato anche il sottobosco delle produzioni underground e siano entrati in contatto con certi individui poco raccomandabili. Alcune delle opinioni espresse in questi casi sono evidentemente parte della strategia promozionale dei film stessi: avrebbe infatti poco senso realizzare un documentario dopo l'altro con l'unico scopo di ammettere di parlare di qualcosa che non esiste e si

lascia quindi aperto uno spiraglio che consenta all'immaginazione dello spettatore di riempire i vuoti, proiettandovi le proprie paure.

Consideriamo ad esempio *Does Snuff Exist?*, quarto episodio della seconda stagione della serie di documentari *The Dark Side of Porn*, trasmesso in Gran Bretagna il 18 aprile 2006. Prodotta dall'inglese Channel 4 tra il 2005 e il 2006, la serie si propone di approfondire alcuni aspetti controversi dell'industria pornografica, dalle pratiche di dominazione all'influenza che il lavoro nell'industria dell'intrattenimento per adulti ha sulle vite private degli attori. L'episodio che tratta degli snuff ha una costruzione esemplare: è realizzato montando una serie di interviste incrociate a vari rappresentanti dei settori dell'industria interessati al fenomeno. Vi figurano cineasti, come Eli Roth, Ruggero Deodato e John Alan Schwartz, agenti dell'FBI, rappresentanti della British Board of Film Classification, nonché editor di riviste specializzate nel genere horror come Tony Timpone di *Fangoria*. Particolare attenzione viene riservata alle varianti emerse nel corso degli anni: dagli *hoax* come *Cannibal Holocaust* e *Faces of Death* ai filmati registrati da assassini seriali ma non ascrivibili tecnicamente allo snuff³⁶, al rapimento, seguito da tortura e omicidio, di una prostituta da parte di Ernst Dieter Korzen e Stefan Michael Mahn, registrato in video con l'intenzione di vendere il nastro negli USA per la cifra di 16.000 dollari.

Nel documentario, la discussione sulle operazioni di ricerca di snuff reali viene affidata ai commenti di rappresentanti delle forze dell'ordine, come l'agente speciale dell'FBI Ken Lanning e il detective Michael Harnes della Metropolitan Police britannica, a capo del controverso Obscene Publications Branch³⁷. Lanning mette in chiaro che, per essere tale, uno snuff deve mostrare persone uccise «for production value» e non per «sexual gratification», come nel caso dei video girati dai serial killer, né per scatenare la paura, come le decapitazioni filmate dai membri di Al Qaeda.

Se gli intervistati ammettono la totale plausibilità che in qualche luogo del mondo questi filmati siano effettivamente prodotti, lo snuff viene definito dal narratore un «cinematic boogeyman» e paragonato al Santo Graal, qualcosa cioè che tutti cercano ma nessuno ha ancora trovato. Il fatto che non sia ancora emerso uno snuff comprovato viene giustificato dal fatto che i filmati sono semplicemente tenuti nascosti o fatti circolare solo in circoli ristretti, perché rappresentano, per chi li ha realizzati, la prova di un reato.

Secondo gli autori del documentario, la tecnologia gioca un ruolo determinante nella minaccia rappresentata dallo snuff: se esistono casi che documentano torture e omicidi registrati su audiocassette, è stato l'avvento di mezzi di registrazione, come videocamere a basso costo, e di riproduzione, come i video-

registratori, a moltiplicare una minaccia che diventa pervasiva con l'introduzione di Internet. Estendendosi a livello globale, la Rete consente la creazione di un mercato potenzialmente vastissimo, in grado di mettere in contatto acquirenti e produttori attraverso il falso senso di sicurezza e l'anonimato garantito dai bulletin board prima, e dai sistemi di file-sharing poi, facendo incontrare domanda e offerta in un catalogo di depravazioni comodamente disponibile online.

In conclusione, il documentario assegna alle tecnologie di videoregistrazione accessibili a tutti la responsabilità di compiere un passaggio rilevante: quello, cioè, di mettere nelle mani dell'*amateur filmmaker* ciò che prima era prerogativa del cinema mainstream. L'emersione di un vero snuff, verificabile al di là di ogni ragionevole dubbio rispetto ai tratti che lo caratterizzano, sarebbe quindi solo una questione di tempo: *Does Snuff Exist?* si conclude affermando che probabilmente lo snuff sia già là fuori da qualche parte, ma non sia ancora stato trovato.

Ma altri documentari vanno oltre le ipotesi. *Snuff: A Documentary About Killing on Camera* (Paul von Stoetzel, 2008), pur non essendo in sé particolarmente originale, insinua nello spettatore il dubbio dell'esistenza di filmati estremi, includendo alcune sequenze particolarmente disturbanti tratte dai video originali dei killer Leonard Lake e Charles Ng. Le immagini fungono da preambolo a una delle interviste più inquietanti raccolte da von Stoetzel: si tratta della testimonianza del produttore Mark L. Rosen, da decenni nell'industria cinematografica, che si dice più che convinto di aver visionato un vero snuff mostratogli da sconosciuti investitori russi, in cerca di un distributore americano a cui vendere le produzioni di cui erano in possesso. Rosen, dopo aver guardato il video, ha declinato l'offerta e non ha fatto in tempo a riferire dell'incontro ai suoi soci, che i misteriosi individui si erano già dileguati. Nel corso di un'intervista durante la promozione del documentario, alla domanda se creda o meno al racconto di Rosen, von Stoetzel risponde che non lo saprà mai per certo, ma che Mark, veterano dell'industria cinematografica e perfettamente in grado di stabilire la legittimità del filmato, avrebbe tutto da perdere raccontando questa storia. Con questa risposta sibillina, von Stoetzel utilizza la solita strategia per cui non si ammette nulla in modo assoluto, lasciando che sia la fantasia dello spettatore a colmare le lacune della mancanza di prove oggettive³⁸.

Il ruolo svolto da documentari come quelli appena descritti è piuttosto rilevante: raggiungendo un vasto ed eterogeneo pubblico, dagli appassionati che frequentano i festival agli spettatori televisivi, essi contribuiscono a rafforzare la percezione che vi sia una zona d'ombra in cui lo snuff può attecchire grazie alla complicità e connivenza di diversi operatori dell'industria; o che, di converso, come dimostrano i report di operazioni sotto copertura svolte dalla polizia in di-

verse parti del mondo, vi sia una rete criminale che le forze dell'ordine stentano a raggiungere, tantomeno a debellare. Del resto, come ricorda Julian Petley, se continuano a circolare testimonianze di membri appartenenti alle forze dell'ordine che tendono a considerare possibile l'ipotesi snuff, è perché, evidentemente, qualche agente è effettivamente convinto della loro esistenza³⁹.

L'impressione di realtà, soprattutto quando rafforzata da addetti ai lavori ed esponenti delle istituzioni, diventa dunque pervasiva, e si intreccia con un uso comune del termine snuff, depotenziato e decontestualizzato al punto che esso sembra espandersi e inglobare una serie di prodotti e contenuti che non hanno più nulla a che vedere con quelli per cui è stato coniato in origine. Con le dovute distinzioni del caso, sembra verificarsi quello che Guglielmo Pescatore e Veronica Innocenti rilevano a proposito della serializzazione dei contenuti audiovisivi, e cioè l'estensione dei formati e dei contenuti seriali al di fuori dell'ambito circoscritto delle serie televisive, attraverso un meccanismo che provoca una sorta di effetto alone⁴⁰. In questo caso, a serializzarsi sono i prodotti culturali che impiegano il concetto di snuff come pretesto narrativo per realizzare contenuti di genere: le notizie-tipo riportate dai media per mezzo dell'omogeneizzazione di concetti eterogenei sotto un termine ombrello di poca o nulla utilità; le dinamiche di moral panic scatenate da segnalazioni con minimo (se non alcun) fondamento; la percezione falsata del grande pubblico rispetto a un fenomeno localmente delimitato, ma reso pervasivo dalla distorsione operata dall'industria culturale con la complicità di influenti gruppi di pressione.

Iniziamo questa breve panoramica da un evento che ha comprensibilmente suscitato scalpore nel marzo 2012: a seguito delle esecuzioni avvenute nella città francese di Toulouse per mano del giovane fanatico Mohammed Merah, il *New York Post*, citando fonti investigative, riporta la notizia che il fondamentalista, prima di essere ucciso in uno scontro a fuoco con le forze dell'ordine, abbia caricato online i video delle uccisioni per ispirare altri fiancheggiatori di Al Qaeda. Il quotidiano, a proposito delle precedenti attività di Merah, riferisce che il giovane cercasse di fare proseliti mostrando «video snuff jihadisti»⁴¹. I media avevano in precedenza dato come probabile il fatto che il killer, mentre compiva la strage, indossasse una complessa apparecchiatura che gli consentiva di riprendere le proprie azioni, lasciando allo stesso tempo le mani libere.

Il traffico di materiali coordinato da organizzazioni di pedopornografi che operano a livello internazionale è, come abbiamo già visto, uno degli ambiti in cui i riferimenti allo snuff sono più ricorrenti. *Repubblica.it* nel luglio 2007 documentava la circolazione di produzioni audiovisive che andavano ad alimentare un vero e proprio mercato dell'orrore, commentando:

I pedofili immettono nel circuito telematico immagini delle loro prede da morte dandole in pasto – a pagamento, fino a 20 mila euro in Europa, molto meno se riesci a scovarle sugli ormai diffusissimi e più economici portali mediorientali, soprattutto iraniani e iracheni o africani – ai maniaci del pedosnuff (snuff, morire)⁴².

Già nel 2000 la testata aveva riferito di una complessa operazione internazionale che aveva portato alla scoperta di una sorta di club di pedofili con base in Italia e agganci in tutto il mondo, rilevando che non era stata trovata traccia, «almeno per ora, di “snuff movies”, quei film pornografici che si concludono con un omicidio in diretta ma le torture inflitte nelle foto portano anche a questa pista»⁴³.

E ancora: l'edizione online del quotidiano spagnolo *El Mundo* definisce «Lo snuff movie di Sarah Palin» un episodio del reality show *Sarah Palin's Alaska* incentrato sulla vita del Governatore dell'Alaska, in cui la donna aveva abbattuto un cervo a colpi di fucile (e a favore di camera) nel corso di una battuta di caccia assieme ai famigliari⁴⁴. Mentre *Newsweek* riporta che il presidente Trump ha condiviso uno snuff video quando ha ritwittato dei post di un noto suprematista⁴⁵.

Risulta chiaro, dunque, che ogni qualvolta i media si interessano allo snuff implicano acriticamente l'esistenza di questi contenuti, dei loro produttori e fruitori, mentre, associando il termine a casi di cronaca in cui si riferiscono suggestioni degli inquirenti e “piste” tutte da verificare, non fanno che rinforzare presso l'opinione pubblica la percezione che produzioni del genere esistano realmente e funzionino esattamente così come vengono descritte.

A questo punto è dunque lecito chiedersi perché la persistenza dello snuff sia così tenace e che funzione assolva, oggi, il suo mito.

A conclusione del dettagliato lavoro sui *death films*, Kerekes e Slater sostengono che lo snuff come commodity sia un concetto affascinante ma illogico, qualcosa che regge nell'ambito della crime fiction e, da un punto di vista giornalistico, uno degli esempi principe di moral panic. Lo sdegno che lo circonda rivelerebbe però un tacito desiderio e un bisogno della sua esistenza, anche se solo come idea: come si ha la necessità di dare vita alla figura del vampiro affinché incarni gli istinti più inaccettabili (soprattutto le pulsioni sessuali) degli esseri umani, così gli spacciatori di snuff incarnerebbero la nostra brama di morte, parte di un più ampio inconscio collettivo primordiale. Lo snuff, concludono gli autori, viene utilizzato dai gruppi di pressione per giustificare la lotta al satanismo, alla pornografia, ai Video Nasties; viene sfruttato da burocrati in cerca di notorietà e dai candidati in cerca di fondi, rappresenta l'apoteosi che giustifica le loro crociate, ciò che la gente teme e da cui loro possono proteggerli, nonché un mezzo con cui i media possono tenere sotto controllo la moralità pubblica⁴⁶.

Mikita Brottman ribadisce che *rumor-panics* come quello dello snuff funzionano da simboli culturali che gruppi di persone possono utilizzare per dare un significato a una realtà sociale percepita come minacciosa e ambigua e diventano “reali” attraverso un processo interattivo di validazione consensuale della realtà. A questo punto entrano in gioco le funzioni svolte dalle leggende urbane, come offrire pattern interattivi per comportamenti collettivi, piuttosto che narrazioni fisse e costanti. Nel caso specifico, prosegue Brottman, l'accettazione dello snuff rifletterebbe la risposta ansiogena dell'America alla minaccia all'ordine sociale rappresentata dal caso Manson. Una reazione tipica delle società primitive che, invece di seguire un ragionamento che risale dagli effetti alle cause materiali (alcuni giovani della middle-class americana si rivoltano contro i propri padri trasformandosi in feroci assassini), attribuisce la colpa del caos a entità quasi soprannaturali (“Charlie” e lo snuff). Il processo di attribuzione della colpa svolge una funzione morale importante come quella dell'espiazione, perché i riti di purificazione sono necessari per esortare il resto della comunità a obbedire alle leggi e non infrangere i tabù. Al “vocabolario della colpa”, tra il 1969 e il 1975 sono state aggiunte le parole “Manson” e “Snuff”⁴⁷.

Ma, considerando quanto abbiamo detto a proposito delle leggende urbane, possiamo aggiungere qualche considerazione ulteriore. Se, ancora oggi, malgrado la presenza di mezzi alla portata di tutti che consentirebbero di approfondire i dettagli della nascita e dell'evoluzione del mito dello snuff, si continua a credere nella sua esistenza, è proprio perché, agendo come una leggenda urbana, esso offre ammonimenti sulla pericolosità di superare i limiti imposti dalla società: ovvero, proprio come i racconti che trattano dei pericoli a cui si può andare incontro se ci si avventura nei boschi da soli di notte, imbattersi in uno snuff è ciò che può accadere se si tenta di violare limiti e tabù relativi al consumo di certi prodotti culturali.

Esso catalizza diversi timori legati alla diffidenza verso pratiche sessuali alternative (BDSM) e a un sistema capitalistico in grado di trarre profitto persino dallo sfruttamento di tortura e morte. Inoltre, l'uso del termine per definire una varietà di materiali che spaziano dai film horror alle morti accidentali testimonia come l'etichetta sia di per sé inservibile come effettivo operatore in grado di orientare la visione, la ricerca o anche la semplice comprensione del fenomeno, assumendo invece le sembianze di un termine ombrello indicante un contenuto da cui è meglio tenersi alla larga perché in grado di provocare uno shock nello spettatore, quindi una vera e propria conseguenza fisica che ne rende più concreta e oggettiva la pericolosità (per questo, lo snuff assume tale funzione a dispetto del medium che lo veicola: se prima era il cinema a ospitarlo, ora è infatti sempre più spesso il Web ad accoglierlo).

Lo snuff rappresenta poi l'ansia di non sapere come viene gestita la nostra immagine in una società che fa del commercio dei contenuti audiovisivi una delle pratiche di comunicazione e marketing più pervasive. Pensiamo all'industria del gossip e a certe sue degenerazioni guidate dallo scoop a ogni costo che, in tempi recenti, sembra persino subentrare alla precedente idea che esistano reti sotterranee di individui senza scrupoli disposti a trafficare filmati di morte: a questo mercato nero si sostituirebbe ora un'industria operante alla piena luce del sole, a cui può rivolgersi chiunque abbia catturato col proprio telefonino una scena cruenta e voglia tentare di venderla (si veda l'esempio del video del suicidio di Tony Scott di cui si accennava nell'introduzione). Certi operatori dei media senza scrupoli, oggi, farebbero le veci dei trafficanti e degli spacciatori di *death footage* di qualche tempo fa.

Ma esso incarna, in ultima istanza, anche una paura più atavica: quella, cioè, che l'immagine della nostra stessa morte, che dovrebbe essere il momento più privato e di massima vulnerabilità che ci tocca come esseri umani, ci possa invece essere strappata subito dopo il decesso e ridotta a una merce da trasmettere in TV, da inserire in una compilation di disastri letali o da caricare online su qualche sito, con l'unico scopo di aumentare lo share, le vendite di un DVD o incrementare il numero di accessi a un portale web.

3.2 Ripetizione, intertestualità e saturazione negli "shockumentaries"

*Once you've seen a couple of car accidents
and suicides, you've seen them all.*

dasub, January 21, 2004⁴⁸

Il moral panic che circonda gli snuff sembra caratterizzare anche quei mondo movies che, a partire da *Faces of Death*, hanno con più decisione esplorato la dimensione delle immagini di morte, saccheggiando a piene mani tutto ciò che non poteva essere trasmesso nelle sezioni di cronaca nera dei notiziari, esplorando archivi di ogni genere a caccia di incidenti eclatanti catturati dalle telecamere, attingendo ai file degli inquirenti al lavoro sui casi di cronaca più scioccanti e stipando il tutto in compilation estreme commentate da presentatori di dubbio gusto che, scimmiottando il linguaggio documentaristico, parlavano direttamente ai *gorehounds*, gli irriducibili amanti del gore sempre a caccia di nuove emozioni dall'altro lato dello schermo.

Se sullo snuff, come abbiamo visto, si è scatenata una caccia tuttora in corso, i produttori dei mondo movies sarebbero invece andati direttamente incontro ai propri spettatori con spavalda sicurezza, tentando di procurare loro proprio quello che cercavano: *the real thing*, ovvero la morte, mostrata a favore di camera in tutte le sue componenti più bizzarre, rivoltanti ed estreme. Certo, non tutti i prodotti erano un guazzabuglio di corpi in decomposizione o sul punto di essere coinvolti in incidenti che li avrebbero mortalmente dilaniati: alcuni, *in primis Faces of Death*, andavano in tutt'altra direzione, facendo della dialettica *actuellfake* una strategia che ne avrebbe sancito l'aura di culto che perdura ancora oggi. Ma, nonostante questa patente di *hoax*, le stesse *Facce della morte* non sono sfuggite alle critiche degli utenti che condannano come immorale il fare spettacolo della morte altrui⁴⁹.

La voracità con cui certi prodotti sono assemblati a partire dal peggio che si può trovare sul mercato, raziando contenuti ricavati da ogni fonte possibile (che si tratti di videocamere di servizio o di filmati amatoriali, di riprese professionali o realizzate con un telefonino), non va sottovalutata per gli effetti che può produrre sulla percezione di chi si accosta agli shockumentaries. Non è raro infatti imbattersi in commenti, tra l'ironico e il preoccupato, che testimoniano il timore che i propri ultimi istanti sulla Terra siano catturati dall'occhio elettronico di una videocamera e che le immagini della propria morte possano finire in una di queste compilation⁵⁰. Il timore è che essa diventi solo una sequenza tra le tante che si ripetono in una progressione potenzialmente senza fine, sempre diversa e sempre uguale al tempo stesso. Come quella che vede poveri animali sottoposti a trattamenti terribili: tosati da uomini in camicia bianca, i maiali vengono legati, bruciati vivi con una torcia a gas e lasciati agonizzare mentre la pelle si stacca dal corpo e le urla cancellano i presunti scopi scientifici per i quali sono sottoposti a questo trattamento. Non si riesce a trattenere un moto di compassione e rabbia mentre si assiste allo scempio proposto dal primo volume delle famigerate *Traces of Death* (1993-2000), compilation direct-to-video prodotta da Dead Alive Productions e Fox Entertainment Enterprises assemblando riprese d'archivio, *outtakes* provenienti dal girato di emittenti televisive locali e incidenti mortali catturati nei modi e formati più diversi. La sequenza in questione occupa meno di tre minuti, è preceduta dall'inquadratura di un avvoltoio che si ciba di una carcassa di pecora e seguita da una photogallery di cadaveri umani che, secondo il commento audio, sono stati attaccati e uccisi da animali.

Chi ha un minimo di familiarità con quei mondo movies che potremmo chiamare di "seconda generazione", per distinguerli dagli esempi italiani che hanno

dato vita al filone, riconosce immediatamente le immagini dei maiali appena descritte, oggetto di quella che sembra la procedura di un esperimento scientifico difficile da decifrare: sono infatti le stesse che compaiono in una precedente compilation distribuita sul mercato home video con il titolo *True Gore* (1987, M. D. Causey). Stavolta la scena è preceduta da un uomo sottoposto a tortura e seguita dalle immagini di un gatto a cui viene estratto il cervello, sostituito con fiocchi di cotone per ignoti motivi. Sono sequenze oggettivamente molto crude, che hanno come effetto, però, al contrario di quelle che coinvolgono esseri umani, di fare perdere punteggi nel ranking delle classifiche votate dai fan⁵¹.

Epigoni di quelle *Facce della morte* che hanno reso oggetto di culto un flusso incontrollabile di materiali necrofilii, compilation come *Traces of Death* e *True Gore* sono, per alcuni, il ricettacolo della spazzatura audiovisiva a tema mortifero, nonché estrema conseguenza dello jacobettismo di qualche decennio prima; dagli amanti del gore, invece, sono ormai considerati dei classici da collezionare. Per alcuni, però, la loro visione avrebbe anche dei risvolti inattesi, consentendo a chi la sopporta di dominare la propria paura della morte⁵².

È in prodotti come *Traces of Death* che il senso di *déjà vu* che si prova generalmente durante la visione di una qualsiasi di queste compilation sembra prendere il sopravvento, interponendosi al libero fluire delle emozioni che dovrebbero suscitare sentimenti come pietà e commozione, e portando invece, secondo letture allarmiste, alla desensibilizzazione dello spettatore, realizzando così uno dei luoghi comuni più abusati da chi condanna senza appello queste produzioni: la visione reiterata di immagini violente o di morti reali avrebbe come effetto quello di rendere chi le guarda indifferente al dolore mostrato sullo schermo.

In mancanza di prove scientifiche a sostegno di questa ipotesi, possiamo comunque notare che molti degli spettatori che hanno il coraggio di guardare queste compilation si lamentano del fatto che sono piuttosto noiose: la loro costruzione così simile, le strategie enunciative pressoché identiche e l'uso e il riciclo delle stesse sequenze in film diversi hanno spesso come risultato quello di far calare la soglia di attenzione. In mancanza di novità eclatanti, il principio di accumulazione non basta, perché, come riassume la citazione riportata in esergo, una volta che hai visto un incidente mortale, o un suicidio, li hai visti tutti.

Questo appiattimento è dovuto in primo luogo alle modalità di enunciazione. Se, ad esempio, consideriamo gli incidenti mortali presentati, appare subito evidente quanto siano neutri e "piatti", pur nella loro spettacolarità: accompagnati da più o meno deliranti *voice over*, spesso fastidiose per il tono scherzoso nell'emettere giudizi sulle dinamiche delle sciagure o commenti fuori luogo che tentano di dare un senso alle immagini raccontando storie in molti casi inventate di sana pianta,

le sequenze sono effettivamente simili le une alle altre, riprese dalla stesse angolazioni, colte in certi casi a grande distanza e poi sottoposte a zoom e rallenti che ne degradano la qualità già di per sé scadente. Niente che possa, dunque, stimolare l'identificazione dello spettatore (il quale, del resto, difficilmente potrebbe mettersi nei panni di qualcuno che è deceduto o è sul punto di trovare la morte).

La presentazione di questi prodotti è in molti casi affidata ai cosiddetti "host", che hanno il compito di introdurre allo spettatore la struttura della compilation, giustificandone la realizzazione e accompagnandolo alla scoperta delle terribili declinazioni della morte in video. Si tratta generalmente di attori che interpretano la parte di pseudo-scienziati che studiano, a loro dire, le diverse manifestazioni della morte, o di controversi personaggi legati in qualche modo al mondo dell'underground o dell'occulto: pensiamo ad esempio al Dr. Francis B. Gröss di *Faces of Death*, o al Dr. Vincent van Gore di *Faces of Gore* (1999-2000), esperto nientemeno che di "gorenologia", o al noto Anton LaVey, fondatore della Chiesa di Satana, in *Death Scenes* (1989-1993).

L'organizzazione del materiale risponde al tentativo, solitamente mal riuscito, di dare ordine ai contenuti attraverso macro-categorie o analogie nelle dinamiche dei decessi: se *True Gore* è suddiviso in quattro parti che corrispondono a "The World of the Dead", "The Eroticism of Decay", "Art and Death" e "The Scientific Age", prodotti come *Faces of Gore* sono invece strutturati secondo una scansione che comprende "Crash", "Suicide" e "Murder".

Ma sono proprio i contenuti a rendere così uniformi molti dei mondo movies legati alla morte. Non che l'abitudine al riutilizzo non fosse diffusa anche nei capostipiti italiani, eredi di un panorama cinematografico come quello degli anni Sessanta, caratterizzato da prassi comuni di riuso, riciclo, plagio e intertestualità frutto di riporti materiali⁵³. Ma, nei casi di cui ci stiamo occupando, non stiamo parlando delle disseminazioni testuali e della ricorsività limitata di quei modelli, bensì di veri e propri prelievi selvaggi consentiti, in certi casi-limite, dal semplice utilizzo di due VCR combinati, a cui si aggiunge una improvvisata colonna sonora e un commento audio.

Per una rapida ricognizione sulla prassi del riciclo ci affidiamo a Kerekes e Slater⁵⁴, che notano innanzitutto il tracollo del capostipite *Faces of Death* (*F.O.D.*) dopo che l'imprenditore tedesco Uwe Schier ne ha comprato i diritti all'inizio del 1990. Con lui alla guida, il franchise sprofonda nel baratro del *déjà vu*: buona parte del quinto capitolo della serie viene infatti assemblata a partire da materiale presente in *Death Scenes* o già ampiamente diffuso, come le immagini dell'attentato a John Fitzgerald Kennedy; *F.O.D. 6* comprende quasi interamente il documentario *Days of Fury* (Fred Warshosky, 1980). In modo piuttosto spregiudicato, lo stesso

Schier, che detiene i diritti anche di *Mondo cane*, nel 1992 realizza *Mondo cane IV*, che inizia prelevando di nuovo le sequenze introduttive di *Death Scenes* e finisce con i filmati conclusivi di *F.O.D. 5*, mentre *Mondo cane V* presenta ampi brani di due lavori di Alfredo e Angelo Castiglioni: *Africa dolce e selvaggia* (1982) e *Addio ultimo uomo* (1978). I lavori dei Castiglioni saranno inglobati anche in *Traces of Death 2* (1994), assieme a *Dolce e selvaggio* (Antonio Climati, Mario Morra, 1983) e *Dimensione violenza* (Mario Morra, 1984).

Se alcune operazioni cercano di fare cassa sui capostipiti più noti del filone, unendo alla meno peggio vecchi *newsreels* o parti di precedenti documentari rieditati con titoli ammiccanti – ne sono un esempio *Death Faces IV* (Countess Victoria Bloodhart, Steve Whight, 1988) e *Faces of Torture* (Marc David Decker, Beverly Hagan, Dave Jenkins, 1988) – vi sono anche registi che hanno già realizzato shockumentaries e proseguono la carriera nell’ambito delle produzioni audiovisive, saccheggiando senza sosta i propri lavori precedenti: è il caso di Nick Bougas, che non esita a estrapolare frammenti del suo *Death Scenes* per arricchire programmi realizzati per la TV americana come *Murderers, Mobsters & Madmen* (1993). Infine, prodotti nati per il mercato giapponese come *The Shocks* (*Za shokkusu: sekai no mokugekisha*, Kentaro Uchida, 1986) non rinunciano a incorporare spezzoni di compilation anteriori (nel caso specifico, *This is America Part 2*, diretto da Romano Vanderbes nel 1986).

Anche la pratica di “autocannibalizzarsi” è ampiamente sfruttata, realizzando ulteriori volumi che sono una sorta di “meglio del peggio” ottenuto selezionando le sequenze più estreme dei capitoli precedenti: da *Worst of Faces of Death* (1987), composto principalmente con contributi provenienti dai volumi 1 e 3, a *Best of Faces of Gore* (2000). In tempi più recenti, si cercherà invece di capitalizzare sfruttando le edizioni DVD e Blu-ray, le Anniversary Collection e le edizioni limitate celebrative che contengono *bonus footage* e *making of*.

I fan più accaniti non mancano di lanciarsi nella caccia alle sequenze già viste⁵⁵. Di *Traces of Death 3* si sottolineano i prelievi dai mondo movies precedenti, evidenziando la differenza dei prodotti del passato rispetto ai “saccheggi” contemporanei⁵⁶.

Quello che cercano i fan sono le novità, sempre accolte con piacere. Secondo alcuni, ad esempio, a dispetto della povera fattura, *True Gore* ha almeno il merito di introdurre alcune variazioni, dovute al lavoro del compositore Monte Cazazza; e, mentre *Death Scenes* può contare su un commentatore eccentrico come Anton LaVey, *Traces of Death* sarebbe assemblato in modo così casalingo che gli scarsi valori produttivi, per paradosso, ne aumenterebbero il sapore di prodotto underground.

Se non va dimenticato che la nicchia di pubblico a cui si rivolgono principalmente questi prodotti è quella degli amanti dell'horror più estremo, che non hanno particolari problemi nel sostenere la visione di scene cruente, la realtà dei fatti è che questi mondo movies hanno svolto la funzione di rito di passaggio per generazioni intere di adolescenti che, di nascosto dai genitori e spesso in compagnia di amici, si sono sottoposti a vere e proprie *visual challenges* per essere iniziati al gruppo degli spettatori "adulti" dell'horror. Le testimonianze in questo senso sono un mix di esperienze personali e dicerie sugli effetti provocati dalla visione di quei contenuti proibiti⁵⁷.

Le modalità di fruizione non vanno sottovalutate, perché ci dicono molto del piacere ricavato dagli shockumentaries: se, con la dovuta prudenza del caso, è comunque possibile estendere a queste produzioni quanto Leonardo Quaresima nota a proposito del remake, e cioè che, seppur appartenenti a una cerchia limitatissima di lettori cinefili, il remake conta «sul piacere dello spettatore per il confronto, la comparazione», presupponendo un lettore ipertestuale⁵⁸, nell'ottica di sostenere visioni ripetute di contenuti estremi, spesso fruiti in piccoli gruppi di amici in quelle che sono vere e proprie gare di resistenza, l'aspetto "incrementale" descrive meglio la funzione assolta dalla competizione. Chi sta testando il proprio livello di sopportazione ha infatti bisogno di misurarsi con contenuti che spostino progressivamente la soglia di resistenza e i prelievi testuali che determinano la ricorrenza delle medesime sequenze non sono di aiuto in questo, rompendo anzi l'esperienza del flusso progressivo delle immagini, non appena alcune di queste vengono riconosciute come parte di altri prodotti già visti.

Per questo non si trovano molti commenti positivi riguardo a ciò che, altrove, è invece uno dei piaceri primari dell'intertestualità: il riconoscimento del già visto. Anche laddove materiali omologhi vengono rintracciati dagli spettatori, con grande perizia e impiego di risorse nella comparazione dei diversi prodotti (lanciandosi spesso in indagini che si focalizzano sui dettagli delle inquadrature o dei vestiti delle persone che compaiono nei video), i commenti tendono comunque a evidenziare la povertà dell'operazione piuttosto che esprimere l'euforia per aver ricostruito correttamente il prelievo operato dall'ipertesto rispetto all'ipotesto di partenza: i mondo movies che adottano troppo spesso questa strategia, abbondando di sequenze già abusate, sono considerati mere operazioni commerciali costruite puntando al risparmio e al facile sfruttamento di prodotti a cui tentano di ispirarsi, facendo del riuso e del riciclo una pratica che tende a bruciare in fretta quegli stessi materiali, a fronte di altri che mostrano invece brani inediti, cercando di offrire novità, più che la ripetizione del già visto con minime variazioni.

Come ricorda Goodall, i mondo movies fanno un ampio uso di “freeze-frame”, di “shock cuts” e “trance flash-backs”: i violenti salti di montaggio alle volte hanno una logica, altre richiedono uno sforzo di decodifica supplementare da parte dello spettatore, che deve decifrare il «significato» del contesto veicolato da un «montaggio intrusivo» che diventa un marchio di fabbrica dell'estetica dello shockumentary⁵⁹.

Questa decodifica del significato del contesto è però complicata, al punto da essere resa spesso impossibile proprio dalla costruzione delle sequenze, dai prelievi testuali selvaggi, dai commenti fuorvianti, dalle didascalie che, invece di fornire informazioni oggettive, spesso contribuiscono solo a rendere più nebuloso ciò che mostrano, costringendo gli spettatori più appassionati a notevoli sforzi per ricostruirne il senso: una decifrazione che porta alle estreme conseguenze alcuni dei processi collaborativi analizzati da Henry Jenkins⁶⁰ e che, in mancanza di una spiegazione diretta offerta da registi e produttori (che in genere non avviene), lascia aperto il dibattito a infinite speculazioni.

Da un lato, quello della produzione, si giunge dunque alla creazione di vere e proprie “sequenze mobili”, che vengono usate di volta in volta in differenti prodotti, rispondendo a funzioni diverse e adattandosi a contesti espositivi e interpretativi che mutano a seconda del film in cui sono inglobate. Dall'altro, quello della fruizione, la mancanza di informazioni per contestualizzare le immagini, le indicazioni maliziosamente errate o totalmente inventate del commento, oppure oggettivamente corrette ma applicate a sequenze ricostruite, porta, in certi casi, alla difficoltà di stabilire se ciò a cui si sta assistendo è accaduto realmente o meno (e se sì, in quali condizioni si è verificato esattamente).

Approfondiamo alcuni di questi processi all'opera nel caso del presunto decesso del turista Pit Dernitz. Stando al documentario di Antonio Climati e Mario Morra *Ultime grida dalla savana* (1975), in cui compare per la prima volta la sequenza della sua morte, l'uomo sarebbe stato aggredito e sbranato da un branco di leoni nel corso di un safari a Wallasee, al confine con l'Angola, il 18 febbraio 1975. Sceso dall'auto su cui viaggiava con lo scopo di realizzare alcune riprese a distanza ravvicinata e avvicinandosi troppo agli animali che stavano consumando il pasto, Dernitz viene aggredito e fatto a pezzi senza che i suoi compagni di viaggio, moglie e figli compresi, possano fare altro che filmare la tragica sequenza a bordo delle loro macchine. Kerekes e Slater ammettono che è difficile stabilire l'autenticità o meno della scena e, anche se a prima vista può apparire genuina, alcuni indizi fanno propendere per la seconda ipotesi: in particolare, i tagli di montaggio avrebbero potuto consentire l'inserimento di un manichino riempito di carne e interiora; inoltre, al contrario di quanto afferma la

voce narrante, il terreno non appare così accidentato da impedire l'intervento di un'auto in grado di spaventare i leoni, tanto più che, fin dall'inizio, è ben visibile una Land Rover dipinta con strisce zebbrate e, quando il guardiano interviene al termine dell'aggressione, usa proprio la jeep per disperdere gli animali. Inoltre è poco plausibile che, come sostiene il narratore, la leonessa che ha strappato via la macchina da presa di Dernitz sia stata uccisa per recuperarla e che l'animale l'abbia tenuta, una volta appurato che non era commestibile⁶¹.

Illustrazioni della sequenza figurano su diverse versioni della locandina e dei box set dell'edizione VHS e DVD del film di Klimati e Morra, mentre le immagini assumono ben presto un'autonomia a sé ed escono dal tessuto filmico originario che le ospita, per innestarsi in altri documentari e rendersi infine indipendenti dai limiti del supporto della pellicola, del nastro delle VHS e dei layer dei DVD, per approdare online: in una sorta di progressione senza fine, la sequenza ricompare ad esempio in *Traces of Death 2*, mentre altre parti di *Ultime grida dalla savana* sono state inglobate nel successivo documentario di Klimati e Morra, *Dolce e selvaggio* (1983), in cui figurano anche diverse sequenze di *Savana violenta*, un mondo movie firmato dai due cineasti nel 1976 e che compone con i precedenti una ideale trilogia.

Queste immagini sono un piccolo caso. Viste le diverse release internazionali della pellicola, e i problemi di censura incontrati nei vari Paesi, vi sono molteplici versioni della stessa sequenza: alcune, più complete di altre, arrivano a tre minuti e mostrano anche le riprese effettuate dalla cinepresa della vittima, recuperata al termine dell'aggressione. Se generalmente si ritiene che l'attacco a Dernitz sia un falso, vale la pena considerare alcune dinamiche collaborative tipiche del Web che si manifestano nell'analisi di contenuti controversi.

La clip visibile su YouTube intitolata *Lion attack from Savage Man Savage Beast (full sequence)*⁶², della durata di tre minuti, presenta due cartelli in apertura e chiusura che precisano che si tratta di una sequenza tratta da *Ultime grida dalla savana* e in seguito incorporata in *Traces of Death*; che è stata realizzata in origine montando i filmati di due diverse macchine da presa e che la clip è un estratto dell'edizione DVD americana distribuita da Fortune 5 DVD e da quella giapponese del 2002 rilasciata da Panorama, mentre il master è un VHS australiano del 1986. Il cartello introduttivo offre inoltre una descrizione sommaria dell'incidente occorso a Dernitz, specificando che la veridicità della sequenza è tuttora dibattuta.

Della sequenza esistono, come dicevamo, diverse versioni, cosa che risulta evidente già dai video correlati suggeriti dalla stessa piattaforma di video sharing, molti dei quali sono poi stati rimossi perché violavano le policy della piattaforma sui contenuti violenti o espliciti⁶³.

Al di là di alcune facili battute postate da certi utenti, come «il tipo avrebbe dovuto investire su uno zoom», le discussioni sul fatto che la sequenza sia reale o ricostruita sono ancora piuttosto animate e, come capita solitamente in questi casi, la veridicità o meno viene solitamente supportata dalla minuziosa analisi degli elementi interni al filmato o da complesse argomentazioni extratestuali. Su WikiAnswers⁶⁴, un wiki dove è possibile porre domande e ricevere risposte che possono essere editate e progressivamente migliorate nel tempo grazie al contributo degli utenti, c'è una precisa domanda a questo proposito: «Was Pit Dernitz death by lions real or staged?». La risposta è che si tratta di un *fake*, ed è motivata come segue: nessuno dei presenti tenta concretamente di aiutare Dernitz; l'unica reazione del cameraman è effettuare una panoramica per inquadrare le reazioni d'orrore dei famigliari; a dispetto della didascalia che nella sequenza afferma il contrario, il terreno non è accidentato al punto tale da impedire l'intervento delle auto; la vicinanza dei leoni ai fuoristrada suggerirebbe l'abitudine alla compresenza uomo-animale, insolita per un parco africano di metà anni Settanta; i leoni selvaggi attaccherebbero in un modo diverso, puntando a rompere il collo della preda o a recidere l'aorta, piuttosto che attaccare agli arti, e questo suggerirebbe che i leoni in questo caso stanno giocando più che cacciando; la qualità del filmato è troppo buona per un'apparecchiatura amatoriale dell'epoca; c'è troppo poco sangue per far pensare a un attacco reale; nel 1975, nella regione in cui è presumibilmente avvenuta l'aggressione, al confine tra l'Angola e la Namibia, c'era una guerra in atto che renderebbe poco probabile la presenza di turisti; infine, certe incongruenze della vegetazione farebbero supporre una diversa location.

Ma, per sciogliere ulteriori dubbi, WikiAnswer riportava il link a un thread⁶⁵ su Snopes.com, il sito dedicato alla demistificazione delle leggende urbane cui abbiamo già accennato a proposito dello snuff. Il 31 luglio 2007 Snopes, dalla California, posta un video di 1'13" che gli è stato inviato, commentando che sembra troppo stupido per essere vero: si tratta di una delle varianti dell'incidente occorso a Dernitz che abbiamo già elencato. Prontamente, la community risponde: a distanza di un'ora dal caricamento del filmato, Ganzfeld da Kyoto ribatte fornendo il link alla pagina IMDb di *Ultime grida dalla savana* e riportando il commento di un certo Toby Sterling, che si presenta come reporter e "smonta" la sequenza anche sulla base di incongruenze interne, come il fatto che i tagli di montaggio nascondano parte dell'azione e che il materiale ripreso da Dernitz sia troppo fluido per essere realizzato da qualcuno che si sta avvicinando camminando accucciato. Il 3 agosto, violetbon da Chicago ricorda un episodio capitato mentre era in un "drive-thru safari", nel corso del quale chiunque tentasse di scendere dalle auto veniva fermato dal personale

di sorveglianza: di conseguenza, se il filmato fosse vero, qualcuno sarebbe intervenuto per fermare Pit. Il 29 ottobre 2009 Vextas da Londra suggerisce di controllare su IMDb.com la “vittima”: come riporta il database, Pit Dernitz, che risulterebbe morto il 18 febbraio 1975 a Wallasee, in Namibia, figurerebbe in *Ultime grida dalla savana*, in *Traces of Death* e in un curioso mediometraggio di 45’ dal titolo *Holocausto Cannabis*, diretto nel 2001 da un certo Germán Magariños, attore e regista argentino nato nel 1978 a Buenos Aires, attivo nel mondo delle produzioni video con diversi alias (tra cui Roger Franco) e legato alla casa di produzione Gorevision Films, responsabile di prodotti come *Sadomaster y Goretech*. Una rapida occhiata al trailer conferma la presenza della sequenza in *Holocausto Cannabis*. Il 5 luglio 2012, nscd da Pretoria, Sudafrica, stila un decalogo che dovrebbe sancire la definitiva lettura delle immagini come un falso: la lista comprende, tra gli altri, il fatto che la location indicata come Wallasee non esiste; un link da Wikipedia ci informa sulle guerre di confine che avrebbero insanguinato la regione in quel periodo; il controllo incrociato dei numeri di targa delle auto che compaiono nella sequenza, effettuato dallo stesso utente consultando database online, non corrisponde a nessun veicolo usato in Angola, Namibia, Zambia o Repubblica Democratica del Congo nel periodo indicato. In conclusione, la mancanza di una risposta certa da parte dei registi porta a pensare che siano contenti della pubblicità derivata dal dibattito vero/falso in corso e che la sequenza probabilmente sia falsa.

La voce di Wikipedia⁶⁶ relativa a *Ultime grida dalla savana* riporta che proprio la sequenza di Pit Dernitz, che si ritiene essere falsa, sia stata una delle più frequentemente censurate e che abbia ispirato un analogo *fake* presente in *Faces of Death*, in cui i leoni sono stati sostituiti da un orso. Non da ultimo, rileva l’enciclopedia online, il particolare mix di realtà e ricostruzione che caratterizza lo stile del documentario di Morra e Climati nel rappresentare la morte di esseri umani avrebbe influenzato pellicole come *Cannibal Holocaust* di Ruggero Deodato.

Partiamo dunque dal più controverso cannibal movie per approfondire meglio l’importanza dell’aspetto formale in quei film che ibridano ricostruzione e realtà dei fatti.

3.3 Design e strutture modulari: inserti e code

Come già accennato, il film di Deodato si inserisce nel filone cannibalico, sottogenere che eredita dal mondo movie, seppur in misura minore, la pratica del riciclo di temi, sequenze, interpreti e spunti narrativi. Pur non caratterizzati da un’incidenza così elevata come quella riscontrata negli shockumentaries, anche i

nostrani film di cannibali fanno infatti ampio uso di *stock footage*, ma al tempo stesso riutilizzano stilemi, dinamiche testuali e attori. Questi ultimi ben presto diventano volti noti tra gli appassionati: si veda ad esempio il caso di Robert Kerman, attore americano con un passato nelle produzioni hard con il nome d'arte di Richard Bolla, impegnato sul set di *Cannibal Holocaust*, *Cannibal Ferox* e *Mangiati vivi!*; o di Me Me Lai, attrice nata a Burma e presenza fissa nel cast de *Il paese del sesso selvaggio* e *Ultimo mondo cannibale*, oltre che di *Mangiati vivi!*, in forza del riutilizzo del girato di *Ultimo mondo cannibale*; o, ancora, di Ivan Rassimov, che presta il suo *physique du rôle* alla causa dei cannibali ne *Il paese del sesso selvaggio* e *Mangiati vivi!*.

È proprio quest'ultimo il film che presenta i prelievi più pesanti, a partire dalla sequenza di stupro dell'indigena Mownara (interpretata appunto da Me Me Lai), da quella dell'uccisione di un cocodrillo scuoiato con un coltellino e da quella di una donna aggredita dai cannibali: si tratta infatti di materiale girato da Lenzi in occasione del precedente cannibal da lui stesso diretto, *Il paese del sesso selvaggio*. Le riprese dell'evirazione dell'indigeno nella grotta e l'attacco del cocodrillo vengono invece da *La montagna del dio cannibale* di Sergio Martino (1978), così come le immagini che documentano un anaconda che divora una scimmietta. La riproposizione di sequenze è resa possibile dal fatto che molte di queste pellicole sono state realizzate dalle medesime case di produzione, in pieno possesso dei diritti di sfruttamento (ad esempio, Dania Film, costituita da Luciano Martino nel 1972, ha prodotto *La montagna del dio cannibale*, *Mangiati vivi!* e *Cannibal Ferox*).

La struttura di *Cannibal Holocaust* è però più complessa della media degli altri cannibal e chiama in causa altre variabili legate alla gestione di quelle sequenze in cui la rappresentazione della morte è ibridata, mescolando ricostruzioni e filmati di reali esecuzioni. Se scene di finta violenza grafica sono infatti presenti in altri prodotti del filone (pensiamo, ad esempio, a *Cannibal Ferox* in cui non mancano evirazioni, crani aperti a metà e protagoniste appesi per i seni tramite ganci) che utilizzano sequenze che ritraggono vere uccisioni di animali, *Cannibal Holocaust* aggiunge a tutto ciò una costruzione da *mockumentary*⁶⁷ basata sul *found footage*⁶⁸ che complica ulteriormente le carte in tavola. Va notato però che nel film di Deodato gli interpreti stessi partecipano alle brutalità ai danni di creature indifese, facendole letteralmente a pezzi come nella famigerata sequenza della tartaruga, di modo che ciò che accade in questi momenti puntuali si estende all'intero film, rendendo plausibile presso il pubblico che anche le morti che vedrà in seguito siano reali (una percezione alterata che ha portato certi spettatori a ritenere che la pellicola fosse uno snuff reale).

Il nodo della questione si sposta quindi sulla violenza scatenata contro gli esseri umani. *The Last Road to Hell*, quel film nel film che documenterebbe la perversione della troupe protagonista di *Cannibal Holocaust* e che avrebbe la funzione, secondo quanto dichiarato dal regista stesso, di mettere sotto accusa il filone dei mondo movies, nonché certo giornalismo sensazionalistico che sfruttava il momento di tensione vissuto dall'Italia durante le azioni dei gruppi terroristici, è però particolarmente problematico. Vi compare infatti *stock footage* che denuncerebbe fucilazioni e violenze ricavate da filmati forse provenienti da Nigeria e paesi del Sud-Est asiatico: «actual news footage [...] undeniably real»⁶⁹. Su questo punto lo stesso Deodato sembra però contraddirsi nel corso di diverse interviste. In un colloquio con *Nocturno*, il cineasta ammette che quelle non sono uccisioni reali:

Alcune delle [scene] più raccapriccianti sono state fatte a Roma, alla De Paolis. Per esempio, la scena della fucilazione a cui assistiamo durante il filmato promozionale, realizzato dai quattro giornalisti, l'ho girata sotto le mura di Roma. Quel filmato credono sia stato fatto con spezzoni di immagini vere, invece alcune le ho ricostruite io, alla Jacopetti⁷⁰.

In un'altra occasione asserisce invece che queste scene ritraggono vere esecuzioni:

In *Cannibal Holocaust* di vero ci sono solo alcune fucilazioni di negri che appaiono nel documentario realizzato dai protagonisti prima di partire per l'Amazzonia. Si tratta di materiale di repertorio che acquistai da una ditta inglese. Tutto il resto sono effetti speciali⁷¹.

La pressoché totale impossibilità (o, meglio, mancanza di volontà) di attribuire con sicurezza l'origine dei segmenti rimane parte dell'aura di film maledetto che tuttora circonda *Cannibal Holocaust*. Ciò non toglie che sia comunque possibile cercare di interpretare il funzionamento di *The Last Road to Hell* rispetto alle sequenze di *Green Inferno*, quelle cioè che raccontano la storia del professor Monroe fino al recupero della cinepresa del documentarista Yates e dei suoi compagni di viaggio. Secondo Carolina Gabriela Jauregui, quando in *The Last Road to Hell* assistiamo all'esecuzione ripresa in un anonimo Stato africano, ci viene spiegato nel film che si tratta di una ricostruzione, ma lo spettatore sembra intuire che si tratti di riprese genuine che provengono da qualche *newsreel* e che compaiono in altri mondo movies. Siamo quindi portati a credere che il documentario che segue sia vero e il girato di *Green Inferno*, presumibilmente vero

ma in realtà falso, non è più percepito come tale da chi lo guarda⁷². La struttura del film, prosegue, sarebbe una donchisciottesca *mise-en-abyme* per cui troviamo una metafiction all'interno del film, o il film stesso si pone come metafiction, e finiamo per osservare due film all'interno di un terzo, in cui la violenza gioca un ruolo necessario come prova visiva della verità. Il fatto che il film sia ancora oggi così disturbante sarebbe dunque da attribuire al venir meno delle barriere che separano lo spettatore e la rappresentazione, alterando i parametri che permettono di distinguere realtà e finzione.

In accordo con questa lettura, si è evidenziato il lavoro sul linguaggio e sul supporto, che mescola stilemi del *cinéma vérité*, l'ampio uso di camera a mano, nonché il deterioramento indotto della pellicola, per una struttura che imita la forma di quei mondo movies che punta a criticare⁷³. Se la giustapposizione delle scene di violenza a danno degli animali (reali) e di quelle perpetrate sugli esseri umani (simulate) ha la funzione, come nota Julian Petley, di intensificare, secondo un processo di associazione e osmosi, la verosimiglianza delle scene in cui gli uomini sono mutilati e uccisi⁷⁴, quella del segmento *The Last Road to Hell* è invece più complessa. Per Petley, anche se nel film è presentato come una messinscena, le sue caratteristiche testuali e una certa conoscenza extratestuale, che deriva da scene genuine comparse in vari mondo movies, inducono lo spettatore a credere il contrario. In questo senso, Deodato non solo riprende codici e convenzioni del documentario per confondere i confini tra realtà e finzione, ma presenta vere scene documentarie – peraltro molto più disturbanti di ogni orrore orchestrato in *Cannibal Holocaust* – come false⁷⁵.

Seguendo le osservazioni di Neil Jackson a proposito di realismo e orrore, *The Last Road to Hell* condensa toni e forme dei mondo movies, utilizzando materiale documentario che rappresenta vere uccisioni a opera di plotoni di esecuzione, così come massacri avvenuti in Africa e nel Sud-Est asiatico – il tutto accompagnato da una colonna sonora commovente – e gioca un ruolo fondamentale nella percezione complessiva del film: una serie di frammenti documentari sono presentati come manipolati, orchestrati e non reali all'interno di un film che pretende di passare per autentico⁷⁶.

Infine, secondo l'analisi di Mikita Brottman, la pellicola di Deodato sarebbe composta di tre film: *The Last Road to Hell*, e cioè il materiale visionato dal professor Monroe negli studi dell'emittente televisiva e che riporta un lavoro precedente della troupe di Yates girato in Africa, costituito, come dicevamo, da presunti filmati reali, forse prelevati da precedenti mondo movies; *The Green Inferno*, il found footage che testimonia le atrocità commesse dai filmmaker; e *Cannibal Holocaust*, che funziona come film-cornice che ospita

i due segmenti. *The Last Road to Hell* trasgredirebbe effettivamente tutte le regole che *The Green Inferno* pretenderebbe solamente di violare, come quella del voyeurismo e dell'appropriazione pubblica di un momento privato come quello della morte⁷⁷.

È evidente che questa costruzione rientra in una più complessa strategia linguistica che non discuteremo qui nel dettaglio, ma si ricollega a quanto Jackson rileva a proposito delle uccisioni di animali: esse funzionano come rinforzo ed eco delle precedenti sequenze di *The Last Road to Hell*, e la complicità degli attori nella loro realizzazione – a dispetto delle differenti versioni fornite in seguito dai diretti interessati – seguita da reazioni viscerali come vomito, pianti e urla, ripositiona gli interpreti all'interno dello spazio finzionale, fondendo al tempo stesso il personaggio con le azioni non simulate degli interpreti.

La strategia di segmentazione testuale e di commistione di contenuti esteticamente differenti è ampiamente usata nel cinema horror per convogliare materiali eterogenei, inseriti nel tessuto filmico come prelievi estranei alla linearità narrativa, sia dal punto di vista delle caratteristiche formali che dei piani temporali: è dunque evidente che quella che si pone è una questione di design, non certo introdotta da Deodato per la prima volta, ma da lui resa particolarmente complessa ed esplorata probabilmente fino alle estreme conseguenze. L'uso di strutture modulari, intese come "forme prestabilite" di blocchi testuali è infatti un tratto caratteristico di molti dei film che abbiamo fin qui preso in esame, in particolare di quelle pellicole che utilizzano lo stilema della morte in diretta come strumento di veridizione rispetto alla finzione cinematografica. In quanto «parti autonome e separabili di un complesso»⁷⁸, i moduli possono infatti essere riutilizzati, tanto a livello di sceneggiatura, quanto dal punto di vista semantico-sintattico, e ciò è particolarmente evidente quando essi sono parte integrante della costruzione dei film "a inserto".

Se consideriamo il caso di *Slaughter*, vediamo chiaramente che la sua riproposizione come *Snuff* è possibile proprio in forza dell'aggiunta della coda finale: quel segmento conclusivo, ricostruendo gli elementi del profilmico in modo da rendere credibile la prosecuzione della pellicola dopo l'effettiva conclusione di *Slaughter*, funziona come un finale posticcio espressamente ideato per adattare il film alla campagna promozionale che intendeva sfruttare il mito dello snuff. Come rileva Alexandra Heller-Nicholas, il film risulta quindi un conglomerato di due sezioni, girate a quattro anni di distanza l'una dall'altra: i primi 74 minuti, realizzati nel 1971, sono opera di Michael e Roberta Findlay, mentre la coda è stata aggiunta su idea del distributore Allan Shackleton e si salda dove termina l'azione di *Slaughter*, "entrando" sul set dove avverrà l'omicidio⁷⁹.

Questo espediente sarebbe in seguito stato adottato più volte dai cineasti che si sono cimentati nel filone. Nella loro ricerca sul cinema pornografico italiano degli anni Settanta, Giovanna Maina e Federico Zecca dedicano parte dell'analisi a *Emanuelle in America*, le cui sequenze hardcore sono forse le prime realizzate da Joe D'Amato, che sarebbe diventato, di lì a qualche anno, il principale regista italiano del genere. In particolare, il film sarebbe uno dei più "insertati" tra quelli che compongono il *corpus* considerato da Maina e Zecca, con quattro scene porno. Si tratta di inserimenti che avvengono secondo due modalità, cioè per mezzo dell'annessione di effettive sequenze di sesso esplicito o l'addizione di inquadrature hard a riprese di sesso simulato:

Queste sequenze rappresentano in un certo senso un banco di sperimentazione linguistica, in cui mettere a punto i primi procedimenti di ripresa e messinscena pornografica. [...] Le versioni hard determinano al contempo un'intensificazione e una falsificazione delle sequenze di sesso simulato, capitalizzando sui procedimenti di montaggio per eccedere l'(ir)realtà del profilmico e ricostruire una posticcia visibilità sessuale⁸⁰.

Ma, nel creare questo tessuto composito, D'Amato si spinge ben oltre e, nel montare la versione hard del film, inserisce alcune delle sequenze più realistiche nell'ambito degli snuff simulati. Così, la reporter Emanuelle (Laura Gemser), mentre si trova in Sudamerica per una delle sue inchieste, assiste alla proiezione privata di un filmato amatoriale direttamente nella camera da letto dell'uomo con cui si apparta: mentre i due danno libero sfogo agli impulsi della carne, su un piccolo telo per proiezioni scorrono immagini estremamente realistiche che mostrano giovani donne brutalmente seviziate da un gruppo di soldati.

L'inserimento di scene analoghe è un espediente narrativo solitamente utilizzato per dare ai protagonisti un primo assaggio della dimensione di violenza che dovranno affrontare nel corso di una ricerca che li porterà sempre più vicini allo snuff. Nella finzione cinematografica si tratta, molto spesso, di detective o persone comuni che svolgono indagini sui circuiti di film underground: è il caso di Jake Van Dorn (interpretato da George C. Scott), l'imprenditore protagonista di *Hardcore* che tenta di ritrovare la figlia Kristen, che si suppone sia coinvolta in un giro di produzioni cinematografiche per adulti. L'investigazione lo porta ben presto a contatto con il mondo dell'hard core: in un club privato vede per la prima volta un breve filmato in cui una donna viene uccisa dal famigerato attore porno Ratan. In *8 mm – Delitto a luci rosse*, invece, l'investigatore Tom Welles (Nicholas Cage), ingaggiato da una facoltosa vedova, deve indagare il sottobosco

dell'industria pornografica per scoprire se le sconvolgenti riprese che la donna ha scoperto tra gli oggetti personali del defunto marito documentino o meno un vero omicidio.

L'uso degli inserti nei primi film che utilizzano questa soluzione formale ha, di fatto, una funzione specifica: dare una forma allo snuff, dopo che *Snuff* ne aveva insinuato l'esistenza. Pellicole come *Emanuelle in America* e *Hardcore*, ma anche *The Last House on Dead End Street* (Roger Watkins, 1977) aggiungono concretamente una codifica formale a quella che finora era una semplice idea. Come ricordano Kerekes e Slater, «These movies went further. They saw to it that snuff had form: it was hidden; was select; was one room and one camera; was black and white; was silent; was grainy; was color with bad editing; was expensive. Was a commodity»⁸¹.

Nella variante in cui questi materiali eterogenei sono invece direttamente legati agli individui che perpetrano il crimine, piuttosto che alla semplice proiezione *ex post*, i frammenti sono di solito parte delle immagini girate in prima persona da killer seriali, come Henry e Otis protagonisti di *Henry, pioggia di sangue* (*Henry: Portrait of a Serial Killer*, John McNaughton, 1986), pellicola basata, seppur con ampie licenze, sulla figura del pluriomicida Henry Lee Lucas; un'alternativa a questo caso specifico è la mancanza di distinzione formale tra i contenuti, qualora si scelga, come ha fatto Fred Vogel nella trilogia di *August Underground*, un montaggio in camera che mostra solo il girato degli omicidi dal punto di vista di chi li commette; oppure, qualora si preferisca adottare il punto di vista della vittima, utilizzando espedienti come la sistemazione di microcamere direttamente sul volto di chi subisce le violenze – si veda il cruento horror sudcoreano *The Butcher* (Kim Jin-won, 2007).

È piuttosto comune ritrovare questi stessi inserti estrapolati dal corpo del film che li ospita: ad esempio, le diverse sequenze hard di *Emanuelle in America* sono state accorpate e rimontate in clip della durata di poco meno di mezz'ora (comprese le scene che simulano i filmati snuff) per essere poi condivise su alcuni siti web per adulti, catalogate come «*Emanuelle in America* explicit scenes compilation». Estrarre e ricollocare i segmenti controversi è una pratica comune tra i fan dell'horror: si consideri il caso della clip *8 mm – Snuff Film Scene* e delle sequenze rimontate per realizzare “best of”, come *Best Scene from 1976's “Snuff”*⁸². Per non parlare dei thread dedicati alle scene più spaventose viste in un film, accesi dibattiti che animano i forum dedicati al cinema cult in cui le immagini snuff di *Emanuelle in America* sono apprezzate perché realizzate in modo molto convincente.

Le diverse opzioni di “design narrativo” spaziano dagli inserti di *Videodrome*, attraversato dalle schegge captate dal finto programma malese a base di sevizie e

morte, alle commistioni formali di *The Hills Run Red* (2009, Dave Parker), montato secondo una continua alternanza di formati: sequenze riprese con camera a mano e brani in bianco e nero in simil 16 mm, cuciti assieme da inquadrature intermedie di raccordo. Riprendendo la categoria di “realist horror” proposta da Cynthia Freeland⁸³, Joel Black riflette sullo statuto di questi inserti, considerando il caso di *Henry*. Una delle sequenze più controverse, ricorda Black, è quella in cui i due killer interpretati da Michael Rooker e Tom Towles rivedono in TV le immagini di un loro precedente omicidio, registrato su una videocamera rubata⁸⁴: lo spettatore assiste così al delitto non mentre avviene, ma in un secondo tempo, rendendo il tutto ancor più disturbante perché posiziona lo spettatore al fianco degli assassini. Gli omicidi, secondo Freeland, sembrano più reali perché combinano la nostra identificazione con i killer nell’atto di vedere il video con la fattura amatoriale delle immagini (granulose, mosse e caratterizzate da inquadrature sghembe). La sequenza snuff, aggiunge Black, è usata dal regista McNaughton per aumentare il senso di realtà del film: un “realismo granuloso” che ci fa per un momento dimenticare che stiamo guardando un’opera di finzione, consentendo allo spettatore – a differenza di Henry e Otis – di entrare in empatia con le vittime⁸⁵.

Eppure, conclude Black, proprio la sua decantata verosimiglianza sembra meno reale se paragonata a riprese di effettivi atti di tortura ai danni di vittime indifese come quelli compiuti da Ng e Lake, registrati poco prima di portare a termine le uccisioni⁸⁶: le registrazioni mostrano la passività delle donne legate, che contrasta ampiamente con le urlanti attrici dirette da McNaughton. L’osservazione di Black si basa però su un assunto dubbio, e cioè sul fatto che lo spettatore dovrebbe essere in grado di distinguere il grado di reazione di una persona, per giunta molto probabilmente sotto shock, di fronte a una minaccia di morte, a fronte della simulazione delle stesse reazioni. Fortunatamente, però, la maggior parte degli spettatori non ha referenti reali da poter usare come metro di paragone e, nel processo di decodifica delle immagini, deve fare i conti dunque con l’impressione di realtà generata dalla messa in scena: per questo è ancora il grado di sofisticazione del trucco a fare la differenza nella percezione della scena stessa. Questo aspetto, come vedremo in seguito, non è di secondaria importanza: come ben chiariscono i discorsi degli utenti che commentano i video di decapitazione prodotti dai terroristi e diffusi online, le reazioni del corpo umano alla sofferenza e alla morte sono infatti centrali quando si tenta di decifrare una scena violenta che porta alla morte dei soggetti minacciati.

Quelle produzioni che si reggono sulla simulazione della messa in scena per promuovere un film confezionandolo come reale, o come basato su fatti ve-

ramente accaduti, sfruttano appunto l'ambiguità di certi spazi discorsivi. *The Great American Snuff Film* di Sean Tretta (2003) lavora precisamente in questo modo e punta su un design che richiama *Snuff*: anche in questo caso, infatti, la “coda” gioca un ruolo determinante. Tretta, autore anche della sceneggiatura, ha costruito il suo lungometraggio d'esordio modellandolo sulle azioni di un fantomatico serial killer di nome William Allen Grone, un aspirante regista che gira film in Super 8 per motivi di “integrità artistica”. Fin dal cartello iniziale, la pellicola è presentata come la ricostruzione di eventi accaduti nel 1995. Usando lo stilema del found footage, Tretta ipotizza il ritrovamento di un diario in cui Grone ha annotato i delitti commessi, nonché di una pellicola che documenta le riprese effettuate dall'omicida. Questo filmato snuff costituisce la coda del film, il cui corpo principale è invece una drammatizzazione degli eventi basati sull'episodio di cronaca.

La didascalia di apertura recita:

In 1998, serial killer William Allen Grone was convicted of 13 felony counts including rape, torture, and murder. During a subsequent search of his residence, investigators discovered evidence linking him to the disappearing of several persons reported missing since March of 1995.

Among the items seized were his journal and a canister containing two-and-half minutes of Super 8 film. In his journal, Grone refers to the footage as *The Great American Snuff Film*.

The following film is a dramatization of the events documented in Grone's journal. It concludes with his film. Based on a true story.

Tra la “testa” e la coda, si snoda un monologo piuttosto pretenzioso sui motivi che spingerebbero il killer ad agire, raccontato in prima persona dal personaggio Grone, infarcito di una fastidiosa colonna sonora e punteggiato da un uso incessante della camera a mano, che mostra dettagliatamente le sevizie ai danni di due sventurate ragazze. La coda, che è indubbiamente la parte più interessante del film, è anticipata da un'ulteriore didascalia: «The following footage was discovered during a search of William Allen Grone's residence in 1998. Viewer discretion is advised».

La sequenza finale è costruita rispettando le marche testuali di una ipotetica prova acquisita dal Montgomery County Police Department, come riporta la scritta in sovrimpressione «Property of MCPD», seguita dal numero progressivo di archiviazione del reperto. Il frammento dura circa due minuti e mezzo e si tratta, apparentemente, di un Super 8 ambientato in un setting anonimo (una

camera chiusa con le pareti ricoperte di nylon) in cui il “vero” Grone tormenta una donna imbavagliata e legata a una sedia, per poi finirla con un colpo di pistola alla testa. Le riprese sono certamente più disturbanti del resto del film e non possono non richiamare alla mente i video realizzati dai killer Lake e Ng⁸⁷, soprattutto per la minima resistenza opposta dalla ragazza. Un secondo cartello chiude lo snuff:

The preceding footage was shown to jurors during the 1998 murder trial of William Allen Grone. In 2001, Grone was executed for his crimes.

For legal reasons, some of the names, dates, and locations have been changed to protect the identity of the victims. This film is dedicated to them.

Although it is illegal to see or own “snuff” films, at least three of Grone’s films can be found on the internet.

Se online non si trovano altri riferimenti a questi video – così come non c’è traccia né di notizie su Grone che non siano collegate con il progetto di Tretta, né del libro che, stando ai titoli di coda, lo avrebbe ispirato⁸⁸ – ciò in cui invece è facile imbattersi è il trailer di una director’s cut della pellicola, ribattezzata *The Greatest American Snuff Film*, in cui figurano filmati inediti di Grone. Se questi indizi fanno ritenere che il tutto sia frutto solo di un’operazione promozionale, e che Grone non sia mai esistito, non mancano spettatori che, scrivendo in message board di siti specializzati in film horror, si dichiarano preoccupati al pensiero che episodi del genere accadano realmente, come testimonia la cronaca (o, meglio, i programmi della “crime television”).

Tornando all’analisi della costruzione del film-nel-film, ricordiamo che Joel Black individua due categorie di pellicole che utilizzano questo espediente: a fronte di filmmaker che sfruttano il mito dello snuff incorporando all’interno delle proprie opere scene di morte simulate e basate sull’uso di effetti speciali (o di un montaggio accorto, accoppiato alla scelta di precisi angoli di ripresa) per produrre l’effetto di realtà – una categoria che Black riassume con l’espressione «using snuff to make horror real» – c’è un’altra scelta linguistica che l’autore definisce «passing snuff off as fiction», e cioè un personaggio della finzione cinematografica che realizza un “vero” snuff e sceglie di distribuirlo, facendolo sembrare un falso. È la strada percorsa dal regista Chris Neville (interpretato da Eric Bogosian) nella pellicola *Special Effects* (Larry Cohen, 1984), in cui una ragazza viene uccisa per errore e la sequenza della sua morte è inserita in un film di finzione che sembra assolutamente reale; lo stesso procedimento adottato da Doug Ulrich in *Screen Kill* (1997), i cui antecedenti nel mescolare ad arte filmati

documentari e di finzione, nota Black, sono appunto da rintracciare nei mondo movies o in pellicole come *Cannibal Holocaust*⁸⁹.

Lungi dall'appartenere solo alle produzioni low budget, chiosa Black, l'uso del filmato Zapruder all'interno di *JFK – Un caso ancora aperto* (*JFK*, Oliver Stone, 1991) è esemplare di come uno snuff possa essere utilizzato all'interno di un film mainstream hollywoodiano: anche se, tecnicamente, le riprese che mostrano Kennedy colpito dalle pallottole del cecchino non sono uno snuff, in quanto catturate fortuitamente dalla cinepresa di Abraham Zapruder, la forma è quella tipica di uno snuff. Stone lo utilizza modificandone la natura documentaria, trasformandolo in qualcosa che ha un certo aspetto di finzione surreale e ottenendo un effetto inverso rispetto a *Snuff*: laddove la coda aggiunta alla fine ha lo scopo di sembrare reale, Stone, alla maniera di Deodato (se seguiamo l'ipotesi che il film contenga *newsreel* di uccisioni effettive), incorpora nel suo film un vero omicidio in maniera tale che l'impressione che se ne ricava è che sia ricostruito⁹⁰.

Ma il regista americano non è certo l'unico ad aver manipolato la sequenza che ha catturato su pellicola la morte in diretta di JFK. Vediamo dunque, brevemente, che cosa rappresenta oggi il cosiddetto filmato Zapruder.

3.4 Resilienza e contorni: “The Zapruder Film”

Il 22 novembre 1963 quasi tutti i principali media americani hanno, di fatto, “bucato” quello che, con buona probabilità, è il caso più noto di morte in diretta: l'assassinio del presidente degli Stati Uniti John Fitzgerald Kennedy, avvenuto nella Dealey Plaza di Austin, Texas⁹¹. Il motivo di questa mancata copertura è prettamente organizzativo: quasi tutta la stampa accreditata si trovava infatti a bordo di un bus che faceva parte del corteo presidenziale. L'unico scatto professionale dell'evento si deve quindi alla macchina di James Altgens, fotografo dell'Associated Press, che è riuscito a immortalare il retro della limousine su cui viaggiavano JFK e la moglie Jacqueline, mentre accorrevano gli uomini della scorta subito dopo gli spari (una foto che gli sarebbe valse il World Press Photo Award nel 1965). Nel frattempo, molti fotografi amatoriali avevano catturato la sequenza con i propri apparecchi e questi scatti, fin dal giorno seguente, sarebbero comparsi (spesso non accreditati) nei media nazionali.

È dunque chiaro che, a partire dalla documentazione che avrebbe composto il resoconto degli eventi, questa proliferazione di materiali ricostruisce l'accaduto da prospettive spazio-temporali diverse. Al tempo stesso, anche operatori non professionisti avevano filmato la scena con le proprie cineprese e tre filmati in

particolare, quelli cioè realizzati da Abraham Zapruder, Orville Nix e Mary Murchmore, sarebbero risultati essenziali nelle indagini seguenti, oltre a comparire, anche in questo caso generalmente non accreditati, nei media broadcast.

Questa abbondanza di documenti eterogenei sarebbe in seguito servita a sostenere le ipotesi più svariate sui mandanti dell'assassinio, originando teorie del complotto tuttora accese, che avrebbero puntato il dito contro la mafia, la destra, la sinistra, l'Unione Sovietica, i petrolieri texani. Man mano che foto e filmati diventavano disponibili per essere analizzati da giornalisti, inquirenti e politici, i materiali riflettevano la varietà, piuttosto che l'uniformità, aprendosi a interpretazioni contraddittorie⁹². Il contrario, insomma, di quanto accaduto nel caso di Lee Harvey Oswald, accusato della morte di JFK e ucciso a colpi di pistola da Jack Ruby il giorno seguente l'attentato: proprio perché sanzionata dall'ufficialità di un'immagine memorabile di morte incombente, secondo Zelizer la morte del (presunto) tiratore avrebbe avuto un senso per tutti quei giornalisti, politici e spettatori che avevano bisogno di attribuire a qualcuno la responsabilità della morte del presidente, grazie a un'immagine che, al tempo stesso, legittimava anche il giornalismo. In questo caso, nonostante l'azione di Ruby avesse colto impreparati i giornalisti, la presenza massiccia di operatori dell'informazione giunti a coprire il trasferimento di Oswald dalla cella in cui era detenuto ha fatto sì che almeno alcuni di loro riuscissero a immortalare l'azione con i propri apparecchi: gli scatti di Jack Beers del *Dallas Morning-News* e quelli di Robert Jackson del *Dallas Times-Herald* avrebbero infatti aperto le prime pagine delle edizioni dell'indomani (grazie alla prontezza di riflessi mostrata quel giorno, Jackson avrebbe vinto il Premio Pulitzer nel 1964).

Su queste immagini non ci fu dibattito, al contrario di quanto successe con quelle di Kennedy: gli scatti univoci che raffiguravano Oswald colpito a morte fecero sì che chi ancora piangeva il Presidente fu pronto a sanzionarne la validità, mentre le diverse varianti della rappresentazione della morte di JFK non furono in grado di assicurare un'intesa consensuale. Zelizer attribuisce questa differenza a una questione di "certezza": non è infatti detto che più informazioni si hanno a disposizione relativamente a un evento, migliore sia la comprensione dello stesso, né che vi sia accordo su ciò che si vede. Entrano in gioco, infatti, ulteriori variabili, quali gli impulsi che dominano l'ambiente in cui le immagini circolano e il fatto che queste combacino o meno con le informazioni verbali che le accompagnano. Secondo Zelizer, ciò che si verifica è il mancato ancoraggio tra parole e immagini, laddove le prime creano aperture per interpretazioni non allineate delle seconde. Le foto e i filmati della morte di persone in vista come Kennedy sono ovviamente in grado di attivare manifestazioni pubbliche

di cordoglio, ma la gestione delle immagini di questi eventi dipende da un set di circostanze che coinvolgono le persone che vogliono vederle, il contesto giornalistico che le veicola e l'ambiente circostante che necessita di messaggi sostenibili riguardo la propria vita collettiva. E in questi casi non è raro che quelle immagini che portano con sé troppe informazioni, invece di chiarire gli eventi che le hanno generate, funzionino, al contrario, come fattori in grado di moltiplicare e sostenere contro-interpretazioni.

Tale proliferazione di frammenti configura il decesso di John F. Kennedy come una morte sospesa, un continuo *money shot* che riporta lo spettatore a Dealey Plaza quel 22 novembre 1963, ma in modi sempre diversi. Un evento soggetto a riletture e riappropriazioni artistiche già nel 1975, quando i collettivi T. R. Uthco e Ant Farm realizzano *The Eternal Frame* (ri)mettendo in scena, in una sorta di pièce e performance video, proprio l'assassinio di JFK e il ruolo dei media nella sua (ri)costruzione e propagazione culturale⁹³.

Il Web offre oggi un ampio accesso a materiali che un tempo erano difficili da reperire e le immagini dell'assassinio di JFK sono oggetto di molte rielaborazioni: YouTube è in questo senso un punto di approdo naturale per quello che si configura come un continuo processo di ri-creazione. Consideriamo ad esempio un video come *SuPeRnATuRaL Oh Death Jen Titus-JFK Zapruder all remix video by Czarny iTek*⁹⁴, in cui le note della canzone *O Death* di Jen Titus accompagnano Kennedy fino al suo tragico appuntamento con la morte: da angolazioni diverse; a distanze ridotte; al ralenti. Ancora e ancora. Clip come questa attivano collegamenti a una vasta rete di contenuti prodotti, in modo professionale o da amatori, documentari e servizi televisivi, omaggi personali e rielaborazioni artistiche. Una vera e propria galassia in movimento sospesa tra tag contraddittori che indicano chiaramente quanto il senso attribuito a queste immagini sia instabile come i frame stessi che le costituiscono: "stabilized", "filtered", "high def", "slow motion", "hoax", "silent", "color", "b/w".

Ciò che va considerato è dunque la resilienza del filmato Zapruder, la più nota delle sequenze che hanno fissato su pellicola la morte di Kennedy: resilienza che va intesa, in termini generali, come la capacità di un sistema o di un oggetto di recuperare, dopo una perturbazione⁹⁵, uno squilibrio che in questo caso interessa sia, fisicamente, le qualità meccaniche della pellicola, che, cognitivamente, le diverse interpretazioni che queste immagini hanno contribuito a sostenere.

Va innanzitutto notato che le immagini girate da Zapruder non sono state trasmesse per intero immediatamente dopo i fatti: il popolo americano ha infatti dovuto attendere oltre un decennio prima di poter assistere alla proiezione di un

documento così importante per la storia della nazione. La sequenza è andata in onda per la prima volta in televisione sulla *ABC* nel 1975, all'interno della trasmissione *Good Night America*, segnando un momento particolarmente crudo nell'ambito della diffusione di immagini violente sul piccolo schermo. Al di là di quella che la retorica ha definito come "perdita dell'innocenza" di una nazione, che del resto aveva ormai da tempo una certa familiarità con le dure immagini provenienti dal Vietnam, la visione del dettaglio degli effetti dei colpi sul corpo di Kennedy (la ferita alla gola; quella alla testa con la vera e propria esplosione di materia cerebrale in una nuvola di sangue; il contraccolpo subito dal corpo del Presidente e la reazione della First Lady) ha, per certi aspetti, cambiato qualcosa: su quei fotogrammi, su quello che mostravano (o celavano), si sarebbero infatti scatenati analisti e complottisti.

«Screen the JFK assassination enough time and the audience will laugh», ricordava in un'intervista lo scrittore J.G. Ballard, sottolineando le conseguenze delle tecnologie di riproduzione applicate agli audiovisivi negli anni Sessanta⁹⁶. La ripetizione continua di immagini di tragedie sarebbe infatti in grado di produrre un duplice effetto sullo spettatore: citando i lavori di Mary Ann Doane e Patricia Mellencamp a proposito della copertura televisiva di catastrofi, Geoff King nota che la televisione è un medium che, da un lato, prospera sui disastri, dall'altro è in grado di portare sollievo all'ansia che essi generano, questo grazie alla capacità di ordinare e dare continuità al materiale discontinuo che invade in maniera inaspettata il normale flusso televisivo⁹⁷.

Nel caso specifico, questo sollievo arriva con oltre dieci anni di ritardo rispetto ai fatti registrati, un periodo durante il quale la sequenza viene sottoposta ad analisi accurate, ma disponibile solo agli addetti ai lavori e agli esperti della Commissione Warren. In un articolo dedicato ai 485 fotogrammi che compongono il filmato Zapruder, Keith Sanborn⁹⁸ sostiene che le riprese dell'assassinio di Kennedy siano non solo il più famoso film del XX secolo, ma anche il più importante e il più analizzato, oltre a essere, in termini prettamente economici, il miglior "incasso" rispetto all'investimento iniziale: una spesa stimata in 200 dollari, compreso l'acquisto di macchina da presa e proiettore, avrebbe fruttato a Zapruder ed eredi 200.000 dollari solo dalla vendita dei diritti al magazine *Life*; diritti che la rivista ha poi rivenduto alla famiglia per la cifra simbolica di 1 dollaro nel 1975, cedendone agli eredi la gestione fino a oggi⁹⁹. Sanborn evidenzia non solo l'incompletezza del filmato così come noi lo conosciamo, ma la sua possibile e molteplice manipolazione, fisica e interpretativa, per farlo "aderire" alle diverse interpretazioni dei fatti che proprio su queste immagini sono state costruite. Nella sua analisi, ciò che ha permesso al filmato di diventare *il* film

sulla morte di Kennedy, a dispetto di molte altre registrazioni su pellicola dell'evento, risiederebbe innanzitutto nella qualità della *mise-en-scène*: la macchina da presa è posizionata a un'altezza eccellente, l'angolo offre un senso di profondità e sono le uniche riprese effettuate dal lato nord di Elm Street, garantendo che il fotogramma 313 (quello del money shot) sia frontale e centrato. Inoltre, risponde al criterio classico di avere un inizio, una parte centrale e una fine, quasi fosse un filmato dei Lumière¹⁰⁰. Infine, il fatto che quel giorno al posto di Zapruder, già di per sé un cineamatore improvvisato, ci potesse essere una persona qualunque¹⁰¹, in ultima istanza “uno di noi”, permette una ancor più facile identificazione tra chi ha realizzato le immagini e lo spettatore, facendo in qualche modo sentire la gente ancora più “vicina” a quel filmato.

A proposito di quanto il fotogramma 313, quello che mostra in tutta la sua crudezza gli effetti del colpo alla nuca di Kennedy, abbia contribuito a spostare il limite di ciò che poteva essere mostrato sullo schermo in termini di effetti prodotti da un atto brutale su un corpo umano, Ken Morrison ritiene che, oltre a rappresentare una delle immagini più violente nella storia del cinema¹⁰², abbia superato tutti i tabù precedenti rispetto a quanto era stato visualizzato pubblicamente dalla tecnologia forense¹⁰³.

Secondo Morrison, la sequenza, e in particolare i fotogrammi 313, 314 e 315, ha introdotto una nuova immagine filmica della morte: la fusione dell'aspetto della ferita e dell'esito cadaverico è qualcosa di diverso rispetto al consueto codice cinematografico in cui le ferite erano punti di transizione utilizzati per regolare l'entrata e l'uscita di personaggi o per assicurare l'identificazione con essi. Il tabù delle ferite al cinema si concretizzava infatti nell'evitare di visualizzare l'effettivo impatto e le sue conseguenze, badando bene, allo stesso tempo, di non coinvolgere zone sensibili del corpo, come appunto il viso e il capo. Ma il caso in questione è nettamente diverso e segna un punto di non ritorno per quanto riguarda le convenzioni somatiche e gli atti violenti: una ferita alla testa è diventata un terreno filmico da esplorare¹⁰⁴.

Considerando inoltre il modo in cui i fotogrammi che mostrano gli effetti del proiettile sono stati incorporati in *JFK* – sottoposti a ingrandimento, esplorati nei minimi dettagli, visti e rivisti alla moviola e presentati come prova finale al processo – si percepisce come lo sfruttamento ripetuto di tali materiali scivoli progressivamente dall'ambito documentaristico a quello dell'intrattenimento. Questo sfruttamento è reso possibile dalla peculiare resilienza delle immagini: tornando brevemente alle argomentazioni di Sanborn, infatti, va sottolineato che nel corso del tempo il filmato è stato in grado di sopportare interpretazioni senza fine, da quelle espresse nel rapporto Warren alle varie ipotesi di complotto,

dalla “magic bullet theory” ai cecchini multipli. Decostruzioni e ricostruzioni soggette a una narrativa simbolica che ci fa dimenticare i “buchi” e i fotogrammi mancanti, in forza di un vero e proprio statuto mitico del filmato, che spinge addirittura Sanborn ad accostarlo alla presunta autopsia di un alieno prodotta da Ray Santilli e all’importanza della Sacra Sindone, in quanto testo da analizzare attraverso la lente della scienza applicata alla fotografia e della critica dell’ideologia. Il centro di un culto per alcuni, un oggetto in grado di riflettere l’immagine di chi lo guarda per altri.

La persistenza del filmato Zapruder nell’immaginario collettivo, supportata da un estensivo utilizzo mediatico, è tale che Haidee Wasson descrive le immagini che lo compongono utilizzando espressamente termini come «relentlessly re-used and resituated», «malleability», «remarkable elasticity» ed «ever-expanding capacity to be recreated, mimicked and mocked»¹⁰⁵, sottolineando che l’elasticità del film richiede una comprensione di queste immagini come, al tempo stesso, resilienti e malleabili, seduttive e grottesche¹⁰⁶.

E così, la storia del filmato, che è anche la storia economica del suo sfruttamento, lascia ben presto Dealey Plaza dopo il primo accordo monetario tra Zapruder e *Life*, che ne pubblicherà alcuni ingrandimenti, senza consentire però la visione completa del documento fino al 1975, suscitando la curiosità di tutta la nazione. Come ricorda Wasson, si tratta di una serie di circostanze che hanno a che fare con la circolazione ufficiosa di copie bootleg¹⁰⁷.

È interessante notare, e se ne possono oggi vedere frammenti su YouTube¹⁰⁸, la reazione del pubblico presente in studio nel corso della puntata in questione di *Good Night America*. Ospiti della trasmissione sono Robert Groden e Dick Gregory, che hanno aiutato Rivera a ricostruire la sequenza. Per favorirne la comprensione in termini di continuità, il filmato è stato integrato con altri frammenti estratti dalle riprese amatoriali realizzate da chi era presente il giorno dell’attentato, a cui sono state aggiunte alcune immagini girate da operatori professionisti. Rivera invita gli spettatori più impressionabili a cambiare canale, a sintonizzarsi sul “film della notte”, perché quella che stanno per vedere è «the execution of President Kennedy». Mentre scorrono le immagini in slow motion, Robert Groden commenta la struttura della sequenza, fino al momento dei colpi che raggiungono JFK e il governatore Connally: «This is the brutal film», afferma Groden quando la limousine lascia Elm Street e si avvicina a Dealey Plaza. «He’s already been hit», prosegue, mentre vediamo JFK portarsi le mani al collo, «and now, at the bottom of the screen, the headshot. That’s the shot that blew up his head», scandisce, e il pubblico in studio rumoreggia mentre vede gli effetti dei proiettili che impattano sul corpo del Pre-

sidente. Si sente qualcuno fischiare. Qualcun altro (forse Gregory) commenta: «It's the most horrryng scene I've ever seen». La sequenza prosegue fino alla fine, poi subentra un ingrandimento del momento culminante, focalizzato su Kennedy: quando il proiettile colpisce il capo di JFK, il pubblico reagisce nuovamente. Un «Oh god, that's awful!» accompagna un controcampo dello stesso istante, realizzato a partire da un altro filmato. «That's the most upsetting thing I've ever seen», chiosa Rivera.

Già dalla prima proiezione pubblica il filmato è dunque sottoposto a processi di *enhancement*: un «extreme blow-up», come lo definisce Groden nel commento, che allo stesso tempo dovrebbe rendere più evidenti e chiari i dettagli, ma che sortisce l'effetto opposto. Sgranate ai limiti della riconoscibilità, le sagome si confondono, i colori esplodono in aree cromatiche senza contorno, i particolari si fanno meno definiti. Eppure, si ha la sensazione che esplorare le aree nascoste possa aiutare a fare chiarezza, che sottoporre a ingrandimento il documento possa rivelare i segreti di una morte avvenuta in pieno giorno, sotto gli occhi di centinaia di testimoni ma ancora avvolta nel dubbio. E, allo stesso tempo, si intuisce che quei fermo immagine, quelle dilatazioni dei formati rendono più comprensibili i dettagli di qualcosa di così sfuggente come la morte, di cui si percepisce la presenza/assenza tra un fotogramma e l'altro. Così, è proprio nei particolari, più che nell'insieme, che si scruta per dare un senso a una tragedia nazionale. Ma, come detto, il particolare stavolta nasconde, più che rivelare. È cinema, eppure non siamo al cinema: l'indagine fallisce, il blow-up non è efficace come quello dell'omonimo film di Antonioni, non svela l'elemento nascosto. Mette in luce qualcosa che è già lì, ma, facendolo, lo rende più oscuro.

Due decenni più tardi è ancora la tecnologia audiovisiva più all'avanguardia a mettere sotto stress la tenuta del frammento, quando il filmato Zapruder viene nuovamente sottoposto a un complesso processo di “potenziamento” in vista dell'edizione di una versione digitalizzata, approntata per essere commercializzata in videocassetta e DVD. Si tratta di *Image of an Assassination: A New Look at the Zapruder Film*, prodotto nel 1998 per MPI Home Video da Malik B. Ali, Waleed B. Ali e H.D. Motyl. Come sottolinea Eric Rudolph in un articolo che riassume l'operazione, il procedimento subito dal negativo camera originale ha permesso di fare luce anche sulle informazioni registrate tra i buchi del rocchetto, la cui mancanza di visibilità aveva da tempo alimentato teorie complottiste su ciò che poteva celarsi in quella sezione della pellicola, giungendo alla conclusione che non c'è niente nell'area dei denti che provi o confuti che il film sia stato alterato¹⁰⁹.

È evidente che la disseminazione delle immagini che fanno capo al filmato Zapruder ha potute prendere due vie contrapposte, ma altrettanto produttive nel far germinare interpretazioni contrastanti: da un lato, l'aspetto di documento che testimonia uno degli eventi cardine della storia mondiale della seconda metà del Novecento; dall'altro, l'utilizzo delle lacune dello stesso materiale a sostegno delle innumerevoli speculazioni di stampo cospirazionista. Entrambe le letture, ciascuna operando secondo dinamiche proprie, hanno così portato a una propagazione incontrollata di contenuti, all'interno e ai margini dell'industria culturale: materiali che spaziano dai film ai documentari, dalle pièce agli innumerevoli libri scritti sull'argomento, dalle ricostruzioni al computer alle serie televisive e agli speciali di stampo giornalistico. Pur partendo dalle medesime immagini, quindi, ciascun prodotto ha finito per fomentare un'ipotesi di complotto o l'altra, fornendo elementi che ancora oggi alimentano le speculazioni su come si siano realmente svolti i fatti quel giorno a Dealey Plaza e su chi abbia realmente deciso di porre fine nel sangue al mandato di Kennedy.

Un evento dalla portata così vasta come l'uccisione di un presidente non poteva non essere saccheggiato anche da quelle compilation che fanno della morte il proprio core business¹¹⁰. Brani della sequenza compaiono in *Death Scenes 2*, *Death Faces* e *The Killing of America* (Sheldon Renan, 1982), assemblaggi in cui la morte di Kennedy, mixata con altri eventi eclatanti, diventa per paradosso un fatto banale, perdendo quell'unicità che è propria di ogni morte, a favore di una serializzazione che appiattisce i decessi in un carnaio infinito, schiacciando JFK tra Adolf Hitler, serial killer come David Berkowitz e Ted Bundy, gangster come Clyde Barrow e John Dillinger, e lo stesso Harvey Oswald.

L'attentato a Kennedy, così come il suicidio di Budd Dwyer – un'altra sequenza, come abbiamo visto, incorporata in diverse compilation – assume così i connotati di un evento tra tanti. Abdicando all'eccezionalità di ciò che si è fatto in vita, le inconsuete cause del decesso sono l'unico parametro da valutare per l'inserimento in queste raccolte: come strilla l'headline di *Death Faces*, «when the brutal reality of death defies imagination!».

In questi casi, la morte sembra funzionare come una forza in grado di livellare vite eccezionali di artisti, politici e assassini spietati. La selezione delle scene dell'edizione DVD distribuita da Big Sky Video di *The Killing of America* parla chiaro: nei 12 capitoli figurano, tra gli altri, gli attentati a Ronald Reagan, JFK, Martin Luther King, Robert Kennedy e John Lennon, mescolati a un campionario di assassini seriali e cecchini letali. Come recita il retro di copertina,

lo shockumentary mostra la vera violenza dell'America e la verità è spesso più disturbante della finzione.

L'unica obiezione è che questa non è, appunto, *la* verità, ma un puro pretesto mascherato sotto le spoglie di una critica alle leggi che regolamentano il mercato delle armi da fuoco negli USA. Si tratta, in buona sostanza, dell'ennesimo specchietto per le allodole adottato da uno shockumentary che si posiziona, fin dalla headline, prima di *Bowling for Columbine*. Una strategia che, come vedremo nel prossimo capitolo, è stata regolarmente adottata da questo tipo di produzioni.

VENDERE LA MORTE: STRATEGIE DI MARKETING E DISTRIBUZIONE

4.1 Un fallimento di successo: la promozione di *Snuff*

If it was real I'd be a fool to admit it. If it isn't I'd be a fool to admit it.

Allan Shackleton

Slaughter è obiettivamente un brutto film, scritto male e realizzato ancor peggio nel 1971, nel tentativo di capitalizzare l'isteria dei media e del pubblico a seguito del caso Manson, scoppiato qualche anno prima e nel pieno della fase giudiziaria all'epoca della realizzazione della pellicola. Come questo prodotto indipendente abbia contribuito a generare uno dei più noti casi di moral panic della storia del cinema è ormai piuttosto noto, ma in sé costituisce uno studio di caso peculiare per comprendere come un'accurata campagna di marketing, anche a dispetto di se stessa, possa trasformare un prodotto destinato a decomporsi sugli scaffali di un piccolo distributore in un vero e proprio evento mediatico, concorrendo a gettare le basi di una persistente leggenda urbana e a codificare gli elementi alla base di un nuovo filone dell'horror contemporaneo.

All'inizio degli anni Settanta, Michael e Roberta Findlay si stanno affermando nel panorama dei film low-budget come una coppia, sul lavoro e nella vita, in grado di confezionare film dai costi contenuti e tempi di lavorazione ridotti all'essenziale. Con una manciata di titoli alle spalle, per la maggior parte nell'ambito delle produzioni pornografiche, nel 1971 i due partono alla volta dell'Argentina per portare a termine un nuovo progetto, *Slaughter*, dopo aver convinto un gruppo di investitori puntando su elementi della trama facilmente vendibili, come l'alto tasso di violenza e la location esotica. Si tratta, in buona sostanza, di una sconclusionata vicenda dagli echi mansoniani, in cui un gruppo di donne motocicliste capeggiate da un certo Satán, leader carismatico ispirato appunto a Charles Manson, dopo una serie di efferati atti di violenza, giunge alla casa di una nota attrice e ne massacrà gli ospiti (compresa una donna incin-

ta che richiama da vicino l'attrice Sharon Tate, una delle vittime del raid della "Family" a Cielo Drive).

Dal momento che in Argentina le maestranze sono piuttosto economiche, un budget di appena 30.000 dollari assicura troupe, cast e location: in pochi giorni i Findlay concludono le riprese e iniziano il montaggio. I problemi cominciano però una volta ultimata la fase di editing. In una delle poche interviste concesse alla stampa, la solitamente schiva Roberta ricorda le difficoltà di vendere *Slaughter*: nessuno voleva acquistarlo perché troppo brutto, troppo violento e non era critico nei confronti di Charles Manson, a cui si ispirava. La MPAA lo aveva definito senza mezzi termini «disgustoso». La pellicola era insomma invisibile, fino a quando venne aggiunta la coda per trasformarlo in uno di quei misteriosi film snuff provenienti dal Sudamerica di cui il distributore aveva letto sulla stampa¹. Un'intuizione che, accoppiata alla strategia promozionale che ne sarebbe seguita, ha dato al film una seconda vita.

L'idea della coda è, infatti, di Allan Shackleton, nello spirito discendente di quella generazione di pionieri dei film exploitation come Kroger Babb, e all'epoca presidente della Monarch Releasing Corporation e della A.L. Shackleton Films: a lui spetta il compito di far arrivare il film nelle sale ma, rendendosi conto della scarsa qualità del prodotto, in un primo tempo decide di non procedere con la distribuzione.

Tutto sarebbe potuto finire qui, con un brutto film dimenticato sugli scaffali di un ufficio, come capita assai spesso. Se non che, a metà degli anni Settanta, Shackleton sente circolare delle voci a proposito di certi film prodotti in Sudamerica, in gergo identificati con l'espressione "snuff film", che documenterebbero vere uccisioni avvenute davanti alla macchina da presa. Memore della location sudamericana di *Slaughter*, non si lascia sfuggire la possibilità di trasformare quel film argentino, impossibile da piazzare sul mercato, in uno di quei misteriosi filmati a cui le autorità davano la caccia.

Stando alla ricostruzione dei fatti proposta dallo *Skeptical Inquirer*, l'1 dicembre 1975 Shackleton inizia a diffondere comunicati stampa per stuzzicare l'interesse del pubblico nei confronti di una controversa pellicola intitolata *Snuff*. Di lì a poco, Michael Findlay si rende conto che il film pubblicizzato è in realtà il suo *Slaughter* e contatta Shackleton per rinegoziare il contratto: operazione che riesce a portare a termine minacciando di far sapere a tutti che si tratta di un'operazione di marketing. "Liberatosi" di Findlay, Shackleton comincia a distribuire falsi ritagli di giornale che rendono conto degli sforzi di una fittizia organizzazione chiamata Citizens for Decency, che starebbe portando avanti

una crociata per boicottare la pellicola. La stampa comincia a coprire la notizia, fornendo a tutta la vicenda la “credibilità” che mancava².

Shackleton assegna a un secondo regista (Simon Nuchtern, non accreditato) il compito di filmare la famigerata sequenza aggiuntiva che inscena un omicidio. La mancanza di credit tradizionali e di marche autoriali che possano identificare il film dovrebbe contribuire ad accrescere il mistero della sua provenienza. Il tocco finale è la preparazione di manifesti e locandine che recitano «The film that could only be made in South America... where Life is CHEAP!», «The picture they said could NEVER be shown!» e «The bloodiest thing that ever happened in front of a camera!!». L'artwork, in bianco e nero, raffigura una donna tagliata a pezzi a colpi di forbice, dalle cui ferite sgorgano spruzzi di sangue (in altre varianti la donna è distesa con la testa adagiata tra le lame della forbice). Una tripla X autoimposta, dal momento che il film non aveva ricevuto il rating della MPAA, dà corpo, anche nei manifesti, all'aura di oggetto maledetto.

A questo punto Shackleton prosegue la campagna con una serie di azioni locali tese a montare un caso mediatico. Ingaggia un certo numero di picchettatrici con lo scopo di inscenare finte proteste fuori dalle sale in cui è prevista la proiezione del film: fingendosi attiviste del movimento femminista, queste manifestanti prezzolate invitano al boicottaggio di una pellicola che inciterebbe alla violenza sulle donne mediante la registrazione di un vero omicidio. La voce si diffonde in fretta, richiamando vere appartenenti al movimento che, ignare di tutto, si uniscono alla contestazione. I media iniziano a coprire la vicenda, che sfocia ben presto in un'inchiesta ufficiale; tuttavia non ci vuole molto perché le indagini determinino come si sono svolti i fatti. Quando la stampa riporta l'esito dell'investigazione condotta nell'arco di due mesi dal procuratore distrettuale di Manhattan, Robert Morgenthau, non c'è più spazio per i dubbi. Il 28 marzo 1976 un articolo pubblicato sulle pagine di *Screen International* mette in chiaro la situazione: si tratta di una bufala, l'attrice “uccisa” nel film è stata identificata ed è viva e vegeta³.

Nonostante il trucco sia stato svelato, l'articolo non manca di sottolineare che la folla in coda in attesa delle proiezioni non accenna a diminuire⁴. In effetti, il *debunking* era stato pressoché immediato e in un certo senso interno all'industria cinematografica stessa, dal momento che i primi dubbi sull'origine del film erano stati sollevati proprio dai critici di professione. Se consideriamo, ad esempio, l'articolo pubblicato su *Variety* il 25 febbraio 1976, si nota come, ben prima del responso delle indagini ufficiali, si era già fatta chiarezza sull'origine del film: *Snuff* era stato smascherato per quello che era mesi addietro, ma ai media e al pubblico di New York la cosa sembrava non importare. La rivista chio-

sava richiamando al buon senso: l'uccisione presentata sullo schermo sembrava vera così come sembrava vero Bruce, lo squalo meccanico protagonista del film di Steven Spielberg⁵. Così non è, invece: il passaparola continua ad assicurare la fila fuori dai cinema, per motivi diversi. Il primo "round" di spettatori era infatti composto da coloro che ingenuamente credevano che il film mantenesse quello che prometteva e cioè la morte in diretta di una donna. Gli altri, invece, erano attirati nelle sale dalla curiosità di capire i motivi di tanto interesse mediatico verso una pellicola che faceva proprio il contrario e cioè si faceva beffe del proprio pubblico non mostrando quanto sbandierato dalle locandine. Volevano, insomma, vedere con i propri occhi come la gente potesse scambiare un trucco per una morte reale.

Al culmine di questo corto circuito in grado di autoalimentarsi, per cui più aumentava l'indignazione, più il business era redditizio, Peter Birge e Janet Maslin hanno tentato di fare il punto della situazione⁶. *Snuff* sembra essere una hit in metropoli come New York, Philadelphia e Los Angeles grazie alla copertura dei media, ai picchetti, al *debunking* della critica. Ma che cosa succede, si chiedono, nelle città in cui Shackleton non è in grado di fomentare il clamore a sufficienza? A Indianapolis un procuratore distrettuale rovina i piani del distributore, costringendolo a far pubblicare un annuncio in cui si precisa che si tratta di una produzione cinematografica e nessuno è stato realmente coinvolto in azioni violente, tantomeno ha perso la vita sul set. Risultato: sette persone in sala alla prima proiezione (tre delle quali membri delle forze dell'ordine e dell'FBI) e film smontato dopo una settimana. A Boston, la catena di sale in cui il film è in programma, la Sack Theatres, convoca una conferenza stampa in compagnia di Shackleton e, invitando esclusivamente i media locali, prova a innescare il passaparola. Il tentativo viene però ostacolato da attiviste del movimento femminista, che avevano compreso con chiarezza che l'unico modo per liberarsi del film era instaurare una sorta di blackout mediatico. Risultato: in 12 giorni di programmazione al cinema Gary non si contavano più di una dozzina di spettatori a proiezione. I piani di Shackleton vengono così rovinati da quelle stesse dinamiche che ne avevano garantito il successo iniziale, ma che ora si rivoltavano contro il suo film⁷.

A complicare la questione vanno considerati i rilevanti problemi di statuto della pellicola. Come abbiamo visto, i filoni che affrontano in modo più diretto il tema della morte hanno notevoli difficoltà nell'aderire alle categorie tradizionali dei generi cinematografici e *Snuff* non fa eccezione, ponendosi confusamente come un ibrido che unisce elementi tipici dello slasher a riferimenti all'industria del porno. Nel ricostruire la campagna, Johnson e Schaefer sostengono che

Shackleton abbia usato tecniche conosciute dai registi exploitation fin dagli anni Venti, abituati a pubblicizzare i propri film puntando sulla promessa di mostrare il proibito e strutturando le strategie promozionali stuzzicando gli spettatori. Il rating X autoimposto faceva parte di questi trucchi e mirava a far intendere che *Snuff* contenesse scene di sesso hard-core. Il genere, però, rimaneva confuso, così come le reazioni attese dal pubblico e la conseguente risposta sociale che ne derivava. Inoltre, i critici di professione lo analizzavano sulla base della propria esperienza pregressa, assegnando diversi giudizi a seconda del grado di violenza, nudità e tortura percepito. Così, poteva capitare che per qualcuno *Snuff* non fosse particolarmente violento né pornografico: il giudizio variava sulla base del grado di competenza del genere stesso e di quello che ciascuno riteneva essere un intrattenimento accettabile⁸. Per Johnson e Schaefer si tratta dunque di un film “scivoloso”: mancando di espliciti atti sessuali o di primi piani di genitali, non è associabile alla pornografia hard-core dell'epoca; al tempo stesso, privo della carneficina tipica dei film gore, *Slaughter* avrebbe potuto essere inserito tra i *roughie/kinky* in cui rientravano i primi film dei Findlay, ma l'aggiunta della coda lo faceva propendere più per la prima categoria e il finale orientava le attese degli spettatori in questa direzione. Secondo gli autori, il corpo della pellicola è composto da un incoerente mix di eterogenei spunti narrativi che combinano una banda di donne motocicliste, cult killer à la Manson, il *travelogue* latinoamericano, la sequenza di tortura finale.

Un'ulteriore variabile da considerare è lo stigma sociale che condannava il film, che si estendeva allo stesso destinatario a cui si rivolgeva: mentre la pellicola veniva condannata per il confuso mix di *body genres* che dovevano puntare ai bassi istinti di un pubblico maschile, certi critici ostili al film stavano facendo pressione per influenzare potenziali spettatori. Per estensione, il pubblico interessato a *Snuff* era diventato oggetto di obbrobrio tanto quanto il film⁹.

Anche anni dopo la scomparsa del film dalle sale, dopo la sua travagliata limitata distribuzione, la pellicola non avrebbe cessato di creare scompiglio. È interessante a questo proposito soffermarsi su quanto accaduto in Inghilterra, Paese in cui nei primi anni Ottanta la deregolamentazione del mercato home video aveva fatto sì che i distributori locali di pellicole horror avessero ampio margine di manovra e non andassero certo per il sottile, puntando anzi su un aggressivo packaging delle VHS per attirare l'attenzione degli spettatori in cerca di emozioni forti.

La versione di *Snuff* che circolava in Gran Bretagna mirava proprio a sfruttare l'aura di film maledetto, di quello che sarebbe diventato uno dei titoli più “scottanti” di tutta la lista dei Video Nasties. Per il mercato inglese si opta dun-

que per un artwork su sfondo nero, in cui campeggia l'illustrazione (e non la riproduzione di un fotogramma, scelta invece da titoli come *The Driller Killer* di Abel Ferrara) di un uomo intento a vibrare colpi di accetta a un corpo fuori campo, provocando ampi schizzi di sangue. In primo piano due mani di donna, legate, e, immediatamente sotto, il titolo del film in *lettering* bianco attraversato da un semicerchio di liquido ematico; sullo sfondo, un volto urlante, con gli occhi sgranati. Alle estremità due scritte in giallo: «The original legendary atrocity shot and banned in New York» campeggia in alto, mentre «The actors and actresses who dedicated their lives to making this film were never seen or heard from again» ne costituisce la riga in basso. Il retro della confezione punta a enfatizzare il titolo, senza l'uso di ulteriori immagini, ma mettendo bene in evidenza a caratteri cubitali (questa volta di colore rosso) quegli elementi che hanno reso la pellicola un vero e proprio caso, giocando ancora sull'ambiguità delle voci che la circondano:

SNUFF – the movie they said no producer could make, no distributor would release, and no audience could stomach. This is the one and only original legendary atrocity shot by Monarch Films in South America and New York, where human life is cheap! The mistery and controversy surrounding this vicious and violent venture remains clouded to this day. Many of the actors and actresses who dedicated their lives to making this film were never seen or heard from again.

SNUFF is the film that went too far – an overwhelming assault on the senses that delves into a degree of delirium deeper than any ever achieved before. SNUFF contains scenes of sadism, bondage, bloodshed and mutilation too real to be simulated, too shocking to be ignored!

Beautiful actresses, satanic slaves, bestial initiations, and gruesome gore beyond belief caused this picture to be banned. Are the killings in this film real? You be the judge!

Va però notato che, all'epoca, la distribuzione del film nel Regno Unito era di per sé un piccolo mistero, dal momento che Astra, che avrebbe dovuto distribuirlo a partire dal maggio del 1982, a seguito di una campagna stampa poco favorevole aveva presumibilmente cambiato idea: nonostante la grande quantità di copie ordinate, riferiscono Kerekes e Slater, Astra aveva comunicato al *Sunday Times* che nessuna videocassetta era stata effettivamente distribuita. Ma,

dal momento che alcune copie erano in circolazione, o Astra aveva cambiato nuovamente idea, o qualche compagnia sconosciuta si era presa in carico la distribuzione, mantenendo il trucco di non menzionare nel packaging i dettagli di cast & credits, né il nome del distributore¹⁰.

Oggi potremmo dire che la campagna di *Snuff* rappresenta per molti aspetti un esempio di quello che viene definito marketing non-convenzionale¹¹. Non che i produttori e i distributori di film controversi, in modo particolare horror, non siano stati creativi in passato¹², ma in questo caso la promozione ideata da Shackleton risponde meglio di altre a quei principi che regolano le dinamiche del passaparola sfruttando la propagazione virale dei contenuti, puntando su operazioni di *newsmaking*, *buzz* e *guerrilla*. È innegabile che la promozione di *Snuff* sia stata un successo parziale, ma va considerato il fatto che le operazioni di *debunking* legate all'allarme sociale che il film stava generando ne hanno certamente intaccato la performance al botteghino, impedendo che il ciclo di vita del prodotto seguisse i consueti step di un normale sfruttamento commerciale.

D'altro canto, i problemi di posizionamento del film dimostrano quanto delicata sia la fase di introduzione e posizionamento di un prodotto così ambiguo sul mercato. Se, a tutti gli effetti, prima di *Snuff* non c'erano film horror che affrontassero in modo così diretto le implicazioni della morte davanti alla macchina da presa da un punto di vista di cinema exploitation, la pellicola distribuita da Shackleton è stata in grado di dare il via a quello che sarebbe diventato un filone del genere horror e thriller, subendo però, al tempo stesso, le conseguenze di un posizionamento sbagliato, inevitabilmente frutto di una campagna giocata sul filo dell'ambiguità.

Probabilmente, in seguito, in molti avrebbero voluto avere la possibilità di sentire cosa pensava il presidente della Monarch Releasing Corporation del futuro che il suo film continuava a suscitare. Shackleton si sarebbe però spento di lì a poco, vittima di un attacco di cuore nel 1979. Michael Findlay era invece rimasto coinvolto in uno spettacolare quanto tragico incidente avvenuto due anni prima: nel maggio del 1977, mentre si stava imbarcando su un elicottero che lo avrebbe portato all'aeroporto JFK di New York, dove avrebbe preso una coincidenza per Parigi, il velivolo collassò sulla rampa di atterraggio posizionata sul tetto del Pan Am Building. Findlay venne letteralmente decapitato dal rotore dell'elicottero e assieme a lui trovarono la morte altre quattro persone.

A dispetto della prematura scomparsa di molti dei protagonisti della nascita commerciale della sua leggenda, lo *snuff* avrebbe trovato ben presto altrettanti cineasti e distributori disposti a raccogliergli l'eredità. Negli anni seguenti la co-

difica formale sancita da *Snuff* e la campagna promozionale che ne ha suggerito l'attenzione da parte del pubblico, molti film avrebbero infatti sfruttato l'onda lunga dell'interesse verso il filone: alcuni avrebbero dato vita a veri e propri franchise che, più o meno direttamente, hanno radicato proprio nel mito dello snuff parte del loro successo e ne hanno sfruttato le implicazioni in prospettiva commerciale, o ne hanno inglobato le suggestioni nelle strategie di marketing. Muovendosi sul confine che separa reale e ricostruito, progetti come *Cannibal Holocaust*, *Faces of Death* e *Guinea Pig* hanno sfruttato la sottile linea che divide *actual* e *fake*, facendo dell'ambiguità e della difficoltà di decifrazione un vero e proprio marchio di fabbrica.

4.2 «Chi sono i veri cannibali?». Costruendo *Cannibal Holocaust*

La fabbricazione del film di Deodato come pseudo-snuff si regge per metà su motivi formali e per l'altra metà sulla strategia promozionale. A più riprese, infatti, il regista è stato chiamato a giustificarsi per il fatto di aver realizzato quello che sarebbe diventato il suo film più famoso, modellandolo sull'aspetto che avrebbe potuto avere uno di questi misteriosi filmati.

Deodato ha *in primis* fatto leva sul corpo degli attori come prova della veridicità del film. Gli interpreti, da contratto, dovevano infatti “scompare” per rafforzare le voci sulla loro morte, identificando così gli attori con i ruoli interpretati: «Non potevamo permetterci grandi star, allora pensai a un'operazione pubblicitaria di altro tipo. [...] Avevo bisogno di attori sconosciuti che per contratto potessero “sparire” per un anno. Volevo che il pubblico pensasse di aver visto uno *snuff movie*»¹³.

A ciò si aggiunge il lavoro fisico sulla pellicola: per invecchiarla e rendere credibile lo stratagemma del found footage essa è stata sottoposta a ogni genere di “maltrattamento”, persino bruciature di sigaretta. Il materiale girato è stato poi confezionato in modo tale da conferirgli l'aura di documento pericoloso, la cui divulgazione andava impedita: la scritta in sovrimpressione che chiude il film ci informa infatti che «il proiezionista Billy K. Kirov è stato condannato a due mesi di reclusione con la condizionale e al pagamento di una multa di 10.000 dollari per sottrazione di materiale cinematografico. Noi sappiamo che per quel materiale ne ha ricevuti 250.000». Si fa leva quindi sul tema della compravendita di audiovisivi scabrosi commercializzati nel mercato dei contenuti clandestini, mentre l'ambientazione amazzonica dà credito alle voci sui film provenienti dalle regioni più impervie d'America. La verosimiglianza degli eventi rappresentati,

suggellata dalle reali uccisioni di animali sul set e mescolata alla credibilità degli effetti speciali, fa il resto.

E lo fa così bene che per il film iniziano immediatamente i guai. Come ricorda Daniele Aramu, i manifesti del film esposti a Roma, che raffigurano la famigerata donna impalata nella giungla, vengono imbrattati. Prima del 12 marzo 1980, giorno in cui il sostituto procuratore della Repubblica Nicola Cerrato ne ordina il sequestro su tutto il territorio nazionale, in quanto opera contraria al buon costume e alla morale, la pellicola sembra registrare una buona performance al botteghino: stando al solo mese di programmazione rilevato, i dati Agis riportano 119.018 spettatori, con una media di quasi 500 presenze giornaliere in ciascun cinema delle 12 città capo-zona. Ma il box office non mette il film al riparo dalla magistratura che rileva estremi di reato in 16 sequenze: la sentenza del 4 giugno emessa dalla 5^a sezione penale del Tribunale di Milano condanna Deodato, lo sceneggiatore Gianfranco Clerici, i produttori Franco Palaggi, Franco Di Nunzio e Alda Pia e il distributore Sandro Perrotti a quattro mesi di reclusione, 400.000 lire di multa (450 a Perrotti) e un mese di arresto con la condizionale, mentre Sergio D'Offizi, il direttore della fotografia, è inquisito e assolto per non aver commesso il fatto. Il ricorso in appello conferma la condanna e sarà solo a distanza di anni, con la sentenza della Cassazione, che il film tornerà in circolazione sul territorio italiano, senza più riscontrare, però, l'interesse del pubblico¹⁴.

Se il sequestro ha anche a che fare con una legge d'epoca fascista che vieta l'importazione di tori per la corrida, estendendo il divieto di tortura a tutti gli animali, i problemi sono amplificati dalla verosimiglianza delle immagini. Per togliersi dai guai Deodato sarà costretto a richiamare gli attori, che per contratto dovevano restare lontano dai riflettori, per dimostrare al di là di ogni dubbio che erano ancora vivi; dovrà anche spiegare nel dettaglio come sono stati realizzati gli effetti speciali sul set, in particolar modo la nota sequenza della donna impalata, che in realtà sedeva sul sellino di una bicicletta tenendo in bocca un pezzo di legno di balsa ed era interpretata dalla costumista del film.

I problemi affrontati da *Cannibal Holocaust* in Italia ne hanno, di fatto, affossato la performance al botteghino. La pellicola condivide invece, con altri film di cui parleremo, l'ottima prestazione sul lungo periodo in rapporto al budget di realizzazione. Stando a quanto ha affermato Deodato in diverse occasioni¹⁵, *Cannibal Holocaust* è costato circa 100.000 dollari e ha incassato in tutto il mondo 200 milioni di dollari. Se le vicende giudiziarie hanno messo un freno allo sfruttamento locale, come molti prodotti analoghi anche *Cannibal Holocaust* riesce a rovesciare a proprio vantaggio lo status di film censurato. La tecnica

di puntare sul “banned in x countries” per stimolare l’interesse verso il film è tradizionalmente impiegata dai distributori di prodotti exploitation e generalmente riesce a compensare, anche grazie all’home video, la mancata (o limitata) uscita in sala. Se nel nostro Paese il film incassa un totale di 360 milioni di lire, in mercati esteri batte ben altri record: si dice che in Giappone sia la migliore hit al botteghino dopo *E. T.* (*E. T. the Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982), con 21 milioni totalizzati nella sola Tokyo¹⁶.

Valutando i pro e i contro di una strategia promozionale come quella di *Cannibal Holocaust*, vanno chiaramente distinte considerazioni di carattere locale dalla performance complessiva: indubbiamente, lo stop alla distribuzione italiana segna una perdita nell’immediato, ma pellicole come quelle in analisi godono sul lungo periodo di un’ampia capacità di recupero. Potendosi riaffacciare sui mercati regionali sfruttando la nomea di prodotti estremi, sancita dalle traversie giudiziarie, contano su una sicura base di spettatori amanti dell’horror, pronti a recuperare i titoli non appena disponibili. L’iter di monetizzazione può dunque procedere a singhiozzo, ma il passaparola nel tempo è in grado di compensare la mancanza di una copertura distributiva capillare, a maggior ragione nei casi in cui le strategie distributive si rivolgono a mercati con profonde differenze socio-culturali. In bacini come quello giapponese, notoriamente pronto a fagocitare prodotti che fanno ampio ricorso a sesso e violenza, le performance sono economicamente rilevanti; ma, come abbiamo visto nel caso dei Video Nasties, laddove si incontrino invece resistenze politico-culturali che potrebbero ostacolare la diffusione su larga scala, si può anche decidere di optare per uno “sfruttamento intensivo” a dispetto delle restrizioni (questa sembra essere la scelta di molti retailer inglesi dell’epoca, i quali, puntando su un packaging che aveva la certezza di suscitare clamore, hanno approfittato del limbo garantito dalla mancata regolamentazione del mercato home video).

Per quanto riguarda invece la “tenuta” del film sul lungo periodo da un punto di vista dello storytelling, possiamo notare che l’espedito del found footage utilizzato da Deodato avrebbe potuto permettere di ampliare l’universo narrativo del film, ma non è stato sfruttato a dovere. Al di là del tanto discusso sequel che il regista avrebbe dovuto girare ormai da diverso tempo, e di cui si torna a parlare con regolarità ma senza notizie certe, va detto che a supporto della campagna promozionale di *Cannibal Holocaust*, in occasione dell’edizione celebrativa dei 25 anni, è stato realizzato un apposito sito¹⁷ che ricostruisce il destino della troupe scomparsa. Non è un segreto che Deodato sia critico nei confronti de *Il mistero della strega di Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick e Eduardo Sanchez, 1999), probabilmente per il fatto che gli autori non hanno mai pubblicamente

ammesso i “debiti” che il cineasta italiano percepisce nei confronti del proprio film. E sembra che qualcuno si sia voluto prendere la rivincita approfittando proprio delle celebrazioni per la sua re-issue: la vicenda della troupe perita in Amazonia, per le modalità con cui è sviluppata online, riecheggia infatti quella creata per pubblicizzare il film diretto da Myrick e Sanchez. Sul sito è ricostruita la storia di *Cannibal Holocaust*, raccontata come se si trattasse di un episodio realmente accaduto e corredata dalle biografie dei membri della troupe uccisi dai cannibali nel cuore della giungla. Appena superata la *splash page*, si può leggere un documento redatto e firmato dal professor Monroe, il docente di Antropologia dell'Università di New York interpretato da Robert Kerman, che nel film avalla l'insabbiamento del materiale che lui stesso ha recuperato. Nella lettera in questione, Monroe si rivolge direttamente ai distributori di *Cannibal Holocaust* dicendo di aver rivisto drasticamente la precedente posizione: in sostanza, dà la propria benedizione all'operazione proprio a causa di... *The Blair Witch Project*, una pellicola che, dice, presenta incredibili somiglianze con il film precedentemente noto come *Green Inferno*. E, dicendosi interessato a preservare la vita di tutti quegli innocenti filmmaker amanti del mistero che per questa sete di conoscenza rischiano la vita, Monroe nota quanto sia inquietante sapere che potrebbero esserci dei registi che si avventurano nelle giungle o nei boschi alla ricerca di streghe e cannibali, solo per scoprire quanto l'essere umano sia brutale¹⁸.

Se abbiamo già dato conto dell'acrimonia con cui il cannibal movie di Deodato è stato accolto all'epoca della sua uscita in sala, vale però la pena considerare brevemente quanto relazionarsi al film sia tuttora problematico per molti aspetti. Riportiamo, quasi per intero, un articolo pubblicato sul *Corriere della Sera* nell'estate del 2010, che chiarisce lo *status* della pellicola in tempi più recenti:

Maltrattamenti. Violenze. Sevizie. E perfino uccisioni. Non solo di uomini e donne [...] Ma anche sugli animali, a cui purtroppo non viene risparmiata nessun tipo di tortura. Con scene che alcuni ritengono reali. Ed è per queste ragioni che l'Enpa (l'Ente nazionale per la protezione animali) si ribella con tutte le sue forze alla proiezione di *Cannibal Holocaust* all'Italian horror festival di Anzio. Il film, diretto da Ruggero Deodato, uscito nel 1980, viene subito accolto dalle critiche e dalle manifestazioni degli animalisti che ne imbrattano le locandine. E per l'eccessiva violenza, oltre ad essere vietato ai minori di 18 anni, viene anche censurato in più di venti paesi. Per quanto riguarda invece l'Italia, la pellicola [...] non viene mai trasmessa, a parte un'eccezione – dieci anni dopo, quindi nel 1990 – su Italia 7 in terza serata e una proiezione alla mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia nel 2004 (nella rassegna *Italian kings of the*

B's). «La nostra reazione, di fronte alla possibilità che venga proiettato al festival dell'horror di Anzio un film simile, è profondamente indignata. – così si legge in una nota diffusa dall'Enpa – In quelle scene non si percepisce nessuna forma d'arte e neanche qualsivoglia messaggio, ma soltanto una violenza reale, gratuita e inaudita verso gli animali. Rivolgiamo un appello al sindaco di Anzio perché usi il buon senso e fermi la proiezione»¹⁹.

L'ampia citazione è necessaria perché fotografa con chiarezza le tensioni di cui *Cannibal Holocaust* è oggetto ancora oggi: da un lato la spinta dei fan, pronti ad affollare le sale qualora si riesca a organizzare una proiezione; dall'altro, l'indignazione suscitata dalle violenze ai danni degli animali, che non accenna a scemare a distanza di anni; nel mezzo, un processo di recupero che passa attraverso numerose riletture critiche e dalla rivalutazione di quei prodotti di serie B che ora trovano spazio anche in contesti istituzionali come la rassegna organizzata dal Festival di Venezia.

Anche sulla stampa specializzata, il periodico riaffacciarsi del film sul mercato in occasione delle uscite delle edizioni DVD segna puntualmente l'occasione per manifestare questo ambiguo sentimento verso un prodotto il cui successo di pubblico è innegabile, ma da cui, per certi aspetti, si sente la necessità di prendere le distanze. Michael Atkinson, sulle pagine di *The Village Voice*, recensisce la 25th Anniversary Collector's Edition, curata da Grindhouse Releasing²⁰, parlandone come di una «fiera delle atrocità» dal masochismo morboso e definisce Deodato un mostro che sfrutta i nativi senza pietà, massacrando a favore di camera ogni animale che gli capiti a tiro²¹.

La scheda del film distribuito da Grindhouse presenta *Cannibal Holocaust* come «il film più controverso mai girato» e non può che esaltare proprio quegli aspetti che gli amanti dell'horror cercano in questo film (dai contenuti extra ai nuovi commenti audio), apprezzando la filologia della versione. Si punta a enfatizzare l'esperienza-shock della visione, veicolata dal realismo delle immagini gore. Inoltre, il fatto che si tratti di un film bandito in diversi Paesi, che regista e produttore abbiano affrontato il tribunale e che la pellicola sia stata sequestrata dalle autorità sono, come di norma in questi casi, *selling elements* che dimostrano la «tenuta» del prodotto nel tempo e il suo *status* di film controverso. Il fattore di interesse, per collezionisti e appassionati, è il set Deluxe con doppio disco che presenta il restauro digitale della «director's cut» non censurata, contenuti speciali e packaging rifatto per l'occasione²².

A dispetto di quanto promesso dalla Grindhouse, quella presentata nel 2006 non sarebbe stata la «versione definitiva» del film: l'inglese Shameless Screen

Entertainment, infatti, all'inizio del 2012 avrebbe immesso sul mercato la Blu-ray release della pellicola. A questo proposito, considerando i tagli subiti dal film nelle varie edizioni, è interessante notare quanto la completezza sia ritenuta fondamentale dagli addetti ai lavori rispetto alle indicazioni fornite dalla British Board of Film Classification. James Blackford di *Sight and Sound*, nel recensire il prodotto, ne ricostruisce le due versioni presentate in questa occasione: la “director’s edit” con la brutalità sugli animali oscurata o rimossa e una versione più completa che ribalta il giudizio della BBFC del 2001 che – in ossequio alla storia controversa del film catalogato come “Video Nasty” – aveva chiesto il taglio di 3 minuti e 44 secondi di scene violente e crudeltà sugli animali²³.

Nel presentare il film, Shameless punta specificamente sul suo trascorso nella lista dei Video Nasties inglesi, definendolo anzi «il Video Nasty definitivo», ora presentato per la prima volta nella Director’s New Edit²⁴. Per contestualizzarlo rispetto a quel preciso momento della storia dell’industria dell’audiovisivo, tra gli extra della versione DVD figura il documentario di Xavier Mendik *The Long Road Back From Hell*, che ricostruisce le traversie del film e ne considera la ricezione critica nell’ambito delle strategie di distribuzione e marketing attuate dai *retailer* locali. La fase di lavorazione e le conseguenze giudiziarie se, da un lato, alimentano l’aura di pellicola “maledetta”, dall’altro danno modo di continuare a sviluppare nel tempo contenuti paratestuali che arricchiscono il valore del prodotto quando ne viene confezionata una nuova uscita sul mercato: in occasione dell’edizione celebrativa dei 25 anni, ad esempio, il fatto che nella Collector’s Edition in DVD fosse compreso un *making of* veniva accolto da chi ha recensito il box set come la classica ciliegina sulla torta²⁵.

4.3 «Fact or fiction?». Il franchise *Faces of Death*

The only thing I question is their method of death.

Dr. Francis B. Gröss, *Faces of Death*

Se si esclude *Mondo cane*, *Faces of Death* è forse lo shockumentary più noto, ma soprattutto quello che più di altri, nel chiudere il decennio degli anni Settanta, avrebbe segnato il passaggio dai mondo movies di matrice italiana alle produzioni internazionali più concentrate sullo sfruttamento della morte, dando il via a una sequela di imitazioni che avrebbero animato il mercato home video fino alla metà degli anni Novanta.

È il 1978 quando il documentario diretto da John Alan Schwartz, che per l'occasione si firma Conan Le Cilaire²⁶, segna una tappa decisiva nell'ambito dello sfruttamento delle immagini di morte, aprendo la strada a quei prodotti che sarebbero sfociati nei caroselli di decessi e corpi straziati delle compilation degli anni Ottanta. Se il tema portante dell'operazione è appunto totalmente incentrato sulla morte – declinata secondo “aree tematiche” che spaziano dal regno animale alle autopsie, dalle esecuzioni agli incidenti letali – e se non mancano esempi di precedenti mondo movies che diluivano il soggetto all'interno di argomentazioni più ampie, o che tentavano di affrontare il tema secondo una prospettiva più legata alla reincarnazione e alla vita dopo la morte²⁷, *Faces of Death* si pone fin da subito come un'operazione monotematica e studiata a tavolino per innestarsi in quella zona grigia a cavallo tra reale e ricostruito con una disinvoltura, per l'epoca, sconcertante.

Nel corso del tempo si sarebbe appurato che alcune delle sequenze più sciocanti del primo volume sono in realtà dei falsi ricostruiti, la cui corretta lettura, però, riesce tuttora difficile a molti amanti del genere; e, d'altro canto, certi fan si dichiarano delusi nell'apprendere che gran parte delle scene che più hanno tormentato i loro incubi siano dei *fake*: pensiamo, ad esempio, alla famigerata esecuzione sulla sedia elettrica; o alla scena in cui un gruppo di clienti di un ristorante esotico si ciba del cervello di una scimmietta viva, uccisa a colpi di martello dagli stessi avventori; o, ancora, a quella in cui un ranger viene attaccato e ucciso da un alligatore di fronte alle telecamere di una troupe televisiva²⁸.

Se, con lo svilupparsi del franchise, gli autori avrebbero progressivamente optato per incrementare la percentuale delle morti reali (facendo anche ampio ricorso a *stock footage* e prelievi da *newsreel*), nel corso di due decenni gli episodi hanno risentito di un uso “autofagocitante” dei materiali, arrivando progressivamente a erodere il fascino macabro dell'operazione. Ma già il primo volume si presenta punteggiato di scene già viste: ritroviamo infatti alcune immagini che riprendono “l'uccisione” di Pit Dernitz già discussa a proposito di *Ultime grida dalla savana*; l'incursione nel mondo delle sette sataniche è in parte ispirata a Charles Manson e realizzata attingendo a *Angeli bianchi... angeli neri* (Luigi Scattini, 1970); il focus sulla criogenia è un *rip-off* di *Des Morts* (Jean-Pol Ferrus, Dominique Garny, Thierry Zéno, 1979)²⁹.

«Brutto e per robusti di stomaco», avrebbe commentato *Segnocinema* all'uscita delle *Facce della morte n. 2*³⁰, mentre *l'Écran Fantastique*, che definisce il seguito «violento, crudele, indecente, provocatorio e insostenibile»³¹, già in occasione della distribuzione del primo volume si affrettava a sconsigliarne la visione alle persone sensibili, a causa di un realismo che poteva mettere a dura prova an-

che le persone più temprate³². Un avvertimento che certamente non ha tenuto lontano gli amanti dell'horror: la persistenza di *Faces of Death* nell'immaginario degli appassionati di contenuti gore è tuttora molto viva e la serie è "matura" al punto da figurare nella classifica dei 50 migliori cult film di ogni tempo stilata da *Entertainment Weekly* nel 2000³³, e da ricevere un posto di primo piano tra i *cult movies* celebrati dal *Cine-Excess Journal*, che proprio alle *Facce della morte* ha dedicato ampio spazio in occasione del numero di lancio. In questa occasione è lo stesso Schwartz a ripercorrere la genesi di un progetto capace di incassare oltre 60 milioni di dollari a fronte di una messa al bando in 48 Paesi, rendendo il mix di realtà e finzione un marchio di fabbrica prima che diventasse un trend decenni dopo³⁴.

Al di là dell'aura mitica che circonda la nascita della serie, possiamo mettere alcuni punti fermi sulla produzione del primo film. Schwartz, fresco di laurea in Belle Arti al Cal Arts, decide di cimentarsi nell'industria cinematografica, ma, non conoscendo nulla sulla realizzazione di un film, mentre impara a montare inizia a fare l'assistente di produzione per diverse case di produzione impegnate tra cinema e televisione. Assunto da una piccola società del settore, comincia a lavorare al commento audio di un documentario sull'ecosistema dell'Amazzonia intitolato *Creatures of the Amazon*: impara in questa occasione a non descrivere tanto ciò che vede, ma a creare ponti scenici tra le parole e le immagini (una lezione che, più tardi, si rivelerà utile nel costruire la struttura di *Faces of Death*).

L'occasione di una vita capita al poco più che ventenne John quando un gruppo di executive giapponesi commissiona alla compagnia per cui lavora un documentario sulla morte, in grado di catturarne l'orrore senza preoccuparsi di quanto macabro sia il risultato: il budget messo a disposizione è di circa 450.000 dollari. Se il titolo è attribuibile al figlio del proprietario della casa di produzione, il concept è dello stesso Schwartz ed è ispirato a un film che racconta di un entomologo che crede che gli insetti un giorno conquisteranno il mondo: *La cronaca di Hellstrom* (*The Hellstrom Chronicle*, Walon Green, Ed Spiegel, 1971) è girato in modo così credibile che solo i titoli di coda rivelano al giovane che si tratta di un documentario costruito, in grado di fondere al meglio realtà e finzione. Folgorato da questo mix, Schwartz decide che questo è esattamente il taglio che vuole dare al progetto. Mescolando già nella scrittura del trattamento episodi reali e segmenti ricostruiti, seppur senza la minima idea di come realizzarli in seguito durante le riprese, il team opta per spingere sugli elementi più scioccanti e sanguinolenti.

Iniziano così il casting per trovare la guida di questo viaggio nei meandri della morte: il patologo Dr. Francis B. Gröss. La scelta cade sull'attore Michael

Carr, che interpreterà questo medico *sui generis* intento a raccogliere una collezione personale delle diverse manifestazioni della morte. Per rendere credibili anche i segmenti di finzione, è però necessario procurarsi immagini genuine: la scelta più ovvia è quella di iniziare dagli animali, approfittando della possibilità di girare alcune sequenze nel mattatoio californiano di Vernon. Qui si completano i segmenti dedicati all'abbattimento sistematico del bestiame, per poi spostarsi nel macello di agnelli a Petaluma, trovando infine il modo di girare ulteriori immagini in quello del pollame. A queste scene si aggiungono alcune inquadrature girate a casa di un membro della troupe, in cui viene ucciso un gallo per cena.

Lavorando sull'aspetto fittizio dell'operazione, il team organizza una delle sequenze più memorabili: ispirandosi all'idea di un ristorante mediorientale in cui i commensali possono cibarsi di cervello di scimmia procurandoselo, per così dire, direttamente alla fonte, la produzione trova un ristorante marocchino a Long Beach e allestisce un set che rende possibile operare con una scimmia ammaestrata, sostituendola nel momento clou con un manichino. Montaggio ed effetti speciali fanno il resto, in modo così credibile che per anni questa sequenza inganna generazioni di fan.

Aneddoti di questo tipo punteggiano tutto il film: dalle riprese rocambolesche realizzate durante gli incontri clandestini tra cani, ai combattimenti di galli, fino alla sequenza dell'esecuzione sulla sedia elettrica, realizzata in un appartamento privato, utilizzando dentifricio per simulare schiuma e deiezioni corporali. La lavorazione è un vero e proprio film-nel-film, al punto che, quando ormai la fama della serie è consolidata, si immette sul mercato quello che rappresenta la risposta definitiva ai quesiti che circolavano da anni tra gli appassionati del franchise. *Faces of Death: Fact or Fiction?* esce nel 1999 sotto forma di making of delle sequenze più controverse, rivelando i retroscena e accentuando al tempo stesso alcuni elementi misteriosi, come la vera identità di Conan Le Cilaire (il quale si presenta in video indossando un cappello che ne occulta il volto, illuminato in modo tale da non rivelarne i tratti e con la voce camuffata artificialmente).

La produzione sceglie di utilizzare l'espedito dell'*host*, un personaggio che introduce la materia e accompagna lo spettatore commentando le scene o fornendo interpretazioni che ne orientano la lettura: nel corso della serie il Dr. Francis B. Gröss lascerà il posto al Dr. Louis Flellis, ma rimane uno dei presentatori più noti nell'ambito degli shockumentaries. Come ricorda Chuck Kleinhans, la tradizione di utilizzare la cosiddetta "voice of God" risale agli albori dei mondo movies e dei film di exploitation, ma trova la sua origine nelle

fiere e nei circhi itineranti, in cui gli imbonitori chiamavano a raccolta la folla promettendo qualcosa di sensazionale, raccoglievano quanti più soldi possibile e poi imbrogliavano gli astanti prima di darsela a gambe. Di questa prassi esiste però una versione più bonaria, quella delle frottole raccontate da P.T. Barnum, che puntava sull'aspetto gioviale di questo procedimento, avendo sperimentato più volte che le persone tendevano ad accogliere meglio la "truffa" se questa veniva presentata fin dall'inizio in maniera eccezionalmente esagerata. Per il pubblico americano, in particolare, la funzione del commento nei mondo movies vede però una tappa intermedia che si colloca durante il periodo della Seconda Guerra Mondiale e in quello immediatamente successivo, in cui i materiali educativi destinati a ragazzi e adolescenti sono proprio caratterizzati da commenti dal tono autoritario e assertivo, con un accento che scimmiotta nell'intonazione quello "british". I documentaristi che si affacciano sul mercato negli anni Sessanta, prosegue Kleinhans, tendono a rifiutare quelle convenzioni con cui sono cresciuti, optando per uno stile che ha più a che vedere con il Direct Cinema e con il rifiuto per un uso così formale dell'esposizione: progressivamente la "voce divina" si incarna dunque in presentatori che strizzano l'occhio a un pubblico sempre più abituato a valutarne la veridicità. Nel corso del tempo, le risposte degli spettatori a questa strategia enunciativa si fanno più ironiche e ciniche, dando luogo, soprattutto nei contesti delle lezioni scolastiche, a risate o aperta ostilità qualora sia applicata a contenuti come i comportamenti estremi dei giovani (dalla guida sconsigliata all'abuso di sostanze stupefacenti, all'educazione sessuale). Facendo leva su meccanismi resi popolari nel circo da P.T. Barnum, quello che si viene a creare è un effetto narrativo di "sconfessione al contrario", per cui lo spettatore sa di trovarsi di fronte a un falso, ma prosegue comunque nella visione perché questo inganno gli permette, nel frattempo, di indulgere nel voyeurismo³⁵.

Il rapporto tra commentatore e spettatore si fa dunque complesso: secondo Kleinhans i mondo movies offrono allo spettatore una posizione che sta tra il divertimento, la curiosità e il piacere visivo, incoraggiandolo al tempo stesso a ridere di (e con) questa voce della sobrietà che, se da un lato si finge seria, dall'altro è evidente che si manifesta come una scusa per mostrare le immagini che descrive. Il contratto con lo spettatore è reso possibile dall'accettazione di questo paradossale contrasto che consente di abbandonarsi a una trasgressione travestita da momento di conoscenza: si accetta il fatto che questi narratori siano inaffidabili, in cambio del piacere del proibito che rivela anche un certo gusto *camp* (il piacere non deriva quindi dal conoscere o imparare qualcosa, ma dall'apprezzare lo spettacolo)³⁶. Non si tratta però di un *camp* naif, conclude Kleinhans, ma di

una relazione più complessa che ridefinisce i rapporti tra il regista, l'oggetto del film e l'audience e che caratterizza i prodotti *sleaze*³⁷: questi ultimi sono definiti da tratti che mettono in rilievo la natura cinica di chi li ha realizzati, che si manifesta nelle sfumature, nell'interpretazione e nella forma. Quando si tratta di documentari, ciò mette in azione una serie di percezioni multiple e articolate, che interessano i modi in cui il narratore si rapporta con il materiale e come lo spettatore percepisce la relazione tra il regista e il narratore stesso.

È evidente che, nel caso di *Faces of Death*, la questione è ancora più delicata, data la tematica che caratterizza la serie, e ulteriormente complicata dal fatto che, in prima istanza, il prodotto è pensato per il mercato dell'Estremo Oriente e, solo in un secondo tempo, viene distribuito negli Stati Uniti, provocando, come vedremo, un certo scalpore. Per paradosso, facendo, almeno all'inizio, ampio uso di sequenze ricostruite spacciate per vere, quello che *Le facce della morte* mettono in scena è un universo del possibile, più che dell'oggettivo. È lo stesso Schwartz ad ammetterlo nel corso di una intervista in cui Brooke Gladstone cerca di chiarire alcuni dettagli del progetto, concentrandosi in particolare sul perché Schwartz abbia sentito l'esigenza di creare un film totalmente incentrato sulla morte. Dopo il «perché no?» iniziale, Schwartz precisa che il film può essere letto a diversi livelli emotivi e ricorda un aneddoto secondo cui un anestesista, presente a una proiezione esclusiva del film agli stabilimenti della Fox, si era congratulato con la troupe per aver affrontato un argomento fino ad allora tabù e di cui il pubblico poteva d'ora in avanti essere informato. Quanto alla strategia di unire realtà e finzione, anche in considerazione del fatto che vengono toccati argomenti come la pena di morte, messa in scena per mezzo di sequenze *fake* – una scelta che esporrebbe Schwartz all'accusa di voler sfruttare certe idee per produrre pura exploitation, puntando su argomenti pruriginosi – il regista sostiene che non è attraverso quella lente di ingrandimento che, all'epoca, il team guardava al progetto, ma alla luce dell'argomento generale che stavano affrontando. D'altro canto, anche nel caso di episodi in cui sembra essersi spinto oltre i limiti – ad esempio nella rappresentazione di cerimonie che prevedono il cannibalismo nell'ambito di certi culti satanici, o del pasto a base di cervello di scimmia – Schwartz afferma che si tratta di realtà plausibili: il punto di partenza è presentare un'ipotesi che rifletta il fatto che, da qualche parte nel mondo, è possibile che queste cose accadano realmente. Schwartz è anche abile nell'evitare di rispondere alla domanda sulla capacità di *Faces of Death* di scioccare il pubblico ancora oggi, quando si possono trovare immagini estremamente forti semplicemente effettuando una ricerca su Google, citando il vecchio adagio «spesso imitato ma mai eguagliato»³⁸.

Vale però la pena soffermarsi sulla questione, perché ha a che fare con la reazione seguita alla distribuzione del film. Secondo Schwartz, alcuni distributori indipendenti avevano visto il film e lo avevano portato in America. Lui stesso lo aveva scoperto quando una sera aveva sentito il presentatore di CBS News, Dan Rather, annunciare che c'era un film chiamato *Faces of Death* che non avrebbe mai dovuto vedere la luce del sole. Schwartz, che pensava che a seguito di ciò non avrebbe mai più lavorato a Hollywood, sarebbe stato sorpreso nel constatare l'esatto opposto³⁹.

Il film sembra infatti godere di una popolarità in “due tempi”: se l'uscita sul mercato dell'Estremo Oriente, per il quale è stato espressamente ideato, si rivela un successo, e in certi casi localmente una vera e propria hit (a Hong Kong, ad esempio, entra nella “All Time Top Twenty Grossers list” nel 1980), la release nei cinema americani è piuttosto deludente. Ma la fortuna di *Faces of Death* è il mercato home video⁴⁰, che rivela, da un lato, l'ampia richiesta da parte di un pubblico avido consumatore del franchise nel corso del tempo; dall'altro, mette in evidenza la preoccupazione per gli effetti che la visione del film può provocare sugli spettatori⁴¹.

Il titolo si posiziona fin da subito al centro di una complessa rete di dinamiche che hanno a che fare con una forte domanda di contenuti gore, un mercato home video blandamente normato e la costante attenzione dei media rispetto al consumo di prodotti audiovisivi reso problematico dalle tematiche trattate dai film. Come riportano alcuni articoli dell'epoca, le reazioni sono assolutamente contrastanti.

In un'intervista alla proprietaria di un videonoleggio pubblicata sul *Decatur Herald*⁴² a metà degli anni Ottanta, in occasione della distribuzione americana di *Faces of Death 2* (1981), si riporta che l'interesse del pubblico è evidente: i film sono tra i titoli più richiesti e anche se alcuni clienti trovano certe parti del film sconvolgenti e disgustose, per altri sono interessanti e informative. Nello stesso pezzo se ne evidenziano le ambiguità formali: presentati come documentari sulla morte, i film della serie contengono un mix di scene reali e ricostruite per cui il pubblico fatica a distinguere le une dalle altre. I gestori dei videonoleggi, anche a livello locale, si dividono tra chi riferisce che il video è «hot», e viene richiesto a gran voce dai clienti, e chi preferisce non ospitarlo sugli scaffali dei propri negozi, non volendo essere associato a un prodotto così estremo – definito da alcuni esercenti, senza mezzi termini, «trash», «too gruesome and gross». Anche gli psichiatri, del resto, non sono concordi nel giudicare il film. Il Dr. Dale Sunderland, si riferisce sempre nell'articolo, si dichiara favorevole alla proiezione perché non si tratta di guardare un contenuto violento per il gusto di essere violento: *Faces of Death Part II* sarebbe un prodotto educativo

per spettatori di ogni età che mostra quello che succede nel mondo. Sunderland considera disturbanti per i bambini solo la macellazione di balene e delfini, ritenendo che nel complesso il documentario sia preferibile a certi film horror violenti. Il Dr. Thomas Radecki è invece dell'opinione contraria: sotto l'aspetto di un'inchiesta scientifica, *Faces of Death* cela uno sguardo morboso sulla morte di uomini e animali, un po' quello che facevano i primi film pornografici cosicché gli spettatori potessero giustificarne la visione. Commentando quella che ritiene una delle sequenze più disturbanti, quella cioè che mostra il banchetto di presunti cannibali ai danni di una vittima che sembra ancora viva, aggiunge che presentare atti di cannibalismo in modo divertente e eccitante potrebbe indurre qualcuno a replicare questi atti.

Nello stesso articolo uno spettatore suggerisce che, se si guarda il documentario con il giusto atteggiamento mentale, vedendolo cioè come un progetto educativo, è possibile comprendere quanto la morte sia presente nella vita delle persone e persino apprezzare di più la vita stessa al termine della visione.

In un secondo articolo di spalla al pezzo principale, intitolato "What are we watching anyway?", Theresa Churchill pone alcune questioni sulla fattura del film: innanzitutto, dove si colloca rispetto alla categoria del documentario? Se per documentario intendiamo un'analisi priva di aspetti di finzione, prosegue Churchill, *Faces of Death* è problematico, perché non sappiamo cosa stiamo guardando: il film è sì presentato da un uomo che si qualifica come il patologo Francis B. Gröss, ma nei *credits* si legge che è interpretato da un attore; lo stesso dicasi per le sequenze che lo compongono: al termine dei titoli di coda si precisa che alcune scene sono state ricostruite. Ma quali? E quelle reali, dove sono state girate? E quando? E in che circostanze?

Il cortocircuito tra reale e ricostruito non è pura materia di speculazione, perché ha, ad esempio, tratto in inganno un giornalista del *Los Angeles Herald Examiner*: dovendo scrivere un articolo sulla pena di morte, Joel Bellman si è documentato attingendo anche a compilation che ne contenevano la registrazione video e tra queste non poteva mancare il primo volume di *Faces of Death*, che mostra appunto la famigerata elettrocuzione di Larry Da Silva (accusato, secondo il commento audio del film, di aver brutalmente stuprato e ucciso una vecchietta ottantaquattrenne nel 1974). Nella minuziosa descrizione dell'esecuzione che porta alla morte di Da Silva fornita da Bellman, si omette di specificare che tutta la sequenza è in realtà un falso e il giornalista sembra non aver compreso che si tratti di una ricostruzione⁴³.

Accade tuttavia anche il contrario, e cioè che la finzione, almeno secondo alcuni osservatori, influenzi la realtà. Il franchise, oltre a comparire nella lista

dei Video Nasties inglesi, è stato a più riprese al centro di polemiche nell'annoso dibattito sulla pericolosità dei film horror e le conseguenze che possono avere sul comportamento degli spettatori. Come riporta un articolo pubblicato dal *Boston Globe*⁴⁴, infatti, copie del film sono state trovate nella collezione di videocassette del giovane Rod Matthews, che aveva ucciso a colpi di randello una compagna di classe appena quattordicenne; così come in quella di Mark Branch, sospettato di aver accoltellato a morte una studentessa di 18 anni – in quest'ultimo caso, nell'abitazione del killer sarebbero state trovate anche una maschera da hockey come quella indossata da Jason Voorhees, il killer protagonista di *Venerdì 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980), e un machete, l'arma preferita del *villain* mascherato. Secondo l'articolo, al processo di Matthews uno psichiatra avrebbe testimoniato che la visione del film potrebbe aver ispirato l'omicida, che avrebbe voluto sperimentare che cosa si provi nell'uccidere qualcuno, mentre uno psicologo riferiva che, tra gli adolescenti, era pratica comune vedere fino a che punto riuscivano a spingersi nella visione di *Faces of Death* prima che sopraggiungesse la nausea.

Il film è tra i più sequestrati nel corso di operazioni della polizia inglese e non solo ai tempi del maggior furore contro i Video Nasties nei primi anni Ottanta. L'8 maggio 1994 *News of the World*⁴⁵ riporta la notizia del traffico underground di 3.000 video horror sgominato da agenti sotto copertura operanti nel Regno Unito. I filmati mostrerebbero scene di tortura, mutilazione e cannibalismo: tra i titoli sequestrati figurano *Cannibal Holocaust*, *Bloodsucking Freaks* (Joel M. Reed, 1976) e *Faces of Death*. L'articolo portante, a firma Gary Jones, titola a tutta pagina: "Mr. Nasty Sells Death Videos to Our Kids." Con la "sobrietà" tipica del quotidiano, il pezzo si concentra sulla figura di una sorta di "spacciatore" di video, dai tratti quasi luciferini, i cui clienti preferiti sono, ovviamente, i bambini.

La facilità con cui i minori potevano noleggiare film non adatti alla loro età era stata segnalata in altri articoli: i toni erano forse meno aggressivi, ma certamente preoccupati. Oltreoceano, ad esempio, il 18 maggio 1987 il *New York Times* titolava "Rising Concern With VCR's: Violent Tapes and the Young"⁴⁶; il servizio di Jon Nordheimer – che condivide la prima pagina assieme a *breaking news* della portata di un incidente missilistico che aveva coinvolto una fregata americana e una postazione irachena nel Golfo Persico – riporta che un tredicenne, grazie alla carta di credito dei genitori, è riuscito con facilità a noleggiare un titolo come *Bloodsucking Freaks*, vietato ai minori di 17 anni, in un video store di Miami (per giunta l'operazione è portata a termine da un commesso sedicenne). L'articolo, che nomina prodotti come *Faces of Death* e slasher quali *Venerdì 13*, esprime preoccupazione per l'effetto che la visione

reiterata di pellicole simili possa avere sui giovani, abituati a vederli da soli quando i genitori sono fuori casa. Si cerca di stimolare l'urgenza di una trasparente applicazione della classificazione da parte della MPAA da riportare sulle videocassette, così come approvato dagli stati di Maryland, Tennessee e Georgia. Secondo quanto riportato, «mostrate il rating» è la richiesta ricorrente dei politici che sono al lavoro su provvedimenti per regolamentare il mercato dei video violenti e si guarda allo stato dell'Ohio perché ha introdotto il divieto di noleggiare ai minori di 18 anni video che mostrino uccisioni di animali o autopsie praticate su esseri umani. Nella foto a corredo, scattata in un video store di New York, fanno bella mostra di sé sullo scaffale *Faces of Death* accanto a titoli come *I Spit on Your Grave* e *The Evil Dead*. Il quadro dipinto è un vero Far West audiovisivo: video shop che agiscono come meglio credono nella scelta dei titoli, cassette senza rating, noleggi selvaggi, l'industria che non vuole sostituirsi alla supervisione delle famiglie... E, sullo sfondo, forse la vera questione: bambini lasciati a casa da soli perché le madri sempre più spesso lavorano come i mariti, o adolescenti cresciuti in famiglie con un solo genitore, che si impossessano delle tessere dei genitori e affittano quello che non dovrebbero. La conclusione dell'articolo è esemplare: una ridda di citazioni di studi sugli effetti di esposizioni prolungate a prodotti audiovisivi violenti e persino una battuta di Herschell Gordon Lewis, "padre" del cinema gore, sul rapporto tra orrore cinematografico e televisivo.

Sembra che qualcosa, nei gusti del pubblico stesso, stesse cambiando. In un articolo dedicato alla diffusione dei video horror⁴⁷, Maureen Nolan ha condotto un'indagine sul mercato dei retailer, contattando in prima persona un certo numero di esercenti. Il quadro che ne risulta è composito dal lato dell'offerta: c'è chi si schiera contro un certo tipo di film a causa delle perversioni ai danni delle donne e della totale mancanza di rispetto per gli esseri umani che molti di essi mettono in scena; ma c'è anche l'altra, e più pragmatica, campana, che nota in buona sostanza che ciascuno ha il diritto di vedere quello che preferisce e che è altrettanto normale che gli operatori del settore traggano un guadagno economico da questa richiesta. Gli incriminati sono i soliti noti, ampiamente fotografati a corredo anche di questo contributo, accompagnati dalla scritta eloquente «Media Violence»: tra gli altri, *Faces of Death*, *Cannibal Ferox* e *Three on a Meathook* (William Girdler, 1972). Il pubblico dei videonoleggi cerca il gore, nota l'autrice, sottolineando come il profilo del noleggiatore-tipo di questi prodotti sia trasversale al Paese: persone di tutte le età e di entrambi i sessi – anche se, notano alcuni retailer, la maggior parte dei consumatori sono uomini tra i 20 e i 35 anni. Ma quello che rileva l'indagine è che, a fronte di una vendita

regolamentata di contenuti pornografici, siamo invece in presenza di un complesso vuoto normativo in materia di film horror. Questo aspetto, unito alla non conoscenza dei titoli specifici da parte dei genitori, consente agli adolescenti di reperire senza particolari problemi le videocassette “proibite” anche alla presenza di mamma e papà.

Per molti aspetti dunque, sembra che, con qualche anno di ritardo, gli Stati Uniti si trovino a fronteggiare la stessa situazione del Regno Unito dei primi anni Ottanta: un mercato non regolamentato e giovani spettatori alle prese con film controversi che, si dice, potrebbero avere effetti negativi a breve e lungo termine sulla loro psiche, incidendo non da ultimo sulla desensibilizzazione rispetto alle violenze viste sullo schermo e subite soprattutto da giovani donne⁴⁸. Le analogie con il mercato inglese, del resto, non erano sfuggite alla stampa, che nel 1985 segnalava il fatto che certi titoli a base di morti violente avevano sollevato un vespaio in Inghilterra⁴⁹. I media li descrivono come prodotti che rientrano in specifiche nicchie all'interno del più ampio panorama dei film realizzati per nutrire il vorace mercato del *direct-to-video*⁵⁰, con cui gli stessi adulti faticano a rapportarsi: oltre a numerosi episodi di genitori che noleggiavano film “estremi” ai propri figli, ritenendo che gli avvisi relativi a contenuti violenti riportati sulle copertine delle VHS siano esagerati e che i film non possano essere poi così tremendi, ci sono anche casi più curiosi, come quello di un insegnante di liceo che mostra alla classe *Faces of Death* in una pausa delle lezioni, forse convinto di farli rilassare tra un compito e l'altro⁵¹.

Quasi senza bisogno di pubblicizzarlo, e pur tra la riprovazione di alcuni noleggiatori che si rifiutano di inserirlo nel catalogo considerandolo pura spazzatura, *Faces of Death* fissa nuove soglie di vendita per un prodotto che non è mai uscito in sala. Potere del passaparola e dell'attenzione dedicata al fenomeno dalla stampa, unito all'interesse verso il franchise che, secondo l'opinione di alcuni dei gestori delle catene di videonoleggi, è lo stesso che nasce dalle storie dei disastri riportata in prima pagina dai media⁵². La diffusione del franchise nel mondo è strettamente legata ai vari distributori che si sono succeduti nel corso degli anni, curandone versioni in VHS che sarebbero state ampiamente piratate, perfette per alimentare un mercato nero molto florido tra gli anni Ottanta e Novanta, e in seguito altrettanto celebrate in occasione delle release in DVD e Blu-ray. Lo *status* di “banned film”, orgogliosamente mostrato sui materiali promozionali a testimonianza di un prodotto ricercato dalle forze dell'ordine (e della morale), si sarebbe dimostrato anche in questo caso un fenomenale volano in grado di autoalimentare la richiesta: la paura del contagio ha agito, di nuovo, come un efficace strumento di marketing.

4.4 «Fiore di carne e sangue»: il caso *Guinea Pig*

Si sviluppa sulla medesima, sottile linea che separa *actual* e *fake* un altro franchise ampiamente noto agli amanti del gore: pur non potendo contare su un divieto internazionale esteso come quello di *Faces of Death*, anche la famigerata serie *Guinea Pig* gode di una fama altrettanto consolidata. Le vicende che hanno coinvolto alcuni dei film che compongono il progetto l'hanno infatti reso un oggetto di culto da collezionare, al punto che il box set dell'edizione speciale è in vendita al prezzo di diverse centinaia di dollari. Si paga la completezza e la quantità di extra presenti: materiali che alimentano la leggenda di un prodotto a più riprese oggetto di indagini da parte degli inquirenti e che vedono nella diegesi e nella messa in scena motivi tali da giustificare l'interesse delle autorità e la preoccupazione dei cittadini.

Contestualizzare dettagliatamente *Guinea Pig* nell'ambito dei tratti specifici delle produzioni exploitation giapponesi andrebbe al di là dello scopo di questo elaborato e ci permettiamo dunque di rimandare alle minuziose analisi di Jay McRoy⁵³ e Jack Hunter⁵⁴: basti ricordare che il Giappone vanta una lunga tradizione di artisti che hanno usato l'immagine del corpo, dei suoi limiti e dei modi per violarli, per costruire allegorie e metafore in cui la plasticità delle forme si sposa con un alto tasso di violenza. Se *Guinea Pig* è considerato uno dei prodotti più estremi nell'ambito del *body horror* nel Paese del Sol Levante, la serie non è certo un oggetto anomalo rispetto a questo specifico panorama culturale. Infatti, accanto ai generi più tradizionalmente intesi, che spaziano dai film di samurai (*chanbara eiga*) al soft-core (*pinku eiga*), si è sviluppato un gran numero di filoni che comprendono prodotti estremi di nicchia che vanno dal sadomasochismo alle versioni locali dei mondo movies, come *Japan By Night (Nippon No Yoru, Kelzo Ohno, 1962)* e *Spots in the Sun (Nobuo Nakagawa, 1964)*. Precisa a ragione Jack Hunter, ricordando la performance delle *Facce della morte*: «In un paese dove si stima che *Faces of Death* abbia incassato più di *Guerre stellari*, non c'è affatto da stupirsi di fronte a *Death Women*, primo episodio di una serie di video-shockumentari prodotta negli anni Novanta, in cui non si vedono altro che riprese di autentici cadaveri di donne»⁵⁵.

Un *fil rouge* di violenze, torture e sadismo ai danni (soprattutto) di corpi femminili sembra collegare film profondamente nichilisti, come la trilogia firmata da Katsuya Matsumura (*All Night Long, 1992; Atrocity, 1994; Final Atrocity, 1996*), a prodotti come *Sulle tracce del terrore (Imprint, 2006)*, episodio diretto da Takashi Miike per la serie *Masters of Horror*.

Considerare brevemente due aneddoti sulla ricezione dei film *Guinea Pig* è dunque utile per avere un'idea più precisa di come una serie prodotta in Giap-

pone a partire dalla metà degli anni Ottanta abbia potuto confondere certi spettatori americani dei primi Novanta, al punto da richiedere l'intervento dell'FBI per sospetti casi di snuff movie.

Il franchise si sviluppa tra il 1985 e il 1989 e comprende i seguenti titoli: *Guinea Pig: Devil's Experiment* (*Ginī Piggu: Akuma no Jikken*, Satoru Ogura, 1985), *Guinea Pig 2: Flower of Flesh and Blood* (*Ginī Piggu 2: Chiniku no Hana*, Hideshi Hino, 1985), *Guinea Pig 3: He Never Dies* (*Ginī Piggu 3: Senritsu! Shinanai otoko*, Masayuki Kusumi, 1986), *Guinea Pig 4: Devil Woman Doctor* (*Ginī Piggu 4: Pitā no Akuma no Joi-san*, Hajime Tabe, 1986), *Guinea Pig 5: Android of Notre Dame* (*Za Ginī Piggu 2: Nōtorudamu no Andoroido*, Kazuhito Kuramoto, 1989), *Guinea Pig 6: Mermaid in a Manhole* (*Za Ginī Piggu: Manhōru no naka no Ningyo*, Hideshi Hino, 1988). Ai film propriamente detti va aggiunto un making of (*Mēkingu obu 'Ginī piggu'*, Jyunko Okamoto, 1986) e uno *Slaughter Special* (*Ginī Piggu 7: Zansatsu Supessharu*, 1988), una compilation di poco più di 70 minuti che racchiude una sorta di “meglio del peggio” dei film precedenti⁵⁶.

I primi due film della serie rimangono i più controversi a causa della struttura formale che li rende per alcuni versi “eccentrici” rispetto ai successivi: mentre infatti gli altri si distinguono per un lavoro estremo sul corpo, i fluidi, le mutazioni e la decomposizione, contenuto però nei limiti di un body horror “tradizionale” nel suo corteggiare gore e splatter con incursioni umoristiche, *The Devil's Experiment* e *Flower of Flesh and Blood* si spingono più in là, appropriandosi fin dall'inizio delle convenzioni che abbiamo visto all'opera nelle pellicole considerate finora. Nel primo caso, viene documentato il rapimento di una ragazza che verrà orribilmente seviziata da un gruppo di ignoti individui per tutta la durata del film, il quale si apre e chiude con cartelli in sovrimpressione che precisano la provenienza anonima del video e la mancanza di dati sull'identità degli sconosciuti:

Several years ago, I obtained a private video under the title Guinea Pig. Its commentary said that “This is a report of an experiment on the breaking point of bearable pain and the corrosion of people's senses”... but it was, in fact, an exhibition of devilish cruelty as three perpetrators severely abused a woman.

The details of this experiment were missing when I received the video but the name, age and other information on the woman and the three men in this video are under investigation.

In *Flower of Flesh and Blood*, invece, un samurai smembra letteralmente una povera ragazza sequestrata per strada. Si lascia intendere che i produttori del

film abbiano ricevuto un pacco anonimo contenente un video, che è servito da spunto per realizzare il primo film dell'autore di manga Hideshi Hino: in questo caso non siamo dunque in presenza di un prodotto di finzione che si finge vero, ma di una fiction il cui referente viene posizionato all'esterno del tessuto del film, lasciando intendere che nel mondo reale esista una documentazione oggettiva del crimine.

In *Devil's Experiment*, l'assenza di titoli di testa e di coda completi ed esaurienti (che riportino, cioè, *credits* delle maestranze coinvolte nella sua realizzazione) contribuisce all'aura di genuinità veicolata dalla confezione generale. Com'è ormai prassi di quelle produzioni horror che mirano a ibridare vero e falso, la sottrazione di marche autoriali chiare nell'identificare un prodotto di finzione è una delle principali operazioni cui è sottoposto il testo filmico che si vuole spacciare per reperto reale: in certi casi è una scelta tesa a veicolare il messaggio che il film non è stato manipolato (o che è stato ricostruito a partire da materiali reali) ed è, al tempo stesso, una strategia che può essere sfruttata per il marketing. Se lo stile di ripresa rinuncia totalmente a movimenti di macchina spettacolari, a favore di *takes* realizzate quasi esclusivamente in interni, lavorare in location singole che trasudano "povertà di mezzi" contribuisce alla messa in scena tesa a far credere allo spettatore che ciò a cui sta assistendo sia accaduto realmente (in questa simulazione di realtà non mancano però "cadute", come il fatto che i presunti torturatori siano ripresi in volto: una scelta, come molti hanno sottolineato, non propriamente intelligente se fossero veri criminali).

L'idea alla base di entrambi i film è assolutamente semplice nella sua effertezza: rapire una ragazza, richiuderla in un luogo isolato e torturarla a morte a favore di camera. Nessuna indicazione dei motivi per cui i rapitori fanno ciò; focus sul lavoro sul corpo; torture in crescendo; climax finale: lo sviluppo è piuttosto lineare, ma la schematicità non è necessariamente un punto debole perché, supportata da effetti speciali funzionali, evita di fornire quelle spiegazioni sempre poco credibili che, se si escludono devianze psicotiche, sono solitamente il tallone d'Achille di produzioni simili. La mancanza di brani musicali (se si eccettuano le tracce sonore *industrial* usate come strumenti di tortura), una fotografia sgranata e l'ampio uso della macchina a mano completano la confezione⁵⁷.

Flower of Flesh and Blood è forse più programmatico nel concept, sfruttando la figura del samurai (interpretato dal regista stesso) e l'idea malsana di comporre un bouquet a base di membra umane che richiama più da vicino il manga di Hideshi Hino: si tratta di soluzioni formali che derivano dalla personale poetica di un artista che, nel corso di una lunga carriera, ha creato un complesso immaginario popolato di creature dai corpi decadenti e killer alla costante caccia di prede.

Devil's Experiment non è tuttavia meno disturbante: se il regista, Satoru Ogura, dopo questa esperienza dietro la macchina da presa si sarebbe dedicato a una lunga carriera di produttore, il suo apporto alla serie è stato sostanziale perché ha contribuito a portare *Guinea Pig* sul binario più interessante in termini di innovazione formale, lavorando per sottrazione e trasformando il primo progetto, da lui stesso sceneggiato, in un oggetto anomalo, sospeso tra *cinéma vérité* e una quotidianità anonima imprigionata in una camera delle torture.

Tuttavia, sarebbe stato *Flower of Flesh and Blood* a suscitare più scalpore. Uno degli episodi più noti che hanno segnato l'immaginario dei film snuff è infatti quello che ha coinvolto l'attore Charlie Sheen, un amico intimo, e una malaugurata proiezione domestica⁵⁸. Leggenda vuole che, all'inizio del 1991, Chris Gore, scrittore ed esperto di cinema indipendente, abbia consegnato al protagonista di *Platoon* (Oliver Stone, 1986) e *Wall Street* (Oliver Stone, 1987) una copia del film diretto da Hideshi Hino. Sono però bastati pochi minuti di proiezione perché l'attore si convincesse che le violenze che stava vedendo sullo schermo erano troppo realistiche per non essere vere. Segnalata la cosa alla Motion Picture Association of America, la voce non tarda ad arrivare all'FBI: il Federal Bureau of Investigation confisca la cassetta di Sheen e dà il via alle indagini. Charles Balun, distributore della pellicola, viene interrogato e smentisce categoricamente che si tratti di un vero omicidio. Per spiegare come sono stati realizzati gli effetti speciali e dimostrare che l'attrice smembrata dal samurai è viva e vegeta e gode di ottima salute, la Sai Enterprise può fortunatamente contare sul making of assemblato in precedenza⁵⁹.

Sheen sarebbe diventato lo zimbello degli amanti dell'horror, colpevole di non aver saputo decifrare i segni che configurano il film come un'opera di finzione, a dispetto del suo imitare tratti formali pseudo-documentaristici. Come nota Erik van Ooijen, la costruzione di *Flower of Flesh and Blood* ha lo scopo di giocare con le convenzioni del realismo usando forti dosi di (perverso) umorismo, ma, a difesa di Sheen, sembra che la versione da lui visionata non fosse un'edizione completa, ma un montaggio delle sequenze più violente. Va anche detto che, all'epoca dei fatti, lo snuff era un tema caldo e le copie di molti dei film che non avevano una circolazione mainstream venivano spesso distribuite letteralmente di mano in mano: non era dunque raro imbattersi in versioni bootleg di videocassette di scarsa qualità⁶⁰.

Ma questo non sarà l'unico caso in cui il film creerà scompiglio in America. Di lì a qualche anno, infatti, il *San Francisco Chronicle* avrebbe riportato la notizia della proiezione di *Flower of Flesh and Blood* su una rete cittadina via cavo: due spettatori del programma *The Pain Factory*, in onda su Channel 53, riferi-

scono di aver assistito, nel corso della puntata del 5 ottobre 1996, alla messa in onda di un autentico snuff. La TCI della California, provider americano che all'epoca era proprietario delle TV via cavo della città, avvia immediatamente un'inchiesta interna, contattando il produttore del programma per ottenere una copia del video. Michael Contreras, creatore, regista e produttore di *The Pain Factory*, trasmissione che solitamente riservava mezz'ora di programmazione di video musicali sperimentali, giustifica la messa in onda di *Flower of Flesh and Blood* ricordando che la notte in questione non c'erano band a disposizione e così aveva programmato il video, con un commento del presentatore Jeff Gunn. Contreras ribadisce che non avrebbe mai trasmesso un vero snuff, che ha in suo possesso la documentazione che prova che il video è un'opera di finzione e che la sua trasmissione doveva essere un commento sulla censura e una critica al trattamento delle donne nella società e al fatto che in televisione possono essere trasmessi omicidi approvati dal governo (provenienti da zone di guerra), che suscitano meno reazioni della vociferata esistenza degli snuff⁶¹.

Di lì a un paio di giorni la questione si chiarisce, grazie anche alla testimonianza di uno scrittore e sceneggiatore della Bay Area, Rider McDowell, il quale, due anni prima, aveva avviato un'indagine personale sull'esistenza di film snuff. McDowell si preoccupa di telefonare alla redazione e riferire che conosce perfettamente il video in questione, così come il fatto che i realizzatori dello stesso hanno svelato tutto qualche anno prima, in occasione dell'episodio che aveva coinvolto Charlie Sheen⁶².

Ben prima di questi episodi americani, tuttavia, il franchise aveva sollevato polemiche in patria: uno dei film della serie, infatti, precisamente *Mermaid in a Manhole*, era stato rinvenuto nella vastissima collezione personale di videocassette di Tsutomu Miyazaki, serial killer giapponese noto come "The Otaku Murderer". Gli omicidi compiuti dall'uomo diffusero il panico tra la popolazione dell'area metropolitana di Tokyo tra il 1988 e 1989, scatenando accuse contro i prodotti della cultura pop, soprattutto fumetti, cartoni animati e film horror che, si disse all'epoca, avevano ispirato l'omicida (l'uomo sarebbe in seguito stato catturato e giustiziato il 17 giugno 2008)⁶³.

Se questa vicenda è tuttora la più rilevante per evidenti motivi, i casi americani di cui abbiamo dato conto non sono stati gli unici: in Svezia, ad esempio, la polizia sarebbe addirittura ricorsa alla consulenza di un medico per stabilire se qualcuno dei film *Guinea Pig* fosse la registrazione di un reale omicidio, mentre nel 1992 al cittadino inglese ventiseienne Christopher Berthoud è stata comminata una sanzione di 600 sterline per aver importato *Flower of Flesh and Blood*⁶⁴.

L'alto tasso di violenza e l'impietosa dissoluzione dei corpi costituiscono dunque i tratti formali più evidenti dei singoli film, che oggi sono apprezzati proprio per gli stessi motivi che in passato ne hanno reso problematica la lettura. Alcune delle recensioni degli utenti⁶⁵ che hanno commentato il box set di cui abbiamo accennato chiariscono subito l'importanza della serie in questo senso. Anche se non manca chi sottolinea quanto alcune sequenze risultino oggi chiaramente costruite, o qualcuno che ribadisce il fatto che il prezzo sia eccessivo e non valga l'investimento, *Guinea Pig* si conferma un prodotto indispensabile non solo per gli amanti del gore, ma anche per quanti hanno ben chiaro cosa hanno rappresentato questi film in un ben preciso contesto della storia delle produzioni exploitation.

A eccezione del box set già citato, caratterizzato da un packaging piuttosto essenziale e in un certo qual modo elegante, che rinuncia alle immagini esplicite e punta tutto sul lettering, le diverse edizioni dei film ne hanno esplicitamente enfatizzato i tratti gore. Una rapida analisi di alcune delle copertine delle molteplici release è sufficiente a rendere l'idea per cui le confezioni non promettono nulla che il contenuto non mantenga.

Per realizzare le cover dei singoli film o dei cofanetti si utilizzano generalmente le illustrazioni di alcune delle sequenze più estreme, quelle per cui la serie è ormai ampiamente nota. Il box set completo in DVD per il mercato europeo di area tedesca distribuito da XT/NSM Austria, ad esempio, richiama la sequenza di *Devil's Experiment* in cui viene introdotto un ago nell'occhio della ragazza sottoposta a tortura: un'immagine che è diventata quasi un marchio di fabbrica, già scelta per la *double feature* pensata per il mercato americano e distribuita nel 2002 dalla Unhearted Films, accoppiando *Devil's Experiment* e *Android of Notre Dame*. Per il mercato francese, la stessa *double feature* viene invece presentata utilizzando il brandello sanguinolento di un non meglio identificabile dettaglio anatomico, accompagnato dalla scritta esplicativa «Gore et inhumain». Negli USA, *Flower of Flesh and Blood* è venduto assieme al making of e la scelta per l'illustrazione di copertina è caduta sulla testa decapitata della vittima, accompagnata da schizzi di sangue.

L'idea di completezza ricercata dai collezionisti trova così sfogo nel mostrare i pezzi migliori, condividendo l'analisi dei box set più ricchi, sviscerati nei video di *unboxing* condivisi su YouTube, in cui i fan mostrano con evidente orgoglio le proprie copie a tiratura limitata e i pezzi rari, considerati alla stregua di vere e proprie gemme. E c'è anche chi, ammettendo di non avere molte informazioni su certe release in proprio possesso, sottolinea come la mancanza di dettagli le renda a maggior ragione misteriosi e ancor più rari oggetti da collezionare.

4.5 «Spreading the Sickness»: lavorare sulle nicchie

Enfant terrible del recente cinema horror indipendente americano, Fred Vogel è stato definito senza troppi complimenti come «un tizio creativo in un modo che disturba»⁶⁶, il che non deve essere necessariamente inteso come un insulto diretto proprio alla sua persona, ma ha più probabilmente a che fare con la percezione che si ha di lui per la sua interpretazione di uno degli assassini protagonisti della trilogia da lui stesso scritta e diretta: *August Underground* (2001), *August Underground's Mordum* (2003) e *August Underground's Penance* (2007). Leggenda vuole che, in più di un'occasione, sia stato infatti costretto a mostrare la gamba nuda ai fan che gli chiedevano di vedere il tatuaggio che si fa incidere sulla pelle nel primo film della trilogia, spiegando loro che si trattava solo di un effetto speciale; così come non è raro che alcuni appassionati di horror siano restii ad avvicinarsi alle convention specializzate, perché intimiditi dalla sua interpretazione. E non aiutano episodi al limite del grottesco, come il fatto che Vogel sia stato arrestato alla frontiera con il Canada con l'accusa di introdurre materiale osceno mentre si recava al Rue Morgue Festival of Fear di Toronto, trasportando il materiale promozionale dei propri film per allestire lo stand.

Classe 1976, Vogel ha il suo *imprinting* con il genere horror guardando *Frankenstein* di James Whale (1931), pellicola che gli resta impressa al punto da fargli scegliere “Fredenstein” come (sopran)nome d'arte. Eppure, i film da lui diretti non hanno nulla a che fare con gli horror della Universal, a cui si ispirano semmai per il suo approccio agli effetti speciali curati in prima persona, in quanto ex insegnante presso la Tom Savini's School of Make-Up Special Effects, esperienza che segue il diploma all'Art Institute di Pittsburgh nel 1998. Nella sua ricerca esasperata del realismo, Vogel inizia quindi a sviluppare personalmente gli effetti speciali di *August Underground*, copione scritto in coppia con Allen Peters e a cui entrambi prenderanno parte anche in veste di attori: il primo si è riservato la parte del protagonista Peter, mentre Peters, complice dei delitti nella pellicola⁶⁷, interpreta l'uomo con la videocamera di cui non vediamo mai il volto, ma che riprende le torture e gli efferati omicidi che costituiscono la nervatura del loro esordio.

Privo di marche testuali introduttive e senza una vera e propria chiusura narrativa, *August Underground* sfrutta le convenzioni del found footage e dello pseudo-snuff per mostrare 70 minuti di riprese girate esclusivamente in soggettiva con macchina a mano. Sebbene Vogel abbia ammesso di ispirarsi a modelli come *Henry: pioggia di sangue*, il regista ha l'esplicita intenzione di abbandonare il modo in cui Hollywood rappresenta i serial killer, mostrando

cioè sequenze troppo “pulite”, per lasciare spazio invece al lato “sporco” dei delitti, prediligendo scene di violenza realistiche e tutt’altro che camp. In un modo non troppo diverso da molti fan del genere che si cimentano con l’horror, Vogel compie una scelta dettata anche da motivi oggettivi: con un budget limitato a disposizione (si parla di circa 2.000 dollari), decide di compensare la mancanza di mezzi puntando sul gore e su set di facile controllo dal punto di vista organizzativo. A differenza di molti colleghi, però, ha dalla sua la capacità tecnica per realizzare effetti speciali effettivamente convincenti⁶⁸, a tal punto che, per molti spettatori, è proprio il lavoro sulla prostetica, unito alla confezione “lo-fi” totalmente credibile, a far sembrare *August Underground* ciò che più risponde alle convenzioni di uno snuff.

Si tratta senza dubbio di un film disturbante, di cui molti stentano a comprendere il significato, chiedendosi che cosa voglia comunicare il regista mostrando una violenza ingiustificata, in grado di scardinare le fondamenta stesse della moralità. Pur non essendo, per evidenti motivi professionali, facilmente impressionabile, il redattore di *Dread Central*, uno dei siti internazionali di riferimento per le notizie sull’horror, sottolinea la sensazione di disagio fisico provato al termine della visione e ribadisce quanto questo film, che troverà il favore degli amanti dell’horror estremo e iperrealistico, sia il prodotto più vicino all’idea comunemente condivisa di come un vero snuff dovrebbe essere⁶⁹. Anche *Horror DNA* si sofferma sull’adesione alle caratteristiche formali che accostano *August Underground* agli snuff, plaude il realismo delle sequenze più violente e avverte i propri lettori che si sentiranno sporchi dopo averlo guardato⁷⁰.

Dato che la questione che qui ci interessa approfondire è la possibilità di creare un *brand* a partire da una nicchia di mercato ben precisa come quella degli amanti del gore, rimandiamo al lavoro di Steve Jones⁷¹ per ulteriori approfondimenti sull’analisi testuale dei film della trilogia rispetto ai troppi formali dei finti snuff, alla categoria del realismo e al grado di sadismo raggiunto da certe produzioni cinematografiche indipendenti – una linea sottile su cui si gioca la partita dei torture porn e degli snuff simulati – e ci limitiamo a rimarcare che l’impressione di realismo è veicolata anche dalla reazione fisica degli attori rispetto al contatto diretto con odori, tessuti e interiora dei corpi delle vittime, in modo non dissimile a quanto già accennato a proposito di *Cannibal Holocaust*.

La casa di produzione, che Vogel aveva fondato come supporto tecnico-organizzativo necessario alla realizzazione dei primi film, ha ampliato le attività ponendosi sul mercato al motto «Spreading the Sickness»: Toetag Inc.⁷² si è infatti specializzata nel creare «visioni artistiche del macabro» e, dato il background dei fondatori, gli effetti speciali sono il fiore all’occhiello della

società, che fornisce consulenze anche a progetti esterni. La creazione di capi di abbigliamento e merchandise venduti direttamente nello store e tramite rivenditori è un'ulteriore fonte di incassi diretti (e può contare su oggetti ben riconoscibili come il famigerato martello, arma preferita del personaggio interpretato da Vogel). Il sito si propone anche come luogo di discussione, promozione e distribuzione di film altrui, sostenendo esplicitamente l'industria cinematografica indipendente di genere.

Vogel, presidente di Toetag, è affiancato da Shelby L. Vogel nel ruolo di marketing director, e da Jerami Cruise, responsabile degli effetti speciali. I servizi che è possibile richiedere all'azienda coprono tutte le aree della produzione e sono pensati specialmente per prodotti di genere: consulenza alla regia e scrittura per il cinema; Graphic Design per poster, artwork per DVD e t-shirt; stampa e fotografia; Costume Design; Special Makeup EFX & Props, con una particolare attenzione per soluzioni a basso costo, ma di alta qualità. Essendo quest'ultimo settore il *core business* dell'azienda, l'offerta è particolarmente dettagliata e considera tutti gli effetti afferenti all'area prostetica, soluzioni animatroniche e la replica di armi di ogni genere. Vogel ha parallelamente proseguito l'attività di regista e, pur non realizzando prodotti dallo stesso impatto della trilogia di *August Underground*, ha continuato a sviluppare la sua personale poetica realizzando una manciata di lavori a base di carneficine e torture, tra cui *The Redsin Tower* (2006), *Maskhead* (co-diretto con Scott Swan, 2009) e *Murder Collection V. 1* (2009), incentrato su un misterioso individuo impegnato a diffondere clip online di vere uccisioni, contaminando i temi portanti del suo cinema con il dramma dei reduci di guerra in *Sella Turcica* (2010).

A dispetto del catalogo offerto da Toetag, gli oggetti relativi ad *August Underground* sono quelli più ricercati dai fan. La gestione del ciclo di vita dei film prevede ovviamente la loro edizione in DVD e il merchandise legato a ciascuna release, un passaggio tanto più importante considerando il loro *status* di produzioni indipendenti. Realizzando grafica e design internamente, Toetag ha il pieno controllo dei prodotti e può inoltre proporre sul mercato una serie di *limited edition* a prezzi tutt'altro che contenuti: ad esempio, il cofanetto della trilogia *August Underground* è in vendita a 48,95 dollari, ma lo "Snuff Edition Set" (tiratura limitata a 1.000 esemplari, accompagnata da una lettera personale di Vogel) sale a ben 666 dollari.

Le edizioni speciali dei film comprendono una grande quantità di contenuti extra che rivelano i trucchi della produzione, un'idea che sembra confliggere per certi aspetti con quella dei faux-snuff, ma, visti i precedenti di *Cannibal Holocaust* e *Guinea Pig*, nonché il contrattempo con gli ufficiali della dogana

canadese a cui abbiamo accennato, è anche una strategia perfettamente sensata per evitare problemi legali e rassicurare le autorità sulla natura puramente finzionale del progetto. I DVD sono acquistabili online su Amazon o altri siti specializzati, ma Toetag invita espressamente a servirsi dal webstore del sito ufficiale per far sì che tutti gli incassi siano controllati in modo diretto e reinvestiti nella produzione di nuovi film. Lo stesso dicasi per il merchandise, che comprende felpe, magliette, cappelli, adesivi, copie di sceneggiature, fotografie, poster, le tre diverse versioni dei martelli usati nei film e persino set di bicchieri. Le fasce di prezzo di tutto ciò che è in vendita variano comprensibilmente a seconda della versione standard o *limited edition*, autografata o meno.

Se i film ispirati agli snuff si confermano un filone molto prolifico per quelle nicchie a cavallo tra horror e thriller, la distribuzione di prodotti “estremi”, che un tempo sfruttavano reti di retailer specializzati, può contare oggi su Internet per raggiungere una diffusione capillare in grado di rifornire un mercato internazionale, comprimendo i tempi di *delivery*. Gli “shockumentaries cult” sono ormai a portata di click e le modalità di accesso anche a quei prodotti più difficili da reperire sono oggi superate: potendo contare su archivi e library i cui costi di mantenimento si approssimano allo zero, possiamo ragionevolmente parlare di una “coda lunga del gore”.

Consideriamo brevemente il caso di una delle compagnie che da tempo si è specializzata nella distribuzione di pellicole horror e shockumentaries di seconda generazione come la serie *Traces of Death*: la Maxim Media International, con sede a Scottsdale in Arizona (Stati Uniti). La mission aziendale è chiara: far conoscere il cinema indipendente, in particolare le produzioni di genere horror⁷³. Per assolvere a questo compito, dal 1999 la società si è sviluppata in una complessa rete di aziende sussidiarie in grado di coprire un mercato internazionale, proponendo un catalogo di oltre 300 film e curando vendite, marketing e licensing. Se le sussidiarie si occupano della distribuzione di DVD e Blu-ray sul mercato nordamericano, video on demand, partnership con TV via cavo, compagnie e hotel assicurano la copertura nei restanti territori. Maxim Media ha anche lanciato un’ulteriore sussidiaria, Nocturnal Features, specializzata in limitate release in sala. *Deus ex machina* di questa complessa rete è Darrin G. Ramage, attivo da tempo nel settore della distribuzione di contenuti audiovisivi. Brain Damage Films è la sussidiaria che gestisce il catalogo dedicato ai “gorehound”, *target audience* di cui è l’azienda stessa a fornire una descrizione sulla propria pagina Facebook: si tratta di amanti di rappresentazioni esplicite di morte e violenza, appassionati di creature spaventose, sangue e tette, esperti di horror low-budget o filmmaker che stanno cercando di dirigere il prossimo *Saw* o *Venerdì 13*⁷⁴.

Tra gli shockumentary cult, *Traces of Death* è uno dei titoli di punta del catalogo di Brain Damage Films, che ne cura con orgoglio i vari box set e le edizioni celebrative, tra cui il *Traces of Death 9th Anniversary Collection Edition Box Set*, completo di centinaia e centinaia di minuti di filmati di morte, *bonus* e interviste. Tra le sequenze più pubblicizzate per attirare i potenziali acquirenti c'è quella di un turista fatto a pezzi da un branco di leoni – è ovviamente quella famigerata in cui compare Pit Dornitz, che abbiamo già descritto – accompagnata dalle rare immagini della collezione di pelle umana di Ilsa Koch e da suicidi, imbalsamazioni, omicidi, incidenti inusuali e via elencando, atrocità dopo atrocità. Vale la pena soffermarsi brevemente su alcuni commenti al cofanetto, in vendita anche su Amazon. Innanzitutto, anche gli spettatori di *Traces of Death* ammettono quei sentimenti misti di desiderio e senso di colpa rispetto alla propria percezione di fruitori di contenuti che veicolano immagini di morte. La colonna sonora metal è di volta in volta percepita come disturbante da alcuni recensori, che preferiscono melodie più inquietanti, o perfettamente azzeccata da altri, che sottolineano come l'aggressività si addica di più a un prodotto del genere. Nel ricostruire la storia del franchise, mentre certi utenti riconoscono come sia perfettamente capibile il rigetto da parte della British Board of Film Classification, altri fan collocano la serie in un preciso momento della storia della televisione, prima cioè dell'avvento della *reality television* e di programmi come *Cops*, delle trasmissioni basate su eventi eccezionali catturati dalle telecamere e degli speciali forensi che hanno più volte trasmesso autopsie in TV⁷⁵.

In termini generali, si può dire che oggi la vita per i fan delle compilation di “shock videos” sia molto più facile di un tempo, per la semplicità con cui è possibile reperire i prodotti più ricercati e “verticali” rispetto ai filoni qui considerati. In pochi click possono infatti esplorare librerie intere di contenuti *caught on camera*, assemblati in raccolte di tutto ciò che di violento è stato registrato su nastro o altro supporto e che non è stato possibile trasmettere in un notiziario. Dai sei volumi di *Banned! In America* (1998-2003), presentato come un vero e proprio best-seller in cui figurano raccapriccianti scene di omicidio, incidenti scioccanti e attacchi terroristici, alle violenze compiute dagli agenti di polizia dal manganello facile di *Bad Cops* (2000), fino agli epigoni di *Faces of Death* come *Facez of Death 2000* (1996-2000), che elenca gli innumerevoli atti di violenza e morte che accadono quando ci si trova coinvolti in furti d'auto, scontri tra gang e sparatorie da automobili.

Per i produttori di contenuti estremi, la Rete non è però solo un mezzo per distribuire passivamente i propri prodotti, ma si pone come uno strumento effi-

cace in termini di *engagement* e, contando sulla possibilità di attivare contatti diretti con i propri potenziali sostenitori, funziona anche come un valido canale di finanziamento. Si tratta di progetti che hanno introiettato le possibilità offerte da Internet fin dalla fase produttiva, usando social network e piattaforme online come parte di strategie promozionali e di raccolta fondi, sfruttando quell'ibridazione di reale e fittizio con cui abbiamo ormai familiarizzato e tenendo come orizzonte di fondo il mito dello snuff o facendo esplicito riferimento al filone dei mondo movies.

Ricordiamo ad esempio quando, il 21 maggio 2011, la casa di produzione italiana Bad House Film ha caricato sul proprio canale YouTube un video⁷⁶ della durata di 1'46": si trattava del trailer di un film annunciato come di prossima uscita, dal titolo *Made in Italy*. A partire dalla testimonianza di un macellaio "pentito", la cui voce è stata opportunamente modificata da un filtro audio e il viso reso irriconoscibile con una sfocatura, la clip ricostruiva una vicenda inquietante legata al traffico illecito di organi umani. Le vittime sarebbero senz'altro i cui corpi sono utilizzati come materia prima per la ristorazione clandestina e i malcapitati, stando al racconto dell'uomo, vengono macellati vivi mentre le riprese degli omicidi sono destinate al mercato dei video snuff. L'operazione è salutata dai siti specializzati in horror e cinema indipendente come un documentario-inchiesta che segna il ritorno dei mondo movies, tanto che, come riporta il sito *Dread Central*, il riferimento al filone è reso esplicito già nel comunicato stampa diffuso dalla stessa Bad House Film⁷⁷.

O pensiamo a *The Cohasset Snuff Film*⁷⁸, diretto da Edward Payson nel 2012 e prodotto dalla Anti-Hero Production con un budget stimato di 50.000 dollari. La trama coniuga il timore legato all'esistenza degli snuff e la paura percepita nei confronti della Rete come potenziale veicolo di diffusione dei filmati di morte: basato su presunti fatti reali accaduti nella piccola città di Cohasset, nel Massachusetts, il film riassume gli eventi che hanno portato l'adolescente Collin Mason a uccidere tre compagni di classe, riprenderne la morte in diretta per poi diffondere i video online attraverso il protocollo di condivisione di file BitTorrent. I parenti delle vittime sarebbero riusciti a far emettere un'ingiunzione per rimuovere i contenuti che, però, sarebbero ancora visibili da qualche parte nei recessi del cyberspazio.

Realizzato nella forma di uno pseudo-documentario che approfondisce le conseguenze di questi tragici fatti e l'impatto che hanno avuto sugli abitanti della cittadina, *The Cohasset Snuff Film* non rinuncia a esplorare il tropo del found footage: in un negozio di Burbank specializzato in *murderabilia* – quegli oggetti cioè che appartengono a (o sono realizzati da) serial killer, o provengono

da scene del crimine – sarebbe stata infatti trovata una copia del filmato che documenta le uccisioni. Da Internet i produttori del film hanno però attinto ben altro che lo spunto narrativo: sono infatti riusciti a monetizzare l'idea, appoggiandosi proprio al Web per raccogliere parte del budget necessario, dando il via a una campagna di crowdfunding sulla piattaforma specializzata Indiegogo⁷⁹.

In linea con la strategia promozionale, il teaser poster di *The Cohasset Snuff Film* supportava l'idea degli omicidi reali riportando la tag-line «in loving memory» in corrispondenza delle foto delle presunte vittime. La stampa locale non ha mancato di coprire la notizia e, in un dettagliato articolo, Erin Dale ha notato che la campagna di marketing, nel tentativo di sfruttare la linea sottile che divide realtà e finzione, ha lasciato intendere che le autorità cittadine abbiano tentato di bloccare il progetto perché gli abitanti erano nel panico⁸⁰. Secondo la ricostruzione di Dale, il californiano Payson, alla ricerca di documentazione per il progetto di tesi della scuola di cinematografia che frequentava, avrebbe riscritto una sceneggiatura acquistata su Craigslist, il popolare portale che ospita annunci di lavoro, incontri ed eventi. Dopo averla rielaborata ambientando la storia a Cohasset, e aver organizzato una piccola troupe, avrebbe girato alcune scene *in loco* nell'estate del 2011, completando in un secondo tempo le riprese tra California e New Hampshire. La cittadina, che in passato aveva già ospitato produzioni ben più importanti come *Le streghe di Eastwick* (*The Witches of Eastwick*, George Miller, 1987), si trova in questo caso coinvolta in un filone del cinema horror particolarmente remunerativo al box office, ma che è appunto basato sul sottile confine tra realtà e finzione. E qui cominciano i problemi, perché Payson non avrebbe chiesto i permessi per girare in città, giustificando il fatto con le ridotte dimensioni della troupe e con la scelta di rimanere all'esterno degli edifici, quando non nei boschi dei dintorni. *Rumors* di presunte azioni legali intraprese da autorità locali contro la produzione e voci (create *ad hoc*) di panico che serpeggia tra la popolazione non fanno che crescere l'interesse verso il progetto.

Se le chiacchiere si sono diffuse in fretta, come capita di frequente in questi casi, le recensioni del prodotto finito sono altrettanto rapide a comparire online. Anche se a Los Angeles, dove la notte di Halloween si è tenuta la prima, per alcuni recensori il film sembra avere le carte in regola per diventare «una hit underground»⁸¹, sono proprio gli appassionati di horror a essere ormai ben consapevoli dei trucchi e delle *boutade* usate a fini promozionali. Il rischio, insomma, è che tutta l'operazione risenta della patina del già visto, riducendosi alla stanca ripetizione di una formula ormai fin troppo nota per chi è cresciuto a pane e mockumentary come *The Blair Witch Project*⁸². Non solo: il paradosso,

a questo punto, è che puntare ancora su questi espedienti possa rivelarsi controproducente per il film stesso. Come nota un utente, infatti, i fan dell'horror sono volubili e, soprattutto, non si lasciano prendere in giro da chi promette di avere un certo talento ma poi, alla prova dei fatti, non è in grado di mantenere le aspettative suscitate⁸³.

Se, per concludere, l'idea che online vengano diffusi contenuti che documentano reali uccisioni è ormai abusata dai progetti di fiction, specialmente dalle produzioni horror indipendenti, il timore verso il presunto traffico underground di vere immagini di morte è però tuttora uno degli esempi di moral panic che più caratterizzano il Web. Perché, come vedremo nel prossimo capitolo, video che documentano omicidi efferati sono ampiamente presenti in Internet: l'ultima parte di questo lavoro è dedicata ad approfondire certe categorie a cui afferiscono tali contenuti.

LA MORTE 2.0

5.1 I “social media killers”

Picks up hitch hiker. Luka Magnotta

Variante del meme “Bad Luck Brian”¹

Ci affidiamo di nuovo al già discusso meme “Bad Luck Brian” per introdurre, con la consueta ironia sarcastica del Web, uno studio di caso che, proprio a partire dalla Rete, è stato raccontato dai media tradizionali sintetizzando il complesso rapporto tra popolarità online, delitti in presa diretta e percezione mediatica della figura del killer nell’era di Internet: ci riferiamo al brutale omicidio compiuto da Luka Rocco Magnotta, registrato in un video e postato online come esito ultimo di una distorta percezione dell’economia della reputazione.

Abbiamo accennato al meme in quanto spia di una certa ambiguità di fondo nel giocare con quelle immagini della cultura popolare che afferiscono alla categoria del *true crime* e dei serial killer in particolare, rovesciandone la percezione attraverso pratiche che uniscono l’ironia alla manipolazione creativa dei materiali trasmessi in precedenza dai media broadcast². Prima di entrare nel dettaglio del caso Magnotta, è però utile ricordare alcune delle questioni in cui si iscrive la cronaca della vicenda, che ha visto l’omicida al centro di una caccia all’uomo internazionale, che lui stesso sembra aver attentamente monitorato nelle sue fasi salienti.

Innanzitutto, la percezione veicolata dai media dei pericoli a cui vanno incontro i *web surfers* nella loro quotidiana interazione con i media digitali riflette uno specifico atteggiamento di ansia nei confronti delle nuove tecnologie, che si fa via via più sentito quando gli utenti in questione sono ragazzi³, secondo un modello che ricorda ciò di cui abbiamo accennato approfondendo il caso di moral panic relativo ai Video Nasties. A ciò si aggiunge una serie di assunti e luoghi comuni attraverso la cui lente si leggono fenomeni dati per scontati nel mondo

“reale”, ma che in quello “digitale” sembrano aggravarsi al punto da trasformare gli utenti del Web in una sorta di “drogati del vizio” alla ricerca di emozioni sempre più forti, in un’escalation che non può che condurre alla perdizione. In un saggio dedicato al rapporto tra pornografia, leggende urbane e moral panic, Mikita Brottman rintraccia, ad esempio, un certo numero di argomentazioni relative alla percezione del consumo di contenuti pornografici online, generalmente accettate nel sentire comune e spesso usate come strumenti di propaganda da parte di gruppi di pressione: tra queste, il fatto che online le persone possano non essere quello che sembrano; che Internet possa essere usato nel modo sbagliato, causando terribili conseguenze; che il porno online sia una trappola in cui gli utenti cadono senza accorgersene, diventandone dipendenti e avendo bisogno di fruire di contenuti sempre più estremi. Secondo Brottman, il Web si presterebbe dunque a incarnare una versione digitale del vaso di Pandora⁴.

A complicare ulteriormente il quadro, entra in gioco la percezione che vi siano delle zone degli ambienti digitali totalmente fuori controllo, impossibili da monitorare, e che in esse si verifichino i peggiori crimini. L’ultima di queste aree grigie, in ordine cronologico, è identificata con il Deep Web, quella parte di Internet non sondabile dai normali motori di ricerca⁵, a cui si accede con specifici software in grado di garantire l’anonimato e che «sta diventando il posto ideale per le associazioni a delinquere di tutto il mondo»⁶.

Non ci addentreremo qui nella discussione su ciò che si cela nelle pieghe del Web profondo, perché se di “lato oscuro della Rete” vogliamo parlare non è necessario scendere nei “cyber abissi”, ma è sufficiente considerare contenuti che circolano ben più in superficie e sono caricati e diffusi in modo orizzontale, proprio come è successo nel caso Magnotta.

Nella primavera del 2012, l’Interpol emette un mandato di cattura internazionale nei confronti di Luka Rocco Magnotta, al secolo Eric Clinton Kirk Newman, un modello e attore porno canadese accusato di aver ucciso e fatto a pezzi Lin Jun e di aver spedito per posta le membra dello studente cinese a diverse sedi di partiti politici canadesi e scuole elementari. Dopo aver postato online un video in cui si riprende mentre mutila e commette atti di cannibalismo ai danni del ragazzo, Magnotta lascia il Paese dando inizio a una caccia all’uomo che monopolizza i media internazionali fino al giorno della sua cattura, avvenuta il 4 giugno 2012 in un Internet Café di Berlino, dove sembra stia seguendo gli aggiornamenti sulla sua fuga.

La notizia della fuga di Magnotta scatena un’estesa copertura mediatica⁷ e diverse testate ne seguono gli sviluppi, mostrando, ancora una volta, una certa tendenza a contribuire a diffondere il panico, mescolando la cronaca nera alle

paure più ancestrali. Il *Daily Mirror* dedica una serie di articoli alla vicenda, ricostruendo la fuga dopo il delitto di colui che viene immediatamente ribattezzato «cannibal killer»⁸, intervistandone i conoscenti per tentare di tracciare un profilo risalendo alla sua tormentata infanzia⁹, riferendo dell'infatuazione nei suoi confronti da parte degli appassionati di *true crime*¹⁰ e dando conto di insegnanti sospese dopo aver mostrato il video incriminato agli studenti nell'ambito di un corso di storia ed educazione civica¹¹. Magnotta diventa dunque il catalizzatore dei timori della nazione e non ci vuole molto perché si inizi a speculare sull'attrazione che l'omicida provava per il mondo dorato dell'industria cinematografica di Hollywood¹². Del resto, gli ingredienti per costruire una storia sensazionale ci sono tutti: il porno, un assassinio efferato e una distorta economia della reputazione associata al Web, per cui vengono passati a setaccio, alla ricerca di indizi relativi ad altri delitti insoliti, le decine di profili su Facebook, i siti e gli account registrati con diversi pseudonimi riconducibili a Magnotta¹³.

Inevitabile che si valuti anche il nesso con i prodotti violenti dell'industria culturale, che avrebbero contribuito a ispirare le sue azioni. Come riferisce *The Sun*, l'omicida avrebbe attinto il suo nome d'arte da uno dei personaggi di *Ripper*, videogioco che inizia con un serial killer intento a inviare e-mail ai giornali, incapace di controllare i propri impulsi omicidi¹⁴. Tra le molte fotografie che corredano un lungo articolo pubblicato dal *Daily Mail*, una in particolare ritrae il giovane con un coltello a serramanico in mano, mentre quella immediatamente sotto suggerisce un collegamento con il cinema horror, dal momento che lo vede posare nel 2007 sull'Hollywood Boulevard a Los Angeles, circondato da due figuranti vestiti come le icone horror Freddy Krueger (che gli punta gli artigli al collo) e Jason Voorhees (che lo minaccia con un coltello insanguinato)¹⁵. Nel pezzo si specula anche sul motivo che ha indotto Magnotta a scegliere di includere nel video incriminato le canzoni *La Isla Bonita* di Madonna, *The Great Commandment* dei Camouflage e *True Faith* dei New Order.

E mentre si cercano le parti mancanti della povera vittima, è proprio il video che ne documenta la fine a suscitare apprensione: postato su YouTube dall'account *ibechillin69*, poi chiuso, con il titolo *1 Lunatic 1 Ice Pick*, mostra l'omicida intento a pugnalarlo Lin con un punteruolo, praticare atti sessuali con il cadavere e tagliare alcuni lembi di carne usando forchetta e coltello. Appeso al muro, è ben evidente un poster del film *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942).

Il *National Post* riferisce che la polizia tenta inutilmente di rimuovere la clip, definita dagli inquirenti «la cosa più nauseante che vi capiterebbe di vedere in tutta la vostra vita»¹⁶. La circolazione del filmato è ormai fuori controllo, ma prima ancora che venga ripreso dallo shock site Bestgore.com, che diventerà la

chiave di volta della sua diffusione su ampia scala, sembra che lo stesso Magnotta abbia contribuito a innescare il passaparola ben prima che fosse condiviso sulle piattaforme di video sharing di più facile accesso, assumendo identità fittizie e postando domande e commenti sulla clip in più di un forum, per stimolare la curiosità delle community. Stando a quanto riferisce l'*Ottawa Citizen*, ad esempio, un misterioso utente, iscritto da pochi minuti a psychforums.com, avrebbe chiesto informazioni a proposito di un video recuperato tramite Tor e realizzato da un ventenne di San Francisco, autore di un film snuff in cui avvenivano atti di cannibalismo, necrofilia e un omicidio¹⁷.

Il riferimento alla parte più oscura di Internet non deve necessariamente far pensare che il video fosse visionabile solo settando la connessione anonima via Tor: recuperare *I Lunatic I Ice Pick* non richiedeva particolari abilità informatiche, né era necessario addentrarsi nei meandri della Rete prima che le autorità canadesi ne chiedessero la rimozione. C'era, ad esempio, un link diretto al video in un forum di Creepypasta¹⁸: in un thread in cui si discuteva proprio della clip in questione, gli utenti si sono scambiati il link a un sito di *file hosting* in cui il video era depositato e visualizzabile senza alcun tipo di restrizione (così come l'accesso al forum stesso non richiedeva la preventiva iscrizione, ma una semplice ricerca tematica su Google). Pur tra qualche perplessità sulla veridicità o meno del filmato, all'epoca la discussione del forum non era certo un argomento di nicchia. Il caso Magnotta era anzi un "hot topic" e la Rete lo avrebbe presto trasformato in uno degli argomenti più dibattuti del periodo: dagli utenti impegnati a dare la caccia a Magnotta fin da quando condivideva online video in cui si accaniva su indifesi gattini, alle enciclopedie satiriche che ne stilavano un profilo personale al vetriolo, dai gruppi che inneggiavano alla sua libertà a quelli che lo odiavano.

I Lunatic I Ice Pick è diventato materiale per le manipolazioni più varie, in cui l'omicidio viene persino ricostruito con l'uso di marionette, nonché oggetto di un gran numero di *reaction videos*, in cui gli utenti riprendono se stessi nel momento in cui lo guardano, per poi postare online la registrazione. Il potenziale di geminazione di un contenuto come quello che stiamo considerando è molto elevato: per avere a colpo d'occhio un'idea della quantità di contributi ispirati alla vicenda basta considerare su YouTube i contenuti correlati ai servizi dei media dedicati al caso Magnotta, che vanno dalla perquisizione dell'appartamento dell'uomo a dettagliati *reaction videos*¹⁹, da trailer di presunti film sulla sua vita²⁰ fino alle interviste rilasciate dallo stesso Magnotta prima degli eventi che ne hanno amplificato la notorietà. Queste ultime, realizzate quando era ancora solo uno stripper ed escort, sono adesso *ex post* riproposte come viaggi

nella mente malata di un killer. *Naked News*, ad esempio, che lo aveva intervistato nel 2007, l'1 giugno 2012 ha ripubblicato quel faccia a faccia sul proprio canale ufficiale con l'esplicito titolo *Luka Magnotta – Interview with a Psychopath: A Naked News Special Report*²¹.

Sul caso Magnotta, che ha monopolizzato l'attenzione degli organi di informazione per giorni, soprattutto nella fase più calda delle indagini, si è detto e scritto molto. Riportiamo due commenti che inquadrano meglio di altri la vicenda dal punto di vista che qui ci interessa maggiormente: da un lato la ricezione dei contenuti legati alla morte, dall'altro le dinamiche collaborative che si innescano online in particolari condizioni.

Il sito *Dangerous Minds*, definendo il filmato realizzato da Magnotta «Il Quarto Potere degli snuff film», ha chiesto un'opinione al riguardo all'autorità indiscussa sull'argomento: David Kerekes, co-autore della “guida” ai *death films* che abbiamo citato nei capitoli precedenti. Tramite Kerekes, *Dangerous Minds* è venuto così a sapere che un suo conoscente, che utilizza lo pseudonimo di Alex DeLarge, era sulle tracce di Magnotta da diverso tempo, precisamente da quando si era imbattuto nei video in cui colui che sarebbe diventato “The Cannibal Killer” si era ripreso nell'atto di uccidere alcuni gattini. Indignato, DeLarge aveva scoperto che alcune persone avevano creato un gruppo su Facebook chiamato “For Great Justice” e avevano già identificato Magnotta. DeLarge aveva così iniziato a collaborare con il gruppo, mettendo a disposizione le proprie capacità nell'ambito delle produzioni audiovisive e realizzando un video che smascherava Magnotta. “For Great Justice” gli aveva quindi proposto di entrare a far parte di un secondo gruppo Facebook di cui pochissimi erano a conoscenza, denominato “Animal Beta Project”, i cui membri (soprattutto *data analysts* e attivisti per i diritti degli animali) si occupavano di setacciare il Web alla ricerca di dati che consentissero di risalire all'ubicazione di Magnotta. Le informazioni raccolte erano state prontamente offerte alle autorità, che però non erano intervenute, dubitando perfino dell'esistenza dell'uomo, fino alla diffusione online di *1 Lunatic 1 Ice Pick*, intercettato e analizzato dal gruppo e giudicato credibile. A quel punto Magnotta era già un killer in fuga ricercato dall'Interpol, che però poteva contare su settimane di indagini effettuate da privati cittadini impegnati in una caccia all'uomo tra i nodi del cyberspazio²².

Non è nostra intenzione entrare in questa sede nelle dinamiche narcisiste del personaggio (tantomeno approfondire i tratti ancor più disturbanti della sua psiche), che pure hanno giocato un ruolo determinante nella vicenda, se non per evidenziare che tali aspetti hanno influito sulla costruzione dell'immagine digitale che Magnotta ha proposto di sé. L'argomento non è tuttavia di seconda-

ria importanza se consideriamo la percezione che molti hanno della Rete come luogo in cui si annidano terribili minacce, veicolate spesso proprio dai profili personali dei social network, dietro le cui credenziali fittizie si celano possibili stupratori, pedofili e, come in questo caso, letali assassini. A questi timori si associa la constatazione della facilità con cui si propagano contenuti estremi come quelli diffusi dal “cannibal killer”, che moltiplicano il numero delle vittime, considerando i potenziali spettatori che vi si imbattono. Con l’eccezione degli amanti del gore, infatti, la maggior parte degli utenti online non ricerca espressamente filmati violenti o disgustosi, ma viene esposta a essi in modi diversi – non da ultimo, accedendo a contenuti disturbanti celati appositamente da chi modifica i primi secondi dei video o assegna a essi titoli e tag innocui o riferiti a contenuti popolari e dunque altamente ricercati (la procedura è per certi aspetti simile a quella di rinominare un film pornografico con il titolo di un blockbuster di successo, per assicurarsi che venga scaricato inconsapevolmente da chi utilizza il peer-to-peer).

Proviamo a questo punto a complicare ulteriormente il quadro, introducendo un connazionale di Magnotta altrettanto noto, per motivi analoghi: Mark Twitchell, soprannominato “the Dexter killer”. Arrestato nell’ottobre del 2008, il killer, aspirante filmmaker, si era finto una ragazza e, tramite un sito per appuntamenti, aveva adescato online, ucciso e fatto a pezzi Johnny Altinger in un garage di Edmonton. Durante il processo, ampiamente coperto dai media, era emersa non solo la passione dell’imputato per la serie TV *Dexter*, ma anche il fatto che avesse iniziato a scrivere una sceneggiatura basata sull’omicidio compiuto e intitolata *S. K. Confessions*²³.

Il giornalista Steve Lillebuen ha scritto un libro sulla vicenda, *The Devil’s Cinema*²⁴, che dedica ampio spazio alla strategia di depistaggio nei confronti di amici e datori di lavoro messa in atto da Twitchell utilizzando i social network e una serie di e-mail mirate. L’autore, divenuto una sorta di autorità sull’uso delle tecnologie digitali da parte di individui con intenti omicidi, è stato chiamato a esprimersi anche sul caso Magnotta. In un contributo scritto per la *CNN*, Lillebuen precisa che il video caricato dall’attore porno aveva totalizzato 300.000 visite in quattro ore, diffondendosi immediatamente attraverso i social media, e aggiunge alcune considerazioni sulle dinamiche di circolazione di questo tipo di contenuti. Secondo Lillebuen, video di questo tipo circolano di solito nel Deep Web, ma in questo caso il contenuto diffuso ha trovato un pubblico allargato tra chi ama film espliciti come *The Human Centipede* e *Saw*, una folla alla ricerca del macabro e del disgustoso che ha letteralmente messo da parte quei giornalisti responsabili che, in casi analoghi, con sensibilità oscurano le parti più ripugnanti della vicenda²⁵. L’aspetto

rilevante di questa disseminazione è la partecipazione che stimola negli utenti, che da semplici spettatori di un fatto di cronaca diventano protagonisti dello stesso. Colui che ha realizzato il video, infatti, l'ha condiviso proprio con lo scopo di raggiungere un'audience più vasta possibile, compiacendosi con tutta probabilità dell'alto tasso di condivisioni, mentre il numero dei suoi *followers* si impennava. Per Lillebuen i social media stanno cambiando tutti gli aspetti dei crimini: non solo le modalità con cui sono portati a termine, ma anche i modi in cui se ne dà notizia e come il pubblico si rapporta con essi, consentendo a chiunque voglia rintracciare certi contenuti di avere accesso a qualcosa a cui un tempo potevano accostarsi solo i detective, i giurati e i killer stessi. Il caso Magnotta rappresenta un'evoluzione ulteriore di quella prima generazione di "social media killer" che solo pochi anni prima utilizzavano questi mezzi per stuzzicare l'attenzione, piuttosto che agire in maniera così manifesta.

In un ulteriore contributo scritto per *The Globe and Mail*, Lillebuen ha esplicitato con ancor più decisione il ruolo giocato dal Web nei casi di *true crime*: Internet sta progressivamente erodendo la funzione di *gatekeeper* svolto dalla magistratura, che non è più in grado di controllare il flusso delle immagini più violente, il cui accesso era limitato a investigatori (nella fase delle indagini) e giurati (in quella processuale). Ora questi documenti sono invece facilmente rintracciabili da un certo numero di persone morbosamente attratte da contenuti osceni, un tempo considerati tabù: una «sottocultura perversamente voyeuristica» che non è certo nuova, nota l'autore, ma che ora è diventata maintream e trasforma killer alla ricerca di celebrità in broadcaster che usano Google e i social media per autopromuoversi²⁶.

La posizione di Lillebuen è certamente condivisibile per certi aspetti, ma sembra ignorare il fatto che certe immagini particolarmente violente, come abbiamo detto in precedenza, hanno sempre trovato il modo di raggiungere un pubblico attraverso canali editoriali, formule narrative e medialità che negli anni si sono sì modificati, ma hanno di fatto garantito una certa continuità a questa circolazione. Ciò che cambia nel contesto dei media digitali è appunto il lato broadcast, che offre ai produttori la possibilità di raggiungere il proprio pubblico senza intermediari né, appunto, *gatekeeper*. A questo si aggiunge il fatto che, sempre più spesso, la funzione di mediazione svolta *in primis* dal giornalismo viene meno, sostituita da un approccio allo scoop a tutti i costi, dove il *clickbait* offre ben poco spazio all'analisi ponderata dei fatti. Volendo dunque indicare delle possibili linee di azione, ciò su cui andrebbe fatta un'ampia opera di revisione sono proprio gli standard giornalistici dei media broadcast.

Dal punto di vista degli utenti finali, invece, la questione assume ben altri

contorni. Sarebbe infatti parziale considerare la circolazione online dei contenuti gore senza accennare all'importanza dei cosiddetti "shock sites", quei siti web che, attraverso la diffusione di immagini, animazioni e video particolarmente cruenti (di solito violenti o pornografici), puntano a sconvolgere i visitatori, ereditando di fatto lo spazio che, fino a metà circa degli anni Novanta, era dominato dai mondo movies più spostati verso lo sfruttamento delle immagini di morte. Alcuni dei più noti portali afferenti a questa categoria vengono infatti lanciati proprio in quel periodo.

5.2 «Pure evil since 1996»: gli "shock sites"

Definiti «bazaar del bizzarro» e «parata di contenuti tremendi»,²⁷ gli "shock sites" hanno preso il posto di prodotti come *Le facce della morte* tra i riti di passaggio per molti utenti, ma la loro natura non è riducibile a semplici repertori di filmati al limite della macelleria: le piattaforme variano, infatti, da portali specializzati in immagini gore a più strutturati esperimenti ai limiti del *citizen journalism* applicato a contenuti sensibili, spesso provenienti da zone di guerra. Si tratta, quindi, di archivi di fotografie e riprese effettuate in certi casi prima dell'arrivo dei media tradizionali, spesso gli unici documenti che testimoniano molti di quegli eventi che sembrano non avere una rilevanza tale da salire nella gerarchia delle news ed essere coperti dai media mainstream. Il fatto che tali materiali siano gestiti e fruiti in modo non conforme ai parametri tradizionali che dovrebbero regolarne il consumo non deve, però, far sì che essi siano trattati in modo automatico con sufficienza, o ricondotti a operazioni commerciali che puntano a guadagnare sulla pubblicità dei contenuti pornografici che spesso li accompagna. Alcuni di essi hanno infatti subito un'evoluzione che ne ha mutato radicalmente il posizionamento sul mercato e la percezione presso l'opinione pubblica.

Come ricorda Sue Tait, Ogrish.com è stato a lungo uno dei siti specializzati nel fornire contenuti afferenti alla sfera del *body horror*. Con sede negli Stati Uniti, ha iniziato la sua attività nel 2001 come un «underground horror fetish site», raccogliendo, con il motto «Can you handle life?», immagini cruente di incidenti, suicidi, operazioni mediche, foto e video provenienti da scene del crimine e zone di guerra: un flusso costante di contenuti di attualità, non "processati", tra cui una grande quantità di materiali provenienti dalle zone calde delle operazioni militari. Il sito avrebbe raggiunto picchi negli accessi in corrispondenza del caricamento dei video delle decapitazioni di Daniel Pearl e Nick

Berg, scaricati svariati milioni di svolte. Venduto nell'ottobre 2006, il portale, inizialmente indicato come «gore porn site» e «death porn site», ha subito un restyling completo ed è tornato online con il nome LiveLeak.com, riposizionando la piattaforma nell'ambito delle news non censurate²⁸. Tuttavia, i video e le immagini depositati su LiveLeak non sono tecnicamente news, in quanto, sottolinea Tait, non sono stati sottoposti al processo istituzionale che li rende tali: si deve parlare semmai di «raw documentary footage» e il sito va visto più come un «uncensored video sharing site».

Arrivare a questo *rebranding*, tuttavia, è stato un processo complesso: in origine Ogrish era, infatti, una piattaforma in cui confluivano foto e video da un network di decine di collaboratori, che lo rifornivano di tutto quello che non poteva essere mostrato dai media tradizionali (i quali però, come vedremo, in più di un'occasione hanno attinto al suo database). Diventare un outlet rispettato di news non censurate ha richiesto, tra l'altro, la rimozione dei riferimenti al gore, l'utilizzo di una nuova tag-line («Uncover reality»), lo stop all'uso di immagini pornografiche nelle aree dedicate ai contenuti e nei forum e l'adozione di regole di condotta nelle conversazioni tra utenti²⁹. Un'operazione di legittimazione che interessa anche i materiali condivisi sul sito, che è una delle piattaforme in cui è possibile visionare il video dell'esecuzione di Saddam Hussein ripreso dal telefonino nella sua interezza, privo di manipolazioni o montaggi che ne inficino la continuità.

La complessità delle posizioni degli utenti di siti come Ogrish è stata ben delineata da Tait, che riassume le motivazioni di chi naviga queste piattaforme con le espressioni «amoral gaze» (chi prova piacere alla vista delle immagini crude), «vulnerable gaze» (chi prova sofferenza nel vedere la morte in modo così brutale), «entitled gaze» (per cui gli spettatori giustificano l'atto del guardare sulla base di motivazioni anti-censorie) e «responsive gaze» (una visione che può precedere l'azione diretta).

Tuttavia, non tutti gli *shock sites* hanno sentito la necessità di cambiare il proprio posizionamento in modo analogo, né sono stati oggetto di acquisizioni che li hanno inseriti in un processo di rebranding: la maggior parte è rimasta fedele alla propria *mission*. È il caso della piattaforma che ha ospitato il video di Magnotta appena discusso, Best Gore³⁰, che ha catalizzato l'attenzione dei media canadesi perché la sede operativa si trova a Edmonton.

Il proprietario di Best Gore, Mark Marek, ha discusso in passato il caso Magnotta e la filosofia del sito, spiegando che lo scopo del progetto era migliorare la vita delle persone, non renderla peggiore. La sua, invece, è senz'altro peggiorata dopo essere stato condannato per oscenità e corruzione della mora-

le proprio in seguito alla vicenda giudiziaria nata dalla condivisione del video *1 Lunatic 1 Ice Pick*³¹.

Prima di finire nei guai con la giustizia e di annunciare il suo ritiro dal progetto entro il 2019, Marek descriveva la sua creatura come un «reality news website» in cui si potevano vedere eventi reali non censurati, presentati così come accadono nella vita di tutti i giorni: lo scopo di Best Gore, secondo il suo fondatore, era aiutare le persone a capire ciò che succede nel mondo, così da far loro comprendere che non vivono in una fantasia, da far loro aprire gli occhi per prevenire un gran numero di disastri e aumentare la sicurezza dei luoghi in cui vivono. Stando a quanto affermava Marek, ad esempio, dopo aver visto gli effetti terribili degli incidenti stradali molti degli utenti del sito avrebbero ammesso di guidare con più prudenza; altri invece hanno postato filmati che mostravano sciagure in cui erano stati coinvolti, per far sì che le persone imparassero dai loro errori. Rispetto al caso Magnotta, Marek sottolineava che membri di Best Gore avevano identificato l'autore del video quattro giorni prima che venissero ritrovate le membra della vittima e che la polizia aveva ignorato la segnalazione ritenendola non affidabile (il video era stato considerato un falso realizzato grazie a effetti speciali), permettendo al killer di proseguire la fuga.

È evidente che le parole del creatore di Best Gore vanno prese con la dovuta cautela e si può anche essere piacevolmente sorpresi nel constatare che i membri della community asseriscono di rifuggire ogni forma di violenza. Tuttavia, questo candore stride con la scelta di accettare inserzioni pubblicitarie di esplicita natura pornografica: il minimo che poteva capitare mentre si navigava tra filmati che documentavano esecuzioni, decapitazioni e incidenti mortali era infatti imbattersi in banner di siti che pubblicizzavano video porno hard core e fetish.

All'epoca della vicenda Magnotta, la *warning page*³² forniva un minimo di protezione ai minorenni, pur non mettendoli al riparo dalle inserzioni pubblicitarie di siti pornografici visibili nella colonna a destra e a fondo pagina. Un messaggio di benvenuto funzionava in parte da *disclaimer*, avvertendo gli utenti del contenuto estremamente esplicito e invitando i non maggiorenni a non proseguire nella navigazione e a lasciare la piattaforma cliccando sulla foto di un cucciolo di cane. Il link portava al sito Imbecile Me, un blog specializzato in contenuti per persone che «agiscono come imbecilli». Non capitava sorte migliore, almeno nelle ironiche intenzioni del webmaster di Best Gore, a chi cliccava su «exit here»: in questo caso si atterrava su Twilight Series, «The Ultimate Twilight Saga Fansite». Un ulteriore avviso sul carattere crudo dei contenuti invitava i genitori ad accompagnare i figli mentre navigano su Internet

per assicurarsi di non incappare in contenuti discutibili, avvertendo che su Best Gore si potevano trovare, tra l'altro: decapitazioni, esecuzioni, suicidi, omicidi e incidenti mortali adatti alla visione solo da parte di un pubblico adulto. Due ulteriori avvisi dovevano fungere da "dissuasori" e ribadivano il limite legale d'età richiesto per effettuare l'accesso.

Per quanto riguarda categorie e topic, su Best Gore figuravano nell'ordine: animal encounters; anime gore; autopsy; beheading; bloody injuries; brain fart; burn victim, caption photo contest; chill out videos; dashcam videos; documentary; drowning; electrocution; execution; extreme body mods; guest post; hanging; impalement; Iran; Japanese anime art; Latin American wars; medical; murder; natural disasters; open post; road accidents; sexual disaster; sport injuries; stoning; suicide; torture; war in Iraq; workplace accident.

È evidente che una tale quantità di materiali sensibili poneva diverse questioni, la prima delle quali, già affrontata dai media nei casi di particolari fatti di cronaca, è se questi documenti dovessero o meno rimanere di pubblico dominio. Marek ha ammesso di aver più volte provveduto a rimuoverli nel caso la richiesta sia stata fatta con garbo e dimostrando che il richiedente era stato toccato in prima persona, ad esempio perché parente di una vittima (Best Gore teneva inoltre traccia delle lettere di *cease and desist* inviate da avvocati per conto dei clienti che protestano per la presenza di certi video). Nel caso di *1 Lunatic 1 Ice Pick*, esperti di diritto applicato al Web avevano avanzato l'ipotesi che le forze dell'ordine avrebbero potuto procedere nei confronti di Best Gore per oscenità, cosa che si è puntualmente verificata a distanza di qualche anno.

Il video di Magnotta, caricato in data 25 maggio 2012, è stato successivamente rimosso su richiesta degli inquirenti, ma il testo che lo accompagnava – corredato da un fotogramma in cui compariva la testa di Lin con la gola squarciata, il capo quasi staccato dal collo e riverso sul letto, il materasso impregnato di sangue – esemplificava l'incertezza sulla sua origine. Innanzitutto, si avanzava l'ipotesi che il filmato fosse uno snuff movie: qualcuno poteva aver pagato uno psicopatico per compiere il delitto e filmarlo. Ma si faceva presente anche che avrebbe potuto trattarsi della registrazione amatoriale di un omicidio perpetrato da un killer. In secondo luogo, si ribadiva l'importanza di mostrarlo, in linea con la *mission* del sito che tentava di sensibilizzare i visitatori sul grado di pericolosità della realtà di tutti i giorni, rimarcando il fatto che nascondere gli esiti della violenza non faceva che peggiorare la situazione. Mostrare a tutti la clip, e anzi contribuire a diffonderla, nelle intenzioni dei gestori del sito aveva dunque lo scopo di aumentare la consapevolezza e forse prevenire ulteriori atti del genere. Infine, si faceva appello alla community a contribuire a decifrarne i frammenti

che potevano portare all'identificazione dell'autore e a contattare le autorità in caso di avvenuto riconoscimento.

Per quanto peculiare, il caso di *1 Lunatic 1 Ice Pick* non è affatto isolato. In un articolo pubblicato nel 2001, *Wired* si era occupato di un video che mostrava l'orribile morte di un gattino postata sul sito StileProject.com, che aveva suscitato immediate proteste da parte di gruppi animalisti. La PETA aveva intenzione di segnalarlo al Dipartimento di Giustizia americano, confidando che la piattaforma potesse essere perseguita sulla base di una legge federale che proibiva la violenza sugli animali a fini commerciali (introdotta nel dicembre del 1999 dal presidente Clinton in seguito alla diffusione dei cosiddetti "crush videos", nei quali piccoli animali venivano calpestati a morte). Stando a quanto riferiva *Wired*, il responsabile del post, che si firmava Stile, affermava di non aver nulla a che fare con la realizzazione del filmato e di averlo condiviso per portare alla luce questioni inerenti a contenuti offensivi diffusi sul Web e ai tabù legati al cibo: nella sua ottica era uno strumento educativo e non era stato proposto per il suo *shock value*. L'articolo proseguiva con l'intervista a Paul Grabowicz, direttore del New Media Program alla Scuola di Giornalismo di Berkeley, che rilevava alcune delle questioni che stiamo affrontando e che si intersecano proprio con le prassi di fruizione online: la risposta a quel tipo di contenuti non era la censura ma il boicottaggio, sosteneva Grabowicz, che collegava quei video, che solo all'apparenza sembravano essere un fenomeno di Internet, a predecessori come *Faces of Death*. L'intervistato rilevava anche che le crudeltà sugli animali scatenavano più critiche di quelle sugli uomini, come se ci fosse una maggiore tolleranza alla morte subita dagli esseri umani rispetto alle violenze inflitte agli animali, forse per il loro essere innocenti e indifesi³³ – un aspetto menzionato anche da certi fan degli *shockumentaries*.

Per analogia, anche i siti che mescolano immagini di morte generiche a quelle più specificamente provenienti dai teatri di guerra non sfuggono all'etichetta di "mondo" applicata ai contenuti che richiamano i documentari shock. In un saggio che analizza la circolazione delle immagini della "guerra al terrore" scatenata a seguito degli attacchi dell'11 settembre, Jason Middleton utilizza il termine "mondo" proprio per definire quei siti che hanno ospitato le immagini più atroci non trasmesse dai media mainstream. Per paradosso, nel loro garantire ampio accesso agli eventi reali essi rendono questi stessi fatti meno facili da comprendere, vanificando l'epistefilia (ovvero la curiosità dello spettatore) cercata nelle immagini esplicite e, anzi, provocando scetticismo e incremento del desiderio di reperire ulteriori "prove" visive. Anche Middleton ribadisce che questi siti propongono cataloghi simili a *Faces of Death*, materiali che, in forme più stemperate, sono oggi

predominanti nei reality show come *Real TV* e *Most Shocking*: i filmati veicolati dai *mondo websites* sono privi di qualsivoglia analisi sociale o politica e sono invece presentati, per usare l'espressione di Bill Nichols, nella loro funzione di «indexical whammy», e cioè per la loro capacità di stupire lo spettatore con riprese spettacolari o scioccanti apparentemente non ricostruite³⁴.

Da quanto discusso finora, possiamo dunque intendere la percezione della minaccia rappresentata da certi aspetti del Web in un duplice senso. Innanzitutto, i casi di cronaca che hanno come vittime persone adescate tramite forum o social network evidenziano come vi sia un legame tra il medium specifico e la possibilità di assumere online identità fittizie allo scopo di attirare le vittime in uno spazio reale. Questo evidenzia come vi sia un altrettanto (se non più) rilevante problema legato alla gestione del pericolo percepito nel mondo concreto, prima ancora di quello vissuto negli ambienti digitali. Se questi ultimi consentono di trasgredire alcune regole base in un setting relativamente sicuro, appare evidente che, nel momento in cui alle relazioni virtuali subentra il primo contatto tangibile, vengono meno quelle indicazioni che il buon senso vorrebbe fossero applicate in casi analoghi. Basti pensare a quanti delitti si consumano in luoghi appartati in cui le vittime accettano di recarsi con persone appena conosciute faccia a faccia, dopo averle frequentate online per un certo periodo. Difficile dire se le due dimensioni siano correlate in qualche modo, cioè se sottostimare la minaccia potenziale di un pericolo online possa portare a fare lo stesso nel mondo reale, ma la logica del buon senso suggerisce almeno di rispettare comportamenti minimi di prudenza e precauzione.

La seconda questione, che qui ci interessa più da vicino, è invece legata alla minaccia che rappresentano gli *shock sites*. Possiamo infatti definirli “archivi mobili” in un duplice senso: la stabilità offerta dalle descrizioni dei contenuti raccolti su questi siti è più fluida del normale, soprattutto grazie alla possibilità di taggare video e foto con etichette variabili che, da un lato, permettono di rintracciare facilmente i contenuti attraverso diverse parole chiave, ma, dall'altro, possono essere usate dagli utenti in modo malizioso, attribuendo cioè keyword perfettamente innocue a prodotti estremi con lo scopo di attirare in trappola visitatori ignari (il che è evidente anche per quanto riguarda i contenuti pornografici, o per molti di quelli piratati).

Ciò ribadirebbe il carattere sostanzialmente neutrale delle tecnologie, che possono diventare positive o negative a seconda dell'uso che se ne fa. Per quanto riguarda gli *shock sites*, ad esempio, gli utenti che mirano coscientemente a turbare – quando non a traumatizzare – gli altri hanno da tempo adottato precise strategie per attirare le proprie prede. Si tratta di tattiche come quella che viene

definita “bait and switch”, per cui si invia a una vittima il link di un contenuto con un incentivo, che può andare dall’umorismo all’informazione, che accompagna l’invito ad aprirlo, ma il contenuto poi non è quello promesso³⁵. Certi utenti sono dunque “cercati” (potremmo anche dire “cacciati”) in modo virale: ciò rende gli archivi “mobili” in un secondo senso, in quanto fisicamente in grado di “attirare” i propri potenziali visitatori.

Essi sono poi “mobili” in una terza accezione, quella per cui tutti quei contenuti che in prima istanza sono stati raccolti per motivi che possiamo definire di exploitation assumono un nuovo senso e una funzione differente, anche nella percezione degli utenti, qualora il sito subisca un restyling profondo che ne modifica il posizionamento, come è avvenuto nel caso di Ogrish/LiveLeak.

Veniamo infine alla quarta accezione di “mobilità”. Vi sono casi di portali che si diramano nell’architettura del Web espandendo il proprio *core business* attraverso una serie di siti ancillari che coprono argomenti affini. È il caso di Rotten.com, attivo tra il 1996 e il 2012, che rivendicava appunto di essere «pure evil since 1996». Nel tempo il portale aveva dato vita a una serie di siti: se la piattaforma principale si presentava come «il ventre molle della Rete, sviscerato e a disposizione di tutti», i portali a essa collegati avevano posizionamenti variabili. Tra i molti lanciati nel corso del tempo, The Daily Rotten era specializzato nell’aggiornamento quotidiano di notizie legate a temi macabri, bizzarri, o a eventi quali omicidi e suicidi; NNDB è un aggregatore tuttora attivo che dalla metà del 2002 raccoglie profili di persone note, in vita o decedute; Sports Dignity era una raccolta di foto del mondo dello sport, ma con un focus su incidenti e scene imbarazzanti³⁶.

Si rilevano quindi due processi apparentemente contrapposti, ma inestricabilmente legati l’uno all’altro. Nel primo confluiscono i tentativi di arginare la circolazione di video raffiguranti sequenze di morte. È ormai evidente, però, che si tratta di un obiettivo impossibile da perseguire al di fuori dei *gatekeeper* tradizionali, in grado di controllare il flusso delle informazioni e gestirne la lettura, limitando la fruizione delle immagini e selezionando ciò che gli spettatori devono vedere/sapere delle notizie. Ciò si riflette nello sforzo di limitare il “contagio” di quei filmati percepiti come in grado di sconvolgere gli ignari spettatori e nell’impegno a “sensibilizzare” coloro che, invece, cercano di accedere ai contenuti completi, sottostimando gli effetti che la loro visione può provocare.

Ne consegue un progressivo spostamento del panico percepito dai media tradizionali nei confronti del Web, così come si modifica la costruzione narrativa del pericolo rispetto alla percezione dell’uso proprio o improprio della Rete che viene veicolata da quegli stessi media broadcast. Una minaccia che

procede di pari passo all'evoluzione delle possibilità di connessione garantite da Internet, additato come uno strumento per la diffusione di contenuti illeciti tra reti criminali: se, in un primo tempo, il pericolo era rappresentato dalle chat protette in cui si riunivano i pedopornografi, l'emergenza ha in seguito toccato il peer-to-peer, il Deep Web e gli *shock sites*, per giungere oggi a un allarme diffuso, perché quei video terribili e sconvolgenti sono facilmente visibili in "superficie", senza che sia necessario essere in possesso di particolari abilità tecniche per andarli a cercare. Ora, dunque, secondo una prospettiva moralistica, il timore si sposta nuovamente, legandosi al comportamento degli utenti e veicolando il messaggio che, se ci si attiene a un utilizzo dei media digitali conforme al buon senso e alla legalità, tenendosi lontani dalle tecnologie generalmente associate alla pirateria, così come dai contenuti afferenti alle zone liminali della pornografia, il rischio di imbattersi in contenuti sconvolgenti è ragionevolmente nullo.

Il secondo movimento, incarnato dalla tensione verso quei contenuti censurati o trattati in modo ritenuto insoddisfacente dai media mainstream, sembra configurarsi come una reazione a queste limitazioni e non può essere ridotto solo a mere ragioni di exploitation (che pure sono senz'altro ben evidenti). Esso sembra manifestarsi per (almeno) due ragioni: da un lato, si tenta di recuperare, attraverso processi orizzontali e il confronto tra pari, il senso delle ragioni profonde che hanno portato alla realizzazione di particolari filmati, raccogliendo maggiori informazioni rispetto alle analisi offerte dai media broadcast (o, di converso, proponendo contro-letture che rifiutano la spiegazione *top-down*, a favore di ipotesi meno convenzionali che spaziano da semplici illazioni a teorie del complotto); dall'altro, si attinge a quei contenuti per realizzarne versioni alternative, come vedremo analizzando alcune pratiche che rispecchiano manipolazioni audiovisive ampiamente diffuse negli ambienti digitali.

5.3 War Porn: (ri)editare la guerra

Coinvolto in un conflitto a fuoco, il soldato scende un crinale rispondendo ai colpi dei talebani nella provincia del Kunar, al confine tra Afghanistan e Pakistan. Sentiamo il suo fiato rotto, i colpi del suo fucile mitragliatore e quelli del nemico che frantumano le rocce vicino a lui. Poi un proiettile lo disarmo e lui, ferito, deve acquattarsi dietro una roccia e chiamare aiuto. Noi, spettatori, vediamo tutto dal suo punto di vista.

Quella appena descritta è una sequenza di un video di circa tre minuti e mezzo girato da un soldato americano, Ted Daniels, che ha catturato con la

videocamera posizionata sull'elmetto gli eventi che hanno coinvolto lui e i suoi commilitoni, impegnati in un'azione di perlustrazione. *L'Huffington Post* ha pubblicato la clip il 28 gennaio 2013, riferendo che il soldato aveva caricato online il video quattro mesi prima, raggiungendo 23 milioni di visualizzazioni³⁷. Nel post è linkato un breve commento di *Repubblica.it*, che riprende lo stesso video inserito però nel player di *RepubblicaTV*: «Dopo essere stato rimandato a casa per l'aggravarsi di una ferita al piede, Daniels è stato ripreso dai superiori e costretto a ritirare le immagini, ormai condivise da milioni di utenti»³⁸. La clip embeddata da *L'Huffington Post* punta, invece, all'account YouTube FUNKER530 – Veteran Community & Combat Footage, dove ha superato quota 44 milioni di visualizzazioni al momento in cui scriviamo, ed è intitolata *U. S. Soldier Survives Taliban Machine Gun Fire During Firefight*³⁹. Le informazioni fornite precisano che lo scontro a fuoco è avvenuto nella provincia di Kunar, in Afghanistan, che il soldato se l'è cavata senza ferite permanenti e che il filmato fa parte della documentazione in corso della guerra nel Paese. Durante una missione in cui la sua squadra era finita sotto il fuoco di una mitragliatrice, Daniels si era esposto per attirare il fuoco nemico e consentire ai commilitoni di ripararsi, mettendosi poi in salvo a sua volta.

A proposito dello stesso video, il *Washington Post* ha ricordato che, nel tempo, i soldati hanno sempre documentato la quotidianità della vita al fronte e che oggi la disponibilità dei video è dovuta al fatto che le videocamere sono un comune strumento in dotazione ai militari – Daniels, in particolare, la indossava in quanto membro dell'intelligence all'interno della sua unità ed era sempre attiva durante i pattugliamenti. Utilizzate ufficialmente con obiettivi di raccolta di informazioni, spesso diventano uno strumento per registrare souvenir dai campi di battaglia, che poi finiscono sul Web. Nello specifico, la potenza del video di Daniels sta proprio nel portare lo spettatore sul campo di battaglia, con una prospettiva che ricorda *combat videogames* come *Call of Duty*, ma manca però di contesto e, nell'articolo, è anzi definito un contenitore vuoto che ciascun spettatore può riempire con le proprie opinioni sul conflitto⁴⁰.

La gestione di contenuti provenienti da zone di guerra è un aspetto delicato per l'esercito, che si trova a far fronte a un'impressionante quantità di materiali catturati dai mezzi di registrazione più disparati e che spesso, come nel caso appena descritto, "fanno notizia". Dal momento che il video di Daniels mostrava un soldato americano ferito sotto il fuoco nemico e apparentemente abbandonato dai compagni, prosegue il quotidiano, l'esercito ha pensato di farlo rimuovere con effetto immediato, per evitare che diventasse uno strumento potenzialmente sfruttabile dalla propaganda talebana, e ha imposto al soldato di

non parlarne in pubblico. Questo non ha ovviamente fermato la sua diffusione online, né tantomeno la sua inclusione in altri contesti, finendo addirittura nel videoclip della canzone *Everything's Corrupt* del rapper Ice Cube.

Questa ricostruzione, necessaria per capire meglio certe dinamiche dei flussi che alimentano la quantità crescente di immagini provenienti dai teatri di guerra, deve tenere conto delle sempre più diffuse tecnologie che consentono la registrazione e la condivisione di contenuti prima soggetti al filtro dei *news media*. I materiali sono eterogenei, così come sono diverse le motivazioni che inducono chi li registra a renderli pubblici: oggi è sufficiente avere un telefonino e una connessione per poter diffondere preziosi dettagli di alcuni degli avvenimenti più rilevanti della storia recente. Pensiamo ad esempio alle concitate fasi che hanno preceduto e seguito la morte di Gheddafi, disseminate in decine di filmati disponibili in Rete, o ai contenuti sensibili che iniziano a circolare attraverso account dell'applicazione Instagram. Il militare israeliano Mor Ostrovski l'ha utilizzata di recente per divulgare uno scatto in cui viene inquadrata la nuca di un bambino attraverso il mirino di un fucile di precisione, scatenando la reazione dei vertici militari, che hanno immediatamente aperto un'indagine⁴¹.

Filmati che documentano una morte imminente sono stati ampiamente diffusi nel corso delle diverse fasi della "guerra al terrore" e Barbie Zelizer ricorda in particolare alcuni casi che hanno suscitato eco internazionale per la loro particolare brutalità⁴². Le operazioni militari in Afghanistan infatti sono state segnate dall'utilizzo mediatico, da parte degli estremisti islamici, delle registrazioni delle decapitazioni dei propri prigionieri, come strumento di propaganda e di pressione per ottenere l'adempimento delle loro richieste. Ricostruendo i flussi di comunicazione che hanno assicurato la copertura internazionale degli eventi in questione, si notano significative differenze tra i casi documentati, anche in considerazione del mutato atteggiamento dell'opinione pubblica in relazione alle diverse fasi degli interventi militari.

A seguito della diffusione di una prima serie di foto che documentavano l'avvenimento, la copertura mediatica del rapimento del reporter del *Washington Post* Daniel Pearl, avvenuta il 23 gennaio 2002, è stata dapprima presentata come la storia di un uomo in procinto di morire. In seguito, quando è stato diffuso il video della sua esecuzione, inoltrato alla CBS da un giornalista saudita, i media mainstream ne hanno mostrato solo alcuni frammenti, evitando di divulgare la parte più cruenta. Diversamente, sul Web la propagazione è stata illimitata: diventata una "hit" in Arabia Saudita, negli Stati Uniti ha fatto scalpore la sua pubblicazione sullo *shock site* Ogrish.com (nonostante l'FBI avesse tentato

di farlo rimuovere sulla base della presunta violazione delle leggi sui contenuti osceni, l'intervento dell'American Civil Liberties Union ha fatto sì che rimanesse visibile sulla piattaforma)⁴³. In quella che potremmo definire circolazione virale, mentre i media tradizionali si confrontavano sulla legittimità o meno della pubblicazione della clip in versione integrale, e l'immagine di Pearl veniva utilizzata per giustificare l'intervento militare americano, gli utenti visionavano il documento nella sua interezza in perfetta autonomia.

Il caso di Nick Berg, rapito il 9 aprile 2004 e giustiziato secondo le stesse modalità, si iscrive invece in un momento fortemente critico rispetto all'intervento militare e dunque ha a che fare con la percezione della legittimità della prosecuzione di una guerra ormai messa in dubbio da un'ampia fascia dell'opinione pubblica americana. Pubblicato da un sito simpatizzante di Al Qaeda, il video è stato acquisito da *Reuters* e trasmesso l'11 maggio. Se chi privilegiava come canali di informazione quelli affiliati a *Reuters* ha potuto visionarlo nella sua interezza, altri media ne hanno invece proposto solo alcuni frammenti: gli spettatori hanno dunque visto versioni diverse a seconda dello specifico medium utilizzato, delle differenti testate e dei diversi gruppi editoriali. Non sempre questi materiali coincidevano, lasciando di conseguenza ampi margini al dibattito sulla loro lettura e interpretazione, a seconda del ruolo giocato dai media tradizionali o da quelli digitali nella loro diffusione.

Nel cambiamento di percezione rispetto ai due casi citati, ha giocato un ruolo rilevante lo scandalo di Abu Ghraib, emerso proprio nel lasso di tempo tra le due esecuzioni, che sono, in un certo senso, complementari. Secondo l'analisi proposta da Zelizer, la decapitazione di Pearl si inseriva nell'ambito di una guerra che aveva ancora un supporto diffuso, il messaggio derivante incarnava le tensioni tra "noi" e "loro" e lo rendeva emblematico perché era importante sostenere il conflitto. Quella di Berg capitava invece in un momento in cui la guerra in Iraq era impopolare e la sua visibilità era "in competizione" con contenuti visivi che veicolavano il messaggio opposto. Da non sottovalutare, inoltre, il ruolo dei giornalisti che, nel primo caso, erano indignati per la morte di «uno di loro»⁴⁴.

Questo non sarebbe stato certo l'unico esempio di materiali audiovisivi divergenti emersi nel corso della "guerra al terrore": basti pensare che anche lo stesso video che ha attestato la morte di Saddam Hussein, giustiziato per impiccagione il 30 dicembre 2006, è circolato in due versioni sostanzialmente diverse. Quella ufficiale, fornita ai media subito dopo il fatto, mostrava una sequenza di un minuto, priva di audio, che si interrompeva nell'istante che precede l'effettiva esecuzione. Ma, quasi contemporaneamente, era iniziata a circolare una clip

ripresa con un telefonino, stavolta con l'audio ben udibile, che mostrava l'intera operazione e in particolare un Hussein che sembra iniziare a rispondere agli insulti dei presenti. Le due versioni hanno alimentato due letture contrastanti, la seconda delle quali particolarmente gradita ai fedelissimi del raïs, percepito come fiero fino all'ultimo istante di vita. Ma l'aspetto più rilevante è il fatto che i media tradizionali abbiano scelto di diffondere principalmente la prima versione, adducendo motivazioni di decenza e, anche quando hanno mostrato alcuni frammenti della seconda, hanno optato per mostrarla in modo parziale. E se alcuni hanno poi scelto di proporre anche la versione completa, altri non lo hanno fatto, quindi la comprensione della notizia è dipesa dalla "dieta giornalistica" di ogni cittadino. Una sorte diversa sarebbe toccata al fotogramma tratto dal video e usato dalla carta stampata per riferire l'evento: una singola immagine scelta da quasi tutte le testate.

Dal panorama brevemente delineato è dunque facile intuire quanto la circolazione delle immagini di morte relative a scenari di guerra risenta di un complesso set di variabili. Come scrive Lorenzo Donghi, quella al terrore è una guerra che si dà a vedere e al tempo stesso ci si attacca addosso, ci avvolge – anche mediaticamente, perché concepita per essere vista⁴⁵. All'interno di questo contesto è altresì possibile individuare una ancor più specifica categoria di contenuti, che sono stati ribattezzati da più parti come "warporn" (o "war porn"). Come già accennato nelle prime fasi di questa trattazione, all'indomani della scoperta degli abusi subiti dai prigionieri nel carcere iracheno di Abu Ghraib, Jean Baudrillard contrappone i sentimenti di abiezione scatenati dalle vicende di Baghdad al senso di meraviglia suscitato dall'attacco al World Trade Center. Pornografia e guerra si cristallizzano in quelle immagini provenienti dalla cattiva coscienza dell'America, da quei soldati immersi nelle immagini che essi stessi producono, ormai virtuali come la guerra⁴⁶.

Matteo Pasquinelli avrebbe ripreso lo spunto del filosofo francese per sottolineare il voyeurismo sotteso alla visione delle immagini di Abu Ghraib, lo stesso che spinge al consumo ripetuto dei video sull'11 settembre. Nelle infrastrutture digitali, divenute formidabili mezzi di distribuzione di contenuti come la decapitazione di Nick Berg, Pasquinelli individua una contrapposizione tra due modelli di cultura dell'immagine ("videocracy" VS "videoclasm"): da un lato, l'Islam si adegua al modello occidentale, optando per trucchi e azioni destinati a essere trasmessi dai media audiovisivi; dall'altro, le immagini di tortura registrate dai soldati americani si pongono come una nemesi interna a quella civiltà delle macchine che sembra sfuggire al controllo dei suoi stessi creatori. In una sorta di Panopticon ultraleggero, per Pasquinelli i videofonini hanno dato vita a una

«networked mega-camera», un Grande Fratello orizzontale in cui le immagini di Abu Ghraib e di Nick Berg si pongono come uno snuff movie proiettato su larga scala, una sorta di Rotten.com per le masse. Il *war porn* sarebbe dunque da intendersi come un sottogenere del trash porn proveniente dai recessi più oscuri della Rete, in cui si simulano scene violente tra soldati o lo stupro di civili⁴⁷.

Per Katrien Jacobs, all'indomani della notizia dell'esistenza dei materiali registrati ad Abu Ghraib certi critici avevano adottato la parola "warporn" per denotare le rappresentazioni eroticizzate delle immagini di tortura. Il termine andava dunque a definire la (con) fusione di tortura e mitologie di guerra come finzioni pornografiche e questi contenuti, pur non essendo strettamente né notizie di guerra né pornografia mainstream, confluivano in un'area della pornografia al tempo di Internet⁴⁸.

Le 279 foto e i 19 video in questione, riferiva Jacobs, erano stati diffusi online nei cosiddetti "Abu Ghraib Files", raccolti da Mark Benjamin e Michael Scherer per il sito Salon.com, e provenivano dalla documentazione di un'inchiesta interna dell'esercito americano. Un ruolo di rilievo nella vicenda sarebbe stato giocato dal sito Nowthatsfuckedup.com, attivo dal febbraio 2004 all'aprile del 2006. Quando è stata chiusa dalle autorità della Florida per motivi legati a immagini e video sessualmente espliciti, la piattaforma era usata da personale dell'esercito per mostrare cadaveri di iracheni come trofei di guerra e dei 150.000 utenti registrati almeno 45.000 erano militari⁴⁹. Il gestore, il ventisettenne Chris Wilson, sarebbe stato condannato a cinque anni di libertà vigilata per aver contribuito a diffondere foto di cadaveri scattate da soldati americani e aver iniziato a commerciare contenuti provenienti dal fronte afgano e iracheno, forniti dagli stessi militari in cambio del libero accesso a materiali pornografici. Al momento dell'arresto, Wilson si era giustificato asserendo di fornire un servizio a quei soldati al fronte che non potevano accedere a contenuti pornografici a pagamento a causa dei limiti imposti dalle compagnie titolari delle carte di credito rispetto ad acquisti effettuati da Afghanistan e Iraq⁵⁰. Rispetto ai 300 capi d'accusa legati alla distribuzione di materiale osceno, il ragazzo si era anche difeso sostenendo che le immagini postate dai soldati rappresentavano uno sguardo inedito (e più reale) su quanto stava succedendo al fronte⁵¹.

Il sito gestito da Wilson non sarebbe certo stato l'unico a essere coinvolto in questo traffico e l'iniziale circolazione one-to-one avrebbe assunto ben altre proporzioni grazie alla tecnologia: secondo quanto riferito dalla stampa, lo *shock site* Ogrish.com utilizzava infatti sofisticati programmi per monitorare i portali jihadisti e recuperare una gran quantità di immagini di morte ed esecuzioni,

al punto da ricevere dalle 125.000 alle 200.000 visite uniche giornaliere, con punte di 250.000. La diffusione di queste immagini, come riportato dal *Guardian*, era concepita non per stuzzicare ma per umiliare le vittime e scioccare gli spettatori e grotteschi franchise come *Hostel* e *Saw* erano film che imitavano il *war porn*, che a sua volta era stato ispirato dal cinema⁵².

Riprendendo quanto scritto da Jacobs, *Repubblica* aveva segnalato il fenomeno definendolo «un vero e proprio genere, con migliaia di appassionati», «un filone con siti dedicati, ma che sconfinava anche nei portali più noti», ma anche «una moda che circola sul Web», fatta di inquadrature in soggettiva catturate dai sistemi di registrazione dei bombardieri, in bianco e nero, con mirini elettronici e indicatori a riempire lo schermo: «Non osceno come un nudo o una scena di sesso, ma come un corpo sventrato da una bomba o una casa di civili rasa al suolo da un caccia»⁵³. Nell'articolo, «starsene davanti al computer a vedere la gente morire» era la deriva di un lungo processo iniziato all'indomani dell'11 settembre: nel corso dei conflitti in Afghanistan e Iraq certi filmati delle azioni militari sarebbero stati diffusi in modo ufficiale dallo stesso esercito americano, per rafforzare il legame tra patria e fronte, mentre altri sarebbero stati registrati dai soldati utilizzando i sistemi dei Predator, gli aeromobili a pilotaggio remoto usati per operazioni di ricognizione e attacco. E in effetti i due video scelti da *Repubblica* come esempi per chiarire il fenomeno sono proprio registrazioni di questo tipo. Inseriti nel player del sito, sono preceduti da uno spot pubblicitario (nello specifico, abbiamo visionato le clip precedute dal *commercial* della banca BNL, gruppo BNP Paribas): nel primo, ripreso appunto da mezzi aerei di sorveglianza e caratterizzato dalla fitta comunicazione radio tra gli operatori, secondo il commento riportato dal quotidiano un gruppo di talebani intento a posizionare un ordigno ne provoca involontariamente l'esplosione, venendo annientato sul colpo. Nel secondo, l'unico a essere introdotto da un *disclaimer* sul contenuto delle immagini, «un gruppo di talebani viene sorpreso a posizionare un ordigno esplosivo e subisce un attacco dalle forze aeree statunitensi», che polverizzano letteralmente gli uomini con il lancio di un missile. L'ultima frontiera del voyeurismo online, come viene definita nel pezzo, ha anche una variante caratterizzata dal montaggio delle immagini a cui viene aggiunta una colonna sonora hard-rock o metal. Video di questo tipo sono stati raccolti sul sito Gotwarporn.com, oggi non più raggiungibile, che si proponeva di «contrastare il cyber-jihad un video alla volta». Gli utenti potevano selezionare i contenuti sulla base di categorie suddivise per i tipi di armi, oppure per compilation, o, ancora, tipologie speciali come “Bodies”, che accorpa video montati sull'omonima canzone della band texana Drowning Pool, contenuta nell'album *Sinner* (2001).

Queste clip sono ora disponibili anche su piattaforme di video-sharing come YouTube dove, ad esempio, l'utente rocket83 il 5 maggio 2006 ha caricato *Let the bodies hit the floor*⁵⁴ – citando nel titolo il ritornello della canzone di cui sopra. Nelle informazioni relative al video ha inserito un commento che spiega di supportare le truppe americane, che gli consentono di essere libero e di non essere costretto ad andare in guerra in prima persona. Il video ha una durata di poco inferiore ai 2'30" ed è composto di due parti. La prima, di circa un minuto, è costituita da un brano della colonna sonora del film *Terminator* (James Cameron, 1984), su cui scorre un testo indirizzato ai talebani che inneggia alla superiore potenza militare americana e li invita ad arrendersi all'esercito statunitense. Sulla scritta «Taliban Bodies, Let the bodies hit the floor, October, 2001», inizia il brano *Bodies* dei Drowning Pool, sincronizzato su un montaggio che comprende foto dei leader di Al Qaeda, filmati di mezzi militari in azione, fotogallery di truppe schierate sul campo, sequenze riprese dalle videocamere di droni e bombardieri e da quelle montate sui missili diretti a bersaglio.

In poco tempo, da fenomeno di nicchia, studiato dagli addetti ai lavori, il *war porn* è diventato piuttosto noto. *Newsweek* ne ha persino approntato una video guida⁵⁵ curata da Jon Groat, Jessica Ramirez e Andrew Bast: appena tre minuti e mezzo costruiti con materiale attinto online, che inquadrano il *war porn* nell'ambito delle forme narrative con cui l'uomo ha raccontato la guerra. Se il Vietnam, secondo la ricostruzione proposta, ha portato la guerra nelle case degli americani, la Guerra del Golfo ha segnato la copertura del conflitto 24 ore su 24, mentre i più recenti fronti di Iraq e Afghanistan hanno mostrato chiaramente che chiunque sia in possesso di un cellulare e una connessione a Internet può trasmettere contenuti dalle zone teatro delle operazioni militari. Abu Ghraib, l'analisi di Baudrillard, l'esecuzione di Nick Berg: secondo gli autori, c'è stata una progressione nella pratica sempre più consueta di condividere nel cyberspazio filmati di guerra espliciti, un'abitudine che ben presto diventa un'azione compulsiva inestricabilmente legata alla manipolazione delle immagini e all'uso di colonne sonore aggressive, in cui figurano band come Dope e P.O.D., ma anche Queen. "Predator porn" è un'etichetta alternativa con cui si indicano quei video realizzati a partire dalle riprese dei droni, mentre chi assembla le clip proviene dai ranghi dell'esercito o fa parte semplicemente di quella parte della popolazione, soprattutto di genere maschile, che ritiene che le forze armate siano "cool". Abiezione e feticismo sono termini impiegati per descrivere i sentimenti in gioco, mentre il "tema universale" sotteso al *war porn* sarebbe l'umiliazione e la distruzione del nemico. Per questo esiste anche una scala di intensità per giudicare i contenuti: si va da una ver-

sione più leggera del genere, una sorta di “soft war porn”, all’X-rated, all’XXX, allo “snuff-like material”.

Come altre etichette che abbiamo discusso finora, anche quella di *war porn* è dunque piuttosto aleatoria (né possiede quegli elementi stabili che la rendono un genere, termine a cui invece è associata nell’uso comune) e si applica senza troppo rigore a contenuti anche molto diversi tra loro. È tuttavia inserita in un contesto comunicativo che mostra una certa consuetudine nel legare il gergo delle forze armate a quello pornografico. Ciò avviene sia in ambito militare che in quello giornalistico: secondo certe analisi, il costante flusso di informazioni che ha accompagnato le fasi dell’intervento armato ha sancito l’utilizzo nel linguaggio comune di una terminologia specifica che si appuntava sul “military hardware”, sui “giocattoli fallici”, sull’introduzione delle nuove tecnologie applicate al *warfare* attraverso un’analisi minuziosa delle caratteristiche tecniche, una scomposizione degli oggetti in linea con le convenzioni del porno. Termini prettamente militari sono entrati nel vocabolario di tutti i giorni, mescolando espressioni pertinenti al sesso, allo sport e all’intrattenimento, un gergo che attinge alla cultura popolare e che mescola *Star Trek* alla vecchia “sindrome di John Wayne”⁵⁶.

Come ricorda Julian Petley nella sua ricerca su diffusione e consumo delle immagini provenienti da zone di guerra, gli spettatori reagiscono a esse in larga parte in base a come percepiscono il contesto che le genera, ma la loro reazione alle immagini è condizionata dalle cornici analitiche di quegli stessi media che le hanno diffuse in prima battuta⁵⁷. È bene dunque ribadire che il ruolo giocato dagli intermediari, in questo caso gli operatori della comunicazione, è determinante nel creare i *frame* di consumo dei contenuti che veicolano. Da questo punto di vista, le pratiche di manipolazione delle immagini di morte, come vedremo meglio nella prossima sezione, non necessariamente rispondono (solamente) a motivi di pura exploitation o di contro-propaganda, ma possono rivelare ragioni più profonde che potrebbero venire sottostimate qualora le analisi di questi fenomeni non tenessero conto delle dinamiche proprie della Rete e si limitassero alla condanna morale di contenuti sensibili che non dovrebbero essere oggetto di alterazione o commercio.

5.4 Remixare la morte

Il giorno seguente la sua morte, il colonnello Muammar Gheddafi non era più un *trending topic* su Twitter. Per essere più precisi, lo era ancora, ma il suo nome era legato ad altri tre: il 21 ottobre 2011 uno dei contenuti più condivisi sul

social network era una sorta di meme-checklist che riportava i nomi di Saddam Hussein, Osama bin Laden, Gheddafi e... la stella del pop per adolescenti per eccellenza, Justin Bieber. I primi tre della lista erano spuntati, a indicare che erano stati eliminati, mentre il quarto non lo era, e anzi poteva essere sostituito con qualsiasi altro personaggio che fosse considerato un target di rilievo. Molti tweet erano battute di questo tono: «Gheddafi, bin Laden e Saddam Hussein entrano in un bar. Il barista dice: “Stasera qui dentro è un mortorio”».

Curiosamente, quello stesso giorno uno dei trending topic in Italia era #Bin Laden, e non solo per il meme di cui sopra. Il traffico generato attorno al nome dello “sceicco del terrore” era dovuto a diverse ragioni, prima tra tutte il fatto che molti si chiedevano perché i video della morte di Gheddafi erano stati mostrati, a differenza delle immagini che avrebbero dovuto documentare il decesso di bin Laden⁵⁸. Le conversazioni generate da questi quesiti si sommavano al flusso di comunicazione, generato dall’annuncio ufficiale della Sony, che confermava il posticipo del film di Kathryn Bigelow dedicato alla morte di bin Laden, all’epoca ancora senza titolo e in seguito ribattezzato *Zero Dark Thirty*. I fan e la stampa specializzata avevano immediatamente iniziato a domandarsi quali potessero essere i motivi del ritardo, contribuendo al traffico generatosi attorno al nome del leader di Al Qaeda.

Nel frattempo, i video che mostravano la morte di Gheddafi salivano nelle prime posizioni di molte delle categorie di YouTube, come “News & Politics”, “People & Blogs”, “Entertainment”, “Most Viewed”. La marea montante dei contenuti suggeriti e correlati mescolava filmati trasmessi dai media a *vlog* satirici e rielaborazioni ironiche: tra le centinaia di risultati non filtrati ottenuti digitando semplicemente «Gaddafi execution» nella barra di ricerca, i più visti erano brevi clip realizzate dagli insorti e trasmesse dai network di informazione internazionali, ma anche una gran quantità di video che proponevano Gheddafi nelle più ridicole situazioni, nelle vesti di cantante hip-hop o come concorrente di *Arab Got Talent*. Il processo di *remix* era cominciato e gli utenti online avevano iniziato a prendersi gioco del morto.

È ormai ampiamente noto che i media digitali consentono di intervenire dal basso in flussi di comunicazione che fino a qualche anno fa erano riservati agli operatori delle industrie creative, anzi prendendo proprio i contenuti distribuiti nell’ambito delle tradizionali dinamiche top-down e reimmettendoli, trasformati, nei canali orizzontali che scorrono nel Web: i *prosumers* (esito della fusione tra *producer* e *consumer*) e i *social networkers*⁵⁹ si affrancano, così, dal ruolo di semplici spettatori, selezionando contenuti a partire dai quali realizzano *remix* e *mashup* che li ricontestualizzano in nuove forme simboliche, spesso aggressiva-

mente ironiche. Un fenomeno complesso che Axel Bruns, facendo riferimento alle pratiche collaborative di creazione di contenuti messe in atto dai *producers*, riassume con il termine *produsage*: un processo costante di sviluppo di contenuti e riscrittura di materiali precedenti, in cui artisti e fan si trovano spesso allo stesso livello e, a volte, mettono persino in ombra i contenuti culturali approvati dagli editori tradizionali⁶⁰. È altrettanto chiaro che queste dinamiche hanno a che fare con i fenomeni favoriti dal Web e dai media digitali, incentrati sulle pratiche performative degli utenti prima ancora che sul rapporto tra i testi: si tratta di azioni di riuso degli oggetti mediali come i *machinima*, favorite dall'innovazione tecnologica e da prassi di appropriazione che, sottolineano Guglielmo Pescatore e Valerio Sillari, prescindono dal concetto di autorialità e progettualità soggettiva, per fondarsi invece su «fenomeni di diffusione orizzontale di informazioni e competenze, vere e proprie “ricette testuali” la cui trasmissione è in gran parte dovuta a “contagio”, imitazione, partecipazione diretta»⁶¹.

Dinamiche analoghe sono alla base delle pratiche di manipolazione dei contenuti sensibili, quali filmati di morti violente, vilipendio di cadavere o l'ironia greve ai danni delle vittime che, come abbiamo visto, spesso caratterizza certe community online. Queste rielaborazioni scontano così una doppia condanna: sono accusate di mancare di rispetto non solo alla memoria di chi è rimasto coinvolto in incidenti mortali, alle vittime della violenza di stato, ai caduti sul campo, a chi perde la vita al fronte, ma anche al pubblico non avvezzo alle dinamiche di un panorama digitale in cui, per citare Vito Campanelli, «si è creativi perché gli strumenti digitali consentono di esserlo» e «si remixa perché remixare è un preciso obbligo evolutivistico». Questi processi (e con essi *file-sharing* e pirateria) appaiono dunque legati a modelli di comportamento percepiti come borderline, trasgressivi, al limite dell'illegalità⁶².

Così, navigando su piattaforme come YouTube, è tutt'altro che raro imbattersi in frammenti di sequenze che catturano decessi nelle modalità più varie, estrapolati da servizi giornalistici, dalle cornici di fruizione più istituzionali, e trasformati in qualcosa di nuovo che viene poi riconsegnato alla circolazione dei dati digitali. Considerati i termini di servizio delle piattaforme in questione, che consentono di segnalare contenuti come inappropriati, si tratta di flussi instabili che assumono la forma – per riprendere un'espressione di Christian Christensen a proposito della varietà di immagini provenienti dai campi di battaglia – di «spazi comunicativi effimeri» che trattano di argomenti quali l'imperialismo americano, la tortura e la legalità della guerra⁶³. Secondo Christensen, al termine dell'occupazione dell'Iraq tutti quei video che sono stati creati e caricati dai militari come una forma di espressione personale e che potevano essere intesi come

prodotti realizzati all'interno di uno specifico spazio comunicativo, quando quei soldati si sono ritirati sono rimasti online, in uno stato di animazione sospesa, come cyber-reliquie che non avranno più un valore legato alla novità, ma il cui dato di testimonianza soggettiva e personale rimarrà intatto.

Tralasciando i video dei combattenti di professione, così come quelli realizzati dai terroristi in prima persona, ciò su cui vale la pena riflettere ora è invece la risposta da parte degli utenti a questi contenuti, visti alla luce delle pratiche di riuso che qui stiamo considerando. Come abbiamo detto, si tratta molto spesso di rielaborazioni ironiche, ma altrettanto sovente l'obiettivo non è semplicemente la risata scomposta. Nelle interrelazioni che nascono dalla navigazione tra i contributi audiovisivi, soprattutto quando non fanno capo a nicchie ben strutturate come quelle di siti tematici o dei forum, rintracciamo percorsi e collegamenti che mettono in comunicazione diretta narrazioni variegata come le traiettorie seguite dai naviganti, generando reazioni complesse che vanno al di là di semplici reazioni di disgusto o condanna⁶⁴. Così, in poco più di un paio di click un *net surfer* può saltare tematicamente da una clip che propone la finta esecuzione di Nick Berg a una fotosequenza che ricostruisce l'impiccagione dei cospiratori che hanno contribuito alla morte del presidente Lincoln, per "atterrare" poi nel mezzo di uno scontro a fuoco in Iraq, ripreso dal punto di vista dei militari coinvolti nel conflitto. Questi frammenti interagiscono con lo spettatore, costringendolo a prendere parte alle discussioni che generano e portando alla creazione di ulteriori clip che ne producono a loro volta. Come notano Nelli Kambouri e Pavlos Hatzopoulos, i video violenti, come i video online in generale, spesso catturano una serie di episodi il cui inizio e fine sono lasciati all'immaginazione di chi li guarda; ma questi episodi, pur rimanendo gli stessi, possono essere tagliati, ri-assemblati, commentati e replicati virtualmente all'infinito⁶⁵.

In un ambiente come YouTube, le immagini delle esecuzioni, dirette o processate dai media mainstream, diventano un contenuto mobile circolante nel cyberspazio, disponibile al riuso e soggetto alle pratiche di manipolazione digitale. Anzi, data la popolarità delle immagini che entrano in prima istanza nel circuito delle news generando un forte *hype*, sono ancora più appetibili per quei *prosumers* che vedono potenzialmente crescere l'attenzione verso l'esito del loro processo di remix.

A volte il prodotto finale è tutt'altro che rilevante e contribuisce solamente ad aumentare il rumore di fondo tipico degli ecosistemi digitali, perturbati da fenomeni di *trolling* e *flame wars*; in altri casi, invece, anche laddove portate avanti con toni accesi, le discussioni fomentate da queste narrazioni di secondo

grado sono di un certo interesse e mettono bene in evidenza alcuni nodi irrisolti e nervi scoperti riguardo a temi caldi come religione, politica e gusti personali, estendendosi nel tempo e riattivandosi ogniqualvolta un utente decida di commentare un contenuto realizzato in precedenza.

Dal momento che l'esperienza di navigazione differisce di volta in volta e cambia a seconda della disponibilità o meno delle clip, delle scelte degli utenti e dei percorsi attivati, ci limiteremo a segnalare certi trend tra i molti possibili, selezionando su YouTube il termine di ricerca «execution» che, per molto tempo, specie a ridosso di drammatici eventi, è stato un *hot topic* sul Web. Tra i risultati ottenuti compare una grande quantità di *fanmade* compilation che elencano le “migliori decapitazioni” tratte da film e videogame: ad esempio, la *Top 5 video game decapitations*, un semplice montaggio delle cinque decapitazioni più brutali⁶⁶, come specificato dall'utente 117piehitman. In modo analogo, gorefandanny ha caricato *Top 5 Decapitation/Beheading Horror Movie Death Scenes/Moments*, una compilation di 5'41” sincronizzata sulla canzone *This Calling* della band All That Remains⁶⁷. In questo caso, l'utente si è preoccupato di precisare, nella sezione commenti, che il contenuto è gore e che non è il proprietario del materiale caricato.

Consideriamo ora una seconda categoria, che prevede un maggior livello di interazione con i contenuti prodotti in origine dai terroristi: cosa succede quando, per usare un'espressione cara a Henry Jenkins, un “textual poacher”⁶⁸ approccia un video di Al Qaeda? Riportiamo innanzitutto una considerazione espressa proprio da Jenkins, che ha messo in relazione YouTube e il Vaudeville, avanzando l'ipotesi che il primo rappresenti per il XXI secolo ciò che il secondo era per il XX. Sul suo blog ha infatti scritto che, proprio come, in passato, i performer cercavano di rendersi memorabili in un contesto di variazione costante, oggi, per far sì che il proprio contenuto sia condiviso su YouTube, si fa leva su spettacoli estremi, shock e stunt (quello che Jenkins definisce «il lato Jackass della piattaforma»)⁶⁹ per sfruttare la viralità della blogosfera.

A proposito della diffusione virale dei contenuti legati alla morte abbiamo già espresso diverse considerazioni, ma cerchiamo ora di restringere ulteriormente il campo, focalizzandoci sulla strategia propagandistica messa in atto dai gruppi radicali che ha avuto nel Web il suo fulcro nel primo quinquennio degli anni Duemila. A proposito della guerriglia asimmetrica condotta dai fiancheggiatori di Al Qaeda utilizzando le tecnologie audiovisive, in un articolo pubblicato sul *New York Times* Michael Ignatieff ha provocatoriamente paragonato i terroristi agli impresari e i torturatori ai video artisti, asserendo che questo tipo di terrorismo agisce come la pornografia: all'inizio fa sentire lo spettatore incuriosito ed

eccitato, per poi fargli provare vergogna, umiliazione e infine indifferenza⁷⁰. La considerazione di Ignatieff non è certo un *unicum* nel panorama delle analisi del fenomeno: i “beheading videos” sono diventati per un certo periodo una categoria assolutamente popolare, parzialmente mostrati dai media mainstream nelle loro versioni originali, manipolati online e reintrodotti nuovamente nel circuito broadcast. All’indomani della sua diffusione, il video della decapitazione di Nick Berg è stato definito dai media «un comunicato stampa concepito con attenzione per un’audience globale»⁷¹.

Ma questi strumenti di propaganda possono appunto essere oggetto di falsificazione, come è emerso nel caso della clip realizzata dal poco più che ventenne Benjamin Vanderford, che ha simulato la sua stessa decapitazione con l’aiuto di un amico, fingendo la cattura e l’esecuzione con tanto di sangue finto. Vanderford ne ha ripreso la grammatica fatta di proclami recitati a mani legate, appelli a lasciare il Paese, minacce di sterminio, inserti grafici in lingua araba e immagini di cadaveri brutalmente martoriati. Il video culmina con una breve scena in cui il “rapito” viene giustiziato, con una messa in scena piuttosto credibile, con il taglio della gola. Il motivo del trucco? Stando a quanto dichiarato dal giovane, attirare l’attenzione e dimostrare la facilità con cui questo tipo di messaggi può essere contraffatto⁷².

Giulio Latini ricorda che i video a cui utenti come Vandeford si ispirano sono stati analizzati facendo riferimento alla loro costruzione teatrale: per sottolinearne i tratti ricorrenti usa espressioni come «scenografia ricorsiva», «tetra sceneggiatura» e «filiere multimediale dell’orrore»⁷³. E sono proprio questi elementi codificati a stimolare l’interesse dei remixer, i quali, a partire da una matrice, realizzano serie di video derivati che compongono cluster di “ipotesti deboli”. Come nel caso di Vanderford, popolarità e visibilità sono alcune delle molle immediate che spingono a manipolare i contenuti di morte, a cui si mescolano massicce dosi di humor nero, conteggiato, secondo la prassi del Web, in *lulz*.

Si veda ad esempio *Funny Beheading of Soldier*, caricato il 4 dicembre 2007 nella categoria “Entertainment” dall’utente Thirstypioneer⁷⁴, che al momento in cui scriviamo ha totalizzato oltre 1.662.000 visualizzazioni. La clip, della durata di 1’12”, è realizzata senza stacchi di montaggio e si apre mostrando un uomo seduto con le mani legate, con indosso una t-shirt strappata. Sembra sia stato colpito al volto, probabilmente dai due uomini mascherati che lo circondano, vestiti con mimetiche e armati di coltello e pistola. Dietro di loro, solo un muro bianco, illuminato da una fonte di luce proveniente dall’angolo in basso a destra dell’inquadratura. La scena inizia quando uno dei rapitori comincia a leggere un messaggio indirizzato all’ex presidente George W. Bush,

in una sorta di linguaggio che scimmiotta l'arabo, con sottotitoli in inglese: mentre l'uomo parla di occupazione militare, petrolio rubato, madri uccise, mariti assassinati e della reazione del popolo iracheno contro l'invasore occidentale, una suoneria lo interrompe. Il secondo uomo mascherato sembra secato, ma lui risponde comunque al telefonino: all'altro capo, la sua compagna parla di una lite che hanno avuto in precedenza. Lui dice di essere dispiaciuto e di amarla. Nel frattempo, una scritta in sovrimpressioni recita: «Non fare lo s.....o. Metti la vibrazione». L'uomo riprende poi a recitare il proclama. In apertura e chiusura della sequenza, un'animazione mostra una sorta di pin-up seduta davanti a una bandiera americana rovesciata, con la scritta sovrimposta «Capital BS» e un gemito femminile come commento audio. Non ci sono altri elementi visibili che aiutino a determinare la provenienza del video, ma secondo chi l'ha caricato si tratta di uno spot pubblicitario – forse di un non meglio precisato operatore telefonico.

Possiamo considerare *Beheading of Soldier* come un *live action fake*, assimilabile alle varianti in cui i soldati americani, a ruoli invertiti, si riprendono mentre fingono di essere terroristi sul punto di uccidere un loro prigioniero: sono esempi di questa categoria clip come *Brutal execution*, realizzata, ci informa l'autore, durante un turno di servizio nel corso del conflitto tra USA e Iraq⁷⁵.

Una seconda tipologia di video prevede invece la realizzazione di contenuti a partire da materiali di repertorio, rielaborati con semplici e veloci procedure di editing. In questo caso, le relazioni con i materiali di partenza, evidenti nei tag scelti per dettagliarne la descrizione, fanno emergere più chiaramente le relazioni che legano i frammenti. Digitando «Daniel Pearl Execution», ad esempio, otteniamo una considerevole quantità di risultati che attingono a reportage, interviste ai famigliari della vittima, User Generated Content di tributo alla memoria del giornalista. La morte di Pearl diventa una matrice di narrazioni⁷⁶, un mosaico aperto in continua evoluzione, a partire proprio da quel video che, mandato in onda dalla CBS e poi diffuso su Internet, ha scatenato una ridda di ipotesi e riletture su chi fosse veramente il giornalista: ufficialmente sulle tracce del terrorista Richard Reid, Pearl è stato di volta in volta indicato come spia, uomo al soldo della CIA, ebreo oggetto di attacchi antisemiti. Soprattutto online, la sua vicenda è uno di quegli argomenti sensibili in grado di catalizzare *flame wars* che coinvolgono centinaia di utenti proprio perché riassume i principali terreni di scontro ideologico: terrorismo, religione, complotti, servizi segreti e lo spettro onnipresente di Al Qaeda. Al centro di tutto, quel filmato di poco più di 3 minuti e mezzo in cui Pearl afferma per l'ultima volta la propria identità e dal quale ha origine la prolifera-

zione degli User Generated Content prodotti dagli utenti che lo rielaborano, lo commentano, ne fanno un luogo di memoria viva che interagisce con una produzione di contenuti mediali più ampia: dai reportage dei TG al cinema, dall'editoria alla musica.

Per quanto riguarda Pearl, alcune ri-scritture e illazioni sono più autorevoli e documentate di altre. A cominciare dal resoconto "interno" della moglie Mariane che, nel libro *Un cuore grande*⁷⁷, ripercorre le concitate fasi delle ricerche, per chiudere il volume lasciando ampio spazio alle testimonianze di cordoglio di perfetti sconosciuti provenienti da tutto il mondo. In parte, si è detto, questi contenuti additivi sono soggetti a speculazioni: come nota Bernard-Henri Lévy, autore di quello che lui stesso definisce un romanzo-verità sulla vicenda, «quando la realtà si sottrae allo sguardo, interviene inevitabile l'immaginazione»⁷⁸. Se invece consideriamo il cinema, notiamo una scelta opposta rispetto all'inchiesta di Lévy. Nel suo rifarsi al libro scritto da Mariane, l'adattamento di *Un cuore grande* (*A Mighty Heart*, 2007) non è, nelle parole del regista stesso Michael Winterbottom, un film su Daniel, ma sulla moglie: l'unica soluzione possibile, secondo il cineasta, per non speculare sul martirio del giornalista⁷⁹. Di qui la scelta di non mostrare il video né ricostruirlo, dedicando pochi e brevi passaggi solo alle prime fotografie del rapimento diffuse dai sequestratori, relegando per il resto del racconto la presenza di Daniel a sfuggenti flashback. Quello di Winterbottom è un contributo alla ricostruzione dei fatti e alla memoria del giornalista che, unito ai molti altri ritratti diffusi dai media, hanno portato alcuni a ritenere che, al tempo della sua uccisione, Pearl rappresentasse «[...] the quintessential American Achievement»⁸⁰; altri hanno sottolineato quanto la vicenda presentasse tutti gli ingredienti di un melodramma hollywoodiano, condividendo la scelta del regista e condannando la sete di ascolti di *CBS News*, che aveva trasmesso parte del filmato nel corso dei suoi notiziari. Immagini che, in ogni caso, rimangono uno dei simboli più noti del terrore a portata di clic a cui ci ha abituati la globalizzazione⁸¹.

Ed è proprio online che (non) si chiude il cerchio della circolazione di queste immagini, consegnandole alla perenne metamorfosi. A questo punto, ogni scelta compiuta dall'utente di fronte a un reticolo di risultati così complesso pone il navigante davanti a una serie di alternative possibili, ciascuna delle quali presenta diversi gradi di esposizione a materiali sensibili. Clip "age restricted" come *Decapitation of Daniel Pearl, censored*⁸², postata il 13 novembre 2009 dall'utente huna240 e ora non più disponibile online, sono leggere variazioni del filmato originale: nel caso specifico era stata eliminata la parte più cruenta, mentre un frame finale riportava la rivendicazione dell'esecuzio-

ne da parte del terrorista pachistano Khalid Sheikh Mohammed. Nonostante il tasso di visualizzazioni non fosse particolarmente significativo dal punto di vista numerico, i commenti generati iniziavano a farsi interessanti perché toccavano nodi mai sciolti di una contrapposizione accesa: tra i due poli estremi, quelli cioè del gratuito attacco antisemita e del sentimento di pietà verso il defunto, si innestavano complesse questioni come la critica alla copertura mediatica delle azioni di guerriglia dei terroristi, riflessioni sulla situazione politico-militare che aveva generato la risposta armata di gruppi radicali organizzati (la teoria delle azioni come “prodotto” dell’ambiente che le genera), il paragone con la situazione palestinese, quale fosse la parte che aveva le ragioni più legittime per portare avanti il conflitto... Se il video aveva un evidente significato politico e uno scopo propagandistico, l’articolazione dei commenti suggeriva la possibilità di isolare un nucleo di conversazioni produttive che andava al di là del rumore di fondo e degli insulti, ampliandosi a una meditazione più profonda sulle cause che avevano determinato la tragedia e mostrando una riflessione sull’uso delle immagini in teatri di guerra e sull’importanza del contesto geo-politico in cui sono iscritte.

Se ciascun video di YouTube ha dunque un’articolazione interna derivata dalle discussioni generate, ben visibile nell’architettura dei commenti, va di pari passo considerata l’articolazione esterna che deriva dalle interrelazioni con i *related contents* e i suggerimenti che derivano dal *tagging* e dalle procedure di *folksonomy*. Tra questi video spicca *Nick Berg-Horrible Beheading – Your Thoughts*:⁸³ caricato il 29 dicembre 2009 da TheDramaticSkeleton e taggato come “beheading”, “terrorists”, “decapitation”, “blood”, “knife”. Con oltre 5.841.000 visualizzazioni, più di 6.000 “dislikes” e 576 “likes”, ha prodotto migliaia di commenti. La struttura è assolutamente semplice: appena 39 secondi di un freeze frame del video originale che mostra Nick Berg seduto a terra, in tuta arancione, e dietro di lui un commando di cinque uomini armati, con il volto coperto (sono gli stessi che di lì a poco gli toglieranno la vita). In apertura e chiusura due cartelli: il primo, statico, chiede «What Are Your Thoughts On What Happened?»; il secondo, a scorrimento, invita a commentare il video esprimendo la propria opinione. Il tutto è accompagnato da musica jazz, il brano *Birdland Jump 2* di Paul Quinichette.

La configurazione di un video simile, nonché della pagina stessa della piattaforma che lo ospita, risponde al lato effimero del Web, perché soggetta a cambiamenti nel tempo e modifiche da parte degli autori. La sua versione precedente⁸⁴, di 40 secondi, nonostante fosse pressoché uguale era ben più interessante perché si apriva con la seguente nota di TheDramaticSkeleton:

PAUSE THE VIDEO AND READ!

- 1 - before you say HOW DARE YOU PUT THIS UP, why did you search and or click on it? dont get angry at me when your blood lust goes unquenched, i didnt force to watch it.
- 2 - Thankyou to those who are actually asking questions and giving thoughts on the topic and not mindlessly posting ingnorant comments.
- 3 - i believe this was a CIA operation. please feel free to try and sway me otherwise, i like discussing it.
- 4 - i agree with the killing of humans because i think we dont deserve to be on the earth, and i could kill myself, but that wont do ANYTHING. i may aswell TRY and enjoy my life, and i do occasionally.
- 5 - this video is for INTELLECTUAL/POLITICAL discussion so if you are a retard get off now.
- 6 - im well aware its a picture, i made the video.
- 7 - I honestly think that all religions are a lie, and its followers are pathetic.
- 8 - i know ill get hate mail, but i hope the interesting discussions that are emerging from this will continue as i like to learn and broden my horizons.
- 9 - The music is jazz. get over it, its no reflection on the events.
- 10 - Please only comment if you are interested in discussing the topic. not me.

Prima di considerare alcuni dei commenti, è bene soffermarsi su questa nota introduttiva. Ammettendo che non si tratti di un'esca posizionata da un troll che punta a scatenare una *flame war* facendo leva sul clamore mediatico suscitato dalla vicenda⁸⁵, il primo punto evidenzia l'aspetto che abbiamo più volte riscontrato nei capitoli precedenti: per quale ragione guardiamo filmati di morte? Sete di sangue o necessità di capire meglio certi eventi, andando alla fonte delle notizie? L'utente sembra consapevole che la sua clip scatenerà reazioni dure, tanto più che l'aver aggiunto una traccia audio jazz a commento di un evento drammatico lascerebbe presagire un intento offensivo o quantomeno provocatorio. L'aver lasciato attiva l'opzione "reply" sembra in linea con l'intento di aprire una discussione, pur non togliendo il dubbio che serva a catalizzare la rabbia di chi visualizzerà la clip. TheDramaticSkeleton è stato accusato da molti utenti di aver caricato il video per incrementare il numero delle visualizzazioni del suo profilo YouTube, sfruttando il potenziale di un caso trasversale a politica, religione, guerra e terrorismo, una tecnica di bassa lega per attirare l'attenzione. Da queste accuse si è difeso ammettendo di avere 18 anni e di essere animato da una genuina intenzione di scambiare opinioni con chi la pensa in modo diverso da lui.

La sua dichiarazione non è stata però accolta da tutti e la discussione si è fatta tutt'altro che pacata in più di un momento. Si sono da subito delineate due posizioni principali, che possiamo riassumere con le espressioni usate dagli utenti stessi: «nuke them all», riferita all'unico modo di sbarazzarsi dei terroristi – usando, appunto, le armi nucleari – e «R.I.P.», pensiero ovviamente rivolto al tragico destino di Berg. Molti commenti hanno sottolineato la necessità di limitare la circolazione di contenuti così crudi, perché i bambini vi possono accedere con facilità (un utente di appena 13 anni ammette di aver visto il video); altri invitano a guardare il video originale prima di commentare qualsiasi versione derivata, suggerendo due siti che lo ospitano (Truthtube.tv e Bloodshows.com), ma avvertendo esplicitamente del contenuto estremamente violento.

In questa discussione, sviluppatasi nel corso di diversi anni, possiamo isolare alcune aree di particolare interesse. Innanzitutto, la questione se la morte di Berg sia vera o se si tratti invece di un *fake*: autoproclamati esperti di video di decapitazioni suggeriscono che ci sia troppo poco sangue perché si tratti di una vera esecuzione, o quantomeno che Berg sia già morto al momento del taglio della testa; altri, invece, sostengono il contrario su base neurologica; altri ancora, che affermano di aver visto ogni video analogo disponibile online, ritengono che quello di Berg e di Ken Bigley puzzino di imbroglio, giungendo a paragonarlo al celebre *hoax* della presunta autopsia dell'alieno di Roswell. Sulla linea del falso si innesta il filone della cospirazione, che contempla un ventaglio di opzioni che spaziano dai massoni alle strategie di propaganda della CIA, smontando ogni elemento visibile (dall'abbigliamento di Berg alle armi impiegate dai suoi aguzzini) e strumentalizzando il video a favore o contro l'ipotesi di turno⁸⁶.

La religione è un terreno di scontro particolarmente acceso, ma gli utenti più moderati cercano di spiegare che l'Islam non va accostato al radicalismo musulmano, in quanto il Corano condanna atti come questo, che sono commessi da gruppi estremisti foraggiati in passato proprio da quell'Occidente che oggi si prefiggono di distruggere. Inevitabile, quindi, che queste considerazioni si intreccino con questioni politiche complesse, che si sviluppano proponendo dettagliate analisi sulla percezione di video di propaganda come questo. Qual è il suo effetto? Dovrebbe spaventare le “truppe occidentali di occupazione” e l'opinione pubblica in patria? Oppure ottiene l'esito contrario, fomentando l'odio verso gli estremisti islamici e la conseguente pressione per un intervento armato più deciso? Il discorso si amplia così al tema dell'occupazione militare, delle strategie militari, delle conseguenze della guerra in termini di ricadute economiche e sociali.

Una delle questioni più dibattute dagli utenti è, infine, il motivo per cui si guardano contenuti violenti: i riferimenti citati sono *Faces of Death* e franchise come *Mortal Kombat*, noto per le “fatality”⁸⁷ violentissime. Nel dibattito è confermata la prassi di mescolare prodotti culturali di diversa natura, accomunati però dall’ampio ricorso a immagini crude e a un deciso lavoro sul corpo come esperienza sensoriale.

All’estremo negativo si posizionano gli utenti che ritengono di essere “fetici-sti della morte” per il fatto di apprezzare filmati in cui si vedono persone morire in tutti i modi possibili. Il video dell’esecuzione di Berg, secondo questi, sarebbe particolarmente interessante perché si possono sentire distintamente i rumori dell’aria attraverso la trachea recisa mentre l’uomo cerca di respirare. Al lato opposto c’è chi non ricercava la clip in particolare, ma ha seguito le indicazioni di “contenuto raccomandato”. Nel mezzo, c’è chi mantiene una posizione di equilibrio, sostenendo che fruire immagini di questo tipo non rende una persona necessariamente uno psicopatico, ma risponde a una curiosità umana, a un desiderio di comprendere meglio qualcosa che non è immediatamente chiaro: non si tratta di essere “sick”, dunque, ma semmai “morbid”. Alcuni riferiscono di aver visto per la prima volta il video completo in un corso universitario sulla violenza in Medio Oriente; altri chiariscono di documentarsi per meglio capire i meccanismi con cui le élite cercano di convincere le popolazioni a sostenere la “guerra al terrore”; altri ancora erano alla ricerca di parodie di esecuzioni, per riderci un po’ su. E c’è chi, infine, condivide l’intenzione di TheDramaticSkeleton, ringraziandolo per aver fatto sì che si creasse la possibilità di confrontarsi sull’argomento, ritenendo che dialogando sia possibile capire meglio come e perché si verificano certi episodi.

Le dinamiche collaborative tipiche di consumi di contenuti tradizionali sembrano dunque essere operative anche in questi casi, nonostante si manifestino in modi più caotici. Tuttavia, anche nell’ambito di accesi scambi di opinioni che spesso sfociano in aperti modelli di sopraffazione retorica, il consumo di contenuti “devianti” vede il tentativo, da parte degli utenti, di riempire le zone grigie lasciate aperte dai media broadcast, cooperando per ottenere le informazioni di cui hanno bisogno per ricostruire il quadro di eventi complessi e dare così un senso all’esperienza mediata del mondo in cui vivono. L’esito della costruzione del senso è però molto spesso instabile, soprattutto quando essa si basa su processi orizzontali inficiati da spinte centrifughe come le narrazioni deboli che fioriscono attorno a eventi dal forte impatto sociale ed emotivo, ed è ancor più problematico quando essa si basa sull’analisi di documenti per i quali troppo spesso la percezione degli elementi visivi prevale su considerazioni più

complesse, diventando il metro di giudizio per stabilire il grado di verità o di falsificazione di un evento.

Un processo di “riduzionismo scopico” all’opera anche nel caso della vicenda di Nick Berg, oggetto di pesante ironia da parte del wiki satirico *Encyclopedia Dramatica*, che riassume i fatti con il tono politicamente scorretto per cui era noto⁸⁸. Al post in questione, ora non più raggiungibile, era linkato il video dell’esecuzione, depositato su *LiveLeak.com*, ma nella pagina era presente anche un secondo contributo video, caricato su *YouTube* il 4 settembre 2009 da Jaime Mitropoulos, tuttora visibile. Si tratta di un “reaction video” intitolato *Nick Berg Decapitation Reaction*⁸⁹, in cui la ragazza si riprende mentre guarda la decapitazione di Berg. Nell’area delle informazioni relative al video ha scritto che le ci è voluto molto per trovarlo e che, dopo averne letto su qualche sito, non crede affatto che sia reale. Dalla sua reazione alle immagini non sembra infatti troppo scioccata e conclude la “prova”, fraintendendo completamente ciò che ha visto, dicendosi certa che si tratti di un falso.

Da quanto discusso in questi pochi casi possiamo concludere che la morte funziona come una matrice da cui si dipanano i fili delle innumerevoli narrazioni, delle prove a sostegno di certe interpretazioni, di quelle che invece le smontano. Sembra chiaro che ci troviamo di fronte al paradosso della persistenza virtuale di vicende che hanno un esito concreto senz’altro indiscutibile (la morte degli uomini rapiti) e che questa possibilità è garantita dall’apertura alla riscrittura, che consente di ascrivere la virtualità delle rielaborazioni a una condizione di non-morte. Così come, condividendo quanto Pescatore e Innocenti affermano, in ben altro contesto, a proposito del videoclip quale «prodotto a utilità ripetuta» in grado di sottostare alle logiche di ritorno e ripetizione, in maniera analoga a un episodio di una serie TV⁹⁰, anche in questo caso la morte, almeno in video, cessa di essere un evento puntuale per aprirsi a principi di serializzazione.

CONCLUSIONI

Da quanto discusso finora, appare evidente che la circolazione e il consumo di immagini di morte, di cui abbiamo tentato di dar conto mappandone sinteticamente la progressione, ha subito un'accelerazione che si è impressa su almeno due dimensioni. A livello individuale, infatti, la facilità di accesso a strumenti di registrazione e condivisione di materiali audiovisivi consente una sempre più decisa proliferazione e diffusione di contenuti che, prima dell'avvento dei media digitali, venivano condivisi in modi informali, su scala ridotta e secondo tempistiche dilatate. Se consideriamo, invece, questi processi su una scala generale, le cornici di produzione e consumo proprie delle industrie culturali e creative, quando sono applicate a materiali sensibili, vedono innescarsi dinamiche che risentono di una sempre minore capacità di controllo dei media broadcast su quegli stessi contenuti. Ciò si riverbera in inefficaci *policy* di regolamentazione tra le cui maglie la morte filtra con sempre maggior decisione, esondando da quei paradigmi di circolazione un tempo più facilmente regolabili.

Il corollario a queste osservazioni è la comparsa di nicchie di consumatori che ibridano il profilo dei fan di certe produzioni che, seppur considerate "estreme", afferiscono ancora ad ambiti di intrattenimento considerati accettabili (benché problematici per le ragioni che abbiamo discusso). Ci riferiamo ai diversi filoni cinematografici analizzati e al fenomeno dello snuff in particolare, che continua a generare discussioni su un duplice livello. Il primo è quello più tradizionalmente produttivo – in termini di fiction – che va ad alimentare innesti linguistici sempre più insistentemente legati alle combinazioni di violenza e sadismo, mostrando come nella finzione cinematografica lo snuff sia diventato un contenuto narrativo "maturo", come indicano le classificazioni derivate dai numerosi film che lo hanno utilizzato come espediente narrativo (dalle pellicole *sullo* snuff ai faux-snuff, dallo snuff come mockumentary ai finti diari video di serial killer, dai meta-snuff ai pseudo snuff). Il secondo è il livello della mitologia propagata dai media, fatta di servizi giornalistici che alimentano la leggenda urbana con il traffico di con-

tenuti pedopornografici e di filmati di torture e morte scambiati in rete da «insospettabili della porta accanto»¹.

D'altro canto, quelle stesse community attratte da contenuti definiti, dai più, “morbosi”, mettono in atto prassi e modalità di fruizione che si discostano da ciò che è percepito come accettabile. Le conseguenze colpiscono sia gli utenti manipolatori sia i semplici fruitori: entrambe le categorie sono additate come pericolose perché devianti rispetto ad atteggiamenti di rimozione/isolamento praticati dalla maggioranza della popolazione nei confronti della morte e delle sue declinazioni audiovisive.

In questo senso, il monitoraggio costante delle news permette di rilevare la frequenza con cui sono segnalate le emersioni della morte mediata dalle tecnologie e i problemi che ne derivano. Tra i moltissimi esempi citiamo il caso dell'ospedale Cook County di Chicago, che ha inaugurato un servizio online pensato per aiutare l'identificazione dei cadaveri privi di generalità, mediante l'accesso a fotogallery dei corpi in questione, e che non ha mancato di suscitare perplessità e polemiche per la crudezza di certi scatti che ritraggono salme in avanzato stato di decomposizione². O le reazioni alla lunga diretta trasmessa dall'emittente cinese *Cctv*, che ha documentato le fasi preparatorie dell'esecuzione del boss della droga Naw Kham e il suo percorso verso la camera in cui avrebbe trovato la morte³; o il dibattito sull'effetto “caravaggesco” dello scatto vincitore del World Press Photo Award, che documenta i funerali di due fratellini palestinesi uccisi nel corso di un bombardamento israeliano a Gaza City, e i cui ritocchi in post-produzione sono stati accusati di accentuare inutilmente il dolore di una foto che aveva già sufficienti elementi drammatici⁴. O, ancora, ricordiamo la rabbia e la compassione provate nei confronti dei cadaveri dei migranti annegati restituiti dal mare, che ha avuto un apice nel 2015 sulla scia del ritrovamento del corpo senza vita del piccolo Alan Kurdi su una spiaggia di Bodrum, a cui è seguita una vasta reazione internazionale; la condanna per gli atroci video delle esecuzioni “di stampo hollywoodiano” diffusi dall'ISIS tra il 2014 e il 2017; lo sdegno suscitato dalla complessa relazione tra le immagini dei defunti e i media digitali, specialmente quando utilizzate (o sfruttate) da chi non è tenuto a rispondere a standard editoriali strutturati e codici deontologici⁵; la documentazione di incidenti letali o assassinii ripresi dal vivo da troupe televisive e fotografi professionisti, come l'omicidio in diretta dell'ambasciatore russo in Turchia Andrei Karlov, ucciso nel dicembre del 2016 mentre presenziava a una mostra d'arte; o il fenomeno preoccupante dei suicidi (soprattutto di adolescenti) in *live streaming*; o l'onnipresente

hashtag #RIP che monopolizza con regolarità le bacheche social di tutto il mondo durante le manifestazioni di cordoglio globale per la scomparsa di personaggi noti.

La lista potrebbe continuare a lungo, ma sono proprio gli elenchi e gli accostamenti di così tanti casi, ciascuno con le proprie specificità che, se non trattati nei rispettivi contesti e con i dovuti *framework* analitici, tendono ad annullare l'importanza dei singoli episodi per risolversi in una pura e semplice accumulazione, priva di distanza critica. Eppure, quando si tratta di morte e media, è facile cadere nella logica della pura contabilità, ignorando il fatto che ciascuna morte è un caso a sé e, per quanto possibile, avrebbe bisogno del proprio spazio e del giusto tempo di elaborazione, invece che della semplice registrazione e condivisione. Avrebbe in effetti bisogno di uno sforzo attivo di empatica decodifica, per quanto impegnativo esso sia dal punto di vista emotivo.

La dimensione temporale è in effetti un altro aspetto di cui tener conto quando si va a verificare la popolarità di cui hanno goduto alcuni dei protagonisti delle vicende qui riassunte, che si è dimostrata variabile. Se nessuno, al momento in cui scriviamo, sembra più stupito che la minaccia dell'ISIS sia scomparsa dalle nostre vite reali e virtuali quasi repentinamente come vi era entrata, se Luka Rocco Magnotta è altrettanto virtualmente sparito dalle *breaking news* internazionali (ma non prima di diventare oggetto della docuserie Netflix del 2019 *Giù le mani dai gatti*), il fascino per Charles Manson, a dispetto del suo decesso avvenuto nel 2017, non sembra conoscere flessioni e continua a generare narrazioni, soprattutto audiovisive⁶. Così come le ricerche di video estremi e disturbanti da parte degli utenti non accennano a fermarsi, confermando anzi che alcuni dei contenuti più sconvolgenti diffusi sul Web sono ancora a distanza di poco più di un click. Esempi di shock videos come *3Guys1Hammer*, che documenta i cosiddetti maniaci di Dnepropetrovsk intenti a inferire sulla loro vittima, hanno ormai assunto una notorietà quasi mitologica e sono considerati dagli internauti come esempi di crudeltà umana dallo *shock value* leggendario, in grado di traumatizzare a vita chi li guarda e capaci di mettere a dura prova persino i nervi più saldi. Proprio per gli stessi motivi, oltre a essere ricercati nel tempo in modo costante, sono tuttora i più soggetti a commenti e *reaction videos*: basta una rapida verifica su Google Trends per appurare che le ricerche di video di questo tipo, a dispetto dei comprensibili picchi di attività corrispondenti ai periodi in cui un contenuto è considerato “caldo” o *trending*, disegnano una “coda lunga” di interesse costante, anche a distanza di oltre un decennio dalla loro prima comparsa, con chiavi di ricerca come «actual video», «real video» e «video link» tra le più

usate per reperirli online e filtrare i *fake*, le parodie e i contenuti audiovisivi correlati che si sono sedimentati nel corso del tempo.

Nello spazio di pochi anni, mentre le modalità in cui la morte è emersa come materiale processato e distribuito dai media si sono ampliate e diversificate, trovando ampia eco nelle industrie culturali e creative contemporanee, si sono moltiplicati di pari passo gli studi di caso per chi si occupa dell'argomento a partire dagli studi tanatologici, dalle ricerche sui media (digitali o meno che siano), da quelle legate a sociologia, bioetica, comunicazione e informazione. I canali di diffusione e le modalità di fruizione di contenuti considerati estremi o disturbanti, perché contengono immagini di cadaveri o catturano un evento tragico nel suo svolgersi, si sono adattati all'evoluzione tecnologica dei diversi ecosistemi mediali, mentre la consapevolezza (e il grado di sopportazione) degli spettatori esposti a tali occorrenze è stata messa alla prova più e più volte. Del resto, che l'immagine del cadavere sia complessa e problematica, anche (e forse soprattutto) dal punto di vista della sua rappresentazione e delle letture che ne derivano, non è certo un dato inedito: l'ampia ricognizione sul tema offerta da Elizabeth Klaver già lo metteva in luce all'inizio degli anni 2000⁷. D'altro canto, è proprio dal corpo privo di vita che possiamo partire per avanzare alcune ipotesi di lavoro a chiusura di questo percorso e in vista di possibili e fruttuose analisi sui punti di contatto tra la morte e le sue innumerevoli declinazioni mediatiche.

Nel suo saggio sull'abiezione, Julia Kristeva ci rammenta infatti che il cadavere ha il potere di sconvolgere l'identità di chi vi si confronta, poiché esso rappresenta i limiti della propria condizione di viventi: è «il più disgustoso dei rifiuti, è un limite che ha invaso il tutto. [...] È il colmo dell'abiezione. È la morte che infesta la vita»⁸. Le osservazioni di Kristeva sull'abietto hanno trovato proficua applicazione anche in ambito cinematografico, dopo essere state riprese da Barbara Creed, che ha riletto in particolare horror e fantascienza alla luce della categoria del «mostruoso femminile»⁹. Ma lo studio di Kristeva è stato a sua volta influenzato dall'opera dell'antropologa Mary Douglas. Nel saggio *Purezza e pericolo*¹⁰, Douglas traccia una mappa delle categorie di contaminazione e dei rituali per contenere la minaccia posta al gruppo da agenti e nemici esterni, considerando dinamiche di attribuzione della colpa (ad esempio attraverso l'identificazione di capri espiatori) e mantenimento dell'ordine ideale nella società attraverso la gestione del pericolo e la punizione delle trasgressioni dei limiti posti a salvaguardia della comunità (tabù). Nel corso del suo studio, Douglas analizza anche lo sporco come categoria che comporta la riflessione su vita e morte, ordine e disordine, formale e informale, e le tensioni che si generano tra dimensioni anomale e autorità costituita. È proprio

da questo spunto che vogliamo proseguire: i filoni trattati nel corso di questo lavoro e le categorie derivanti dalla manipolazione delle immagini di morte ci pare, infatti, che funzionino in modo analogo. Alcuni tentativi di analisi particolarmente efficaci sono già stati avanzati in questo senso: se delle suggestioni di Mikita Brotzman abbiamo già dato ampiamente conto, specialmente laddove espressamente applicate a mondo movies, snuff e cannibal, riteniamo sia utile rimarcare ancora una volta quanto possa essere proficuo proseguire su questa strada, proprio perché le dimensioni liminali di queste produzioni meritano di essere esplorate ancora più a fondo.

Da quanto discusso è evidente che la paura della contaminazione ha giocato un ruolo determinante nella ricezione dei film considerati: ad esempio – come si è evidenziato discutendo il caso dei Video Nasties e di analoghi fenomeni di moral panic – le pellicole percepite come una minaccia alla morale e all'ordine costituiti sono state accusate di influenzare letteralmente il comportamento delle persone, spingendole a commettere episodi di violenza, e, diffondendosi senza controllo attraverso supporti come le videocassette, di essere in grado di veicolare il contagio all'interno dell'ambiente protetto delle famiglie, pervertendo i bambini e corrompendo i costumi di una nazione intera. Ne sono derivati meccanismi difensivi che hanno tentato di arginare il pericolo, manifestatisi innanzitutto nella complicità critico-analitica di certi esponenti dell'industria culturale e del *tabloid journalism*, ed estrinsecatisi nell'operazione di regolamentazione del mercato che ne è seguita e nella battaglia politica combattuta dai conservatori per ristabilire il controllo sulla diffusione di prodotti caratterizzati dall'insistito sfruttamento di violenza e sesso espliciti.

In altri contesti, invece, il lavoro su corpi, cadaveri e la loro rappresentazione cinematografica hanno fatto sì che la classificazione delle pellicole risultasse problematica anche in forza dell'ampio ricorso a etichette “deboli”, in ultima analisi poco utili da un punto di vista strettamente accademico, ma certamente efficaci da quello operativo. In più di un'occasione le vicende giudiziarie conseguenti allo scandalo suscitato dalla distribuzione in sala o da casi di cronaca legati, anche in modo solamente indiretto, ai titoli controversi, si sono rivelate un'altra spia dell'arbitrarietà con cui certi film sono stati usati come capro espiatorio su cui scaricare “colpe” difficili da gestire in modi più razionali (un meccanismo che si replica ancora oggi per quanto riguarda il tema caldo del rapporto tra industria dell'intrattenimento, violenza e atti criminali). Quali siano le colpe in questione è difficile a dirsi, ma, visto come le pellicole considerate hanno abbattuto certe barriere e mescolato categorie, linguaggi e dimensioni solitamente dominate dall'ordine, possiamo avanzare l'ipotesi che i meccanismi di

controllo messi in atto abbiano tentato di ridurre il contagio derivante dal caos scatenato da questa alterazione di equilibri, da modalità espressive e contenuti “fuori posto” (se poi consideriamo la questione dalla prospettiva degli ambienti digitali, tale contagio è in certo senso intrinseco a partire dalle pratiche stesse di condivisione ed è quindi percepito in maniera amplificata).

Quella che si impone è dunque una rilettura di quei precisi momenti della storia del cinema e dei media in cui questi processi si sono manifestati, così da poter procedere al *reframing* di opere che hanno risentito di un clima socio-culturale che le ha condannate senza appello, anche per mezzo di letture critiche che di scientifico avevano poco o nulla ed erano, invece, pesantemente inficcate da toni di condanna e attacchi personali. Il percorso che abbiamo delineato mostra con chiarezza che questa azione di recupero è già in atto: pensiamo, limitandoci all’ambito accademico, alla categoria di “paracinema” proposta da Sconce, o a quella di “offensive films” di Brottman, ma anche al lavoro sui “cult films” svolto da appuntamenti internazionali come Cine-Excess. E se l’interesse per lo snuff non sembra venire meno, come testimonia non solo la produzione di prodotti di finzione in ambito horror, ma anche la frequente copertura mediatica di cui abbiamo dato conto, è arrivato il momento di inquadrare anche questo fenomeno secondo prospettive interdisciplinari e il più possibile rigorose.

Il movimento di ritorno a cui stiamo assistendo si snoda anche secondo altre linee d’azione, che comprendono la pressione del *fandom*, il lungo lavoro svolto da fanzine e pubblicazioni dedicate al cinema underground, la rivalutazione culturale sancita da istituzioni come festival cinematografici e università che, con sempre maggior impegno, stanno contribuendo a una più obiettiva lettura dei film, lontana da quei toni accesi che, all’epoca dell’uscita in sala (o della prima comparsa sul mercato home video), ne hanno sancito invece la condanna senza appello. In tempi recenti sono state pubblicate monografie e studi dedicati a film e registi controversi che sono stati, loro malgrado, protagonisti di quelle condanne che abbiamo evidenziato studiando la ricezione internazionale dei loro lavori¹¹, così come contributi che hanno messo in relazione cinematografie marginali, carriere e approcci alla settima arte incentrati su temi quali eccesso, *sexploitation*, trasgressione ed estremo¹². In certi casi, sono stati gli stessi autori di contenuti ormai considerati “cult” a decidere di raccontare come sono andate (veramente?) le cose¹³. Non da ultimo, attesi (dagli addetti ai lavori, oltre che dai semplici curiosi) aggiornamenti di pubblicazioni che avevano gettato le basi per una sistematizzazione di filoni e sottogeneri problematici sono stati finalmente dati alle stampe¹⁴ e la prima curatela accademica interamente dedicata allo snuff,

a cui anche chi scrive ha contribuito, è nata a seguito di una conferenza internazionale sul tema¹⁵.

Se poi adottiamo uno sguardo più ampio sul tema degli studi sulla morte, i trend che abbiamo iniziato ad analizzare ormai dieci anni fa sono stati approfonditi in maniera “verticale” da studiosi che si sono concentrati su cinema, social media, piattaforme digitali e media broadcast. Paradigmi di lettura della morte nell’ambito della società digitale sono emersi e si sono sviluppati in relazione alla cosiddetta “Digital Death” e alla “Death Education”, alla società post-umana e al proliferare delle immagini in movimento¹⁶, portando a volte a risultati inaspettati e contro-intuitivi¹⁷. Da queste letture si percepisce una certa urgenza nell’affrontare certi temi, soprattutto se toccano gli ambienti digitali in cui siamo immersi quotidianamente. Del resto, viviamo in un momento storico in cui cantanti deceduti sono riportati in tour come ologrammi, certe pubblicità resuscitano star trapassate e ne fanno *brand ambassador* e testimonial *post mortem*, mentre i creativi fanno la fila per diventare il prossimo social media manager di Taffo Funeral Services. Senza contare che, anche se non ce ne rendiamo conto, quando navighiamo sui nostri social network preferiti siamo circondati da profili di persone ormai passate, come si usa dire, a miglior vita.

Certo è che tutto questo sembra paradossalmente poca cosa se messo a confronto con quanto sta accadendo nel mondo mentre scriviamo questi ultimi paragrafi. Non ha infatti fatto in tempo a spegnersi l’eco internazionale per la scomparsa del cestista statunitense Kobe Bryant il 26 gennaio 2020, che la notizia è stata subito sostituita da un’esperienza collettiva che sta rimettendo in discussione la nostra percezione della morte e del morire. La diffusione su scala planetaria della malattia da coronavirus COVID-19 ha dato il via a una esperienza sociale della morte mediata dai mezzi di comunicazione senza precedenti, ed è logico attendersi nel prossimo futuro una nuova messe di studi che tenterà di dare un senso a quanto stiamo vivendo in questi mesi a livello globale. In questa esperienza della “morte al tempo del coronavirus” possiamo già rintracciare alcuni elementi ricorrenti rispetto a quanto abbiamo scritto nelle pagine precedenti: dal pericolo del contagio alla caccia agli “untori” (prima i cinesi, poi i runner e i genitori con bambini), fino alle varie manifestazioni della morte e del lutto determinate dall’isolamento coatto. Una grammatica fatta di bollettini quotidiani dei morti e dei guariti, degli ultimi saluti ai morenti mediati da smartphone e tablet, dell’isolamento dei malati e dell’impossibilità di celebrare i funerali dei defunti, dei decessi registrati accidentalmente in diretta streaming mentre le vittime erano in videoconferenza, dei cadaveri trasportati su mezzi blindati per essere cremati, e via drammaticamente elencando.

Per concludere, magari ad alcuni potrà essere sembrato eccessivo aver accostato, nel corso di questa analisi, così tanti temi, ciascuno dei quali avrebbe potuto godere di un ampio spazio a sé stante. Ma il punto non è solo che la morte è un argomento complesso i cui confini di analisi sfumano l'uno nell'altro, ma anche che, oggi, è quasi impossibile separare completamente certi ambienti (fisici e digitali) che per molti aspetti sono inestricabili: escludere una dimensione (che si tratti di quella online o della controparte offline) a totale vantaggio dell'altra, ad esempio ricostruendo la ricezione critica di un film studiando la stampa dell'epoca, ma senza guardare ai commenti dei fan sul Web, significa ignorare una parte rilevante della storia che stiamo raccontando.

Proseguire in tale direzione, assecondando le molte spinte che abbiamo visto essere all'opera, e stimolandole laddove necessario, non può che essere salutare per giudicare con maggiore serenità e obiettività tutti quei cineasti accusati, ben al di là dei loro meriti o demeriti, di immoralità, sadismo e depravazione; e per rassicurare, al tempo stesso, tutti quei fan (o utenti, nel caso delle pratiche digitali) che si chiedono se il consumo di certi contenuti abbia a che fare con malattie o degenerazioni, quando in realtà rientra nella più semplice, eppure misteriosamente complessa, natura umana.

Introduzione

¹ TMZ Staff, “Tony Scott Death Video Being Shopped”, *Tmz.com*, 8/21/2012 (<http://www.tmz.com/2012/08/21/tony-scott-death-video-shopped/>); Redazione Online, “Il suicidio del regista filmato dalle videocamere: le immagini della morte di Tony Scott”, *Corriere.it*, 21 agosto 2012 (http://www.corriere.it/spettacoli/12_agosto_21/filmato-il-suicidio-di-tony-scott-il-video-in-vendita_5d8b3c0a-eb84-11e1-86c1-4eb4011ad571.shtml).

² Redazione Online, “Acquistato il video che riprende il suicidio del regista Tony Scott... Snuff Movie”, *Direttanews.it*, 21 agosto 2012 (<http://www.direttanews.it/2012/08/21/acquistato-il-video-che-riprende-il-suicidio-del-regista-tony-scott-snuff-movie/>).

³ TMZ Staff, “Tony Scott 911 Calls. ‘There’s a Man Who Just Jumped’”, *TMZ.com*, 10/2/2012 (<http://www.tmz.com/2012/10/02/tony-scott-death-911-call/>).

⁴ Cfr. Alessandro Amaducci, “Verrà la morte (e avrà i tuoi occhi). Gli *snuff* in Internet”, *La valle dell’Eden*, Dossier “Americana. Cinema e televisione negli Stati Uniti dopo l’11 settembre”, IX, 18, gennaio-giugno 2007, pp. 111-119.

⁵ Nell’accezione comune, che può essere consultata su Wikipedia, il termine deriva dalla fusione delle parole “shock” e “documentary”. Non corrisponde a una vera e propria categoria cinematografica, ma viene usato come sinonimo di mondo movie e indica un tipo di documentario usato per scatenare una reazione nel pubblico, contenente scene di violenza, gore o altre immagini disturbanti (<http://en.wiktionary.org/wiki/shockumentary>).

⁶ Per una introduzione all’argomento rimandiamo a Philippe Rouyer, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Paris, Éditions Du Cerf, 1997.

⁷ Come ricorda Ken Gelder, «A troll is generally taken to be someone who plays out a disruptive role online by intervening in newsgroups, discussion lists and so on: sometimes in order to attack or “flame”, sometimes to deceive (with “disinformation”, or “misinformation”),

sometimes to parody or outrage or merely to annoy» (Ken Gelder, *Subcultures. Cultural Histories and Social Practice*, London-New York, Routledge, 2001, p. 156).

⁸ In termini generali, con “flame war” si indica un aspro dibattito che si sviluppa tra utenti online ed è spesso incentrato su argomenti sensibili come religione, politica, passioni e gusti personali. Offese e attacchi personali sono assolutamente comuni in queste dinamiche.

Capitolo 1. Paradigmi di (ir)representabilità

¹ <http://ifdie.net>.

² I dati della campagna sono disponibili al seguente link: <http://advertising-awards.com/ifdie/>.

³ David Moye, “New Facebook App ‘If I Die’ Lets Users Compose Final Message in Advance”, *Huffington Post*, 1/18/12 (http://www.huffingtonpost.com/2012/01/18/new-facebook-app-if-i-die_n_1213284.html).

⁴ Anon., “‘If I Die’ app updates Facebook for you when you pass”, *Foxnews.com*, February 17, 2012 (<http://www.foxnews.com/tech/2012/02/17/if-die-app-updates-your-facebook-when-youre-dead/>).

⁵ Zachary Sniderman, “If I Die: Facebook App Lets You Leave Sweet Last Words”, *Mashable*, January 6, 2012 (<http://mashable.com/2012/01/06/if-i-die-facebook-app/>).

⁶ Erica Swallow, “7 Resources for Handling Digital Life After Death”, *Mashable*, October 11, 2010 (<http://mashable.com/2010/10/11/social-media-after-death/>).

⁷ Sull’argomento rimandiamo a Giovanni Ziccardi, *Il libro digitale dei morti. Memoria, lutto, eternità e oblio nell’era dei social network*, Milano, Utet, 2017.

⁸ <http://www.youtube.com/user/Donate2LIFE?feature=watch>.

⁹ Laura Rothkopf, “Eric McLean, Wisconsin Man with Cancer, Says Tearful Goodbye in Final Video Blog”, *Huffington Post*, 8/18/2012 (http://www.huffingtonpost.com/2012/08/17/eric-mclean-confessions_n_1796302.html).

¹⁰ Alcune delle quali piuttosto curiose: pensiamo ad esempio all'annuncio dell'ideazione di un navigatore satellitare per cimiteri, Easy Grave, che permette di raggiungere con facilità una determinata tomba, inserendo semplicemente i dati del defunto; o ai goffi tentativi di vendere alla stampa il video del proprio suicidio in diretta. Cfr. Redazione, "Ecco Easy Grave, navigatore per cimiteri. Software messo a punto da ricercatori dell'Università del Molise", *ANSA*, 13 settembre 2012 (http://www.ansa.it/web/notizie/rubriche/cronaca/2012/09/13/Ecco-Easy-grave-navigatore-cimiteri_7472461.html); Meo Ponte, "Scrivi una mail alla BBC 'Vi vendo il mio suicidio'", *La Repubblica* (Torino), 27 febbraio 2007 (http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2007/02/27/scrive-una-mail-alla-bbc-vi-vendo.html?ref=search)).

¹¹ Louis-Vincent Thomas, *Antropologia della morte*, Milano, Garzanti, 1976, pp. 341-342.

¹² Zygmunt Bauman, *Mortalità, immortalità e altre strategie di vita*, Bologna, Il Mulino, 2012, pp. 25-26.

¹³ Edgar Morin, *L'uomo e la morte*, Roma, Newton Compton, 1970, p. 30.

¹⁴ Jean Baudrillard et al., *Luoghi e oggetti della morte. Nuovi percorsi interpretativi sulle moderne figure della morte*, Milano, Savelli Editore, 1979.

¹⁵ Philippe Ariès, *Storia della morte in Occidente*, Milano, BUR, 1998.

¹⁶ Norbert Elias, *La solitudine del morente*, Bologna, Il Mulino, 2011.

¹⁷ Luciano Manicardi, *Memoria del limite. La condizione umana nella società postmortale*, Milano, Vita e pensiero, 2011, p. 31.

¹⁸ Michel Vovelle, *La morte e l'Occidente. Dal 1300 ai giorni nostri*, Bari-Roma, Laterza, 2009.

¹⁹ Tra i molti titoli disponibili vale la pena ricordare *Il caro estinto* (Evelyn Waugh, 1948), *The Meaning of Death* (Herman Feifel, 1959), *American Way of Death* (Jessica Mitford, 1963) e *La morte e il morire* (Elisabeth Kubler-Ross, 1969).

²⁰ Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli, 2009, p. 162.

²¹ Sarah Webster Goodwin, Elisabeth Bronfen, *Death and Representation*, Baltimore-Lon-

don, The Johns Hopkins University Press, 1993, pp. 4-5.

²² Utilizziamo qui, come nel caso del termine Fotografia, Monumento e Tempo, le lettere maiuscole per rispettare la grafia dell'autore.

²³ Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi, 1980, p. 93.

²⁴ *Ivi*, p. 94.

²⁵ Ricordiamo che con *studium* e *punctum* Barthes intende rispettivamente l'aspetto contenutistico e informativo dell'immagine fotografica, e il particolare che agisce emotivamente sullo spettatore.

²⁶ Tony Walter, *The Revival of Death*, London, Routledge, 1994, pp. 23-24.

²⁷ Kate Berridge, *Vigor Mortis: The End of the Death Taboo*, London, Profile Books, 2002.

²⁸ *Ivi*, p. 64.

²⁹ Charlton D. McIlwain, *When Death Goes Pop: Death, Media, & the Remaking of Community*, New York, Peter Lang, 2005.

³⁰ La serie, ideata da Alan Ball, è andata in onda negli Stati Uniti dal 2001 al 2005, per un totale di 5 stagioni e 63 episodi, ed è stata programmata anche in Italia sia in chiaro che da emittenti *pay* come Sky.

³¹ Creata da Bryan Fuller, la serie è andata in onda negli Stati Uniti tra il 2003 e il 2004, per un totale di 2 stagioni e 29 episodi, ed è stata programmata anche in Italia in chiaro.

³² Margaret Gibson, "Death and mourning in technologically mediated culture", *Health Sociology Review*, 16, 5, December 2007, pp. 415-424.

³³ Céline Lafontaine, *Il sogno dell'eternità*, Milano, Edizioni Medusa, 2009, pp. 18-19.

³⁴ Per una introduzione sull'argomento: cfr. Mario Pireddu, Antonio Tursi, *Post-umano. Relazioni tra uomo e tecnologia nella società delle reti*, Milano, Guerini e Associati, 2006; Davide Sisto, *Narrare la morte. Dal romanticismo al post-umano*, Pisa, Edizioni ETS, 2013; Rosi Braidotti, *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, Roma, DeriveApprodi, 2014.

³⁵ http://it.wikipedia.org/wiki/Budd_Dwyer.

³⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Christine_Chubbuck.

³⁷ Cfr. Cristina Demaria, Luisa Grosso, Lucio Spaziant, *Reality TV. La televisione ai confini della realtà*, Torino, RAI-ERI, 2002.

³⁸ Cfr. Elayne Rapping, "Aliens, Nomads,

Mad Dogs, and Road Warrior: Tabloid TV and the New Face of Criminal Violence”, in Christopher Sharrett (edited by), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Detroit, Wayne State University Press, 1999.

³⁹ Gianfranco Pecchinenda, Maria Petti, Adele Pisapia, “La morte in campo. Dislocazioni mortali nei palinsesti televisivi”, in Alberto Abruzzese, Antonio Cavicchia Scalamonti, *La felicità eterna. La rappresentazione della morte nella TV e nei media*, Torino, RAI-ERI, p. 89.

⁴⁰ La letteratura a proposito è vastissima. Per un primo approccio all'argomento ci limitiamo a indicare alcuni titoli rilevanti: Julien Potel, *Mort à voir, mort à vendre*, Paris, Editions Desclée, 1970; Jeffrey H. Goldstein (edited by), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, New York-Oxford, Oxford University Press, 1998; Martin Baker, Julian Petley (edited by), *Ill Effects: The Media Violence Debate*, London, Routledge, 2001; Cynthia Carter, C. Kay Weaver, *Violence and the Media*, Buckingham-Philadelphia, Open University Press, 2003; David Gauntlett, *Moving Experiences: Media Effects and Beyond*, Second Edition, London, John Libbey, 2005; James Kendrick, *Hollywood Bloodshed: Violence in 1980s American Cinema*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 2009.

⁴¹ Si veda ad esempio questa clip: <http://www.youtube.com/watch?v=T7sliqq66rk>.

⁴² THR Staff, “THR Cover: Reflections on ‘The Dark Knight Rises’ Tragedy”, *The Hollywood Reporter*, July 25, 2012 (<http://www.hollywoodreporter.com/news/dark-knight-rises-shooting-aurora-james-holmes-353920>).

⁴³ Travis Langlely, “Why Do Supervillains Fascinate Us? A Psychological Perspective”, *Wired.com*, July 27, 2012 (<http://www.wired.com/underwire/2012/07/why-do-supervillains-fascinate-us/>).

⁴⁴ Henry Jenkins, “A Pedagogical Response to the Aurora Shootings: 10 Critical Questions about Fictional Representations of Violence”, *Henryjenkins.org*, July 22, 2012 (http://henryjenkins.org/2012/07/a_pedagogical_response_to_the.html).

⁴⁵ Brent Lang, “Families of Aurora Shooting Victims Express Concerns About ‘Joker’”, *Va-*

riety.com, September 24, 2019 (https://variety.com/2019/film/news/aurora-victims-gun-violence-joker-1203347159/?fbclid=IwAR30XhTYqHbzYUujTNnpPE7hYpO-qK0L0jWootdLxL4TUelkrRDUuS4_SqqY).

⁴⁶ René Girard, *La violenza ed il sacro*, Milano, Adelphi, 1980, p. 17.

⁴⁷ *Ivi*, p. 353.

⁴⁸ Alessandro Dal Lago, *Carnefici e spettatori. La nostra indifferenza verso la crudeltà*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2012.

⁴⁹ Cfr. Susan Sontag, *Davanti al dolore degli altri*, Milano, Mondadori, 2006; Luc Boltanski, *Lo spettacolo del dolore. Morale umanitaria, media e politica*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2000.

⁵⁰ A. Dal Lago, *Carnefici e spettatori* cit., p. 40.

⁵¹ L'argomento rimane comunque controverso: per una diversa lettura delle pratiche violente del passato rispetto alla gestione degli impulsi nelle società contemporanee cfr. Steven Pinker, *The Better Angels of our Nature*, London, Allen Lane, 2011.

⁵² Michel Foucault, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Torino, Einaudi, 1993.

⁵³ Sull'argomento cfr. Paul Virilio, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Torino, Lindau, 2002; Julian Petley, “War Without Death: Responses to Distant Suffering”, *Journal for Crime, Conflict and the Media*, 1, 1, 2003, pp. 72-85; Alessandro Dal Lago, *Polizia globale. Guerre e conflitti dopo l'11 settembre*, Verona, Ombre corte, 2003; Federico Montanari, *Linguaggi della guerra*, Roma, Meltemi Editore, 2004; Stig A. Nohrstedt, Rune Ottosen (edited by), *Global War, Local Views: Media Images of the Iraq War*, Goteborg, Nordicom, 2005.

⁵⁴ A. Dal Lago, *Carnefici e spettatori* cit., p. 204.

⁵⁵ M. Foucault, *Sorvegliare e punire* cit., p. 47.

⁵⁶ K. Berridge, *Vigor Mortis* cit., p. 254.

⁵⁷ Vicki Goldberg, “Death Takes a Holiday, Sort Of”, in J.H. Goldstein (edited by), *Why We Watch* cit., p. 29.

⁵⁸ Gianfranco Pecchinenda, Maria Petti, Adele Pisapia, *La morte in campo. Dislocazioni mortali nei palinsesti televisivi*, in A. Abruzzese, A. Cavicchia Scalamonti, *La felicità eterna* cit., p. 87.

⁵⁹ Joel Black, *The Aesthetics of Murder: A Study*

in *Romantic Literature and Contemporary Culture*, Baltimore-London, The Johns Hopkins University Press, 1991, p. 10.

⁶⁰ Thomas De Quincey, *L'assassinio come una delle belle arti*, Milano, SE, 2006.

⁶¹ J. Black, *The Aesthetics of Murder* cit., pp. 31-32.

⁶² Harold Schechter, *Savage Pastimes: A Cultural History of Violent Entertainment*, New York, St. Martin's Press, 2005.

⁶³ *Ivi*, p. 62.

⁶⁴ Barbie Zelizer, *About to Die: How News Images Move the Public*, New York, Oxford University Press, 2010, p. 24.

⁶⁵ David Campbell, "Horrorific Blindness: Images of Death in Contemporary Media", *Journal of Cultural Research*, 8, 1, January 2004, pp. 55-74.

⁶⁶ Anon., "Sciopero minatori in Sudafrica. Polizia spara, almeno 18 morti", *Repubblica.it*, 16 agosto 2012 (http://www.repubblica.it/esteri/2012/08/16/news/sudafrica_polizia_spara_a_minatori_in_sciopero_sette_morti_in_sudafrica-41041162/).

⁶⁷ Questa "cortesia" nei confronti degli spettatori non deve essere una policy abituale, dal momento che lo stesso TG2 delle 13.30, il 18 agosto, ha trasmesso un nuovo servizio che documentava l'abbattimento di un uomo con disagi mentali da parte della polizia del Michigan, senza avvertimenti né editing e anzi con un iris che evidenziava per bene le zona dell'inquadratura da guardare.

⁶⁸ Anon., "Sudafrica, poliziotti sparano sui manifestanti: morti", *Repubblica.it*, 16 agosto 2012 (<http://video.repubblica.it/mondo/sudafrica-poliziotti-sparano-sui-manifestanti-morti/103114/101494>).

⁶⁹ LAPPL Board of Directors, "Televised live police chases – the new bloodsport?", *Lapd.com*, 09/13/2012 (http://lapd.com/blog/televised_live_police_chases_the_new_bloodsport/).

⁷⁰ Folker Hanusch, *Representing Death in the News: Journalism, Media and Mortality*, New York, Palgrave Macmillan, 2010. Sull'argomento si veda anche Jean Seaton, *Carnage and the Media: The Making and Breaking of News About Violence*, London, Allen Lane, 2005.

⁷¹ F. Hanusch, *Representing Death in the News* cit., p. 162.

⁷² La copertura giornalistica di eventi traumatici ha anche un evidente effetto sugli stessi professionisti dell'informazione: per aiutarli a elaborare le conseguenze dei traumi derivanti da una costante esposizione a immagini di morte e violenza sono nati centri specializzati come il Dart Center for Journalism and Trauma. Cfr. www.dartcenter.org.

⁷³ Fabio Giovannini, *Necrocultura. Estetica e cultura della morte nell'immaginario di massa*, Roma, Castelvecchi, 1998.

⁷⁴ Per un approfondimento sull'argomento cfr. Mario Perniola, *Il sex appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi, 2004.

⁷⁵ F. Giovannini, *Necrocultura* cit., p. 91.

⁷⁶ *Ivi*, p. 98.

⁷⁷ Geoffrey Gorer, "The Pornography of Death", in Geoffrey Gorer, *Death, Grief and Mourning in Contemporary Britain*, London, Cresset Press, 1965. Il saggio è stato pubblicato per la prima volta sulla rivista *Encounter* nel 1955.

⁷⁸ *Ivi*, p. 175.

⁷⁹ P. Ariès, *Storia della morte in Occidente* cit., p. 224.

⁸⁰ N. Elias, *La solitudine del morente* cit., p. 62.

⁸¹ J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte* cit., pp. 204-205.

⁸² Jean Baudrillard, "Pornographie de la guerre", *Libération*, 19 maggio 2004. Per una critica dell'uso di "porno" e "pornografico" nel pensiero di Baudrillard cfr. Tina Kinsella, "The Banal and the Evident: Pornography, Technology and the Market", *Journal of Postgraduate Research*, Trinity College, Dublin, 2009, pp. 1-14.

⁸³ K. Berridge, *Vigor Mortis* cit., p. 247.

⁸⁴ Trasmesso nel 2006 dal canale britannico Channel 4, *Autopsy: Life and Death* è un programma in quattro puntate in cui il controverso anatomopatologo Gunther von Hagens, coadiuvato dal professore di patologia John Lee, ha dissezionato cadaveri reali di fronte alle telecamere dell'emittente inglese.

⁸⁵ Realizzata dal 2000 al 2015, la serie è stata trasmessa negli Stati Uniti dalla CBS e in Italia sia su satellite che in chiaro. *Crime Scene Investigation*, ambientata a Las Vegas, ha dato vita agli spin-off *CSI: Miami*, *CSI: NY* e *CSI: Cyber*.

⁸⁶ K. Berridge, *Vigor Mortis* cit., p. 262.

- ⁸⁷ Sue Tait, "Pornographies of Violence? Internet Spectatorship on Body Horror", *Critical Studies in Media Communication*, 25, 1, March 2008, pp. 91-111.
- ⁸⁸ *Ivi*, p. 93.
- ⁸⁹ *Ivi*, p. 107.
- ⁹⁰ R.C. Maynard, "Death videos: latest pornography of violence", *Syracuse Herald Journal*, Thursday, August 1, 1985, p. A 15; Roberto Nepoti, "Mondo Cane Mondo Cannibale. Il documentario italiano di exploitation da Jacopetti agli anni Ottanta", *Segnocinema*, 46, 1990, pp. 23-25.
- ⁹¹ Élie Castel, "Le Mondo. Rites insolites et nuits chaudes du monde", *Séquences – La revue de cinéma*, 197, Juillet-Août 1998, Dossier, pp. 27-30.
- ⁹² Nicolò Gallio, "Til (Faces of) Death Do Us Part", *Cine-Excess E-Journal*, 1, August 2013; Nicolò Gallio, "Film, fan e teschi. Bloody-Disgusting e *A Serbian Film*", *Cinergie. Il cinema e le altre arti*, 1, marzo 2012.
- ⁹³ Matt Hills, *The Pleasures of Horror*, London, Continuum, 2005, p. 73.
- ⁹⁴ Mikita Brottman, "Carnivalising the Taboo: The Mondo Film and the Opened Body", *CineAction*, 38, September 1995, pp. 34-35.
- ⁹⁵ Eric G. Wilson, *Everyone Loves a Good Train Wreck: Why We Can't Look Away*, New York, Sarah Crichton Books, 2012, p. 126.
- ⁹⁶ Cristiana Campanini, "Sfida un giocatore d'azzardo. Il film della sua vita è nelle mani di chi scommette sulla sua morte. All'Hangar a Milano", *Arte*, giugno 2010, p. 122. Cfr. anche Gabriele Romagnoli, "Così l'artista ha venduto la sua vita ad un milionario", *Repubblica.it*, 20 agosto 2009 ([http://www.repubblica.it/2009/08/sezioni/persona/pittore-francese/pittore-francese.html](http://www.repubblica.it/2009/08/sezioni/persona/pittore-francese/pittore-francese/pittore-francese.html)).
- ⁹⁷ *Ivi*, p. 120.
- ⁹⁸ *Ivi*, p. 123.
- ⁹⁹ Chiara Bertola, "Intervista a Christian Boltanski", *Flash Art*, 289, dicembre 2010-gennaio 2011.
- ¹⁰⁰ Sito web che, per mezzo di videochat, consente di entrare in contatto con persone da tutto il mondo, ma in modo completamente casuale: www.chatroulette.com.
- ¹⁰¹ <http://0100101110101101.org/emily-video/>.
- ¹⁰² Marina Galperina, "Watching 'snuff' with Eva and Franco Mattes", *Animalnewyork.com*, September 20, 2012 (<http://www.animalnewyork.com/2012/watching-snuff-with-marco-and-eva-mattes/>).
- ¹⁰³ Francesca Iani, "Arte & Grottesco: tre artisti internazionali e l'immagine del corpo del dittatore Gheddafi come ispirazione", *Exibart.com*, 6 ottobre 2012 (<http://www.exibart.com/notizia.asp?IDNotizia=38468&IDCategoria=204>).
- ¹⁰⁴ Ulises Castellanos, "Fernando Brito. The call of death", *Lejournaldelaphotographie.com*, 8/10/2012 (<http://lejournaldelaphotographie.com/entries/fernando-brito-the-call-of-death>).
- ¹⁰⁵ Bernardo Loyola, "Paesaggio con cadavere", *Vice.com*, 8 ottobre 2012 (<http://www.vice.com/it/read/fernando-brito-1>).
- ¹⁰⁶ K. Berridge, *Vigor Mortis* cit., pp. 245-246.
- ¹⁰⁷ Ideata da Matthew Weiner, la serie è stata prodotta dal 2007 al 2015, trasmessa negli Stati Uniti dalla rete televisiva AMC e programmata anche in Italia, sia su pay TV che in chiaro.
- ¹⁰⁸ Rob Leigh, "'Cruel and tasteless': Family of 9/11 victims blast Mad Men billboards in New York City featuring falling man", *TheDailyMirror.com*, March 1, 2012 (<http://www.mirror.co.uk/news/world-news/family-of-911-victims-blast-mad-748831>).
- ¹⁰⁹ Sameer Rahim, "9/11 families hit out at 'tasteless' Mad Men adverts for new series of hit TV show", *TheIndependent.ie*, March 1, 2012 (<http://www.independent.ie/entertainment/tv-radio/911-families-hit-out-at-tasteless-mad-men-adverts-for-new-series-of-hit-tv-show-3036968.html>).
- ¹¹⁰ Cfr. Tom Junod, "The falling man", *Women & Performance: A Journal of Feminist Theory*, 14, 1, 2004, pp. 211-227.
- ¹¹¹ David Zurawik, "Fox News shows suicide despite being on five-second delay", *Baltimore-sun.com*, September 28, 2012 (<http://www.baltimoresun.com/entertainment/tv/z-on-tv-blog/bal-fox-news-shows-suicide-despite-being-on-5second-delay-20120928,0,4914422.story>). Sulla copertura in diretta dell'evento, e sul dibattito interno al mondo dell'informazione statunitense che ne è scaturito, si veda in particolare: Anon., "Fox News ha mostrato

un suicidio in diretta”, *Ilpost.it*, 29 settembre 2012 (<http://www.ilpost.it/2012/09/29/fox-news-ha-mostrato-un-suicidio-in-diretta/>); Andrew Kirell, “GRAPHIC: Carjacker Shoots Self on Live Television at End of High-Speed Chase”, *Mediaite.com*, September 28, 2012 (<http://www.mediaite.com/tv/graphic-carjacker-shoots-self-on-live-television-at-end-of-high-speed-chase/>); Dylan Byers, “BuzzFeed, Gawker, Mediaite post full Fox clip”, *Politico.com*, September 28, 2012 (<http://www.politico.com/blogs/media/2012/09/buzzfeed-gawker-post-full-fox-clip-136973.html>); Hamilton Nolan, “Car Chases, Live TV and Ethics”, *Gawker.com*, September 28th, 2012 (<https://gawker.com/5947440/car-chases-live-tv-and-ethics-the-new-0j-standard>); Stephen C. Webster, “Fox News broadcasts man committing suicide”, *Rawstory.com*, September 28, 2012 (<http://www.rawstory.com/rs/2012/09/28/fox-news-broadcasts-man-committing-suicide/>).

¹¹² Rebecca Shapiro, “Shep Smith Apologizes for Fox News Airing Apparent Suicide Live: ‘We Really Messed Up’”, *Huffingtonpost.com*, September 28, 2012 (http://www.huffingtonpost.com/2012/09/28/shep-smith-apologizes-fox-news-apparent-suicide-live-messed-up_n_1923971.html).

¹¹³ Al Tompkins, “Will TV’s long love affair with car chases come to a screeching halt as Fox broadcasts suicide live?”, *Poynter.org*, September 29, 2012 (<https://www.poynter.org/newsletters/2012/will-tvs-long-love-affair-with-car-chases-come-to-a-screching-halt-as-fox-broadcasts-suicide-live/>).

¹¹⁴ Andy Rudd, “‘Get off it’: Fox News apologizes after broadcasting live pictures of a man shooting himself in the head”, *Mirror.co.uk*, September 29, 2012 (<http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/fox-news-live-news-channel-1349957>).

Capitolo 2. Inquadrare la morte

¹ Cfr. John Harvey, *Photography and Spirit*, London, Reaktion Books, 2007; Louis Kaplan, *The Strange Case of William Mumler*,

Spirit Photographer, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008.

² Edgar Morin, *L'uomo e la morte*, Roma, Newton Compton, 1970, p. 143.

³ Alberto Abruzzese, “La morte e il cinema in tv”, in Alberto Abruzzese, Antonio Cavicchia Scalamonti, *La felicità eterna. La rappresentazione della morte nella TV e nei media*, Torino, RAI-ERI, p. 201.

⁴ Michele Canosa, “Un Beau Film”, *Cinema & Cinema*, 48, 1987, pp. 8-12.

⁵ «Opens with shots of railroad cars in the foreground with the overshadowing walls of a state prison in the background. Tall chimneys emit smoke (22). High angle shot panning slowly showing the interior of the prison yard and some of the large buildings (29). Dissolve to interior, a set of a stone wall and an iron-barred door. Four prison officers approach, they open the door and a prisoner in civilian clothes is led out (36). Dissolve to execution chamber where there is an electric chair with wires attached. The prisoner is led to the chair. He is strapped in at chest and feet. Two of the six witnesses examine him with a stethoscope (80ft). NOTE: Exhibitors could purchase the film with or without the opening panoramic shots of Auburn Prison». Informazioni tratte dalla scheda del catalogo del British Film Institute, consultato in loco.

⁶ «DRAMA. Historical. Fragment only? No titles. An open air location. In the background a line of soldiers with breastplates stand guard. Two maids stand beside a woman who is about to be executed. The executioner orders the woman to kneel, which she does. She is beheaded. The costumes are Tudor in style», *Ibidem*.

⁷ «Shot at Luna Park, Coney Island on 4 January 1903 (before the Park opened in May 1903). Topsy, who had killed 3 men, walks in with wires and cables attached. She stiffens, quivers and sinks on her side, with two side legs sticking out», *Ibidem*.

⁸ David Kerekes, David Slater, *Killing for Culture: An Illustrated History of Death Film from Mondo to Snuff*, London, Creation Books, 1995, p. 81.

⁹ Guido Fink, “L'ultimo spettacolo?”, in Pierluigi Basso (a cura di), *Vedere giusto: del cinema*

senza luoghi comuni. *Saggi per il Festival dei popoli 1982-2002*, Rimini, Guaraldi, 2003, p. 190.

¹⁰ Jean-Louis Comolli, "L'assente da ogni spettacolo", in P. Basso (a cura di), *Vedere giusto* cit., pp. 197-204.

¹¹ Luca Mazzei, "Non fermate quella manovella!", in P. Basso (a cura di), *Vedere giusto* cit., pp. 205-229.

¹² Anon., "Suicidio al cinema", *La Cinematografia Italiana*, I, 23-24, 15 novembre 1908, p. 178. Questo e i riferimenti seguenti sono citati da Mazzei.

¹³ Anon., "Un film di nuovo genere", *La Vita Cinematografica*, III, 14, 30 luglio 1912, p. 8.

¹⁴ Anon., "Il suicidio col paracadute, finale di un dramma cinematografico", *La Cine-Fono e la Rivista cinematografica*, VI, 212, 5 ottobre 1912, p. 11.

¹⁵ Anon., "Finzione cinematografica finita tragicamente a Budapest. Mortale salto da un ponte", *La Vita Cinematografica*, III, 17, 15 settembre 1912, pp. 14-15.

¹⁶ L. Mazzei, "Non fermate quella manovella!" cit., p. 213.

¹⁷ Bruno Surace, *Il destino impresso. Per una teoria della destinalità nel cinema*, Torino, Kaplan, 2019, p. 41. Per una trattazione della morte come destinante personificato o messo in scena, si veda il capitolo I del volume citato.

¹⁸ Per una introduzione alla trattazione della morte nel cinema mainstream si veda ad esempio Michele Aaron, *Death and the Moving Image: Ideology, Iconography and I*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2014.

¹⁹ C. Scott Combs, *Deathwatch: American Film, Technology, and the End of Life*, New York, Columbia University Press, 2014. Rimandiamo a questo lavoro per un'analisi della maniera specifica in cui il cinema come apparato è in grado di mostrare il processo del morire di fronte ai nostri occhi (grazie alla combinazione di messa in scena, gestione del tempo e dilatazione degli eventi), e della capacità trasformativa delle immagini in movimento, in grado di catturare il momento di transizione tra quel prima e dopo che pittura e fotografia possono solo suggerire.

²⁰ Boaz Hagin, *Death in Classical Hollywood Cinema*, New York, Palgrave Macmillan/St. Martin's Press, 2010, pp. 5-6.

²¹ Ernest Mathijs, Xavier Mendik (edited by), *Alternative Europe: Eurotrash and Exploitation Cinema Since 1945*, London-New York, Wallflower Press, 2004, p. 11.

²² Pier Giorgio Rauzi, Leonardo Gandini, *La morte allo specchio. La morte secolarizzata nel cinema contemporaneo*, Trento, Edizioni de L'invito, 1997.

²³ *Ivi*, p. 124.

²⁴ Mark A. Vieira, *Hollywood Horror: From Gothic to Cosmic*, New York, Harry N. Abrams, 2003.

²⁵ Noël Carroll, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, London, Routledge, 1990.

²⁶ A. Abruzzese, "La morte e il cinema in tv" cit., p. 203.

²⁷ Scritto tra il 1949 e il 1951, pubblicato dalle Éditions du Cerf nel 1958 e contenuto in André Bazin, *Che cosa è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1979, pp. 27-33.

²⁸ A. Bazin, *Che cosa è il cinema?* cit., p. 32.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ Vivian Sobchack, "Inscribing ethical space: Ten propositions on death, representation, and documentary", *Quarterly Review of Film Studies*, Fall 1984, pp. 292-293.

³¹ Margaret Gibson, "Death scenes: Ethics of the face and cinematic death", *Mortality*, 6, 3, 2001, p. 318.

³² BKG, "The Act of Seeing with One's Own Eyes", in Barry Keith Grant, Jim Hillier, *100 Documentary Films. BFI Screen Guides*, London, British Film Institute, 2009, pp. 10-11.

³³ *Ivi*, p. 10.

³⁴ Elizabeth Jones, "Locating Truth in Film, 1940-1980", *Post Script*, 1, 1986, p. 59.

³⁵ *Ivi*, p. 65.

³⁶ Jonathan Rosenbaum, "The Act of Seeing with One's Own Eyes", *Monthly Film Bulletin*, 625, 1986, p. 62.

³⁷ Daniel H. Levoff, "Brakhage's The Act of Seeing with One's Own Eyes", *Film Culture*, 56-57, 1973, p. 74.

³⁸ A questo proposito il cineasta ha dichiarato: «That's the one taboo in this film. I may not film faces so that they would be recognizable to a relative later, or a friend and I would not want to anyway. They did not have to tell me this, because you could drive someone crazy with that.

[...] There's always limitation, a lot of them are imposed from the outside and if they don't interfere you go ahead; if they do, of course, it's blasphemy to go ahead». Cfr. Stan Brakhage, "How They Were Loving I Think Everything Should Be Seen. Stan Brakhage at Millennium, February 19, 1972", *Millennium Film Journal*, 4/7/49, Fall-Wint 2007, pp. 19-20.

³⁹ Stéphane Morin, "Nick's Movie: le point de fuite", *Cinémas – Revue d'études cinématographiques*, Hiver 1994, pp. 101-117.

⁴⁰ Elio Girlanda, "Nick's Film", *Rivista del cinema*, 1-2, 1982, pp. 39-40.

⁴¹ Carlo Pasquini, "Nick's Film di Wim Wenders", *Cinema* 60, 142, 1981, p. 62.

⁴² Lucilla Albano, "Riflessioni sul cinema e la morte", *Film critica*, 425, 1992, p. 217.

⁴³ Timothy Corrigan, "Cinematic Snuff: German Friends and Narrative Murders", *Cinema Journal*, 24, 2, Winter 1985, p. 14.

⁴⁴ Antonio Costa, "All that Death", *Cinema e cinema*, 25-26, 1980, p. 89.

⁴⁵ T. Corrigan, "Cinematic Snuff: German Friends and Narrative Murders" cit., p. 16.

⁴⁶ Cinzia Baldazzi, "Wenders e l'uccisione dei padri", *Cinema* 60, 148, p. 4.

⁴⁷ www.thebridge-themovie.com.

⁴⁸ Disponibile al seguente link: <http://www.youtube.com/watch?v=ADxUFAD6eBU>.

⁴⁹ Jay Slater, "Off The Bridge: Interview with Director Eric Steel", *Filmthreat.com*, December 12, 2007 (<https://filmthreat.com/uncategorized/off-the-bridge-interview-with-director-eric-steel/>).

⁵⁰ Stephen Holden, "That Beautiful but Deadly San Francisco Span", *The New York Times*, October 27, 2006 (http://movies.nytimes.com/2006/10/27/movies/27brid.html?ex=1162612800&en=ef9e6526364f9858&ei=5070&emc=eta1&_r=0).

⁵¹ Anon., "Suicide Watch", *The Los Angeles Times*, November 10, 2006 (<http://www.latimes.com/news/la-ed-bridge10nov10,0,7462830.story>).

⁵² Owen Gleiberman, "The Bridge", *Ew.com*, Nov. 1, 2006 (<http://www.ew.com/ew/article/0,,1553335,00.html>).

⁵³ Philip Matier, Andrew Ross, "Film captures suicides on Golden Gate Bridge. Angry officials say moviemaker misled them", *Sfgate.com*,

January 19, 2005 (<http://www.sfgate.com/bayarea/matier-ross/article/Film-captures-suicides-on-Golden-Gate-Bridge-3313450.php>).

⁵⁴ Ryan Gilbey, "The Bridge", *Sight and Sound*, 17, 3, March 2007, p. 48.

⁵⁵ Dennis Harvey, "The Bridge", *Variety*, 402, 12, May 2006, p. 77.

⁵⁶ Mikita Brottman, "Carnivalising the Taboo: The Mondo Film and the Opened Body", *CineAction*, 38, September 1995, p. 30.

⁵⁷ *Ivi*, p. 33.

⁵⁸ La categoria è problematica al punto che non esiste nemmeno una grafia condivisa per quanto riguarda il termine "mondo" che, di evidente origine italiana e inizialmente legato al film di Gualtiero Jacopetti, Paolo Cavara e Franco Prosperi *Mondo cane* (1962), nell'uso comune internazionale è scritto di volta in volta con la grafia maiuscola o minuscola. *Shockumentary* è invece il termine con il quale sono più universalmente noti.

⁵⁹ Mark Goodall, "Shockumentary evidence: The perverse politics of the Mondo film", in Stephanie Dennison, Song Hwee Lim (edited by), *Remapping World Cinema: Identity, Culture and Politics in Film*, London, Wallflower Press, 2006, p. 118.

⁶⁰ David Gregory, *The Godfathers of Mondo*, New York, Blue Underground, 2003.

⁶¹ M. Goodall, "Shockumentary evidence" cit., p. 123.

⁶² Anche in questo caso, non c'è pieno accordo su quale film abbia dato origine al filone: per Goodall, ad esempio, inizierebbe con *Europa di notte* di Alessandro Blasetti (1959), mentre considera *Africa Speaks* di Walter Futter (1930), *Goono Goona* di Armand Denis e Andre Roosevelt (1932), *Karamoja* di William Treutle (1954) e *Mau Mau* di Elwood Price (1954) importanti precedenti nella spettacolarizzazione dell'etnografia sul grande schermo.

⁶³ Élie Castiel, "Le Mondo. Rites insolites et nuit chaudes du mondo", *Séquences*, 197, Juillet-Août 1998 (Dossier), pp. 27-30.

⁶⁴ Mark Goodall, "Look Out, It's Real! J. G. Ballard on Mondo Cinema and the 1960s", *Vertigo*, 3, 9, Summer 2008, p. 45.

⁶⁵ *Ibidem*.

⁶⁶ Roberto Nepoti, "Mondo Cane Mondo Cannibale. Il documentario italiano di exploi-

tation da Jacopetti agli anni Ottanta”, *Segnocinema*, 46, 1990, p. 24.

⁶⁷ Mark Goodall, *Sweet & Savage: The World Through the Shockumentary Film Lens*, London, Headpress, p. 110.

⁶⁸ Cfr. Daniel G. Shipka, *Perverse Titillation: The Exploitation Cinema of Italy, Spain and France, 1960-1980*, Jefferson, McFarland, 2011.

⁶⁹ Cfr. Roberto Curti, Tommaso La Selva, *Sex and Violence. Percorsi nel cinema estremo*, Torino, Lindau, 2003.

⁷⁰ *Ivi*, p. 260.

⁷¹ Lino Micciché, *Cinema italiano degli anni '70*, Venezia, Marsilio, 1979, p. 121.

⁷² Gian Piero Brunetta, *Storia del cinema italiano. Dal 1945 agli anni Ottanta*, Roma, Editori Riuniti, 1982, p. 791.

⁷³ J. G., “Mondo Cane”, *Monthly Film Bulletin*, 30, 348, Jan 1963, pp. 3-4.

⁷⁴ Anon., “Mondo Cane”, *Kinematograph Weekly*, November 15, 1962, p. 30.

⁷⁵ Hawk., “Mondo Cane”, *Variety*, May 16, 1962.

⁷⁶ Mandel Herbstmann, “Mondo Cane”, *The Film Daily*, March 26, 1963, p. 8.

⁷⁷ James Powers, “Italian Picture A Sadistic Orgy”, *The Hollywood Reporter*, February 20, 1963, p. 3.

⁷⁸ M. M., “Mondo cane”, *La Cinématographie Française*, 1982, sep. 1962, p. 19.

⁷⁹ M. D., “Mondo cane”, *Cahiers du Cinéma*, 23, 136, oct. 1962, p. 58.

⁸⁰ Gregorio Napoli, “Mondo cane”, *Film Selezione*, 3, 12, luglio-agosto 1962, pp. 52-53.

⁸¹ (a.a.), “Mondo cane”, *Intermezzo*, 17, 7-8, 30 aprile 1962, p. 67.

⁸² Ernesto G. Laura, “Mondo cane”, *Bianco e Nero*, 23, 5, maggio 1962, pp. 65-67.

⁸³ Sandro Zambetti, “Africa addio! Una tecnica utilizzata per un basso e ignobile servizio”, *Cineforum*, 53, marzo 1966, pp. 236-241.

⁸⁴ Giacomo Gambetti, “Africa addio”, *Bianco e Nero*, 27, 4, aprile 1966, pp. 53-55.

⁸⁵ A. G., “Africa addio”, *La rivista del cinematografo*, 4, aprile 1966, pp. 292-293.

⁸⁶ E. F., “Africa addio”, *Intermezzo*, 5-6, 31 marzo 1966, p. 4.

⁸⁷ Anon., “Africa addio”, *Monthly Film Bulletin*, 34, 405, October 1967, p. 159.

⁸⁸ Rita Porena, “Anatomia di una mistificazione. *Africa addio* un film di propaganda razzista”, *Cinema* 60, 57, 1966, pp. 33-40.

⁸⁹ *Ivi*, p. 34.

⁹⁰ Mino Argentieri, “Anatomia di una mistificazione. Facili trucchi per distorcere la verità”, *Cinema* 60, 57, 1966, p. 41.

⁹¹ Francesco Dorigo, “La teoria della comunicazione. L'uomo e le realtà sociali”, *La rivista del cinematografo*, 8, 1966, p. 507.

⁹² Anon., “Jacopetti”, *Cinema* 60, 1967, p. 16.

⁹³ E. B., “Africa addio”, *Film Critica*, 166, 1966, p. 254.

⁹⁴ A. Galante Garrone, “Nella possibilità di mentire il pericolo maggiore del cinema”, *Cinema Nuovo*, 180, 1966, p. 86.

⁹⁵ *Ivi*, pp. 87-88.

⁹⁶ Charles S. Aaronson, “Africa Addio”, *Motion Picture Herald*, 237, 5, February 1, 1967, p. 654.

⁹⁷ Mandel Herbstman, “Africa Addio”, *The Film Daily*, January 13, 1967, p. 6.

⁹⁸ Margaret Hinxman, “Africa Addio”, *The Daily Cinema*, 9 June 1967, p. 5.

⁹⁹ Hawk., “Africa, Addio!”, *Variety*, March 9, 1966.

¹⁰⁰ Climati è stato direttore della fotografia al fianco di Jacopetti, Prospero e Cavara, mentre Morra si è occupato del montaggio di *Mondo cane* 2.

¹⁰¹ John Pym, “Savage Man, Savage Beast”, *Time Out*, 323, 21 May 1976, p. 35.

¹⁰² Marjorie Bilbow, “Savage Man, Savage Beast”, *Screen International*, 37, 22 May 1976, p. 14.

¹⁰³ Jenny Craven, “Savage Man, Savage Beast”, *Films and Filming*, 22, 10, July 1976, pp. 33-35.

¹⁰⁴ John Pym, “Ultime grida dalla savana”, *Monthly Film Bulletin*, 43, 510, July 1976, pp. 153-154.

¹⁰⁵ Ch. B., “Le derniers cris de la savane, film documentaire italien d'Antonio Climati et Mario Morra”, *Image et son*, 304, Mars 1976, pp. 98-99.

¹⁰⁶ Bruno Damiani, “Ultime grida dalla savana”, *Cineforum*, 148, ottobre 1975, pp. 759-761.

¹⁰⁷ Alle due pellicole citate possiamo aggiungere *Emanuelle e gli ultimi cannibali* (Joe D'A-

mato, 1977), *La montagna del dio cannibale* (Sergio Martino, 1978), *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1979), *Mangiati vivi!* (Umberto Lenzi, 1980), *Zombi Holocaust* (Marino Girolami, 1980), *Anthropophagus* (Joe D'Amato, 1980), *Cannibal Ferox* (Umberto Lenzi, 1981), *Schiave bianche, violenza in Amazzonia* (Mario Gariazzo, 1985), *Nudo e selvaggio* (Michele Massimo Tarantini, 1985), *Natura contro* (Antonio Climati, 1988), oltre all'incursione di Jess Franco *Mondo Cannibal* (1980).

¹⁰⁸ Mark Bernard, "The Only Monsters Here Are the Filmmakers': Animal Cruelty and Death in Italian Cannibal Films", paper presented at the Society for Cinema and Media Studies 2012 Conference, Boston, MA.

¹⁰⁹ Daniel G. Shipka, citato in M. Bernard, "The Only Monsters Here Are the Filmmakers'" cit.

¹¹⁰ Salvo dove diversamente indicato, le recensioni dei quotidiani sono tratte da Film Guida – Rassegna della critica cinematografica italiana, a cura di E. Ottonello, F. Pagano e L. Rainusso, Rapallo (GE).

¹¹¹ *Cinecritica* riferisce di un lancio *Ansa* secondo cui «Il pubblico ministero aveva ritenuto il film lesivo della dignità umana per sedici sequenze, in cui si era rilevata una compiaciuta insistenza nel rappresentare crudamente particolari di sadismo e violenza (sessuale e non), verso persone, animali e cose». Nella stessa segnalazione si ricorda che la vicenda ha sollevato un dibattito parallelo, riportato da *Il Giorno* di Milano, dal momento che il sequestro del film aveva un risvolto giuridico rilevante: «alcuni settori della magistratura avevano infatti sottolineato come il codice italiano, tanto stretto in fatto di norme contro l'«oscenità», preveda invece ben pochi strumenti di controllo su spettacoli violenti e sadici». Secondo *Il Messaggero* si tratterebbe del «primo caso del genere verificatosi in Italia». Cfr. Luna, "Sei condanne a Milano per Cannibal Holocaust", *Cinecritica*, 6, 1980, p. 26.

¹¹² Anon., "Cannibal Holocaust", *Segnocinema*, 14, 1984, p. 45.

¹¹³ a. ma., "Quando il cinema si fa antropofago", *La rivista del cinematografo*, 7, 1981, p. 328.

¹¹⁴ *Ibidem*.

¹¹⁵ Lor., "Cannibal Holocaust", *Variety*, 19 June 1985, p. 26.

¹¹⁶ F. G., "Cannibal Holocaust", *Cahiers du Cinéma*, 326, Juillet-Août 1981, p. 63.

¹¹⁷ J. Z., "Cannibal Holocaust", *La revue du cinéma*, Saison 81, pp. 49-50.

¹¹⁸ Anon., "Cannibal Holocaust", *Amis du film*, 299, 1981, p. 20.

¹¹⁹ Jean Roy, "Cannibal Holocaust", *Cinéma*, 81, Juin 1981, pp. 125-126.

¹²⁰ Raymond Lefèvre, "Cannibal Holocaust", *Image et son*, 361, Mai 1981, pp. 39-42.

¹²¹ Guglielmo Pescatore, "La cultura mediale tra consumo e partecipazione", *Bianco e nero*, 572, *Passato prossimo. Cinema e media in Italia negli anni Settanta*, 2012, p. 15.

¹²² R. Curti, T. La Selva, *Sex and Violence* cit. pp. 284-285.

¹²³ Cfr. Jay Slater, *Eaten Alive! Italian Cannibal and Zombie Movies*, London, Plexus, 2002.

¹²⁴ "Jason Jay Slater and Harvey Fenton in conversation with David Herman, director of Executions", *Flesh & Blood FIVE*, Sept. 1995, p. 64.

¹²⁵ David Monaghan, "Executions", *Metro Magazine*, 104, 1995, p. 31.

¹²⁶ *Ivi*, pp. 32-33.

¹²⁷ *Ivi*, p. 8.

¹²⁸ Jeffrey Sconce, "'Trashing' the Academy: Taste, Excess, and an Emerging Politics of Cinematic Style", *Screen*, 36, 4, Winter 1995, p. 372.

¹²⁹ *Ivi*, p. 386.

¹³⁰ Mikita Brottman, *Offensive Films*, Nashville, Vanderbilt University Press, 2005, pp. 4-5.

¹³¹ Redazione, "Q&A", *Empire*, 48, June 1993, p. 34.

¹³² Julian Petley, "'Snuffed Out': Nightmares in a Trading Standards Officer's Brain", in Xavier Mendik, Graeme Harper (edited by), *Unruly Pleasures: The Cult Film and its Critics*, Guildford, FAB Press, 2000, p. 211.

¹³³ Boaz Hagin, "Killed Because of Lousy Ratings: The Hollywood History of Snuff", *Journal of Popular Film and Television*, 38.1, January-March 2010, pp. 44-51.

¹³⁴ L'acronimo indica pratiche sessuali consensuali che contemplanò combinazioni di bon-

dage, dominazione, sadismo e masochismo. Il filone snuff se ne è impadronito puntando ovviamente sulla costrizione estrema (fino alla morte, appunto) e non consensuale delle vittime.

¹³⁵ Gerald Peary, "Woman in Porn: How young Roberta Findlay grew up and made Snuff", *Take One*, 6, 10, September 1978, pp. 28-32.

¹³⁶ Linda Williams, *Hard Core: Power, Pleasure, and the "Frenzy of the Visible"*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 1999, p. 191.

¹³⁷ Eithne Johnson, Eric Schaefer, "Soft Core/Hard Gore: Snuff as a Crisis in Meaning", *Journal of Film and Video*, 45, 2/3, Summer/Fall 1993, p. 47.

¹³⁸ Steve Jones, "Dying to be Seen: Snuff-Fiction's Problematic Fantasies of 'Reality'", *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 19, February 2011, p. 3.

¹³⁹ Joel Black, "Real(ist) Horror: From Execution Videos to Snuff Films", in Xavier Mendik, Steven Jay Schneider (edited by), *Underground U.S.A.: Filmmaking Beyond the Hollywood Canon*, London, Wallflower Press, 2003, p. 68.

¹⁴⁰ In termini generali, l'espressione indica la diffusione di panico tra la popolazione a proposito di episodi scioccanti o argomenti e temi particolarmente controversi (dalla delinquenza giovanile al terrorismo, da comportamenti sessuali "devianti" ai culti satanici...), percepiti dall'opinione pubblica come una minaccia alla società. Il ruolo giocato dai media, soprattutto da certa stampa sensazionalistica, è in questi casi determinante. Per un'introduzione al tema, cfr. Stanley Cohen, *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*, New York, St. Martin's Press, 1980; Nachman Ben-Yehuda, Erich Goode, *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*, Oxford, Blackwell, 1994.

¹⁴¹ Cfr. J. Petley, "'Snuffed Out'" cit. Quanto scritto non vuole assolutamente appoggiare in alcun modo né azioni che prevedano la partecipazione forzata di qualcuno a qualsivoglia pratica, né tantomeno sottovalutare la piaga della pedopornografia.

¹⁴² Paolo Filo Della Torre, "Violentati e uccisi sotto i flash di Londra, caccia ai killer di

bimbi", *La Repubblica*, 28 luglio 1990, p. 18 (<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1990/07/28/violentati-uccisi-sotto-flash-londra-caccia-ai.html>).

¹⁴³ Charles Lancha, "Jeunes femmes assassinées", *Humanite.fr*, 15 Août 2003 (<https://www.humanite.fr/node/289796>).

¹⁴⁴ Anon., "Il mistero degli Snuff Movie nel garage di Cinisello Balsamo", *Ilsecoloxix.it*, 28 maggio 2011 (http://www.ilsecoloxix.it/p/italia/2011/05/28/AOtFBbX-balasamo_mistero_cinisello.shtml).

¹⁴⁵ Redazione, "Seviziata e uccisa nel garage: spunta la pista degli 'snuff movie'", *Ilgiornale.it*, 28 maggio 2011 (http://www.ilgiornale.it/interni/seviziata_e_uccisa_garage__spunta_pista_snuff_movie/28-05-2011/articolo-id=525830-page=0-comments=1).

¹⁴⁶ Anon., "Box degli orrori, spunta la pista sadomaso", *Tgcom24*, 27 maggio 2011 (<http://www.tgcom24.mediaset.it/cronaca/articoli/1010806/box-degli-orreri-spunta-la-pista-sadomaso.shtml>). Il sommario dell'articolo prosegue: "Un testimone: 'Vedevo sempre una donna sexy nei garage'. Gli investigatori non escludono l'ipotesi di un giro di 'snuff movie', film con violenze riprese dal vero".

¹⁴⁷ Staff reporter, "Tia's addict mum to sue council", *TheSun.co.uk*, 13 May, 2011 (<https://www.thesun.co.uk/archives/news/542229/tias-addict-mum-to-sue-council/>).

¹⁴⁸ Ci riferiamo in particolare a Martin Barker (edited by), *The Video Nasties: Freedom and Censorship in the Media*, London, Pluto Press, 1984; John Martin, *The Seduction of the Gullible: The Curious History of the British "Video Nasties" Phenomenon*, 2 Rev Edition, Nottingham, Procrustes Press, 1997; Kate Egan, *Trash or Treasure? Censorship and the Changing Meanings of the Video Nasties*, Manchester-New York, Manchester University Press, 2007.

¹⁴⁹ Allan Bryce, *Video Nasties! From Absurd to Zombie Flesh-Eaters - A Collector's Guide to the Most Horrifying Films Ever Banned!*, Liskeard, Stray Cat Publishing Limited, 2000.

¹⁵⁰ *Ivi*, p. 7.

¹⁵¹ *Ibidem*.

¹⁵² K. Egan, *Trash or Treasure?* cit., p. 3.

¹⁵³ *Absurd (Anthropophagous 2)*, Peter Newton (Aristide Massaccesi), Italia 1981; *Anthropoph-*

agous the Beast, Peter Newton (Aristide Massaccesi), Italia 1980; *Axe (Lisa Lisa/The California Axe Massacre)*, Frederick R. Friedel, USA 1977; *The Beast in Heat (La bestia in calore)*, Ivan Katansky (Luigi Batzella), Italia 1976; *Blood Bath (Reazione a catena)*, Mario Bava, Italia 1971; *Blood Feast*, H.G. Lewis, USA 1963; *Blood Rites (The Ghastly Ones)*, Andy Milligan, USA 1967; *Bloody Moon*, Jesus Franco, Germania 1981; *The Burning*, Tony Maylam, USA 1980; *Cannibal Apocalypse (Apocalypse domani)*, Anthony M. Dawson (Antonio Margheriti), Italia/Spagna 1979; *Cannibal Ferox*, Umberto Lenzi, Italia 1981; *Cannibal Holocaust*, Ruggero Deodato, Italia 1980; *The Cannibal Man*, Eloy De La Iglesia, Spagna 1971; *The Devil Hunter (Sexo canibal)*, Jesus Franco, Spagna/Francia/Germania 1980; *Don't Go in the Woods... Alone!*, James Bryan, USA 1980; *The Driller Killer*, Abel Ferrara, USA 1979; *Evilpeak*, Eric Weston, USA 1981; *Exposé (La casa sulla collina di paglia)*, James Kenelm Clarke, UK 1976; *Faces of Death*, Conan Le Cilaire (John Alan Schwartz), USA 1979; *Fight for Your Life*, Robert A. Endelson, USA 1977; *Forest of Fear (Blood eaters)*, Charles McCrann, USA 1979; *Andy Warhol's Frankenstein (Il mostro è in tavola... Barone Frankenstein)*, Paul Morrissey, Italia/Francia 1973; *Gestapo's Last Orgy (L'ultima orgia del III Reich)*, Cesare Canevari, Italia 1976; *The House by the Cemetery (Quella villa accanto al cimitero)*, Lucio Fulci, Italia 1981; *House on the Edge of the Park (La casa sperduta nel parco)*, Ruggero Deodato, Italia 1980; *I Spit on Your Grave (Non violentate Jennifer)*, Meir Zarchi, USA 1978; *Island of Death*, Nick Mastorakis, Grecia 1976; *The Last House on the Left (L'ultima casa a sinistra)*, Wes Craven, USA 1972; *Love Camp 7 (Camp 7: lager femminile)*, Robert Lee Frost, USA 1968; *Madhouse*, Ovidio G. Assonitis, Italia 1981; *Mardi Gras Massacre*, Jack Weis, USA 1978; *Night of the Bloody Apes*, René Cardona, Messico 1968; *Night of the Demon*, James C. Wasson, USA 1980; *Nightmares in a Damaged Brain (Nightmare)*, Romano Scavolini, USA 1981; *Snuff (Slaughter)*, Michael Findlay (& Simon Nuchtern), USA 1976; *SS Experiment Camp (SS Experiment Love Camp)*, Sergio Garrone, Italia 1976; *Tenebrae (Tenebre)*,

Dario Argento, Italia 1982; *The Werewolf and the Yeti (Night of the Howling Beast)*, Miguel I. Bonns (M. I. Bonns), Spagna 1975; *Zombie Flesh-Eaters (Zombie 2)*, Lucio Fulci, Italia 1979.

¹⁵⁴ *The Beyond (L'aldilà)*, Lucio Fulci, Italia 1981; *The Bogey Man*, Ulli Lommel, USA 1980; *Cannibal Terror*, Allan W. Steeve (Alain Deruelle, Julio Pérez Taberner, Olivier Mathot), Francia/Spagna 1981; *Contamination (Alien Contamination)*, Lewis Coates (Luigi Cozzi), Italia/Germania 1980; *Dead & Buried*, Gary A. Sherman, USA 1981; *Death Trap (Eaten Alive)*, Tobe Hooper, USA 1976; *Deep River Savages (Il paese del sesso selvaggio)*, Umberto Lenzi, Italia 1972; *Delirium (Psycho Puppet)*, Peter Maris, USA 1980; *Don't Go in the House*, Joseph Ellison, USA 1979; *Don't Go Near the Park (Curse of the Living Dead)*, Lawrence D. Foldes, USA 1979; *Don't Look in the Basement*, S. F. Brownrigg, USA 1973; *The Evil Dead (Book of the Dead)*, Sam Raimi, USA 1982; *Frozen Scream*, Frank Roach, USA 1981; *The Funhouse*, Tobe Hooper, USA 1981; *Human Experiments (Beyond the Gate)*, Gregory Goodell, USA 1979; *I Miss You, Hugs & Kisses (Left for Dead)*, Murray Markovitz, Canada 1978; *Inferno*, Dario Argento, Italia 1980; *Killer Nun (Suor omicidi)*, Giulio Berruti, Italia 1978; *Late Night Train (L'ultimo treno della notte, The New House on the Left)*, Aldo Lado, Italia 1974; *The Living Dead (Non si deve profanare il sonno dei morti)*, Jorge Grau, Spagna/Italia, 1974; *Nightmare Maker*, William Asher, USA 1981; *Possession*, Andrzej Zulawski, Francia/Germania, 1981; *Pranks*, Jeffrey Obrow e Stephen Carpenter, USA 1981; *Prisoner of the Cannibal God (La montagna del dio cannibale)*, Sergio Martino, Italia 1978; *Revenge of the Bogey Man (Boogeyman II)*, Bruce Starr (e Ulli Lommel), USA 1982; *The Slayer (Nightmare Island)*, J.S. Cardone, USA 1981; *Terror Eyes (Night School)*, Kenneth Hughes, USA 1980; *The Toolbox Murders*, Dennis Donnelly, USA 1977; *Unhinged*, Don Gronquist, USA 1982; *Visiting Hours*, Jean Claude Lord, Canada 1981; *The Witch Who Came From the Sea*, Matt Cimber, USA 1976; *Women Behind Bars*, Jesus Franco, Francia/Belgio 1976; *Zombie Creeping Flesh (L'inferno dei morti viventi/Hell of the*

Living Dead), Bruno Mattei (Vincent Dawn), Italia/Spagna 1981.

¹⁵⁵ Martin Barker, “‘Nasties’: A problem of identification”, in M. Barker, *The Video Nasties* cit., pp. 105-106.

¹⁵⁶ Intervista contenuta negli extra della versione DVD del film edito da Image Entertainment nel 2003.

¹⁵⁷ Geoffrey Pearson, “Falling Standards: A Short, Sharp History of Moral Decline”, in M. Barker, *The Video Nasties* cit., pp. 97-99.

¹⁵⁸ A. Bryce, *Video Nasties!* cit., p. 13.

¹⁵⁹ Johnny Walker, “Nasty visions: Violent spectacle in contemporary British horror cinema”, *Horror Studies*, 2.1, 2011, pp. 115-130.

¹⁶⁰ Scott Beggs, “British Censor Board Using Bad Research to Inflict Greater Restrictions on Movies”, *Filmschoolrejects.com*, December 12, 2012 (<https://filmschoolrejects.com/british-censor-board-using-bad-research-to-inflict-greater-restrictions-on-movies-159f7a0f1e6b/>).

¹⁶¹ David Edelstein, “Now playing at your local multiplex: Torture porn. Why has America gone nuts for blood, guts, and sadism?”, *New York Magazine*, Jan 28, 2006 (<http://nymag.com/movies/features/15622/>).

¹⁶² I torture porn annoverano alcuni dei maggiori incassi del nuovo millennio, come lo stesso *Hostel* e il franchise *Saw*, la cui saga inizia nel 2004 a opera di James Wan. Al filone afferirebbero sia alcune delle prove più interessanti di volti nuovi del genere horror, come Rob Zombie, che rientrerebbe nella categoria per il suo *La casa del diavolo* (*The Devil's Rejects*, 2005), sia incursioni saltuarie di insospettabili cineasti “impegnati” come Roland Joffé, che nel 2007 firma *Captivity*. E se non mancano esordi di rilievo, come il lungometraggio australiano indipendente *Wolf Creek* di Greg McLean (2005), il torture porn accoglie “a ritroso” anche opere significative della poetica di autori come Takashi Miike (*Ichii the Killer*, 2001) e Gaspar Noé (*Irréversible*, 2002), esempi della “New Wave” del cinema horror francese come *Baise-moi* di Virginie Despentes e Coralie Trinh Thi (2000) e pellicole meno ispirate che cercano di capitalizzare nel breve periodo, puntando sull'interesse del pubblico per congegni narrativi il cui fulcro è la macelleria di giovani americani

in trasferta (sulla scia di *Hostel*, che si svolge nell'Europa dell'Est): ne sono un esempio *Turistas* (John Stockwell, 2006), ambientato in Brasile, e *Borderland* (Zev Berman, 2007), il cui setting è invece il Messico. Completa l'elenco *La passione di Cristo* diretto da Mel Gibson (*The Passion of the Christ*, 2004).

¹⁶³ D. Edelstein, “Now playing at your local multiplex: Torture porn” cit.

¹⁶⁴ La letteratura sull'argomento è ormai piuttosto vasta e rimandiamo dunque alle seguenti risorse: Jerod Ra'Del Hollyfield, “Torture Porn and Bodies Politic: Post-Cold War American Perspectives in Eli Roth's *Hostel* and *Hostel: Part II*”, *Cineaction*, 78, 2009, pp. 23-31; Christopher Sharrett, “The Problem of Saw: ‘Torture Porn’ and the Conservatism of Contemporary Horror Films”, *Cineaste*, 35, 1, Winter 2009, pp. 32-37; James Aston, John Walliss, *To See the Saw Movies: Essays on Torture Porn and Post-9/11 Horror*, Jefferson, NC, McFarland, 2013; Steve Jones, *Torture Porn: Popular Horror after Saw*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, Palgrave Macmillan, 2013; Aaron Michael Kerner, *Torture Porn in the Wake of 9/11: Horror, Exploitation, and the Cinema of Sensation*, New Brunswick, NJ, Rutgers University Press, 2015.

¹⁶⁵ Adam Lowenstein, “Spectacle horror and *Hostel*: Why ‘torture porn’ does not exist”, *Critical Quarterly*, 53, 1, p. 42.

¹⁶⁶ *Ivi*, p. 50.

¹⁶⁷ Daniel Holland Earle, “Torture Porn: Conceptualizing a Current Trend in Graphic Imagery”, disponibile al seguente link: http://citation.allacademic.com//meta/p_mla_apa_research_citation/2/5/6/8/5/pages256857/p256857-1.php.

¹⁶⁸ Cfr. Nicolò Gallio, “Film, fan e teschi. Body-Disgusting e *A Serbian Film*”, *Cinergie. Il cinema e le altre arti*, 1, marzo 2012.

¹⁶⁹ S. Jones, “Locating Truth in Film, 1940-1980” cit., pp. 4-5.

Capitolo 3. Dentro e fuori i tessuti

¹ Nella sua accezione più generica, un meme è un'unità culturale in grado di propagarsi auto-replicandosi da una mente (o da un sup-

porto simbolico) all'altra. La sua definizione, piuttosto controversa, è stata proposta dal biologo Richard Dawkins nel libro *Il gene egoista*, Milano, Mondadori, 1995. È stata successivamente ripresa da Susan Blackmore nel volume *La macchina dei memi. Perché i geni non bastano*, Torino, Instar Libri, 2002. In breve tempo è divenuto un concetto popolare tra quanti si occupano a livello professionale di comunicazione, viralità, marketing, social media e studio di tendenze e mode: cfr. Francesco Ianneo, *Memetica. Genetica e virologia di idee, credenze e mode*, Roma, Castelvecchi, 2005.

² Per una ricostruzione dell'origine del meme cfr. <http://knowyourmeme.com/memes/bad-luck-brian>.

³ <http://cheezburger.com/556333977>.

⁴ Whitney Phillips, "In Defense of Memes", web essay pubblicato su www.spreadablemedia.org. Sull'argomento si veda anche Mark Dery, "Endtime for Hitler: On the Downfall Parodies and the Inglorious Return of Der Führer", in Mark Dery, *I Must Not Think Bad Thoughts: Drive-by Essays on American Dread, American Dreams*, Minneapolis-London, University of Minnesota Press, pp. 101-111.

⁵ Il termine indica una particolare forma di umorismo che è spesso legato a contenuti politicamente scorretti: si tratta di una sorta di risata fatta alle spese di qualcuno, una degenerazione del più innocuo *lol*.

⁶ Cfr. Enrico Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma-Bari, Editori Laterza, 2007.

⁷ Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York, New York University Press, 2013.

⁸ Henry Jenkins, *If It Doesn't Spread, It's Dead (Part One): Media Viruses and Memes*, http://henryjenkins.org/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html. Il white paper è anche accessibile al seguente link: http://www.convergenceculture.org/weblog/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p_7.php.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ Richard Brodie, *Virus of the Mind: The New Science of the Meme*, Seattle, Integral Press, 1996.

¹¹ Michele Knobel, Colin Lankshear, *New Literacies: Everyday Practices & Classroom Learning*, Buckingham, Open University Press, 2007.

¹² Secondo Wikipedia, il termine indica un'immagine che abbina fotografie di gatti a testi umoristici, utilizzando testi idiosincratici e volutamente sgrammaticati, il cosiddetto "lolpeak" (<http://en.wikipedia.org/wiki/Lolcat>).

¹³ http://en.wikipedia.org/wiki/Snuff_film.

¹⁴ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SnuffFilm>.

¹⁵ Barbara Mikkelson, "A Pinch of Snuff", *Snopes.com*, 31 October 2006 (<http://www.snopes.com/horrors/madmen/snuff.asp>).

¹⁶ Tra le sue numerose pubblicazioni, segnaliamo il vasto repertorio di motivi folklorici catalogato in Jan Harold Brunvand, *Encyclopedia of Urban Legends, Updated and Expanded Edition*, Santa Barbara, ABC-CLIO, 2012.

¹⁷ Jan Harold Brunvand, *The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings*, New York-London, W.W. Norton & Company, 1981, p. 11.

¹⁸ Caratteristica delle leggende urbane è appunto quella di trasmettersi facendo riferimento alla fonte come il classico "amico di un amico", rendendo quasi impossibile stabilirne l'origine con certezza. Ma, con la sempre più massiccia presenza dei mass media, giornali, radio, TV e Internet fanno da cassa di risonanza amplificando a dismisura e in tempi brevi ciò che prima si trasmetteva da una persona all'altra nell'arco di intervalli di tempo ben più dilatati. Cfr. Robert E. Bartholomew, Benjamin Radford, *The Martians Have Landed! A History of Media-Driven Panics and Hoaxes*, Jefferson, NC/London, McFarland & Company, 2012.

¹⁹ Vincent Bugliosi, Curt Gentry, *Helter Skelter. Storia del caso Charles Manson*, Milano, Mondadori, 2006.

²⁰ Ed Sanders, *La "Famiglia" di Charles Manson. Gli assassini di Sharon Tate*, Milano, Feltrinelli, 1972.

²¹ Con questo termine, tratto dall'omonima canzone dei Beatles, Manson indica una sorta di caos sociale che avrebbe portato allo scontro tra bianchi e neri, al termine del quale lui

e i membri delle "Family" avrebbero preso il potere.

²² *Ivi*, p. 165.

²³ *Ivi*, p. 197.

²⁴ *Ivi*, p. 246.

²⁵ *Ivi*, p. 535.

²⁶ Eleanor Wachs, *Crimelore*, in Jan Harold Brunvand (edited by), *American Folklore: An Encyclopedia*, New York-London, Garland Publishing, Inc., 1996, p. 378.

²⁷ Cfr. David Schmid, *Natural Born Celebrities: Serial Killers in American Culture*, Chicago, University of Chicago Press, 2005.

²⁸ Cfr. Bill Ellis, *Cults*, in J.H. Brunvand (edited by), *American Folklore* cit., pp. 384-385.

²⁹ Manson e i membri della "Famiglia" ritenuti colpevoli di aver materialmente preso parte agli omicidi Tate/La Bianca sono stati condannati a morte; la sentenza è stata commutata in ergastolo nel 1972, quando lo stato della California ha messo al bando la pena di morte.

³⁰ Il file, un report sulle attività della NOW, è suddiviso in tre parti ed è stato rilasciato dallo stesso Federal Bureau of Investigation. I documenti a cui facciamo riferimento sono disponibili online e liberamente consultabili al seguente link: <http://vault.fbi.gov/National%20Organization%20for%20Women%20%28NOW%29/National%20Organization%20for%20Women%20%28NOW%29%20Part%20of%203/view>.

³¹ Scott Aaron Stine, "The Snuff Film: The Making of an Urban Legend", *The Skeptical Inquirer*, 23.3, May/June 1999. Disponibile online al seguente link: http://www.csicop.org/si/show/snuff_film_the_making_of_an_urban_legend/.

³² *Ibidem*.

³³ Pamela Donovan, *No Way of Knowing: Crime, Urban Legends, and the Internet*, New York, Routledge, 2004 (si veda in particolare il capitolo 2: "The Market in Snuff Films", pp. 27-61). Per una disamina sui processi di diffusione delle leggende urbane cfr. Lorenzo Montali, *Leggende tecnologiche... E il gatto bonsai mangiò la fragola pesce*, Roma, Edizioni Avverbi, 2003.

³⁴ Jody Enders, *Death by Drama and Other Medieval Urban Legends*, Chicago/London,

The University of Chicago Press, 2002, pp. 184-185.

³⁵ Malcolm Gladwell, *Il punto critico. I grandi effetti dei piccoli cambiamenti*, Milano, BUR, 2006.

³⁶ Come il caso del giapponese Tsutomu Miyazaki, che avrebbe ucciso e filmato le proprie vittime ispirandosi a un film del franchise *Guinea Pig* per ricavarne un piacere sessuale personale e non per mettere in commercio il video.

³⁷ La sezione in passato aveva preso parte a discusse azioni della polizia come l'Operation Spanner, avvenuta nel Regno Unito nel 1987 e incentrata sul traffico di video realizzati nell'ambito di pratiche BDSM perfettamente legali.

³⁸ Eric Campos, "Up to Snuff: Interview with Paul von Stoetzel", *Filmthreat.com*, June 9, 2008 (<https://filmthreat.com/uncategorized/up-to-snuff-interview-with-paul-von-stoetzel/>).

³⁹ Julian Petley, "Snuffed Out: Nightmares in a Trading Standards Officer's Brain", in Xavier Mendik, Graeme Harper (edited by), *Unruly Pleasures: The Cult Film and its Critics*, Guildford, FAB Press, 2000

⁴⁰ Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggi e temi*, Bologna, Archetipolibri, 2008, p. 56.

⁴¹ Chuck Bennett, "Horror movies. France terror fiend posted girl's execution", *Nypost.com*, March 23, 2012 (http://www.nypost.com/p/news/international/horror_movies_1f1IoTdmgr5zyYbpo2chLL).

⁴² Paolo Berizzi, "Pedofilia, ecco la Rete degli orchi", *Repubblica.it*, 16 luglio 2007 (<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2007/07/16/pedofilia-ecco-la-rete-degli-orchi.html>).

⁴³ Massimo Lugli, "Le perversioni di Superclerk maniaco delle sevizie in rete", *Repubblica.it*, 26 maggio 2000, p. 29 (<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2000/05/26/le-perversioni-di-superclerk-maniaco-delle-sevizie.html>).

⁴⁴ Anon., "La 'snuff movie' de Sarah Palin", *Elmundo.es*, 10 dicembre 2010 (http://www.elmundo.es/america/2010/12/09/estados_unidos/1291883878.html).

⁴⁵ Ryan Sit, "Trump Retweeted Snuff Film,

Possibly Violating Twitter's Rules, But He Probably Won't Get Banned", *Newsweek.com*, 11/29/17 (<https://www.newsweek.com/donald-trump-twitter-snuff-banned-check-mark-725675>).

⁴⁶ David Kerekes, David Slater, *Killing for Culture: An Illustrated History of Death Film from Mondo to Snuff*, London, Creation Books, 1995, p. 246.

⁴⁷ Mikita Brottman, *Offensive Films*, Nashville, Vanderbilt University Press, 2005, p. 95.

⁴⁸ Commento tratto dalla recensione di *Faces of Gore* postata dall'utente dasub in data 21 gennaio 2004 su IMDb.com (<http://www.imdb.com/title/tt0225679/reviews>). In questo e in casi analoghi, riportiamo i commenti degli utenti nella loro versione originale.

⁴⁹ «It's sad to see how low some humans can go to call real death entertainment. This is the most twisted and sickest thing i have ever watched, the person or people who put this trash together should be killed. Im still shocked till this day that people acually buy this, i feel nothing but pain for the animals who were killed in this, it really makes me sick that people find this funny. WHY IS AMAZON SELLING THIS? THIS SERIES SHOULD BE BURNED AND DESTROYED, this is another great example of how sick and degraded humans have become», Music freak (Canada). Commento riportato sulla pagina prodotto di *Faces of Death Collection Vols. 1-4* di Amazon.com, postato in data 10 dicembre 2005 e disponibile al seguente link: http://www.amazon.com/Faces-Death-Collection-Vols-1-4/dp/B000060MU9/ref=cm_cr_pr_product_top.

⁵⁰ «I guess the most any of us can hope for, then, is that when our time is up, our bodies don't find themselves being paraded and ridiculed on a tape like the *Faces of Gore*». Estratto dalla recensione di *Traces of Death* dell'utente D1senior, postata in data 8 novembre 2003 (<http://www.imdb.com/title/tt0225679/reviews>).

⁵¹ «I loved this movie set», scrive un utente, «My family and I used to gather, order a pizza [...] and watch slasher type movies. This set could bring your family together too... I gave it four stars. Losing one due to the violence to animals».

Commento di greg Ca, USA, postato in data 16 dicembre 2002 sulla pagina prodotto di *Faces of Death Collection Vols. 1-4* di Amazon.com cit.

⁵² «I do think that it is extremely important people know exactly what they are about to see. People who watch this, are not watching it because they are disturbed human beings. Well, at least I am not. It is just like when you see an accident on the road. You may try to hide it, but most people want to see the dead body. Thats what this is. Yes, some scenes may be disturbing, but some people watch this stuff, and afterwords they feel like they have conquered their fear of death. All the things in this movie are real life, and I think its healthy to see it, rather than pretend this stuff doesn't happen. I recommend this to people who are fascinated with extreme human behavior, and extreme situations», peter_bark_fan, United States. Recensione postata sulla pagina prodotto di *True Gore* di Amazon.com in data 26 settembre 2006 (<http://www.imdb.com/title/tt0348253/reviews>).

⁵³ Cfr. Giacomo Manzoli, Guglielmo Pescatore (a cura di), *L'arte del risparmio: stile e tecnologia. Il cinema a basso costo in Italia negli anni Sessanta*, Roma, Carocci, 2005.

⁵⁴ D. Kerekes, D. Slater, *Killing for Culture* cit. pp. 109 ss.

⁵⁵ Ad esempio, a proposito di *Faces of Gore*, uno spettatore segnala: «At the end of the film we see a movie clip that according to our host Dr Van Gore is taken from a Hollywood film. It ain't. Anyone can see that it is an independent low-budget amateur film. The clip is from a film called "the Necrofiles". About a cannibal rapist who is brought back to life by a satanic cult and then goes on a killing spree around town. In one scene we see how a bad guy is being shot by a FBI-agent». Dalla recensione di *Greencow_87* (Svezia), 16 dicembre 2004 (<http://www.imdb.com/title/tt0225679/reviews>).

⁵⁶ Moshing Hoods da Peterborough (Inghilterra), il 3 dicembre 2001 scrive: «All of the footage was stolen from other Mondos, which should immediately invalidate the narrator's ('Brain Damage', aka Damon Fox, presumably also the individual responsible for editing this

mess together) hammed-up claims that TOD is 'the world's FIRST all-real shockumentary!' Some of the movies plundered here include SWEET AND SAVAGE, SHOCKING ASIA, DAYS OF FURY and FACES OF DEATH III. Whilst I wouldn't EVER go so far as to recommend a Mondo film, you'd be better off checking out those original movies rather than this one. The true 'art' in Mondo film-making is building a context, and even an (often dubious!) social commentary around the footage in question, creating a (potentially) watchable and thought-provoking shock-fest. TRACES OF DEATH does none of this. It is truly a Mondo for the 'Beavis And Butthead' generation' (<http://www.imdb.com/title/tt0114710/> reviews).

⁵⁷ Nelle recensioni a *Traces of Death III*, Edible Fetus (Nuova Scozia, Canada) il 4 gennaio 2003 commenta: «if you like to be shocked or to "test yourself" this is a lot of fun, especially in a group setting!» (<https://www.imdb.com/title/tt0114710/reviews>). B. Fitzgerald "mr. Fitz" (Salem, Or) il 10 agosto 2004 sulla pagina prodotto di *Faces of Death Collection Vols. 1-4*, cit., ricorda: «Come on who doesn't remember watching these movies growing up and knowing that you were watching something that you weren't supposed to be watching? And the excitement of finding an adult who would rent these movies for you after you and your buddies came up with the outrageous deposit, and the next day knowing that you were one of the few to actually "witness" real death caught on tape!». Sulla stessa pagina, Jason Scherer da Melbourne (Australia) il 2 agosto 2005 scrive: «My friend told me he had the 1st Faces Of Death on VHS, ready for us to watch it. Me & my brother were very eager to, my mate warned me that it IS not for the weak at heart, & after watching it, he was right. He took one look @ me & said, 'You are white as a ghost'. He also told me that one guy watched it, then was so trumatised after seeing it, went out, & killed someone». E ancora, sempre a proposito di *Faces of Death*, John C. Lamb da Massena (NY, Stati Uniti), il 21 ottobre 2005 condivide la sua esperienza: «I remember watching these movies back when I was in Highschool and the images will be

forever burned in my mind. I am and always will be a horror film fan, but this series brings it a giant leap forward by having real footage of death. No computer generated graphics, this is the real thing. Definiatly not for the week of stomach. Not for those under 18 (as I was when I first watched them) Make sure you have a strong stomach, a large bowl of popcorn, and a sense of humor, then sit down and watch all four volumes of this horror-fest together. You will not be disapointed».

⁵⁸ Leonardo Quaresima, "Amare i testi due alla volta. Il remake cinematografico", in Giovanni Guagnellini, Veronica Re, *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Bologna, Archetipolibri, 2007, p. 147.

⁵⁹ Mark Goodall, *Sweet & Savage: The World Through the Shockumentary Film Lens*, London, Headpress, p. 73.

⁶⁰ Cfr. Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

⁶¹ D. Kerekes, D. Slater, *Killing for Culture* cit., p. 128.

⁶² Caricato su YouTube dall'utente Helto-pay27 in data 29 agosto 2007 e visualizzato oltre un milione di volte al momento in cui scriviamo, il video è disponibile al seguente link: <http://www.youtube.com/watch?v=hkyrvB5nPW0>.

⁶³ In data 6 gennaio 2013 erano visibili, ad esempio: il frammento dal titolo *Leões devoram homem - video completo* caricato il 20 gennaio 2012 da William Ferreira (della durata di 2'30"), e rieditato aggiungendo come colonna sonora la struggente canzone *My Immortal* della band americana Evanescence; *Leões devorando um turista (cenas fortes)*, messo online da Eduardo Mendes (1'14"); *Footage of man eaten alive by lions!!* caricato da meanmrmustard89 l'11 novembre 2010 (3'); *men eaten alive by lion* uploadato il 23 novembre 2010 da Azlan Khan (48"); *Lions killing a man on a safary*, online dal 12 gennaio 2008 sul profilo di CONPICANTE (1'13"). Alcune clip sono ancora disponibili ai link che seguono: http://www.youtube.com/watch?v=W_j7H4tyeGs; <http://www.youtube.com/watch?v=s5fN367buWg>; <http://www.youtube.com/watch?v=IZm4ZgNHbsQ>.

⁶⁴ http://wiki.answers.com/Q/Was_Pit_Dernitz_death_by_lions_real_or_staged.

⁶⁵ Ora non più disponibile ma attivo in data 6 gennaio 2013 al link: <http://message.snopes.com/showthread.php?t=13428>.

⁶⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Ultima_grida_dalla_savana.

⁶⁷ In linea generale, il termine, altrimenti indicato come “fake documentary”, designa uno stile narrativo per cui eventi fittizi sono presentati come realmente accaduti. Cfr. Cristina Formenti, “Il mockumentary: quando le estetiche documentarie diventano stile cinematografico”, *Bianco e Nero*, 572, *Pasato prossimo. Cinema e media in Italia negli anni Settanta*, 2012, pp. 107-115; Gary D. Rhodes, “Mockumentaries and the Production of Realist Horror”, *Post Script*, 21, 3, Summer 2002, pp. 46-60.

⁶⁸ Si parla di found footage quando un film girato in precedenza viene inglobato in una pellicola successiva e tali sequenze preesistenti sono di solito usate come espediente narrativo che influisce sullo sviluppo del film che le accoglie.

⁶⁹ D. Kerekes, D. Slater, *Killing for Culture* cit., p. 48.

⁷⁰ “Monsieur Cannibal. Il cinema di Ruggero Deodato”, *Nocturno Dossier*, 73, agosto 2008, p. 35. A proposito di cannibal movies si veda anche “Bon appetit! Guida al cinema cannibalico”, *Nocturno Dossier*, 12, giugno 2003.

⁷¹ Gordiano Lupi, *Cannibal! Il cinema selvaggio di Ruggero Deodato*, Roma, Edizioni Profondo Rosso, 2003, p. 92.

⁷² Carolina Gabriela Jauregui, “Eat it alive and swallow it whole”: Resavoring *Cannibal Holocaust* as a Mockumentary”, *Invisible Culture. An Electronic Journal for Visual Culture*, 7, 2004, p. 5.

⁷³ Harvey Fenton, Julian Grainger, Gian Luca Castoldi, *Cannibal Holocaust: The Savage Cinema of Ruggero Deodato*, Guilford, FAB Press, 1999, p. 77.

⁷⁴ Julian Petley, “Cannibal Holocaust and the Pornography of Death”, in Geoff King (edited by), *The Spectacle of the Real: From Hollywood to “Reality” TV and Beyond*, Bristol/Portland, Intellect Books, 2005, pp. 173-186.

⁷⁵ *Ivi*, p. 181.

⁷⁶ Neil Jackson, “Cannibal Holocaust, Realist Horror, and Reflexivity”, *Post Script: Essays in Film and the Humanities*, 21, 3, 2002, p. 36.

⁷⁷ M. Brotzman, *Offensive Films* cit., pp. 130-131.

⁷⁸ <http://it.wikipedia.org/wiki/Modulo>.

⁷⁹ Nel corso della sequenza, la troupe che si suppone abbia realizzato *Slaughter* si lascia andare all'uccisione e allo smembramento di una giovane donna, membro della produzione, che verrà letteralmente fatta a pezzi e sventrata dal regista. Cfr. Alexandra Heller-Nicholas, “Snuff Boxing: Revisiting the Snuff Coda”, *Cinephile. The University of British Columbia's Film Journal*, 5, 2, Summer 2009.

⁸⁰ Giovanna Maina, Federico Zecca, “Le grandi manovre. Gli anni Settanta preparano il porno”, *Bianco e Nero*, 572, cit., p. 66.

⁸¹ D. Kerekes, D. Slater, *Killing for Culture* cit., p. 43.

⁸² Visibili ai seguenti link: http://www.youtube.com/watch?v=m6jsIr_jfVg; <http://www.youtube.com/watch?v=AuIIOWozMyQ>.

⁸³ Cynthia A. Freeland, “Realist Horror”, in Cynthia A. Freeland, Thomas E. Wartenberg (edited by), *Philosophy and Film*, New York, Routledge, 1995, pp. 126-142.

⁸⁴ Questa sembra essere una licenza del film, dal momento che non vi sarebbero elementi che facciano pensare che Henry Lee Lucas e il sodale Ottis Toole abbiano ripreso gli omicidi che hanno commesso, al contrario di quanto hanno fatto Charles Ng e Leonard Lake.

⁸⁵ J. Black, *Real(ist) Horror*, cit., p. 67.

⁸⁶ Filmati che, oltre a comparire nel già menzionato *Snuff: A Documentary About Killing on Camera*, sono inseriti anche in *The California Killing Field*, episodio della serie di documentari A&E *Notorious* trasmesso il 28 novembre 2006.

⁸⁷ In termini più generali, la pellicola di Tretta, pur senza esplicite conferme da parte del regista, ricorda il caso degli omicidi compiuti da Lawrence Bittaker e Roy Norris (soprannominati “The Tool Box Killers”), che hanno sconvolto la California nel 1979: i due andavano a caccia di vittime a bordo di un furgone simile a quello usato dai personaggi di *The Great American Snuff Film*. Le ragazze catturate venivano seviziate e uccise e i loro cadaveri abbandonati in luoghi isolati.

⁸⁸ Si tratterebbe di *Murder on Film: The Crimes of William Allen Grone*, scritto da Iowa Nixon.

⁸⁹ Joel Black, "Real(ist) Horror: From Execution Videos to Snuff Films", in Xavier Mendik, Steven Jay Schneider (edited by), *Underground U.S.A.: Filmmaking Beyond the Hollywood Canon*, London, Wallflower Press, 2003, p. 72.

⁹⁰ *Ivi*, p. 74.

⁹¹ Quanto segue si basa sulla ricostruzione degli eventi proposta da Barbie Zelizer in *About to Die: How News Images Move the Public*, New York, Oxford University Press, 2010, pp. 208-217.

⁹² *Ivi*, p. 213.

⁹³ Come riporta il catalogo Electronic Arts Intermix, la giustapposizione grottesca di circo e tragedia rende problematica l'esperienza mediale e la memoria collettiva dell'evento: «Using those infamous few frames of film as their starting point, T.R. Uthco and Ant Farm construct a multi-levelled event that is simultaneously a live performance spectacle, a taped re-enactment of the assassination, a mock documentary, and, perhaps most insidiously, a simulation of the Zapruder film itself. Performed in Dealey Plaza in Dallas — the actual site of the assassination — the re-enactment elicits bizarre responses from the spectators, who react to the simulation as though it were the original event» (<http://www.eai.org/title.htm?id=4109>).

⁹⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=PNdLZ-aHgRDI>.

⁹⁵ Cfr. Andrew Zolli, Ann Marie Healy, *Resilience: Why Things Bounce Back*, London, Headline Publishing Group, 2012.

⁹⁶ Mark Goodall, "Look Out, It's Real! J. G. Ballard on Mondo Cinema and the 1960s", *Vertigo*, 3, 9, Summer 2008, pp. 44-45.

⁹⁷ Geoff King, "Just Like a Movie? 9/11 and Hollywood Spectacle", in G. King (edited by), *The Spectacle of the Real* cit., p. 55.

⁹⁸ Keith Sanborn, "The Zapruder Film", *Cine-matograph*, 6, n. spec. *8Mm*, 1998, pp. 19-25.

⁹⁹ IMDb.com riporta inoltre la cifra di 16 milioni di dollari pagata dal Governo degli Stati Uniti agli eredi di Zapruder per la concessione di conservare il filmato originale negli Archivi Nazionali, cifra che corrisponde a oltre 615.000 dollari per ogni secondo della durata complessiva (<http://www.imdb.com/name/nm0953309/bio>).

¹⁰⁰ K. Sanborn, "The Zapruder Film" cit., p. 23.

¹⁰¹ Sembra infatti che quel giorno Zapruder, che di professione faceva il sarto, non volesse nemmeno riprendere l'arrivo di Kennedy, ma sia stato convinto a farlo da una sua dipendente, sicura del fatto che un giorno gli sarebbe piaciuto mostrare le immagini ai propri nipoti.

¹⁰² Da intendersi in senso lato come produzioni audiovisive, considerando sia il filmato Zapruder in sé, sia, ad esempio, l'uso che ne è stato fatto in produzioni cinematografiche propriamente dette, come *JFK* di Oliver Stone.

¹⁰³ Ken Morrison, "The Technology of Homicide: Constructions of Evidence and Truth in the American Murder Film", in Christopher Sharrett (edited by), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Detroit, Wayne State University Press, 1999, p. 311. È utile ricordare che, in un precedente articolo, lo stesso Morrison utilizzava l'espressione "technology of homicide" per indicare «the acts, actions, moral principles, scientific measures, police practices, means of explanation and the strategies for arriving at the truth which are set in motion after a murder has been committed. [...] As it applies to Western societies, however, the technology of homicide refers to the entire framework employed to determine the 'truth' about what happened». Cfr. Ken Morrison, "The Technology of Homicide: Constructions of Evidence and Truth in American Murder Films", *CineAction*, 38, September 1995, p. 18.

¹⁰⁴ *Ivi*, p. 312.

¹⁰⁵ Haidee Wasson, "Assassinating an Image: The Strange Life of Kennedy's Death", *CineAction* cit., pp. 4-11.

¹⁰⁶ *Ivi*, p. 6.

¹⁰⁷ «In the late Sixties, under a subpoena served to Time Inc., New Orleans District Attorney Jim Garrison obtained a copy of the film to be used as evidence of conspiracy in the trial of Clay Shaw [...]. During this temporary release, bootleg copies were made to feed a burgeoning conspiracy community. Despite possessing the means to distribute the film, Time Inc. consistently refused requests from researchers and other interested parties for private screenings, public screenings or publications of stills. [...] Despite Time's

over-zealous – if not suspicious – hoarding of the film, the importance of its contents could not be forever withheld. In 1975, Robert Groden and Dick Gregory approached Gerardo Rivera with an optically-enhanced version of the Zapruder footage which Groden had created by rephotographing, frame by frame, newly stabilized and enlarged images from a bootleg copy of the Time Inc. footage – an enhanced version of a copy of an original widely understood to be, itself, the subject of manipulation. Risking his job and the possibility of financial ruin, Rivera screened the compelling footage on ABC's March 6 episode of Goodnight America». *Ivi*, p. 8.

¹⁰⁸ Ad esempio *First time the Zapruder film was shown to the public*, clip caricata dall'utente 10Garmonbozia01 il 15 dicembre 2006 (<http://www.youtube.com/watch?v=4DwK-K4rkeEM>).

¹⁰⁹ Eric Rudolph, "Shots Heard Around the World", *American Cinematographer*, 79, 12, December 1998, p. 24.

¹¹⁰ Basta scorrere il solo IMDb.com alla voce "John F. Kennedy" per notare immediatamente che i filmati del presidente compaiono in oltre 300 prodotti tra fiction, serie TV e documentari realizzati in tutto il mondo.

Capitolo 4. Vendere la morte: strategie di marketing e distribuzione

¹ Gerald Peary, "Woman in Porn: How young Roberta Findlay grew up and made *Snuff*", *Take One*, 6, 10, September 1978, p. 30.

² Scott Aaron Stine, "The Snuff Film: The Making of an Urban Legend", *The Skeptical Inquirer*, 23.3, May/June 1999. Disponibile online al seguente link: http://www.csicop.org/si/show/snuff_film_the_making_of_an_urban_legend/.

³ Anon., "So after all the fuss, this "murder" is a hoax – and that's official!", *Screen International*, 28, March 1976, p. 17.

⁴ *Ibidem*.

⁵ Jac., "Snuff", *Variety*, 25 Feb. 1976.

⁶ Peter Birge, Janet Maslin, "Getting Snuffed in Boston", *Film Comment*, 12, 3, May/June 1976, pp. 35-63.

⁷ *Ivi*, p. 63.

⁸ Eithne Johnson, Eric Schaefer, "Soft Core/ Hard Gore: Snuff as a Crisis in Meaning", *Journal of Film and Video*, 45, 2/3, Summer/Fall 1993, p. 47.

⁹ *Ivi*, p. 55.

¹⁰ David Kerekes, David Slater, *See No Evil: Banned Films and Video Controversy*, Manchester, Critical Vision, 2000, p. 254.

¹¹ Per un'introduzione all'argomento si veda Bernard Cova, Alex Giordano, Mirko Pallera, *Marketing non-convenzionale. Viral, guerrilla, tribal e i 10 principi fondamentali del marketing postmoderno*, Milano, Il Sole 24 Ore, 2007; Jay Conrad Levinson, Paul R. J. Hanley, *Guerrilla Marketing. Mente, persuasione, mercato*, Roma, Castelvecchi, 2007.

¹² Cfr. Eric Schaefer, "Bold! Daring! Shocking! True!" *A History of Exploitation Films, 1919-1959*, Durham, Duke University Press, 1999.

¹³ "Monsieur Cannibal. Il cinema di Ruggero Deodato", *Nocturno Dossier*, 73, agosto 2008, p. 35. L'ambivalenza nelle dichiarazioni rilasciate a intervistatori diversi in diversi momenti della sua carriera è parte del "personaggio" Deodato. Così come i paragoni con il cinema di Jacopetti sono stati di volta in volta confermati o respinti, anche a proposito del tema snuff il regista mostra in questo caso specifico una consapevolezza determinata, ma in altre occasioni ha altrettanto decisamente rigettato l'associazione a quel tipo di produzioni. Si veda ad esempio questo passaggio di un'intervista concessa a Gordiano Lupi, alla cui domanda «Cosa ne pensi degli snuff movies?» Deodato risponde: «Sono film clandestini che nessun regista professionista si sognerebbe di realizzare. Io non ne ho mai visti ma purtroppo so che esistono. Fanno parte del più vile mercato pornografico e non voglio assolutamente essere associato a certe porcherie». Cfr. Gordiano Lupi, *Cannibal! Il cinema selvaggio di Ruggero Deodato*, Roma, Edizioni Profondo Rosso, 2003, p. 93. Nel corso di un colloquio con *L'Écran Fantastique*, la definizione fornita di snuff movie da parte della rivista è la seguente: «expressionne qualifiant des film clandestins dans lesquels des êtres humains et des animaux sont réellement tués pour le besoins de la caméra». Quando l'intervistatore chiede

a Deodato che cosa pensi del fatto che il film è stato definito uno snuff, il regista non può che commentare che l'allusione è dovuta alle uccisioni di animali, giustificandole, come già detto altrove, con la motivazione che erano il cibo quotidiano degli indigeni. Cfr. Gilles Polinien, "Entretien avec Ruggero Deodato. *Cannibal Holocaust*", *L'Écran Fantastique*, 19, Juillet 1981, pp. 70-71.

¹⁴ "Monsieur Cannibal. Il cinema di Ruggero Deodato" cit., p. 36.

¹⁵ Ad esempio, nel corso dell'intervista condotta dal figlio Saverio e disponibile al seguente link: <http://www.youtube.com/watch?v=VEmUpmA27QI>.

¹⁶ Manlio Gomasasca, Daniele Aramu, "Il ragazzo dei Parioli. Intervista a Ruggero Deodato", *Nocturno Cinema*, 1, estate 1996, citato in Wikipedia: http://it.wikipedia.org/wiki/Cannibal_Holocaust.

¹⁷ www.cannibalholocaust.net.

¹⁸ <http://www.cannibalholocaust.net/index3.htm>.

¹⁹ Clarida Salvatori, "Cannibal Holocaust: protesta Enpa ad Anzio", *Corriere della Sera*, 25 agosto 2010, p. 4. Per dovere di cronaca, precisiamo che la proiezione è stata annullata.

²⁰ La compagnia, con sede ad Hollywood, è stata fondata da Bob Murawski e Sage Stallone (il figlio di "Sly", scomparso nel 2012). Non si tratta di un semplice distributore locale, dal momento che ha come *mission* esplicita quella di restaurare e preservare pellicole dalla storia controversa, con particolare attenzione all'exploitation italiana degli anni Settanta e Ottanta.

²¹ Michael Atkinson, "Cannibal Holocaust", *The Village Voice*, 51, 1, Jan. 2006, p. 66.

²² http://www.grindhouseleasing.com/ch_info.html.

²³ James Blackford, "Cannibal Holocaust", *Sight and Sound*, 22, 1, Jan. 2012, p. 85.

²⁴ <http://www.shameless-films.com/titles/cannibal-holocaust/>.

²⁵ Patrice Doré, "Cannibal Holocaust", *Séquences*, 241, Janvier-Février 2006, p. 30.

²⁶ Conan Le Cilaire non è l'unico pseudonimo riconducibile a Schwartz, che utilizza infatti il *nom de plume* Johnny Getyerkokov per accreditarsi come regista della seconda unità e Alan Black per la sceneggiatura.

²⁷ La prospettiva adottata da film documentari come *Death: The Ultimate Mystery* (Robert Emenegger, Allan Sandler, 1975).

²⁸ Sequenza che sarebbe comparsa in seguito in diversi mondo movies, tra cui *Nudo e crudele* (Bitto Albertini, 1984).

²⁹ Mark Goodall, *Sweet & Savage: The World Through the Shockumentary Film Lens*, London, Headpress, p. 126.

³⁰ Anon., "Le facce della morte N. 2", *Segnocinema*, 14, 1984, p. 24.

³¹ Anon., "Face a la mort II", *L'Écran Fantastique*, 52, 1985, p. 80.

³² C. K., "Face a la mort", *L'Écran Fantastique*, 31, Février 1983, p. 65.

³³ http://en.wikipedia.org/wiki/Faces_of_Death.

³⁴ John Alan Schwartz, "The Face of Death: A Response by Director John A. Schwartz", *Cine-Excess E-Journal*, 1, August 2013 (<http://www.cine-excess.co.uk/the-face-of-death.html>).

³⁵ Chuck Kleinhans, "Pornography and Documentary", in Jeffrey Sconce (edited by), *Sleaze Artists: Cinema at the Margins of Taste, Style, and Politics*, Durham, Duke University Press, 2007, p. 106.

³⁶ *Ivi*, pp. 107-108.

³⁷ Con il termine *sleazy* l'autore intende qualcosa di disgustoso, sudicio, osceno, che si connota per un basso grado di moralità e cultura; il termine ha anche una sottile sfumatura che indica promiscuità sessuale; nel British English può anche essere usato per indicare uomini politici corrotti.

³⁸ Brooke Gladstone, "The Legacy of *Faces of Death*", *Onthemedias.org*, February 24, 2012 (<https://www.wnycstudios.org/podcasts/otm/segments/188884-legacy-faces-death>).

³⁹ *Ibidem*.

⁴⁰ D. Kerekes, D. Slater, *See No Evil* cit., p. 156.

⁴¹ Cfr. Nicolò Gallio, "Til (Faces of) Death Do Us Part", *Cine-Excess E-Journal*, 1, August 2013.

⁴² Theresa Churchill, "Deathwatch Faces of Death", *Decatur Herald*, August 18, 1985. La città di Decatur si trova nello stato dell'Illinois, USA.

⁴³ Joel Bellman, "Turning away from the 'face

of death”, *Los Angeles Herald Examiner*, July 18, 1985, p. 29.

⁴⁴ Allison Bass, “Do slasher films breed real-life violence?”, *The Boston Globe*, December 19, 1988, p. 33.

⁴⁵ Ian Katz, “Video nasties seized as ring is smashed”; Gary Jones, “Mr. Nasty Sells Death Videos to Our Kids”, *News of the World*, May 8, 1994.

⁴⁶ Jon Nordheimer, “Rising Concern with VCR’s: Violent Tapes and the Young”, *The New York Times*, May 18, 1987, pp. 1, B 9.

⁴⁷ Maureen Nolan, “People of All Ages Go for Gore”, *Syracuse Post Standard*, July 14, 1987.

⁴⁸ Anon., “‘Video nasties’ prompt tape label laws”, *The News*, July 20, 1987, p. D-5.

⁴⁹ Robert C. Maynard, “Death videos: latest pornography of violence”, *Syracuse Herald Journal*, August 1, 1985, p. A 15.

⁵⁰ Scott Eyman, “Some truly cheap thrills. VCRs spawn a subculture of shock, schlock”, *Syracuse Herald American*, June 10, 1990, p. 31.

⁵¹ Anon., “Teacher Shows Gruesome Video”, *Pacific Stars and Stripes*, May 14, 1988, p. 10.

⁵² Jonathan Karp, “The Troubling Lure of ‘Death’ Films. Grisly Movies of Real Killings Prove Popular at Video Stores”, *The Washington Post*, July 30, 1985.

⁵³ Jay McRoy, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam, Rodopi, 2008. Si veda in particolare il capitolo 1: “Guinea Pigs and Entrails: Cultural Transformations and Body Horror in Japanese Torture Film”, pp. 15-48.

⁵⁴ Jack Hunter, *Erotismo infernale. Sesso e ultraviolenza nel cinema giapponese contemporaneo*, Bologna, Mondo Bizarro Press, 1999.

⁵⁵ *Ivi*, p. 159.

⁵⁶ La casa di produzione Sai Pictures si occupa anche della distribuzione sul territorio giapponese, operando con il nome di Orange Video House, mentre la diffusione internazionale è affidata a distributori locali. Tra i pochi titoli precedentemente distribuiti dalla società ricordiamo la release giapponese delle *Facce della morte* in VHS, nel 1985, e la compilation *Days of Fury* (Fred Warshofsky, 1980), un concentrato di calamità naturali e incidenti mortali scandito dalla voce narrante di Vincent Price; come realtà produttiva ha invece curato sola-

mente i film *Guinea Pig* e un game show nella seconda metà degli anni Settanta. In tempi più recenti, Devil Pictures Entertainment ha curato l’uscita in Germania sia della VHS che del DVD nel 2001; negli Stati Uniti, la Unearthed Films si è occupata dell’edizione DVD nel 2002, mentre il mercato austriaco è stato coperto dalla XT Video Entertainment nel 2004 e 2008. Fonte: <http://www.imdb.com/title/tt0161634/companycredits>; <http://www.imdb.com/company/co0267586/>.

⁵⁷ Si può forse muovere un appunto al *sound design* di *Flower of Flesh and Blood*, che è troppo dettagliato nel far udire tutti i suoni della carne lacerata, delle cartilagini smembrate e delle ossa rotte per poter essere totalmente credibile; lo stesso dicasi per la costruzione di certe inquadrature, che rifiutano lo stilema della camera a mano e lasciano intuire una realtà produttiva più complessa.

⁵⁸ Sull’episodio si vedano le seguenti voci di Wikipedia e IMDb: http://en.wikipedia.org/wiki/Smuff_film; [http://en.wikipedia.org/wiki/Guinea_Pig_\(film_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Guinea_Pig_(film_series)); <http://www.imdb.com/name/nm0000221/bio>.

⁵⁹ Cfr. Barbara Mikkelson, “A Pinch of Snuff”, *Snopes.com*, 31 October 2006 (<http://www.snopes.com/horrors/madmen/snuff.asp>).

⁶⁰ Erik van Ooijen, “Cinematic shots and cuts: On the ethics and semiotics of real violence in film action”, *Journal of Aesthetics & Culture*, 3, 2011.

⁶¹ John Carman, “A ‘Snuff’ Video on S. F. Cable?”, *The San Francisco Chronicle*, October 14, 1996, p. B-1 (<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/1996/10/14/DD67522.DTL>).

⁶² John Carman, “News Director Stan Hopkins Leaves KRON”, *The San Francisco Chronicle*, October 16, 1996, p. E-1 (<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/1996/10/16/DD57358.DTL>).

⁶³ Julian Ryall, “Nerd cult murderer executed”, *The Telegraph*, June 17, 2008 (<http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/asia/japan/2144503/Nerd-cult-murderer-executed.html>).

⁶⁴ J. McRoy, *Nightmare Japan* cit., pp. 15-16.

⁶⁵ Nicklaus C. Books “Mondo” (Okinawa) il 20 luglio 2006 scrive: «Needless to say this

series of films is very graphic and extreme, although entertaining in a morbid way of its own. The effects are realistic and extraordinary for being older films and the ambience really makes for an unnerving movie experience. If you like extreme, then buy this, you will not be dissatisfied». D. J. Osterkamp l'11 aprile 2005 nota: «A series of films designated and designed to be the most disgusting and gruesome films ever made. And trust this horror fan, they are. At most times you can honestly see how fake some of the gore is, but at some other times you question why you are watching the senseless maiming and torture of that young girl in the first film. The production values are completely void of professionalism thus adding to the facade the film is creating». Robert H. Knox (Brentwood, NH, Stati Uniti) il 3 febbraio 2005 avverte: «[...] The GUINEA PIG films are, at their best, both disturbing and humorous, and a unique cinematic (videomatic?) experience for those who are game. If this means you, my advice is to hurry up and buy the GUINEA PIG box before some Congressman decides that it should be banned!». I commenti sono disponibili al seguente link: http://www.amazon.com/The-Guinea-Pig-Box-Set/product-reviews/B000679MJ2/ref=cm_cr_dp_see_all_btm?ie=UTF8&show-Viewpoints=1&sortBy=bySubmissionDate-Descending.

⁶⁶ Matthew Dean Hill, "Underground: Twenty Questions with Fred Vogel – Director of *August Underground* and *August Underground's Mordum*", *AtrocitiesCinema.com*, October 2005 (<http://www.atrocitiescinema.com/interviews/fredvogel.html>).

⁶⁷ Per molte delle produzioni che stiamo trattando in questa sede il termine è da intendersi nel suo significato più generico come sinonimo di film, anche se tecnicamente non sono realizzate su questo supporto: *August Underground*, ad esempio, è girato in minidv.

⁶⁸ M.D. Hill, "Underground: Twenty Questions with Fred Vogel" cit.

⁶⁹ Johnny Butane, "*August Underground*", *Dreadcentral.com*, August 16, 2005 (<https://www.dreadcentral.com/reviews/3841/august-underground-2001/>).

⁷⁰ Steve Pattee, "*August Underground: Limit-*

ed 'Snuff Version' DVD Review", *HorroDNA.com*, 20 November 2005 (<https://www.horordna.com/movies/august-underground-limited-snuff-edition-dvd-review>).

⁷¹ S. Jones, "Mr. Nasty Sells Death Videos to Our Kids" cit.

⁷² Le informazioni sulla compagnia sono tratte dal sito ufficiale: <http://toetag.biz>.

⁷³ Le informazioni che seguono sono ricavate dal sito web ufficiale: <http://emaximmedia.com>.

⁷⁴ <https://www.facebook.com/BrainDamage-Films/>.

⁷⁵ Jackflapsplikkityspat (USA) il 17 maggio 2009 ricorda: «I discovered this series around the age of 14, footage of public beheadings, executions, deformed folk, car bombings, and grisly accidents from polluted third world sewers all over the world set to death metal/gore grind music. This, a bag of herbs and some unsuspecting victims fooled into watching a "horror movie" made the perfect Friday night. I actually videotaped one of my friends vomiting to part 3. Make no mistake, this is for sociopaths and sickoids only (yes I am one)». Pagensadog (Mid-West USA) il 6 luglio 2012 scrive: «*Traces of Death* has a lot of actual vintage footage included, and this time we are treated to a different kind of sound track instead of the usual spooky tracks. Producer Darron Fox attempts to upset his viewers further by uniquely placing Death Metal music in the background from such bands as Unleashed, Morgoth, Grave, Asphyx and many more!!! This is absolutely perfect because this genre of music is so fitting for a shockumentary and something I have not heard before the *Traces of Death* series». I commenti sono tratti dalla sezione dedicata della scheda prodotto disponibile a questo link: <https://www.amazon.com/Traces-Death-9th-Anniversary-Collectors/dp/B0002QQKNS>.

⁷⁶ Disponibile al link <http://www.youtube.com/watch?v=D-9BfkgTjU8>.

⁷⁷ Scott Hallam, "Plenty of Sauce in New Italian Horror *Made in Italy*", *Dreadcentral.com*, 8 March 2012 (<https://www.dreadcentral.com/news/31591/plenty-of-sauce-in-new-italian-horror-made-in-italy/>).

⁷⁸ https://www.imdb.com/title/tt2145903/?ref=mv_sr_1?ref=mv_sr_1.

⁷⁹ <https://www.indiegogo.com/projects/the-cohasset-snuff-film#/>.

⁸⁰ Erin Dale, "A Cohasset horror story? 'Found footage' film fuels internet rumors", *Wicked Local Cohasset*, June 30, 2012 (<https://cohasset.wickedlocal.com/x1880833171/A-Cohasset-horror-story/>).

⁸¹ Ianhorror, "LA Horror Review: *The Cohasset Snuff Film*", *Lahorror.com*, October 22, 2012 (<http://lahorror.com/2012/10/22/987/>).

⁸² Redazione, "Film Review: The Cohasset Snuff Film", *Horrornews.net*, 09/26/2012 (<http://horrornews.net/58508/film-review-the-cohasset-snuff-film-2012/>).

⁸³ <http://www.imdb.com/title/tt2145903/reviews>.

Capitolo 5. La morte 2.0

¹ <http://www.quickmeme.com/meme/3pjv1q>.

² Abbiamo affrontato in precedenza l'argomento concentrandoci sull'analisi di remix e mashup di Charles Manson. Cfr. Nicolò Gallo, "Surfing with Charlie", paper presentato alla conferenza "Cine-Excess VI – Transglobal Excess: The Art and Atrocity of Cult Adaptation", 25 maggio 2012, Odeon Covent Garden, London.

³ Per un'introduzione all'argomento si veda Catherine Driscoll, Melissa Gregg, "Broadcast Yourself: Moral Panic, Youth Culture and Internet Studies", in Usha Rodrigues, Belinda Small (edited by), *Youth, Media and Culture in the Asia-Pacific Region*, Cambridge, Cambridge Scholars Press, 2008, pp. 71-87.

⁴ Mikita Brottman, "Nightmares in Cyberspace: Urban Legends, Moral Panics and the Dark Side of the Net", in Katrien Jacobs, Marije Janssen, Matteo Pasquinelli (edited by), *C'lick Me: A Netporn Studies Reader*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2007, pp. 177-185.

⁵ Alex Wright, "Exploring a 'Deep Web' That Google Can't Grasp", *The New York Times*, February 23, 2009, p. B1. Sui metodi di accesso al Deep Web si veda: Alfredo Alba, Varun

Bhagwan, Tyrone Grandison, "Accessing the Deep Web: When Good Ideas Go Bad", in *Proceedings OOPSLA Companion '08 Companion to the 23rd ACM SIGPLAN conference on Object-oriented programming systems languages and applications*, New York, ACM, 2008, pp. 815-818.

⁶ Claudia Nardi, "Deep Web, il lato in ombra della rete", *Lastampa.it*, 19 novembre 2012 (<http://www.lastampa.it/2012/11/19/italia/cronache/deep-web-il-lato-in-ombra-della-rete-1VhDG0WuwOCyvh3ilAbL7K/pagina.html>).

⁷ La sola voce di Wikipedia relativa al caso elenca ben 127 fonti (http://en.wikipedia.org/wiki/Luka_Magnotta).

⁸ Natalie Evans, "Hello to all my fans': 'Cannibal killer' posted sick videos taunting police while on the run", *Mirror.co.uk*, 7 June 2012 (<http://www.mirror.co.uk/news/world-news/cannibal-killer-luka-magnotta-posted-866085>).

⁹ Annette Witheridge, "He was a time bomb waiting to explode': Aunt of 'cannibal killer' tells of his weird childhood", *Mirror.co.uk*, 9 June 2012 (<http://www.mirror.co.uk/news/real-life-stories/luka-magnotta-cannibal-killers-aunt-869087>).

¹⁰ Agency staff, "I dream about 'cannibal': Katie Price admits she's besotted with serial killer suspect Luka Magnotta", *Mirror.co.uk*, 10 June 2012 (<http://www.mirror.co.uk/news/latest-news/luka-magnotta-katie-price-admits-871026>).

¹¹ Natalie Evans, "'Watch out, there are images that could be shockin': Teacher suspended after pupils shown Magnotta 'killing' video in class", *Mirror.co.uk*, 14 June 2012 (<http://www.mirror.co.uk/news/world-news/luka-magnotta-teacher-suspended-after-882549>).

¹² Natalie Evans, "Was 'Cannibal Killer' inspired by Hollywood? Clues suggest Luka Magnotta's fascination with Tinseltown influenced alleged killing", *Mirror.co.uk*, 8 June 2012 (<https://www.mirror.co.uk/news/world-news/cannibal-killer-luka-magnotta-influenced-867520>).

¹³ Natalie Evans, "Did 'Cannibal Killer' dump severed head under Hollywood sign? Police

probe Luka Magnotta links to LA murder”, *Mirror.co.uk*, 7 June 2012 (<http://www.mirror.co.uk/news/world-news/cannibal-killer-luka-magnotta-may-be-behind-865988>).

¹⁴ Pete Samson, “‘Cannibal’ Magnotta copied Christopher Walken video game”, *Thesun.co.uk*, 8 June 2012 (<https://www.thesun.co.uk/archives/news/672957/cannibal-magnotta-copied-christopher-walken-video-game/>).

¹⁵ Meghan Keneally, Beth Stebner, “Revealed: The videos ‘Canadian cannibal’ sent to his ‘fans’ while on the run from police – all set to New Order classic that he played as he dismembered victim”, *Dailymail.co.uk*, 7 June 2012 (<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2155672/Luka-Rocco-Magnotta-Video-Canadian-cannibal-sent-fans-run.html#axzz2Kgs1sp7c>).

¹⁶ National Post Staff, “Police wage unsuccessful campaign to remove ‘frickin’ horrible’ Luka Rocco Magnotta video from web”, *Nationalpost.com*, June 1, 2012 (<http://news.nationalpost.com/2012/06/01/police-wage-unsuccessful-campaign-to-remove-frickin-horrible-luka-rocco-magnotta-video-from-web/>).

¹⁷ Glen McGregor, “References to snuff video made online 10 days before suspected date of slaying”, *Ottawacitizen.com*, June 1, 2012 (http://www.ottawacitizen.com/news/References_to_murder_video_online_10_days_before_body_parts_discovered/6714681/story.html).

¹⁸ L’espressione indica brevi racconti di genere horror diffusi tramite forum, siti web o social network. Quello specifico a cui facciamo riferimento è <http://creepypasta.forumcommunity.net>. Il link al thread è invece il seguente: <http://creepypasta.forumcommunity.net/?t=47479487&st=60>.

¹⁹ Come quello postato dall’utente National Absurder: <https://www.youtube.com/watch?v=JKD5boMM1Qc>.

²⁰ Si veda ad esempio *Being Luka Magnotta*, realizzato a partire da contributi provenienti da servizi giornalistici e foto disponibili online, per la regia di Karl Zero. Accompagnato da una *voice over* che parla in prima persona interpretando lo stesso Magnotta («I am the first web killer»), il video si chiude con una critica nei confronti di quegli spettatori che amano

vedere vicende come questa adattate in film, ma non vengono a patti con il fatto che accadono veramente nella vita reale (<http://www.youtube.com/watch?v=a5ELwuWZFus>).

²¹ L’intervista è disponibile al seguente link: <https://www.youtube.com/watch?v=y57D9-jtshc>.

²² Thomas McGrath, “Dangerous Minds Exclusive: The Secret Story of How They Caught Canada’s Cannibal Pornstar Killer”, *Dangerousminds.net*, 31 July 2012 (http://dangerousminds.net/comments/exclusive_the_secret_story_of_how_they_caught_canada_s_cannibal_pornstar).

²³ CBC News, “‘Dexter killer’ drops appeal”, *Cbc.ca*, March 29, 2012 (<http://www.cbc.ca/news/canada/edmonton/story/2012/03/29/edmonton-twitchell-drops-appeal.html>).

²⁴ Steve Lillebuen, *The Devil’s Cinema: The Untold Story Behind Mark Twitchell’s Kill Room*, Toronto, McClelland & Stewart, 2012.

²⁵ Steve Lillebuen, “The sick fascination with a death video”, *Cnn.com*, June 6, 2012 (<http://edition.cnn.com/2012/06/06/opinion/lillebuen-killing-video/index.html>).

²⁶ Steve Lillebuen, “Murderers have become online broadcasters. And their audience is us”, *The Globe and Mail*, June 2, 2012 (<http://www.theglobeandmail.com/news/national/murderers-have-become-online-broadcasters-and-their-audience-is-us/article4226048/>).

²⁷ Simon Houpt, “BestGore and its ilk: Frontline journalism or goad to further violence?”, *Theglobeandmail.com*, June 8, 2012 (<http://www.theglobeandmail.com/arts/bestgore-and-its-ilk-frontline-journalism-or-goad-to-further-violence/article4242980/>).

²⁸ Sue Tait, “Pornographies of Violence? Internet Spectatorship on Body Horror”, *Critical Studies in Media Communication*, 25, 1, March 2008, pp. 92-93.

²⁹ *Ivi*, p. 98.

³⁰ <http://www.bestgore.com>. All’inizio di ottobre 2019 il sito non è raggiungibile.

³¹ Terry Reith, “Mark Marek, who posted Magnotta murder video, pleads guilty to corrupting morals”, *CBC News*, January 25, 2016 (<https://www.cbc.ca/news/canada/edmonton/marek-trial-opens-1.3416408>).

³² <http://www.bestgore.com>. Ultimo accesso: 14 febbraio 2013.

³³ Leander Kahney, “Gruesome Movie Sparks Outrage”, *Wired.com*, August 29, 2001 (<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2001/08/46315?currentPage=all>).

³⁴ Jason Middleton, “Spectacles of Atrocity: Mondo Video in the ‘War on Terror’”, *Afterimage*, 39, 1/2, Jul-Aug 2011, pp. 21-24.

³⁵ <http://knowyourmeme.com/memes/shock-sites>. Sull’argomento si veda anche la voce di Wikipedia dedicata agli shock sites: https://en.wikipedia.org/wiki/Shock_site.

³⁶ Cfr. <http://en.wikipedia.org/wiki/Rotten.com>.

³⁷ Anon., “Ted Daniels: il soldato con la telecamera sull’elmetto record su YouTube”, *Huffingtonpost.it*, 28 gennaio 2013 (http://www.huffingtonpost.it/2013/01/28/ted-daniels-il-soldato-con-la-telecamera-sullelmetto-record-su-youtube_n_2566053.html?utm_hp_ref=tw).

³⁸ Anon., “Telecamera sull’elmetto, la guerra fa record su YouTube”, *Repubblica.it*, 28 gennaio 2013 (<http://video.repubblica.it/mondo/telecamera-sull-elmetto-la-guerra-fa-record-su-youtube/117543/116005>).

³⁹ Il filmato è disponibile al seguente link: http://www.youtube.com/watch?v=rLHU_OhT8g&feature=player_embedded. Il video è solo uno tra i tanti che documentano azioni dal fronte presenti sul canale FUNKER530, che ha raccolto oltre 1.700.000 iscritti e si presenta come una fonte di informazione alternativa ai contenuti censurati dai media mainstream, proponendo filmati da zone di guerra realizzati da militari nel pieno dell’azione. Il progetto, che conta oltre tre milioni di fan sui diversi account social media, ha dato vita a una community interessata a video e notizie dal mondo militare, raccontate dalla prospettiva dei veterani.

⁴⁰ Greg Jaffe, “Looking behind the sightlines of an American soldier under Taliban fire”, *The Washington Post*, January 27, 2013 (http://www.washingtonpost.com/national/looking-behind-the-sightlines-of-an-american-soldier-under-taliban-fire/2013/01/26/a277af20-6180-11e2-9940-6fc488f3fecdd_story.html).

⁴¹ Sara Bertuccioli, “Bimbo nel mirino del soldato: indignazione per la foto”, *Repubblica*.

it, 19 gennaio 2013 (http://www.repubblica.it/esteri/2013/02/19/foto/bimbo_nel_mirino_del_soldato_indignazione_per_la_foto_shock-52966234/1/?ref=fbpr#1).

⁴² Cfr. Barbie Zelizer, *About to Die: How News Images Move the Public*, New York, Oxford University Press, 2010. Si veda in particolare il capitolo 7: “When the ‘As If’ Erases Accountability”, pp. 267-305.

⁴³ *Ivi*, p. 281.

⁴⁴ *Ivi*, p. 292.

⁴⁵ Per una disamina dell’immaginario bellico post 11 settembre veicolato dai media digitali rimandiamo al suo volume *Scenari della guerra al terrore. Visualità bellica, testimonianza, autoritrattistica*, Roma, Bulzoni, 2016.

⁴⁶ Cfr. Jean Baudrillard, “Pornographie de la guerre”, *Liberation*, 19 maggio 2004, ora in *The International Journal of Baudrillard Studies*, 2, 1, January 2005, e, col titolo “War Porn”, in *Journal of Visual Culture*, 5, 2006, pp. 86-88.

⁴⁷ Matteo Pasquinelli, “Warporn! Warpunk! Autonomous Videopoiesis in Wartime”, in *Sarai Reader 05: Bare Acts*, Amsterdam-Delhi, Sarai, 2005, pp. 492-499.

⁴⁸ Katrien Jacobs, “Make Porn, Not War. How to Wear Network’s Underpants”, in Jussi Parikka, Tony D. Sampson (edited by), *The Spam Book: On Viruses, Porn and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture*, Cresskill, Hampton Press, 2009, p. 186.

⁴⁹ *Ivi*, p. 190.

⁵⁰ John Oates, “Porn and gore man arrested”, *The Register.co.uk*, 10 October 2005 (http://www.theregister.co.uk/2005/10/10/gi_jane_arrested/).

⁵¹ Catherine Elsworth, “Website ‘swapped war photos for porn’”, *The Daily Telegraph*, October 11, 2005, p. 15.

⁵² James Harkin, “Big Idea: War Porn”, *The Guardian*, August 12, 2006, p. 27.

⁵³ Benedetta Perilli, “War porn: guerra e morte un fenomeno su YouTube”, *Repubblica.it*, 7 maggio 2010 (http://www.repubblica.it/tecnologia/2010/05/07/news/war_porn-3888074/). Il 6 luglio 2012 *Repubblica* ha pubblicato un terzo video ripreso dalla telecamera di un elicottero Apache: il velivolo, in volo nei cieli della provincia di Wardack (Afghanistan), lancia un missile Hellfire contro quello che in

seguito si sarebbe scoperto essere un contadino impegnato a piantare semi di papavero. Mentre preme il grilletto, il pilota canta *Bye, bye Miss American Pie*. Laura Longo, “Il pilota Usa bombarda l’Afghanistan cantando”, *La Repubblica.it*, 6 luglio 2012 (<http://video.repubblica.it/mondo/il-pilota-usa-bombarda-l-afghanistan-cantando/100127/98506?ref=HREV-2>).

⁵⁴ Il video è disponibile al seguente link: <http://www.youtube.com/watch?v=1q4IUhWTlis>.

⁵⁵ Cfr. “War Porn, A Guide”: https://www.youtube.com/watch?v=1VeyX_gcrNE.

⁵⁶ Emma Brockes, “War in the Gulf: War Porn”, *The Guardian*, March 27, 2003, p. 6.

⁵⁷ Julian Petley, “War Without Death: Responses to Distant Suffering”, *Journal for Crime, Conflict and the Media*, 1, 1, 2003, pp. 72-85.

⁵⁸ Nel 2011 bin Laden era stato uno degli argomenti più dibattuti nel mondo: Facebook, ad esempio, in una classifica speciale intitolata *Memology 2011* e dedicata ai «top ten topics» discussi sul social network, riferiva che «the death of Osama bin Laden» era al n. 1, mentre «Military operations begin in Libya» era al n. 9. Cfr. <https://www.facebook.com/notes/facebook/like-my-status-memology-2011/10150391956652131/>.

⁵⁹ Seguendo Stefan Sonvilla-Weiss, il social networker è «A multitasking information producer and manager, a multimedia artist and a homepage designer, an actor and a director of self-made videos, an editor and an autor of his/her own blog, a moderator and an administrator of a forum...». Stefan Sonvilla-Weiss, *Communication Techniques, Practices and Strategies of Generation “Web n+1”*, in Stefan Sonvilla-Weiss (edited by), *Mashup Cultures*, Wien-New York, Springer, 2010, p. 214.

⁶⁰ Axel Bruns, “Distributed Creativity: File-sharing and Produsage”, in S. Sonvilla-Weiss, *Mashup Cultures* cit., p. 24. Tali pratiche si inscrivono in un *mediascape* in cui, per dirla con le parole di Lev Manovich, è il software a prendere il controllo dei processi, nell’ambito di quella cultura R/W (Read/Write) che Lawrence Lessig oppone alla RO (Read Only), con tutte le conseguenze che ne derivano dal punto di vista di spazi collaborativi, processi di negoziazione, economie della reputazione e

questioni legate al copyright. Cfr. Lev Manovich, *Software Culture*, Bologna, Olivares, 2010; Lawrence Lessig, *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Milano, Etas, 2009.

⁶¹ Guglielmo Pescatore, Valerio Sillari, “Machinima: giocare a fare cinema”, *Bianco e Nero*, LXX, 564, *Filming the Game/Playing the Film. L’immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, maggio-agosto 2009, p. 54.

⁶² Vito Campanelli, *Remix It Yourself. Analisi socio-estetica delle forme comunicative del Web*, Bologna, Clueb, 2011, pp. 64, 128. A proposito di pirateria e devianza si veda ad esempio Virginia Crisp, “To Name a Thief: Constructing the Deviant Pirate”, in Martin Fredriksson, James Arvanitakis (edited by), *Piracy: Leakages from Modernity*, Los Angeles, CA, Litwin Books, 2014, pp. 39-53.

⁶³ Christian Christensen, “‘Hey Man, Nice Shot’: Setting the Iraq War to Music on YouTube”, in Pelle Snickars, Patrick Vonderau (edited by), *The YouTube Reader*, Stockholm, National Library of Sweden, 2009, p. 214.

⁶⁴ Per un’introduzione alle dinamiche che si generano tra utenti nelle piattaforme di video sharing si veda Jean Burgess, Joshua Green, *YouTube*, Milano, Egea, 2009.

⁶⁵ Nelli Kambouri, Pavlos Hatzopoulos, “Making Violent Practices Public”, in Geert Lovink, Sabine Niederer (edited by), *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008, p. 130.

⁶⁶ La clip, della durata di 3’18”, comprende, dalla quinta posizione alla prima: *Proto Type; Gears of War; Resident Evil 4; Turok Evolution; No More Heroes* (<http://www.youtube.com/watch?v=ydnf80rIwEM&feature=related>).

⁶⁷ In questo caso il ranking, dal n. 5 al n. 1, elenca i seguenti film: *Halloween: 20 anni dopo; Guinea Pig 2: Flowers of Flesh and Blood; Hellraiser: Bloodline; Nightmare in a Damaged Brain; Venerdì 13* (<http://www.youtube.com/watch?v=iS9hrZ87Bs0&feature=related>).

⁶⁸ Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.

⁶⁹ Henry Jenkins, “YouTube and the Vaudeville Aesthetic”, *Henryjenkins.org*, November 20, 2006 (http://henryjenkins.org/2006/11/youtube_and_the_vaudeville_aes.html).

⁷⁰ Michael Ignatieff, “The Terrorist as Auteur”, *New York Times Magazine*, November 14, 2004, pp. 50-58. Disponibile anche al link: http://www.nytimes.com/2004/11/14/movies/14TERROR.html?_r=1.

⁷¹ Matthew B. Stannard, “Beheading video seen as war tactic/Experts say terrorists employing grisly form of propaganda”, *Sfgate.com*, May 13, 2004 (<http://www.sfgate.com/news/article/Beheading-video-seen-as-war-tactic-Experts-say-2759744.php>).

⁷² Associated Press, “American fakes own decapitation in tape”, *Nbcnews.com*, August 7, 2004 (<http://www.nbcnews.com/id/5629119/#.UTSliKU8mNc>).

⁷³ Giulio Latini, “Il corpo sacrificale nel video del terrore”, *Close-up – Storie della visione, L'attore nell'epoca della guerra santa planetaria*, IX, 17, novembre 2005-febbraio 2006, pp. 11-20.

⁷⁴ Inizialmente intitolato *Beheading of Soldier (best parody ever)* e condiviso dall'utente Gspotje con i seguenti tag: “funny”, “beheading”, “decapitation”, “mobile”, “phone”, “video”. Disponibile al link <http://www.youtube.com/watch?v=WGi9vyYzE58&feature=related>.

⁷⁵ Disponibile al link <http://www.youtube.com/watch?v=GfKux339WkA&NR=1>. Alla data di ultimo accesso, il 3 ottobre 2019, il video ha totalizzato oltre 4.784.000 visualizzazioni.

⁷⁶ Una caratteristica, questa, condivisa da certi aspetti della serialità contemporanea, che hanno precise conseguenze sulla concezione della morte stessa nei prodotti seriali: per una trattazione dell'argomento si veda Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggi e temi*, Bologna, Archetipolibri, 2008, pp. 61-63.

⁷⁷ Mariane Pearl, *Un cuore grande. La vita e la morte coraggiose di mio marito Daniel Pearl*, Milano, Sonzogno, 2004.

⁷⁸ Bernard-Henri Lévy, *Chi ha ucciso Daniel Pearl?*, Milano, Rizzoli, 2003, p. 10.

⁷⁹ In una intervista rilasciata a *L'Avant-Scène Cinéma*, Winterbottom afferma: «Je ne pouvais pas montrer ce qu'il est advenu après son enlèvement, parce que personne ne connaît exactement le déroulement de son martyr. Il aurait fallu spéculer, prendre le risque d'avancer des contrevérités. Je ne voulais pas». Yves Allion, “À propos de Un coeur invaincu.

Entretien avec Michael Winterbottom”, *L'Avant-Scène Cinéma*, 564, 2007, pp. 110-113.

⁸⁰ Harlan Jacobson, “A Mighty Heart”, *Film Comment*, 43, 4, July/August 2007, p. 71. Jacobson prosegue l'analisi del film sottolineando come il video sia presente nella pellicola solo come *reaction shot* manifestato sui volti dei personaggi.

⁸¹ Philippe Jean Poirier, “A Mighty Heart. Le principe de résilience”, *Séquences*, 250, Septembre-October 2007.

⁸² Originariamente visibile al link: <http://www.youtube.com/watch?v=EsgspDyTxDc>. In data 27 dicembre 2011 contava 26.945 visualizzazioni.

⁸³ Disponibile al link: <http://www.youtube.com/watch?v=hUWoj9tXcTE>.

⁸⁴ Visualizzata il 28 dicembre 2011. Nel corso del tempo è stato poi introdotto nella sezione commenti il link a un blog che si propone di mostrare «il lato oscuro dell'Islam, che l'Occidente non vuole che si veda»: <https://barena-kedislam.com>.

⁸⁵ Quella di fingersi animati dalle migliori intenzioni mentre si manipolano contenuti sensibili, o avviare discussioni su temi delicati in modo apparentemente ingenuo, ma con intento tutt'altro che pacifico, è infatti una strategia ampiamente utilizzata dai “provocatori digitali”.

⁸⁶ A questo proposito, i sostenitori della teoria del complotto suggeriscono una serie di riferimenti per approfondire il tema: si tratta per lo più di documentari come *The Esoteric Agenda* (Ben Stewart, 2008), *Uncovered: The War on Iraq* (Robert Greenwald, 2004) e *The Truth and Lies of 9/11* (Michael Ruppert, 2004), di molti dei quali vengono forniti link diretti per lo streaming online.

⁸⁷ Il modo distintivo in cui i personaggi del noto videogame uccidono i propri avversari dopo averli sconfitti.

⁸⁸ https://encyclopedia.dramatica.se/index.php?title=Nick_Berg&diff=prev&oldid=417013. Ultimo accesso: 7 marzo 2013.

⁸⁹ Disponibile al link: https://www.youtube.com/watch?v=Cdggk79HHy_w&feature=player_embedded.

⁹⁰ Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, “Il mostruoso quotidiano. Le storie di morti viventi nella serialità”, in Giulia Carluccio,

Peppino Ortoleva (a cura di), *Diversamente vivi. Zombi, vampiri, mummie, fantasmi*, Milano, Il Castoro, 2010, p. 205.

Conclusioni

¹ Massimo Numa, “Bambini torturati e uccisi sul computer di due torinesi”, *Lastampa.it*, 30 maggio 2012 (<http://www.lastampa.it/2012/05/30/cronaca/bambini-torturati-e-uccisisul-computer-di-due-torinesi-Je1oUh28LrMEMullwLJ2fM/pagina.html>).

² Anon., “Cook County Dead Body Photos: Medical Examiner Hopes New Web Feature Helps Identify Bodies”, *HuffPost Chicago*, March 6, 2013 (http://www.huffingtonpost.com/2013/03/06/cook-county-dead-body-photo_n_2822374.html).

³ Anon., “Cina, la tv manda in onda i condannati a morte”, *RepubblicaTV*, 1 marzo 2013 (<http://video.repubblica.it/mondo/cina-la-tv-manda-in-onda-i-condannati-a-morte/121098/119583?ref=HREC2-7>).

⁴ Michele Smargiassi, “Se persino la fotografia più bella è ritoccata”, *Repubblica.it*, 19 febbraio 2013 (http://www.repubblica.it/spettacoli-e-cultura/2013/02/19/news/world_press_photo_ritocco-52942610/?ref=HREC2-1).

⁵ Pensiamo alle dure reazioni nei confronti dello YouTuber Logan Paul, a seguito del video da lui girato nella “foresta dei suicidi” di Aokigahara nel 2017.

⁶ Esempi recenti includono le serie televisive *Aquarius* (NBC, 2015-2016), *American Horror Story* (la settima stagione, *American Horror Story: Cult*, FX, 2017), *Mindhunter* (Netflix, stagione 2, 2019); al cinema: *10050 Cielo Drive* (*Wolves at the Door*, John R. Leonetti, 2016), *Charlie Says* (Mary Harron, 2018), *The Haunting of Sharon Tate* (Daniel Farrands, 2019) e *C'era una volta a... Hollywood* (*Once Upon a Time... in Hollywood*, Quentin Tarantino, 2019).

⁷ Elizabeth Klaver (edited by), *Images of the Corpse: From the Renaissance to Cyberspace*, Madison, The University of Wisconsin Press/Popular Press, 2004.

⁸ Julia Kristeva, *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abbiezione*, Milano, Spirali, 2006, pp. 5-6.

⁹ Cfr. Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, London-New York, Routledge, 1993.

¹⁰ Mary Douglas, *Purezza e pericolo. Un'analisi dei concetti di contaminazione e tabù*, Bologna, Il Mulino, 2003.

¹¹ A tal proposito, possiamo menzionare i seguenti titoli dedicati a registi impegnati nell'ambito di mondo e cannibal movies: Alberto Pezzotta (a cura di), *L'occhio selvaggio*, Milano, Bompiani, 2014; Stefano Loparco, *Gualtiero Jacopetti. Graffi sul mondo*, Piombino, Edizioni Il Foglio, 2014; Fabrizio Fogliato, *Paolo Cavara. Gli occhi che raccontano il mondo*, Piombino, Edizioni Il Foglio, 2014; Calum Waddell, *Cannibal Holocaust*, Leighton Buzzard (UK), Auteur Publishing, 2016; Pietro Cavara (a cura di), *Sotto i riflettori di un occhio selvaggio. Sul cinema di Paolo Cavara*, Varazze, PM Edizioni, 2017; Daniel Bastié, *Les mondes cannibales du cinéma italien... d'Umberto Lenzi à Ruggero Deodato*, Bruxelles, Editions Ménadès, 2018; Stefano Loparco, *Addio Zio Tom*, Roma, Gremese Editore, 2019; Gordiano Lupi, Davide Magnisi, *Cannibal ballad. Il cinema selvaggio di Ruggero Deodato*, Piombino, Edizioni Il Foglio, 2019.

¹² Cfr. Tanya Horeck, Tina Kendall (edited by), *The New Extremism in Cinema: From France to Europe*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2011; Jack Sargeant, *Flesh and Excess: On Underground Film*, Gardena, CA, Amok Books, 2016; Calum Waddell, *The Style of Sleaze: The American Exploitation Film, 1959-1977*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2018.

¹³ Non possiamo non citare il “memoriale” dell'ideatore delle *Facce della morte*: John Alan Schwartz, *My Faces of Death: A Deadly Memoir*, Los Angeles, Anchorage Press, 2014.

¹⁴ Ci riferiamo innanzitutto all'utilissima guida che, nella versione da noi consultata in un primo tempo, pubblicata nel 1995, ci è servita da “bussola” per orientarci nell'intricato mondo del *death film* e che ora è disponibile – ampiamente rivista e aggiornata all'epoca di Internet – come David Kerekes, David Slater, *Killing for Culture: From Edison to Isis. A New History of Death on Film*, London, Headpress, 2016.

¹⁵ Neil Jackson, Shaun Kimber, Johnny Walker, Thomas Joseph Watson (edited by), *Snuff*:

Real Death and Screen Media, New York, Bloomsbury Academic, 2016. La conferenza “The Cultural Mythology of the Snuff Movie” (Bournemouth University, 23-24 November 2012) ne è stata la premessa “istituzionale” e la piattaforma che ha dato vita a uno stimolante dibattito sul tema.

¹⁶ Nella varietà di titoli pubblicati ultimamente, ricordiamo almeno i seguenti: Christopher Moreman, A. David Lewis (edited by), *Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age*, Westport, CT, Praeger, 2014; Michael Arnold et al., *Death and Digital Media*, London, Routledge, 2017; Raffaele Mantegazza,

Narrare la fine, Roma, Castelvecchi, 2018; Davide Sisto, *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Torino, Bollati Boringhieri, 2018; Margaret Gibson, Clarissa Carden, *Living and Dying in a Virtual World: Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life*, Cham, Switzerland, Palgrave Macmillan, 2018.

¹⁷ Si veda ad esempio l'ampio studio delle prassi editoriali delle *newsrooms* in relazione alla pubblicazione di immagini di cadaveri condotto in Jessica M. Fishman, *Death Makes the News: How the Media Censor and Display the Dead*, New York, New York University Press, 2017.

RINGRAZIAMENTI

Il progetto di ricerca alla base di questo libro non sarebbe stato possibile senza l'interesse di Guglielmo Pescatore, che ne è stato il supervisore tra il 2009 e il 2013 durante il Dottorato di ricerca in Studi Teatrali e Cinematografici, ciclo XXV, svolto presso il Dipartimento di Musica e Spettacolo (ora Dipartimento delle Arti visive, performative e mediali) dell'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna. A lui, ai colleghi del Dipartimento e a Marco De Marinis, allora Coordinatore del Dottorato, va il mio più sentito ringraziamento.

Una parte significativa del lavoro di recupero dei materiali bibliografici internazionali è stata agevolata da una borsa del Programma Marco Polo, che ha consentito di compiere estese ricerche presso il British Film Institute e di trascorrere un periodo di ricerca presso lo Screen Media Research Centre della Brunel University (Londra), sotto la supervisione di Geoff King. Da questo soggiorno è nata una proficua collaborazione con Xavier Mendik, direttore del Cult Film Archive e del Cine-Excess International Film Festival, a cui ha fatto seguito la stesura congiunta di un capitolo sviluppatosi proprio a partire dalle ricerche d'archivio e pubblicato in *Snuff: Real Death and Screen Media*.

L'interesse per molti degli argomenti trattati nel presente volume, oltre a trovare ampio riscontro tra colleghi provenienti da università e centri di ricerca internazionali, ha avuto ulteriori possibilità di approfondimento nel modulo *Transgressive Culture*, al quale chi scrive ha contribuito come *lecturer* presso la School of Media and Performing Arts della Middlesex University (Londra). A Theresa Cronin, coordinatrice del corso, va la mia gratitudine.

A tutto il team editoriale di Bononia University Press esprimo la mia riconoscenza per il supporto offerto durante la fase di revisione dell'elaborato che, a partire dalla tesi di Dottorato, l'ha portato a diventare il libro che potete leggere nella sua forma attuale.

Infine, da ultimo ma non certo per importanza, il grazie più personale va alla mia famiglia, espresso senza bisogno di aggiungere altre parole. Questo libro è dedicato alla memoria di mia madre.

BIBLIOGRAFIA

Libri, saggi e monografie

- Michele Aaron, *Death and the Moving Image: Ideology, Iconography and I*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2015.
- Alberto Abruzzese, Antonio Cavicchia Scalamonti (a cura di), *La felicità eterna. La rappresentazione della morte nella TV e nei media*, Torino, RAI-Nuova ERI, 1992.
- Philippe Ariès, *Storia della morte in Occidente*, Milano, BUR, 1998.
- Michael Arnold et al., *Death and Digital Media*, London, Routledge, 2017.
- Martin Barker (edited by), *The Video Nasties: Freedom and Censorship in the Media*, London, Pluto Press, 1984.
- Martin Barker, Julian Petley, *Ill Effects: The Media Violence Debate*, London, Routledge, 2001.
- Michael Bartalos, *Speaking of Death: America's New Sense of Mortality*, Westport, CT, Praeger, 2008.
- Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi, 1980.
- Robert E. Bartholomew, Benjamin Radford, *The Martians Have Landed! A History of Media-Driven Panics and Hoaxes*, Jefferson, NC-London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.
- Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli, 2009.
- Jean Baudrillard et al., *Luoghi e oggetti della morte. Nuovi percorsi interpretativi sulle moderne figure della morte*, Milano, Savelli Editore, 1979.
- André Bazin, *Che cosa è il cinema?*, Milano, Garzanti, 1979.
- André Bazin, *Il cinema della crudeltà*, Milano, Il formichiere, 1979.
- Gillian Bennet, *Bodies: Sex, Violence, Disease, and Death in Contemporary Legend*, Jackson, University Press of Mississippi, 2005.
- Kate Berridge, *Vigor Mortis: The End of the Death Taboo*, London, Profile Books, 2002.
- Joel Black, *The Reality Effect: Film Culture and the Graphic Imperative*, London, Routledge, 2002.
- Luc Boltanski, *Lo spettacolo del dolore*, Milano, Raffaello Cortina, 2000.
- Paul Booth, *Digital Fandom: New Media Studies*, New York, Peter Lang, 2010.
- Mikita Brottman, *Meat is Murder! An Illustrated Guide to Cannibal Culture*, London, Creation Books, 1998.
- Mikita Brottman, *Offensive Films: Toward an Anthropology of Cinéma Vomitif*, Nashville, Vanderbilt University Press, 2005.

- Jan Harold Brunvand, *The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings*, New York-London, W. W. Norton & Company, 1981.
- Jan Harold Brunvand (edited by), *American Folklore: An Encyclopedia*, New York-London, Garland Publishing, Inc., 1996.
- Clifton D. Bryant, *Handbook of Death and Dying*, Thousand Oaks, CA, Sage Publications, 2003.
- Allan Bryce, *Video Nasties!*, Plymouth, Stray Cat Publishing, 2000.
- Cynthia Carter, C. Kay Weaver, *Violence and the Media*, Buckingham, Open University Press, 2003.
- Noël Carroll, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, London, Routledge, 1990.
- Adriana Cavarero, *Orrorismo ovvero della violenza sull'inerte*, Milano, Feltrinelli, 2007.
- Antonio Cavicchia Scalamonti, *La camera verde. Il cinema e la morte*, Napoli, Ipermedium Libri, 2003.
- Carol J. Clover, *Men, Women, and Chain Saws: Gender in Modern Horror Film*, Princeton-Oxford, Princeton University Press, 1993.
- Stanley Cohen, *Folk Devils and Moral Panics: Creation of Mods and Rockers*, St Albans, Paladin, 1973.
- C. Scott Combs, *Deathwatch: American Film, Technology, and the End of Life*, New York, Columbia University Press, 2014.
- Tristanne Connolly (edited by), *Spectacular Death: Interdisciplinary Perspectives on Mortality and (Un)Representability*, Bristol, Intellect Books, 2011.
- Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, London-New York, Routledge, 1993.
- Chas Critcher, *Moral Panics and the Media (Issues in Cultural and Media Studies)*, Buckingham, Open University Press, 2003.
- Umberto Curi (a cura di), *Il volto della Gorgone. La morte e i suoi significati*, Milano, Mondadori, 2001.
- Roberto Curti, Tommaso La Selva, *Sex and Violence. Percorsi nel cinema estremo*, Torino, Lindau, 2007.
- Alessandro Dal Lago, *Carnefici e spettatori. La nostra indifferenza verso la crudeltà*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2012.
- Thomas De Quincey, *L'assassinio come una delle belle arti*, Milano, SE, 2006.
- Alfonso Di Nola, *La nera signora. Antropologia della morte e del lutto*, Roma, Newton Compton, 2001.
- Lorenzo Donghi, *Scenari della guerra al terrore. Visualità bellica, testimonianza, autoritrattistica*, Roma, Bulzoni, 2016.
- Pamela Donovan, *No Way of Knowing: Crime, Urban Legends, and the Internet*, New York, Routledge, 2004.
- Mary Douglas, *Purezza e pericolo. Un'analisi dei concetti di contaminazione e tabù*, Bologna, Il Mulino, 2003.
- Mark Edmundson, *Nightmare on Main Street: Angels, Sadoomasochism, and the Culture of Gothic*, London, Harvard University Press, 1999.
- Kate Egan, *Trash or Treasure? Censorship and the Changing Meanings of the Video Nasties*, Manchester-New York, Manchester University Press, 2007.

- Stephen F. Eisenman, *The Abu Ghraib Effect*, London, Reaktion Books, 2007.
- Norbert Elias, *La solitudine del morente*, Bologna, Il Mulino, 2011.
- Jody Enders, *Death by Drama and Other Medieval Urban Legends*, Chicago-London, University of Chicago Press, 2002.
- Sarah Finger, *La mort en direct: snuff movies*, Paris, Le Cherche Midi Éditeur, 2001.
- Giovanni Fiorentino, *L'occhio che uccide. La fotografia e la guerra: immaginario, torture, orrori*, Roma, Meltemi, 2004.
- Jessica M. Fishman, *Death Makes the News: How the Media Censor and Display the Dead*, New York, New York University Press, 2017.
- Walter Fuchs, *Le immagini della morte nella società moderna*, Torino, Einaudi, 1973.
- Leonardo Gandini, Andrea Bellavita (a cura di), *Ventuno per undici. Fare cinema dopo l'11 settembre*, Recco, Le Mani, 2008.
- David Gauntlett, *Moving Experiences, Second Edition: Media Effects and Beyond*, London, John Libbey, 2005.
- Ken Gelder, *Subcultures: Cultural Histories and Social Practice*, London-New York, Routledge, 2001.
- Curt Gentry, Vincent Bugliosi, *Helter Skelter. Storia del caso Charles Manson*, Milano, Mondadori, 2006.
- Roberto Gigliucci, *Lo spettacolo della morte. Estetica e ideologia del macabro nella letteratura medievale*, Anzio, De Rubeis, 1994.
- René Girard, *La violenza ed il sacro*, Milano, Adelphi, 1980.
- Jeffrey Goldstein (edited by), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*, New York, Oxford University Press, 1998.
- Mark Goodall, *Sweet & Savage: The World Through the Shockumentary Film Lens*, London, Headpress, 2006.
- Erich Goode, Nachman Ben-Yehuda, *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*, Oxford, Wiley-Blackwell, 2009.
- Geoffrey Gorer, *Death, Grief, and Mourning*, London, The Cresset Press, 1965.
- Julian Grainger, Harvey Fenton (edited by), *Cannibal Holocaust: The Savage Cinema of Ruggero Deodato*, Guildford, FAB Press, 2011.
- David Gregory, *The Godfathers of Mondo*, New York, Blue Underground, 2003.
- Asbjørn Grønstad, *Screening the Unwatchable: Spaces of Negation in Post-Millennial Art Cinema*, New York, Palgrave Macmillan, 2011.
- Giovanni Guagnellini, Veronica Re, *Visioni di altre visioni. Intertestualità e cinema*, Bologna, Archetipolibri, 2007.
- Boaz Hagin, *Death in Classical Hollywood Cinema*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2010.
- Steffen Hantke, *Horror Film: Creating and Marketing Fear*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009.
- Folker Hanusch, *Representing Death in the News: Journalism, Media and Mortality*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2010.
- Annette Hill, *Shocking Entertainment: Viewer Response to Violent Movies*, Luton, University of Luton Press, 1997.
- Matt Hills, *The Pleasures of Horror*, London, Continuum, 2005.

- Glennys Howarth, *Death and Dying: A Sociological Introduction*, Cambridge, Polity Press, 2007.
- Jack Hunter, *Erotismo infernale. Sesso e ultraviolenza nel cinema giapponese contemporaneo*, Bologna, Mondo Bizarro Press, 1999.
- Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Bologna, Archetipolibri, 2008.
- Neil Jackson, Shaun Kimber, Johnny Walker, Thomas Joseph Watson (edited by), *Snuff: Real Death and Screen Media*, New York, Bloomsbury Academic, 2016.
- Mark Jancovich, *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste*, Manchester-New York, Manchester University Press, 2003.
- Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, London, Routledge, 1992.
- Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York, New York University Press, 2013.
- James Kendrick, *Film Violence: History, Ideology, Genre*, London, Wallflower Press, 2009.
- David Kerekes, David Slater, *Killing for Culture: An Illustrated History of Death Film from Mondo to Snuff*, London, Creation Books, 1995.
- David Kerekes, David Slater, *See No Evil: Banned Films and Video Controversy*, Manchester, Critical Vision/Headpress, 2000.
- David Kerekes, David Slater, *Killing for Culture: From Edison to Isis. A New History of Death on Film*, London, Headpress, 2016.
- Geoff King, *The Spectacle of the Real: From Hollywood to Reality TV and Beyond*, Bristol-Portland, Intellect, 2005.
- Elizabeth Klaver, *Images of the Corpse: From the Renaissance to Cyberspace*, Madison, University of Wisconsin Press, 2004.
- Julia Kristeva, *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Milano, Spirali, 2006.
- Elisabeth Kübler-Ross, *La morte e il morire*, Assisi, Cittadella, 2005.
- Céline Lafontaine, *Il sogno dell'eternità: la società postmortale. Morte, individuo e legame sociale nell'epoca delle tecnoscienze*, Milano, Medusa, 2009.
- Bernard-Henri Lévy, *Chi ha ucciso Daniel Pearl?*, Milano, Rizzoli, 2003.
- Gordiano Lupi, *Cannibal! Il cinema selvaggio di Ruggero Deodato*, Roma, Edizioni Profondo Rosso, 2003.
- Luciano Manicardi, *Memoria del limite. La condizione umana nella società postmortale*, Milano, Vita e pensiero, 2011.
- Ernest Mathijs, Xavier Mendik (edited by), *Alternative Europe: Eurotrash and Exploitation Cinema Since 1945*, London, Wallflower Press, 2004.
- Ernest Mathijs, Xavier Mendik (edited by), *The Cult Film Reader*, London-New York, Open University Press, 2007.
- Jay McRoy, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam, Rodopi, 2008.
- Charlton D. McIlwain, *When Death Goes Pop: Death, Media and the Remaking of Community*, New York, Peter Lang, 2004.
- Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Recco, Le Mani, 2010.

- Xavier Mendik, Graham Harper (edited by), *Unruly Pleasure: The Cult Film and its Critics*, Surrey, FAB Press, 2000.
- Xavier Mendik, Steven Jay Schneider (edited by), *Underground U.S.A.: Filmmaking Beyond the Hollywood Canon*, London, Wallflower Press, 2003.
- Enrico Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma-Bari, Laterza, 2007.
- Lino Micciché, *Cinema italiano degli anni '70*, Venezia, Marsilio, 1979.
- William J.T. Mitchell, *Cloning Terror. La guerra delle immagini dall'11 settembre a oggi*, Lucca, La casa Usher, 2012.
- Susan D. Moeller, *Compassion Fatigue: How the Media Sell Disease, Famine, War and Death*, London, Routledge, 1999.
- Federico Montanari, *Linguaggi della guerra*, Roma, Meltemi, 2004.
- Christopher Moreman, A. Lewis (edited by), *Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age*, Westport, CT, Praeger, 2014.
- Edgar Morin, *L'uomo e la morte*, Roma, Newton Compton, 1980.
- Alberto Natale, *Gli specchi della paura. Il sensazionale e il prodigioso nella letteratura di consumo (secoli XVII-XVIII)*, Roma, Carocci, 2008.
- Benjamin Noys, *The Culture of Death*, Oxford-New York, Berg, 2005.
- Jussi Parikka, Tony Sampson (edited by), *The Spam Book: On Viruses, Porn and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture*, Cresskill, NJ, Hampton Press, 2009.
- Julian Petley, *Film and Video Censorship in Modern Britain*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2011.
- Natalie Purcell, *Pornography and Violence: The Politics of Sex, Gender, and Aggression in Pornographic Fantasy*, London, Routledge, 2012.
- Pier Giorgio Rauzi, Leonardo Gandini, *La morte allo specchio. La morte secolarizzata nel cinema contemporaneo*, Trento, Edizioni de L'invito, 1997.
- Dario Romano, *Violenza delle immagini. Trent'anni di studi, di ipotesi, di esperimenti*, Torino, RAI-ERI, 1986.
- Philippe Rouyer, *Le cinéma gore. Une esthétique du sang*, Paris, Éditions Du Cerf, 1997.
- Jay Ruby, *Secure the Shadow: Death and Photography in America*, Cambridge, MIT Press, 1995.
- Romana Rutelli, *Eros violento: figure sullo schermo*, Pisa, Edizioni ETS, 2010.
- Ed Sanders, *La "Famiglia" di Charles Manson. Gli assassini di Sharon Tate*, Milano, Feltrinelli, 1972.
- Harold Schechter, *Savage Pastimes: A Cultural History of Violent Entertainment*, New York, St. Martin's Press, 2005.
- David Schmid, *Natural Born Celebrities: Serial Killers in American Culture*, Chicago, University of Chicago Press, 2006.
- Jeffrey Sconce (edited by), *Sleaze Artists: Cinema at the Margins of Taste, Style, and Politics*, Durham, Duke University Press, 2007.
- Clive Seale, *Constructing Death: The Sociology of Dying and Bereavement*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.
- Jean Seaton, *Carnage and the Media: The Making and Breaking of News About Violence*, London, Allen Lane, 2005.

- Philip Seib, Dana M. Janbek, *Global Terrorism and New Media*, London, Routledge, 2010.
- Christopher Sharrett (edited by), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Detroit, Wayne State University Press, 1999.
- Daniel G. Shipka, *Perverse Titillation: The Exploitation Cinema of Italy, Spain and France, 1960-1980*, Jefferson, McFarland, 2011.
- Davide Sisto, *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Torino, Bollati Boringhieri, 2018.
- Jay Slater, *Eaten Alive! Italian Cannibal and Zombie Movies*, London, Plexus Publishing, 2002.
- Susan Sontag, *Davanti al dolore degli altri*, Milano, Mondadori, 2003.
- Bruno Surace, *Il destino impresso. Per una teoria della destinalità nel cinema*, Torino, Kaplan, 2019.
- Gwyn Symonds, *The Aesthetics of Violence in Contemporary Media*, London, Continuum, 2011.
- Carlo Tagliabue, Flavio Vergerio (a cura di), *La fatal quiete. La rappresentazione della morte nel cinema*, Torino, Lindau, 2005.
- John Taylor, *Body Horror: Photojournalism, Catastrophe and War*, New York, NYU Press, 1998.
- Louis-Vincent Thomas, *Antropologia della morte*, Milano, Garzanti, 1976.
- Christian Uva, *Il terrore corre sul video. Estetica della violenza dalle BR ad Al Qaeda*, So-veria Mannelli, Rubbettino, 2008.
- Mark A. Vieira, *Hollywood Horror: From Gothic to Cosmic*, New York, Harry N. Abrams, 2003.
- Paul Virilio, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Torino, Lindau, 2002
- Michel Vovelle, *La morte e l'Occidente. Dal 1300 ai giorni nostri*, Bari-Roma, Laterza, 2009.
- Tony Walter, *The Revival of Death*, London, Routledge, 1994.
- C. Kay Weaver, Cynthia Carther (edited by), *Critical Readings: Violence and the Media*, Buckingham, Open University Press, 2006.
- Linda Williams, *Hard Core: Power, Pleasure and the "Frenzy of the Visible"*, Berkeley, University of California Press, 1999.
- Eric G. Wilson, *Everyone Loves a Good Train Wreck: Why We Can't Look Away*, New York, Sarah Crichton Books, 2012.
- Nigel Wingrove, Marc Morris, *The Art of the Nasty*, Guildford, FAB Press, 2009.
- Barbie Zelizer, *About to Die: How News Image Move the Public*, Oxford-New York, Oxford University Press, 2010.

Articoli pubblicati in curatele, riviste accademiche e di settore

- (a.a.), "Mondo cane", *Intermezzo*, 17, 7-8, 30 aprile 1962, p. 67.
- Charles S. Aaronson, "Africa Addio", *Motion Picture Herald*, 237, 5, February 1, 1967, p. 654.

- Amanda Aitken, "Online Life After Death", *Bereavement Care*, 28, 1, 2009, pp. 34-35.
- Lucilla Albano, "Riflessioni sul cinema e la morte", *Film critica*, 425, 1992, pp. 211-218.
- Alessandro Amaducci, "Verrà la morte (e avrà i tuoi occhi). Gli *snuff* in Internet", *La valle dell'Eden*, Dossier "Americana. Cinema e televisione negli Stati Uniti dopo l'11 settembre", IX, 18, gennaio-giugno 2007, pp. 111-119.
- Anon., "Jacopetti", *Cinema 60*, 1967, p. 16.
- Anon., "Cannibal Holocaust", *Amis du film*, 299, 1981, p. 20.
- Anon., "Le facce della morte N. 2", *Segnocinema*, 14, 1984, p. 24.
- Anon., "Cannibal Holocaust", *Segnocinema*, 14, 1984, p. 45.
- Anon., "Face a la mort II", *L'Écran Fantastique*, 52, 1985, p. 80.
- Mino Argentieri, "Anatomia di una mistificazione. Facili trucchi per distorcere la verità", *Cinema 60*, 57, 1966, pp. 40-44.
- Ch. B., "Le derniers cris de la savane, film documentaire italien d'Antonio Climati et Mario Morra", *Image et son*, 304, Mars 1976, pp. 98-99.
- E. B., "Africa addio", *Film Critica*, 166, 1966, p. 254.
- Cinzia Baldazzi, "Wenders e l'uccisione dei padri", *Cinema 60*, 148, pp. 3-6.
- Jean Baudrillard, "War Porn", *Journal of Visual Culture*, 5, 1, April 2006, pp. 86-88.
- Mark Bernard, "The Only Monsters Here Are the Filmmakers: Animal Cruelty and Death in Italian Cannibal Films", paper presented at the Society for Cinema and Media Studies 2012 Conference, Boston, MA.
- Marjorie Bilbow, "Savage Man, Savage Beast", *Screen International*, 37, 22 May 1976, p. 14.
- Peter Birge, Janet Maslin, "Getting Snuffed in Boston", *Film Comment*, 12, 3, May/June 1976, pp. 35-36.
- Joel Black, "Real(ist) Horror: From Execution Videos to Snuff Films", in Xavier Mendik, Steven Jay Schneider (edited by), *Underground U.S.A.: Filmmaking Beyond the Hollywood Canon*, London, Wallflower, 2002, pp. 63-75.
- James Blackford, "Cannibal Holocaust", *Sight and Sound*, 22, 1, Jan 2012, p. 85.
- Mikita Brottman, "Carnivalising the Taboo: The Mondo Film and the Opened Body", *CineAction*, 38, September 1995, pp. 25-37.
- Mikita Brottman, "Nightmares in Cyberspace: Urban Legends, Moral Panics and the Dark Side of the Net", in Katrien Jacobs, Marije Janssen, Matteo Pasquinelli (edited by), *C'Lick Me: A Netporn Studies Reader*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2007, pp. 177-185.
- David Campbell, "Horrific Blindness: Images of Death in Contemporary Media", *Journal for Cultural Research*, 8, 1, 2009, pp. 55-74.
- Véronique Champion, Vincent Diogenes, "Rumors and Urban Legends", *Diogenes*, 54, 1, February 2007, pp. 162-199.
- Michele Canosa, "Un Beau Film", *Cinema & Cinema*, 48, 1987, pp. 8-12.
- Élie Castiel, "Le Mondo. Rites insolites et nuit chaudes du mondo", *Séquences*, 197, Juillet-Août 1998 (Dossier), pp. 27-30.
- Alessia Cervini, "La camera oscura: dal caso Moro ad Abu Ghraib", *Fata Morgana*, 8, settembre 2009, pp. 199-204.

- Christian Christensen, "'Hey Man, Nice Shot': Setting the Iraq War to Music on YouTube", in Pelle Snickars, Patrick Vonderau (edited by), *The YouTube Reader*, Stockholm, National Library of Sweden, 2009, pp. 204-217.
- Scott Combs, "Cut: Execution, Editing, and Instant Death", *Spectator – The University of Southern California Journal of Film and Television*, 28, 2, Fall 2008, pp. 31-41.
- Jean-Louis Comolli, "L'assente da ogni spettacolo", in Pierluigi Basso (a cura di), *Vedere giusto: del cinema senza luoghi comuni. Saggi per il Festival dei popoli 1982-2002*, Rimini, Guaraldi, 2003, pp. 197-204.
- Timothy Corrigan, "Cinematic Snuff: German Friends and Narrative Murders", *Cinema Journal*, 24, 2, Winter 1985, pp. 9-18.
- Antonio Costa, "All that Death", *Cinema e cinema*, 25-26, 1980, pp. 87-89.
- Jenny Craven, "Savage Man, Savage Beast", *Films and Filming*, 22, 10, July 1976, pp. 33-35.
- M. D., "Mondo cane", *Cahiers du Cinéma*, 23, 136, Oct. 1962, p. 58.
- Bruno Damiani, "Ultime grida dalla savana", *Cineforum*, 148, ottobre 1975, pp. 759-761.
- Kenneth T. de Lorenzi, "A crazy, bloodthirsty world. Mondo movies, shockumentaries and snuff films", *KOSMORAMA*, 242, Win. 2008, pp. 182-194.
- Harvey Dennis, "The Bridge", *Variety*, May 8-May 14, 2006, p. 77.
- Bruno Di Marino, "La piccola morte al lavoro: la scrittura audiovisiva pornografica", *Fata Morgana*, 7, p. 15.
- Pamela Donovan, "Crime Legends in a New Medium: Fact, Fiction and Loss of Authority", *Theoretical Criminology*, 6, 2, May 2002, pp. 189-215.
- Patrice Doré, "Cannibal Holocaust", *Séquences*, 241, Janvier-Février 2006, p. 30.
- Francesco Dorigo, "La teoria della comunicazione. L'uomo e le realtà sociali", *La rivista del cinematografo*, 8, 1966, p. 507.
- Catherine Driscoll, Melissa Gregg, "Broadcast Yourself: Moral Panic, Youth Culture and Internet Studies", in Usha Rodrigues, Belinda Small (edited by), *Youth, Media and Culture in the Asia-Pacific Region*, Cambridge, Cambridge Scholars Press, 2008, pp. 71-87.
- E. F., "Africa addio", *Intermezzo*, 5-6, 31 marzo 1966, p. 4.
- Jan Fernback, "Legends on the Net: An Examination of Computer-mediated Communication as a Locus of Oral Culture", *New Media & Society*, 5, 1, March 2003, pp. 29-45.
- Guido Fink, "L'ultimo spettacolo?", in Pierluigi Basso (a cura di), *Vedere giusto: del cinema senza luoghi comuni. Saggi per il Festival dei popoli 1982-2002*, Rimini, Guaraldi, 2003, p. 187-196.
- Cristina Formenti, "Il mockumentary: quando le estetiche documentarie diventano stile cinematografico", *Bianco e Nero*, 572, *Passato prossimo. Cinema e media in Italia negli anni Settanta*, 2012, pp. 107-115.
- Cynthia A. Freeland, "Realist Horror", in Cynthia A. Freeland, Thomas E. Wartenberg (edited by), *Philosophy and Film*, New York, Routledge, 1995, pp. 126-142.
- Philip French, "Violence in the Cinema", *The Twentieth Century*, Winter 1964-1965, pp. 115-130.

- A. G., "Africa addio", *La rivista del cinematografo*, 4, aprile 1966, pp. 292-293.
- F. G., "Cannibal Holocaust", *Cahiers du Cinéma*, 326, Juillet-Août 1981, p. 63.
- Nicolò Gallio, "Film, fan e teschi. Bloody-Disgusting e *A Serbian Film*", *Cinergie. Il cinema e le altre arti*, 1, marzo 2012.
- Nicolò Gallio, "'Til (Faces of) Death Do Us Part", *Cine-Excess E-Journal*, 1, August 2013.
- Giacomo Gambetti, "Africa addio", *Bianco e Nero*, 27, 4, aprile 1966, pp. 53-55.
- A. Galante Garrone, "Nella possibilità di mentire il pericolo maggiore del cinema", *Cinema Nuovo*, 180, 1966, p. 86.
- Alain Garsault, "Cannibal Holocaust", *Positif*, 243, June 1981, p. 65.
- François Géré, "Cannibal Holocaust", *Cahiers du Cinéma*, 326, Juillet-Août 1981, p. 63.
- Margareth Gibson, "Death Scenes: Ethics of the Face and Cinematic Deaths", *Mortality*, 6, 3, 2001.
- Margaret Gibson, "Death and Mourning in Technologically Mediated Culture", *Health Sociology Review*, 16, 2007, pp. 415-424.
- Elio Girlanda, "Nick's Film", *Rivista del cinematografo*, 1-2, 1982, pp. 39-40.
- Mark Goodall, "Shockumentary Evidence: The Perverse Politics of Mondo Film", in Stephanie Dennison, Song Hwee Lim (edited by), *Remapping World Cinema: Identity, Culture and Politics in Film*, London, Wallflower Press, 2006, pp. 118-126.
- Mark Goodall, "J. G. Ballard on Mondo Cinema and the 1960s", *Vertigo*, 3, 9, Summer 2008, pp. 44-45.
- BKG, "The Act of Seeing with One's Own Eyes", in Jim Hillier, Barry Keith Grant, *100 Documentary Films. BFI Screen Guides*, London, British Film Institute, 2009, pp. 10-11.
- Marita Gronnvoll, "Horror Film: Creating and Marketing Fear", *The Journal of Popular Culture*, 39, 2, April 2006, pp. 326-328.
- Boaz Hagin, "Killed Because of Lousy Ratings: The Hollywood History of Snuff", *Journal of Popular Film and Television*, 38, 1, 2010, pp. 44-51.
- Joan Hawkins, "Sleaze Mania, Euro-Trash and High Art: The Place of European Art Film in American Low Culture", in Mark Jancovich (edited by), *Horror, the Film Reader*, London-New York, Routledge, 2000, pp. 125-134.
- Alexandra Heller-Nicholas, "Snuff Boxing: Revisiting the Snuff Coda", *Cinephile. The University of British Columbia's Film Journal*, 5, 2, Summer 2009.
- Jerod Ra'Del Hollyfield, "Post-Cold War American Perspectives in Eli Roth's *Hostel* and *Hostel: Part II*", *Cineaction*, 78, 2009, pp. 23-31.
- Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, "Il mostruoso quotidiano. Le storie di morti viventi nella serialità", in Giulia Carluccio, Peppino Ortoleva (a cura di), *Diversamente vivi. Zombi, vampiri, mummie, fantasmi*, Milano, Il Castoro, 2010, pp. 202-209.
- Neil Jackson, "Cannibal Holocaust, Realist Horror, and Reflexivity", *Post Script: Essays in Film and the Humanities*, 21, 3, 2002, pp. 32-45.
- Katrien Jacobs, "Make Porn, Not War. How to Wear Network's Underpants", in Jussi Parikka, Tony D. Sampson (edited by), *The Spam Book: On Viruses, Porn and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture*, Cresskill, Hampton Press, 2009, pp. 181-301.
- Carolina Gabriela Jauregui, "'Eat it alive and swallow it whole!': Resavoring Cannibal

- Holocaust as Mockumentary”, *(In)visible Culture. An Electronic Journal for Visual Culture*, 7, *Casting Doubt*, March 2006.
- Eithne Johnson, Eric Schaeffer, “Soft Core/Hard Gore: Snuff as a Crisis in Meaning”, *Journal of Film and Video*, 45, 2-3, Summer-Fall 1993, pp. 40-59.
- Steve Jones, “Dying to be Seen: Snuff-Fiction’s Problematic Fantasies of ‘Reality’”, *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, 19, February 2011.
- Tom Junod, “The falling man”, *Women & Performance: A Journal of Feminist Theory*, 14, 1, 2004, pp. 211-227.
- Nelli Kambouri, Pavlos Hatzopoulos, “Making Violent Practices Public”, in Geert Lovink, Sabine Niederer (edited by), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008, pp. 125-132.
- Tina Kinsella, “The Banal and the Evident: Pornography, Technology and the Market”, *Journal of Postgraduate Research*, Trinity College, Dublin, 2009, pp. 1-14.
- Chuck Kleinhans, “Pornography and Documentary. Narrating the Alibi”, in Jeffrey Sconce (edited by), *Sleaze Artists: Cinema at the Margins of Taste, Style, and Politics*, Durham, Duke University Press, 2007, pp. 96-120.
- Giulio Latini, “Il corpo sacrificale nel video del terrore”, *Close-up – Storie della visione, L'attore nell'epoca della guerra santa planetaria*, IX, 17, anno, novembre 2005-febbraio 2006, pp. 11-20.
- Ernesto G. Laura, “Mondo cane”, *Bianco e Nero*, 23, 5, maggio 1962, pp. 65-67.
- Raymond Lefèvre, “Cannibal Holocaust”, *Image et Son*, 361, Mai 1981, pp. 39-42.
- Daniel H. Levoff, “Brakhage’s The Act of Seeing with One’s Own Eyes”, *Film Culture*, 56-57, 1973, p. 74.
- Adam Lowenstein, “Spectacle horror and *Hostel*: why ‘torture porn’ does not exist”, *Critical Quarterly*, 53, 1, pp. 42-60.
- Luna, “Sei condanne a Milano per Cannibal Holocaust”, *Cinecritica*, 6, 1980, p. 26.
- M. M., “Mondo cane”, *La Cinematographie Française*, 1982, Sep. 1962, p. 19.
- a. ma., “Quando il cinema si fa antropofago”, *La rivista del cinematografo*, 7, 1981, p. 328.
- Giovanna Maina, Federico Zecca, “Le grandi manovre. Gli anni Settanta preparano il porno”, *Bianco e Nero*, 572, *Passato prossimo. Cinema e media in Italia negli anni Settanta*, 2012, pp. 59-69.
- Luca Mazzei, “Non fermate quella manovella!”, in Pierluigi Basso (a cura di), *Vedere giusto: del cinema senza luoghi comuni. Saggi per il Festival dei popoli 1982-2002*, Rimini, Guaraldi, 2003, pp. 205-229.
- Jason Middleton, “Spectacles of Atrocity: Mondo Video in the ‘War on Terror’”, *Afterimage*, 39, 1/2, Jul-Aug 2011, pp. 21-24.
- David Monaghan, “Executions”, *Metro*, 104, 1995, pp. 30-34.
- Stéphane Morin, “Nick’s Movie: le point de fuite”, *Cinémas – Revue d’études cinématographiques*, Hiver 1994, pp. 101-117.
- Ken Morrison, “The Technology of Homicide: Constructions of Evidence and Truth in American Murder Films”, in *CineAction*, 38, September 1995, pp. 16-24.
- Gregorio Napoli, “Mondo cane di Gualtiero Jacopetti”, *Film Selezione*, 3, 12, luglio-agosto 1962, pp. 52-53.

- Roberto Nepoti, "Mondo cane mondo cannibale. Il documentario italiano di *exploitation* da Jacopetti agli anni Ottanta", *Segnocinema*, 46, 1990, pp. 23-25.
- Aldo Nove, "Coprofagia dell'ovvio", *Segnocinema*, 86, luglio-agosto 1997.
- Matteo Pasquinelli, "Warporn! Warpunk! Autonomous Videopoiesis in Wartime", in *Sarai Reader 05: Bare Acts*, Amsterdam-Delhi, Sarai, 2005, pp. 492-499.
- Carlo Pasquini, "Nick's Film di Wim Wenders", *Cinema 60*, 142, 1981, p. 62.
- Gerald Peary, "Woman in Porn. How young Roberta Findlay grew up and made *Snuff*", *Take One*, 6, 10, September 1978, pp. 28-32.
- Guglielmo Pescatore, "La cultura mediale tra consumo e partecipazione", *Bianco e Nero*, 572, *Passato prossimo. Cinema e media in Italia negli anni Settanta*, 2012, pp. 11-19.
- Guglielmo Pescatore, Valerio Sillari, "Machinima: giocare a fare cinema", *Bianco e Nero*, LXX, 564, *Filming the Game/Playing the Film. L'immagine videoludica: narrazione e crossmedialità*, maggio-agosto 2009, pp. 51-57.
- Julian Petley, "Snuffed Out: Nightmares in a Trading Standards Officer's Brain", in Xavier Mendik, Graeme Harper (edited by), *Unruly Pleasures: The Cult Film and its Critics*, Guildford, FAB Press, 2000, pp. 205-219.
- Julian Petley, "War Without Death: Responses to Distant Suffering", *Journal for Crime, Conflict and the Media*, 1, 1, 2003, pp. 72-85.
- Julian Petley, "Let the Atrocious Images Haunt Us", in David Miller (edited by), *Tell Me Lies: Propaganda and Media Distortion in the Attack on Iraq*, London, Pluto, 2004, pp. 164-175.
- Julian Petley, "Cannibal Holocaust and the Pornography of Death", in Geoff King (edited by), *The Spectacle of the Real: From Hollywood to 'Reality' TV and Beyond*, Bristol-Portland, Intellect Books, 2005, pp. 173-186.
- Julian Petley, "Appearance and Reality", *Index on Censorship*, 35, 1, February 2006, pp. 15-20.
- Alberto Pezzotta, "Italia Cannibale", *Flash Art*, 2, 1999.
- Philippe Jean Poirier, "A Mighty Heart. Le principe de résilience", *Séquences*, 250, Septembre-Octobre 2007.
- Rita Porena, "Anatomia di una mistificazione. *Africa addio* un film di propaganda razzista", *Cinema 60*, 57, 1966, pp. 33-40.
- James Powers, "Italian Picture A Sadistic Orgy", *The Hollywood Reporter*, February 20, 1963, p. 3.
- Gary D. Rhodes, "Mockumentaries and the Production of Realist Horror", *Post Script*, 21, 3, Summer 2002, pp. 46-60.
- Martin Rogers, "Video Nasties and the Monstrous Bodies", *Literature/Film Quarterly*, 39, 3, 2011, pp. 231-244.
- Jane Roscoe, "Mock-Documentary Goes Mainstream", *Jump Cut*, 43, 2000, pp. 3-8.
- Jean Roy, "Cannibal Holocaust", *Cinéma*, 270, 1981, pp. 125-126.
- Eric Rudolph, "Shots Heard Around the World", *American Cinematographer*, 79, 12, December 1998, pp. 20-24.
- Keith Sanborn, "The Zapruder Film", *Cinematograph*, 6, n. spec. 8 *Mm*, 1998, pp. 19-25.
- Steven Jay Schneider, "Murder as Art/The Art of Murder: Aestheticising Violence in

- Modern Cinematic Horror”, in Andy Black (edited by), *Necronomicon: The Journal of Horror and Erotic Cinema. Book 4*, London, Noir Press, 2001, pp. 65-85.
- John Alan Schwartz, “The Face of Death: A Response by Director John A. Schwartz”, *Cine-Excess E-Journal*, 1, August 2013.
- Jeffrey Sconce, “‘Trashing’ the Academy: Taste, Excess, and an Emerging Politics of Cinematic Style”, *Screen*, 36, 4, Winter 1995, pp. 371-393.
- Mario Sesti, “Il visibile e il mostruoso”, *Cineforum*, 286, luglio-agosto 1986.
- Christopher Sharrett, “The Problem of Saw: ‘Torture Porn’ and the Conservatism of Contemporary Horror Films”, *Cineaste*, Winter 2009, pp. 32-37.
- Joseph W. Slade, “Violence in the Hard-Core Pornographic Film: A Historical Survey”, *Journal of Communication*, 34, 3, September 1984, pp. 148-163.
- Jason J. Slater, Harvey Fenton, “Executions”, *Flesh & Blood FIVE*, September 1995, pp. 64-66.
- Jason J. Slater, Andy Waller, Alex Chandon, “Executions”, *Flesh & Blood FIVE*, September 1995, pp. 7-8.
- Vivien Sobchack, “Inscribing Ethical Space: Ten Propositions on Death, Representation and Documentary”, *Quarterly Review of Film Studies*, fall 1984, pp. 283-300.
- Robert Solomon, “Real Horror”, in Steven Jay Schneider, Daniel Shaw, *Dark Thoughts: Philosophic Reflections on Cinematic Horror*, Lanham, Scarecrow Press, 2003, pp. 230-59.
- Sue Tait, “Pornographies of Violence? Internet Spectatorship on Body Horror”, *Critical Studies in Media Communication*, 25, 1, 2008, pp. 91-111.
- Erik van Ooijen, “Cinematic shots and cuts: On the ethics and semiotics of real violence in film action”, *Journal of Aesthetics & Culture*, 3, 2011.
- Johnny Walker, “Nasty visions: Violent spectacle in contemporary British horror cinema”, *Horror Studies*, 2, 1, 2011, pp. 115-130.
- Tony Walter, “Modern Death: Taboo or not Taboo?”, *Sociology*, 25, 1991, pp. 293-310.
- Tony Walter, Jane Littlewood, Michael Pickering, “Death in the News: The Public Infiltration of Private Emotion”, *Sociology*, 29, 1995, pp. 579-596.
- Haidee Wasson, “Assassinating an Image: The Strange Life of Kennedy’s Death”, *Cine-Action*, 38, September 1995, pp. 4-11.
- J. Z., “Cannibal Holocaust”, *La revue du cinéma*, Saison 81, pp. 49-50.
- Sandro Zambetti, “Africa addio! Una tecnica utilizzata per un basso e ignobile servizio”, *Cineforum*, 53, marzo 1966, pp. 236-241.

Articoli pubblicati su quotidiani, periodici, siti e blog

- AA. VV., “Monsieur Cannibal. Il cinema di Ruggero Deodato”, *Nocturno Dossier*, 73, agosto 2008.
- AA. VV., “Bon appetit! Guida al cinema cannibalico”, *Nocturno Dossier*, 12, giugno 2003.
- Anon., “Suicidio al cinema”, *La Cinematografia Italiana*, I, 23-24, 15 novembre 1908, p. 178.
- Anon., “Un film di nuovo genere”, *La Vita Cinematografica*, III, 14, 30 luglio 1912, p. 8.

- Anon., “Finzione cinematografica finita tragicamente a Budapest. Mortale salto da un ponte”, *La Vita Cinematografica*, III, 17, 15 settembre 1912, pp. 14-15.
- Anon., “Il suicidio col paracadute, finale di un dramma cinematografico”, *La Cine-Fono e la Rivista cinematografica*, VI, 212, 5 ottobre 1912, p. 11.
- Anon., “Mondo Cane”, *Kinematograph Weekly*, November 15, 1962, p. 30.
- Anon., “Mondo Cane No. 2”, *Monthly Film Bulletin*, 33, 393, Oct. 1966, p. 144.
- Anon., “Africa addio”, *Kinematograph Weekly*, June 10, 1967, p. 16.
- Anon., “Africa addio”, *Monthly Film Bulletin*, 34, 405, October 1967, p. 159.
- Anon., “‘Video nasties’ prompt tape label laws”, *The News*, Monday, July 20, 1987, p. D-5.
- Anon., “Teacher Shows Gruesome Video”, *Pacific Stars and Stripes*, Saturday, May 14, 1988, p. 10.
- Anon., “Q & A”, *Empire*, 48, June 1993, p. 34.
- Anon., “La ‘snuff movie’ de Sarah Palin”, *Elmundo.es*, 10 dicembre 2010.
- Anon., “Il mistero degli Snuff Movie nel garage di Cinisello Balsamo”, *Ilsecoloxix.it*, 28 maggio 2011.
- Anon., “Interview with Mark Marek from Best Gore website”, *CBC Radio*, June 1, 2012.
- Anon., “Tony Scott, esiste un video del suicidio. Giallo sull’emittente che l’ha comprato”, *Leggo.it*, 21 agosto 2012.
- Anon., “Fox News ha mostrato un suicidio in diretta”, *Ilpost.it*, 29 settembre 2012.
- Anon., “Telecamera sull’elmetto, la guerra fa record su YouTube”, *Repubblica.it*, 28 gennaio 2013.
- Anon., “Cina, la tv manda in onda i condannati a morte”, *RepubblicaTV*, 1 marzo 2013.
- Khaled Fouad Allam, “Scenografia del terrore”, *La Repubblica*, 30 settembre 2004, 1/ Prima pagina.
- Associated Press, “American fakes own decapitation in tape”, *Nbcnews.com*, August 7, 2004.
- Michael Atkinson, “Cannibal Holocaust”, *The Village Voice*, 51, 1, Jan. 4, 2006-Jan. 10, 2006, p. 66.
- Allison Bass, “Do slasher films breed real-life violence?”, *The Boston Globe*, December 19, 1988, p. 33.
- Joel Bellman, “Turning away from the ‘face of death’”, *Los Angeles Herald Examiner*, July 18, 1985, p. 29.
- Chuck Bennett, “Horror movies. France terror fiend posted girl’s execution”, *Nypost.com*, March 23, 2012.
- Chiara Bertola, “Intervista a Christian Boltanski”, *Flash Art*, 289, dicembre 2010-gennaio 2011.
- James Blackford, “Cannibal Holocaust”, *Sight and Sound*, 22, 1, Jan. 2012, p. 85.
- Emma Brockes, “War in the Gulf: War Porn”, *The Guardian*, March 27, 2003, p. 6.
- Cristiana Campanini, “Sfida un giocatore d’azzardo. Il film della sua vita è nelle mani di chi scommette sulla sua morte. All’Hangar a Milano”, *Arte*, giugno 2010, pp. 118-123.
- Eric Campos, “Up to Snuff: Interview with Paul von Stoetzel”, *Filmthreat.com*, June 9, 2008.

- John Carman, "A 'Snuff Video on S. F. Cable?", *The San Francisco Chronicle*, Monday, October 14, 1996, p. B-1.
- Ulises Castellanos, "Fernando Brito. The call of death", *Lejournaldelaphotographie.com*, October 8, 2012.
- CBC News, "'Dexter killer' drops appeal", *Cbc.ca*, March 29, 2012.
- Theresa Churchill, "Deathwatch Faces of Death", *Decatur Herald*, August 18, 1985.
- Paolo Filo Della Torre, "Violentati e uccisi sotto i flash di Londra, caccia ai killer di bimbi", *La Repubblica*, 28 luglio 1990, p. 18.
- David Edelstein, "Now playing at your local multiplex: Torture porn. Why has America gone nuts for blood, guts, and sadism?", *New York Magazine*, Jan 28, 2006.
- Catherine Elsworth, "Website 'swapped war photos for porn'", *The Daily Telegraph*, October 11, 2005, p. 15.
- Natalie Evans, "'Hello to all my fans': 'Cannibal killer' posted sick videos taunting police while on the run", *Mirror.co.uk*, June 7, 2012.
- Scott Eyman, "Some truly cheap thrills. VCRs spawn a subculture of shock, schlock", *Syracuse Herald American*, June 10, 1990, p. 31.
- J. G., "Mondo Cane", *Monthly Film Bulletin*, 30, 348, Jan 1963, pp. 3-4.
- Ryan Gilbey, "The Bridge", *Sight and Sound*, 17, 3, March 2007, p. 48.
- Brooke Gladstone, "The Legacy of *Faces of Death*", *Onthemedial.org*, February 24, 2012.
- Owen Gleiberman, "The Bridge", *Entertainment Weekly*, 906, Oct. 11, 2006, p. 58.
- James Harkin, "Big Idea: War Porn", *The Guardian*, August 12, 2006, p. 27.
- Dennis Harvey, "The Bridge", *Variety*, 402, 12, May 8-May 14, 2006, p. 77.
- Hawk., "Mondo Cane", *Variety*, May 16, 1962.
- Hawk., "Mondo Cane No. 2", *Variety*, Jan 22, 1964.
- Hawk., "Africa, Addio!", *Variety*, March 9, 1966.
- Mandel Herbstman, "Mondo Cane", *The Film Daily*, March 26, 1963, p. 8.
- Mandel Herbstman, "Africa Addio", *The Film Daily*, January 13, 1967, p. 6.
- Margaret Hinxman, "Africa Addio", *The Daily Cinema*, June 9, 1967, p. 5.
- Stephen Holden, "That Beautiful but Deadly San Francisco Span", *The New York Times*, October 27, 2006.
- Simon Houpt, "BestGore and its ilk: Frontline journalism or goad to further violence?", *Theglobeandmail.com*, June 8, 2012.
- Francesca Iani, "Arte & Grottesco: tre artisti internazionali e l'immagine del corpo del dittatore Gheddafi come ispirazione", *Exibart.com*, 6 ottobre 2012.
- Michael Ignatieff, "The Terrorist as Auteur", *New York Times Magazine*, November 14, 2004, pp. 50-58.
- Harlan Jacobson, "A Mighty Heart", *Film Comment*, 43, 4, July/August 2007, p. 71.
- Henry Jenkins, "If It Doesn't Spread, It's Dead (Part One): Media Viruses and Memes", *Henryjenkins.org*, February 11, 2009.
- Elizabeth Jones, "Locating Truth in Film, 1940-1980", *Post Script*, 1, 1986, p. 59.
- Gary Jones, "Mr. Nasty Sells Death Videos to Our Kids", *News of the World*, May 8, 1994.
- C. K., "Face a la mort", *L'Écran Fantastique*, 31, Février 1983, p. 65.
- Leander Kahney, "Gruesome Movie Sparks Outrage", *Wired.com*, August 29, 2001.

- Jonathan Karp, "The Troubling Lure of 'Death' Films. Grisly Movies of Real Killings Prove Popular at Video Stores", *The Washington Post*, July 30, 1985.
- Gilles Kepel, "Il rito tribale del terrorismo", *La Repubblica*, 24 settembre 2004, 1/Prima pagina.
- Andrew Kirell, "GRAPHIC: Carjacker Shoots Self on Live Television at End of High-Speed Chase", *Mediaite.com*, September 28, 2012.
- Rob Leigh, "'Cruel and tasteless': Family of 9/11 victims blast Mad Men billboards in New York City featuring falling man", *TheDailyMirror.com*, March 1, 2012.
- Steve Lillebuen, "Murderers have become online broadcasters. And their audience is us", *The Globe and Mail*, June 2, 2012.
- Steve Lillebuen, "The sick fascination with a death video," *Cnn.com*, June 6, 2012.
- Bernardo Loyola, "Paesaggio con cadavere", *Vice.com*, 8 ottobre 2012.
- Robert C. Maynard, "Death videos: latest pornography of violence", *Syracuse Herald Journal*, Thursday, August 1, 1985, p. A 15.
- Glen McGregor, "References to snuff video made online 10 days before suspected date of slaying", *Ottawacitizen.com*, June 1, 2012.
- Barbara Mikkelson, "A Pinch of Snuff", *Snopes.com*, October 31, 2006.
- Gregorio Napoli, "Mondo cane", *Film Selezione*, 3, 12, luglio-agosto 1962, pp. 52-53.
- National Post Staff, "Police wage unsuccessful campaign to remove 'frickin' horrible' Luka Rocco Magnotta video from web", *Nationalpost.com*, June 1, 2012.
- Hamilton Nolan, "Car Chases, Live TV and Ethics", *Gawker.com*, September 28, 2012.
- Maureen Nolan, "People of All Ages Go for Gore", *Syracuse Post Standard*, Tuesday, July 14, 1987.
- Jon Nordheimer, "Rising Concern with VCR's: Violent Tapes and the Young", *The New York Times*, May 18, 1987, pp. 1 e B 9.
- Benedetta Perilli, "War porn: guerra e morte un fenomeno su YouTube", *Repubblica.it*, 7 maggio 2010.
- Gilles Polinien, "Entretien avec Ruggero Deodato", *L'Écran Fantastique*, 19, Juillet 1981, pp. 70-71.
- James Powers, "Italian Picture A Sadistic Orgy", *The Hollywood Reporter*, February 20, 1963, p. 3.
- John Pym, "Ultime grida dalla savana", *Monthly Film Bulletin*, 43, 510, July 1976, pp. 153-154.
- John Pym, "Savage Man, Savage Beast", *Time Out*, 323, May 21, 1976, p. 35.
- Sameer Rahim, "9/11 families hit out at 'tasteless' Mad Men adverts for new series of hit TV show", *TheIndependent.ie*, March 1, 2012.
- Redazione, "Sevizata e uccisa nel garage: spunta la pista degli 'snuff movie'", *Ilgiornale.it*, 28 maggio 2011.
- Redazione Online, "Il suicidio del regista filmato dalle videocamere: le immagini della morte di Tony Scott", *Corriere.it*, 21 agosto 2012.
- Redazione Online, "Acquistato il video che riprende il suicidio del regista Tony Scott... Snuff Movie", *Direttanews.it*, 21 agosto 2012.
- Gabriele Romagnoli, "Così l'artista ha venduto la sua vita ad un milionario", *Repubblica.it*, 20 agosto 2009.

- Jonathan Rosenbaum, "The Act of Seeing with One's Own Eyes", *Monthly Film Bulletin*, 625, 1986, p. 62.
- Andy Rudd, "'Get off it!': Fox News apologies after broadcasting live pictures of a man shooting himself in the head", *Mirror.co.uk*, September 29, 2012.
- Clarida Salvatori, "Cannibal Holocaust: protesta Enpa ad Anzio", *Corriere della Sera*, 25 agosto 2010, p. 4.
- Jay Slater, "Off 'The Bridge': Interview with Director Eric Steel", *Filmthreat.com*, December 12, 2007.
- Zachary Sniderman, "If I Die: Facebook App Lets You Loave Sweet Last Words", *Mashable*, January 6, 2012.
- Matthew B. Stannard, "Beheading video seen as war tactic/Experts say terrorists employing grisly for of propaganda", *Sfgate.com*, May 13, 2004.
- Scott Aaron Stine, "The Snuff Film. The Making of an Urban Legend", *Skeptical Inquirer*, May/June 1999, pp. 29-33.
- TMZ Staff, "Tony Scott Death Video Being Shopped", *TMZ.com*, August 21, 2012.

Finito di stampare nel mese di maggio 2020
per i tipi di Bononia University Press