

Fabio Sioli  
814597

**IL CINEMA E LA COMUNICAZIONE  
DELLE CONSEGUENZE  
POST TRUMATICHE DELL'ESPERIENZA DI GUERRA**

Politecnico di Milano  
Facoltà del Design  
Corso di Laurea in Design Della Comunicazione  
Laurea Magistrale  
Relatore Prof. Luigi Bellavita  
Correlatore Prof. Walter Mattana  
A.A. 2014/2015



# INDICE

Abstract	8
01 Criteri progettuali: ricerca e definizioni	9
1.1 Obiettivi di indagine	10
1.1.1 Obiettivi qualitativi	12
1.1.2 Obiettivi quantitativi	13
1.2 Tra ricerca di senso e impegno sociale	14
1.3 Punti di interesse e risultati applicativi	15
1.4 Tra tecnica e metodo	16
02 Conseguenze della guerra e produzione cinematografica: uno stretto rapporto	19
2.1 Il problema della definizione del genere	20
2.1.1 Livelli cognitivi di genere	21
2.1.2 La categorizzazione di Altman	24
2.1.3 Inquadramento del “tipo filmico”	30
2.1.4 Reiterazione emotiva	32
2.1.5. Equilibrio emotivo: ambiente fisico e mentale	33
2.2 Conseguenze di guerra e narrazione	35
2.2.1 Introduzione alla narrazione del personaggio nevrotico	39
2.2.2 Un tentativo di classificazione	42
2.2.3 PTSD: un ruolo da protagonista	49
03 Tòpos narrativi: analisi filmica tra significato e tecnica	52
3.1 Distribuzione argomentativa nei film analizzati	57
04 Analisi filmica	68
4.1 Morte dei compagni e solitudine	70
4.1.1 Passato esplicito ed eclissi narrativa	71
4.1.2 La lentezza del ricordo e il ritratto del dolore	79
4.2 Il senso di colpa del sopravvissuto	90
4.2.1 Alternanza di riflessione e confessione	92
4.2.2 L'oggetto-simbolo come icona del ricordo	98

4.3 Il senso di colpa per gli atti compiuti	103
4.3.1 La scelta: il testimone e il suicida	105
4.3.2 Il brutale e il rimorso: dislocazione della coscienza	117
4.4 Conflitto morale individuale e componente religiosa	120
4.4.1 Contrasti, religione e politica	126
4.5 Tortura, traumi del prigioniero e del carceriere	131
4.5.1 La prigionia come istituzione	132
4.5.2 Tortura ottenitiva e vendetta	146
4.6 La politica e il reale	154
4.6.1 Triplice ripartizione del conflitto moderno	155
4.6.2 Gerarchizzazione del potere e pazzia del comando	163
4.7 Patriottismo e concezione del reale	174
4.7.1 Tra promesse e aspettative	179
4.7.2 L'elaborazione della bugia	186
4.8 Il reduce rifiutato	190
4.8.1 Seconda guerra mondiale e reinserimento nel mondo civile	192
4.8.2 Nessun perdono per gli assassini	196
4.9 La condizione dei parenti	202
4.9.1 In salute e in malattia	203
4.9.2 La condizione dei genitori	211
4.10 Guerra come droga che crea dipendenza	214
4.10.1 In principio era il caos	215
4.10.2 La dipendenza dalla situazione-limite	220
4.11 Rapporto ossessivo-confidenziale con la morte	227
4.11.1 Massificazione e assuefazione	228
4.11.2 Attrazione verso l'autoeliminazione	233
4.12 Rifugio nei vizi	238
4.12.1 Una dipendenza per sopravvivere alla guerra	239
4.12.2 Una dipendenza per dimenticare	244

4.13	Disturbi del sonno, allucinazioni e componenti psicopatogene	250
4.13.1	Il trauma diventa incubo	251
4.13.2	Allucinazioni	258
4.14	Il soldato e la condizione di disabile	262
4.14.1	Ospedale militare: realizzazione di un trauma	263
4.14.2	Ritorno dall'ospedale: convivere con il nuovo corpo	267
4.15	Istituti psichiatrici: rapporto tra personale medico e militari	275
4.16	Condizione delle etnie e classi povere	285
4.17	Coinvolgimento dei civili nei traumi bellici	295
4.17.1	Innocenza: prima vittima della guerra	296
4.17.2	Violenza carnale e violenza mentale	301
4.18	Luoghi-simbolo in patria	310
4.18.1	Il supermarket: luogo statico e incomprensibile	311
4.18.2	Il bar: testimone del cambiamento	316
05	Conclusioni: il design e la modulazione delle conseguenze di guerra attraverso cinema e mass media	322
5.1	Cinema eterno e prodotti multimediali "usa e getta"	323
5.1.1	Memoria storica e memoria massmediatica	333
5.1.2	Finzione e ricerca del vero tra cinema e media	341
5.2	Il design del mito e l'evoluzione nel cinema sulle conseguenze di guerra	344
5.3	Guerra e nevrosi: conseguenze ipertrofiche dello show mediatico	358
5.4	Design e cervello: la comunicazione cinematografica e la nascita dell'icona nel tessuto sociale	365
	Bibliografia	371
	Sitografia	374
	Ringraziamenti	375



**SOLO I MORTI HANNO VISTO LA FINE DELLA GUERRA**

(George Santayana, da *Soliloquies in England*, 1924)

## **ABSTRACT**

Il cinema è un mezzo che utilizza il design al fine di comunicare un messaggio, veicolandolo attraverso l'arte.

Viene qui analizzato il mondo filmico riguardante le conseguenze che l'individuo subisce a causa del conflitto bellico, con particolare attenzione ai problemi di natura psichica e di derivazione post traumatica, causanti le nevrosi.

Il design della comunicazione è il modo in cui un messaggio viene creato, strutturato e presentato al pubblico, per ottenere un effetto.

Pertanto non si può sottovalutare la portata sociale che una potente macchina come il cinema porta con sé nel descrivere allo spettatore un fenomeno drammatico come le conseguenze di guerra.

Il progetto si articola in tre fasi.

La prima riguarda un'analisi generale sul mondo filmico che riguarda il tema in esame, indagando le caratteristiche del contesto per capire come il design si situi in esso e crei un substrato cinematografico che fa della comunicazione il suo punto fermo più importante.

La seconda riguarda la schematizzazione e l'analisi approfondita di diciotto argomenti inerenti l'universo delle conseguenze post traumatiche di guerra e le modalità con le quali queste siano presenti nei film esaminati, con confronti interni alle singole opere ma anche tra i diversi prodotti filmici.

Infine la terza sezione riguarda la comprensione di come il design si intervenga nel cinema sulle conseguenze di guerra, con quali valori e con quale atteggiamento, confrontando tale attività con la diffusione dei prodotti video in rete, nei telegiornali e nei mass media in generale.

Si unisce dunque un'analisi tecnica a una componente sociale e antropologica che è presente e si modella nel concetto stesso di design della comunicazione, in particolare nell'era contemporanea, nella quale è doverosa anche un'analisi filosofica per comprendere il presente.

Il design rappresenta un universo profondo e complesso, nel quale il mondo del video in generale e del cinema in particolare riveste un ruolo fondamentale.

In questo progetto si è cercato di comprendere quindi l'importanza di tale complessità all'interno di un tema ricco di sfumature storiche e sociali, e soprattutto di analizzare il design e il cinema come mezzi attivi e sempre in evoluzione per entrare in contatto con i valori più profondi ed eterni dell'animo umano.

Dal progetto si intende infine creare un documentario che abbia come oggetto il tema delle conseguenze post traumatiche di guerra, immergendosi nella dimensione del confronto tra cinema, mass media e realtà, per creare uno spunto di riflessione a partire dalla complessità descrittiva del soggetto analizzato.



## **01 CRITERI PROGETTUALI: RICERCA E DEFINIZIONI**

## 1.1 OBIETTIVI DI INDAGINE

Il progetto si pone l'obiettivo di indagare con occhio critico la strutturazione e la grammatica dei film riguardanti l'argomento in esame. Partendo da una base di osservazione e successivamente di comparazione si vuole spiegare cosa il cinema comunica circa le nevrosi di guerra e le sue conseguenze e il modo in cui questo processo avviene.

La parola chiave che è stata sempre presente durante lo svolgimento di questa indagine è stata "**comunicazione**", ovvero canali semantici e linguistici del mezzo filmico, studiati nei dettagli.

Tale comunicazione avviene, come per ogni altro mezzo artistico, tramite un canale principale, che è quello più visibile e immediato al grande pubblico. Esso risponde all'esigenza pratica di poter comunicare un messaggio attraverso la semplicità di una storia narrata coi mezzi scelti. In questo caso si tratta di individuare un **canale** (intendendo con ciò una scelta comunicativa) che si ponga a fondamento di ciò che il messaggio intende promuovere. Per semplicità si può dire che il canale principale consiste in ciò che il pubblico senza nozioni tecniche di cinema riceve nel proprio impatto con il film. Tuttavia il mezzo filmico si compone, come molte arti e molte scienze, di uno spettro di **canali satellite**, meno visibili a una prima visione superficiale dell'opera, ma di fondamentale importanza per comprendere la pienezza del suo significato.

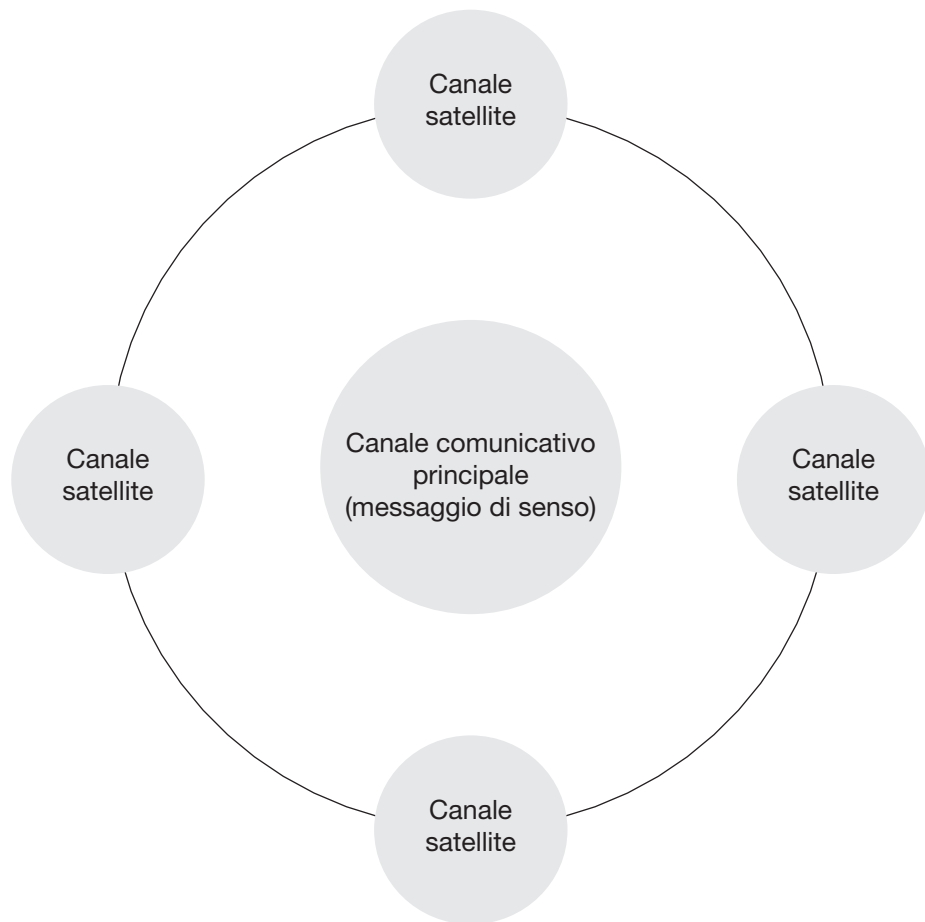
Uno dei primi obiettivi nell'indagine critica dei film esaminati è stato quindi carpire la fitta rete di canali satellite o fili meno visibili, che nonostante ciò vanno a comporre la totalità di un'opera.

Come detto in precedenza tutte le arti e le scienze sono fatte di innumerevoli sfaccettature e significati interni, e se è difficile individuarli all'interno di una singola materia sarà ancora più arduo svelare le strutture intime in materie che si vanno a sovrapporre per intenti e sfere d'interesse.

Così è stato per l'obiettivo qui posto, ovvero analizzare i prodotti cinematografici presi in esame cercando di analizzarli anche attraverso l'occhio critico derivato dallo studio di materie come la filosofia, psicoanalisi e letteratura. Tutto ciò allo scopo di percepire come si è modellata la modalità comunicativa cinematografica, maturando e prendendo sempre più coscienza del proprio potenziale narrativo.

L'obiettivo principale è dunque capire come il cinema comunica le nevrosi di guerra e le conseguenze del conflitto sui soldati (con particolare attenzione alla fase post-bellica) attraverso il suo linguaggio, producendo significato e scegliendo modalità narrative tecniche e di senso per modellare un messaggio, aiutandosi con i mezzi che lo supportano e avvalendosi della ricchezza che questi apportano.

Vi sono due tipi di obiettivi utili che sono la naturale conseguenza di questa indagine, che si dividono in qualitativi e di tipo quantitativi.



Obiettivi di indagine tra canale comunicativo principale e canali satellite

### 1.1.1 OBIETTIVI QUALITATIVI

La forte evoluzione che il cinema ha avuto nel corso della sua storia ha cambiato notevolmente il modo di raccontare determinati temi, ma alcuni tòpos sono rimasti gli stessi, seppur analizzati in modo diverso a seconda del momento storico.

Su questa prima **contraddizione** si basa uno degli obiettivi qualitativi dell'analisi.

Se da una parte infatti a seconda dell'epoca il cinema ha promosso narrazioni di diverso tipo, dando origine ai generi, la guerra e le sue conseguenze sono rimaste un punto fermo nella storia di quest'arte, segno che l'interesse e soprattutto il bisogno di raccontare tali avvenimenti è insito nell'animo umano.

Con quali tecniche, con che modalità i registi che si sono fatti carico di raccontare esperienze e conseguenze della guerra si sono confrontati e hanno fatto propri taluni linguaggi per dire qualcosa alla società?

Con quali stilemi, attraverso quali trame e personaggi lo "spirito della storia", così archetipico nel violento racconto del rapporto tra uomo e violenza di guerra si è espresso e ha inondato, emozionato e commosso generazioni di persone?

La trama dell'arazzo chiamato cinema è così fitta e piena di significato che solo un'attenta analisi delle sue caratteristiche estetiche e di significato possono dare una risposta a questo interrogativo.

Il rapporto tra Hollywood e la società ha fortemente influenzato il modo di raccontare le conseguenze della guerra alle persone, film di denuncia si sono alternati ad un cinema più propriamente propagandistico. Le relazioni stato-studios si sono evolute, rafforzate, disgregate e ricongiunte. Questo è solo uno degli indizi che mirano a dimostrare come il cinema in quanto mezzo d'informazione abbia avuto e ha ancora oggi un peso considerevole anche a livello politico.

Tuttavia la ricerca si incentrerà più fortemente sul rapporto dell'uomo con sé stesso e la malattia psicopatologica conseguente alla guerra così come lo schermo l'ha interpretata e offerta al pubblico.

Il cinema è l'ultimo passo di quella lunga tradizione umanistica fatta per comunicare ciò che di più profondo l'uomo porta dentro di sé, nata con il teatro greco così fortemente indagato da Nietzsche, e che ritrova la sua tragedia nella lucida follia dei personaggi di Francis Ford Coppola, nelle violenze sessuali di Brian De Palma, nell'eterno non-ritorno alla vita di Clint Eastwood.

## 1.1.2 OBIETTIVI QUANTITATIVI

Se l'occhio indagatore cerca il senso e le sfumature nei più piccoli particolari della pellicola, nasce l'esigenza di strutturare anche un'analisi quantitativa sul tema trattato. Collegando l'analisi qualitativa con quella quantitativa si può notare che un ponte concettuale da indagare è nel rapporto cinema-società, che per aspetti più propriamente politici rimanda al rapporto studios-politica, o **studios-società**.

Per comprendere come il cinema sulle conseguenze della guerra si sia imposto nella sua ampiezza argomentativa accanto ai classici (ma spesso meno profondi) war movies, si deve osservare la produzione di tali film. In che periodo si è avuta la produzione più intensiva? In corrispondenza di quali conflitti politici o societari? A quali ambiti si rivolgevano le scienze e la filosofia in momenti storici?

Un film, soprattutto se tratta tematiche postbelliche, non può prescindere dal contesto storico-culturale nel quale è immerso e dal quale nasce con la sua funzione di **segno comunicante**.

Obiettivo quantitativo è studiare quanto il cinema si è rivolto alle nevrosi e conseguenze della guerra sui soldati partendo da quali conflitti sono stati scelti per narrare al meglio la tematica. A questo punto il discorso si amplia sul perchè la comunicazione è stata effettuata tramite una guerra piuttosto che un'altra e quali differenze nel messaggio intercorrono tra i diversi conflitti, collegandosi dialetticamente con gli obiettivi qualitativi.

Il fondamentale scopo dell'obiettivo posto in termini quantitativi è in conclusione la creazione di un diagramma mentale organico e dinamico, che faccia percepire su un'ipotetica timeline la distribuzione comunicativa delle argomentazioni, delle tecniche, delle scelte stilistiche e soprattutto dei significati comunicati.

## 1.2 TRA RICERCA DI SENSO E IMPEGNO SOCIALE

Le motivazioni per studiare un argomento come quello preso in esame gettano le loro basi nel senso critico dettato dalla professione del design. In particolare questo si divide in **due punti fondamentali** che saranno qui spiegati nel dettaglio.

Ciò che interessa in primo luogo nello studio del cinema e conseguenze della guerra, con focus sul piano psicopatologico è la ricerca di un significato che quest'arte riesce a conferire agli avvenimenti e alle tematiche narrate.

La capacità espressiva del cinema si erge sopra un vasto panorama comunicativo, specialmente in quest'era digitalmente e tecnologicamente inflazionata. Un film è in grado, nonostante l'evoluzione degli strumenti intrinseci al proprio meccanismo, di mantenere intatta la comunicazione di un messaggio, variandone modalità nel tempo e nei metodi esplicativi.

Le nevrosi dovute a panorami bellici, che si instaurano in modo parassitario e invadente nella mente dei soldati che hanno visto l'inimmaginabile è un'argomento intangibile, che fluttua tra un'iniziale scarsa conoscenza del fenomeno e tentativi di insabbiamento politici. Inoltre esso è pur sempre un fenomeno cerebrale, anche se come si avrà modo di notare, numerosissimi sono gli aspetti che toccano condizioni estetico-comportamentali della vita dei soggetti. In questo il cinema percepisce un potenziale e lo fa proprio, lo adotta, lo elabora e lo restituisce al pubblico. Il modo in cui ciò avviene è di volta in volta una precisa scelta narrativa e stilistica, che deve essere analizzata per percepire che tipo di **ricerca di senso** è stata fatta per arrivare alla produzione finale del testo filmico.

In secondo luogo il designer si deve far carico di questa produzione di senso per capire come possa modificare la società, o come l'abbia già fatto in passato, per produrre attraverso lo studio della qualità comunicativa. L'impegno sociale in questi termini è imprescindibile, e se l'arte in generale ha sempre modificato il modo di percepire la società, il cinema oggi si può far carico di questo potenziale attraverso la narrazione di tematiche complesse.

Il tema in oggetto è sempre stato una costituente fondamentale della conflittuale e violenta storia umana, e come il cinema si serve del design per produrre senso il design deve studiare e comprendere il cinema, per farlo proprio e assumere responsabilmente la funzione di **impegno sociale**.

## 1.3 PUNTI DI INTERESSE E RISULTATI APPLICATIVI

Il progetto si pone come un'indagine su un argomento specifico, che è però così complesso da risultare ricco di sfaccettature talvolta in contraddizione. Questi nodi concettuali ed argomentativi sono di grande importanza perchè rivelano la profondità del tema e la sua difficile interpretazione.

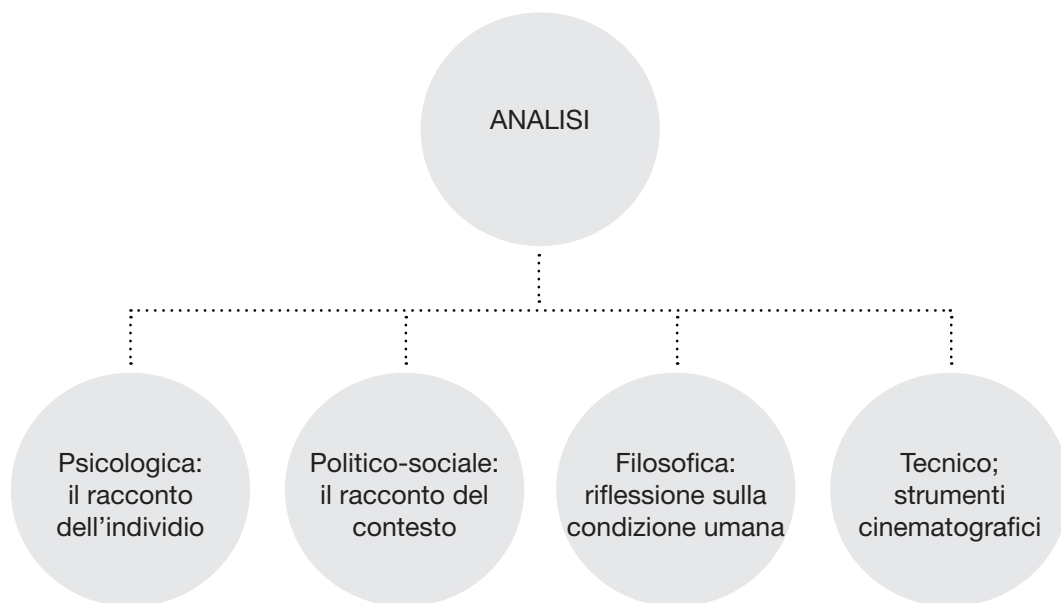
Non vi è punto di forza progettuale che non passi attraverso le difficoltà nella contemplazione e comprensione di punti focali così complessi e intrecciati da sembrare inesplicabili. In altre parole per produrre qualità argomentativa si passa attraverso una lunga fase di dissezione tematica. Le nevrosi di guerra e le conseguenze dei conflitti sui soldati sono argomenti che trovano una loro svolta analitico-contemplativa in molte materie. Una delle difficoltà incontrate è stata quella di navigare in questo fiume di informazioni, talune di carattere tecnico, altre filosofico, umanistico, artistico e cercare di restare sempre sul binario dell'interpretazione cinematografica, senza permettere all'ago della bilancia di pendere troppo verso talune derive applicative, per esempio di carattere psicoanalitico. Questa complessità si è rivelata fertile poichè attraverso gli occhi del cinema passano e vengono sviscerate alcune tra le più interessanti materie.

I risultati ottenuti, per quanto sostenuti in base a un personale punto di vista, gettano le loro fondamenta su una base fortemente analitica distribuita su un periodo di tempo abbastanza lungo da vivere l'**evoluzione tecnica e narrativa della cinematografia**. In base a questa analisi dunque l'interesse applicativo sarà la possibile previsione della dimensione che il cinema sta prendendo e come questa macchina mediatica si comporterà in futuro nel confrontarsi con la guerra e le sue conseguenze sul piano individuale e sociale.

L'interesse però non può rivolgersi solo al futuro, come si avrà modo di vedere le strette relazioni instaurate durante lo svolgimento della tesi con contatti quali associazioni e veterani dell'esercito statunitense permettono una realistica visione del panorama contemporaneo. Con tale panorama è da intendersi la comprensione del rapporto tra chi ha materialmente partecipato ad attività di guerra, venendo in contatto con il PTSD (disturbo da stress post-traumatico) e il mondo della cinematografia che racconta visioni e interpretazioni del fenomeno.

## 1.4 TRA TECNICA E METODO

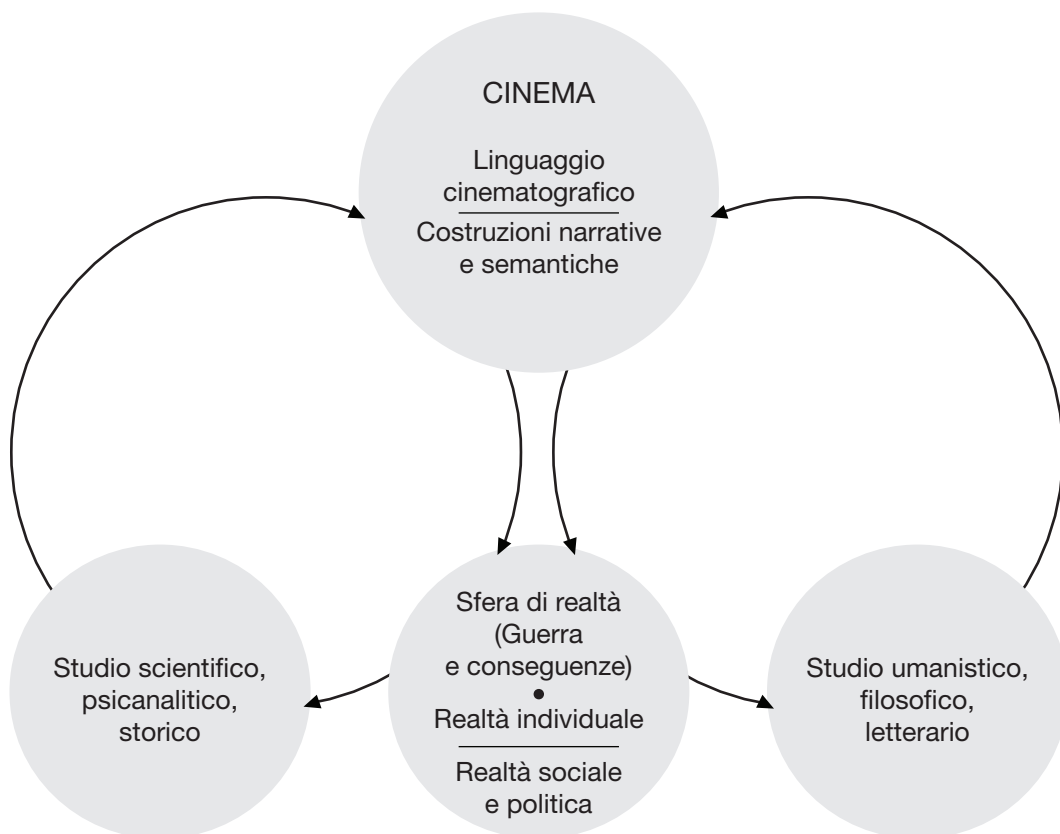
Le caratteristiche principali nello studio del cinema e conseguenze problematiche della guerra sul militare sono di due tipologie: la scelta dello **spettro d'analisi** e il **bilanciamento**. Il primo fattore è subito successivo alla scelta dell'argomento. In particolare una volta iniziato ad analizzare il tema si è distinto tra macroargomentazioni di carattere contenutistico e di studio. Le sfere di analisi si sovrappongono e si implementano a vicenda, ma è stata effettuata una prima divisione tra diversi aspetti, costituendo lo "spettro analitico".



Divisione analitica dei contesti di riferimento



La seconda scelta è invece inerente il bilanciamento e la strutturazione vera e propria degli aspetti distributivi delle materie. Di fondamentale importanza è stato comprendere come mantenendo il cinema come punto focale dell'analisi, esso si rivolga ad altri strumenti per poter apprendere aspetti da restituire sulla pellicola sotto forma di narrazione, attraverso il proprio linguaggio. Questo coordinamento negli aspetti argomentativi ha favorito un bilanciamento in fase di studio e ricerca, poichè ha permesso di dedicare attenzione e risorse in egual modo ai differenti vertici d'interesse, o di svilupparne un assecondamento proporzionale al grado di importanza argomentativa.



Organigramma della ripartizione argomentativa per settori di riferimento

In particolare partendo dal vertice argomentativo che è il cinema, è possibile notare come questo si divida in due aree di studio coerenti tra loro e vicendevolmente implementative. Si tratta del linguaggio filmico utilizzato e del suo rapporto con le costruzioni narrative, ovvero gli aspetti più inerenti il senso e i significati che un film vuole comunicare tramite un messaggio. La narrazione si riunisce sotto questi due aspetti poichè la scelta di un'inquadratura, di un tono di colore, di una musica, di un'illuminazione, sono sempre dovute al voler dare un senso alla scena per fare arrivare il messaggio al pubblico.

Il cinema tuttavia affonda sempre le sue radici nella realtà, in questo caso esso guarda alla guerra e alle sue conseguenze, scegliendo un'apposita chiave di lettura per studiare il fenomeno. Nel progetto si noterà che registi e sceneggiatori sono sempre stati intressati sia alla realtà individuale (intima, emotiva, altamente psicologica) sia a quella sociale e politica (corale, con connotazioni più ampie). La realtà a sua volta si riflette in una componente più umanistica, che cerca risposte nella filosofia e nella letteratura e quindi in un aspetto più dichiaratamente narrativo. Tuttavia essa si rivolge per trovare giustificazioni ad un apparato scientifico, che in questo caso si rapporta alla psicanalisi, scienza che più di tutte ha a che fare con le nevrosi e psicopatologie di guerra, senza considerare l'attenzione storica che viene posta sul fenomeno.

In conclusione il cinema che si affaccia sulla realtà e si lascia ispirare da essa si autoalimenta dall'eterno dividersi in aspetti differenti e frammentarsi della stessa. Si tratta di un moto perpetuo che la settima arte ha così ben assimilato da essere ormai diventato una sua parte organica. La guerra e le sue conseguenze percuotono la realtà infrangendo le sue corde in differenti tòpos, di cui il cinema si nutre riproponendoli sotto il profilo linguistico e narrativo.

**02 CONSEGUENZE DI GUERRA  
E PRODUZIONE CINEMATOGRAFICA:  
UNO STRETTO RAPPORTO**

## 2.1 IL PROBLEMA DELLA DEFINIZIONE DEL GENERE

Nella storia del cinema i generi hanno sempre avuto grande importanza, poichè grazie a caratteristiche o tratti salienti è possibile inquadrare e categorizzare un'opera. L'evolversi del linguaggio filmico e il complicarsi delle tematiche narrate ha creato però la possibilità di mescolare generi, adottando caratteristiche peculiari di taluni filoni per integrarne altri. Tuttavia è innegabile che alcune convenzioni contribuiscano a conferire a certe tipologie di film un'identità comune.

L'ingresso di altri generi all'interno di un determinato filone garantisce una situazione di "refresh" stilistica, utile a raccontare piani d'azione e narrativi che ben si inseriscono nel contesto di partenza, ma si differenziano per caratteristiche intrinseche salienti. Quando l'accumulo di tratti stilistico-narrativi porta ad un figurare di opere che seguono una certa tipologia, esse si accomunano grazie ad elementi che ne definiscono un canone.

Accade spesso che il canone diventi ripetitivo, o obsoleto per il momento storico (il pubblico potrebbe non reagire più come prima a causa per esempio dell'assuefazione) allora il genere subisce modifiche tali da poter parlare di una evoluzione. Dal genere nascono e si sviluppano altri generi, oppure si sviluppa una divisione interna in tipologie, in base ad alcuni elementi.

Questo è il caso della nascita all'interno del grande mondo dei film di guerra, di quelli dedicati alle sue conseguenze, soprattutto sul piano della psicologia dei personaggi che vi hanno preso parte.

Non si può parlare di un sottogenere, osservando con attenzione spesso non si può neanche definire come "film di guerra", poichè vira verso tutt'altri lidi, di carattere spesso più intimista e psicanalitico.

Si potrebbero definire quindi come film borderline, derivati dalla conoscenza cinematografica del film di guerra, ma caratterizzati da una maggior presa di coscienza degli effetti post-bellici sul piano umano.

Si prenda come esempio il lavoro di Francis Ford Coppola in *Apocalypse now* (1979) e *Giardini di pietra* (1987). Pur essendo film con forte attinenza alla guerra essi analizzano i problemi personali dei soldati in terra straniera e dal punto di vista del fronte interno.

Le motivazioni che portano alla creazione di una nuova tendenza nel mondo dell'intrattenimento da pellicola sono quasi sempre dettati da interessi meramente economici, come la ricerca dell'affezione del pubblico. Ma in un caso come quello preso in esame il genere tende a riguardare bisogni più essenziali, come esigenze di carattere sociale. Per questo il cinema sulle nefaste e traumatiche conseguenze della guerra è così importante. Esso è abbracciato dai grossi studiosi così come dal cinema indipendente e attraversa i decenni evolvendo il modo di raccontarsi e di interpretare gli avvenimenti. Spesso è alla ricerca della possibilità di dar voce a quello che è riconosciuto come il sentire comune.

A una onnipresenza temporale di questo genere corrisponde anche una globalizzazione spaziale: l'universalità del tema garantisce la presenza di questo tipo di film all'interno dei circuiti cinematografici di tutto il mondo.



Universalità spaziale: *Valzer con Bashir* (Ari Folman, 2008, nella foto sopra) e *Jarhead* (Sam Mandes, 2005, in basso).

I due film, pur con un diversi paesi di produzione, adottano lo stesso linguaggio filmico per descrivere l'esperienza traumatica bellica che segna i protagonisti.



Universalità temporale: *American Sniper* (Clint Eastwood, 2015, sopra) e *Orizzonti di Gloria* (Stanley Kubrick, 1957, in basso). I due film, con quasi sessant'anni di differenza, presentano similitudini estetico-linguistiche per quanto concerne la rappresentazione del protagonista e della sua psicologia.

## 2.1.1 LIVELLI COGNITIVI DI GENERE

Sono molte le caratteristiche che fanno variare gli aspetti tipici di un genere, tra questi i più importanti sono la cultura, il tempo, e il momento socio-politico. Il cinema che trova il suo perno centrale nella narrazione delle conseguenze della guerra può quindi essere definito mediante alcuni suoi tratti salienti, di carattere qualitativo. Come spiega Antonio Costa in *Saper vedere il cinema*, l'appartenenza a un genere cinematografico si attua osservando le costanti invariabili sempre presenti negli elementi fondamentali della pallicola, tralasciando variazioni superficiali che riguardano aspetti spesso secondari.

**Livello figurativo:** i dettagli e le strutture visive dei film presi in esame variano i loro tratti stilistici in quanto strutture visive, ma mantengono un'unità di fondo a livello estetico che riguarda valori immutabili. Il modo di rappresentare la figura del militare post-guerra nei suoi aspetti semantico-estetici rientra parzialmente nel classico film di guerra, per poi discostarsi con caratteristiche più intimiste e meno istituzionali.

**Livello narrativo,** riguarda la struttura degli attori proposta da Greimas. Tale livello è utile poichè chiarisce ruoli e definizioni di rapporti tra personaggi all'interno della struttura del racconto.

In questo caso i film presi in esame vertono su un'analisi emotiva del ruolo del soldato (o come spesso accade soldato in congedo), che permette una fluttuazione del protagonista tra diversi ruoli Greimasiani.

Accade spesso che il soggetto principale funga da eroe, ma anche da opponente, nel senso che la sua disabilità psichica, talvolta riflessa anche in quella fisica, rende il personaggio nemico di sè stesso.

Esso diventa anche destinatario e destinatario, poichè si spinge emotivamente e fisicamente al compimento di azioni per lui difficili, al fine di ottenere un beneficio per sè stesso (uscire dalla crisi) o per altri (nazione, amici, legami sentimentali).

Questa continua distorsione dei ruoli sfocia in una confusione analitica che riconosce però in questi passaggi di senso del personaggio uno dei tratti distintivi di genere.

**Livello ideologico:** molto presente in questo caso, esso osserva la dinamica nelle relazioni del genere con la situazione politica, sociale e culturale di riferimento. Come si avrà modo di vedere questo tipo di film si oppone al cinema di propaganda bellico, e si istituisce con una funzione di sensibilizzazione sociale e di denuncia.

## 2.1.2 LA CATEGORIZZAZIONE DI ATLMAN

Per definire questo sottoprodotto del cinema bellico, in modo da categorizzarlo per analizzarne i dettagli, si possono cercare di imbrigliare le sfumature che fanno delle nevrosi e conseguenze della guerra un tema così vasto da essere di difficile comprensione. Per fare questo ci si riferisce alla categorizzazione di Rick Altman. Nel libro *Film/Genere* lo studioso americano analizza la storia di Hollywood, dimostrando come i generi "puri" non siano mai esistiti. Essi sono sempre stati mescolati dall'industria, molto prima delle derive postmoderne. Altman propone, coerentemente con il già citato sistema analitico a tre livelli, di osservare l'asse semantico/sintattico di una pellicola; l'aspetto semantico fa riferimento agli elementi tematici del film (personaggi, ambienti, situazioni), l'aspetto sintattico si concentra sull'organizzazione di quegli elementi. Sia uno che l'altro, sono necessari per considerare un film come parte d'un determinato genere.

**Aspetto semantico:** i film presi in esame narrano sempre situazioni di ex militari, o militari ancora in attività con storie traumatiche alle spalle, la cui esistenza è messa a dura prova da ciò che hanno visto. La convivenza con sè stessi e con l'ambiente è costantemente in una situazione di crisi.

Non solo i personaggi primari si possono facilmente accostare, ma anche i ruoli secondari prevedono situazioni piuttosto simili. Una costante è la donna con funzione di aiutante, o il popolo che si oppone alla guerra vedendo il veterano come un assassino (diventando pluralità-personaggio), o ancora lo Stato nel ruolo di antagonista del militare che ha aperto gli occhi sulle ingiustizie causate da esso.

**Aspetto sintattico:** i rapporti e gli avvenimenti tra i personaggi assumono sempre una connotazione simile. Si ha un nodo principale negativo che è il personaggio stesso e le sue crisi. Una serie di personaggi-aiutanti hanno poi la funzione di ammorbidire questa difficoltà ingestibile del protagonista. Infine i due mondi sono immersi nella realtà conflittuale che è talvolta quella bellica e in molti casi il rientro in patria con le dinamiche che ne conseguono.





Ripetizione della catena sintattica nei rapporti tra protagonista e contesto

*Il cacciatore* (Michael Cimino, 1978)



**Livello attanziale 1:**

Michael "Mike" Vronsky, interpretato da Robert De Niro, è vittima dei ricordi del conflitto nel Vietnam e trova difficoltà nel riadattamento alla vita civile.



**Livello attanziale 2:**

Linda, interpretata da Meryl Streep, funge da connettore tra Mike e il suo ritorno alla vita civile.



**Livello attanziale 3:**

L'oppositore è la guerra nel Vietnam, che assume la funzione di personaggio antagonista, si trova nella testa di Michael ma è anche nel mondo esterno.

*Tornando a casa* (Hal Ashby, 1978)



**Livello attanziale 1:**

Luke Martin (Jon Voight) è un veterano del Vietnam costretto alla sedia a rotelle. Farà dell'impegno civile contro la guerra la propria ragione di vita.



**Livello attanziale 2:**

Sally Hyde (Jane Fonda), è il personaggio che opera nell'ospedale dove Luke è ricoverato. Lo aiuterà a superare le nevrosi da disabilità fisica ed emotiva.



**Livello attanziale 3:**

I reclutatori di giovani soldati sono lo Stato, che mentendo invogliano i giovani ad arruolarsi, finendo così nella stessa situazione del protagonista Luke.

*Taxi Driver* (Martin Scorsese 1976)



**Livello attanziale 1:**

Travis Bickle (Robert De Niro) è un reduce del Vietnam con disturbi sociopatici e nevrotici.



**Livello attanziale 2:**

Betsy (Cybill Shepherd) aiuta in parte Travis a ricucire i rapporti con la società e ad allontanarsi momentaneamente dalle sue nevrosi.



**Livello attanziale 3:**

La società è vista da Travis come il male. Corrotta e autodistruttiva, fa nascere in Travis il bisogno di commettere crimini per ripulirla dalla dilagante depravazione.

*American Sniper* Clint Eastwood, 2015)



**Livello attanziale 1:**

Chris Kyle (Bradley Cooper) è un cecchino dei Navy Seals con difficoltà emotive al ritorno dal conflitto in Iraq e Afghanistan.



**Livello attanziale 2:**

Taya Renae Kyle (Sienna Miller) moglie di Chris, gli permette di distaccarsi dai ricordi di ciò che ha visto in guerra ed evadere mentalmente per dedicarsi alla famiglia.



**Livello attanziale 3:**

La guerra e le sue conseguenze sono il nemico. Essa entra nella testa del soldato coi suoi orrori e non gli permette di tornare alla vita civile con serenità.

### 2.1.3 INQUADRAMENTO DEL “TIPO FILMICO”

In questa prima riflessione su come il cinema ha saputo raccontare le conseguenze della guerra si sta giungendo dunque al tentativo di darne una definizione.

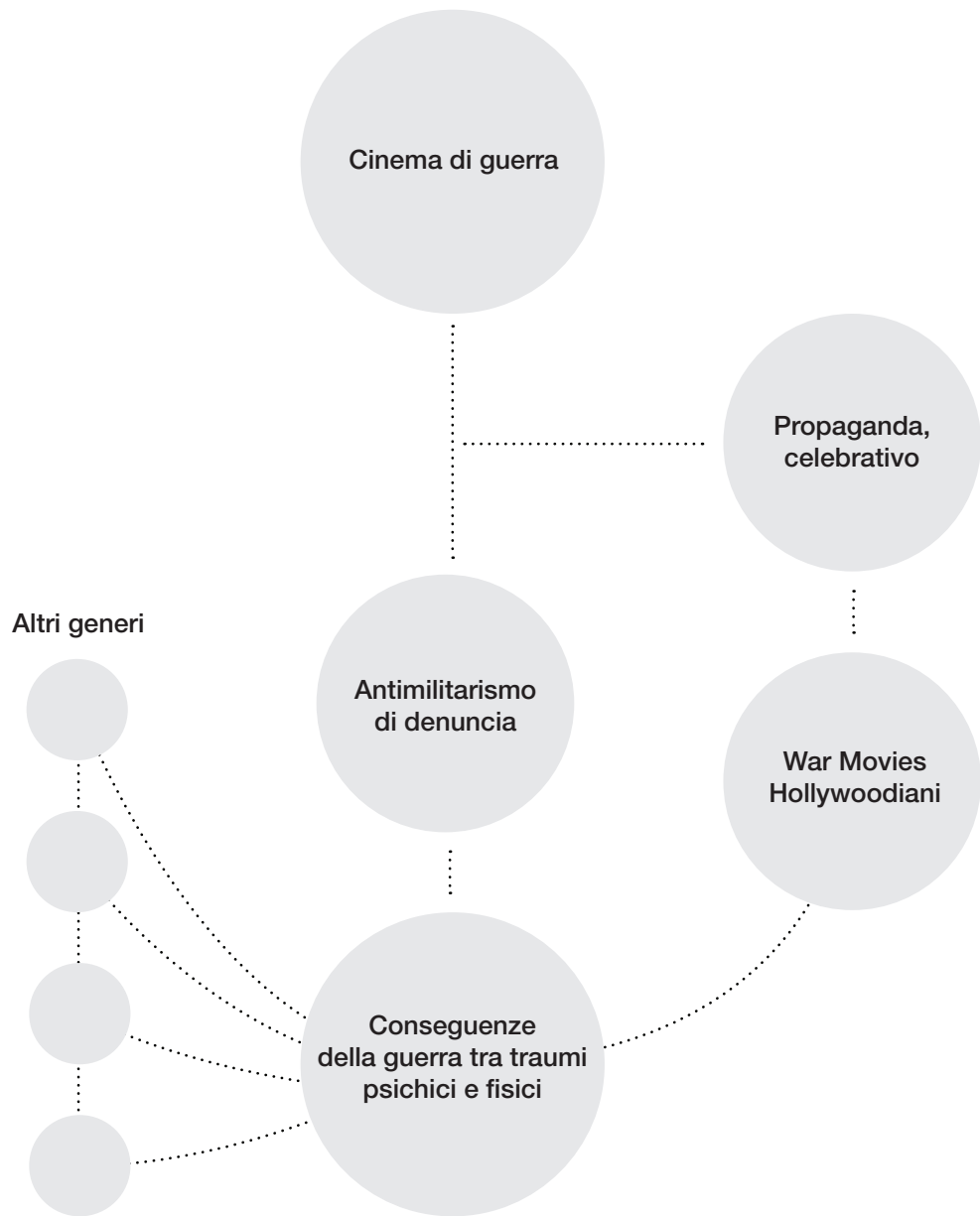
Questi film si separano nettamente dai film di guerra che ebbero gran seguito e successo di pubblico soprattutto nel secondo dopoguerra, laddove la propaganda in prevalenza statunitense produceva film di celebrazione. Queste pellicole vertevano sulle eroiche e vittoriose battaglie combattute dagli Usa e dai suoi Alleati in Europa contro i nazisti o contro l'esercito Giapponese nelle isole del Pacifico. Per quanto concerne il Vietnam si può citare *Berretti verdi* (John Wayne, Ray Kellogg, John Gaddis, 1968), accusato di avere glorificato la guerra.

Una prima distinzione che viene in aiuto nell'ambito dei film bellici è quella tra pellicole dai toni epici, che esaltano l'eroismo dei combattenti e quelle più antimilitariste e riflessive. Tutti i film sulle conseguenze della guerra sono, pur mantenendo spesso un aspetto di alta spettacolarità, tentativi di denuncia e di spiegazione di un fenomeno in senso critico.

A cominciare da *All'ovest niente di nuovo* (Lewis Milestone, 1930), vincitore del Premio Oscar come miglior film e miglior regista, il filone antimilitarista ha iniziato ad essere fertile e largamente prodotto, segno di una presa di coscienza societaria che trova nel cinema, per citare Freud, la sua sublimazione.

La grande esplosione narrativa del genere arriverà poi con la critica alla guerra nel Vietnam, in un'epoca in cui il giornalismo diffondeva alla nazione la realtà su ciò che accadeva durante il conflitto.

Questo tema dunque struttura le proprie pellicole identificandosi come figlio del cinema bellico e fratellastro dei war movies dal carattere epico. La ricchezza nelle tecniche narrative e lo svincolamento dalla tradizione dei war movies più classici rende questo cinema borderline, a cavallo tra la tipica guerra e un cinema intimista. Infine il discostarsi dalla classicità della narrazione bellica permette a questi film di assumere toni e caratteristiche derivanti da altri generi, che lo evolvono per farlo erigere a prodotto filmico dotato di una propria autonomia.



Divisione e influssi dei “tipi filmici” di guerra

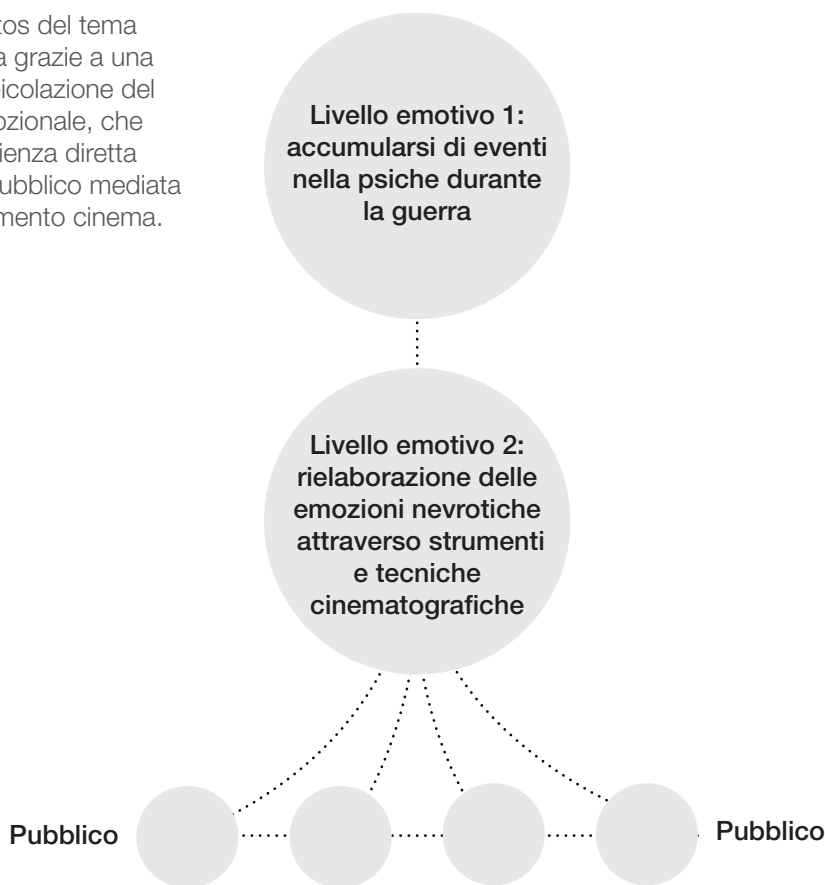
## 2.1.4 REITERAZIONE EMOTIVA

Tra le conseguenze dell'esperienza di guerra l'aspetto psicologico gioca un ruolo di primo piano, ed è quindi naturale che il cinema si uniformi a questo stato di cose per descrivere la situazione attuale e farla arrivare al pubblico. Quando si parla di psicopatologie di guerra si intende l'insieme delle manifestazioni psichiche patologiche, siano esse individuali o collettive, a comparsa immediata o tardiva, e con evoluzione transitoria o duratura, che abbiano una relazione con avvenimenti accaduti in guerra direttamente o indirettamente.

Esse sono uno strumento di eccezionale efficacia per lo strumento cinema, poichè di grande importanza in questo senso è l'accumularsi delle emozioni, la cui comparsa può essere ritardata anche di anni (ma questo varia a seconda delle modalità traumatiche).

Il cinema quindi si fa veicolo comunicativo con un **doppio livello di proprietà emozionale**, esso assume come proprio oggetto il bagaglio emotivo di questi fatti drammatici e traumatici e li ripropone elevandoli a livello estetico e significativo attraverso le proprie tecniche, per produrre emozione.

Il forte patos del tema si sviluppa grazie a una doppia veicolazione del livello emozionale, che dall'esperienza diretta arriva al pubblico mediata dallo strumento cinema.



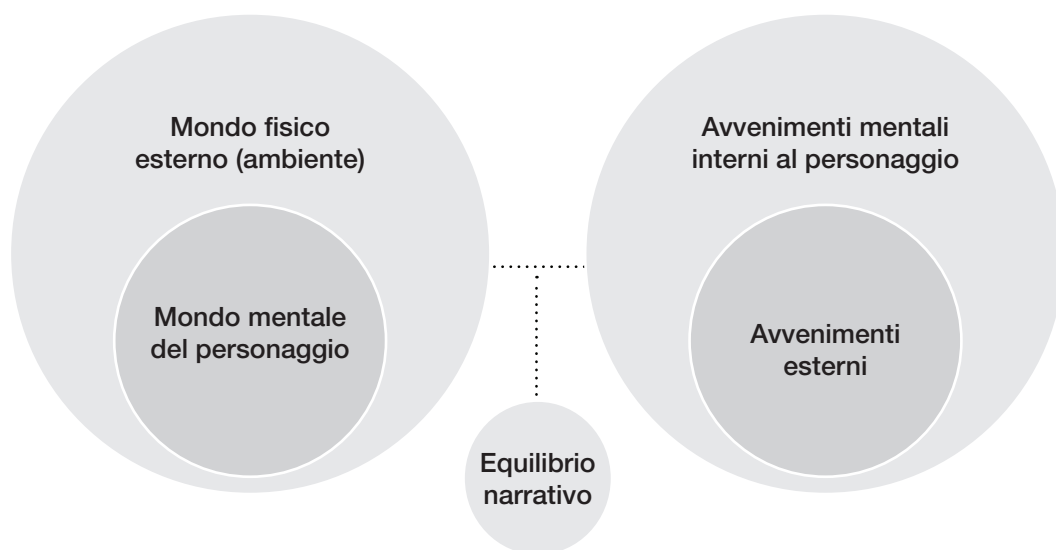


## 2.1.5 EQUILIBRIO EMOTIVO: AMBIENTE FISICO E MENTALE

Il cinema che parla delle conseguenze della guerra si sofferma spesso su una linea temporale che supera il momento della battaglia, vissuto come teatro-creatore della condizione problematica, per ritrovare il soggetto che affronta i disturbi in “tempo di pace”. Come spiega Sergio Finzi in *Nevrosi di Guerra in tempo di pace*, in ogni storia c’è all’origine un “luogo della fobia”. Si tratta del momento che nella sceneggiatura individua l’ergersi della barriera nella mente del personaggio, la cui funzione è separarsi dall’orrore vissuto. Nasce così ad opera del mezzo filmico la rappresentazione di un luogo che è non-luogo, impossibile da rappresentare fisicamente eppure di cui è necessario far sentire allo spettatore la presenza, comunicandola attraverso espedienti. Tale luogo è la mente del personaggio, che viaggia su binari paralleli a quelli dello svolgimento fisico del film.

Questo ambiente virtuale (eppure così reale) è ciò che il personaggio sente più vicino e il più lontano dalla sua controparte fisica..

In questa ambivalenza l’angoscia di Kierkegaardiana memoria sottolinea la caricatura della domesticità. La condizione paradossale in cui si trova il regista è dunque quella di rappresentare un luogo che non esiste, facendolo sentire reale e minaccioso, e nel contempo ambientare la narrazione senza che questa fisicità si imponga sulla trattazione caratteriale del personaggio.



Schematizzazione della dinamica di equilibrio tra mondo fisico e mentale del personaggio.

Dunque vita e dolore si mescolano inestricabilmente, poichè il luogo della fobia è di fatto un'intersezione di segni, ombre e visi sfocati.

D'altro canto in questo sottogenere mai viene dato spazio a turbinii isterici e sterili di psicanalisi. La forma non prende mai il sopravvento sul contenuto. Questo per dire che la motivazione che spinge il personaggio ad agire in un modo o in un altro è chiara, e anche laddove lo stile narrativo si tinge parzialmente di ingressi stilistici che richiamano il giallo o il noir non si perde di vista il canovaccio principale.

Si parla in queste pellicole di uomini che hanno subito un trauma, e tutte le svolte narrative, gli ambienti, i personaggi, gli avvenimenti, danzano attorno a questa situazione critica.

Il concetto che regna in ognuno dei film analizzati è quindi l'evento che segna il personaggio e le ripercussioni di questo fatto nel tempo. Viene identificato il trauma come legge generale della nevrosi in una sorta di "estasi neurologica" (l'optimum per lo studio dell'attività cerebrale attraverso la narrazione), poichè è qualcosa che riguarda lo svelarsi della natura a sè stessa.

In questo mondo mentale esistente solo tra le pieghe dei ricordi e delle idee del personaggio (ma non dunque pur sempre reale?) emerge un inconscio che è impossibile distinguere tra verità e finzione investita di energia psichica.

Il trauma è verità, e si rende vero perchè l'immagine che giunge allo spettatore è un messaggio accumulativo originario, che rende possibile il fenomeno psico-fisico nella mente del personaggio e dunque il suo palesarsi a chi osserva la scena.

## 2.2 CONSEGUENZE DI GUERRA E NARRAZIONE

Per comprendere come il cinema ha adottato il tema delle conseguenze della guerra, in particolare psichiche, sui soldati è necessario fare un passo indietro per analizzare il rapporto della settima arte con la psichiatria e più in generale con la psicanalisi. Questo non per capire come il cinema parla di psicanalisi o di come la psicanalisi utilizzi il cinema in un rapporto di biunivoca valenza, ma per realizzare che numerosi registi si sono cimentati nella narrazione di un questa situazione cerebrale che raccoglie in sé una grande forza pregnante per il racconto filmico.

Dice a questo proposito Andrea Sabbadini in *La mente altrove, cinema e sofferenza mentale*<sup>1</sup>: “[...] sono adesso anche gli studiosi di cinema a collaborare con quanti lavorano nel campo della salute mentale, per conseguire una migliore comprensione di molti aspetti, sia normali che patologici, del nostro mondo interiore.”

Questo stretto rapporto si è stabilito fin dalle origini. La nascita ufficiale della psicoanalisi coincide con la pubblicazione da parte di Freud di *Psicoanalisi dell'isteria*, nel 1895. Questo fu anche l'anno in cui i fratelli Lumière organizzarono le prime proiezioni in pubblico del loro “cinematografo” (si ricordi *L'arrivée du train a la gare de Lyon*). Dopo questo inizio gemellare passeranno circa vent'anni prima che le “majors” americane cerchino di coinvolgere Freud nella stesura di una sceneggiatura che riguardasse i casi clinici a lui capitati. Il cinema si era accorto della potenzialità drammaturgica dei misteri della mente e della psichiatria. Ma la settima arte ha sempre avuto particolare attenzione per l'argomento della guerra. Era solo questione di tempo prima che una presa di coscienza dovuta agli orrori della guerra facesse collidere queste due macroaree narrative in un intreccio così fertile da creare un filone filmico a sé.

Sui temi di fondo della psicologia, che presentano uno stretto rapporto anche con la letteratura, si può citare *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979).

Il film si struttura come un racconto epico e metaforico inerente l'inconscio di Jungiana memoria. Riprende il tòpos della discesa agli inferi del protagonista, alla ricerca del carismatico colonnello Kurtz. Nevrosi e spettri psichici dell'incredulità di ciò che il protagonista si trova davanti finiranno per mettere a dura prova la sua mente, come l'avventuriero descritto da Conrad in *Cuore di tenebra* (1899).

Il vero elemento “perturbante” in tutto il film è l'incombente presenza di Kurtz, specchio della follia umana, descritto quando non presente in scena, attraverso musiche, suoni e immagini.

---

<sup>1</sup> De Mari M., Marchiori E., Pavan L., *La mente altrove. Cinema e sofferenza mentale*, Franco Angeli, Milano, 2006



Locandina di *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979)

Nel raccontare le esperienze traumatiche del soldato, il cinema sempre più si addentra nella psiche individuale analizzandola in rapporto a elementi collettivi. L'esercito e il soldato, la patria e il militare che cerca la morte per difenderla. Questi temi vengono narrati da registi ben consci del fatto che possono creare un'immenso giacimento d'immagini, che partono dall'inconscio del protagonista per raggiungere l'inconscio dello spettatore e farlo emergere al fine di comunicare un messaggio. Il cinema offre la possibilità di raccontare i molteplici livelli di difficoltà psichica e fisica, morale, emotiva, poichè è il territorio privilegiato entro cui poter evocare quei mostri che hanno bisogno di emergere dalle zone d'ombra della conoscenza umana, per poter essere affrontati e domati tramite la narrazione. Il cinema in quanto canale comunicativo dilata dunque i confini individuali dell'lo, estendendoli e facendoli coincidere con un'lo universale, funzionale alla conclusione di una strategia per un messaggio.

La guerra ha subito sempre l'onta di una stereotipizzazione dei modelli quali protagonisti, comprimari o antagonisti, ma anche situazioni statiche che derivavano da sceneggiature talvolta obsolete. Nell'avvicinarsi a un modo critico di leggere la guerra e ciò che ne consegue, si nota una comunicazione basata sull'abbandono dei clichè in favore di un'analisi più attenta al personaggio. Basti pensare a Ron Kovic (Tom Cruise) in *Nato il quattro luglio* (Oliver Stone, 1989), dove il protagonista percorre una strada di cambiamento interiore, di prospettiva della guerra e dei suoi valori (religione, patria, famiglia).

Il personaggio dinamico è sempre descritto nel suo eterno mutare attraverso una grande attenzione alla sfera psicologica, anche laddove la menomazione principale si situa sul piano fisico.

Se da una parte il film di guerra epico, avventuroso e spesso propagandistico ha consolidato ovvie dicotomie superficiali come il buono contro il cattivo e il bene contro il male, questi film riescono a scavare più nel profondo. Essi esplorano con sensibilità ed efficacia i territori della mente, stimolandone la comprensione e facilitando l'avvicinamento a questo tipo di messaggio.

Osservare le conseguenze della guerra sull'individuo, attraverso una narrazione esplicita ma in grado di metaforizzare costrutti psicologici elimina nello spettatore la paura di quell'altrove mentale e nevrotico, della disabilità fisica e psichica, producendo senso attraverso le sue immagini.



Due scene tratte da *Nato il quattro luglio* (Oliver Stone, 1989).

Si evidenzia in questo caso l'evoluzione del personaggio dinamico a seguito della disabilità fisica causata dalla guerra in Vietnam. La condizione post-bellica lo porterà dolorosamente a mettere in discussione i propri valori.

## 2.2.1 INTRODUZIONE ALLA NARRAZIONE DEL PERSONAGGIO NEVROTICO

Le conseguenze della guerra sono raccontate attraverso luoghi, eventi, dinamiche interpersonali, ma soprattutto con un attento focus sull'individuo, da sempre vero centro scenico dell'indagine filmica.

Nel descrivere come il cinema ha saputo narrare questi personaggi attraverso i grandi temi di questi film un passo indietro permette di entrare nella dinamica della descrizione psichica del personaggio.

Originariamente la figura dell'individuo con problemi psichici, così come quella dello psichiatra, viene descritta con connotazioni assolute e negative. Si tratta di personaggi diabolici, stupidi o di chiara inaffidabilità. Ma questa tendenza alla diffamazione del malato psichico concerne film come *Il gabinetto del Dottor Caligari* (R. Weine, 1920) o addirittura si sfocia nella metafora della manipolazione mentale con giudizio critico in *Metropolis* (Fritz Lang, 1926).



Scena tratta da *Il gabinetto del Dottor Caligari* (R. Weine, 1920). Il tema della pazzia dipinge personaggi oscuri e malvagi, lontano dalla sensibilità del pubblico.

Tuttavia, con l'introduzione dell'elemento guerra e del relativo reduce si nota una decisa deviazione negli stilemi narrativi e nel modo in cui il personaggio viene presentato sullo schermo.

L'arrivo della guerra e delle problematiche che essa ha portato a tutti gli strati della popolazione ha aumentato il livello di attenzione alle conseguenze che essa suscita nell'animo umano. Il cinema ha fatto propria questa tendenza, reinterpreandola attraverso la creazione di personaggi vittima di eventi troppo estremi per essere affrontati senza conseguenze.

Il cambio di registro linguistico avuto dal cinema non corrisponde tuttavia a una perdita nel tasso di violenza rappresentata sullo schermo, anzi laddove si giustifica in qualche modo una perdita di senno da parte del soldato, viene alzato il livello di violenza rappresentata in modo da giustificare tali conseguenze.

Scrivo a questo proposito Luigi Pavan in *La mente altrove, Cinema e sofferenza mentale*: "Un aspetto di utilità, comunque, di queste rappresentazioni, è stato di familiarizzare gli spettatori a temi complessi e difficili e di ridurre la distanza fra normalità e follia, intaccando lo stereotipo del "pazzo" come persona totalmente "altra" e "priva di umanità".

Così il personaggio che assume ruolo centrale non solo dal punto di vista dello script ma del messaggio che dà senso al film viene posto in primo piano attraverso una sua descrizione accurata al fine di permettere un grado di empatia di alto livello con lo spettatore.

Nella maggior parte dei casi non si lascia mai in secondo piano nulla che possa permettere di farne un quadro completo.

La sua descrizione passa attraverso:

- Contesto storico** (Origini, struttura familiare)
- Contesto psicologico** (religione, ambiente, capacità)
- Tratti caratteriali** (attributi)

Queste caratteristiche vengono raccontate attraverso pretesti quali:

- l'azione**
- l'ambiente**
- il dialogo**

Queste tecniche conferiscono importanza alla sfera semantica del personaggio, che subisce una descrizione continua, anche se talvolta vengono strutturate eclissi narrative per lasciare in sospeso aspetti che saranno chiariti in un secondo momento all'interno del film.

Il fatto che le conseguenze della guerra non si lascino ingabbiare solo sul piano psicologico ma su una stratificazione di livelli analitici che vengono resi accessibili dalla sceneggiatura a seconda del messaggio permette un ventaglio di soluzioni narrative che corrispondono ad una conseguente ampiezza di soluzioni tecnico-descrittive. Si parla di sentimenti ed affetti, della condizione individuale, facendo leva sul centro nevralgico della guerra ma trattandone spesso marginalmente le



conseguenze sulla salute dal punto di vista medico-tecnico. Il focus è infatti sempre mantenuto su un piano narrativo, per evitare di sfociare nel trattamento scientifico di tali conseguenze. Questi film incoraggiano la percezione della situazione difficile dei protagonisti, incoraggiando la valorizzazione del tema, la tolleranza verso questo e una presa di posizione più matura da parte del pubblico.

Essi aumentano il grado di empatia, di identificazione positiva, articolandosi fra conflitto e ambivalenza.

La comunicazione mette in crisi operazioni difensive del soggetto osservante e avvicina lo spettatore-individuo al proprio mondo interno.



Benjamin L. Willard (Martin Sheen) in un momento di crisi mentre ricorda la guerra in Vietnam nel film *Apocalypse Now*.

## 2.2.2 UN TENTATIVO DI CLASSIFICAZIONE

Gli argomenti nevrotici vengono trattati in modo differente dal punto di vista tecnico, ma mantengono una base strutturale argomentativa che si articola nelle numerose possibilità che queste problematiche hanno nel manifestarsi.

La cinematografia asseconda la medicina dividendo le proprie aree narrative e adottando mezzi diversi per far arrivare la sensazione di stati psicopatogeni in modo diretto ma anche esplicativo riguardo le cause di quello che succede e la chiarezza nel suo svolgimento.

### Manifestazioni individuali

Reazioni a particolari stati di destrutturazione acuta della coscienza.

Si dividono in forme ansiose, confusionali e deliranti, isteriche. Non è possibile effettuare una divisione così netta anche tra i fenomeni portati sullo schermo, poichè il cinema vive di sfumature e al di là della condizione clinica del soggetto, la funzione principale è la narrazione. Tuttavia, un tentativo di divisione in base a come il film decide di proporre il tema può essere fatto, e per ogni caso sarà utile individuare alcuni esempi per chiarirne il contenuto.

#### Forme ansiose

L'ansia può provocare disturbi del comportamento estremamente gravi, come scariche motorie incontrollate. Scatena comportamenti molto aggressivi e caratterizzati da una violenta agitazione, che richiama il furore epilettico.

I personaggi che soffrono di questi disturbi possono sembrare calmi e lucidi ma presentano dei momenti di ingestibilità caratteriale.

*The war* (Jon Avnet, 1994) presenta Stephen (Kevin Costner) come un uomo ossessionato da ciò che ha visto durante la guerra nel Vietnam. Stephen cerca di gestire la propria vita e i rapporti con la famiglia, ma dovrà ricorrere a periodi di riabilitazione psicologica presso dei centri specializzati per far fronte al proprio problema e recuperare la fiducia del figlio.

#### Forme confusionali o deliranti

Basandosi sulla classificazione dello psichiatra tedesco J. Bonhoeffer (1860) vi sono tre tipi di psicosi da spavento: disturbi all'apparato motorio e vascolare, stupore emozionale e rimozione dell'evento.

Ne è un esempio *Valzer con Bashir* (Ari Folman, 2008), in cui il protagonista rimuove ciò che è accaduto durante l'eccidio di Sabra e Shatila, mentre prestava servizio come fante nell'esercito israeliano.



*The War* (Jon Avnet, 1994, sopra). Stephen (Kevin Kostner) parla con suo figlio Stu (Elijah Wood), per recuperare il rapporto affievolito a causa della riabilitazione psichica del protagonista. *Valzer con Bashir* (Ari Folman, 2008, sotto), Il protagonista tenta un bagno purificatore per allontanare dalla mente gli orrori durante la guerra in Libano.

### **Forme isteriche**

Abbondantemente descritte dopo la prima guerra mondiale, oggi sono spesso sostituite da affezioni psicosomatiche. Quando vengono raccontati personaggi affetti da tale situazione psichica si ricorre spesso alla location dell'ospedale per reduci, dove conseguenze fisiche e psichiche sono spesso mescolate, a indicare una conoscenza del fenomeno non ancora chiara o assimilata dalla società.

In *Tornando a casa* (Hal Ashby, 1978) Bill Munson (Robert Carradine) è un ragazzo con forti problemi isterici a causa del conflitto in Vietnam, che finirà per suicidarsi nell'ospedale psichiatrico dove è ricoverato, incapace di gestire gli orrori del suo passato.

### **Forme depressive**

Si manifestano alla fine di un lungo periodo di combattimento e si osservano quindi più facilmente nelle truppe a riposo. Le cause sono molteplici, fra cui stanchezza, insonnia o senso del dolore dovuto alla perdita dei compagni.

In *Oltre le regole - The messenger* (Oren Moverman, 2009) il Sergente Will Montgomery (Ben Foster) è un reduce dal conflitto in Iraq e Afghanistan, il cui lavoro ora consiste nella notifica del lutto dei soldati alle rispettive famiglie. Vive una situazione di forte crisi interiore, che sfocia nella depressione e in uno stile di vita rinunciatario e apatico.



*Tornando a casa* (Hal Ashby, 1978), Il protagonista Luke Martin (Jon Voight) rimasto con una paralisi alle gambe durante la guerra in Vietnam aiuta Bill Munson (Robert Carradine) affetto da PTSD.

*Oltre le regole - The messenger* (Oren Moverman, 2009, sotto). Il Sergente Will Montgomery interpretato da Ben Foster (a destra) è vittima di una crisi depressiva causata dagli avvenimenti della guerra in Iraq e Afghanistan.

## Manifestazioni collettive: panico

Si può notare in film corali come *Letters from Iwo Jima* (Clint Eastwood, 2006), *La sottile linea rossa* (Terrence Malick, 1999) o *Hamburger Hill* (John Irvin, 1987), dove il conflitto supera nettamente le aspettative dei soldati, spesso mandati al macello con noncuranza dai propri comandanti.

Fa parte oggi di una ricerca scientifica molto sviluppata. Nasce da una percezione imprecisa (spesso intuitiva o immaginaria, o in relazione a rappresentazioni mentali arcaiche) di un pericolo verso il quale è impossibile resistere e che è incombente.

**Il panico si struttura in fasi**, questa evoluzione è così stereotipata che anche nella comunicazione filmica tali fasi vengono mediamente seguite ordinandole con ritmo all'interno della narrazione, in un crescente coinvolgimento verso la scena madre.

- Primo periodo, di **preparazione o allerta**.

- Seconda fase, detta **“shock”**, brutale, rapida ed esplosiva.

Si tratta di una fase di irruzione dell'angoscia, spesso le capacità di giudizio arrivano ad essere inibite.

- Una terza fase, **reazione**: si manifestano comportamenti anarchici di stupore o fuga. Emerge da questa situazione una presa di coscienza che porta a sensazioni di futilità della vita o risvolti suicidi (individuali o collettivi).

- Quarta fase, **risoluzione o interazione**. La paura diventa gestibile grazie al calmarsi della situazione. Ora appaiono comportamenti di aiuto reciproco e si cerca di ristabilire l'ordine. La tensione emotiva si sfoga talvolta in atti di violenza e vandalismo. Nella maggior parte delle pellicole questa fase di vendetta è rappresentata in modo proporzionale all'angoscia fatta sentire allo spettatore, come una sorta di sfogo per i personaggi dentro lo schermo (funzionale alla narrazione) ed esterni (funzionale alla fruizione del film).

La tendenza cinematografica è quella di riunire piccoli gruppi esemplificativi di soldati, dove il panico sia meglio osservabile, in quanto si gestisce la scena a livello di ridotte unità di gruppo. All'interno di questi la regolamentazione dei comportamenti è strettamente collegata alle interazioni individuali. Non è mai rappresentato il fatto che il panico di alcuni contaminino gli altri, ma questo stato psicofisico di taluni viene interpretato attraverso i segni visibili dagli altri, e sono percepiti come indici della presenza di una situazione pericolosa a loro sconosciuta.

*Lo sviluppo della condizione "panico" in Letters from Iwo Jima (Clint Eastwood, 2006)*



Fase 1: preparazione all'arrivo dell'esercito statunitense su Iwo Jima da parte del Giappone.



Fase 2: lo shock per le mutilazioni e le morti provocate dall'esercito statunitense getta nel panico i giapponesi, che ricorrono al suicidio di massa.



Fase 3: Nascita di comportamenti anarchici. Saigo (Kazunari Ninomiya) tenta la fuga per evitare il suicidio, mentre i suoi commilitoni cercano di arrestarlo.



Fase 4: risoluzione e interazione. La situazione si calma e Saigo si riunisce coi suoi commilitoni feriti in attesa del prossimo combattimento.



### 2.2.3 PTSD: UN RUOLO DA PROTAGONISTA

Secondo i dati del *National Center for Ptsd*, centro di ricerca creato in Vermont dal *Department of Veterans Affairs* proprio per studiare il Post Traumatic Stress Disorder il 30% dei reduci del Vietnam è stato colpito da questa sindrome, contro il 10% all'epoca della Guerra del Golfo. In Iraq e Afghanistan i casi sono risaliti tra l'17 e il 20%. I Suicidi, che sono l'autentica emergenza nelle forze armate Usa. Basti pensare che nel 2012 i soldati americani morti combattendo in Afghanistan sono stati 295, mentre 349 si sono tolti la vita: le turbe mentali ne hanno uccisi più dei proiettili. Non sempre, poi, la colpa è del Ptsd: molti comportamenti violenti vengono attribuiti anche alle «traumatic brain injuries», cioè le ferite traumatiche al cervello, le concussioni, che creano un doppio scompenso fisico e psichico. I ricordi dei soldati tornati dai conflitti hanno il potenziale di mettere radici nella memoria provocando la temuta sindrome da stress post traumatico, un disturbo mentale che affligge anche chi sopravvive a un incidente aereo o chi in generale abbia vissuto un'esperienza traumatica.

La maggior parte dei film odierni che trattano delle conseguenze della guerra sulle persone si rifanno in qualche modo a questo disturbo da stress post traumatico.

Capire in cosa consista il PTSD è la chiave per comprendere appieno i film che in qualche modo lo citano.

Questo disturbo si manifesta in conseguenza di un fattore traumatico estremo, in cui la persona ha vissuto, ha assistito o si è confrontata con eventi riguardanti morte, violenza, distruzione, o altre situazioni dalla forte connotazione negativa. I soldati associano eventi comuni a casa con situazioni di stress vissute in guerra. È uno dei molti sintomi del Ptsd. Gli altri sono insonnia, incubi, ansia, rabbia per qualche ricordo del conflitto, isolamento, timore per la propria sicurezza, costante stato di allerta, eccessivo senso di colpa e irascibilità. I militari devono sviluppare capacità di sopravvivenza particolari in guerra, ma poi è difficile riadeguarsi alla normalità. Molti dimenticano che le famiglie hanno continuato a vivere senza di loro, e pretendono di ritornare al proprio posto senza capire che intanto il mondo è cambiato. Il risultato è che si sentono rifiutati, dalla società e anche dagli affetti più vicini. Spesso restano pure senza lavoro, infatti la disoccupazione tra i reduci di Iraq e Afghanistan è all'11,7%, contro il 7,9% della media nazionale.

Introdotta in medicina con nomi e sottotipi diversi (Combat stress reactions, Battle Fatigue, Shell Shock) le sintomatologie di questo disturbo sono presenti in testi molto antichi (dall'Epopea di Gilgamesh e dall'Illiade in poi). Il cinema individua in questo fattore un naturale sbocco narrativo, dato che è sempre stato (seppur indirettamente) presente sotto forma di racconto. Basti pensare che le prime osservazioni cliniche risalgono alla guerra di secessione americana come evidente nel film *Lincoln* (Steven Spielberg, 2013), per poi trovare riscontro durante la guerra russo-giapponese.

Non è un caso che il cinema si concentri largamente su periodo della guerra nel Vietnam per affrontare l'argomento. Alla fine degli anni '70 le lobby dei veterani della guerra del Vietnam con l'aiuto di psichiatri sensibili al problema ottennero l'inserimento formale delle sindromi traumatiche nel DSM, la principale classificazione nosografica internazionale in ambito psichiatrico. Come si vedrà lo stato ha sempre cercato di mascherare le conseguenze psichiche della guerra sui soldati, ma anche quelle fisiche, nascondendoli alla vista pubblica. Questo argomento sarà ampiamente ripreso in film come *Regeneration* (J.H. Wyman, Gilles MacKinnon, Tamara Winston, 1997).

Il cinema in ogni caso pesca a piene mani da tali situazioni, scavando nel particolare, e riuscendo a descrivere anche classificazioni del PTSD più estreme come il sottotipo DESNOS (Disorder of Extreme Stress - Not Otherwise Specified). Esso sarebbe una sindrome caratterizzata da sintomi particolarmente gravi e persistenti, spesso correlati con un preesistente Disturbo di personalità di tipo Borderline. Come non ricordare allora il Travis Bickle (Robert De Niro) di *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976), ossessionato dalla pulizia della società e assolutamente incapace di tessere rapporti con gli altri. *Taxi Driver* riesce a parlare delle conseguenze della guerra accennandola in poche battute, e concentrando l'attenzione narrativa sul personaggio.

L'attenzione che viene data dal cinema alla comunicazione del PTSD si raccorda ancora una volta, come visto per le più comuni psicopatologie di guerra, con la divisione che la medicina attua per capire la malattia, i suoi traumi e le sue cure. I pazienti con PTSD vengono classificati in tre categorie, in base al tipo di coinvolgimento nell'evento critico che ha originato il disturbo:

**-Primari:** le vittime dirette che hanno personalmente subito il trauma.

Michael (Ulrich Thomsen) di *Non desiderare la donna d'altri* (Susanne Bier, 2004) che diventerà Sam Cahill (Tobey McGuire) nel ramake dal titolo *Brothers* (Jim Sheridan, 2009). Personaggio che dopo il ritorno da un incidente subito mentre era di servizio come soldato in Afghanistan inizierà a soffrire di PTSD.

**-Secondari:** testimoni diretti dell'evento o parenti delle vittime primarie.

Si ricordi Olivia Pitterson (Samantha Morton) in *Oltre le regole - The messenger* (Oren Moverman, 2009). Moglie di un militare deceduto in guerra si innamorerà del soldato incaricato di notificarle il lutto del marito, tra sensi di colpa e conflitti interiori.

**-Terziari:** il personale di soccorso (volontario o professionale) che si trova adoperare con le vittime primarie e secondarie. Per esempio l'infermiera interpretata da Diane Varsi in *E Johnny prese il fucile* (Dulton Trumbo, 1971), che mossa a compassione dalla condizione di Joe (Timothy Bottoms) cerca di porre fine alla sua vita praticando l'eutanasia come richiesto da Joe stesso.

Altri importanti collegamenti tra il campo d'indagine del cinema e della scienza sono da ricercarsi negli effetti del PTSD, argomento del quale la settima arte si è appropriata e più ha dato prova di saper far evolvere le tematiche che adotta attraverso stilemi e tecniche sempre innovative e di grande carica pregnante.

I sintomi già accennati di questa malattia facilmente riscontrabili nei film sono :

- **Flashback**: vissuto intrusivo della coscienza che si ripropone alla coscienza, ripetendo il ricordo.
- **Numbing (intorpidimento)**: stato di coscienza simile a stordimento e confusione.
- **Evitamento**: la tendenza a evitare tutto ciò che riguardi l'esperienza traumatica (anche indirettamente o simbolicamente).  
Incubi: fanno rivivere l'esperienza traumatica durante il sonno, in modo molto violento e simile al reale.
- **Hyperarousal (iperattivazione psicofisiologica)**: insonnia, irritabilità, ansia, aggressività e tensioni generalizzate.

Oltre a queste caratteristiche largo spazio viene lasciato nella narrazione filmica alla ricerca ossessiva del "solievo", in qualcosa che spesso peggiora la situazione.

**-Alcool**

**-Droga**

**-Farmaci e/o psicofarmaci**

Si nota dunque come la cinematografia, facendo proprii tutti questi insiemi di caratteristiche appena accennati, coltiva attivamente l'interesse insieme alle altre discipline per gli argomenti sui quali crea le sue storie.

Ciò che è fondamentale per comprendere il rapporto tra il cinema e le conseguenze della guerra è quindi un'attenta analisi di tutti i possibili film che riguardano l'argomento, con una suddivisione per temi trattati. Una volta presa visione dell'insieme semantico dei film si potranno effettuare tutti i confronti e i parallelismi a livello linguistico e di significato.

**03 TOPOS NARRATIVI:  
ANALISI FILMICA  
TRA SIGNIFICATO E TECNICA**

Analizzando i film che trattano delle conseguenze della guerra è stato possibile individuare alcuni **temi di fondo** che restano fissi in molti di essi. Ogni pellicola cerca un'approccio differente al problema, affrontandolo talvolta più dal punto di vista psicologico, altre volte enfatizzando le menomazioni fisiche che la guerra comporta e lasciando l'interpretazione delle scene allo spettatore. Tuttavia, nonostante quest'alternanza argomentativa, attraverso gli infiniti modi che ha il cinema di portare le storie sullo schermo, sono individuabili diciotto argomenti o **tòpos**. Questa parola non è utilizzata casualmente, essa racchiude in sé il centro nevralgico delle significazioni argomentative ricercate ed esplicitate dai film. Il tòpos in questione sta a indicare un motivo ricorrente nell'opera, ovvero un tema analizzato da un autore o da un'epoca. Significato, questo, che il linguaggio critico contemporaneo assume dalla retorica greca antica. Già da questa prima individuazione terminologica si può quindi iniziare a istituire un ponte semantico tra la greca antica e l'odierno cinema, per capire come la tragedia greca ritrova i suoi stilemi nel cinema "tragico" di oggi.

L'analisi proposta in questa tesi, come già detto, guarda al mondo della narrativa e al mondo della scienza per comprendere le rappresentazioni sullo schermo. Come naturale fiorimento di un'analisi esaustiva accanto ai tòpos è stato integrato organicamente un tentativo di "**Weltanschauung**", ovvero il sistema di pensiero che un'opera d'arte condivide con le scienze e le filosofie del proprio tempo. Essa si esplica in un concetto di pura astrazione, il quale trova una ristretta traduzione in una "visione del mondo", "immagine del mondo" o "concezione del mondo". La stratificazione analitica dell'analisi è dunque integrata a livelli cognitivi. Essi si riferiscono a una persona, a gruppi umani o a popoli, come a un indirizzo culturale o filosofico o in linea generale a un'istituzione ideologica. Ogni tema trattato ha delle peculiarità che vengono tradotte in linguaggio cinematografico e tecniche narrative portate sullo schermo. Si tratta dunque di comprendere per ogni argomento quali punti salienti si evidenziano nelle pellicole e come essi sono espressi, collegati, articolati in strumenti e tecniche e alla fine presentati allo spettatore. In seconda istanza è possibile effettuare un'analisi comparativa per ottenere una corretta visione d'insieme del fenomeno.

## **Argomenti trattati nei film analizzati**

### **1. Rifiuto del reduce da parte della società**

Le amministrazioni e la popolazione non accettano il reduce in quanto simbolo negativo. Narrazione della ricerca del veterano di una vita normale nel tessuto societario, al quale è ormai estraneo.

### **2. Conflitto morale patriottismo/realità**

Il soldato con mentalità patriottica combatte spinto dall'amore per il suo paese, si scontra tuttavia con una situazione inaspettata, che lo porta a rivedere la sua visione del "combattere per la patria".

### **3. Politica vs realtà**

Gli interessi dei vertici politici vengono narrati come lontani dai soldati che sacrificano la vita per un ideale. L'ipocrisia e la falsità viene scoperta dal reduce che vive patologicamente la condizione di chi è stato sfruttato e presto dimenticato.

### **4. Rifugio nei vizi (alcol, fumo, sfruttamento della prostituzione)**

Il collasso nervoso porta il reduce a cercare distrazione e una via d'uscita dalla guerra o dal ricordo di essa nell'autodistruzione.

### **5. Condizione dei parenti del soldato e difficoltà nelle relazioni con quest'ultimo tornato in patria**

Le vittime della guerra non sono solo i soldati ma anche i loro parenti, che vivono con angoscia la partenza dei militari e attendono con impazienza il loro ritorno. Infine si presentano grosse difficoltà nelle relazioni con il soldato nevrotico tornato dal fronte.

### **6. Guerra come droga che crea dipendenza**

I traumi subiti nel corso del conflitto provocano un rapporto di attrazione e dipendenza dalla guerra, che modifica il comportamento del soggetto anche lontano dalla zona del combattimento.

La guerra è un mix emozionale in grado di fare vivere esperienze al limite, che rimangono così impresse nella mente del soldato da volerle poi ricercare.

### **7. Shock per la morte dei compagni di guerra e solitudine**

La morte dei propri commilitoni provoca un trauma incancellabile nella mente del personaggio. Questo ha sviluppato rapporti di amicizia che lo portano a vivere in modo sofferto l'uccisione dei propri amici, spingendolo spesso verso una strada di solitudine volontaria o involontaria.

### **8.Senso di colpa del sopravvissuto**

La condizione del soldato che è riuscito a salvarsi da un conflitto muta in senso di colpa per non essere morto sul campo di battaglia con i compagni.

### **9.Senso di colpa per gli atti compiuti e ricerca di motivazioni per giustificarli**

Il rimorso per ciò che il soldato ha fatto in guerra viene vissuto attraverso un tentativo di dare senso al proprio operato, perchè esso non sia stato inutile e privo di senso.

### **10.Conflitto morale individuale e componente religiosa**

La guerra porta a mettere in discussione i valori a cui si faceva riferimento prima del conflitto. Una volta scoperto cosa l'uomo è in grado di fare a un altro uomo la fiducia nei valori svanisce o vacilla nevroticamente.

### **11.Tortura, traumi del prigioniero e del carceriere**

Il soggetto torturato sviluppa demoni interiori a causa del trattamento subito. Ciò accade spesso anche per il carceriere, che non sopporta la vista delle torture inflitte ai prigionieri.

### **12.Rapporto ossessivo/confidenziale con la morte**

La continua vicinanza con la morte la desacralizza rendendola un elemento comune ai soldati, vicino e tangibile. Qualche volta la morte viene cercata.

### **13.Arruolamento ed esperienze di guerra delle etnie più disagiate e povere**

In ogni guerra e paese i gruppi sociali ed etnici appartenenti ai ceti più bassi vanno in guerra trovando difficoltà non solo fronteggiando il nemico, ma anche all'interno del proprio esercito.

### **14.Disturbi del sonno, allucinazioni e componenti psicopatogene da nevrosi bellica**

Il ricordo degli avvenimenti accaduti in guerra rimane impresso nella mente di chi vi ha assistito, provocando effetti dannosi sulla salute mentale del soggetto che si traducono in allucinazioni e incubi.

### **15.La ricerca di normalità nei luoghi-simbolo in patria.**

Il soldato si ritrova spesso a vivere la quotidianità della vita civile una volta tornato dal fronte, alla ricerca di una normalità ormai impossibile da ritrovare. Il luogo che prima sembrava pieno di senso ora non presenta alcun significato. (Bar, tavola calda, market, mall).

### **16.Gli istituti psichiatrici e il rapporto tra medici e personale militare**

I centri per il recupero o la detenzione di militari che hanno sviluppato disturbi psichici sono una tema trattato in molti film. In essi si sviluppa un rapporto tra medico e soldato teso alla chiarificazione di una condizione di difficoltà così sviluppata da dover ricorrere alla reclusione.

### **17.Coinvolgimento dei civili nei traumi bellici che causano le nevrosi e il ptsd**

Le nevrosi e le conseguenze sull'individuo dovute a ciò che ha visto in guerra si estendono anche alla popolazione civile, che subisce il conflitto in modo differente dai combattenti.

### **18.Disabilità del soldato:**

Mentalità e disturbi del soldato che riporta danni fisici e si trova a vivere la condizione di disabile nel post conflitto.



### **3.1 DISTRIBUZIONE ARGOMENTATIVA NEI FILM ANALIZZATI**

.....  
Titolo film, regista, anno, paese di produzione  
.....

Iraq/Afghanistan  
.....

**Non desiderare la donna d'altri** (*Susanne Bier, 2004, Danimarca*)  
.....

**Nella valle di Elah** (*Paul Haggis, 2007, USA*)  
.....

**Rendition, detenzione illegale** (*Gavin Hood, 2007, USA*)  
.....

**Leoni per agnelli** (*Robert Redford, 2007, USA*)  
.....

**Redacted** (*Brian De Palma, 2007, USA, Canada*)  
.....

**Il cacciatore di aquiloni** (*Khaled Hosseini, 2007, USA*)  
.....

**La guerra di Charlie Wilson** (*Mike Nichols, 2007, USA*)  
.....

**The hurt locker** (*Kathryn Bigelow, 2008, USA*)  
.....

**Brothers** (*Jim Sheridan, 2009, USA, Regno Unito*)  
.....

**Oltre le regole -The Messenger** (*Oren Moverman, 2009, USA*)  
.....

**Taking Chance - Il ritorno di un eroe** (*Ross Katz, 2009, USA*)  
.....

**Green Zone** (*Paul Greengrass, 2010, USA*)  
.....

**Zero Dark Thirty** (*Kathryn Bigelow, 2012, USA*)  
.....

**American Sniper** (*Clint Eastwood, 2015, USA*)  
.....

Vietnam  
.....

**Taxi Driver** (*Martin Scorsese, 1976, USA*)  
.....

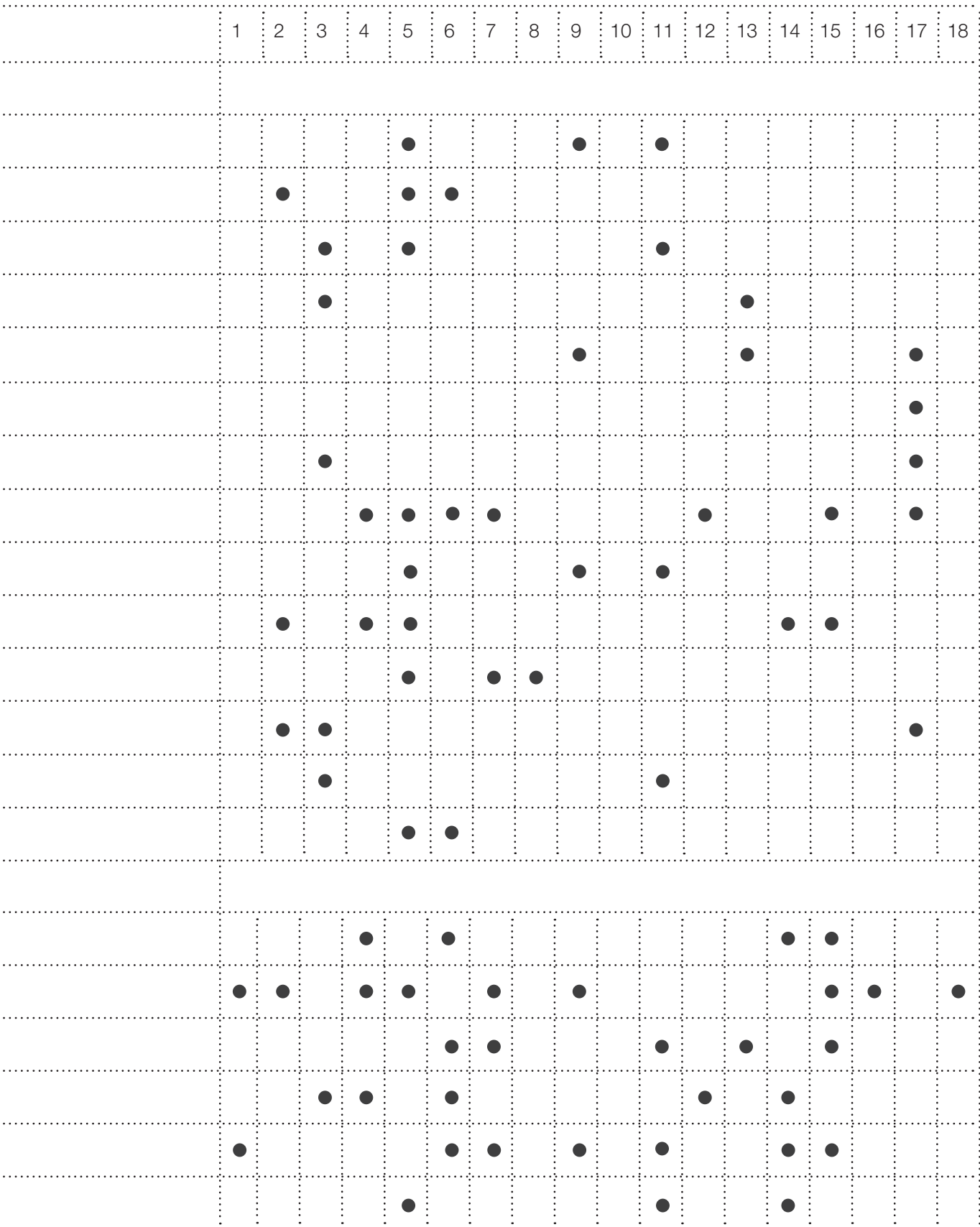
**Tornando a casa** (*Hal Ashby, 1978, USA*)  
.....

**Il cacciatore** (*Michael Cimino, 1978, USA, Regno Unito*)  
.....

**Apocalypse now** (*Francis Ford Coppola, 1979, USA*)  
.....

**Rambo** (*Ted Kotcheff, 1982, USA*)  
.....

**Fratelli nella notte** (*Ted Kotcheffnion, 1983, USA*)  
.....



.....  
.....  
**Urla del silenzio - The killing fields** (Roland Joffé, 1984, Regno Unito)

.....  
**Platoon** (Oliver Stone, 1986, USA)

.....  
**Full metal jacket** (Stanley Kubrick, 1987, USA, Regno Unito)

.....  
**Hamburger Hill: collina 937** (John Irvin, 1987, USA)

.....  
**Giardini di pietra** (Francis Ford Coppola, 1987, USA)

.....  
**Nato il quattro Luglio** (Oliver Stone, 1989, USA)

.....  
**Vittime di guerra** (Brian De Palma, 1989, USA)

.....  
**Jacknife** (David Hugh Jones, 1989, USA)

.....  
**Tra cielo e terra** (Oliver Stone, 1993, USA)

.....  
**The war** (Jon Avnet, 1994, USA)

.....  
**Forrest Gump** (Robert Zemeckis, 1994, USA)

.....  
**We were soldiers** (Randall Wallace, 2002, USA)

.....  
World War 2

.....  
**Io ti salverò** (Alfred Hitchcock, 1945, USA)

.....  
**I migliori anni della nostra vita** (William Wyler, 1946, USA)

.....  
**Cronaca di un amore** (Michelangelo Antonioni, 1950, Italia)

.....  
**L'infanzia di Ivan** (Andrej Tarkovskij, 1962, URSS)

.....  
**Furyo** (Nagisa Oshima, 1983, Gran Bretagna, Giappone)

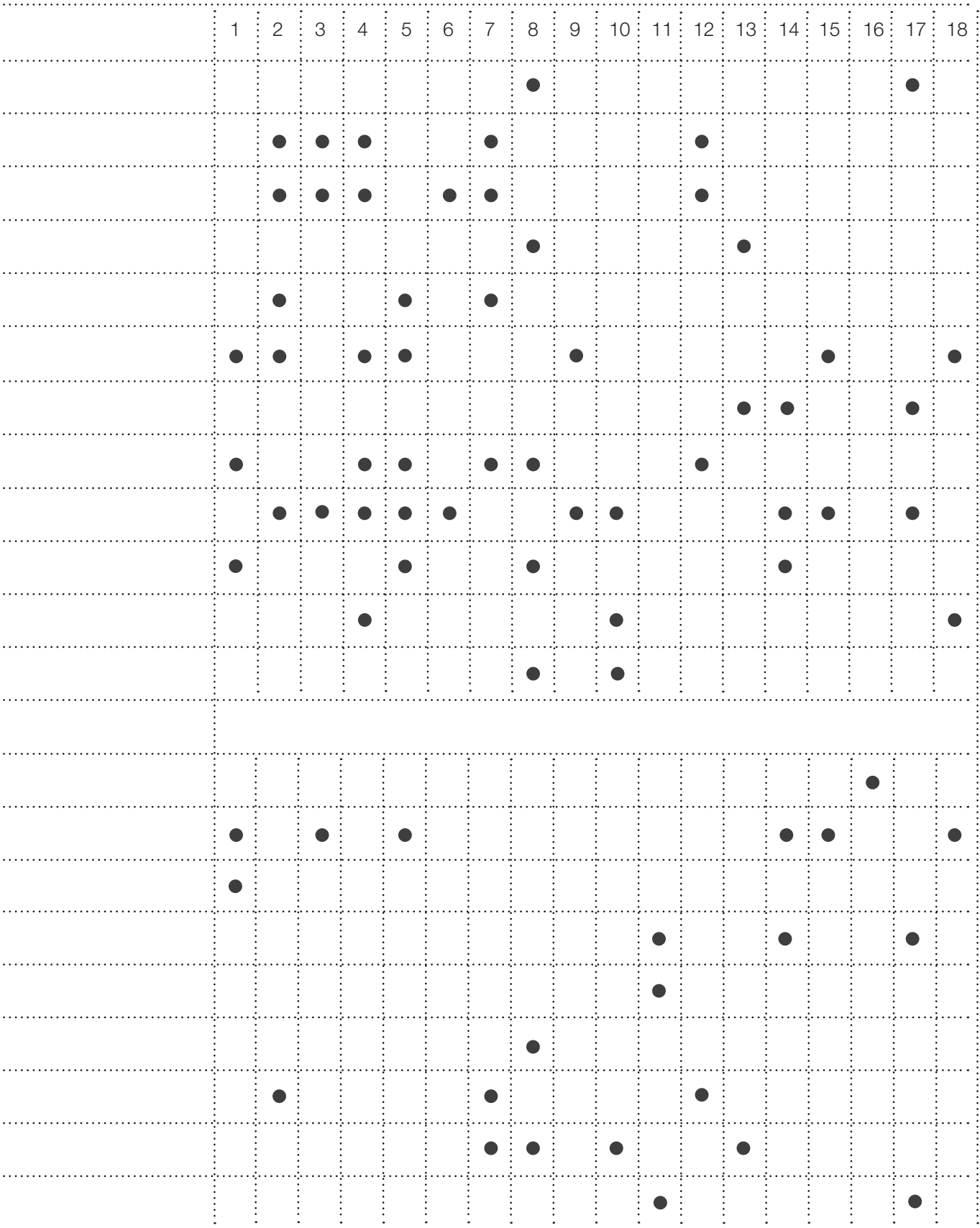
.....  
**Salvate il soldato Ryan** (Steven Spielberg, 1998, USA)

.....  
**La sottile linea rossa** (Terrence Malick, 1999, USA)

.....  
**Windtalkers** (John Woo, 2002, USA)

.....  
**La rosa bianca** (Marc Rothemund, 2005, Germania)

.....



.....  
.....  
.....  
**Letters from Iwo Jima** (*Clint Eastwood, 2006, USA, Giappone*)

.....  
**Flags of Our Father** (*Clint Eastwood, 2006, USA*)

.....  
**Hannah Arendt** (*Margarethe von Trotta, 2012, Germania, Lussemburgo, Francia*)

.....  
**Fury** (*David Ayer, 2014, USA*)

.....  
**Unbroken** (*Angelina Jolie, 2014, USA*)

.....  
World War 1

.....  
**All'ovest niente di nuovo** (*Lewis Milestone, 1956, USA*)

.....  
**Orizzonti di gloria** (*Stanley Kubrick, 1957, USA*)

.....  
**Per il re e per la patria** (*Joseph Losey, 1964, Regno Unito*)

.....  
**La camera verde** (*François Truffaut, 1964, Francia*)

.....  
**Uomini contro** (*Francesco Rosi, 1970, Italia, Jugoslavia*)

.....  
**E Johnny prese il fucile** (*Dulton Trumbo, 1971, USA*)

.....  
**Regeneration** (*J. H. Wyman, Gillies MacKinnon, Tamara Winston, 1997, Regno Unito, Canada*)

.....  
Guerra del Golfo

.....  
**Jarhead** (*Sam Mandes, 2005, USA, Germania*)

.....  
**The manchurian candidate** (*Jonathan Demmedes, 2005, USA*)

.....  
Altro

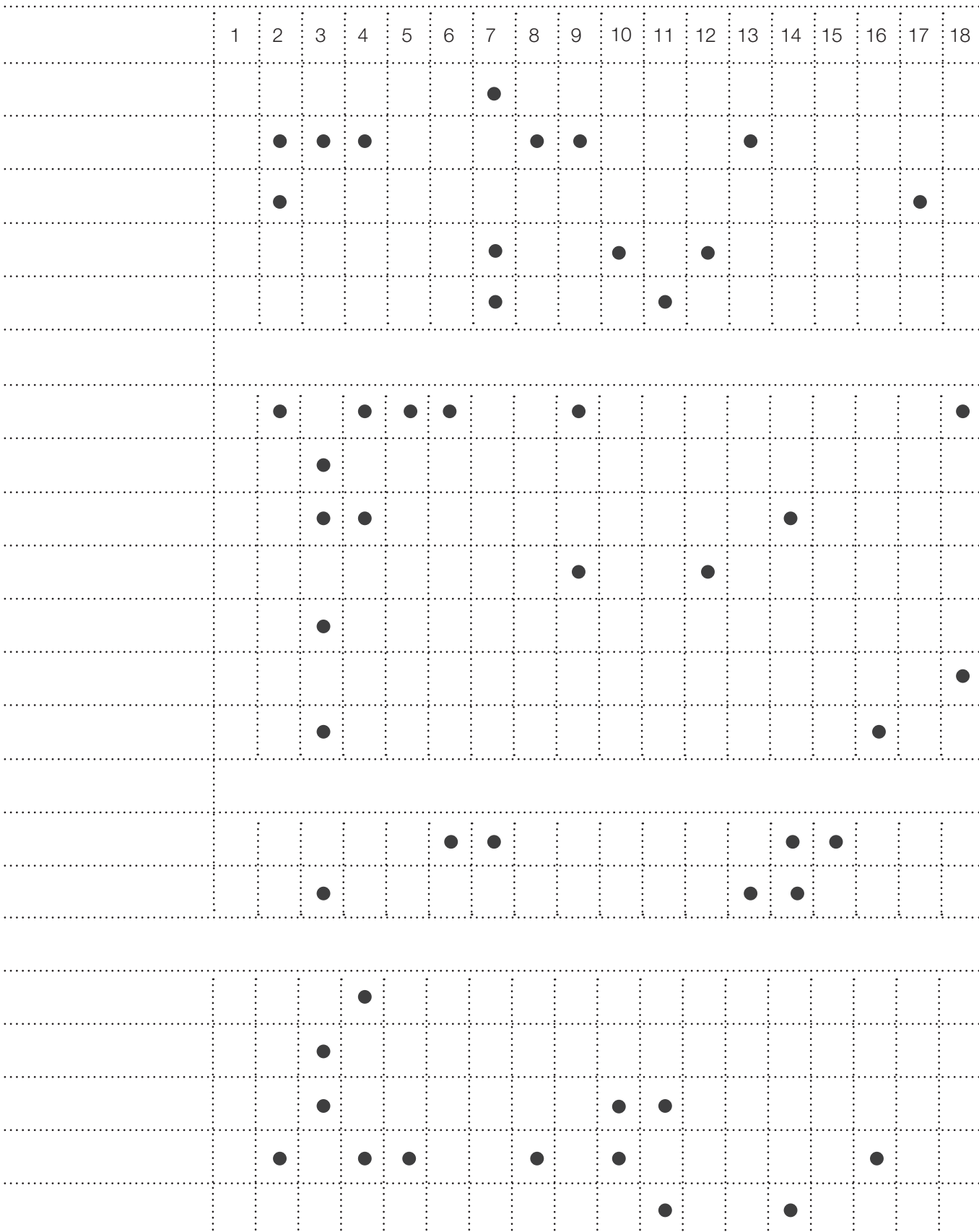
.....  
**Taps-Squilli di rivolta** (*Maurice Jarre, 1981, USA*)

.....  
**L'agenda nascosta** (*Ken Loach, 1990. Regno Unito*)

.....  
**Nel nome del padre** (*Jim Sheridan, 1994, Irlanda, Gran Bretagna*)

.....  
**Blue Sky** (*Tony Richardson, 1994, USA*)

.....  
**Il prigioniero del Caucaso** (*Sergej Vladimirovi Bodrov, 1996 Russia, Kazakistan*)



---

---

**Il patriota** (*Roland Emmerich, 2000, USA*)

---

**Black Hawk Down** (*Ridley Scott, 2001, USA*)

---

**No man's land** (*Danis Tanovi, 2001, Bosnia ed Erzegovina*)

---

**Dom Durakov - La casa dei matti** (*Andrej Koncalovskij, 2002, Russia, Francia*)

---

**Valzer con Bashir** (*Ari Folman, 2008, Israele, Germania, Francia*)

---

**Hunger** (*Steve McQueen, 2012, Regno Unito, Irlanda*)

---

**Lincoln** (*Steven Spielberg, 2013, Stati Uniti d'America,*

---

**La spia-A most wanted man** (*Anton Corbijn, 2014, Regno Unito, USA, Germania*)

---

Risultati

---



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		●				●	●		●									
																	●	
																●	●	
									●					●		●		
			●							●	●					●		
							●						●				●	
							●			●	●							
	7	15	19	16	18	12	18	10	12	9	15	8	9	15	10	6	14	6

Da una prima analisi e con l'ausilio del grafico a pag. 69 si può notare una diversificazione di carattere quantitativo.

L'argomento maggiormente trattato riguarda il rapporto tra l'individuo e la politica, in termini di nevrosi che scaturiscono dall'emotività del singolo in contrasto con l'ottusità dello stato e del patriottismo ad ogni costo.

Il rapporto stato/singolo fa quindi da perno tematico, ma lascia subito spazio a un'analisi che invece si focalizza sulla persona, lasciando in secondo piano il concetto "patria-tiranno". Lo spettro argomentativo si basa su un'attenzione che indaga i diversi aspetti delle conseguenze di guerra, come farebbe la psicoanalisi. Il cinema osserva la dinamicità del personaggio che cambia carattere e mentalità e si trova ad affrontare una serie di problemi che si ripetono di pellicola in pellicola, cambiando solo il contesto.

I nodi narrativi si riaprono infine negli argomenti meno presenti, tra i quali si trova l'estensione delle nevrosi alla popolazione civile e quegli aspetti individuali come il rapporto col mondo della psichiatria, le case di cura e un'attenzione più generale e diffusa sul contesto attorno al personaggio.

Da tutto ciò si evincono due aspetti di questi film che li accomunano, confermando la tesi secondo la quale essi creano un filone autonomo e molto presente nella cinematografia:

- **Ripetizione di tòpos narrativi** che veicolano messaggi simili e che hanno la stessa funzione comunicativa.
- **Attenzione al personaggio** più che al contesto, il mondo raccontato è quello mentale individuale, che subisce e si riflette nel contesto di appartenenza.

Si tratta ora di analizzare singolarmente ogni tema per capire come è trattato in sé e come si relaziona con gli altri. Da questa analisi è possibile capire per esempio come stati psicopatologici dovuti allo stesso conflitto sono raccontati nel tempo. Finita la guerra nel Vietnam la situazione socio-politica costringeva il cinema a raccontare le conseguenze del conflitto secondo alcuni canoni che sono poi cambiati nel tempo. Questo è il motivo per cui a distanza di molti anni, quando viene girato un'altro film sullo stesso conflitto può sembrare che si tratti di una guerra differente, tanto sono marcate le differenze argomentative e il linguaggio utilizzato. Contemporaneamente ogni guerra è sempre stata messa su pellicola narrativizzandola in film usciti se non contemporaneamente, appena dopo la sua conclusione, è quindi possibile un'analisi in termini di confronto generale nel racconto di esse.



Grafico che evidenzia l'importanza data a ciascun argomento all'interno dei film studiati

## **04 ANALISI FILMICA**

Per chiarezza espositiva e argomentativa verrà seguita approssimativamente la gerarchizzazione tematica ottenuta dagli schemi precedentemente visti e concretizzata visivamente a pag. 68.

In primo luogo dunque l'aspetto più individuale per spiegare la sfera del personaggio, ciò che può succedere nella mente e nel fisico di una persona che ha visto gli orrori della guerra. Di conseguenza l'analisi si sposta sul macroargomento del rapporto con il patriottismo e la politica, per poi confluire in altri aspetti che hanno a che fare col soggetto del soldato e il contesto di appartenenza.

L'indagine in essere pone le sue fondamenta e si articola nel tentativo di ottenere una visione completa dei numerosi aspetti filmici che compongono l'identità di un'opera cinematografica.

Un corretto bilanciamento tra analisi del filmico e del profilmico è necessario per poi essere integrato in una singola visione armonica del risultato estetico e di senso.

Aspetti di primaria importanza saranno anche dati dalle caratteristiche del montaggio, potenziamento del significato che le inquadrature danno a un film e protagonista del suo risultato finale. Anche il rapporto tra suono e immagine (in relazione a come il suono si rapporta con spazio e tempo, le voci, i rumori) avrà una funzione di primo piano.

All'inizio di ogni capitolo/argomento è presente una breve introduzione per contestualizzare l'argomento e chiarirne possibili aspetti ambigui, al fine di approdare all'analisi e al confronto con la dovuta chiarezza tematica.

Si tratta di episodi dal grande valore significativo che vengono presentati spesso più volte all'interno di una pellicola, ricollegandosi in questo caso al concetto di frequenza. Che venga comunicato seguendo la linea narrativa temporale, utilizzando i flashback, oppure solo evocato verbalmente, si ha sempre a che fare con un racconto ripetitivo (nR/1S), nel quale l'evento accaduto una volta viene continuamente evocato attraverso una ridondanza che descrive con efficacia la nevrosi. Viene operata una scelta sulle scene più significative e ci si baserà sempre su un confronto interno al film stesso e tra le diverse pellicole per avere una visione d'insieme che porti alla chiarificazione iconografica in rapporto al tema.

Così, avendo sott'occhio parallelismi e caratteristiche intrinseche è più immediata la riflessione che da questa indagine scaturisce.

## 4.1 MORTE DEI COMPAGNI E SOLITUDINE

“Non potremo dimenticare questi anni terribili,  
e gli amici che sono rimasti lì per sempre...”

(Canzone dei soldati dell'esercito russo ai tempi del conflitto ceceno)

La guerra è un evento eccezionale che segna profondamente l'animo umano. La conseguenza naturale di questa situazione si trova dunque nel fatto che il rapporto con i propri commilitoni divenga così stretto e personale da trasformarsi quasi in affetto familiare. Vivendo nel costante pericolo e in una tensione senza fine la relazione con il proprio commilitone è ciò che riesce a distrarre, a non pensare. Affrontando la morte ogni giorno insieme si diventa, con una parola spesso usata tra i militari, “fratelli”.

Il percorso che il soldato si trova a dover fare nel periodo che segue il conflitto, unitamente alla sua partecipazione attiva in esso, lo porta a ripensare ai compagni persi in guerra, tornandovi con la mente.

Numerose sono le pellicole nelle quali questo concetto viene espresso con modalità differenti e con effetti del tutto divergenti. Il filo conduttore che permea questa situazione è però un focus sul rapporto del soldato con sè stesso e il suo modo di vivere il ricordo. La pesantezza nel tornare col ricordo ai modi brutali coi quali sono morti i compagni provoca una frattura nella mente del personaggio, che non riesce così a trovare la sua pace.

Il rapporto è qui **soldato/sè stesso**, mentre è molto limitata la riflessione dai risvolti prettamente sociali presente in altri temi.

Tale argomento è molto utile per spiegare uno dei concetti fondanti dell'analisi corrente, ovvero che **la guerra non finisce quando si torna a casa**.

Si vedrà poi come questo evento scatenato della caduta dei commilitoni si rifletta all'interno di molti altri temi studiati. Fondamentale è quindi capire la gestione del ricordo e della nevrosi soprattutto dal punto di vista dei fenomeni psichici proiettati sul personaggio.

Nel libro *Caduta libera*<sup>1</sup> di Nicolai Lilin l'autore racconta il suo servizio di leva, durato 24 mesi, nelle Forze Armate della Federazione Russa, per combattere nella Seconda guerra cecena. Lo scrittore accentua nel racconto l'aspetto del trauma nella mente del soldato per la perdita di un commilitone. Accade per esempio che egli spieghi l'utilizzo del termine “famiglia” per indicare la sua squadra, permettendo la comprensione dell'affetto che legava questi uomini dopo mesi di combattimento uno accanto all'altro. Così alla conclusione del servizio di leva lo stesso Lilin non vuole abbandonare i propri amici, ormai legati a lui da un vincolo forgiato nel fuoco e nel sangue. È significativo notare come l'autore-soldato preferirebbe quasi restare in messo alla guerra e rischiare la vita ogni giorno pur di non abbandonare “i fratelli”.

---

<sup>1</sup> Lilin N., *Caduta libera*, Einaudi, Torino, 2010

## 4.1.1 PASSATO ESPlicito ED ECLISSI NARRATIVA

La prima differenza che si può notare in questi film riguardo al tema della morte degli amici e della conseguente nevrosi di chi vive perennemente nel ricordo dell'orrore consiste nelle modalità con le quali il film porta lo spettatore al punto in cui tale nevrosi si manifesta.

Alcuni registi scelgono la via del racconto completo, finalizzato a creare in chi osserva un senso di familiarità con i legami affettivi che nascono e maturano durante la storia. In altri casi tuttavia questo non avviene, la strada che si decide di imboccare è quella della totale eclissi narrativa visiva su un periodo precedente la nevrosi, lasciando allo spettatore la possibilità di immaginare ciò che successe in guerra basandosi sulle parole del protagonista che racconta.

Ecco una prima differenza nell'impostazione strutturale di una trama che verte verso lo stesso tema, ma che decide di porsi nei confronti di chi osserva in due modi completamente antitetici.

Questa differenza si può quindi riassumere in due definizioni:

### **-Narrazione completa**

Si struttura con una forma più classica, in quanto nel film vivono riferimenti ad avvenimenti che succedono nel tempo della narrazione o che vengono resi visibili tramite l'utilizzo dei flashback.

Grazie poi alle ellissi narrative su tempi talvolta corti e in altri casi molto più lunghi (si parla anche di anni in determinati casi), i tasselli della narrazione vengono messi insieme per ricreare l'immaginario di un unico grande avvenimento dettato da cause e conseguenze ben definite.

### **-Narrazione con eclissi narrativa**

Tutto ciò che ha provocato una crisi interiore al personaggio non viene mai fatto vedere ma viene fortemente evocato tramite ciò che il personaggio dice.

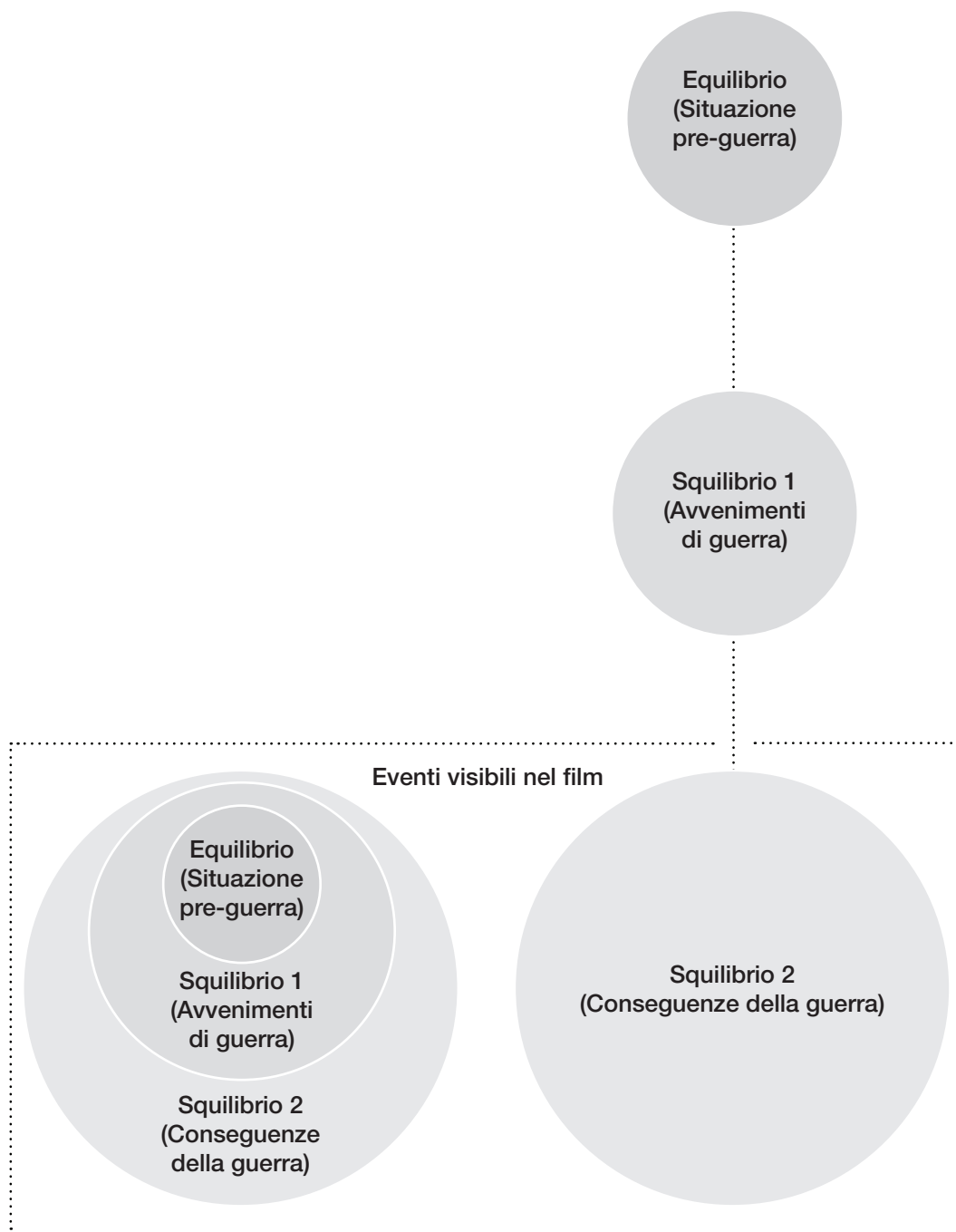
Vi è in queste pellicole un ricorso diverso a quella che si definisce "**operazione minimale della narratività**": a volte il film parte con una situazione di squilibrio poichè il soldato ha già subito l'evento che ha scatenato la crisi, nei flashback vi è una retrocessione esplicativa.

Questa mostra allo spettatore ciò che è avvenuto in guerra secondo un modello **sbilanciamento 1** seguito da **sbilanciamento 2**, mentre altre volte il flashback porta ad una situazione di primordiale equilibrio a cui fa seguito la situazione di sbilanciamento 1 e di sbilanciamento 2.

La maggior parte delle volte tuttavia si segue una linea narrativa semplice di equilibrio seguita da sbilanciamento (e difficilmente un ritorno all'equilibrio originario).

In altri casi lo spettatore è immerso in una situazione di sbilanciamento 2, e non vedrà mai con esattezza gli avvenimenti che hanno portato fin qui.

In quest'ultimo caso si può considerare il protagonista come una sorta di narratore diegetico, in quanto traghetta lo spettatore verso il senso della storia.



Riproposizione del modello minimale della narritività.  
 A sinistra modello in cui la guerra (e una possibile situazione a essa precedente) sono visibili.  
 A destra modello in cui la guerra e ciò che è avvenuto prima è solo raccontato.



Il motivo di queste scelte è dovuto all'effetto che si vuole conferire a un avvenimento e alla portata emotiva che esso deve veicolare.

In un film come *Il cacciatore* (Michael Cimino, 1978) si osserva uno svolgimento che segue la linea temporale con continuità, nonostante siano presenti dei salti temporali in avanti particolarmente intensi per comunicare il passaggio da uno "stato di cose" a un altro.



*Il cacciatore*. Scene di amicizia nella prima parte del film.

*Il cacciatore* rappresenta uno dei casi più emblematici in questi termini, poichè tutta la prima parte del film è dedicata alla rappresentazione di uno "status" sociale e relazionale che rappresenta la condizione della popolazione russa integrata nel tessuto societario statunitense. La lunga scena dedicata al matrimonio interno a questa comunità (che conserva il suo carattere tradizionale e piuttosto chiuso)

alternate a sequenze che rappresentano battute di caccia o la vita degli operai in fabbrica costituiscono un quadro iniziale che cementifica i legami affettivi.

La seconda parte del film è dedicata al conflitto nel Vietnam vero e proprio, ma con un'attenzione particolare a come si evolve dinamicamente il rapporto con gli amici e i commilitoni davanti all'orrore della guerra.

Significativa in questo caso è la sequenza dedicata alla roulette russa, durante la quale il personaggio di Michael Vronsky (Robert De Niro) cerca un modo per sopravvivere al massacro, tentando di salvare Nikanor "Nick" Chevatorevich (Christopher Walken) e Steven (John Savage). In questo modo il pubblico viene posto di fronte ad una esplicitazione della violenza necessaria (o che aiuta) la comprensione degli avvenimenti futuri.



*Il cacciatore. Michael Vronsky cerca di trarre in salvo i suoi amici e commilitoni.*

Così la narrazione della violenza si traduce in una situazione post guerra nella quale Michael ha ormai sviluppato un legame simbiotico con i suoi compagni, e trova senso di esistere solo nel cercare di "salvarli" continuamente, anche dalle nevrosi nelle quali vivono, vittime di ciò che hanno subito.

La conclusione della vicenda però non può che essere negativa, pochi tornano veramente dalla guerra e quasi nessuno si riadatta alla vita civile. Questo è evidente nel tentativo di evitare la comunità che lo vorrebbe riaccogliere tra le proprie fila da parte di Michael ed è ancora più evidente nella pazzia di Nikanor, incapace di dimenticare. Salvare i compagni diventa per Michael una metafora del salvare se stesso, riuscire a ricomporre i pezzi che si sono frantumati in lui durante la guerra e che si sono metaforicamente mescolati a quelli dei suoi amici.

Il non poter dimenticare la morte dei compagni è non poter dimenticare la propria guerra, poichè le esperienze di tutti sono le esperienze di uno.



*Il cacciatore. Funerale di Nikaror.*

Nelle scene finali, dopo la morte di Nikaror, il protagonista lascia lo spettatore nella speranza di una sua reintegrazione nel tessuto societario e di un ritorno alla normalità. Tuttavia è proprio qui che il regista pone l'accento sulla differenza tra chi ha visto la guerra e chi non l'ha vissuta. Michael, spesso in primo piano, osserva la vita con sguardo perso nel vuoto, incapace di vivere, incapace di dimenticare.

Un film come quello appena citato trova la sua antitesi nel modo di raccontare la perdita degli amici in guerra e le conseguenze di questo fatto in molti esempi. Per fare un confronto efficiente basti prendere in considerazione *Jacknife* (David Hugh Jones, 1989). Il film presenta un chiaro parallelismo con *Il cacciatore*, oltre a basarsi sullo stesso attore protagonista, un Robert De Niro completamente diverso nelle due pellicole, ma che grazie alla potente espressività conferisce lo stesso substrato malinconico al personaggio che interpreta.

La grande differenza consiste in cosa il film comunica e cosa viene mostrato. *Jacknife* si situa interamente dopo il conflitto nel Vietnam. Lo spettatore viene immerso in una realtà postuma, che per quanto possa sembrare serena, grazie ad alcuni espedienti suggerisce l'idea di una nevrosi in atto.

Basti pensare alle dinamiche di relazione tra il protagonista Joseph "Jacknife" Megessey e David "High School" Flannigan (Ed Harris).

I due personaggi nonostante una forte crisi comune regionano diversamente su come sia più giusto affrontare il ricordo del Vietnam e il dolore per la morte del migliore amico caduto in battaglia. La particolarità del film consiste nel non mostrare quasi nulla della guerra, viene infatti presentato un flashback della durata di un minuto nella prima mezz'ora del film, mentre tutto il resto viene sapientemente suggerito attraverso indizi.

La tensione accumulata nella mente dei due personaggi riverbera nella pellicola attraverso dettagli più o meno espliciti che acquisiscono senso nel tempo.

Ne è un esempio il momento in cui Martha Flannigan (Kathy Baker) osserva malinconicamente la foto di suo fratello David nella bacheca dei trofei all'interno del liceo della città. La foto assume una forma significativa in quanto simbolo di ciò che suo fratello era in passato e del suo cambiamento dopo la morte dell'amico Bobby, che insieme al fratello e a Joseph formava un trio inseparabile.



Il passato, il momento della guerra in cui perdere gli amici rappresenta una delle prove più dure e dalle conseguenze più devastanti sul piano emotivo viene quindi in questa pellicola rappresentata in minima parte tramite flashback, ma è attentamente costruita per mezzo di momenti che comunicano allo spettatore un passato non visibile, in cui è avvenuta la frattura, di cui possiamo vedere solo le conseguenze. Si ricordi a titolo di esempio come in *Jacknife* l'esplosione della rabbia e l'accettazione di ciò che è successo da parte di David sia attesa per tutto il film, in un continuum esponenziale di tensione, che trova uno dei suoi vertici nella visita a casa dei genitori dell'amico morto e nello sfogo finale in cui David depone le difese per elaborare che la guerra è ancora dentro di lui.



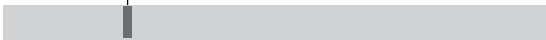
*Jacknife*. La foto dell'amico scomparso come simbolo del ricordo (sopra) e la bacheca del liceo come fonte della memoria (pag.78)

Per fare un'ulteriore esempio il film inizia con Joseph che di mattina presto si reca a casa di David gridando con una cantilena che il sole sta sorgendo ed è il momento di andare a pescare. Non si avrà una spiegazione del motivo per cui questo tema dell'andare a pescare quando il sole sorge ritorni più volte nel film e sia vissuto in modo nervoso e distaccato da David. Alla fine della pellicola tuttavia, durante lo sfogo finale di David con Joseph, quest'ultimo chiede più volte al primo cosa dicesse continuamente di voler fare l'amico Bobby durante la guerra una volta che i tre inseparabili fossero tornati. La risposta di un piangente Ed Harris è in conclusione "andare a pescare al sorgere del sole". Questo è un esempio di come il cinema possa spiegare il dolore per la perdita di un amico a causa della guerra e la conseguente nevrosi che scaturisce da questo evento eclissando la visione della guerra e raccontandone solo le conseguenze.



*Jacknife*. Il momento dell'accettazione della morte dell'amico Bobby da parte di David e riappacificazione con Joseph.

Flashback guerra



*Jacknife* (David Hugh Jones, 1989) Durata: 102 min.

Momento di guerra che segue la linea temporale



*Il cacciatore* (Michael Cimino, 1978) Durata 182 min.

Confronto tra il tempo dedicato al flashback in *Jacknife* e all'episodio della guerra inserito nella narrazione lineare in *Il cacciatore*.

## 4.1.2 LA LENTEZZA DEL RICORDO E IL RITRATTO DEL DOLORE

Il ricordo è un elemento fortemente personale e quando non si vuole ricorrere a soluzioni tecniche come flashback o suoni extradiegetici che esistono solo nella memoria del soggetto il problema consiste nel comunicare uno stato mentale. La bravura dell'attore, che con la sua mimica esprime il dolore e uno stato di squilibrio mentale, deve essere coadiuvata da soluzioni registiche che garantiscano la chiarezza espositiva. In corrispondenza della morte di un commilitone l'attore si trova a doversi rapportare spesso con qualche cosa di fisico, come una lapide, un'oggetto appartenuto al defunto, o comunque elementi visivi che ricordino l'accaduto. Nasce la prima distinzione presente nelle pellicole riguardo come la narrazione presenta l'avvenimento:

### **-Contestualizzazione fisica**

La scena si presenta nella maggior parte dei casi con l'attore protagonista che vive il proprio dolore intimamente, nel momento in cui si rapporta con l'oggetto richiamante il caduto.

Sono scene dove gli elementi visivi parlano al posto dell'azione verbale, ed è quindi necessaria una grande cura dell'inquadratura nell'instaurare un dialogo tra attore e fisicità del luogo.

### **-Contestualizzazione verbale**

Sono scene totalmente diverse da quelle a contestualizzazione fisica.

Per descrivere ciò che succede nella mente del soldato in crisi è esso stesso a parlare, permettendo allo spettatore di prendere parte ai suoi pensieri.

La camera non indaga particolari nella fisicità dell'attore come spesso accade per la contestualizzazione fisica, ma si mantiene a una distanza tale da inquadrare la mezza figura, stringendo in modo non troppo eccessivo su primi piani.

La funzione emotiva, come per la contestualizzazione fisica, viene aumentata tramite l'utilizzo di soundtracks o canzoni di forte richiamo malinconico e/o militare, in grado di riportare ad un passato violento che è ormai protagonista nella mente disturbata del soldato tornato dal conflitto.

Sorge spontaneo allora chiedersi quale sia il senso di queste scelte e perchè un regista sceglia un linguaggio piuttosto che un'altro.

Si noti come non importa quale guerra viene raccontata, perchè il significato di tali scene rimane immutato. Sono momenti di riflessione, di grande impatto emotivo, ma anche saltuariamente di distensione della tensione.

Vi è una contraddizione nella resa semantica di questi attimi: da un punto di vista narrativo temporale essi sono vissuti come una pausa che interrompe il flusso del racconto per descrivere una situazione mentale. Avviene quasi una dilatazione temporale, come se si trattasse di un freeze frame scorsesiano in cui il tempo è fermo, ma la memoria e la mente del personaggio continuano a proseguire nei suoi pensieri. L'aquietarsi tempistico non corrisponde, come già detto, ad un momento di calma narrativa, al contrario implica una forte emozione con grande attenzione da parte dello spettatore.

Una seconda distinzione che si può effettuare consiste nel rapporto tra il momento della morte dell'amico e il momento di dolore del soldato ancora vivo. Vi sono film come *La sottile linea rossa* (Terrence Malick, 1998) in cui la morte permea ogni minuto di pellicola, mentre altri come *Rambo* (Ted Kotcheff, 1982) in cui la morte dei compagni è un ricordo lontano nel tempo, ma vivo nella memoria. Si potrebbe affermare che il primo genere rappresenta l'inizio della storia e il secondo il suo proseguo naturale. La creazione della nevrosi attraverso la messa in scena dell'atto e il proseguimento della tragedia.

Si possono distinguere le seguenti categorie:

**-Nevrosi da atto violento (shock per la morte appena vista)**

**-Nevrosi da dolore del ricordo**

**-Nevrosi da atto violento e conseguente dolore del ricordo**

Queste categorie sono fondamentali per entrare nel vivo della pellicola e capirne i tratti salienti, arrivando al messaggio del film.

Alcuni esempi saranno chiarificatori di tali circostanze.

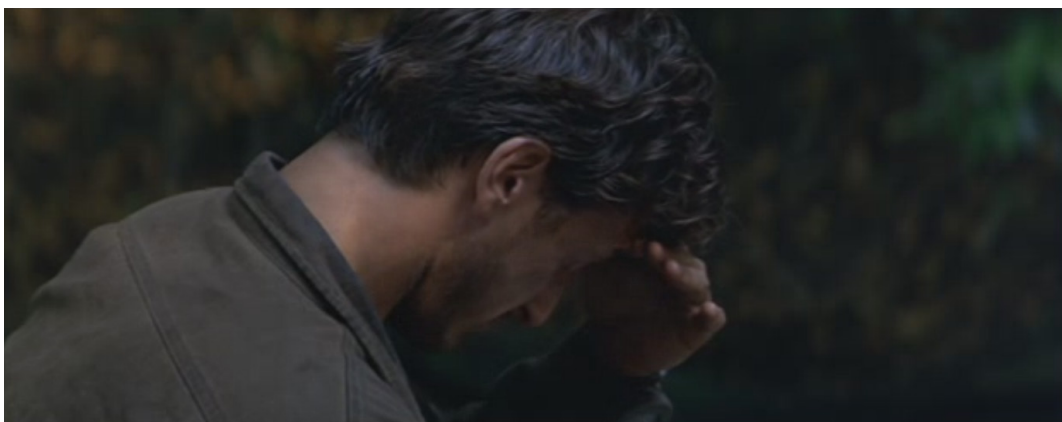
In *La sottile linea rossa*, *Jarhead* (Sam Mendes, 2005) e *Fury* (David Ayer, 2014) viene dedicato ampio spazio alla preparazione del dramma. Si intende quindi creare per gran parte del film una condizione tale per cui lo spettatore possa affezionarsi ai personaggi e comprendere il loro legame. L'effetto che si ottiene alla dipartita di alcuni di essi è quindi già uno shock per chi osserva esternamente il film, ma esso viene potenziato tramite la visione del dolore da parte dei commilitoni.

*Fury*. Norman 'Macchina' Ellison (Logan Lerman) viene istruito da Don 'Wardaddy' Collier (Brad Pitt) per sopravvivere alla guerra. Nascerà tra i due un legame profondo.





Questa fase si identifica con una preparazione al dramma. In *La sottile linea rossa*, ambientato nel pacifico durante la seconda guerra mondiale, si assiste alla triste morte del soldato Witt e alla reazione emotiva del Sergente Edward Welsh (Sean Penn). Qui il parallelismo è d'obbligo con un film come *Fury*, poichè si nota lo stesso canovaccio riproposto al fine di suscitare la reazione. Alla morte per mano dei nazisti di Don 'Wardaddy' Collier (Brad Pitt) succede la disperazione di Norman 'Macchina' Ellison (Logan Lerman), che piange la morte del suo mentore. In questi due casi si assiste alla morte del soldato ed alla reazione che ne consegue da parte di altri personaggi, consci del loro rapporto. Tuttavia anche dove il legame è appena accennato, come all'inizio di *The Hurt Locker* (Kathryn Bigelow, 2008), la morte del sergente Matt Thompson (Guy Pierce) durante il conflitto in Iraq creerà molti problemi psicologici al Sergente JT Sanborn (Anthony Mackie). Il fattore primario è notare che quando la morte viene resa visibile e ci si trova in un caso di nevrosi da atto violento l'esplicitazione del dolore e della nevrosi è puramente fisica.



*La sottile linea rossa*. Il Sergente Edward Welsh piange sulla tomba del soldato Witt.



*The hurt locker*. Il Sergente JT Sanborn osserva gli effetti personali di un commilitone deceduto.

Le inquadrature si alternano tra primi piani e campi medi che contestualizzano la situazione. In *La sottile linea rossa* il campo medio di Sean Penn di fronte alla tomba del commilitone morto dura per molti secondi, per poi stringere su un primo piano che è se non un controcampo del soggetto almeno un profilo, ma un profilo sofferente, che immerso nella musica extradiegetica di sottofondo concentra tutta l'attenzione sull'emotività del personaggio. In *The hurt locker* le inquadrature si invertono, ma si ottiene un effetto simile quando si ha dapprima un mezzobusto di Anthony Mackie, significativo nella sua semplicità perchè concentra l'attenzione negli occhi pieni di dolore del soldato. L'inquadratura si allarga poi in un campo medio dove la ripetitività dei container per gli effetti personali dei caduti si moltiplicano, lasciando il protagonista della scena virtualmente solo in mezzo ai morti. Ci si interroga così se anche il personaggio non sia in fondo già morto.

Se vi è in queste scene grande silenzio e notevole fisicità nell'espressività dei volti, in molti altri casi tutto ciò è potenziato dal racconto di ciò che è successo.

La narrazione è affidata alle parole del protagonista e sgorga dalla sua bocca in un climax cinematografico emotivo che è la somma degli eventi narrati nelle pellicole. Esse conducono lo spettatore dall'ignoto del passato alla verità che è nella mente del soldato mentre con le sue psicosi ricorda ciò che è accaduto.

L'esempio più forte di questa categoria che definiremo "nevrosi da dolore del ricordo a contestualizzazione verbale" è sicuramente *Rambo*. In queste pellicole la nevrosi si è ormai sviluppata e i protagonisti sono interiormente distrutti dal ricordo della perdita dei loro commilitoni.

Non riuscendo a tornare a una vita da civile, poichè troppo cambiato durante la guerra, John Rambo (Sylvester Stallone) è ormai un vagabondo che decide di cercare i propri amici ex compagni di guerra nel Vietnam.

Questi però sono tutti morti a causa delle sostanze chimiche inalate durante il conflitto, come il Napalm.

L'intero film si concentra sul tema della solitudine e del tentativo di Rambo di trovare un posto nel mondo, perseguitato dai fantasmi mentali dei suoi amici caduti.

La scelta estetica che il regista opera per comunicare la condizione di Rambo è la continua presentazione, soprattutto nella fase iniziale del film, di lunghe strade percorse solo da qualche macchina, sulle quali il protagonista cammina in un eterno viaggio con il corpo in patria e la mente ancora in guerra. Questa scelta stilistica è così preponderante da dare il titolo anche alla canzone dei titoli di coda del film, chiamata coerentemente *It's a long road*, di Dan Hill (il cui tema viene spesso ripreso rallentato e dilatato durante il film, performato da trombe che ricordano *Il silenzio* militare).

Vi è quindi una solitudine figurativa, evidente dalle immagini e una solitudine suggerita. Essa è la solitudine di chi ha visto morire i propri amici e non trova più uno scopo, un mondo per vivere tornando a essere quello di prima.



*Rambo*. Le strade come simbolo di solitudine.

Il monologo finale del film è il testamento cinematografico del tema trattato in questo capitolo. La solitudine del protagonista è dichiarata dal totale silenzio, attraverso il quale le parole del personaggio si muovono disegnando nella mente del pubblico l'orrore della guerra reso evidente solo tramite alcuni flashback nella parte iniziale e centrale del film. Solo alla fine del monologo si può udire nuovamente quel lento e malinconico tema che sibila da una tromba lontana, che ricorda "la lunga strada" che John deve percorrere, una strada interiore fatta di sofferenza e di tentativi giorno per giorno di lasciarsi alle spalle il passato, accettando la morte dei propri amici. Il minimalismo acustico della scena si riflette in un'altrettanta austerità dell'immagine, che limita al massimo l'ambiente che sta attorno al protagonista durante la sua crisi. E perchè far vedere altro oltre all'uomo, all'individuo, se quello che la scena comunica abita nella mente del personaggio? La scena chiude il sipario sul mondo esterno perchè finalmente emerge lo spirito del film, che danza tra l'espressività dura, ferita di John e il buio che lo circonda, che non è mancanza di luce ma mancanza di vita.

L'inizio del monologo prevede un'inquadratura che angolata dall'alto è in grado di comprendere quasi tutta la figura del protagonista accasciato sul pavimento. Quando la camera si concentra sul colonnello Trautman e torna su John tuttavia vi sono dei balzi di avvicinamento al volto del protagonista. Ecco dunque il passaggio, come per *La sottile linea rossa*, dall'ambiente al personaggio, per andarne a indagare gli aspetti più prettamente psicologici.

La camera è fissa a ogni inquadratura, non servono giochi o movimenti per accentuare il momento, perchè il soggetto del monologo è tutto nella narrazione. Mentre John parla, lo spettatore guarda il film, ma vede con gli occhi della mente ciò che lui dice. Il pubblico vive la sua solitudine, soffre per la morte dei suoi amici e cerca la vita nonostante le difficoltà che il film mette davanti agli occhi come un atto di denuncia, come l'atteggiamento sociale nei confronti dei reduci.

C'è forse più vita, più morte, più dolore e più esperienza nel monologo che in tutto il film, perchè in esso si concretizzano le brutalità del passato e le difficoltà del presente, abbattendo il muro filmico per consentire la comunicazione del personaggio e del tema.



*Rambo*. Il monologo finale del protagonista che si rivolge al Colonnello Trautman.

Un altro esempio interessante riguarda il già citato *Jarhead*. Il caporale Anthony Swofford (Jake Gyllenhal) al ritorno dalla guerra nel Golfo vive nel ricordo di ciò che ha visto. Non riesce in nessun modo a riadattarsi perchè tutto ciò che lo circonda non sembra avere senso. Quando sopraggiunge la notizia della morte dell'ex commilitone caporale Alan Troy (Peter Sarsgaard), Anthony subisce uno shock. La guerra non è quel grosso parco diverimenti dove sparare e “uccidere un po’ di nemici”. Il protagonista si accorge che il legame sviluppato con gli altri ragazzi che si trovavano con lui in guerra è unico e ora li vincola tutti sotto il segno di ciò che hanno fatto durante il conflitto. Il caso preso in esame è atipico, in quanto Alan non muore in guerra, ma viene espulso dall'esercito e muore da civile. Non si capisce esattamente la natura della morte, se per suicidio o droga. Dopo una serie di immagini in slow motion che catturano istanti di vita dei Marines ritornati in patria il protagonista si reca al funerale dell'amico, sulla cui bara la camera indugia con un movimento teso a focalizzarsi sul viso del morto. Stringe poi lentamente sul viso di Anthony, rigato dalle lacrime, segno di un legame fraterno impossibile da spezzare perchè nato in circostanze straordinarie.

Per quanto concerne la categorizzazione insita in questo capitolo *Jarhead* è un film con nevrosi da dolore del ricordo (l'atto violento della morte non viene mostrato) e a contestualizzazione verbale, anche se in questo caso la voce di Anthony è fuori campo, e costituisce un personale flusso di coscienza. Vi sono quindi molte microsequenze con la camera che va sempre a stringere sul soggetto, con ripetitività, la stessa ripetitività nevrotica da psicosi post bellica che non lascia andare la mente dei soldati. Infine Anthony acquisisce consapevolezza sulla propria situazione, conscio che resterà per sempre un Jarhead, un “testa di barattolo”, come sono chiamati i militari americani con connotazione dispregiativa. Anthony guarda malinconicamente fuori dalla finestra ripensando al periodo di guerra appena trascorso, ciò che vede fuori dalla sua casa attraverso il vetro non è infatti il vero ambiente che lo circonda, ma il deserto, lo stesso deserto che ha cercato di ucciderlo durante la Guerra di Golfo. Gli ultimi fotogrammi sono davvero significativi, mentre continua il suo monologo egli dice “noi siamo ancora nel deserto”, ma quel “noi” è così significativo che cambia il senso di tutta la scena. In lontananza nel deserto immaginato da Anthony si vede un gruppo di Marines, segno che il senso di appartenenza che identifica “il corpo” e la loro fratellanza sono vissuti come eterni e indisolubili.

“Una storia.

Un uomo usa un fucile per molti anni e va in guerra.

Dopo torna a casa e vede che qualsiasi altra cosa faccia della sua vita, costruire una casa, amare una donna, cambiare il pannolino a suo figlio, rimarrà sempre un Jarhead.

E tutti i Jarhead che uccidono e muiono saranno sempre come me.

Noi siamo ancora nel deserto.”

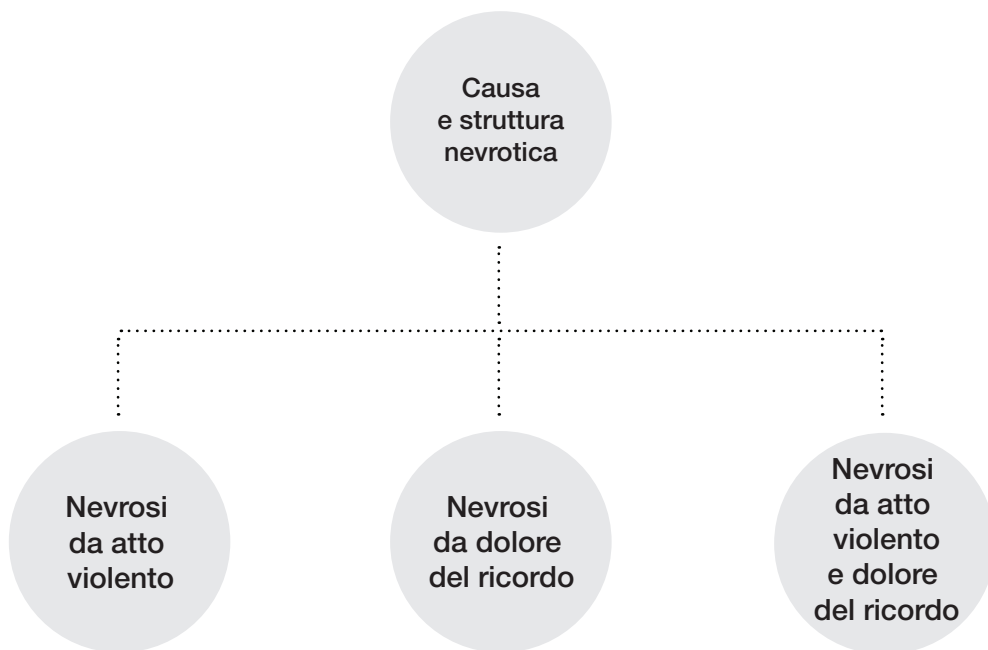
(Anthony Swofford, dal monologo finale di *Jarhead*)



Scena finale di *Jarhead*.



## Morte dei compagni e solitudine



## 4.2 IL SENSO DI COLPA DEL SOPRAVVISSUTO

Hal Moore: "Ce l'hai fatta, sono contento."

Joe Galloway: "Anche lei signore."

Hal Moore: "Già, non me lo perdonerò mai."

Joe Galloway: "Cosa, signore?"

Hal Moore: "Che i miei uomini sono morti e io no."

(Da *We were soldiers* di Randall Wallace, 2002)

Una delle sperienze umane più angoscianti in assoluto è l'esperierienza della colpa. Essa, nelle sue numerose declinazioni quali fallimento, errore, inganno, sperdimento, è presente e informa di sè ogni esistenza umana.

Raccontare cinematograficamente questo tema è complesso per il semplice fatto che tale sensazione non è facilmente inscrivibile in un rapporto di causa-effetto, ma è tortuoso, tormentato ed enigmatico. Questo riguarda in particolare gli scenari di guerra e post bellici oggetto di analisi, dove si confondono e sovrappongono problemi diversi. Si tratta di problemi di disposizione, motivazione, castigo e ingiustizia, scelta e libero arbitrio.

Questo insieme di concetti crea un continuum argomentativo particolarmente fertile per essere trasportato su pellicola, in quanto può far fiorire riflessioni di carattere esistenziale e filosofico per mezzo della cinematografia.

La colpa costituisce uno dei tòpos fondanti la riflessione umana e la sua estroflessione in miti, è quindi naturale che essa sia insita nell'uomo post bellico che mal sopporta il ricordo dei commilitoni morti, in quanto crede che tale sorte sarebbe per giustizia dovuta toccare anche a lui.

Questa costellazione di concetti crea un orizzonte all'interno del quale situare in modo molteplice la condizione umana nella sua unità profonda.

La condizione della colpa, come è trattata in questo capitolo, verte però su una natura intima ed emozionale del soggetto che individua nel non essere morto coi propri compagni una grave mancanza, traducendola in disvalori quali codardia o tradimento della fiducia altrui.

In una prospettiva "altra", lontano dai campi di battaglia, questo concetto è totalmente rovesciato. Si parla di colpa giuridica, dal forte sapore legislativo, che rende il soggetto colpevole di biasimo e imputazione. A questo livello corrisponde un'atteggiamento fisico che porta ad una sofferenza anch'essa fisica.

Il colpevole subisce la perdita della libertà, l'allontanamento dalla comunità, in alcuni casi la morte. Nel caso preso in esame però tutto questo mondo è lasciato da parte per approdare alla narrazione di un senso di colpa intimo, basato sul rimorso e sul continuo ricordo di una condizione a cui ci si è negati. Il fatto che il soldato non scelga se vivere o morire in guerra sembra irrilevante, perchè la propria sopravvivenza è osservata dall'interno morale del protagonista come una grave mancanza alla "chiamata della morte di gruppo".

Gli anni che seguono la guerra sono quindi più bui della guerra stessa, perchè non solo il personaggio ricorda costantemente le scene a cui ha assistito, ma si aggiunge il disprezzo verso sè stessi, nella maggior parte dei casi totalmente ingiustificato. Il cinema si trova nella condizione di descrivere una situazione morale, di forte disagio psichico, che spesso si riflette anche sul piano fisico.

Non si possono dimenticare, per fare un esempio, le mani ricoperte di cicatrici a causa della psicotica abitudine di prendere a pugni i vetri quando il ricordo della guerra si faceva troppo intenso da parte di Joseph (Robert De Niro) nel già citato *Jacknife*, esempio di una deriva autolesionista della personalità.

Kierkegaard nel libro *Il concetto dell'angoscia* (1844) descrive questa sensazione come un evento che scaturisce in un'istante, improvviso e inspiegabile come un salto, preparato dalla vertigine dell'angoscia di fronte alla possibilità infinita della scelta che si pone di fronte all'uomo.

Ecco allora un Kevin Costner distrutto dal rimorso per avere abbandonato il proprio amico commilitone ed essersi salvato su un elicottero nei panni di Stephen, sofferente protagonista di *The war* (Jon Avnet, 1994).

Spesso tuttavia il soldato non ha scelta e si ritrova tra le mani una salvezza non voluta, che anzi odora nella sua mente di colpevolezza.

Ma il cinema si carica sulle spalle il peso di dover narrativizzare un punctum caecum radicato nel cuore dell'esperienza umana, ovvero quella di essere o sentirsi colpevoli. Film che trattano di questi temi come *Taking Chance - Il ritorno di un eroe* (Ross Katz, 2009) o *We were soldiers* (Randall Wallace, 2002), i quali inseriscono il senso di colpa del sopravvissuto senza renderlo oggetto principale della loro storia, ma proprio per questo rendendolo un'implicita colonna sonora che accompagna i personaggi durante le loro azioni.

L'incomprensibilità della sensazione colpevole vissuta dai soldati durante le loro nevrosi post belliche sono così complesse che il cinema lascia lo spettatore nella condizione di capire ciò che vede e trarne conclusioni personali, senza sfociare in una macchina propagandistica. La decisione di lasciare aperto un dialogo tra soggetto narrato e pubblico è in fondo la scelta operata fin dalla notte dei tempi dell'umanità nella struttura di un racconto. Basti a tal proposito pensare come da sempre il mito funga da spiegazione per temi complessi. Oggi il cinema raccoglie questa eredità rendendosi punto di arrivo di un processo narrativo di valori.

#### 4.2.1 ALTERNANZA DI RIFLESSIONE E CONFESSIONE

Come si è già detto il senso di colpa di un soldato per essere sopravvissuto a una guerra mentre i propri compagni sono morti non viene solitamente raccontato nel cinema come l'argomento principale di un film. Tuttavia il tema è così presente e importante per quanto concerne i topos di guerra, che la sua presenza viene più volte suggerita, fino a raggiungere un'apice durante il quale esplode la nevrosi del soldato e le sue difficoltà psicologiche vengono confessate.

Si hanno due momenti argomentativi in questi film, il primo "momento" che si ripete più volte è spesso quello della **riflessione**. Viene raccontato come un'istante in cui la solitudine del soldato è interamente dedicata ai suoi pensieri, spesso osservando degli oggetti fisici che hanno una qualche rilevanza, come delle foto del periodo di guerra. Il teatro di queste scene è sempre molto intimo perchè il pubblico riesca ad instaurare un rapporto col personaggio tramite un'empatia solidale che viene creata con il ricorso a specifiche tecniche.

Un esempio di questi istanti di riflessione, mediante i quali viene proposta al pubblico l'immagine di personaggi con forti problemi e contrasti psicologici in atto si trova in *Taking Chance - Il ritorno di un eroe* (Ross Katz, 2009). Il film è la vera storia di Michael Strobl (Kevin Bacon), colonnello del corpo dei Marines statunitense.

Dopo la morte del commilitone Chance in Iraq, decide di portare il cadavere fino alla città natale del caduto. Durante i 78 minuti di film si succedono immagini di Michael che ragiona sulla condizione dei soldati in Iraq, controllando per lavoro le statistiche delle morti e quindi essendo virtualmente sempre a contatto con essi.

L'espressione sofferente e corrucciata del protagonista è sottolineata da lunghi primi piani e dallo sguardo attento alle statistiche ma contemporaneamente focalizzato sulla propria condizione. Michael malsopporta il fatto di aver scelto di restare nel corpo dei Marines senza rischiare la vita in guerra come hanno fatto i suoi commilitoni, in cambio di un lavoro d'ufficio.



Michael Strobl (Kevin Bacon) in *Taking Chance - Il ritorno di un eroe*.

La luce blu elettrica della notte illumina i suoi lineamenti, induriti dalla realtà che è costretto ad osservare costantemente, affacciandosi giorno dopo giorno alle statistiche sui morti. Il tentativo di restare lontano dalla guerra lo ha avvicinato paradossalmente ai caduti e la grande differenza cromatica tra queste scene di riflessione e la vita ordinaria di giorno, dominate dal sole, dal giallo e dall'arancione creano un forte contrasto.

Il buio domina anche la scena fortemente riflessiva di *We were soldiers*, dove il Tenente Colonnello Hal Moore (Mel Gibson) permette ai propri fantasmi interiori di emergere, osservando il corpo morto di un suo soldato appena diventato padre, e sentendosi responsabile dell'accaduto. Anche qui sono il blu e nero che dominano la scena e i primi piani permettono una visione ravvicinata della sofferenza interiore del protagonista, che ha paura di mandare i propri uomini a morire senza motivo. La luce crea forti contrasti e disegna una sagoma sofferente sul volto del Tenente Colonnello. Il particolare del braccio del giovane morto serve a focalizzare l'attenzione sul braccialetto con il nome della figlia appena nata, aumentando la carica drammatica della scena.



Particolare del braccio del giovane soldato morto e Hal Moore (Mel Gibson) in *We were soldiers*.

Ciò che si evince da questa prima fase è che la riflessione si identifica con un momento solitario, in cui il soldato resta con sè stesso e raccoglie i propri pensieri di colpa e responsabilità verso ciò che è accaduto.

Particolari fisici come un braccialetto o delle statistiche informatiche sulle morti mettono il personaggio a confronto con ciò di cui si sente colpevole, preparando il momento dello sfogo finale.

Lo stesso esempio ancora è osservabile in *Windtalkers*, dove il Sergente Joe Enders (Nicolas Cage) viene maledetto da un commilitone morente in quanto ritenuto responsabile del massacro della propria divisione. Lo sguardo del soldato che maledicendolo lo fissa negli occhi lo accompagnerà come un fantasma per il resto della guerra, cambiando il suo atteggiamento nei confronti di sè stesso e del proprio operato. Il senso di colpa lo riduce inizialmente a una situazione di totale apatia. Nell'ospedale militare dove Joe è ricoverato dopo l'incidente si può osservare il ritorno dell'ormai già citato sguardo nel vuoto, perchè con gli occhi della mente l'uomo rivede il suo commilitone morente. In questo caso anche il sonoro aiuta a capire i suoi pensieri, poichè in modo ovattato si sente in lontananza il suono della battaglia, che è ormai solo nella mente di Joe.



Sergente Joe Enders (Nicolas Cage) nel momento dello shock per la morte del suo commilitone e travolto dal senso di colpa in ospedale in *Windtalkers*.

In particolare il personaggio sente risuonare nella propria mente gli ordini da lui stesso dati ai commilitoni, proprio quelli che li hanno condotti alla morte. Interessante a questo proposito il dolore per la ferita riportata all'orecchio. Quando Joe sente nella mente le voci che lo portano al senso di colpa, si tocca l'orecchio, come se si sentisse ancora in mezzo a quel caos. Tuttavia il dolore è ormai insito nella mente del protagonista ed è passato da un piano fisico (ferita all'orecchio) a un piano mentale insostenibile.

Se quello della riflessione è un istante che vede il personaggio alle prese con sé stesso, il secondo momento che fa da padrone al canovaccio dei film che riguardano il senso di colpa per la morte degli amici è la **confessione**. L'intensità emotiva è simile a quella della riflessione, ma presenta degli aspetti che sono ridondanti e si ripetono con costanza in ogni film.

La confessione riguarda il confronto tra il soggetto autoproclamatosi colpevole e un altro personaggio col quale il protagonista interagisce. Si tratta spesso di altri militari, in grado di comprendere la situazione del protagonista e dare un'opinione che rientri negli schemi mentali militareschi.

Importante inoltre è capire che il personaggio durante la confessione non si rivolge al "personaggio confessore" come a uno psicologo, perchè questo riguarda un altro tema analizzato. Il rapporto che si stabilisce tra i due è di solidarietà nei confronti di chi ha visto la guerra, e di comprensione quasi fraterna.

In *Taking Chance - Il ritorno di un eroe* il protagonista Michael confessa a Charlie, un veterano della guerra in Korea, che sente di aver tradito il corpo dei Marines, e che il suo posto doveva essere accanto al soldato che ora sta riportando a casa in una bara. Sostiene che la notte è il momento in cui esce dalla propria ipocrisia, mentre controlla i nomi dei morti in guerra, sentendosi colpevole.



Charlie parla con Michael Stobr (Kevin Bacon)  
in *Taking Chance - Il ritorno di un eroe*.

Come osservato, le scene di notte vengono utilizzate in questo film al fine di far emergere un substrato della coscienza lasciato dormiente durante il giorno. La soluzione al dilemma viene data da Charlie, il quale sostiene che Michael dovrebbe abbandonare questi pensieri in quanto ora è un testimone, e senza testimoni i morti svaniranno per sempre. Il cinema traduce in queste scene un bisogno di comunicare il proprio stato di angoscia da parte del protagonista a qualcuno che lo possa comprendere. Così il confessore si conferma essere un soggetto che ha visto coi propri occhi la guerra anche in *We were soldiers*. Alla fine del combattimento che costituisce la scena madre del film Hal Moore si guarda attorno, disperato per la morte dei suoi soldati e angosciato perchè si ritiene responsabile della loro morte. Ancora una volta un massiccio utilizzo del campo e controcampo aumenta il rapporto tra i due personaggi attorno al quale si sviluppa la confessione. Di inquadratura in inquadratura però si passa da mezze figure a primi piani e talvolta a primissimi piani. Questo avviene perchè durante il progredire della scena il livello emotivo, accentuato da soundtrack particolarmente suggestive, evolve verso un culmine emozionale che è al tempo stesso esplosione e sacralizzazione della mentalità del soldato, andando ad indagarne l'espressività sempre più a fondo. Hal Moore dunque si rivolge a Joe Galloway, fotografo di guerra che ha appena avuto il suo battesimo del fuoco ed è sopravvissuto. In una crisi di pianto il protagonista confessa al reporter che non si perdonerà mai di non essere morto coi propri soldati.



Il tenente colonnello Hal Moore e Joe Galloway in *We were soldiers*.



Il linguaggio cinematografico utilizzato per questo momento “sacralizzante” della confessione cambia però totalmente in *The War* (Jon Avnet, 1994). Qui Kevin Costner interpreta Stephen, un reduce del Vietnam che non si perdona per aver lasciato morire un suo amico e commilitone durante un attacco da parte dei Vietcong. Stephen racconta al figlio Stu (un giovanissimo Elijah Wood) di aver scelto di salvarsi salendo su un elicottero di supporti, abbandonando così l'amico ferito al nemico. Un sound bridge catapulta lo spettatore dal dialogo tra padre e figlio, che avviene in un bosco, dentro al cuore del conflitto in Vietnam.

Il flashback mostra Stephen in guerra, mentre la sua voce narrante continua un monologo che prende la forma di testamento morale al figlio.

Al termine della narrazione il padre utilizza il racconto come forma di istruzione, comunicando a Stu che non vi è nulla per cui valga la pena combattere e morire in quel modo. Il contrasto tra il buio del flashback interrotto dalle luci accendanti delle esplosioni e da un montaggio che ricerca particolari come primi piani dei soldati feriti e scene di violenza contrasta fortemente con la situazione nel bosco.

In questo luogo i due personaggi sono immersi in una cornice di tranquillità che crea un'ulteriore contrasto con il caos interno di Stephen.

Si tratti di flashback o di insistenza sul presente, di scene notturne o diurne, quello che il film cerca di far affiorare è un problema interiore che prende sempre più possesso dei soldati anche oggi, riuscendo a comunicarlo attraverso momenti che vanno a cogliere forti aspetti dell'intimità.



Riappacificazione tra Stephen e suo figlio Stu dopo la confessione del padre in *The war*.

## 4.2.2 L'OGGETTO-SIMBOLO COME ICONA DEL RICORDO

Un elemento comune a questi film riguarda il ruolo della lapide, o più in generale del cimitero militare. Queste due icone rappresentano il ricordo, estetizzando il concetto con la semplicità e il rigore estetico tipico del mondo militare.

L'istante in cui il soldato si confronta con l'oggetto carico di significato rappresenta, insieme a quelli già citati, il momento riflessivo e di confessione, ovvero il terzo climax emozionale. Si tratta infatti sia visivamente che narrativamente di un punto di arrivo nel film, durante il quale lo spettatore assiste alla sublimazione della sofferenza nell'atto del rito. Se in alcune pellicole il funerale del militare è visto come una parodia della realtà dai parenti del caduto, e vengono criticati quei "tre colpi a salve" che sono finti quanto il dolore dello Stato per la morte dei suoi soldati, in altri casi questo è vissuto come un momento solenne, anche se con qualche differenza.

Nel mondo reale i funerali dei soldati sono cerimonie molto sentite e in particolare gli Stati Uniti d'America dedicano grande attenzione ai monumenti in memoria delle vittime di guerra, anche se la maggior parte dei paesi che hanno partecipato a una guerra nello scorso secolo ne hanno costruiti a fini commemorativi.

Per l'ennesima volta il cinema si trova a voler porre in primo piano la dialettica tra i volti rigati di dolore e l'elemento iconografico che rimanda al ricordo di tempi passati, e di uomini che appartengono a quel passato.

In *Giardini di pietra* (Francis Ford Coppola, 1987) il Sergente Clell Hazard (James Caan) e il sergente Maggiore 'Goody' Nelson (James Earl Jones) sono a capo del III reggimento, detto "Old Guard", il cui compito è di svolgere il servizio di guardia d'onore per i funerali dei caduti che vengono inumati nel Cimitero nazionale di Arlington, i giardini di pietra del titolo. In questo film quindi il cimitero è protagonista, poichè attorno ad esso si svolge la vicenda, ed assume il ruolo di campo gravitazionale attorno al quale orbitano i personaggi, destinati inevitabilmente ad essere ingoiati da questo.

Se la lapide è il ricordo del singolo e quindi del rapporto dialettico individuale tra il soldato dilaniato dal senso di colpa per la propria sopravvivenza e il caduto in battaglia, il cimitero si situa come un rapporto tra il singolo e la pluralità presentata iconograficamente come unità. Nel cimitero il tempo si ferma, non vi è un passato e non vi è un futuro, così l'unico tempo che resta è quello di chi visita la tomba.

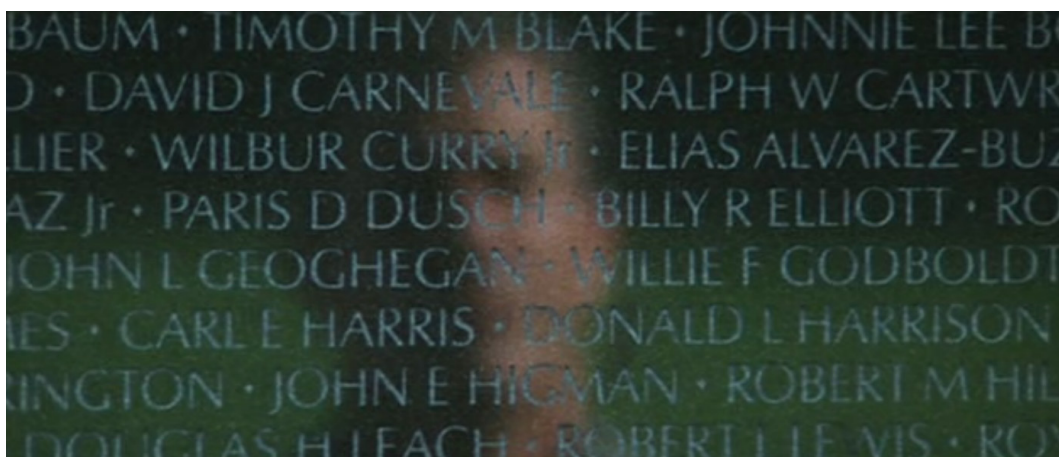
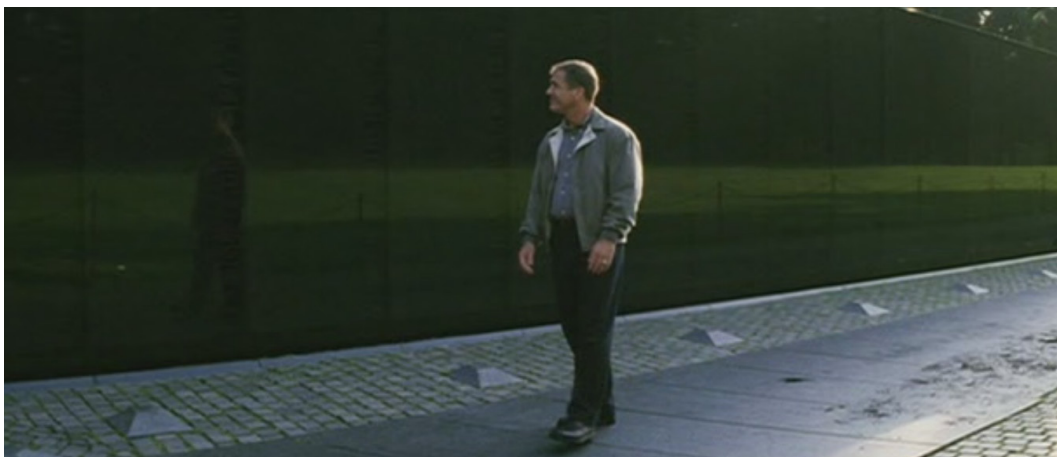
In *Salvate il soldato Ryan* (Steven Spielberg, 1998) all'inizio e alla fine del film viene presentato il protagonista, il soldato James Francis Ryan (Matt Damon) mentre ormai vecchio visita la tomba dell'uomo che lo ha salvato durante la seconda guerra mondiale, il capitano John H. Miller (Tom Hanks). Così l'intera pellicola, esclusi i minuti iniziali e finali, diventa un lungo flashback, che spiega e giustifica il dolore di James davanti alla tomba del suo salvatore.

“Ogni giorno penso alle parole che lei mi ha detto quel giorno sul ponte. Ho cercato di vivere la mia vita nel migliore dei modi. Spero che sia bastato. Spero che almeno ai suoi occhi mi sia meritato quello che tutti avete fatto per me.”  
(James Francis Ryan in *Salvate il soldato Ryan*)



L'ex soldato James Francis Ryan davanti alla tomba del capitano John H. Miller in *Salvate il soldato Ryan*.

Con un balzo temporale il cinema è in grado di raccontare la stessa dinamica contestualizzandola nella guerra del Vietnam. Nel finale di *We were soldiers* l'elemento col quale il personaggio si deve rapportare è il Vietnam Wall Memorial. La scena si apre con un campo lungo che sottolinea la lunghezza sterminata del monumento, segno di tutte le vite americane spente durante il conflitto. Attraverso un fluire delle inquadrature il regista fonde l'immagine del tenente colonnello Hal Moore con i nomi scritti sul monumento, per rimandare al fatto che il personaggio non può dimenticare ciò che è stato, e sarà sempre con la mente e con il cuore fra di loro, perchè secondo la sua moralità doveva esserci anche il proprio nome tra i caduti in battaglia.



Il tenente colonnello Hal Moore davanti al Vietnam Wall Memorial in *We were soldiers*.

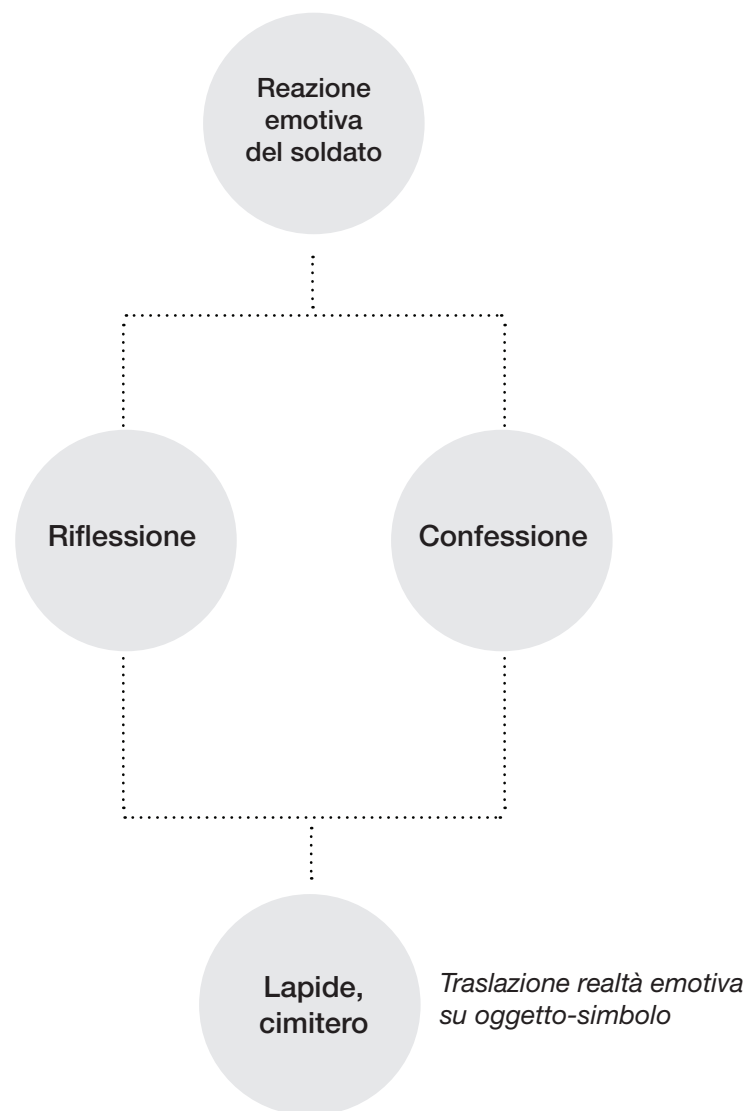
Un ulteriore salto temporale porta a *Taking Chance - Il ritorno di un eroe*, nel quale la bara che ospita Chance diventa protagonista-simbolo dell'interno film. Vi è un continuo rapportarsi del marine Michael Stobr con essa, ricoperta da onnipresente bandiera statunitense.

La ferrea disciplina militare impone che Michael non abbandoni mai la bara, e che la custodisca fino a quando non sarà sepolta nel cimitero della città natale del caduto. A differenza di altri film, in questo caso il rapporto tra l'oggetto simbolo e il protagonista è costante e diventa il *life motif* della storia. Scene come la notte all'aeroporto durante la quale Michael dorme nel sacco a pelo accanto alla bara nel freddo dell'hangar, pur di non lasciare il caduto da solo, o il momento della preparazione al funerale col protagonista da solo a fissarla e vegliare su di lei, entrano fortemente nell'immaginario del pubblico, preparandolo al funerale finale nel quale il senso di colpa del protagonista sfocia nella commozione per la perdita di Chance, al quale risponde rendendo onore alla salma attraverso il codice militare. In conclusione si nota come, indipendentemente dalla guerra raccontata, la dialettica tra il soldato sopravvissuto e l'oggetto simbolo (cimitero, monumento commemorativo, bara) vive attraverso gli anni e racconta una di quelle conseguenze di guerra che hanno un forte impatto negativo sulla mente del personaggio, sublimando la condizione psicologica in un rapporto uomo-oggetto che si traduce in mondo mentale.



Michael Stobr veglia sulla bara di Chance in *Taking Chance - Il ritorno di un eroe*.

## Il senso di colpa del sopravvissuto



## 4.3 IL SENSO DI COLPA PER GLI ATTI COMPIUTI

”Ci sono un sacco di stronzate che ho fatto laggiù, e con quei ricordi dentro è difficile vivere, e non vorrei vedere giovani come voi che tornano a casa e devono portarsi dietro quello schifo per tutta la vita”.

(Il reduce Luke Martin parlando a una folla di studenti in *Tornando a casa*)

Se il senso di colpa per essere sopravvissuto ai compagni è un argomento molto presente e sentito nei film sulle conseguenze psicologiche che la guerra provoca nei soldati, quello per gli atti compiuti è un tòpos di ancora più lunga memoria. Come si avrà modo di osservare esso scava in profondità nella mente umana, appoggiandosi alla psicanalisi e alla filosofia per riuscire a capire come la mente del soldato rielabori il ricordo del proprio operato e della propria moralità.

Questo tema è insito nei maggiori conflitti narrati, ma si estende anche a temi meno trattati come la guerra d'indipendenza americana, con *Il patriota* (Roland Emmerich, 2000). Il carattere di universalità di questo argomento lo rende vasto e complesso nella sua interpretazione e riproposizione in chiave cinematografica.

Per comprendere il fenomeno il cinema ha dovuto guardare con attenzione allo scibile umano per fare propri dei concetti base radicati nella cultura e in grado di creare uno scheletro tematico-figurativo all'interno del film.

La ricerca filmica fa fronte alla domanda che il soldato si pone circa gli atti che ha compiuto e al fatto che dovrà convivere con essi per il resto della vita.

In un famoso carteggio tra Albert Einstein e Sigmund Freud dal titolo *Perchè la guerra?* (1932) il fisico si interroga sulla natura psicologica della tendenza umana alla guerra e alla violenza. Ciò è particolarmente interessante se si nota come nel cinema il momento in cui il soldato ripensa a ciò che ha compiuto è vissuto con un pentimento tale da non far comprendere, a sè stesso e all'osservatore, cosa lo abbia portato a compiere determinate azioni.

Einstein scrive infatti a Freud: “C'è un modo per liberare gli uomini dalla fatalità della guerra? È ormai risaputo che, col progredire della scienza moderna, rispondere a questa domanda è divenuto una questione di vita o di morte per la civiltà da noi conosciuta, eppure, nonostante tutta la buona volontà, nessun tentativo di soluzione è purtroppo approdato a qualcosa”. Continua poi: “Il mio pensiero non m'aiuta a discernere gli oscuri recessi della volontà e del sentimento umano”.

Ecco allora profilarsi il problema della guerra sul piano individuale e psicologico. Rispondere alla domanda “Perchè ho fatto questo?” diventa un'imperativo impellente per il soldato, la sua nevrosi lo tocca così in profondità da desiderare spesso la morte. Risponde allora Freud ad Einstein: “Lei si meraviglia che sia tanto facile infiammare gli uomini alla guerra, e presume che in loro ci sia effettivamente qualcosa, una pulsione all'odio e alla distruzione, che è pronta ad accogliere un'istigazione siffatta. [...] non posso far altro che convenire con Lei. Noi crediamo all'esistenza di tale istinto e negli ultimi anni abbiamo appunto tentato di studiare

le sue manifestazioni. [...] Pertanto quando gli uomini vengono incitati alla guerra è possibile che si destino in loro un'intera serie di motivi consenzienti, nobili e volgari, quelli di cui si parla apertamente e altri che vengono tacuti".<sup>1</sup>

Cinematograficamente questa idea viene resa in modo molto forte osservando la brutalità col quale si può comportare il personaggio durante la battaglia e a riposo, dove esso quasi non riconosce in sé l'istinto e la condizione mentale che lo avevano pervaso durante la furia del combattimento. La tensione umana a cancellare gli atti compiuti e il contrasto tra queste due personalità origina la nevrosi psichica e una serie di disturbi post-traumatici che soggiogano il personaggio.

Il senso di colpa è espresso sotto forma dicotomica, sembra infatti che la difficoltà insita nella descrizione di un problema così profondo debba essere raccontata attraverso l'atto fisico per assumere valore. Questo significa che i processi mentali post traumatici vengono elaborati dal soggetto rispondendo a un'esigenza di chiarificazione personale fondamentale per la convivenza con sé stessi.

Nel momento in cui l'elaborazione avviene, essa è contornata da uno stato mentale che non permette di osservare con oggettività il proprio passato per interpretarlo. Così si assiste alla reazione del personaggio che assume il carattere estetico di una oggettivazione di un moto dall'interno all'esterno. Il tormento interno si sviluppa alimentato dai pensieri nevrotici del soldato e si ripercuote sulla realtà esterna fatta di personaggi e ambienti. L'atto compiuto da colui che soffre del disturbo psichico ha sempre carattere di estremismo, perchè si pone come conclusione o svolta fondamentale nella sua vita.

In *Yellow Birds* Kevin Powers descrive la propria esperienza di guerra, passando per la perdita dei compagni fino all'orrore della guerra che ha tracciato la folle rotta della sua deriva esistenziale.

Secondo lo scrittore Tom Wolfe si tratta di una riproposizione in chiave moderna di *Niente di nuovo sul fronte occidentale* di Erich Maria Remarque, il libro che ha ispirato *All'ovest niente di nuovo* (Lewis Milestone, 1930). Il titolo del libro di Powers trae spunto da una filastrocca che i Marines cantano marciando, e che spiega come la mente dei soldati assuma istinti di distruzione verso tutto.

*Un uccellino giallo con il becco tutto giallo  
se ne stava posato sul mio davanzale  
l'ho fatto avvicinare con un pezzo di pane  
e poi gli ho sfondato quella testa di cazzo.  
(Filastrocca dei Marines americani)*

Di ritorno dalla guerra il soldato deve riallinearsi con gli standard di comportamento e mentali della società, ma è molto difficile cambiare assetto mentale dopo aver vissuto situazioni estreme. Il ricordo che ritorna nella quiete domestica e nella calma della propria patria diventa insopportabile e rimane come un solco indelebile nella mente.

---

<sup>1</sup> Einstein A., Freud S., *Perchè la guerra?*, Bollati Boringhieri, Torino, 1997



### 4.3.1 LA SCELTA: IL TESTIMONE E IL SUICIDA

Il ricordo degli atti compiuti in guerra resta nella mente del soldato e questo si trova a dover affrontare la gestione del ricordo doloroso e del senso di colpa.

L'elemento comune a molti film consiste in un periodo che è quello subito dopo il conflitto, dove il personaggio portatore di PTSD non ha ancora strutturato nella propria mente un ricordo elaborato di quanto è avvenuto in guerra, e non si ha neanche una profilazione chiara del suo carattere. Questo infatti acquisisce dinamicità ed evolve in poco tempo la propria condizione mentale.

In *Tornando a casa* (Hal Ashby, 1978) per fare un esempio il personaggio protagonista Luke è presentato come un irascibile veterano del Vietnam a cui ormai non interessa più niente dei valori per cui aveva lottato, della guerra e di chi gli sta intorno. Evoluzione inversa è quella di Steve Butler (Tommy Lee Jones) in *Tra cielo e terra* (Oliver Stone, 1993). Qui il soldato di ritorno dal Vietnam appare calmo e gentile con tutti, così tanto da insospettire lo spettatore attraverso dettagli che il regista immette nel film per far presentare l'arrivo di un elemento negativo (particolari degli occhi nervosi, fronte imperlata di sudore da fattore ansioso).

Le due pellicole si trovano a viaggiare su due binari paralleli ma in direzione opposta. Si può quindi delineare una divisione narrativa non contraddittoria ma che percorre due strade contrarie, legate cioè alla scelta che il soldato deve fare per sopravvivere alla propria nevrosi.

#### **Scelta 1: testimonianza e impegno sociale**

Il personaggio cerca un modo per dare un significato e motivazioni a quello che è successo. La risposta a cui arriva attraverso un lungo periodo di sofferenza e di rifiuto di rapporti sociali è che ciò che ha fatto in guerra è stato un errore. La conseguenza più diretta è il passare dal piano personale al piano sociale, considerando ingiusto l'intero conflitto e le motivazioni per cui esso è stato voluto dalla propria patria. Viene presentato così il punto di arrivo nella dinamicità del personaggio. Esso ha subito un percorso interiore che lo ha portato ad essere all'origine un'attivista politico e bellico forgiato nella convinzione di una guerra giusta. Lo shock subito rimette in discussione i suoi valori, il senso di colpa per ciò che ha fatto lo tormenta ed esso deve cambiare per trovare una soluzione alla propria nevrosi. Il personaggio diventa un attivista politico e sociale che fa della campagna contro la guerra la propria ragione di vita. Esempi di questo tipo si possono riscontrare in film come *Tornando a casa* e *Nato il quattro Luglio*.

#### **Scelta 2: la fuga e il suicidio**

La dinamicità del personaggio si esprime qui in modo molto diverso rispetto al precedente, viene portata sullo schermo infatti una personalità che presenta le stesse caratteristiche iniziali viste nella scelta 1, ma si caratterizza spesso per una superficiale arroganza che rende il soggetto sgradevole al pubblico fin dal principio. La propaganda militarista ha grande effetto su questo genere di personalità, tanto da portare a vedere l'intervento armato come una questione di una semplicità disarmante dettata da una sottovalutazione del nemico e dal rappresentarlo in

modo caricaturale e grottesco. L'impatto con la realtà bellica però provoca uno shock estremo nell'individuo, che malpreparato al conflitto da superficiali idee di ovvia supremazia sull'avversario si scontra con l'onnipresente orrore.

Al ritorno dall'esperienza di guerra il PTSD si impadronisce del personaggio, che rivive le proprie gesta come atti dettati dalla propria ignoranza e da quello strano fenomeno di momentaneo oblio della coscienza che viene sostituita dall'imperativo "uccidere". A questa già drammatica situazione si unisce la vergogna nei confronti di amici e famigliari, per essere stato così cieco e convinto della bontà delle proprie idee a favore della guerra, che ora vedono ciò che resta dell'uomo che avevano conosciuto. Egli è ormai un'ombra, una sagoma senza vita, dilaniata da ciò che ha visto e tormentata da ciò che ha fatto. L'unica soluzione che l'uomo in questa condizione adotta è la fuga, l'andare via da questa fossilizzazione della memoria, ma quando capisce che i suoi pensieri lo perseguiteranno ovunque non gli resta che il più estremo dei gesti, ovvero togliersi la vita.

Esempi di questi casi sono riscontrabili in *Tra cielo e Terra* e di nuovo in *Tornando a casa*.

Il caso di quest'ultimo film è il più esemplificativo nel descrivere l'ambivalenza dell'individuo che causa una biforcazione nelle possibilità future del personaggio. In esso sono racchiusi entrambi gli aspetti citati, attraverso un'attenta e approfondita caratterizzazione dei personaggi. Basti pensare che il film si è aggiudicato l'Oscar per la migliore sceneggiatura originale (Nancy Dowd, Waldo Salt e Robert C. Jones) nel 1979, miglior attore protagonista a Jon Voight e Nomination miglior attore non protagonista a Bruce Dern. L'attenzione riservata a restituire dei ritratti veritieri e completi dei due personaggi, che rappresentano poli opposti legati dal filo comune del trauma da guerra, rende questa pellicola un esempio perfetto di narrazione riguardante il problema in essere.

Il contrasto è evidente già nei titoli di testa, dove scene che raffigurano soldati che si allenano mentre aspettano solo il loro momento per partire verso il Vietnam si alternano a sequenze dove i veterani sono alle prese con riabilitazioni in piscina e luccicanti sedie a rotelle che racchiudono il mondo delle conseguenze del conflitto subite da questi.

Luke (John Voight) rappresenta a pieno titolo la scelta 1, ovvero quella operata da colui che ingenuamente è andato in guerra per servire il suo paese e di ritorno dal conflitto capisce di avere essere stato in errore e di essersi arruolato perchè ha creduto in un falso mito militaresco. Dopo un periodo di rifiuto totale della società dettato anche dall'handicap che lo costringe su una sedia a rotelle Luke capisce che il modo per superare il proprio trauma è cercare di servirsi di ciò che ha visto per convincere i giovani a non arruolarsi, perchè teme che possano fare la sua stessa fine. Nel film si trovano quindi due Luke diversi, racchiusi in un'unica persona che evolve il proprio io interiore.

Nella scena di apertura che precede i titoli di testa, dei veterani discutono sulla loro

condizioni e sulla problematica situazione psicologica di quelli che sono tornati con loro. Il dialogo è esplicativo del sentimento del veterano che deve giustificare a sè stesso ciò che ha fatto e la propria attuale condizione.

“Io lo capisco, è perchè alcuni di noi, non tutti noi, ma alcuni di noi hanno bisogno di giustificare a sè stessi che cazzo hanno fatto là. Perchè se torniamo e diciamo che non è servito a niente, che quello che è successo non è servito a niente, qualcuno può avere un senso di frustrazione. Devono dire a sè stessi, si devono convincere e magari si raccontano bugie, si ripetono “Quello che ho fatto era giusto. Perchè se no mi riducevo così? Devo giustificare il fatto che sono paralizzato, devo giustificare l’uccisione della gente, e allora dico che era giusto”. Ma quanti ne conoscete voi che guardando in faccia la realtà dicono “quello che ho fatto era sbagliato, mi hanno fregato, m’hanno fatto fare una stronzata”. Quanti sono capaci di vivere pensando che sono storpi e paralizzati per niente?”

*(Tornando a casa. Discorso del veterano nella scena d’apertura)*

Durante questo dialogo viene presentato il protagonista Luke, la drammaticità del discorso viene aumentata dalla scultorea figura del personaggio ritagliata da una luce che arrivando dall’alto, ne mette in ombra il viso pensieroso. Nel frattempo l’inquadratura stringe sul viso del giovane, accigliato e corrucciato, fino ad arrivare a un primo piano il cui effetto è aumentato dal significato delle parole pronunciate dal veterano rabbioso.



Luke (John Voight) nella scena di apertura di *Tornando a casa*.

Alla fine del film il personaggio è totalmente mutato, ha preso coscienza di sé e degli avvenimenti che gli sono capitati. La scena madre del film raffigura uno Luke che si trova a dover parlare con alcuni studenti in una scuola, confrontandosi con un reclutatore dell'esercito che si trova in loco per la ragione opposta a quella del protagonista. Così il monologo finale vede il protagonista che si staglia dietro le teste degli studenti, quelle teste che rimandano al concetto di mente (da riempire di idee, non di ideologie), mentre la camera scivola lentamente verso il profilo del protagonista. Più il discorso si fa emozionante più il viso viene inquadrato da vicino, la maggior parte del tempo di profilo, per mantenere vivo il discorso del dialogo tra il personaggio e gli studenti. Un'elemento pregnante della scena è il microfono attraverso il quale Luke diffonde la propria visione antimilitarista. Si tratta di un simbolo, il microfono è la metafora della voce dei veterani che si diffonde ai giovani, nella speranza che essi non cadano negli stessi errori.



*Tornando a casa.* Luke (John Voight) parla agli studenti della propria esperienza durante la guerra in Vietnam.

Parallelamente si sviluppa nel film la storia del Capitano Bob Hyde (Bruce Dern), la cui moglie Sally Hyde (Jane Fonda) diventerà amante di Luke, affascinata dalla profondità dei suoi pensieri antimilitaristi opposti all'ottusità patriottica del marito. L'evoluzione del personaggio di Bob è evidente e chiara come quella di Luke già dalle prime scene. Parlando con un suo amico commilitone Dink Mobley (Robert Ginty) il personaggio ride pensando a come sarà gettato in pieno Vietnam in un momento della guerra molto caldo. Il due sorridenti scherzano tra loro senza avere capito di fatto a cosa stanno andando incontro.

Il primo momento in cui Bob inizia il suo decadimento psicologico e morale si osserva quando Sally va a trovarlo durante la guerra. All'interno di un bar la donna si accorge del cambiamento del marito, che dice: "È tutto un gran casino. Tutte queste stronzate sul Vietnam... ce le ho in testa, non me ne libero. In televisione ti fanno vedere com'è il Vietnam, di sicuro non ti fanno vedere cos'è".

La scoperta del tradimento della moglie è per Bob il colpo definitivo che fa collassare la sua mente già duramente provata dal PTSD. Così in un'impeto di ira lo sfogo del personaggio emerge in una casa con una luce bianca che penetra dalle finestre e situa questo confronto fuori dallo spazio e fuori dal tempo. La forte crisi di Bob si legge nelle sue parole mentre grida: "lo voglio essere tuo marito! E non me lo merito! Non merito neppure la medaglia del cazzo che mi daranno domani...".



*Tornando a casa. Il confronto tra i tre protagonisti.*

Il senso di colpa del personaggio è ormai radicato nella mente e all'arrivo in casa di Luke, Bob si lascia andare a una confessione quando dice: "Devo soltanto cercare di capire quello che è successo dentro di me...e come fare a superarlo".

L'epilogo segna la strada che i due hanno deciso di intraprendere, Luke sceglierà la vita e metterà la sua esperienza al servizio dei giovani mentre Bob ormai dilaniato internamente dalle nevrosi opterà per il suicidio.

La scena è strutturata in modo molto toccante, con un'alternanza di sequenze che continuano a portare lo spettatore alle due diverse situazioni.

Luke prende la parola nella scuola e inizia a parlare con gli studenti, nel frattempo Bob, vestito con la divisa da cerimonia militare, si trova su una spiaggia e fissa il mare che si staglia dinanzi a lui. Il personaggio inizia a spogliarsi, segno metaforico che tutto ciò in cui credeva come i valori militari ormai non hanno più senso per lui. Infine Bob si sfilava la fede dal dito e la deposita in mezzo ai vestiti piegati sul parapetto della gabbia del guardaspiaggia. A questo punto il personaggio si è liberato di tutti i legami falsi che lo hanno condotto fino a quel punto, segnando così la rinuncia anche ai legami affettivi che potevano salvarlo.

Quando si torna alla situazione di Luke il personaggio si commuove nel raccontare ai giovani la sua situazione e i danni psicologici con cui è costretto a convivere.

La scena si chiude con Bob che nudo nuota verso il largo nell'oceano, segnando la fine della sua vita, ormai incapace di convivere con sé stesso. La scelta della canzone che fa da sfondo all'epilogo del film è significativa, si tratta di *Once i was* (Tim Buckley, 1967). Le parole del testo richiamano la situazione dei protagonisti, focalizzandosi sul tema del ricordo e sul desiderio di tornare a un tempo passato, un tempo prima della guerra, un tempo dove era ancora possibile vivere.

“E anche se hai dimenticato  
Tutti i nostri miseri sogni  
Mi ritrovo a cercare  
Tra la cenere delle nostre rovine.  
Cerco i giorni in cui sorridevamo  
E le ore che passavano sfrenate  
Con la magia dei nostri occhi  
E il silenzio delle nostre parole

E a volte mi chiedo  
Solo per un po'  
Ti ricorderai mai di me?  
Mai di me”  
(*Once i was*, Tim Buckley, 1967)



*Tornando a casa. Scena finale.*

Se in *Tornando a casa* la differenza tra la scelta finale effettuata dai personaggi è visibile all'interno del medesimo film, è possibile stabilire dei paragoni anche tra pellicole differenti. Si consideri il caso di *Nato il quattro luglio* e *Tra cielo e Terra*, il primo risale solo a quattro anni prima del secondo. Il paragone è interessante perchè entrambi i film sono del regista Oliver Stone, che ha fatto dei film di denuncia sulla guerra in Vietnam un proprio marchio di fabbrica.

I due protagonisti sono rispettivamente Ron Kovic (Tom Cruise) e Steve Butler (Tommy Lee Jones). Ron Kovic è un giovane statunitense nato il 4 luglio 1946 che vive secondo il motto "O ami l'America o te ne vai". Nel 1964, all'età di 18 anni, decide di arruolarsi volontario nel corpo dei Marines e, diventato Sergente, viene destinato a partire per la guerra del Vietnam nell'ottobre 1967, spinto da uno spirito di servizio alla patria come i suoi antenati nella Guerra d'indipendenza degli Stati Uniti d'America e nelle guerre mondiali. L'ottusità patriottica idealista del personaggio non si traduce in un rifiuto della guerra appena perso l'uso delle gambe e quindi condannato alla sedia a rotelle a vita, ma si fa largo in mezzo ai sensi di colpa per aver accidentalmente ucciso un suo commilitone. Ron si trova così con grosse difficoltà psichiche, dove ciò che ha fatto in guerra lo perseguita. Questa sensazione è la stessa provata da Steve in *Tra cielo e terra*, anche se la sceneggiatura prevede di eclissare totalmente la parte dei combattimenti del personaggio in Vietnam, per seguirlo dal momento in cui porta negli Stati Uniti una giovane donna vietnamita per sposarla. Il passato di Steve e ciò che ha fatto in guerra causeranno il suo collasso mentale, impossibilitato a far fronte alle colpe di cui si è macchiato durante il conflitto.

L'assetto narrativo dei due film diverge riguardo un punto fondamentale. Di Ron vengono analizzati i valori e la messa in discussione di essi. Evento che lo porta a diventare un paladino della causa pacifista e a scegliere di essere un testimone. L'atteggiamento di Steve è quello della chiusura in sé stesso, nel tentativo fallimentare di allontanare i fantasmi del passato per cercare di vivere una desiderata quanto lontana vita normale.

L'incapacità di rendersi testimone di una bugia viene manifestata in primo luogo proprio da Ron in una scena in cui viene chiamato su un palco nella sua città natale per parlare della propria esperienza in guerra. Quando si trova a dover difendere l'intervento armato descrivendone la positività il protagonista si blocca, impossibilitato da sé stesso e dalla propria coscienza a compiere un tale gesto. Ha inizio da qui la seconda fase del film, quella in cui Ron elabora il male che ha compiuto in guerra e l'ingiustizia di una guerra sporca, effetto aumentato dal suono delle pale dell'elicottero bellico presenti solo nella sua mente.

Dopo avere incontrato nuovamente Timmy (Frank Whaley) e parlando con l'amico degli orrori visti in guerra, i due veterani cambiano completamente mentalità e affrontano quello che hanno fatto cercando di impedire che questo non avvenga più in futuro, con nuove generazioni di americani pronti a combattere una guerra che hanno elaborato essere ingiusta.



La scena finale mostra come il cammino di Ron sia ormai segnato dal dovere della testimonianza attraverso una scelta registica originale. Mentre il personaggio percorre il corridoio che lo porterà sul palco, da dove potrà parlare all'intero paese, i membri della stampa lo circondano. I flash delle macchine fotografiche portano a micro flashback che si attuano nella mente di Ron, in cui rivede il suo passato e capisce che ciò che sta facendo è il modo giusto per affrontare i propri traumi. Il protagonista è diventato un simbolo, un'icona e un esempio per il mondo grazie alla sua sofferenza.

“La strada è stata lunga per noi reduci, solo adesso io sento di essere tornato a casa. Sì forse ora siamo tornati a casa.”  
(Ron Kovic, battuta finale di *Nato il quattro Luglio*)



*Nato il quattro Luglio*. Scena finale.

La scelta opposta a quella di Ron è rappresentata dunque da Steve di *Tra cielo e Terra*. Nonostante il personaggio cerchi la chiusura in sé stesso e per gran parte del film appaia pacato e calmo, senza disturbi nevrotici, è in realtà profondamente segnato da ciò che ha fatto in guerra e la pellicola propone un'escalation di violenza che esplode dentro al personaggio dal momento in cui non riesce più a trattenere gli incontrollabili propri pensieri di odio verso la propria persona.

La scena in cui emerge questo stato mentale si apre infatti con un urlo disperato di Steve. Il rumore è però extradiegetico e serve per mettere lo spettatore nella condizione di capire lo stato mentale momentaneo del protagonista. I discorsi enonomici per cui si arrabbia con la moglie Le Ly (Hiep Thi Le) sono in realtà falsi, il vero motivo è quello appena citato e basta poco per assistere al decadimento nervoso dell'uomo nella scena. La luce è disturbante, abbagliante, mentre fuori piove ed è buio un'illuminazione artificiale dall'alto disegna fastidiosamente e con durezza le sagome dei due personaggi. Steve maneggia alcune armi e questo lo riporta con la mente al Vietnam.

Quando la donna minaccia di lasciarlo, l'uomo perde la testa e punta un fucile appena caricato alla nuca della moglie terrorizzata. Ecco che la mente di Steve viene descritta dal ritorno di quell'urlo presente solo nella sua mente e da microflashback, quasi lampi d'immagine che descrivono la guerra in Vietnam.

Appena il marito si accorge di cosa sta facendo si getta disperato su una poltrona con la testa tra le mani, piangendo, e tentando per la prima volta il suicidio dopo aver confessato a Le Ly i suoi crimini in Vietnam.

La camera insiste sugli occhi allucinati di Steve, rivelandone i particolari, come andando a cercare di indagare la mente dell'uomo oltre la fisicità.

La confessione avviene in modo così sofferto, la luce continua a cambiare deviando su un rosso acceso, su ombre e su flashback in bianco e nero che ben descrivono uno stato di confusione mentale.





La confessione di Steve in *Tra cielo e terra*.

“Più ne uccidevo più loro me ne davano da uccidere. Lo sai cosa si prova? È come essere mangiati vivi, mangiati da dentro da un branco di squali e devi continuare a colpire, continuare a squarciare, uccidere, perchè se ti fermi i fottuti squali ti divorano vivo.”  
(Steve Butler in *Tra cielo e terra*)

Steve infila il fucile in bocca ma viene fermato dalla moglie. La camera con una forte accelerazione stringe da un campo medio a un primo piano dei due che si abbracciano in un'impeto di dolore. Alla fine il protagonista non riuscirà comunque a resistere al rimorso e si ucciderà in un furgone. Il film non mostra l'atto, ma il ritrovamento del cadavere di notte, con la conseguente disperazione della moglie. La guerra del Vietnam, dopo anni dal ritorno del soldato, ha causato un'altra vittima.



Il suicidio di Steve in *Tra cielo e terra*.

### 4.3.2 IL BRUTALE E IL RIMORSO: DISLOCAZIONE DELLA COSCIENZA

Oltre alla dinamica della scelta che si impone tra vita e morte, testimonianza e suicidio, un'ulteriore biforcazione presente in questi film si riscontra tra brutalità dell'atto di guerra e senso di colpa. Questa differenza individua l'unico personaggio come uno sdoppiamento di personalità o della coscienza (il concetto di "Io e Ombra" Jungiano). Nasce un'alternanza tra momenti in cui il personaggio dominato dalla furia della battaglia incarna l'assassino e attimi in cui esso non si riconosce in questo codice comportamentale, da ciò scaturisce il senso di colpa. Egli confessa quello che ha fatto e il desiderio di non avere mai compiuto tali atti. Un'esempio di questa dualità della coscienza lo si ritrova in *Il patriota* (Roland Emmerich, 2000), nel momento in cui Benjamin Martin (Mel Gibson) viene interrogato dal figlio Gabriel (Heath Ledger) circa gli avvenimenti accaduti anni prima e per cui ora il padre è ricordato come un eroe. Tempo addietro infatti Benjamin vendicò la morte di alcuni coloni inglesi trucidando alcuni membri dell'esercito francese che si erano macchiati di stupro e omicidio. La brutalità della vendetta viene raccontata dal protagonista alla luce di alcune candele, in un accampamento in campagna, durante la Guerra d'indipendenza americana. Il blu della notte lascia spazio al racconto di Benjamin, che appare molto provato dal proprio passato. Egli racconta infatti: "Vedo ancora le loro facce, sento ancora le loro urla". Tuttavia davanti alla nuova minaccia inglese l'uomo ritrova l'antica furia omicida, soprattutto a seguito della morte di uno dei figli. Il film mostra quindi con chiarezza la dualità della personalità umana in guerra tanto raccontata da Freud. Il tema è stato ampiamente trattato anche nella letteratura non prettamente di guerra o psicoanalitica, basti pensare al famoso libro *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde* (Robert Louis Stevenson, 1886) che fa dello sdoppiamento della personalità e l'emergere di una realtà violenta intrinseca all'uomo il proprio argomento principe.



Il racconto di Benjamin in *Il patriota*.



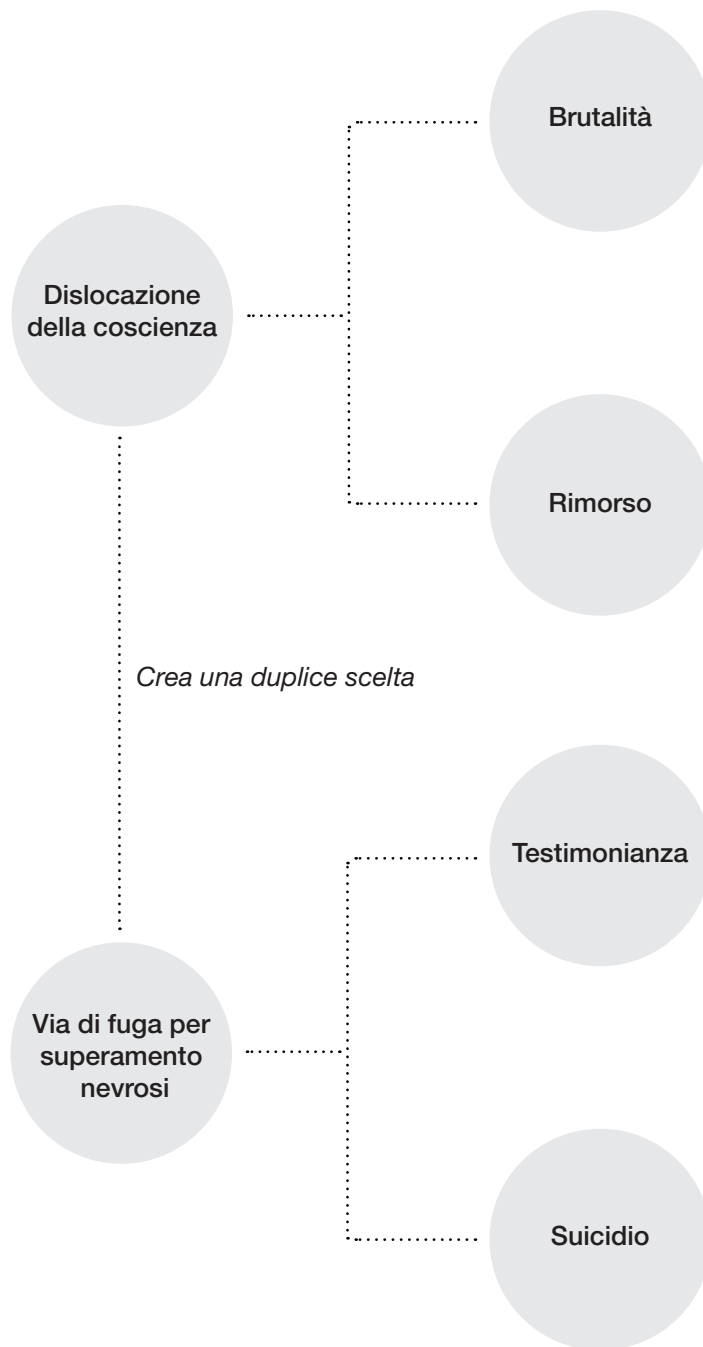
Il momento della vendetta per la morte di uno dei figli di Benjamin in *Il patriota*.

D'altra parte anche nei film sulla Prima guerra mondiale questo discorso emerge più volte. Si ricordi a tal proposito la furia omicida del soldato spaventato Paul Bäumer (Lew Ayres) in *All'ovest niente di nuovo* (Lewis malestone, 1930) quando questo uccidendo un soldato nemico in trincea, urla all'uomo di morire in fretta, pervaso da un senso di angoscia mentre realizza ciò che è diventato a causa della guerra. Subito dopo il rimorso per l'atto compiuto si traduce nella disperazione del ragazzo e nella ricerca del perdono impossibile da parte del soldato appena ucciso. Paul si rivolge al cadavere in un istante di grave disperazione dove la nevrosi per la propria violenza appena abbattuta sull'avversario si fa largo nella mente del giovane.



La morte del soldato francese e la disperazione di Paul Bäumer in *All'ovest niente di nuovo*..

## Il senso di colpa per gli atti compiuti



## 4.4 CONFLITTO MORALE INDIVIDUALE E COMPONENTE RELIGIOSA

“È questo il Dio in cui credi, non è vero mamma? È quello in cui credi tu ma non io. Non credo più in lui, perchè lui ha passato solo tre giorni quassù, io invece ci devo passare tutta la vita. Vorrei essere morto come lui!”  
(Ron Kovic in *Nato il quattro Luglio*, parlando della sua condizione di reduce disabile)

Come si è potuto notare nei capitoli precedenti la guerra porta a rimettere in discussione il proprio operato e a considerare sul piano personale se l'atteggiamento e gli atti compiuti durante il conflitto abbiano seguito un codice comportamentale corretto.

Non solo le azioni vengono ripercorse con la mente per trovare giustificazioni ed eventuali carenze individuali, ma anche tutta la sfera personale che riguarda i valori. In particolare grande spazio è dedicato alla questione religiosa. In un momento di grave crisi sociale e personale come la guerra l'atteggiamento nei confronti del sacro assume sfumature diverse che si riflettono sul piano delle azioni.

L'aspetto della cultura religiosa del personaggio si ripercuote sulla società e sul contesto di partenza nel quale esso si convince di doversi arruolare per andare a combattere una guerra giusta. Al ritorno tuttavia una visione ormai nichilista della vita penetrata nella mente del soldato lo porta a non accettare più quei valori, che risultano ora una mera bugia buonista, segnata dal bigottismo e dall'ignoranza di chi non ha visto cosa accade in guerra. Nel conflitto in Vietnam la religione assume questa connotazione di codifica societaria. La cristianità identifica il mondo evoluto, acculturato e ricco degli Stati Uniti in contrapposizione a una spiritualità orientaleggiante come quella vietnamita.

In *We were soldiers* la religiosità del protagonista Hal Moore permea le sue azioni e l'atteggiamento che assume nei confronti dei suoi soldati e della generale condizione di guerra che si trova ad affrontare.



Hal Moore prega con i figli in *We were soldiers*.



Le numerose domande che il personaggio si pone riguardo al proprio operato trovano risposta nelle sue preghiere. Moore vuole essere lo “strumento di dio” per operare bene in guerra e fare il giusto. Si assiste qui a un superamento parziale della nevrosi per mezzo della fede, anche se la fede stessa sarà poi fonte di nevrosi, con il problema della teodicea attualizzato ai conflitti bellici.

Il rapporto del personaggio con la dimensione del divino è esplicitato in una scena intima e riflessiva. Moore si trova nella cappella della base militare in compagnia di una giovane recluta. Il senso di maestosità, ma anche di intimità del luogo sacro è sottolineato dagli interni semplici della cappella, le cui croci vengono poste al centro dell'inquadratura sottolineando l'importanza del valore religioso per il personaggio.



Hal Moore prega con una giovane recluta in *We were soldiers*.

La religione è un rifugio sicuro per Moore. Anche davanti alla perdita dei propri soldati trucidati dai nemici egli non si interroga mai sul perché la violenza della guerra venga permessa da un ipotetico creatore, pregando invece per esiti positivi della battaglia. Il dolore dell'uomo aumenta costantemente nel film seguendo un' esponenzialità continua, come la sua paura e il rimorso, ma la fede non vacilla mai. L'uomo si inserisce dunque in un immaginario stereotipato americano che fa della fede il proprio cavallo di battaglia e che in essa cerca e trova delle risposte alla brutalità della vita.

Se per alcuni personaggi la religione non rappresenta un aspetto che copartecipa alla disgregazione mentale a fronte della guerra, per altri meno legati al mondo del divino la fede diventa problematica. Essa fa nascere disturbi derivanti da ragionamenti sul male, sulle ragioni di alcuni avvenimenti, fino a far perdere il senso dell'esistenza all'uomo che abbandona la religione, non riuscendo a colmare quel vuoto che è stato un tempo fonte d'energia.



Il Tenente Dan Taylor (Gary Sinise) a destra. *Forrest Gump*.

Così accade al Tenente Dan Taylor (Gary Sinise) nel film *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), opera in grado di raccontare il conflitto in Vietnam discostandosi dal registro narrativo più comune nel cinema di guerra.

Durante la propria esperienza militare il Tenente Dan perde le gambe, sarà così costretto a una vita sulla sedia a rotelle. Questo fatto agisce profondamente sulla fede del personaggio, che in un dialogo con Forrest (Tom Hanks) si scaglia contro le associazioni dei veterani mutilati, criticando il loro “parlare a vuoto di Gesù e di religione”, questioni che ormai sono vissute dall'uomo come pura illusione.

In una squallida stanza d'albergo tutto l'odio del soldato si modella nel disgusto verso l'inutilità della religione, la quale promette all'uomo che un giorno potrà “camminare affianco a Dio nel regno beato dei cieli”. Davanti a questa frase il Tenente aumenta ancora di più il proprio odio per il destino che lo ha portato alla condizione attuale concludendo con “Dio ci ascolta...sono tutte stronzate”.

La differenza rispetto al Tenente Colonnello Moore è palese, in questo caso l'evento bellico ha azzerato una fede, in particolar modo il personaggio è irritato dal modo ipocrita in cui alcuni veterani cercano rifugio nella fede. La forte dinamicità del personaggio si riscontra inoltre più avanti nella narrazione della vicenda, quando dopo diversi anni Dan Taylor inizia a lavorare con Forrest su una barca per gamberi. La diffidenza verso la fede da parte del personaggio viene suggerita in questo momento filmico attraverso alcune battute sarcastiche ma eloquenti. Non è un caso quindi che davanti allo sgomento di Forrest per la magra pesca Dan affondi un colpo di stiletto con “Dove diavolo sta questo tuo Dio?”

La sfida diretta al divino si ripropone durante un'attempata in mare aperto. Il Tenente Dan issato sull'albero maestro e completamente fuori di sé recita: “Non affonderai mai questa barca! Ora siamo arrivati alla resa dei conti...tu e io! Guarda sono qui, vieni a prendermi!”. Questo rapporto di odio si conclude infine in una scena che sintetizza la travagliata storia del personaggio, al cui interno si ritrovano molteplici

soluzioni registiche e sceniche che aiutano la comprensione dell'epilogo. Quando il personaggio ringrazia Forrest per avergli salvato la vita si intuisce che in qualche modo ha superato la propria nevrosi accettando "il dono della vita". Così, tuffandosi in mare, nuota immerso in un'acqua cristallina, con il sole che all'orizzonte si staglia da dietro le nubi. Questo elemento figurativo è una metafora simbolo della lotta interiore al Tenente Dan. Dopo molte difficoltà riesce in parte a trovare la sua pace. La dolce musica extradiegetica contrasta il rumore caotico della tempesta appena passata, e accoglie il Dan Taylor nella propria armonia.

"E le dico una cosa sul tenente Dan.

Non me l'ha mai detto...ma secondo me ha fatto la pace con Dio."

(Voce fuori campo di Forrest sulle immagini del tenente Dan che nuota silenzioso nel mare)



Il Tenente Dan in *Forrest Gump*.

In *Nato il quattro luglio* come in *We were soldiers* la religione diventa un modo per affermare il costume di una società. La famiglia fortemente cattolica del protagonista Ron si comporta con il bigottismo religioso che rende incapace una mente di poter fare un'analisi oggettiva dello stato di cose. In questo senso il concetto religioso è affiancabile al patriottismo cieco in quanto valore irrazionale con derive fanatiche. Quando arriva il momento per Ron di decidere se arruolarsi nell'esercito o restare in patria a vivere una vita da civile, questo si rivolge al crocefisso, di cui vengono inquadrati i dettagli confrontandoli con il primissimo piano del protagonista, per indicare il profondo rapporto di fede del ragazzo. Ron chiede a Gesù di guidarlo nella difficile scelta, ma è l'inizio di un dialogo con l'elemento divino che andrà sempre più disgregandosi.



Monologo di Ron Kovic che si rivolge al crocifisso in *Nato il quattro luglio*..

L'analogia tra il Tenente Dan e Ron Kovic è immediata: entrambi hanno visto la guerra in Vietnam ed entrambi hanno perso l'uso delle gambe, entrambi infine vedono la religione come un nemico menzoniero e portatore di false promesse. Così Ron, tornato a casa ubriaco, si rivolge al crocifisso con la stessa intensità con la quale si rivolse per chiedere consiglio prima dell'arruolamento, ma questa volta da amareggiato veterano tradito e dimenticato.

Come nella scena tempestosa di *Forrest Gump* anche in *Nato il quattro luglio* il confronto rabbioso del veterano esplose di notte, questa volta nella casa paterna addobbata di simboli religiosi. In un momento di grande ira il protagonista inveisce contro la madre, simbolo della religione falsa a cui lui un tempo credette, sostenendo di non avere più fiducia in alcun dio. Il buio della stanza è il buio nella mente di Ron che elabora di dover passare tutta la vita all'inferno ricordando il Vietnam. La camera a mano precede il personaggio nel suo vagare per gli stretti corridoi di casa dove urlando grida la propria verità circondato dal labirinto domestico. La nevrosi religiosa nel film viene implementata dalla perdita della funzionalità sessuale, disfunzione che si ripercuoterà in modo pesante sulla vita del giovane. Ron ha visto la verità fatta di violenza e morte, non potrà tornare nel mondo di fede e patria sponsorizzato dalla madre, poichè esso è fatto di bugie e ideali vuoti che hanno distrutto la sua vita.



Il rapporto di Ron Kovic con la religione si deteriora nevroticamente in *Nato il quattro luglio*.

#### 4.4.1 CONTRASTI, RELIGIONE E POLITICA

Un caso particolare nel modo di presentare il rapporto guerra/religione si può osservare in pellicole come *Nel nome del padre* (Jim Sheridan, 1993) e *Hunger* (Steve Mc Queen, 2008).

Entrambi i film fanno riferimento al conflitto nordirlandese e al ruolo dell'IRA all'interno della guerra civile. Si possono subito riscontrare due differenze sui piani d'azione dei film trattati. La prima distinzione avviene tra il genere che si può definire più propriamente di guerra (volendo far rientrare in questo caso anche i suoi effetti e l'analisi delle nevrosi ad essa postume) e quelli che narrano di situazioni inerenti a crisi sociopolitiche e sanguinosi risultati di una presenza terroristica sul territorio. In questo caso il conflitto nordirlandese risponde a un'esigenza narrativa che si pone come base per raccontare la storia di un personaggio, proprio come le guerre maggiori creano uno sfondo sul quale andare a costruire la storia dei soldati vittima di disturbi psichici da esse causati.

Contemporaneamente la diversità tra i film fin'ora analizzati e quelli visionati qui consiste nella figura del personaggio attorno al quale la storia si svolge.

Nel primo caso si ha il soldato nel senso comune del termine, colui per cui la guerra è spesso una professione (nelle guerre più recenti). In *Nel nome del padre* Daniel Day-Lewis interpreta Gerry Conlon, un comune cittadino nordirlandese accusato di essere un militante terrorista dell'IRA. In *Hunger* invece viene raccontata la storia Bobby Sands (Michael Fassbender), appartenente alla Provisional IRA, che per ottenere il riconoscimento di prigionieri politici per i membri dell'IRA, organizza uno sciopero della fame in cui perderà la vita.

La differenza diventa una similitudine creando il seguente parallelismo:

- **Background 1:** Guerre maggiori  
**Soggetto 1:** Soldato vittima di nevrosi
- **Background 2:** Conflitti sociopolitici e terrorismo  
**Soggetto 2:** Militante terrorista /cittadino

Ciò che si evince immediatamente da questa prima duplice distinzione è come la religione differisca narrativamente dai casi analizzati in precedenza proprio per il ruolo che essa ricopre. Nei film che descrivono le nevrosi di guerra e le conseguenze sul piano psichico-emotivo dei personaggi all'interno delle guerre maggiori, la religione è vista come elemento partecipante al dolore, vissuto dinamicamente da un soggetto che si rapporta ad essa in modo diverso a seconda del contesto geografico e sociale. Essa costituisce un elemento drammatico di riferimento che si iscrive nella scala dei valori della persona, il cui rapporto col divino cambia in base agli avvenimenti che si manifestano. Assume dunque un ruolo di perno morale ed emotivo che si fa strumento per il regista al fine di descrivere la mutazione psichica ed intellettuale dell'uomo.

Nel caso del conflitto nordirlandese però la religione diventa un elemento tangente il tessuto della trama principale, che tuttavia si veste di politica e

perde paradossalmente quel valore di legge morale intima che risiede all'interno dell'individuo. Questo discostamento dalla sfera personale per andare a situarsi sul piano molto politico è tuttavia coerente con le ragioni della guerra nordirlandese che faceva del conflitto tra cattolici e protestanti uno dei suoi punti imprescindibili. La traslazione dal personale al politico e sociale corrisponde a un differente modo di trattare l'elemento religioso anche a livello figurativo. La religione si fa in questo caso fattuale, l'elemento trascendente raccontando attraverso la crisi esistenziale viene incarnato in figure tangibili come la figura del prete.

In *Nel nome del padre* il protagonista Gerry porta sempre al collo una croce d'oro. Tale elemento è utile per ricordare al pubblico l'appartenenza sociale, religiosa e politica del soggetto iscrivendolo in un mondo contestuale che potrebbe far sorgere nello spettatore il sospetto che il giovane sia davvero un membro dell'IRA. Ma la concettualizzazione fisica del divino la si ha alla morte del padre del protagonista, Giuseppe Conlon (Pete Postlethwaite).

Dal conflitto tra i due era emerso in precedenza un sentimento di parziale distacco dalla religione da parte di Gerry, a causa della prigionia e delle torture subite da parte dei servizi segreti inglesi. Mentre il crocifisso al collo simboleggia una sfera intima, il manifestarsi della figura del prete dimostra tutta la freddezza di una religione lontana dalla gente e dal sentire comune. Quando infatti questo entra nella cella del protagonista per comunicargli la morte del padre egli appare come una figura meschina, distante, concretizzata in una figura che dovrebbe essere di riferimento, incarnato in un distaccato funzionario burocratico del clero.





*Nel nome del padre.* Un prete entra nella cella di Gerry per comunicare la morte del padre.

Il volto dell'uomo di chiesa viene inquadrato per pochi secondi, con un viso amorfo e privo di sensibilità. La figura è sentita a livello di significato dal suo apparire sinistro accanto a Gerry e dal rapido scomparire. La scena, quasi priva di suono, lascia il protagonista in una solitudine che è lontananza dalla libertà dovuta alla propria carcerazione e mancanza del conforto religioso causato da una chiesa incapace di essere vicino a chi ha bisogno.



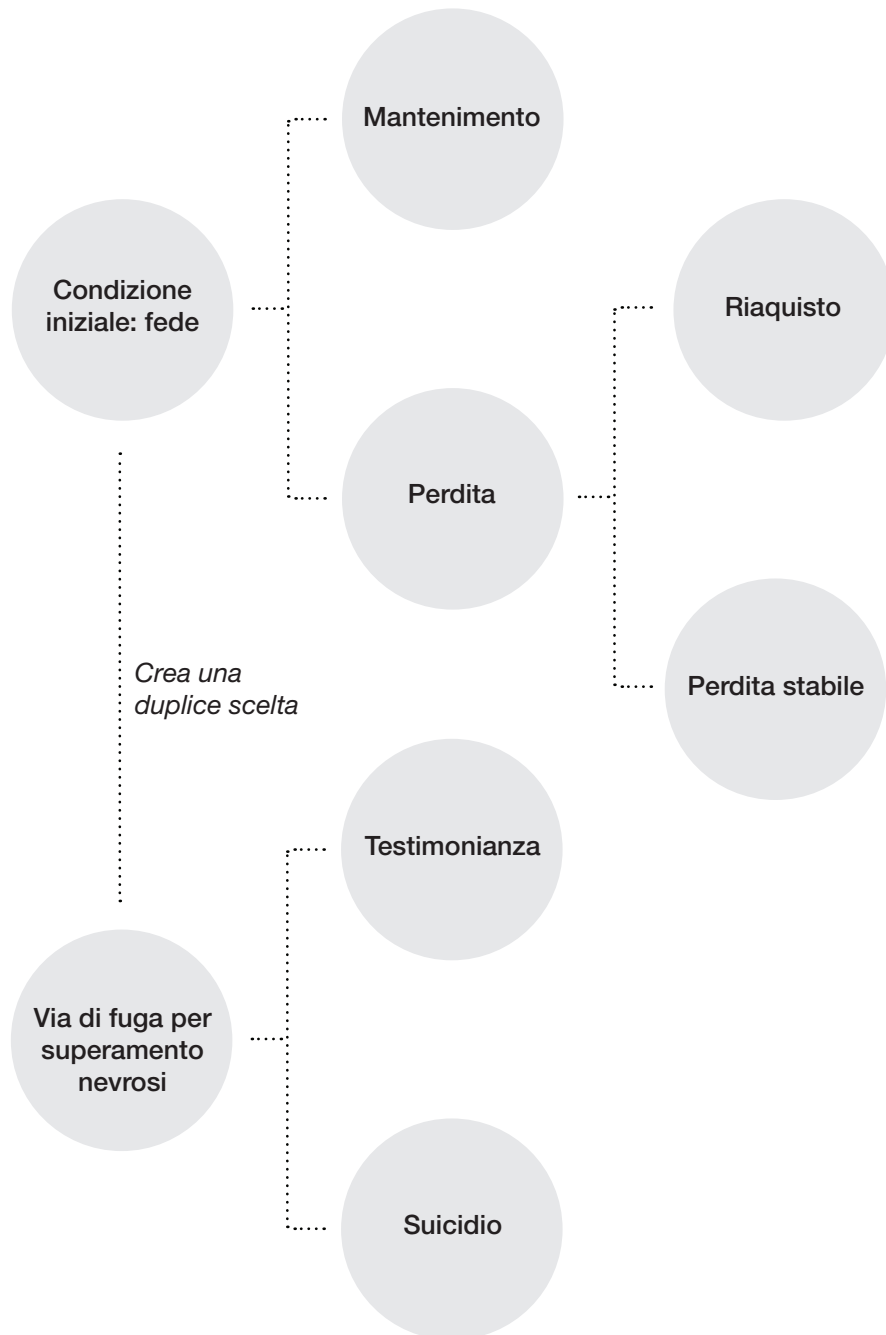
In *Hunger* il ruolo dell'uomo di chiesa si veste di contrasto verbale con il protagonista Bobby. Il rapporto del personaggio con la religione non viene indagato durante il film, se non fosse per alcune battute dal gusto blasfemo che vengono pronunciate durante una delle scene madri del film.

In un lungo piano sequenza di diciassette minuti, seguito da un'altro di sette minuti per un totale di ventiquattro minuti di scena, si assiste ad un colloquio in carcere tra Bobby Sands e un prete. Il forte contrasto è dato dalla differenza tra la staticità della camera fissa e la dinamicità del dialogo, che è un continuo botta e risposta arguto e ben argomentato da entrambe le parti sullo sciopero della fame messo in atto da Bobby. L'austerità della stanza è complementare all'abito nero del prete e alla seminudità del protagonista. La religione quindi si incarna in questo caso nuovamente nella figura fisica dell'uomo di chiesa che è invece praticamente assente negli altri film studiati, assumendo però il ruolo attivo e dialettico di un contraltare valoriale col quale il protagonista mette in atto un profondo dibattito che unisce la politica ai valori personali e collettivi.



*Hunger*. Bobby Sands (Michael Fassbender, a sinistra) discute con un prete in un lungo pianosequenza che contrasta con la dinamicità del dialogo.

## Conflitto morale individuale e componente religiosa



## 4.5 TORTURA, TRAUMI DEL PRIGIONIERO E DEL CARCERIERE

“Chi è stato torturato rimane torturato.

La tortura è marcata nella carne con ferro rovente, anche se nessuna traccia clinicamente oggettiva è più identificabile.”

(Jean Améry, *Par delà le crime et le châtement*, 1966)

Il modo di raccontare la dimensione della prigionia e della tortura durante la carcerazione si è evoluto nel tempo grazie a una progressiva accettazione della violenza permessa nei film. Gli interrogatori brutali, illegali e i supplizi che alcuni personaggi devono sopportare innescano una serie di modi o possibilità narrative che in gran parte dipendono dalla storia a cui ci si riferisce.

Tralasciando il discorso della prigionia e condanna a morte per diserzione nella Prima guerra mondiale, argomento che sarà sviluppato in uno dei capitoli futuri, ci si concentrerà sulla Seconda guerra mondiale, il conflitto nel Vietnam, la recente e contemporanea storia della Guerra in Iraq e Afghanistan, unendo questi casi ad altri che il cinema ha affrontato in modo minore.

La prospettiva più interessante si pone nel capire come ogni guerra generi delle **condizioni** che si ripetono in tutti i film che trattano del medesimo periodo.

La tendenza del cinema americano è di produrre film che riguardano guerre contemporanee o appena passate rispetto al momento in cui il film stesso viene girato. Questo discorso non vale per quanto concerne la Seconda guerra mondiale, che resta a dispetto di altri argomenti un momento storico per sua natura così complesso da costituire una base per sviscerare le più vaste tematiche nel corso del tempo nei modi più diversi.

Si possono identificare due grandi gruppi tematici all'interno dei quali il ruolo del carcerato e del carceriere si rimescolano, si sovrappongono e si sostituiscono confondendosi. Il primo macrogruppo riguarda prevalentemente la Seconda guerra mondiale e analizza la condizione dei soldati nei campi di prigionia militare.

Il ruolo del carceriere è dato ai militari che dirigono il campo. Sempre riguardo questo conflitto, ma con ingressi di altre situazioni come quella nordirlandese nasce la contrapposizione tra lo Stato come entità politica e i sobillatori/cospiratori.

Nella storia più recente, come l'Afghanistan e l'Iraq, nasce una riproposizione di ente politico/militare come i servizi segreti e le torture riservate alla popolazione dei paesi invasi. Infine in particolare nella guerra del Vietnam si notano torture da parte della resistenza armata contro i soldati invasori.

## 4.5.1 LA PRIGIONIA COME ISTITUZIONE

Si è già notata la tendenza del cinema di guerra in generale e di quello che narra delle sue conseguenze in particolare, di analizzare con film corali i conflitti mondiali ed andare a dipingere personaggi specifici e molto approfonditi nei più recenti casi del Vietnam e dell'Iraq. Se questo è vero per la maggior parte dei temi affrontati, per i quali una coralità è appunto quasi necessaria al fine di comunicare il giusto effetto narrativo e il significato di una situazione, lo stesso non si può dire se si considera la carcerazione e la tortura, che presenta un gusto prettamente individualista anche nel secondo scontro mondiale.

Per meglio chiarire questa divisione si considerino due film ambientati proprio in questo momento storico, che presentano analogie e differenza talmente profonde da delineare due filoni in cui il cinema si è incanalato per raccontare al mondo il trauma della prigionia in tempo di guerra e come essa agisca sulla mente.

Molto distanti tra loro, ma quasi gemelli in quanto a situazione descritta sono *Furyo* (Nagisa Oshima, 1983) e *Unbroken*, una delle prime opere da regista di Angelina Jolie, del 2014. Entrambi i film sono ambientati per la maggior parte in un campo di prigionia per militari costruito dall'esercito giapponese, al cui interno soldati di ogni grado e nazione ostile al Giappone si trovano a dover convivere. Ma la coralità di questo confinamento forzato muta subito forma, trasformando la trama in una cronaca attenta e realistica della condizione di un protagonista che col suo carattere dovrà sopravvivere alla ferocia della carcerazione giapponese.

In *Furyo* il vero protagonista è David Bowie nei panni del soldato inglese Maggiore Jack "Strafer" Celliers, prestato dalla musica al cinema per l'ennesima volta grazie al suo viso così particolare da infondere al personaggio uno stile immediatamente riconoscibile. Nell'idea originaria il protagonista sarebbe Tom Conti nella parte del Tenente Colonnello John Lawrence (Basti pensare al titolo originale *Merry Christmas Mr. Lawrence*), ma l'episodio di Bowie è così significativo e significativo da costituire il vero centro narrativo del film.

La mano di un regista orientale come Oshima si riconosce immediatamente nella lentezza del racconto, che prevede un'analisi del carcerato molto riflessiva e attenta alla sfera emozionale e mnemonica umana.

Sono frequenti flashback sotto forma di ricordo del Maggiore Celliers, che nonostante l'altezzosità e l'umorismo tipicamente inglese subisce oltre che fisicamente soprattutto sul piano psicologico la carcerazione e le torture a lui riservate dai giapponesi. L'indagine psicologica del personaggio è ben distribuita, i ricordi delineano la personalità con maggior efficacia e la lentezza del montaggio pone in risalto le espressioni corruciate e fiere di Bowie, che ritrae così l'onore del soldato martirizzato dal carceriere.

Nonostante la tortura abbia una connotazione fisica, come nella scena in cui il personaggio perderà la vita in quanto seppellito nella sabbia e lasciato con solo la testa fuori dal terreno, il tentativo del nemico è sempre l'umiliazione, tentando l'annientamento della mente del personaggio oltre che del fisico.

Così il personaggio di Bowie perde la vita mentre i suoi commilitoni non possono fare null'altro che osservarlo, ma il loro spirito patriottico accompagna la tortura mentale e corporale del Maggiore Jack, attraverso le note di una canzone militare cantata dai soldati che osservano il morente prigioniero dalle baracche del campo. Il forte e a volte ossessivo senso dell'onore tipico dei giapponesi, ancora più presente nel Giappone militarista, si scontra nel film con la visione inglese o più generalmente occidentale della sconfitta come casualità e non condizione di disonore. Tanto che anche la reazione degli occidentali di fronte alla condizione della prigionia e addirittura della tortura non viene compreso dagli asiatici.

*Unbroken* è la trasposizione cinematografica del libro *Sono ancora un uomo. Una storia epica di resistenza e coraggio*, rieditato poi col medesimo titolo del film. Scritto nel 2010 da Laura Hillenbrand, racconta la vera storia di Louis Zamperini, atleta olimpico, durante la Seconda guerra mondiale. In questo caso la giovinezza del protagonista è raccontata durante la parte iniziale del film e poi ripresa saltuariamente tramite flashback, alternandola con il presente.

Oltre alla presenza dei flashback *Unbroken* presenta molte analogie con *Fury*, in particolar modo quando si distaccano dalla visione corale della prigionia per focalizzarsi sulle torture subite dal singolo protagonista. Anche qui viene data un'enorme attenzione al piano emotivo e introspettivo del personaggio che affronta il suo nemico, questa volta con un volto e un nome specifici. Si tratta di Mutsushiro "The Bird" Watanabe (Miyavi), un Sergente giapponese che dirige il campo.

Di nuovo le similitudini con *Fury* emergono nel raccontare come le torture inflitte ai prigionieri cerchino l'annientamento morale e l'umiliazione al fine di influire negativamente sullo stato morale-mentale dei prigionieri.

Di nuovo il rapporto personale e profondo tra il carcerato e il carceriere viene descritto attraverso l'uso di dialoghi faccia a faccia dove gli occhi combattono per la supremazia morale.

In conclusione questo tipo di film crea già una distinzione rispetto agli altri, perché riguarda esplicitamente la vita del soldato nel campo di prigionia militare e il nemico si identifica con i militari che dirigono il campo.

Di seguito un confronto tra i due film, in alto *Fury* e in basso *Unbroken*, per rendere evidenti i parallelismi tra le due opere.



I film insistono sulla durezza della tortura riservata al protagonista, dedicando a queste inquadrature molto tempo per esaminare e rendere esplicito il tormento interiore del prigioniero.



L'insopportabilità della tortura dell'isolamento e l'incombente pazzia che si insinua nella mente di John e Louis. Entrambi vigorosi e militarmente disciplinati iniziano a vacillare perdendo la lucidità mentale nel buio delle loro celle.



I due prigionieri vengono esposti ai soldati giapponesi e ai propri commilitoni mentre soffrono per la violenza loro causata dalle autorità che gestiscono il campo. La fierezza e l'orgoglio militare e personale costituiscono uno dei pilastri ai quali i protagonisti si appoggiano per non cedere sotto il peso dello sforzo fisico e della continua umiliazione pubblica.





Immagini corali di soldati prigionieri malnutriti, torturati e perseguitati dalla violenza dell'esercito giapponese offrono uno spettacolo macabro in grado di far comprendere le generali condizioni di precarietà alle quali erano sottoposti. La costante sorveglianza delle guardie del campo e i continui soprusi creano scene d'isteria individuale e collettiva quando la mente dei carcerati non riesce più a sopportare tali condizioni estreme.



Il viso duro, sprezzante ed altezzoso dei sergenti che dirigono i campi di prigionia costituisce un'immagine ricorrente in entrambi i film. Oltre alla condizione del prigioniero infatti largo spazio è dedicato alla profilazione caratteriale, dura e spigolosa, dei carcerieri. A dispetto di altri generi non vengono descritti personaggi totalmente cattivi, ma è analizzato il contesto nel quale essi agiscono e le sfumature caratteriali che assumono a fronte della guerra e di chi torturano.

Restando nel periodo storico della Seconda guerra mondiale e partendo da questo per ingrandire il campo d'indagine è possibile passare a un secondo sottotipo filmico che riguarda carcerazione e tortura. Esso riguarda lo Stato che in tempo di tumulti sociali e politici arresta, tortura e uccide i sobillatori e contestatori politici. Il primo cambiamento che si nota è dunque nella figura del carcerato, che si discosta dal mondo di riferimento militare per insinuarsi invece tra le fila della popolazione civile. Per quanto riguarda il carnefice la situazione non è così chiara, si può parlare di Stato, ma è un partito politico di stampo militarista ad esempio il governo nazista del terzo Reich quello che in *La Rosa Bianca - Sophie Scholl* (Marc Rothemund, 2005) si macchia dell'omicidio di Sophie Scholl (Julia Jentsch) e di suo fratello Hans Scholl (Fabian Hinrichs), oltre che da un loro amico di nome Christoph Probst (Florian Stetter), accusati di cospirazione contro il regime di Adolf Hitler perché facenti parte del gruppo clandestino di opposizione denominato *Rosa Bianca*, un gruppo di studenti cristiani che si oppose in modo nonviolento al regime della Germania nazista.

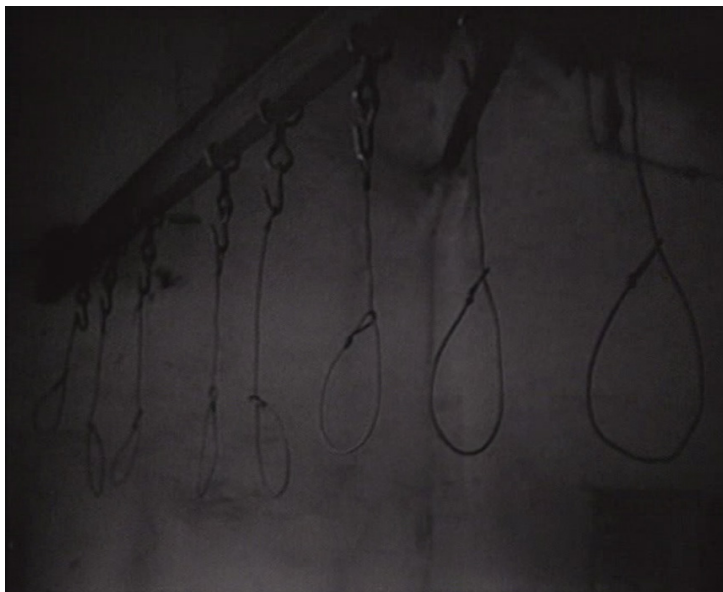
Questo cambiamento di ruoli si ritrova anche nel film di Andrej Tarkovskij del 1963 *L'infanzia di Ivan*, tratta dal racconto *Ivan* di Vladimir Bogomolov (1957).

La pellicola racconta la storia del dodicenne Ivan (Nikolai Burlyayev), che rimasto senza famiglia durante la Seconda guerra mondiale si unisce prima ai partigiani e poi all'esercito regolare sovietico per combattere gli invasori tedeschi sul fronte orientale, sulla linea Stalin, nella zona del fiume Dnepr.

Ivan, anche se non lo sa, è già vittima della guerra prima della sua tragica fine, l'infanzia gli è stata rubata e il suo modo di comportarsi riflette l'atteggiamento distaccato e senza emozioni di un soldato adulto. Ciò che interessa capire qui è però la conclusione della vicenda. La scena finale dei soldati russi che prendono Berlino è preceduta da una serie di piccole sequenze vere sulla conclusione della Seconda guerra mondiale, dove vengono resi evidenti i risultati delle torture e delle carcerazioni violente naziste. In una Berlino distrutta il tenente Galtsev che aveva conosciuto il piccolo Ivan ritrova gli archivi tedeschi con le foto dei condannati a morte e il metodo utilizzato, che in quanto a barbarie è paragonabile a una tortura. Qui prende vita la scena più disturbante dell'intero film: Galtsev trova tra le macerie la scheda di Ivan prigioniero, morto per impiccagione. Il montaggio si fa immediatamente frenetico seguendo il moto nevrotico della mente del Tenente, che come in un incubo si reca nelle stanze delle torture. La camera a mano simula quasi una soggettiva, ma in modo così instabile e frenetico da far intuire il mancamento che tra un momento potrebbe atterragliare Galtsev, causandogli una crisi nervosa. Immagini con taglienti squarci di luce e buio delineano le forme degli strumenti di tortura, fin quando la camera inizia a piroettare attorno al corpo di Ivan a testa in giù, facendo intuire così l'allucinazione nella mente del tenente in preda alla disperazione.

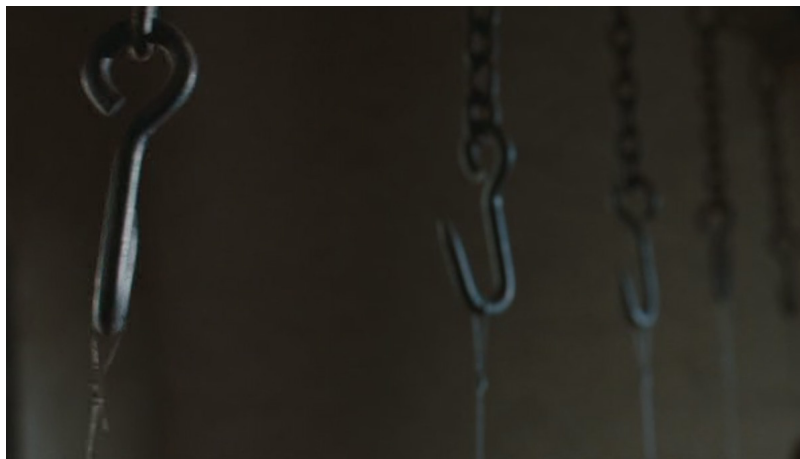


*L'infanzia di Ivan.* Il viso del Tenente Galtsev viene inquadrato dal basso mentre si trova dietro il filo spinato ed osserva le camere delle torture naziste. La composizione dell'immagine consente di vedere il carcere "fantasma" alle spalle del personaggio, introducendo ciò che sarà mostrato subito dopo.



*L'infanzia di Ivan.* Camera delle impiccagioni col filo di ferro, sorte toccata al piccolo Ivan.

Un paragone significativo è possibile tra la tortura-omicidio di Ivan e la sorte toccata agli organizzatori dell'attentato del 20 luglio 1944 ai danni di Adolf Hitler perpetrato da un gruppo di ufficiali tedeschi, guidati dal colonnello Claus von Stauffenberg. In *Operazione Valchiria* (Bryan Singer, 2008) torna l'elemento del filo di ferro utilizzato per impiccare con disonore i nemici del Nazismo. La scelta di Brian Singer, equivale a quella Andrej Tarkovskij, nonostante le diversità tra il cinema hollywoodiano e quello russo e i decenni trascorsi tra le due pellicole. In entrambi i film infatti l'elemento del filo di ferro è un'icona che sostituisce la violenza esplicita, rendendo l'effetto più efficace. Come nella scultura classica e neoclassica il momento da rappresentare nell'opera d'arte non era quello dell'azione, ma immediatamente prima o dopo lo svolgimento della stessa per ottenere il massimo effetto comunicativo anche qui viene adottata la stessa mentalità. Se *L'infanzia di Ivan* eclissa completamente sul momento dell'impiccagione del giovane protagonista, *Operazione Valchiria* mostra il momento in cui il cappio viene fatto indossare, delegando al gancio da macellaio il compito di raccontare al pubblico l'esecuzione del condannato.



*Operazione Valchiria*. Ganci da macellaio con appeso il filo di ferro per le impiccagioni usati durante il regime nazista

Anche *La Rosa Bianca - Sophie Scholl* presenta notevoli analogie con i film citati. La scena del processo è infatti molto simile sia per inquadrature che per descrizione stilistica dell'ambientazione a quella di *Operazione Valchiria*. Qui il giudice personifica lo Stato con una forte connotazione di totalitarismo, che si abbatte sopra al popolo anzichè sostenerlo. Il giudice è in entrambi i casi Roland Freisler, noto giurista del Reich. Il suo atteggiamento aggressivo e mortificante nei confronti degli imputati fu un esempio rappresentativo della "tortura del diritto" (Rechtsbeugung) sotto il nazismo e dell'asservimento della giustizia al terrore organizzato di regime.



Il tribunale che condanna a morte i protagonisti in *La Rosa Bianca - Sophie Scholl* (sopra) e *Operazione Valchiria* (sotto).

La rappresentazione dello strumento di tortura presenta inoltre somiglianze con *L'infanzia di Ivan*, se non fosse che l'arma viene presentata in quest'ultimo film come ormai in disuso, raccontando l'usura di uno strumento di morte che ha già mietuto le sue vittime. In *La Rosa Bianca - Sophie Scholl* invece la ghigliottina è un'arma scintillante che mostra tutta la propria letalità in uno scenario onirico, quasi citazionista di Kubrick, e ancora pronta a distruggere vite. La paura negli occhi della protagonista è descritta con discrezione soffermandosi sugli occhi che presentano un principio di pianto, ma la stoicità dell'espressione del viso mantiene il suo ferreo controllo anche quando viene inquadrato attraverso la ghigliottina. Come il volto del Tenente Galtsev si trova dietro il filo spinato Sophie si trova dietro lo strumento di morte, entrambi in una morsa di negazione alla vita.



La ghigliottina simbolo della condanna a morte in *La Rosa Bianca - Sophie Scholl*.

Tornando a un discorso che indaghi più prettamente la mente del personaggio e i suoi traumi, in questa categoria “Stato contro sobillatori politici” grande importanza ha il ruolo dell’interrogatorio che si fa vero e proprio strumento di tortura. Questo elemento onnipresente e particolarmente importante per descrivere paradigmi mentali che si ripetono nelle pellicole è già presente in *La Rosa Bianca-Sophie Scholl*, ma vede anche una massiccia presenza nelle pellicole riguardanti guerre civili come il già citato conflitto nordirlandese. L’insistenza su campi e controcampi per sottolineare anche qui un faccia a faccia e uno scontro fatto di occhi ed espressioni è sempre inserito in contesti sterili e poveri come le celle, che essendo prive di arredamento di qualsiasi tipo permettono di concentrarsi sulla significazione del parlato e dei visi. Tutta la sofferenza, i traumi psicologici e la disgregazione emotiva vengono proposti attraverso questo linguaggio che vincola i volti in forme espressive che emergono dall’ambiente circostante.



Interrogatorio in carcere in *La Rosa Bianca - Sophie Scholl* (sopra) e in *Nel nome del padre* (sotto).



Montaggi frenetici descrivono infine le violenze delle guardie del carcere nei confronti dei prigionieri. Si tratta sempre di sequenze particolarmente drammatiche, dove il paesaggio sonoro è investito da urla sia in primo piano che situate come background. I corpi dei carcerati sono marionette nelle mani delle guardie che non esitano a usare spesso violenza gratuita per mantenere una gerarchizzazione forte e ben chiara all'interno dell'ambiente-carcere.

Questa situazione è facilmente riscontrabile sia in *Nel nome del padre* che in *Hunger*. Già analizzati per altre caratteristiche linguistiche cinematografiche, essi si trovano riuniti sotto il segno della violenza della carcerazione e della conseguente tortura sul piano fisico e psicologico. Sono film che analizzano a fondo la componente umana ed emotiva, perchè fanno riferimento a elementi ancestrali come la violenza dell'uomo sull'uomo e la capacità di provocare volontariamente la sofferenza altrui spesso senza un reale motivo.



Violenze dei secondini in carcere in *Nel nome del padre* (sopra) e in *Hunger* (sotto).

## 4.5.2 TORTURA OTTENITIVA E VENDETTA

Saltando dalla Seconda guerra mondiale a tempi più recenti si può indentificare una divisione molto netta che qualifica il tipo di tortura e le sue motivazioni. Parlando della storia contemporanea e della guerra in Iraq e Afghanistan molti sono i film riguardano l'intervento armato e la storia dei soldati, ma pochi hanno avuto il coraggio di provare a spiegare la situazione degli interrogatori della CIA ai prigionieri islamici ritenuti far parte di correnti terroristiche sotili agli Stati Uniti.

Non si tratta di pellicole a sfondo prettamente politico, esse aprono il dibattito su quanto possa essere giusto spingersi verso metodi violenti per ottenere informazioni dai propri prigionieri e mostra cosa accade nelle stanze buie e localizzate chissà dove utilizzate a questi scopi.

Nel dicembre 2014 sono state diffuse dieci storie sul *Washington Post* riguardo ai mezzi che la CIA utilizzerebbe per ottenere le informazioni, violando numerosi trattati e detenendo uomini senza colpa.

*Il diritto di guerra* è un documento interno alla CIA, del 26 novembre 2001, il quale già evidenzia come una parte delle preoccupazioni fosse quella di giustificare dal punto di vista legale alcune pratiche messe in atto: dal freddo estremo alla deprivazione sensoriale, dalla privazione del sonno a ogni tipo di umiliazione. Queste decisioni si basavano sull'alta capacità dei membri di Al-Qaeda di resistere agli interrogatori.

La situazione è ben descritta nel film del 2007 *Rendition - Detenzione illegale*, diretto da Gavin Hood. Il film è incentrato sulla controversa pratica della CIA detta "extraordinary rendition", una locuzione inglese con cui si designa un'azione (sostanzialmente illegale, o per lo meno "extralegale") di cattura/deportazione/detenzione, clandestinamente eseguita nei confronti di un "elemento ostile", sospettato di essere un terrorista.

A subire le sorti di questo trattamento è l'ingegnere egiziano Anwar el-Ibrahimi (Omar Metwally). La moglie incinta, Isabella (Reese Witherspoon), si reca a Washington per scoprire cosa è successo al marito ma si trova di fronte al cinico calcolo dei politici disposti a sacrificare un innocente per la sicurezza di tutti gli altri. Ad assistere agli interrogatori è chiamato Douglas Freeman (Jake Gyllenhall) come osservatore il quale è convinto che le torture alla fine fanno confessare agli innocenti qualunque cosa pur di evitarle.

Il film rivela grande profondità nel saper analizzare la personalità di chi prende parte agli interrogatori, rivelando fratture morali nei personaggi. Lo stesso Freeman (il cui nome sembra quantomai lontano dalla realtà) è diviso tra salvare il suo paese a qualunque costo e occuparsi della salvezza del prigioniero che sta presumibilmente subendo angosciose torture senza un reale fondamento d'accusa.

La figura interpretata da Gyllenhal si rivela molto vicina a quella di Maya Lambert (Jessica Chastain) in *Zero Dark Thirty* (Kathryn Bigelow, 2012). Il film è basato sull'attività dei servizi segreti che ha portato all'individuazione e all'uccisione di Osama bin Laden il 2 maggio 2011 ad Abbottabad (in Pakistan), da parte dei Navy Seals del DEVGRU, unità antiterrorismo della Marina degli Stati Uniti.

La trama si sviluppa in un arco di tempo compreso tra il 2001 e il 2011 e narra le indagini e le ricerche che portano l'agente della CIA Maya Lambert a scovare il rifugio del leader di Al-Quaida.

Proprio in questi anni la protagonista ha modo di assistere agli interrogatori dei sospettati e alle torture ad essi riservati, sono infatti frequenti momenti in cui empaticamente soffre per le scene che le si presentano davanti, facendo fatica a reggerle sia sul piano fisico che morale.

La nevrosi e il trauma riportato dal carceriere trova quindi nei film sull'attuale conflitto in Iraq e Afghanistan una solida base per essere raccontata e sembra che senza sfociare nel patriottismo cieco e lontano dalla realtà dei fatti questi riescano nel loro intento.



L'agente della CIA Maya Lambert (Jessica Chastain) in *Zero Dark Thirty*. L'immagine suggestiva rimanda al rapporto tra il individuo e nazione. Quando un uomo tortura un'altro uomo per scopi politici è come se lo facesse l'intera nazione.

La condizione peggiore resta in ogni caso quella del carcerato (se a torto o a ragione non interessa questa analisi). A differenza dei film sulle guerre mondiali una componente più tipicamente thriller e splatter riverbera il proprio stile in queste pellicole, che sembrano voler ricorrere alla violenza esplicita per arrivare alla comunicazione del messaggio. Mostrando in modo molto realistico ciò che accade, il soggetto torturato è studiato attentamente dalle inquadrature che ne sondano le pieghe di dolore nei primi piani, i particolari del sangue incrostato sulla pelle sporca che sgrorga dalle ferite aperte causate dalla tortura, così come piani medi o figure intere con sapienti giochi di luce ritagliano la sagoma malnutrita del carcerato. In questo, *Rendition - Detenzione illegale* è gemello di *Zero Dark Thirty*. Essi adottano il medesimo linguaggio per raccontare la sofferenza individuale della continua tortura e umiliazione morale dei prigionieri, dipingendo i carcerieri spesso come uomini incapaci di compassione ed empatia, ma proprio per questo forse gli uomini giusti per affrontare serie minacce come il terrorismo.





Le similitudini tra *Rendition-Detenzione illegale* (in alto) e *Zero Dark Thirty* (in basso) nella descrizione della condizione angosciosa del carcerato torturato. Primi piani e suggestive inquadrature più larghe collaborano alla creazione di un immaginario duro e violento.

Questo tipo filmico trova il suo contraltare nei rari casi in cui è descritta la tortura dei soldati occidentali (prevalentemente americani) fatti prigionieri dai gruppi ribelli fondamentalisti islamici dei paesi invasi. Forse ciò è dovuto al fatto che l'argomento è una ferita aperta nel cuore degli Stati Uniti e la grande produzione hollywoodiana preferisce eclissare sull'argomento. Tuttavia un film come *Brothers* (Jim Sheridan, 2009), remake di *Non desiderare la donna d'altri* (Susanne Bier, 2004) funge da ponte tra i film appena citati e quelli del Vietnam dove è l'esercito invasore a subire le torture da parte dei ribelli invasi.

Sam Cahill (Tobey Maguire) è un capitano dei Marines americano, che nell'ottobre 2007 parte per una missione in Afghanistan, durante la quale sarà catturato da un gruppo di talebani. Sottoposto ad un durissimo stato di prigionia, in un villaggio fra le montagne, Sam e un commilitone vengono torturati e costretti a farsi

filmare mentre dichiarano l'inutilità della guerra in Afghanistan e la superiorità della popolazione locale nei confronti degli americani. Dopo giorni di tortura Sam verrà costretto ad uccidere il proprio commilitone per avere salva la vita.

L'alternanza fra le torture fisiche e le continue umiliazioni come il dover fare dichiarazioni contro la propria patria, uniti al quasi totale isolamento, descrivono lo stato psichico del protagonista che va sempre più deteriorandosi, soprattutto nel continuo contrasto tra il buio della cella in pietra e la luce del deserto roccioso che rappresenta anch'esso una prigione. In questo film in particolare si nota la situazione del soldato abituato ad essere dalla parte della forza (basti pensare alle differenze di equipaggiamento tra l'esercito statunitense e i talebani). Una totale inversione di ruoli dunque, che porta a considerare il carnefice per la prima volta come l'elemento filmico in grado di agire con totale libertà sull'invasore. Un cambio di paradigma mentale che rovescia la percezione del carceriere e del prigioniero.



*Brothers*. L'espressività di Tobey Maguire nei panni di Sam Cahill, Marine degli stati uniti fatto prigioniero e torturato dai talebani.

Ancora una volta gli anni di differenza tra una pellicola e l'altra e il paese di produzione non sono motivo di grandi differenze nell'uso del linguaggio cinematografico, che comunque resta improntato all'indagine emotiva del personaggio lasciando in secondo piano aspetti prettamente politici.

Si pensi al film di Sergej Vladimirovic Bodrov *Il prigioniero del Caucaso* del 1996. Durante la guerra in Caucaso, due soldati russi, il giovane Vanja (Sergej Sergeevic Bodrov jr.) e il più vecchio Sasha (Oleg Menshikov), sono catturati da un uomo, Abdul-Murat (Jemal Sikharulidze), che vorrebbe usarli per uno scambio con i russi in cambio della liberazione di suo figlio prigioniero. Isolati dal mondo, i due soldati fraternizzano con il loro carceriere e con la giovane figlia Dina (Susanna Mekhraliyeva). Anche in questo caso è interessante notare che i soldati fatti

prigionieri sono due, e vengono indagati sia i rapporti di quest'ultimi con la realtà che li ha fatti prigionieri che la relazione personale tra i due. Come per *Brothers* vi sono lunghi momenti di dialogo tra i due soldati nella cella scura che delimita la loro prigionia, a differenza che nel film hollywoodiano però si instaura un rapporto di lealtà e reciproca amicizia e non una dipendenza totale di un commilitone dall'altro. Il rapporto tra il buio della cella e il chiarore del deserto roccioso è un tema che si ripete anche qui, e ciò che emerge più di tutto è l'odio che la popolazione locale prova verso gli invasori.

Nel momento in cui vengono fatti prigionieri però, sia in un film che nell'altro, si perde quella patina di patriottismo dal sapore futile per concentrarsi sulla realtà umana dell'uomo in cattività che cerca una via di fuga per tornare a casa. Questo film offre una visione attenta alla realtà umana e di una guerra poco conosciuta in occidente, della quale spesso si sente parlare commettendo l'errore di identificare la patria o l'esercito intero con la singola persona.



*Il prigioniero del Caucaso*. Sasha (Oleg Menshikov) mentre sta per essere ucciso dai suoi carcerieri.

Questa attenzione alla resistenza ribelle del popolo invaso trova la sua massima espressione nei film che narrano il conflitto in Vietnam. Questi per eccellenza raccontano l'odio di un popolo invaso da un paese più forte militarmente ma che non conosce il territorio, e non in grado di capire le abitudini e le usanze del paese che sta invadendo. Così quando i soldati dell'esercito statunitense cadono prigionieri dei Vietcong vi è la massima vendetta di una nazione che si sente profanata sotto molteplici punti di vista da un lontano paese nemico. In film come *Il cacciatore* si assiste alla sadica riproposizione della roulette russa, evento che segnerà così a fondo Nikanor "Nick" Chevatorevich (Christopher Walken) da traumatizzarne la mente per il resto dei suoi giorni. Si ha così la trasformazione del personaggio.

Il carnefice diventa il popolo ribelle e il carcerato il soldato invincibile che non sarebbe mai così realisticamente raccontato, con le sue debolezze e paure, in film improntati sulla propaganda bellica.

In *Il Cacciatore* si nota nuovamente la solidarietà tra commilitoni imprigionati e torturati, dove alcuni di essi devono sorreggere psicologicamente le menti dei commilitoni più deboli, nei quali le condizioni di prigionia iniziano a far germogliare il seme della follia. Di nuovo la tortura non è solo fisica, ma un lento processo di abbattimento morale che spinge alla follia e al rimorso per essersi arruolati ed andare a combattere una guerra che sta conducendo alla morte.

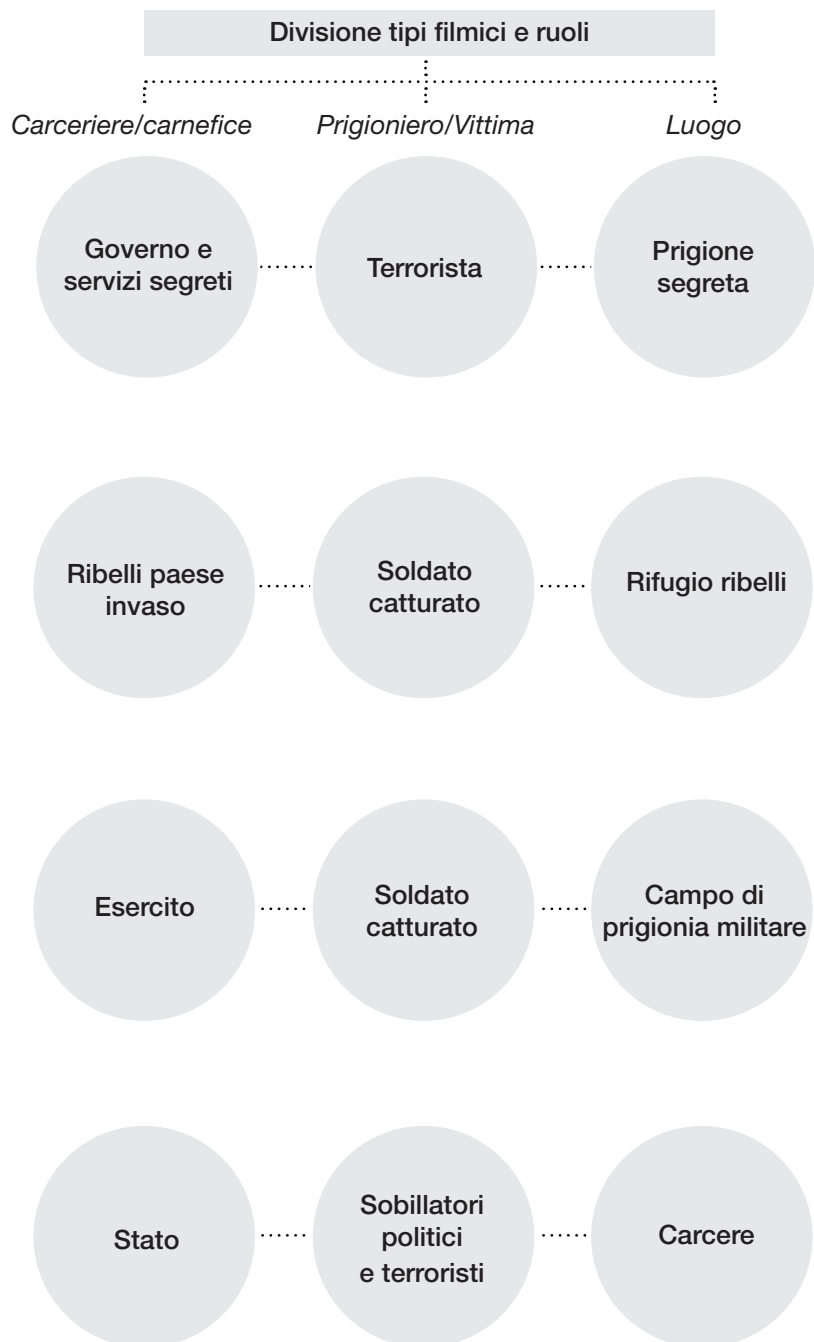
*Rambo: First Blood* spiega con grande efficacia come le torture subite restino nella mente del prigioniero anche a distanza di anni. Tramite l'uso centellinato di flashback la mente di John viene riportata a quei giorni di brutali violenze da parte dei Vietcong. Si nota qui come basta un piccolo elemento come il rasoio da barba nella stazione di polizia dove il protagonista è tratto in arresto per far tornare alla mente traumi terribili che perseguitano il personaggio.



*Rambo*. Il protagonista vedendo il rasoio da barba nella stazione di polizia rivive il trauma delle torture in Vietnam.



## Tortura: traumi del prigioniero e del carceriere



## 4.6 LA POLITICA E IL REALE

“Roma brucia ragazzo, e il problema non è chi ci ha portati a questo, loro sono irrecuperabili. Il problema siamo noi, tutti noi, che non facciamo niente, che manovriamo per stare ai margini delle fiamme, e ti dirò ci sono persone là fuori che ogni giorno nel mondo lottano perchè le cose migliorino.”

(Dr. Stephen Malley in *Leoni per agnelli* di Robert Redford, 2007)

Un argomento che ha molto a che fare con lo stato nevrotico derivante da esperienze di guerra, ma che devia verso gli effetti della guerra sui diversi strati della popolazione sotto la guida di un governo è la questione del ruolo della politica. Esso si pone come causa scatenante nei confronti delle brutalità che i soldati sono costretti a fare e ha subire, e si distribuisce all'interno di diversi settori sociali e politici che operano ognuno per raggiungere il proprio obiettivo.

Carl Philipp Gottlieb von Clausewitz è stato un generale, scrittore e teorico militare prussiano vissuto a cavallo tra '700 e '800. Nella sua famosa opera sulla strategia militare *Della guerra (Vom Kriege)*, pubblicata nel 1832, analizza come gli aspetti politico-filosofici della guerra siano strettamente correlati con essa.

“La guerra non è che la continuazione della politica con altri mezzi. La guerra non è dunque, solamente un atto politico, ma un vero strumento della politica, un seguito del procedimento politico, una sua continuazione con altri mezzi.”<sup>1</sup>

Con questa asserzione von Clausewitz afferma che in una comunità la politica, e quindi l'azione di governo, sono gerarchicamente superiori alla guerra e la utilizzano come strumento per i propri scopi. Non è possibile concepire un progetto bellico se non sussiste una comunità politica, per quanto primordiale, che lo decida. Questa considerazione che la guerra non è mai un atto isolato si riflette nella cinematografia che la racconta, ma ancora di più in quella che analizza le conseguenze a livello psichico (o in questo caso più psicologico) dell'individuo. Come si avrà modo di notare vi è una netta differenza nel modo di narrativizzare il modo in cui la politica, intendendola nel gergo più militarista possibile, provoca attraverso le proprie decisioni belliche, delle conseguenze sulle truppe destinate al conflitto e sui soggetti più vicini al tema che rientrano ampiamente tra le nevrosi fin qui descritte. Certo è che il soggetto non direttamente provato dal campo di battaglia non riporterà condizioni mentali come il PTSD, ma la sua consapevolezza di ciò che accade avrà comunque gravi conseguenze.

Se questo discorso di ampliamento della nevrosi di guerra ad altri strati e professioni che prevedono una grande attività sociale è possibile sui conflitti contemporanei o recenti come Iraq e Vietnam, sui maggiori conflitti mondiali passati il rapporto tra politica, atto bellico e conseguenza nevrotica va invece a iscriversi esplicitamente nella mera incapacità delle alte gerarchie militari nei confronti del proprio esercito.

---

<sup>1</sup> Clausewitz C., *Della guerra*, Mondadori, Milano, 2014

#### 4.6.1 TRIPLICE RIPARTIZIONE DEL CONFLITTO MODERNO

La modernità non può prescindere dai mass media, essi regolano opinioni e consensi e sono spesso strumento della politica. Sempre di più nella storia la costruzione del consenso popolare si è ottenuta manovrando l'informazione mediatica al fine di ottenere un risultato a livello di potere. Questo rapporto tra mass media e politica nel caso della guerra si traduce in una triangolazione di ruoli attivi che contribuiscono con il loro raggio d'azione a sviluppare un'idea dell'azione bellica governativa positiva, che si traduce in appoggio consensuale popolare.

Gli attori sociali in questo contesto sono così divisibili:

- Mondo militare:** le gerarchie, le istituzioni e le organizzazioni di stampo bellico che attivamente si recano sul campo di battaglia o comunque gestiscono l'aspetto più propriamente attivo dell'azione.
- Giornalismo e mass media:** tutto l'apparato incaricato di gestire le informazioni su ciò che accade durante il conflitto sul campo e la gestione decisionale politica per riportarle all'opinione pubblica attraverso i propri mezzi.
- Istruzione:** il mondo della scuola e soprattutto quello universitario attraverso i propri studi cerca di comprendere gli avvenimenti che accadono nel mondo (in questo caso l'azione di guerra e le decisioni politiche che la influenzano) per poter intervenire attivamente in futuro e cambiare lo stato di cose.

Questa divisione è sempre iscritta in un cerchio più grande che è appunto l'azione politica. Ogni ruolo in queste tre fazioni porta in sé difficoltà emotive, morali e da un certo punto di vista nevrotiche che influenzano il proprio atteggiamento nei confronti della realtà circostante.

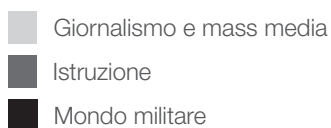
Il cinema degli ultimi anni ha percepito con frande attenzione questa divisione sociale nei confronti del tema "guerra e conseguenze" e ha saputo creare storie dove questi aspetti emergono esplicitamente, sottolineando i rapporti di forza tra essi, i legami e i risultati di patti e collaborazioni.

Ogni pellicola prevede una preponderanza di un aspetto in particolare, film come *La guerra di Charlie Wilson* (Mike Nichols, 2007) per esempio insistono sul rapporto tra politica e mondo militare, accennando alla dialettica mass mediatica degli stessi ma mantenendo la propria posizione su un'analisi del fenomeno politico-bellico. Altri casi come *Green Zone* (Paul Greengrass, 2010) sono invece fortemente improntati ad indagare i canali di comunicazione tra la stampa e più in generale i mass media e i poteri della politica con risvolti sul piano militare.

Dunque si assiste a un triplice gioco di ruoli con continui flussi biunivoci tra coppie di attori sociali e decadimenti psicologici, emotivi e morali che sono comunque conseguenze di guerra, che per quanto indirette agiscono così fortemente sulla persona e vanno a toccare aspetti sociali tanto importanti da costituire un'interessante oggetto di analisi.

Il film che più di tutti riesce a unire i tre livelli appena citati e a mostrare come essi agiscano tra loro con rapporti di pressione reciproca è *Leoni per agnelli* (Robert Redford, 2007). Già il titolo rispecchia un modo critico di osservare le realtà di guerra, durante una lezione alla West Coast University nella facoltà di Scienze politiche il professor Malley cita le parole di un generale tedesco sul coraggio dei fanti inglesi nella Prima guerra mondiale a confronto con l'inettitudine dei loro superiori, recitando: "Non ho mai visto tali leoni, guidati da simili agnelli". Il bilanciamento tra i tre aspetti della realtà viene gestito in modo molto equilibrato da Redford, che è in grado di far emergere per ogni mondo che va ad analizzare quali sono le nevrosi ad esso connesse. Il grande merito del film è quello di riuscire a raccontare tali mondi senza creare preponderanze stilistiche o tempistiche così forti da assogettare la pellicola alla monotematicità.

Bilanciamento tematico in *Leoni per agnelli*



Il tre capitoli del film si articolano attorno a coppie di personaggi che si scontrano o condividono esperienze, distribuendo la componente nevrotica e della difficoltà psicologica ad affrontare la propria posizione nei confronti della guerra all'interno del quadro politico e dal punto di vista prettamente personale.

La parte della storia che riguarda l'istruzione consiste di fatto in un colloqui tra Malley e Todd Hayes (Andrew Garfield), un giovane sveglio e capace nel quale il professore di Scienze politiche ripone ambiziose speranze per il futuro della nazione americana. La dinamicità del colloqui contrasta con un montaggio lento e inquadrature fisse che regalano all'attore la possibilità di intrpretare il personaggio sfoggiando come nel caso di Redford una personalità convincente e che porta lo spettatore a riflettere sui concetti che vengono espressi.

La nevrosi di Malley si iscrive ancora una volta nel senso di colpa per aver indirettamente spinto Ernest ed Arian, due suoi ex studenti a unirsi all'esercito degli Stati Uniti per andare in missione in Afghanistan. Così il professore cerca una personale redenzione nel convincere Todd a tentare di sconfiggere l'ipocrisia della politica e le bugie che hanno portato il paese in guerra grazie al suo interesse e alla sua indipendenza intellettuale. D'altra parte lo stesso Todd è un personaggio controverso, che decide di rinunciare allo studio delle scienze politiche disgustato

dall'attuale situazione statunitense. Il faccia a faccia tra il professore e lo studente è il mezzo che il film adotta per descrivere il difficile stato psicologico di una nazione assogettata a una politica aggressiva e falsa, che utilizza la guerra come propaganda elettorale e finalizzandola a scopi personali.

Il film si apre infatti con una scena che vede Todd osservare in Tv la notizia di un'attentato terroristico di matrice islamica, il suo volto visivamente preoccupato è lo stesso della scena finale, quando dopo il colloquio con il professore la psicologia del giovane sarà messa a dura prova. Trovandosi di nuovo di fronte al televisore Todd osserva un'inutile programma di gossip circondato da studenti nullafacenti, specchio della pochezza intellettuale dalla quale Malley lo avverte dipendere le distanze. Dal primo piano la camera avanza verso gli occhi di Todd, che esprimono in chiusura tutta la preoccupazione per la situazione sociale americana e per i dubbi personali su cosa diventare in futuro, se uno schiavo della politica, un borderline disinteressato a tutto o utilizzare le proprie capacità per provare a cambiare le cose. Nel colloquio con Malley il personaggio spesso comunica il proprio voluto distacco dall'agire verso la politica in quanto ritiene che il sistema sia troppo corrotto e irrecuperabile.

"Prof...scienze politiche? Andiamo! Che c'è di scientifico a parte forse la psicologia su quante stronzate gli elettori inghiottiranno prima di accorgersene. La parte scientifica in realtà è solo su come vincere."

(Todd Hayes, *Leoni per agnelli*)

Questa parte di film esprime lo stato di un'agenerazione perduta, divisa a metà tra le comodità di una vita agiata e senza preoccupazioni ma il cui prezzo è l'accettazione della grande bugia della politica odierna o un'impegno sociale e politico attivo difficoltoso che potrebbe portare a seri cambiamenti, nel proprio io e nella società.



*Leoni per agnelli*. Il professor Malley seduto alla sua scrivania dialoga con Todd Hayes.

Fuori dall'ambito universitario si osserva nel film lo scontro tra i poteri forti, la politica e il giornalismo, anche se il secondo è spesso assoggettato al primo.

Il confronto tra le due fazioni assume la forma visiva di un faccia a faccia tra il Senatore Jasper Irving (Tom Cruise) e Janine Roth (Meryl Streep).

Il primo rappresenta l'affamata classe dirigente statunitense che attraverso l'ipocrisia tenta la scalata alla presidenza utilizzando la guerra come elemento per la campagna elettorale. La giornalista Janine è invece il simbolo di una categoria lavorativa ormai ridotta in America, ormai veicolo propagandistico del governo.

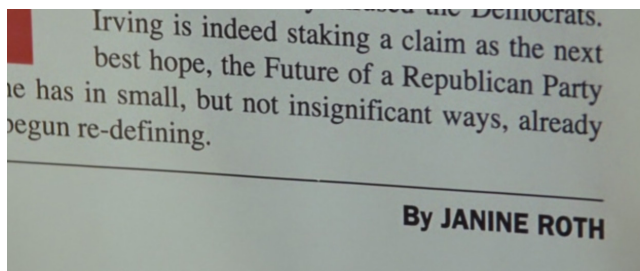
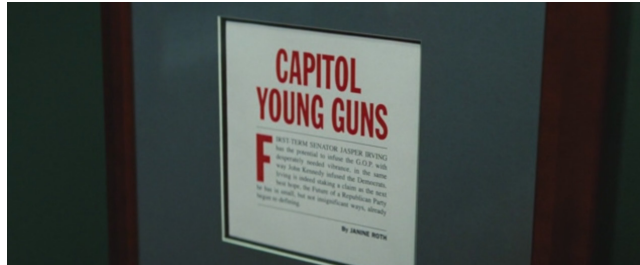
La giornalista è assediata nel corso del film dai dubbi riguardo la sincerità e l'integrità del senatore.

La pellicola analizza il livello di responsabilità di ogni cittadino americano nella scottante questione della guerra in Afghanistan: la Casa Bianca è colpevole, ma il sistema giornalistico è ancora più colpevole perché schiavo del governo.

Due sono i momenti in cui la giornalista viene messa in crisi dal politico, interpretato da Cruise come una persona totalmente priva di scrupoli e talmente coinvolta nelle proprie bugie da essere ormai un tutt'uno con esse.

Il primo momento è quando Janine si accorge di essere coresponsabile dell'intervento armato, avendolo in passato appoggiato e anzi avendo scritto in un articolo che il Senatore rappresentava il futuro della classe dirigente americana, come un odierno Kennedy. Osservando il proprio articolo la giornalista resta incredula pensando alla propria ingenuità di un tempo, e realizzando di essere essa stessa parte colpevole di una grossa bugia che vede il popolo come vittima.

Il secondo momento di riflessione da parte di Janine si ha al ritorno dal colloquio col Senatore. La perplessità della giornalista su cosa sia giusto fare è la stessa presente negli occhi di Todd nella scena finale del film, ma in questo caso il problema è focalizzato sul passato del personaggio, che scrivendo articoli propagandistici riguardanti la guerra ha contribuito alla morte dei giovani americani. Mentre è seduta in macchina, Janine passa accanto alla Casa Bianca, simbolo del potere statunitense, mentre viene inquadrato il suo volto il riflesso di una bandiera americana appare sul finestrino dell'auto, mostrando cosa cattura l'attenzione della donna. L'auto costeggia infatti un cimitero militare. Alla vista delle migliaia di lapidi la giornalista ha una forte crisi interiore, dovrà ora decidere cosa fare del suo futuro e come gestire una professione che fino ad oggi è stata serva del malcostume politico e degli interessi governativi.



*Leoni per agnelli.* Janine Roth osserva il proprio articolo di qualche anno prima, sentendosi colpevole per la propria ingenuità.



*Leoni per agnelli.* Janine Roth in macchina ha una crisi di coscienza di fronte alla vista delle lapidi nel cimitero militare di Washington, pensando alla propria responsabilità giornalistica asservita alla politica e alla guerra.

All'interno di questa triangolazione il rapporto tra mondo militare e mass media è comunque quello più studiato, anche perchè spesso viene posto a latere di una trama di più ampio respiro, che vede nel giornalismo uno dei suoi numerosi aspetti. Così in *Green Zone* Roy Miller (Matt Damon) è un militare americano durante la guerra in Iraq. Trovare le armi di distruzione di massa di Saddam Hussein è fondamentale per dare credibilità mondiale all'intervento armato degli Stati Uniti. Amy Ryan interpreta Lawrie Dayne, una corrispondente estera per il *Wall Street Journal* che indaga sulle posizioni del governo americano che sostiene l'esistenza di tali armi. L'elemento giornalistico si fonde con il mondo militare nel rapporto tra il soldato e la giornalista, che insieme cercheranno di scoprire abusi politici in atto.



Il personaggio di Roy Miller è fortemente disturbato dalla situazione in cui si trova, che viene più volte ripresa tramite i dubbi dell'uomo che vuole servire il suo paese tramite la giustizia, e non gli interessi politici. La componente nevrotica è qui presente quindi in Miller, diviso tra dovere e senso della giustizia, e che trova nel consegnare la verità ai mass media la propria strada.

Il primo elemento di contrasto avviene durante l'incontro tra Miller e la Dayne, all'interno del perimetro di sicurezza americano in Iraq. Già qui si nota la forte differenza tra l'elemento dei Marines in assetto da guerra e un lusso tipicamente americano tenuto lontano dalle telecamere dei giornalisti e che è presentato sottilmente come un'ingiustizia nei confronti della popolazione irachena disperata. La camera a mano, traballante e incerta aumenta l'effetto della instabilità della situazione politica ma anche emotiva dei protagonisti, che cercano attraverso grandi difficoltà di trovare la soluzione al loro problema.



*Green Zone*. Roy Miller e i suoi commilitoni entrano nella "green zone", la sezione di Iraq controllata interamente dagli americani.

Gli elementi tecnologici del computer e della televisione si ripetono fortemente, con un continuo rapporto tra schermo e occhi del personaggio, questo a significare il tentativo di risolvere il problema che disturba il soggetto e l'attenzione da parte dello stesso al messaggio comunicato dal mezzo mass mediatico.

A questo proposito si ripete lo stilema di Miller e il computer con informazioni sensibili, della Dayne anch'essa con computer e dati importanti da trattare giornalmente, così come gli occhi feroci e pieni di odio del generale Mohammed Al-Rawi (Yigal Naor), capo delle forze armate irachene che si rapportano con la televisione mentre scorrono le immagini di Clark Poundstone (Greg Kinnear), suo nemico politico statunitense.



*Green zone.* Il personaggio affronta la fonte dei suoi problemi confrontandosi con lo schermo mass mediatico. Dall'alto: la giornalista Lawrie Dayne, il militare Roy Miller e il Generale Mohammed Al-Rawi.

## 4.6.2 GERARCHIZZAZIONE DEL POTERE E PAZZIA DEL COMANDO

Che il rapporto della politica con la realtà della guerra generi nevrosi stratificate e più livelli è stato dimostrato e ampiamente narrato dal cinema che racconta gli avvenimenti della Prima guerra mondiale. In questo periodo le gerarchie militari erano ancora divise per ceti sociali più che per meritocrazia. Gli ufficiali erano spesso inetti e mandavano al macello centinaia di uomini sacrificandoli in azioni suicide dove le possibilità di riuscita erano nulle.

Nascono così film coraggiosi, in quanto veicolo di ideali controcorrente rispetto al clima dominante di un'epoca nella quale nascono e si consolidano regimi totalitari fortemente nazionalisti e bellicosi, film che spesso subiscono alla loro uscita in Europa, e in particolare in Italia, i divieti della censura e saranno apprezzati in tutto il loro valore culturale e di impegno civile solo molti anni dopo. Pellicole come *Orizzonti di gloria* di Kubrick (1957) e *Uomini contro* di Francesco Rosi (1970) trattano il tema della follia della guerra e hanno mostrato come il messaggio antimilitarista di cui questi film si fanno portatori sia veicolato da una cruda messa in scena del cinismo e della disumanità dei comandanti militari, che mandano al macello senza alcuno scrupolo i propri soldati.

*Orizzonti di gloria* è un film che, a differenza di molti altri war movies, si discosta da una rappresentazione della guerra di tipo classico (basata sulla costante presenza della trincea e dello scontro a fuoco) per concentrarsi su concetti che un certo cinema non aveva ancora avuto il coraggio di affrontare, come sull'abuso del potere che i generali francesi esercitano nei confronti dei loro sottoposti. Se nel tradizionale film di guerra il nemico è l'avversario che cerca di uccidere il protagonista e contro cui scagliarsi con tutte le possibilità belliche, qui l'antagonista è l'insensato e cinico ufficiale, che ordina assurdamente ai propri uomini attacchi senza speranza in nome dell'avanzamento di carriera e che arriva a farne fucilare per codardia tre scelti a caso perché servano da esempio e contribuiscano con il loro sacrificio al mantenimento della disciplina.

Quello che il film mostra è la guerra trasformata in un gioco per nobili, ricchi rampolli o vecchi aristocratici crudeli, e nel mettere in scena l'ingiustizia subita dai più deboli diventa una triste e veritiera metafora della vita.

In *Uomini contro* il vero antagonista è il Generale Leone, animato da una cieca adesione ai concetti astratti di vittoria, patria e nazione, ai quali sacrifica senza esitazioni la vita dei propri soldati. Il Generale incarna lo sfrenato militarismo delle gerarchie militari, unito ad una totale incapacità strategica e all'inadeguatezza nel ricoprire un ruolo di comando.

La pellicola può essere vista come un tipico film di formazione, che comunica allo spettatore una presa di coscienza dell'orrore e della brutalità da parte del tenente Sassu (Mark Frechette), prima interventista e convinto della giustezza del conflitto e infine disposto ad essere fucilato pur di non dover nascondere vigliaccamente il proprio odio per la guerra.

*Uomini contro* è dunque un'opera dichiaratamente politica, poiché rappresenta, nella contrapposizione tra il potere assoluto dei comandanti e la totale sottomissione delle truppe, l'ingiusta divisione in classi della società. Basti pensare che il regista dovette girare il film in Jugoslavia a causa delle proteste italiane che ne impedirono la realizzazione sul territorio italiano. Gian Maria Volontè è il vero personaggio politico nella parte del tenente Ottolenghi. Esso rappresenta la rivoluzione di un sistema ormai corrotto e decadente nel momento in cui invita i propri soldati a sparare sul loro generale, vera causa della condizione brutale dei militari. Una considerazione fondamentale è infatti che a differenza delle guerre attuali, in questo caso i militari furono contadini e proletari, mandati a morire in una guerra di cui non comprendevano le ragioni. Si pensi al libro di Emilio Lussu *Un anno sull'altipiano*, del 1938.

“Ogni palmo di terra ci ricordava un combattimento o la tomba di un compagno caduto. Non avevamo fatto altro che conquistare trincee, trincee e trincee. Dopo quella dei “gatti rossi”, era venuta quella dei “gatti neri”, poi quella dei “gatti verdi”. Ma la situazione era sempre la stessa. Presa una trincea, bisognava conquistarne un'altra. Trieste era sempre là, di fronte al golfo, alla stessa distanza, stanca.”<sup>1</sup>

*Per il Re e per la Patria* è invece un film del 1964, tratto dalla pièce teatrale *Hamp* di John Wilson, diretto da Joseph Losey, regista di film e lavori teatrali. La scuola teatrale di Losey si traduce in un'opera che risente fortemente di questa eredità. Lo spazio viene infatti riprodotto come nell'arte teatrale del dramma ambientando il racconto in un ristretto e cupo ambiente di trincea ricostruito in studio, che genera nello spettatore un senso di oppressione e di clausura. Anche questa pellicola si svolge durante la Prima guerra mondiale, nel 1917 a Passchendaele. Qui sta svolgendosi una grande offensiva degli inglesi contro le trincee tedesche e il soldato inglese Hamp (Tom Courtenay) tenta di disertare per la seconda volta dopo essere stato colpito da shell shock per la vicina esplosione di una bomba. Sarà Dirk Bogarde nei panni del Capitano Hargreaves a dover difendere il giovane dall'accusa di diserzione e dalla condanna a morte per fucilazione. Gli ufficiali chiaramente non sono disposti a lasciar perdere e nella sentenza finale la condanna a morte dovrà essere eseguita entro veniquattr'ore per dare l'esempio agli altri soldati. L'intento nel film è dichiarato dalle parole del regista stesso, quando dice: “Volevo che tutto il film desse una rappresentazione della realtà più ampia della vita, ma capace tuttavia di offrire un'immagine sincera, insopportabile, inevitabile, della stupidità e dell'orrore, di ciò che gli uomini possono fare gli uni agli altri.” A differenza che in *orizzonti di Gloria* non vi sono in questo film scene di guerra poiché la critica anti-militarista si concentra sull'assurdità delle scelte delle alte gerarchie militari della Grande Guerra.

---

<sup>1</sup> Lussu E., *Un anno sull'altipiano*, Einaudi, Milano, 2014

Le tre pellicole presentano una serie di elementi comuni che vale la pena analizzare per capire come le scelte registiche li hanno comunicati e inseriti all'interno dei film, producendo tre opere che se non sono uguali nella forma lo sono nella sostanza. La gerarchizzazione militare e la distanza tra ufficiali e popolo-soldato è espressa in prima istanza attraverso la rappresentazione degli ambienti e dell'abbigliamento. Il lusso affiancato alla povertà, la ricchezza alla miseria, sono contrasti che veicolano messaggi al di là dell'azione rappresentata nel dato momento e si rendono peculiarità utili più delle parole a rappresentare una condizione sociale.



*Orizzonti di gloria.* Le sale del potere e le realistiche rappresentazioni della realtà in trincea.

Durante la Prima Guerra Mondiale gli ufficiali potevano disporre della vita dei soldati in base al proprio volere. La formazione di improvvisati tribunali militari di pochi ufficiali che si trovano nella posizione di poter giudicare e condannare i militari. Questo illimitato potere delle alte gerarchie si riflette nelle pellicole in processi farsa, nei quali il verdetto è già stato ampiamente deciso prima dell'instaurarsi del fittizio tribunale e durante i quali la divisione gerarchia e la detenzione del potere è chiara e comunicata con efficacia. Figurativamente essa viene affidata alla disposizione degli ufficiali dei processi farsa, che seduti al tavolo in veste di giuria e giustizieri inquisiscono il soldato sul quale pende l'accusa.

In *Orizzonti di gloria* per esempio il soldato processato viene spesso inquadrato in primo piano sottolineando la solitudine del personaggio di fronte a una insensata e violenta giuria. Sullo sfondo, sfocati, i commilitoni del soldato anch'essi sotto processo attendono di sapere che ne sarà di loro. Il contrasto con l'ambientazione ricca e lussuosa si ripete anche nella dissonanza tra l'assoluta mancanza di empatia degli ufficiali e la rigidità delle guardie incaricate di fare da secondini ai processati.



Anche in *Per il Re e per la Patria* il dialogo visivo tra l'imputato e la giuria si trasforma in un continuo passaggio tra il primo piano del soldato e gli uomini preposti a giudicare. Curiosamente la scelta del regista nella fase iniziale del processo è di posizionare la camera dietro la giuria, che essendo in controluce viene dipinta come sagome che formano un semicerchio attorno allo sventurato soldato che sta per essere condannato a morte. Questo espediente permette al pubblico di sentire sia la sensazione della giuria, ovvero esser in una posizione di sicurezza, ma dominata dall'arroganza e dalla crudeltà, che quella del soldato, braccato da una schiera di ufficiali senza pietà per i propri militari.



*Per il Re e per la Patria*, primo piano del Soldato Arthur Hamp e inquadratura teatrale con la giuria che occupa in controluce la parte bassa dell'immagine.  
Nella pagina precedente: *Orizzonti di gloria*. Primo piano del soldato imputato e totale della sala del processo.

In *Uomini contro* si ha una situazione ancora diversa quando l'imputato (il Sottotenente Sassu) che deve essere giudicato non è sottoposto a un processo ufficiale ma a un colloquio molto profondo, in cui emergono i valori più profondi umani e militari, contrastando la linea politica e militare del Generale Leone. Sassu risponderà personalmente del comportamento degli uomini che si sono opposti a un attacco suicida con la morte per fucilazione, non prima di avere chiesto la grazia per i suoi soldati che hanno già subito la decimazione in battaglia.



*Uomini contro*, il Sottotenente Sassu si trova a dover rispondere al generale Leone dell'ammutinamento dei propri uomini.

La componente più drammatica di questi tre film, che affrontano contemporaneamente come si è visto sia il contrasto lusso/povertà del mondo militare e la pazzia delle alte gerarchie che i processi farsa con grande attenzione alla resa realistica della condizione, si ha però nell'esecuzione della condanna a morte per fucilazione dei soldati ritenuti colpevoli di codardia o diserzione. Questo è il momento dove la componente emotiva dello spettatore è più coinvolta e rappresenta la massima ingiustizia, la follia e il più alto livello di contrasto tra politica e realtà fattuale all'interno di queste pellicole. Sono molteplici gli elementi onnipresenti nel momento della fucilazione sui quali i registi focalizzano l'attenzione per restituire un senso cupo e angosciante alla scena, dalle bende per gli occhi ai pali per legare i condannati. Frequenti le inquadrature che permettono una prospettiva che faccia emergere in profondità l'alto numero dei condannati e la loro condizione psicologica. La totale assenza di musica è sostituita laddove si presenti con temi di grande tristezza e pena. Il silenzio la drammaticità della scena.





La scena dell'esecuzione per fucilazione. Dall'alto: *Per il Re e per la Patria*, *Orizzonti di gloria* e *Uomini contro*,

Due particolarità degne di nota sono presenti in *Per il Re e per la Patria* e in *Uomini contro*. Nel primo film un'immagine particolarmente significativa è presente nella scena della fucilazione del soldato Hamp. Attraverso una soggettiva di uno dei soldati nel plotone di esecuzione si vede il fucile che viene spostato lentamente per non colpire il condannato nel momento in cui dovrà sparare. Questo elemento è decisivo perchè in grado di comunicare in pochi secondi lo stato d'animo dei soldati costretti da interventi politici ad agire contro i propri commilitoni. Il trauma psicologico ed emotivo che questa situazione è in grado di causare è profondo e irreversibile, così attraverso questo espediente si nota l'impossibilità di un soldato ad andare contro la propria morale per salvarsi dall'angoscia del senso di colpa.



*Per il Re e per la Patria*, Il soldato nel plotone di esecuzione cambia mira per non sparare al condannato.

In *Uomini contro* sono presenti due scene di esecuzione per fucilazione. Mentre la prima è caotica, ricca di inquadrature e presenta una sorta di frenesia nel montaggio, rispondendo alla situazione emotiva di soldati disperati per la propria sorte e che cercano anche di scappare per evitarla, la scena finale è presentata in tutt'altro modo. L'esecuzione del Tenente Sassu è lenta, ordinata, marziale. La calma esteriore del personaggio corrisponde a una grande fermezza interiore, di colui che sa di essere nel giusto e di andare a morire non avendo colpe. Sassu preferisce la morte piuttosto che tradire la propria coscienza, e l'orgoglio di questa scelta si traduce in un viaggio verso il "patibolo" accompagnato da musica marziale simile al rullo di tamburi, per poi cedere il passo al silenzio nel momento della fucilazione vera e propria. L'inquadratura nel quale avviene la morte di Sassu lo vede ergersi dal basso, di fronte al plotone d'esecuzione, forte della sua posizione e del proprio coraggio contro una guerra ingiusta.

Generale Leone: "I soldati conoscendo le sue idee sovversive si sono comportati da sovversivi. Un caso come questo non può rimanere impunito."

Tenente Sassu: "La decimazione l'hanno già avuta in battaglia, rispondo io per loro."

Generale Leone: "Lei sa che cosa l'aspetta."

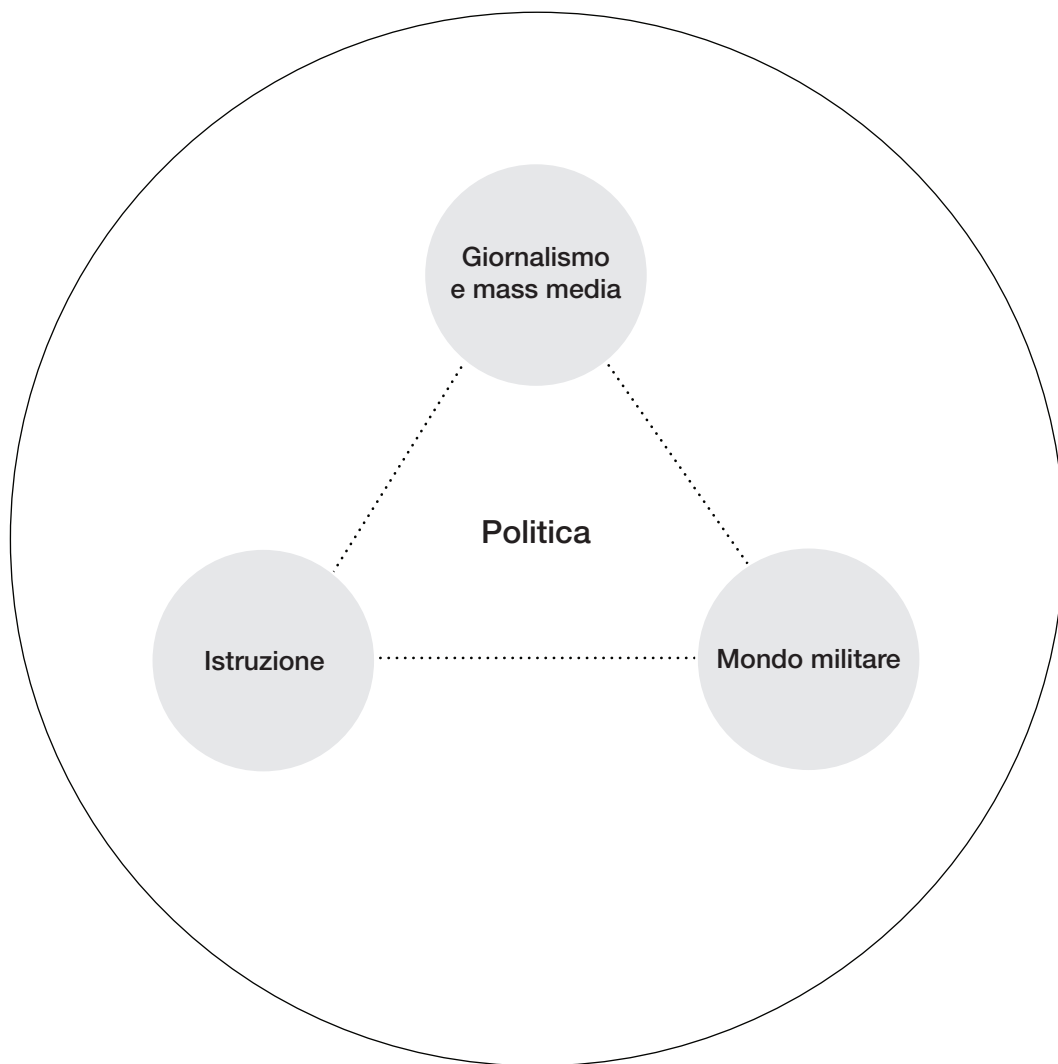
Tenente Sassu: "...Signorsì."

Da *Uomini contro* (Francesco Rosi, 1970)



*Uomini contro*, L'esecuzione del Tenente Sassu.

**Politica e realtà: triplice ripartizione del conflitto moderno**



Politica e realtà: Gerarchizzazione del potere e pazzia del comando



## 4.7 PATRIOTTISMO E CONCEZIONE DEL REALE

“Nei tempi antichi è stato scritto che è dolce e opportuno morire per la propria patria. Ma nella guerra moderna non c'è niente di dolce e opportuno nella morte. Si muore come cani senza un valido motivo.”  
(Ernest Hemingway)

“Preferisco le idee agli ideali” diceva John Lennon, nel suo periodo di massima attività politica a favore della pace contro l'impegno armato degli Stati Uniti nei territori del Vietnam. La frase fa riflettere perchè nella sua declinazione più estrema l'ideale si traduce in ideologia, quel complesso di credenze o valori in grado di muovere un intero gruppo sociale. Con le dovute distinzioni dal nazionalismo (anche se spesso viene confuso con questo) il patriottismo è un tema controverso, che trova ampio spazio nel cinema del passato come in quello del presente. Già Oscar Wilde nella seconda metà dell'800 sosteneva che questo fosse la virtù dei perversi, poichè quando si giustificano le azioni solo in nome di un simbolo il pensiero critico dell'umano si dissolve. Ma non fu l'unico a pensarla in questo modo, questa mentalità la si ritrova anche nelle parole di Samuel Johnson, critico letterario, poeta e saggista britannico che sostenne nel 1774 nell'opuscolo *Il Patriota*: “Il patriottismo è l'estremo rifugio delle canaglie”. Questa frase evidentemente non era contro il concetto di patriottismo, bensì contro l'uso ipocrita che si faceva del termine. La frase viene infatti citata in *Orizzonti di gloria*, dove Kubrick la ritiene appropriata per la situazione del colonnello Dax alla difesa dei suoi soldati.

Dunque appare chiaro già da queste prime osservazioni come più personaggi di diversa provenienza ed estrazione sociale si siano scagliati non tanto contro il patriottismo quanto contro un modo ipocrita e falso di intenderlo. In casi più estremi invece si tratta di una vera e propria critica politica e sociale all'esistenza di confini geopolitici che creano solo conflitti e morte. L'universalità del tema e i suoi numerosi aspetti lo rendono quindi un punto di riferimento importante per il cinema, che da sempre ha cercato di raccontare non solo la guerra ma le storie umane che in essa si articolano. Anche da un punto di vista letterario è possibile notare come questo argomento abbia riempito innumerevoli pagine di romanzi che attraverso la narrativizzazione delle vicende di guerra riescono a dipingere ritratti profondi e veritieri sul rapporto del soldato con il valore della patria e della sua protezione contro il nemico.

Ma il patriottismo ad ogni costo, quello del “Dio, patria, famiglia”, quello del “la mia patria” con l'accento posto sull'aggettivo possessivo presenta sempre una connotazione negativa. L'arte, che quando non ha prestato la sua servilità al potere politico costituito, è sempre stata fucina di idee creative e anticonvenzionali, è quindi naturale rifugio di menti che hanno creato opere (letterarie, filmiche e di altro tipo) per denunciare uno Stato che mandava a morire senza pietà i propri patrioti. In *Guerra e pace* (1865-1869) Lev Tolstoj scrive sul contrasto tra vero e falso patriottismo, ad esempio riflettendo sui veri figli della patria e pseudo-patrioti

che pensano solo al proprio profitto. Tornando al cinema è chiaro il collegamento tra il rapporto patriottismo-soldato e quello politica-guerra, ma il primo si concentra su un piano molto più personale e intimo nella persona del soldato.

La sfera mentale del singolo soldato che riporta traumi psicologici dopo essere stato "posseduto" dal furore del patriottismo inculcato nella sua mente a livello scolastico un tempo, e forse ora molto più mass mediatico, è coscienziosamente raccontata in film che hanno saputo essere testimoni del loro tempo e per questo non saranno dimenticati.

Un valido esempio di questo tipo è *Nella valle di Elah* (Paul Haggis, 2007). Il titolo si riferisce ad un luogo di Israele, dove secondo la Bibbia, si sarebbe svolta la battaglia tra Davide e Golia e si rende simbolo della sfida che ogni uomo per quanto piccolo affronta contro realtà a lui più grandi. Già il titolo ha un doppio valore, perchè può essere inteso come il soldato che deve sopravvivere alla guerra (realtà mostruosa ed enorme che distrugge innumerevoli vite), o l'uomo che inghiottito dal proprio paese e dalle sue menzogne politiche, travestite da patriottismo, cerca una propria strada. Hank Deerfield (Tommy Lee Jones) è un ex poliziotto militare e un fervente patriota veterano del Vietnam. Quando riceve una telefonata dalla base militare dove presta servizio il figlio Mike, scopre che questo è sparito e inizierà un lungo cammino alla ricerca del figlio. Si scoprirà alla fine che il figlio è stato ucciso dai suoi stessi commilitoni, in preda alle droghe e all'alcool di cui anche Mike era consumatore, a causa dei traumi e dello stress riportato dalla guerra in Iraq.

Il film è basato su un montaggio molto lento, riflessivo, che lascia spazio al dolore del protagonista e lunghi momenti di silenzio in cui più che le parole sono le espressioni di Hank a comunicare la tragicità della situazione. I colori tenui, quasi dominati da un bianco accecante del giorno ben si accordano al nero delle numerose notti insonni dell'uomo alla ricerca del figlio. Un chiarore e un'oscurità egualmente accecanti, che rimandano a una situazione morale personale e politico-sociale dominata dall'incomprensibilità e dal disturbo ossessivo dei postumi di guerra. La durezza granitica e le convinzioni patriottiche di Hank Deerfield si dissolveranno gradualmente nel corso della pellicola, quando provando sulla propria pelle la perdita del figlio mentalmente distrutto dalla guerra capirà che il patriottismo è spesso una copertura per il male del conflitto bellico e per interessi politici.

Il fatto che inizialmente Haggis volesse affidare la parte di Hank Deerfield a Clint Eastwood è indice del fatto che il film si pone come obiettivo quello di mettere in discussione i valori più radicati nella società americana, tendenza cinematografica statunitense che ha visto il proprio apice negli anni '80 e '90 ad opera di Oliver Stone sul conflitto in Vietnam.

L'importanza della bandiera statunitense è riconosciuta a livello mondiale. Essa è il simbolo della mentalità americana e dell'attaccamento alla patria, basti pensare all'inno U.S.A. intitolato *The Star-Spangled Banner* (*La bandiera adorna di stelle*). Il regista utilizza la bandiera per comunicare l'evoluzione interiore di Hank.

Nella prima parte del film, quando il protagonista è alla ricerca di suo figlio, passa davanti ad una scuola con la propria auto, e notando che la bandiera è issata al contrario si indigna, toccato nel profondo orgoglio patriottico dalla mancanza di rispetto di chi ha issato quella bandiera con noncuranza. Spiegando all'inserviente che una bandiera issata al contrario è una richiesta internazionale di aiuto i due correggono la posizione e il protagonista riparte per la sua strada. Sarà alla fine del film che tornando di fronte a quella scuola Hank si fermerà per issare la sua vecchia bandiera sgualcita, malandata come lo stato del suo paese, volutamente al contrario. L'evoluzione interiore del personaggio gli ha fatto aprire gli occhi sulla situazione dell'amata patria e la perdita del figlio a causa del PTSD lo convince che di fatto gli Stati Uniti hanno effettivamente bisogno di aiuto.



*Nella valle di Elah.* L'ex soldato Hank Deerfield issa la bandiera statunitense al contrario (segno internazionale di richiesta di aiuto).



Ricorrere al personaggio dinamico, che cambia idea sullo stato delle cose durante il film, è un mezzo molto efficace che il cinema utilizza per comunicare la presa di coscienza che le persone dovrebbero avere sviluppando la sensibilità nei confronti di un certo tema. Così se *Nella valle di Elah* preferisce raccontare l'evoluzione di Hank Deerfield attraverso lunghi silenzi e dei simboli come quello appena visto, *La sottile linea rossa* si pone lo stesso obiettivo affrontandolo in modo del tutto differente. Di questa pellicola il personaggio sicuramente più efficace è il soldato Witt (Jim Caviezel) che attraverso il suo carattere contemplativo racconta il proprio punto di vista sulla guerra (si tratta in questo caso del secondo conflitto mondiale). A differenza di Hank in *Nella valle di Elah*, qui il film si apre con un personaggio che ha già preso coscienza delle brutalità della guerra e la reazione che ne è conseguita è un totale estraniamento dalla realtà, che non ha più molta importanza, perché intrisa di quei valori utilizzati in modo falso come il patriottismo, che generano sofferenza inutilmente provocando danni alle persone.

Witt è quindi un personaggio statico, la sua condizione mentale è la stessa per tutta la durata della pellicola e ancora una volta a differenza di Hank esso ha un interlocutore col quale confrontarsi spesso sulle proprie idee. Si tratta di Sean Penn nella parte del Sergente Edward Welsh, il quale condivide con Witt una certa disillusione nei confronti dell'utilità della guerra, ma la cui posizione non gli permette di esprimersi liberamente come quest'ultimo.

L'atteggiamento di Witt è coordinato da flussi di coscienza e monologhi interiori del soldato Edward P. Train (John Dee Smith) formando una colonna sonora per il film, che risente fortemente dal punto di vista poetico dei due personaggi, in grado di conferire un diverso punto di vista sul massacro delle truppe giapponesi e statunitensi nel pacifico, nonché sulla guerra e la vita in generale.

La deriva esistenzialista, a tratti nichilista del film è un ponte con la letteratura russa di Tolstoj e Dostoevskij richiamando le loro opere narrative sempre più rivolte all'introspezione dei personaggi ed alla riflessione morale.

Il pensiero di Witt parte da questioni prettamente legate alla sua condizione in guerra, ma da essa deriva un ampliamento della coscienza che sonda i valori più importanti e profondi dell'esperienza umana. Welsh invece rappresenta l'uomo ancora legato a degli schemi di carattere antropologico e societario, ovvero l'individuo che si trova nella condizione di dover scegliere tra il proseguimento su una strada sicura ma, come direbbe Freud, nevrotica a causa di deperimenti emotivi e morali, o fare come Witt e abbracciare l'estraniamento dal tessuto politico in cui si è cresciuti e che promette una carriera militare.

Oltre al conflitto Witt/Welsh, il film propone anche lo scontro tra il colonnello Tall (Nick Nolte) e il capitano Staros (Elias Koteas), che rifiuta di mandare i suoi uomini in una missione suicida e che per questo verrà sollevato dall'incarico e sostituito dal tenente Band (Paul Gleeson). Il primo conflitto è però più interessante perché vede il confrontarsi di due menti molto più acute, e mette in gioco sfumature di senso che si basano proprio sulla condizione dell'uomo tra patriottismo e sanità mentale.

Sergente Edward Welsh: "In questo mondo un uomo da solo non è niente, e non esiste un altro mondo al di fuori di questo."

Soldato Witt: "È qui che sbaglia capo, io l'ho visto un altro mondo. A volte penso solo di averlo immaginato."

Sergente Edward Welsh: "Bè, allora hai visto cose che non vedrò mai."

*(La sottile linea rossa)*



*La sottile linea rossa. Il confronto tra il soldato Witt e il Sergente Edward Welsh.*

## 4.7.1 TRA PROMESSE E ASPETTATIVE

Sono molti i film che raccontando le vicende di soldati vittime di nevrosi di guerra soffermandosi sulla fase iniziale della carriera militare dei giovani. Queste pellicole si basano su un contrasto, che consiste nell'offrire allo spettatore una visione ridente e positiva dell'addestramento delle reclute per mezzo di promesse che verranno subito disattese nell'impatto con la guerra vera e propria. Il patriottismo politico in cui vengono imbevute le nuove menti dell'esercito crea dei prototipi di soldati verso i quali il nomignolo "Jarhead" mostra grande fondamento. Questi vengono addestrati a una guerra "per proteggere il proprio paese" e si rendono conto in un secondo momento che le brutalità che accadono nei paesi lontani da casa non hanno nulla a che fare con la protezione dell'amata patria.

Così si crea una doppia bugia, la prima delle quali si può definire "bugia formativa" e comprende quell'insieme di tecniche che gli eserciti utilizzano per penetrare le menti dei giovani con il tema del patriottismo e reclutarli.

Figuratamente sono molte le personificazioni di richiamo all'arruolamento che numerosi paesi hanno utilizzato per pubblicizzare l'esercito. Tra questi il più famoso è sicuramente Uncle Sam, la personificazione nazionale degli Stati Uniti d'America. Il personaggio venne citato per la prima volta durante la guerra anglo-americana del 1812 mentre la prima illustrazione risale al 1917. In questo caso arte e propaganda si mescolano nella distribuzione figurativa di ideali che vanno a insinuarsi nella mentalità della popolazione.

Il tentativo dell'esercito di richiamare alle armi con promesse di grandi avventure e attraverso mezzi che non hanno a che fare con il solo mondo militare è molto diffuso. Successivamente alla fase del reclutamento avviene quella che viene descritta molto attentamente in alcuni film che riguardano il Vietnam, ovvero la formazione militare delle reclute e l'addestramento mentale, nonché il primo vero impatto con il conflitto in terra straniera.

Film come *Platoon* o *Full Metal Jacket*, prodotti a un anno di distanza l'uno dall'altro (rispettivamente 1986 e 1987) si concentrano su questa fase, con grande attenzione alla sfera personale del soldato e alla sua evoluzione mentale.

La seconda bugia, integrata nella prima è quella politica, alle giovani menti viene presentato un motivo per combattere, e questi forti del loro patriottismo credono di combattere nel giusto. Quando scopriranno di essere stati usati dal governo per fini non patriottici ma politici nascerà in essi la rabbia, la vergogna, il senso di colpa, in una parola la nevrosi.

*Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987) si concentra per la prima parte del film sull'addestramento dei giovani Marines che andranno a combattere in Vietnam, soffermandosi sulle dinamiche interpersonali che nascono tra le reclute e con gli ufficiali. Ispirato al romanzo *Nato per uccidere* (1979) di Gustav Hasford, un ex Marine e corrispondente di guerra che ha collaborato alla sceneggiatura, il film offre uno spaccato veritiero della follia presente nei campi di addestramento militari presente nel capitolo dell'opera letteraria intitolato *Lo spirito della baionetta* e si collega con senso critico alla fase dell'impatto con la guerra vera e propria da parte di alcuni personaggi.



Il manifesto originale del 1917, disegnato da James Montgomery Flagg, che ritrae lo Zio Sam (a sinistra) e un'immagine tratta da *Full metal Jacket* (sotto).

Le analogie tra le due figure sono evidenti. Il sergente Hartman nel film è incaricato di formare i giovani soldati, così come lo "Zio Sam" doveva reclutarne.



Tra questi il protagonista è il soldato “Joker” (Matthew Modine), il quale si erge sopra ai compagni in quanto dominato da senso critico e ricerca della verità. A differenza della seconda parte del film, dedicata interamente alla guerra e raffigurata in modo caotico e disturbante, tutta l'introduzione dedicata all'addestramento prevede un'alternanza di momenti di allenamento fisico e addestramento mentale. Questo secondo tipo di formazione è compito del personaggio cult interpretato da Ronald Lee Ermey, il Sergente Maggiore Hartman. Qui Kubrick affronta la rigidità della situazione traducendola in maniacale attenzione alla composizione, proponendo inquadrature sempre geometriche dal forte carattere simbolico. La perfezione nelle forme corrisponde al rigore mentale del Sergente Hartman, dove non esiste spazio per i dubbi e i timori, ed è l'obiettivo al quale le reclute devono tendere. Essi devono diventare degli strumenti di guerra, efficaci e letali, e non possono permettersi di pensare, devono al contrario eseguire. La solennità del silenzio infranto solo dalla voce di Hartman richiama ancora quel senso di disciplina che l'uomo cerca di impartire ai giovani, i passi lenti e regolari delle sue scarpe nel corridoio lucido conferiscono un'idea di rispetto e rigore che ancora una volta si riflette nell'accuratezza delle simmetrie compositive. Inoltre Kubrick crea inquadrature regolari coadiuvate da un uso intensivo delle luci (diegetiche) al neon e dal pavimento sempre perfettamente lucido, inizia così a farsi largo nella mente dello spettatore un senso di angoscia, di paura per qualcosa che sta per accadere. Kubrick riutilizzerà l'espedito della regolarità simmetrica in molti altri suoi film, ma è in particolare in *Shining* (1980) che il corridoio ricoprirà nuovamente una funzione quasi da personaggio, caricata simbolicamente per destabilizzare la tranquillità di chi osserva. La pazzia che serpeggia tra la ferrea disciplina delle reclute ha il viso di Vincent Donofrio, che interpreta il soldato “Palla di lardo”. Già dalle prime scene si nota che la stabilità mentale del personaggio vacilla pericolosamente, ma è solo verso la fine dell'addestramento che egli si innamorerà del proprio fucile e porrà fine alla sua vita e a quella del Sergente Hartman.

I ruoli sono così divisi in personaggi che racchiudono in sé interi concetti e visioni del mondo e sono la personificazione di idee che il regista traduce in immagini. Il soldato “Joker” è il senso critico americano del pensatore intellettuale che non si lascia corrompere da Hartman, il quale simboleggia l'ordine e la disciplina militare contrassegnata dalla durezza e da una cecità di fondo che non gli consente di poter analizzare le situazioni. Infine “Palla di lardo” è la follia latente nel sistema militare, che emerge con tutta la sua forza distruttrice raggiungendo l'apice nel suicidio commesso davanti agli occhi di “Joker”. Questa personificazione concettuale rende *Full metal jacket* un testimone della mentalità militarista americana, raccontandone pregi e difetti ma concentrandosi attivamente sulla critica alla follia bellica nei confronti della quale il regista auspica una maggiore presa di coscienza.

“Questo è il mio fucile. Ce ne sono tanti come lui, ma questo è il mio. Il mio fucile è il mio migliore amico, è la mia vita. Io debbo dominarlo come domino la mia vita. Senza di me il mio fucile non è niente; senza il mio fucile io sono niente. Debbo saper colpire il bersaglio, debbo sparare meglio del mio nemico che cerca di ammazzare me, debbo sparare io prima che lui spari a me e lo farò. Al cospetto di Dio giuro su questo credo: il mio fucile e me stesso siamo i difensori della patria, siamo i dominatori dei nostri nemici, siamo i salvatori della nostra vita e così sia, finché non ci sarà più nemico ma solo pace, amen”.

(Il credo del fuciliere, da *Full metal jacket*)



*Full metal jacket*. Le inquadrature simmetriche di Stanley Kubrik.

*Platoon* e *Black Hawk down* (Ridley Scott, 2001) raccontando invece il trauma situando già l'inizio del film in mezzo al conflitto. Ciò che emerge da queste pellicole è una frenesia, una velocità e una composizione caotica che aiutano a far comprendere quanto possa essere difficile restare calmi e non riportare traumi e nevrosi dopo queste esperienze al limite. *Black Hawk down*, tratto dal saggio storico scritto di Mark Bowden *Black Hawk Down: A Story of Modern War* (2001) presenta una pellicola a tratti sovraesposta, con luci che tagliano le figure dall'accecante sole del deserto ai neon che contrastano con i blu e i neri delle baracche dove i Marines cercano rifugio per sfuggire al popolo ribelle. *Platoon* inserisce i personaggi in un ambiente che per quanto vasto come la foresta vietnamita viene raffigurato come claustrofobico, una fitta rete di alberi e vegetazione si stringe come una trappola attorno ai personaggi, che sentendosi accerchiati dai nemici e costantemente in pericolo avanzano principi di instabilità mentale.

Gli alberi e la natura del film contrastano molto con il deserto e le baracche di *Black Hawk down* ambientato in Somalia, ma l'ambiente diventa personaggio in quanto trasmette sempre questa sensazione di trappola che braccia i protagonisti.

Mentre *Platoon* affronta la guerra nel Vietnam mantenendo sempre il protagonista, il soldato Chris Taylor (Charlie Sheen), come punto di riferimento dello spettatore, *Black Hawk down* è un quadro corale di una realtà ingestibile nella quale ogni soldato cerca coi suoi mezzi di sopravvivere e fare il proprio lavoro. Si creano così microstorie come quella di SFC Norm 'Hoot' Gibson (Eric Bana) che si muove da solo e crea rapporti di amicizia con altri soldati per non dover soffrire a causa della loro morte in battaglia, o ancora SPC John 'Grimsey' Grimes (Ewan McGregor), relegato al lavoro d'ufficio nelle retrovie costretto ad agire per la prima volta attivamente sul campo.

Se Chris Taylor è l'uomo spinto dalla voglia di dimostrare ai genitori di valere molto anche al di là della propria ricchezza ereditata, la personificazione del ragazzo che vede nella guerra la propria strada in *Black Hawk down* è PFC Todd Blackburn (Orlando Bloom). Todd è una recluta dei Marines, pieno di speranze, che ha creduto ai valori promossi dall'esercito e ora vuole combattere e uccidere per il proprio paese. La caduta dall'elicottero del ragazzo segna la fine di una giovane recluta che non è riuscita a sparare neanche un colpo in battaglia, ma muore inutilmente in un incidente prima di realizzare i propri ingenui sogni di gloria bellica.

Così il personaggio viene inghiottito dalla polvere della Somalia, che si muove minacciosa sotto il Black Hawk, esattamente come la giungla vietnamita è diventata la trappola mortale di un'altra generazione di americani, che condividevano con Todd lo stesso superficiale patriottismo.



*Black Hawk down.* La morte di Todd Blackburn cadendo dal Black Hawk.

Nel passato infine è già possibile trovare film nei quali lo Stato preme sull'importante tasto del patriottismo per convincere ragazzi ad andare in guerra. In particolare la Prima guerra mondiale ha visto una forte propaganda bellica distribuita capillarmente nelle scuole, dove i professori convertirono migliaia di giovani menti alla causa bellica. Ne è un esempio *All'Ovest niente di nuovo*, che dedica ampio spazio a questo fenomeno. All'inizio del film infatti il Professor Kantorek (Arnold Lucy) invita i suoi studenti ad arruolarsi, asserendo al fatto che essi non hanno scuse per non rispondere alla chiamata e che essendo loro il futuro della patria devono proteggerla contro il nemico. Le parole di Kantorek generano un entusiasmo generale all'interno della classe, dove i ragazzi con grande convinzione si convincono ad arruolarsi tutti insieme. Inquadrature di primi piani con occhi spalancati e sorrisi di gioia estremizzati conferiscono un insieme di euforia e pazzia alla scena.



Quando lo studente Paul Bäumer, ormai diventato soldato, torna nella vecchia scuola per fare visita al professore, quest'ultimo sta continuando nella sua opera propagandistica sulle nuove generazioni e si dice felice della visita in aula di Paul. Invitato a parlare della propria esperienza di guerra, sollecitato dal professore a parlare della giustezza del conflitto e del grande patriottismo dei soldati, l'unica cosa che il personaggio riesce a rispondere è: "Cerchiamo di non essere uccisi...e a volte lo siamo".

Infine con sguardo perso nel vuoto il giovane soldato esce dalla porta lasciando il professore in un silenzio allibito. Il patriottismo era una grande bugia, e Paul Bäumer non è mai riuscito veramente a tornare a casa.



*All'Ovest niente di nuovo.* Scene iniziali. Il Professor Kantorek convince i giovani studenti ad arruolarsi nell'esercito per difendere la Germania.



*All'Ovest niente di nuovo.* Il ritorno in aula di Lew Ayres che racconta la propria visione disillusa sulla guerra provoca sconcerto tra gli studenti.

## 4.7.2 L'ELABORAZIONE DELLA BUGIA

Parallelamente ai film che si concentrano su come i soldati vengono convinti ad andare in guerra per mezzo del patriottismo e il loro shock nel constatare le differenze tra aspettative e realtà una volta in guerra, vi sono pellicole il cui intento è descrivere la condizione post guerra.

Quando vengono descritti personaggi il cui forte senso patriottico li ha convinti della giustezza dell'intervento armato, la situazione post conflitto è particolarmente difficile e traumatica. La consapevolezza di una precedente assurda ingenuità nel credere alle promesse di gloria di uno Stato che impone la guerra per altri motivi e il rendersi conto di essere stati utilizzati per scopi meno nobili del "salvare l'amata patria" genera una condizione nevrotica nel soldato.

Sono frequenti, soprattutto grazie alla consapevolezza di oggi, manifestazioni di veterani che restituiscono le medaglie davanti ai cancelli degli edifici governativi, urlando di fronte alle folle che inneggiano alla pace il loro disprezzo per ciò che hanno dovuto fare in guerra e denunciando ciò che accade realmente nei paesi invasi. La manifestazione pubblica è un modo che il soldato trova per sfogare la propria rabbia e cercare la redenzione per una sua precedente facilità nell'accettare propagande belliche forse troppo semplicistiche.

A questo proposito si ricordi la manifestazione pacifista contro l'intervento statunitense in Vietnam a Washington di *Forrest Gump*, durante la quale un ignaro Forrest si ritrova improvvisamente su un palco a portare la propria esperienza di guerra di fronte a una grande folla. Lo stesso messaggio, per quanto in modo più serio e drammatico, è presente in *Tornando a casa*, quando il protagonista Luke si lega ai cancelli di una base militare con la propria sedia a rotelle in segno di protesta. I giornalisti intervistandolo gli daranno modo di raggiungere le case della gente attraverso i mass media e di diffondere il proprio messaggio.

Un film particolarmente intenso che si fa carico di comunicare allo spettatore le difficoltà psicologiche del ritorno a casa di soldati frustrati dalle bugie patriottiche del loro Stato è l'opera di Clint Eastwood *Flags of our fathers* (2006), ambientato durante la Seconda guerra mondiale.

La pellicola non ha a che fare strettamente con la guerra ma si configura come un ragionamento sui miti, sulla propaganda, sulle bugie che si producono durante un conflitto per mantenere alto il morale del paese e dei soldati, per fare sì che possano continuare a combattere e credere nella vittoria. In tal senso, l'opera di Eastwood si configura come una critica asciutta ma non per questo più indulgente, al marketing di guerra, sul cui altare ogni valore, ogni morale sembrano potere essere sacrificabili.

Iwo Jima diventa la base e il pretesto per creazione di un mito pubblicitario che si muove attraverso gli unici sopravvissuti di quel gruppo di sei Marines che avevano innalzato la grande bandiera a stelle e strisce sul monte Suribachi.

I tre diventano di fatto dei trofei esibiti in patria in tour promozionale grotteschi e ipocriti. Questa condizione finisce per schiacciare i tre soldati, che vedono le loro

esistenze piegate e stravolte da una inarrestabile macchina pubblicitaria dal sapore propagandistico nelle mani di una politica vuota. Tra le situazioni più umilianti ci sarà anche la costrizione a recitare infinite repliche della battaglia in scenografie di cartapesta, di fronte a platee radunate negli stadi americani al solo fine di promuovere i prestiti di guerra.

Il film si muove attraverso forti contrasti tra scene ambientate nella quiete dei salotti politici nei quali si discutono strategie politico-pubblicitarie e la vera guerra, dominata dalla violenza e dal sangue. Un ulteriore contrasto si pone tra queste situazioni belliche e le repliche della battaglia sopra citate, che sembrano dunque ancora più finte. La folla poi viene descritta in modo anonimo, perché il regista intende concentrarsi sulle tre figure dei soldati. Così Eastwood crea immagini fortemente suggestive, dove tre uomini si confrontano con stadi pieni di persone adoranti, ma senza volto, immersi e confusi in una situazione festosa, rendendo ancora più soli gli attori/militari che hanno negli occhi la vera guerra.

“Qualsiasi somaro crede di sapere cos’è la guerra. Specie quelli che non l’hanno mai fatta. Le cose ci piacciono semplici e lineari. Buoni e cattivi. Eroi e canaglie. E ce ne sono tanti degli uni e degli altri. Ma quasi mai sono come li immaginiamo noi. La maggior parte di quelli che erano con me non parlerebbero mai di quello che successe lì. Forse perché stanno ancora cercando di dimenticarlo. Di sicuro non si sono mai considerati degli eroi.”

(John “Doc” Bradley, *Flags of our fathers*)



*Flags of our fathers*. I tre soldati protagonisti vengono ricevuti dal presidente Harry Truman nella stanza ovale della casa bianca, a Washington.

Anche *Giardini di pietra* riesce a comunicare con efficacia la condizione del soldato post guerra che si trova ad odiare il sistema di valori militari in cui è inserito, perchè ha visto troppi commilitoni morire in battaglia. La figura del Serg. Clell Hazard (James Caan) è per questo molto significativa. Lavorando in patria ha modo di assistere al dolore per le numerose perdite e col passare del tempo il rituale del funerale militare e tutte le parole dette in tali circostanze iniziano a sembrargli vuoti tentativi di continuare una bugia sotto il nome di "gloria e patria".

Se Hazard è il soldato disilluso sulla realtà militare, stanco e in parte ormai rassegnato all'inevitabile e incessante spezzarsi delle vite dei giovani soldati, la controparte giovanile è data da Jackie Willow (D.B. Sweeney). Il giovane, che crede ciecamente nei valori militari, si distingue fin dall'inizio come il più bravo delle reclute, istruite rudemente dal Sgt. Flanagan, e superato l'addestramento desidera più di ogni altra cosa abbandonare la "Old Guard" per il fronte.

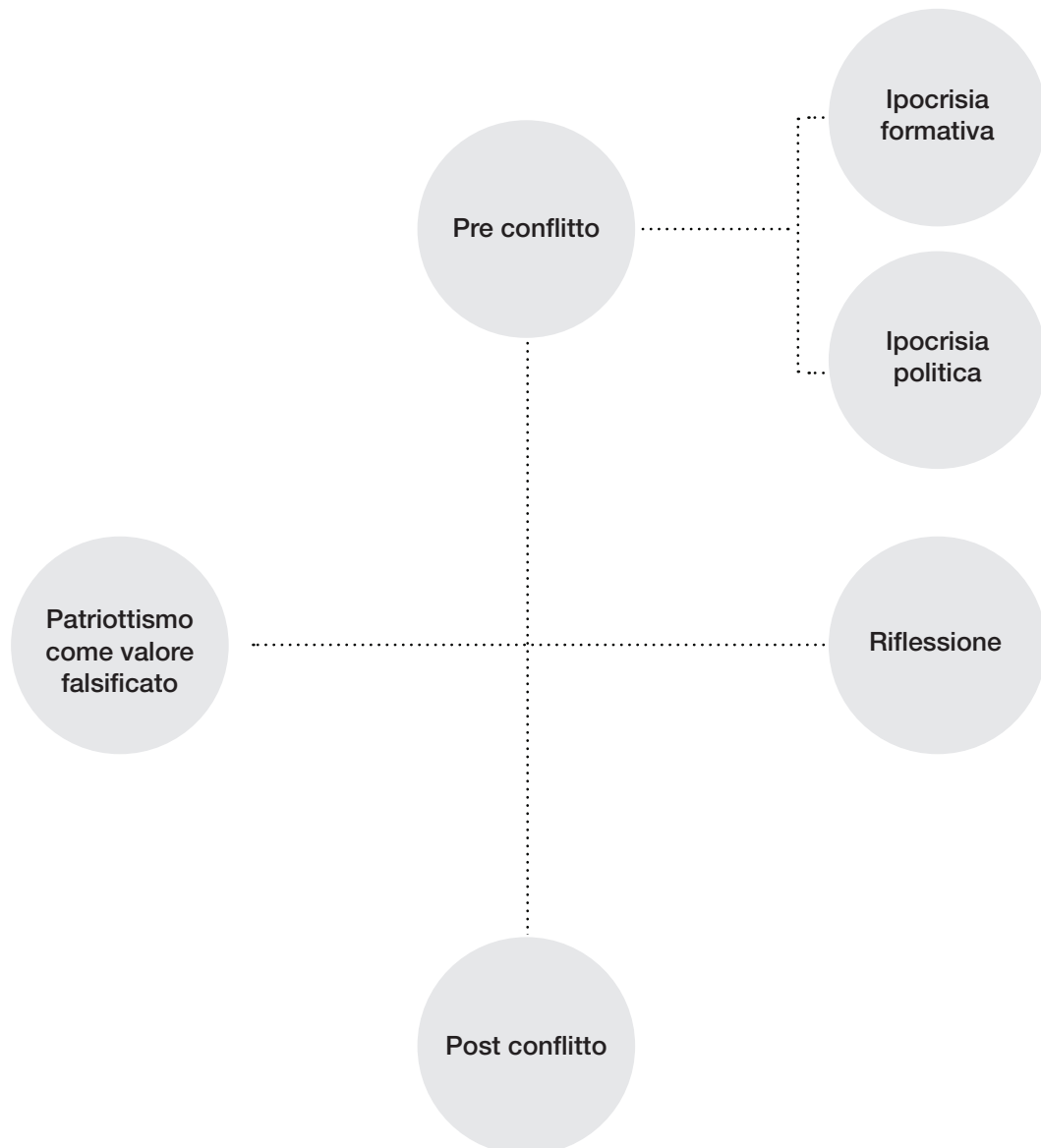
Hazard risponde a Willow sulla questione se andare o no in Vietnam a combattere, cercando di aprire gli occhi al giovane, quando riferendosi al fatto di non voler tornare a combattere dice: "Non ci torno, non c'è niente per me laggiù. Hanno stampato dei cartellini nei reparti in Vietnam, c'è scritto *Uccidere è affare nostro e gli affari vanno forte*. Bè qui il nostro affare è seppellire, e qui vano più forte."

Un'interessante espediente al quale Coppola ricorre per comunicare allo spettatore la verità su ciò che accadeva in Vietnam è dato una serie di scene di guerra vere riprese dagli operatori sul campo, che vengono mostrate tra la partenza di Willow e il ritorno della sua salma. Questa soluzione conferisce grande veridicità al momento raccontato, trasportando in un dimensione in cui reale e finzione si mescolano per garantire un effetto di forte realismo.



*Giardini di pietra*. Il Sergente Clell Hazard di fronte alla bara del soldato Willow.

## Patriottismo e realtà



## 4.8 IL REDUCE RIFIUTATO

“Non è finito niente. Niente! Non era la mia guerra. Lei me l’ha chiesto non gliel’ho chiesto io, e ho fatto quel che dovevo fare per vincerla, ma qualcuno ce l’ha impedito! E il giorno che torno a casa mia trovo un branco di vermi all’aeroporto che mi insultano, mi sputano addosso, mi chiamano assassino e dicono che ho ammazzato vecchio e bambini. E chi sono per urlare contro di me? Chi sono loro per chiamarmi assassino, se non sanno neanche che cavolo stanno strillando?”

(Il reduce del Vietnam John Rambo, dal monologo finale di *Rambo*)

I veterani di guerra nella storia hanno ricevuto trattamenti di diverso tipo.

Alcune volte essi sono stati tenuti in speciale considerazione nei propri paesi e di conseguenza trattati con rispetto dai propri connazionali. L’atteggiamento può variare però da un ampio supporto attraverso programmi di governo a un totale disinteressamento da parte della fazione politica e popolare.

In casi ancora peggiori i veterani di conflitti impopolari come quello del Vietnam sono stati discriminati e questo ha provocato delle reazioni drammatiche da parte di questi gruppi che si sono sentiti isolati e traditi.

In particolare durante la Prima e Seconda guerra mondiale si ponevano alcuni problemi di carattere societario dovuti al ritorno dei reduci e alla smobilitazione dell’esercito. Le donne che avevano sostituito gli uomini nei lavori in fabbrica (con le agevolazioni finanziarie che questo comportava) non volevano lasciare il posto ai soldati che tornavano nell’industria, e quest’ultima doveva essere riconvertita da bellica in civile, con conseguente perdita di posti di lavoro.

Il cinema tuttavia ha spesso affrontato un altro genere di problema relativo al ritorno del veterano in patria, di carattere più prettamente politico.

Nei film che trattano dei veterani del Vietnam questo il ritorno è vissuto come il rimpatriare di assassini che hanno combattuto una guerra ingiusta assassinando una popolazione innocente. Gran parte del popolo statunitense era contro l’intervento in Vietnam e trovava nei reduci i colpevoli delle brutalità provocate ai contadini vietnamiti, così come la falange pro guerra si discostò dai reduci in quanto colpevoli di non aver garantito la vittoria, mostrando al mondo gli Stati Uniti come un paese bellicamente debole.

Per una lunga serie di motivi dunque il veterano che trovava il suo posto in guerra non riesce a reintegrarsi nella società, anche e soprattutto perchè le crisi nervose che lo accompagnano lo portano ad avere una convivenza difficile con i civili.

Sulla odierna guerra in Iraq il cinema non sembra avere ancora preso una posizione nel descrivere la condizione del reduce nei termini di come esso viene considerato dalla società. In conclusione i film in particolare sulla Seconda guerra mondiale si concentrano esplicitamente su questioni di tipo societario organizzativo, come il mondo del lavoro, per raccontare il ritorno dei soldati, il Vietnam è il luogo della protesta politica e l’Iraq vede una sospensione del giudizio in attesa di tempi più maturi in cui sarà più facile parlare dell’attuale situazione.

In *Jacknife* una scena particolarmente toccante vede i protagonisti partecipare a una riunione in un centro di sostegno e aiuto per reduci della guerra nel Vietnam. Ciò che viene detto in un monologo da uno dei veterani presenti è indice di un problema che ha inciso e incide tutt'oggi fortemente sulla stabilità psichica dei soldati tornati dai conflitti.

“Anche se volessi non riesco ad annullare del tutto i miei ricordi. Quanto tempo è passato? Mia moglie vuole sapere qual è il mio...” “Hey qual è il tuo problema Eddy?” Cosa le dico? Cosa dico ai miei figli? Gli dico che alle dieci di mattina ero là e che alle dieci di sera ero a Long Beach, California, a cercare un passaggio verso casa? E che nessuno mi ha dato un passaggio? Ero in uniforme...e nessuno mi ha dato un passaggio.”  
(Ex soldato durante una riunione di sostegno per reduci, *Jacknife*)



*Jacknife*. Gruppo di sostegno per reduci.

#### 4.8.1 SECONDA GUERRA MONDIALE E REINSERIMENTO NEL MONDO CIVILE

*I migliori anni della nostra vita* è un film del 1946 diretto da William Wyler, particolarmente importante perchè prodotto al termine della Seconda guerra mondiale e brillante spaccato di vita dei reduci preoccupati per il loro reinserimento nella società americana in forte cambiamento.

Il fatto che la pellicola sia stata prodotta nel 1946 è indice di come la forte sensibilità di Hollywood verso questo tema avesse già capito la profondità narrativa dell'argomento, creando un film che unisse una dimensione narrativa a quella di impegno civile e sociale. I tre protagonisti toccano ognuno un tema particolarmente profondo che riguarda le conseguenze di guerra sui soldati. Il protagonista Dana Andrews interpreta Fred Derry, capitano di aviazione dell'esercito che tornato dalla guerra nel Pacifico troverà una società cambiata e avrà difficoltà a tornare ai ritmi lavorativi e alla quiete della vita civile. Il Sergente Al Stephenson (Fredric March) sarà vittima dell'alcolismo e il marinaio Homer Parrish (Harold Russell) riporterà mutilazioni alle braccia che lo condizioneranno per tutta la vita.



*I migliori anni della nostra vita*. Da sinistra, il marinaio Homer Parrish, il capitano dell'aviazione Fred Derry e il Sergente Al Stephenson.



In questo frangente è la storia di Fred Derry quella che meglio descrive il rifiuto da parte della società nei confronti del reduce. In questo caso il personaggio ha vissuto esperienze al limite, piene di azione e tragiche, perdendo commilitoni e rischiando di morire in battaglia. Al rientro ciò che si nota è come già dall'inizio del film le umili condizioni del padre e della sua vecchia casa creino uno scompenso nell'uomo, che perplesso osserva l'abitazione paterna e immediatamente dopo si dirige in città in cerca della moglie.

Fred, che svolgeva la mansione di gelataio prima della guerra, si reca così nello store dove lavorava, convinto che gli sarebbe stato riservato un posto di prestigio all'interno dell'attività grazie al suo impegno in guerra. Si ha così la prima frattura con la nuova società che si presenta al soldato, al quale viene negato un posto di valore. Il dialogo tra una commessa e un dipendente è un chiaro segno della percezione del reduce di una parte della società quando questo dice con aria sprezzante: "Uno può ritrovarsi in mezzo alla strada all'improvviso con tutti questi reduci in giro."



*I migliori anni della nostra vita.* Colloquio tra Fred e il direttore dello store.

Il colloquio tra Fred e il direttore si svolge davanti a un vetro dove la vita brulicante dello store si muove descrivendo tutta la fervente comunità del dopoguerra. La storia si svolgerà descrivendo il divorzio di Fred dalla moglie e il suo licenziamento dal nuovo posto di lavoro nel reparto profumi dello store dopo avere scatenato una rissa con un cliente reo di discriminare i combattenti americani. Il protagonista ha vissuto troppa violenza per tollerare le frivolezze della moglie e l'inutilità del proprio lavoro sotto dirigenti che non hanno mai visto la guerra, e non possono capire quali pensieri attecchiscano la mente di un reduce.

Per analizzare correttamente il film bisogna circoscriverlo nel clima culturale e sociale dell'epoca in cui è stato prodotto. Si può così notare come gli ambienti, dalla lussuosa casa di Stephenson, all'abitazione borghese di Homer, fino alla baracca del padre di Fred, sono funzionali a raccontare un mondo e una società come quella americana, dove le diverse fasce sociali hanno tutte subito il dramma del rientro dei soldati e la loro incapacità di riadattarsi alla vita civile. Il forte legame tra i tre è il simbolo-propaganda di una speranza nell'unificazione di un tessuto sociale frammentato come quello americano.

Gli antagonisti inoltre non sono rappresentati come nei classici film di guerra dall'esercito nemico, ma sono più sottili e codardi. Si tratta di personaggi superficiali, loschi o arrivisti che vedono nei reduci un fastidio, ostacolando il già difficile cammino dei veterani durante il loro rientro. Questi personaggi negativi sono specchio della mentalità che già un regista come William Wyler identificava come la vera forza distruttrice e soprattutto disgregatrice di una comunità.



*I migliori anni della nostra vita.* Fred difende Homer contro un uomo che critica i soldati americani.

Anche in Italia comunque viene raccontata la situazione dei reduci, anche se l'uscire vittoriosi dalla guerra ha permesso a Hollywood e agli Stati Uniti in generale di produrre molti più film circa la condizione della propria società durante la seconda metà degli anni '40 e '50. In Italia dunque si preferisce raccontare storie che abbiano a che fare meno direttamente con la guerra e inserire piuttosto degli elementi che richiamino il periodo bellico all'interno della narrazione.

È Michelangelo Antonioni nel suo *Cronaca di un amore* (1950) a creare un film al cui interno si risente pesantemente di una società stratificata come quella post bellica, nella quale viene inserita la presenza del reduce.

Come Visconti, anche Antonioni si affida per il suo primo film agli schemi consolidati del melodramma e del noir. Il regista giudica senza ergersi a giudice, creando anche in questo caso uno spaccato di vita che rassomigli in qualche modo a *I migliori anni della nostra vita*, ma inserendo reminescenze di giallo e noir che distolgano l'attenzione dal perchè alcuni personaggi siano diventati quello che sono. Sicuramente una pellicola cinica e scura, non solo per gli argomenti trattati ma anche come scelta stilistica. Le luci sono quelle artificiali di un mondo che vive nella notte le sue verità, le quali non possono essere rivelate dalla luce del giorno. In tutto questo il personaggio di Guido, interpretato da Massimo Girotti, è il reduce fallito che vive la propria condizione come vagabondo in una terra che avrebbe dovuto conferirgli l'onore di chi ha combattuto per la patria, che si è però subito dimenticata del suo potenziale salvatore.

"Voglio dire che dalla fine della guerra sono così, uno spostato, senza una lira capito? Senza una lira!".

(Guido in *Cronaca di un amore*)

Certo Antonioni con *Cronaca di un amore* non indaga a fondo la questione dei veterani, ma riesce a far sentire il peso di questa condizione in tutta la pellicola, aiutato anche da totali del panorama lombardo che comunicano in modo esistenzialista la solitudine dell'uomo di fronte agli avvenimenti incontrollabili della vita. Il film si distingue infatti da opere neorealiste dove reduci di guerra affrontano la nuova malavita cinica e spietata come in *Il bivio* (1951) di Fernando Cerchio. Attraverso *Cronaca di un amore* Antonioni si discosta da questa tradizione e getta le basi per nuove stagioni del cinema italiano, nelle quali la guerra sarà però spesso dimenticata in favore di altri temi.

## 4.8.2 NESSUN PERDONO PER GLI ASSASSINI

Se nell'europa del 1945 il problema dei reduci finì per confondersi con quello dello home front, distrutto fisicamente ed economicamente dai bombardamenti, si rende difficile isolare il trauma del reduce da quello di popolazioni violentemente traumatizzate. Tuttavia le guerre di Corea, in Vietnam, in Afghanistan, in Iraq, sono percepite come eventi remoti, in quanto i soldati tornano a casa in società lontane dagli scontri che hanno affrontato. Ciò segna una svolta nell'atteggiamento sociale nei confronti dei reduci, ritenuti responsabili delle barbarie che la televisione americana mostrava nelle case della popolazione civile. Mentre nella Seconda guerra mondiale i soldati tornavano a casa spesso tutti insieme, su navi che percorrevano lunghe tratte durante le quali il militare poteva iniziare un lento percorso di distacco dal mondo bellico, questo non avvenne in Vietnam. I soldati venivano portati nel giro di 40 ore dalla giungla guerrigliosa alla quiete domestica senza il tempo di prepararsi al cambiamento ambientale, con risultati disastrosi sulla psiche. Così i veterani in una condizione di odio e destabilizzazione affrontarono il loro trauma in modo distruttivo e autodistruttivo.

A questo si deve il successo di un film come *Rambo*, che rappresenta un modello di riscatto per tutti i reduci. In *Morire, uccidere. L'essenza della guerra* (Cinzia Rita Gaza, 2014) l'autrice sostiene: "Rambo rompe una specie di incantesimo. Quello dell'imbarazzato disconoscimento di ciò che i soldati fanno per mandato della politica, e delle conseguenze che tale operato comporta". John Rambo è l'incarnazione di un dramma sociale che ha visto gli Stati Uniti come protagonisti, riuscendo a discostarsi da una retorica fine a sè stessa per comunicare il disagio del reduce, e creando una grande empatia tra lo spettatore e il personaggio. Già dalle prime scene il regista sottolinea la solitudine di John, che viene interrotta dalla presenza dell'arrogante Will Teasle (Brian Dennehy), Sceriffo della cittadina chiamata Hope. Esso è la personificazione di un atteggiamento americano che intende costantemente dare contro ai reduci senza motivo, e quando possibile dimenticarli. Nonostante il contrasto con John venga protratto fino alla conclusione del film, già dal primo incontro viene descritto il rapporto conflittuale tra i due, pronto ad esplodere da un momento all'altro. La strada da percorrere si staglia di fronte a Rambo, inquadrato di spalle, ma questa viene tagliata da un parziale impallamento dovuto al sopraggiungere dell'auto della polizia con Will alla guida. Questo "sbarrare la strada" simboleggia fin dal principio il legame tra i due, ovvero il tentativo di John di ritrovare un posto nel mondo, ostacolato dall'atteggiamento sociale contrario ai reduci. In poche battute viene anche delineata verbalmente la posizione dello sceriffo, quando parlando con John sostiene: "Con quella bandiera sulla giacca è capace che ti metti nei guai. Qui non hanno molta simpatia per i reduci dal Vietnam". Quando John sale sull'auto di Will inoltre viene messo in risalto come Sceriffo lo stia allontanando nuovamente dalla società, riportandolo in quei luoghi solitari che già perseguivano Rambo, concettualizzati nei monti sullo sfondo al di là della città.



*Rambo*. L'arresto di John da parte dello Sceriffo Will Teasle. Sarà l'evento che scaterà le drammatiche conseguenze nel resto del film.

Dopo il primo rifiuto all'integrazione di John, rappresentato dallo Sceriffo che è specchio di un atteggiamento riluttante alla presenza del reduce, si osserva un secondo modo di considerare tale figura nella prigione. Il regista insiste sui poliziotti che non possono capire ciò che balena nella mente del protagonista, e per questo lo scherniscono considerandolo pazzo, mentre i forti traumi subiti in guerra giustificano un suo atteggiamento nevrotico. Il passato incomprendibile di Rambo è simboleggiato questa volta dalle cicatrici, la figura in primo piano è il protagonista che mostra alla camera i segni sul suo corpo della guerra. Sullo sfondo, sfocati, i poliziotti parlano tra loro ignorando la presenza dell'ex soldato, che è come invisibile e non desidera di essere considerato. L'ennesima prova di una società che oggettivizza la guerra e chi l'ha fatta come qualcosa di remoto e lontano, quasi un fenomeno da osservare a debita distanza e di incomprensibile profondità. Da questo momento John non diventa più l'oggetto da evitare, ma quello da braccare, inseguire e distruggere in quanto simbolo di qualcosa di indesiderato. Questa inversione di tendenza si nota nel rastrellamento della polizia e dei cacciatori nella foresta sulle montagne per scovare il fuggitivo. In questo senso la rete della foresta ricorda la giungla vietnamita, e la nevrosi nella mente di Rambo lo riporta con la mente alla guerra, dove le tecniche di sopravvivenza e aggressione imparate durante l'addestramento gli hanno permesso di sopravvivere. Come naturale conseguenza di questo fatto il comportamento del reduce si riattiva, risvegliando l'assassino che è in lui.

“Potevo ucciderli tutti. potevo uccidere anche te. In città sei tu la legge, qui sono io. Lascia perdere. Lasciami stare o scatenano una guerra che non te la sogni neppure. Lasciami stare...lasciami stare.”  
(John Rambo, minacciando lo Sceriffo Will Teasle in *Rambo*)



*Rambo*. John minaccia lo Sceriffo Will Teasle.nel bosco.

Ma il Vietnam è un terreno particolarmente fertile per il cinema che si pone l'obiettivo di parlare dei traumi dei reduci. In *Nato il quattro Luglio* la corrente pacifista che disapprova le gesta belliche del protagonista è già presente nella famiglia del giovane Ron Kovic. Il fratello minore Tommy (Josh Evans) non condivide le iniziali posizioni di Ron, creando un dissenso familiare che si tradurrà in lotta sociale. La posizione di Tommy provoca in Ron una reazione di rabbia, accusando di tradimento il fratello e di avere farternizzato, come sosterrà la madre, con “quei capelloni che fumano la marijunana”, introduzione quindi al tema del pacifismo e del movimento dei “Figli dei fiori”. La debolezza di Ron, che è chiuso nel suo involucro di patriottismo ad ogni costo è però ormai superata e viene sottolineato il rapporto di inferiorità nei confronti col fratello da inquadrature che intendono sottolineare la disabilità fisica del personaggio, portatore del dramma del reduce. Così mentre Ron osserva Tommy dal basso della sua sedia a rotelle il fratello minore sostiene, parlando dei pacifisti: “Loro non vogliono che tornino altri come voi”. Queste parole segnano un'iniziale presa di coscienza del ruolo del veterano nella mente di Ron. E larga parte del film è dedicata anche a mostrare fisicamente questi movimenti sociali di protesta contro la guerra, che ricordano (seppur in modo più drammatico) le manifestazioni presenti in *Forrest Gump*. Quando Ron accompagna Donna (Kyra Sedgwick) a una di queste manifestazioni si assiste al secondo punto di rottura del protagonista, scioccato dalla violenza della

polizia nei confronti dei protestanti, in un paese per il quale ha lottato al fine di poter restare una nazione libera con un popolo libero.

Il percorso dell'uomo si conclude con l'accettazione della "grande bugia" della guerra in Vietnam, dove capirà di essere stato uno strumento nelle mani della politica e comprenderà le motivazioni dell'odio da parte della società pacifista nei confronti della mentalità che ha portato gli Stati Uniti in guerra.



*Nato il quattro luglio.* Ron Kovic osserva con disappunto suo fratello parlare a sfavore dell'intervento armato degli Stati Uniti in Vietnam (in alto).

Ron durante una manifestazione pacifista si accorge della violenza della polizia contro la libertà d'espressione in un paese che egli riteneva "libero" (in basso).

Infine è *The war* a mostrare una vena più intima e focalizzata sul disturbo da stress post traumatico riferendosi alla difficoltà del reduce nel reintegrarsi all'interno della società. Per gran parte del film infatti viene mostrata la situazione di Stephen (Kevin Costner) che non riesce a trovare o mantenere un lavoro a causa dei disturbi nervosi che gli creano difficoltà a svolgere attività sociali ovvie. Appena guadagnato un posto di lavoro come bidello in una scuola infatti l'uomo lo perde subito, perchè la legge non ammette che chi è stato in un ospedale psichiatrico o in prigione lavori a contatto con dei bambini.

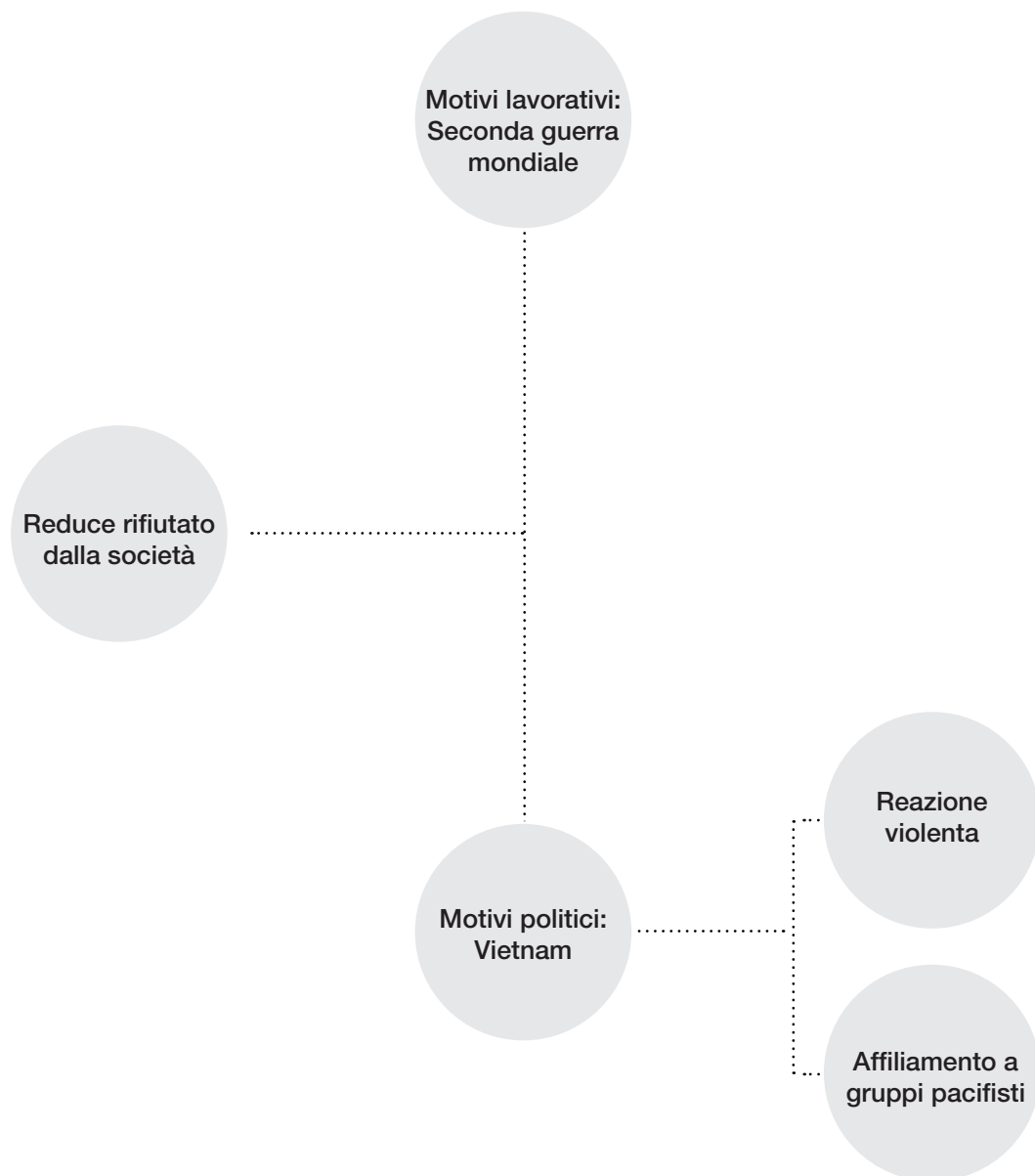
Gli interni della casa del protagonista, gli abiti, tutto ciò che è elemento di scena è sviluppato nel film al fine di mostrare una povertà ingiusta, di chi ha combattuto per il proprio paese e successivamente viene abbandonato dal governo e dalla società.

I tre film analizzati si focalizzano quindi su tre prototipi di reduce diversi ma accumulati dall'aspetto psichico destabilizzato a causa dei traumi subiti e dal rifiuto della società.

In particolare Rambo dipinge un'immagine del reduce solitario, che ha perso ogni affetto e che reagisce con la violenza ai torti subiti. Ron Kovic di *Nato il quattro Luglio* è il reduce che elabora di essere stato vittima di una menzogna e si unisce ai pacifisti in proteste e attivismo sociale, comprendendo l'odio verso una guerra sporca. Infine Stephen di *The war* è l'uomo con affetti famigliari che lo aiutano a uscire dal trauma, che si discosta da una visione prettamente politica della guerra in quanto tormentato da un'analisi più individualistica del conflitto, e che oltre a trovare il nemico in sè stesso viene messo in difficoltà da un governo che si è frettolosamente dimenticato dei suoi combattenti. In questo aspetto *The war* è un film sui reduci del Vietnam che si riconduce però ai temi del post Seconda guerra mondiale, andando ad analizzare l'aspetto dell'impiego lavorativo e professionale del reduce che tornando in una società mutevole cerca il suo posto per vivere.



## Rifiuto del reduce da parte della società



## 4.9 LA CONDIZIONE DEI PARENTI

“I ricordi me li sto facendo tutti io da sola. Non ho con chi dividerli. Anche quando sei qui...tu non ci sei. Ti vedo, ti tocco, ma non sei qui. Odio i Seal per questo, li odio. Tu sei mio marito ma sono loro quelli che contano per te.”

(Taya Renae Kyle parlando col marito Chris Kyle in *American Sniper*)

Se il conflitto in Vietnam è quello al quale il cinema si rivolge maggiormente per raccontare argomenti politici come lo Stato contro i pacifisti, i movimenti di protesta sociale e la condizione solitaria del reduce abbandonato da tutti, l'odierna guerra in Afghanistan e Iraq sta subendo una sorte differente.

Ciò che sembra interessare maggiormente la Hollywood contemporanea è l'attenzione dedicata ai famigliari dei soldati, e in particolar modo le difficoltà che essi incontrano nel relazionarsi col reduce affetto da disturbo da PTSD.

Il fenomeno è così diffuso e problematico che questi vengono definiti “vittime secondarie” tra i pazienti con PTSD, che vengono divisi categorie, in base al tipo di coinvolgimento nell'evento critico che ha originato il disturbo. I parenti delle vittime primarie (soldati) hanno quindi un ruolo di primo piano dell'attenzione che viene data al fenomeno a livello sociale.

Il cinema sembra aver intuito il forte potenziale di questo tema, che viene inglobato in storie di più ampio respiro, facendo però del ruolo dei parenti di affetti da PTSD da guerra un punto saliente nei film degli ultimi anni.

I primi reduci della guerra in Afghanistan sono ritornati a Fort Bragg, nella Carolina del nord, nel 2002. In rapida successione, quattro di loro hanno ucciso le mogli, dopo di che tre degli omicidi si sono tolti la vita.

Nel gennaio 2008, il *New York Times* ha tentato per la prima volta di fare un conteggio a livello nazionale di crimini di questo genere. Si è scoperta l'esistenza di 121 casi in cui reduci dall'Iraq e dall'Afghanistan hanno commesso un omicidio negli Stati Uniti, o sono stati accusati di uno questo, dopo il loro ritorno dalla guerra.

Il *Times* ha scoperto che circa un terzo delle vittime di omicidio erano mogli, fidanzate, figli, o altri parenti dell'assassino, ma, cosa significativa, un quarto delle vittime erano commilitoni. Il resto erano conoscenti o estranei. In quel tempo, tre quarti dei soldati omicidi erano ancora nell'esercito. Il numero di uccisioni allora rappresentavano circa un 90% di aumento di omicidi commessi da personale militare in servizio attivo e da reduci, nei sei anni dall'inizio dell'invasione dell'Afghanistan nel 2001.

Pare che il cinema in ogni caso cerchi di suddividere le pellicole in due filoni differenti: quelle che raccontano del rapporto dei reduci con le mogli e quelli che narrano vicende di genitori con figli reduci. Questa divisione si articola poi in numerose storie differenti che si basano sempre sul dolore del parente nel vedere il marito o il figlio distrutti dal disturbo da stress post traumatico, rendendosi conto che il soldato non è veramente tornato a casa.

## 4.9.1 IN SALUTE O IN MALATTIA

Due film che seguono un percorso a tratti simile sono *American Sniper* e *Brothers*. Entrambi affrontano il problema di porsi domande sulla condizione delle mogli dei soldati nell'odierna guerra in Afghanistan e Iraq, anche se il secondo iscrive il rapporto con la moglie all'interno di un panorama più ampio.

Clint Eastwood con *American Sniper* porta sullo schermo la drammaticità della moglie del cecchino Chris Kyle interpretata da Sienna Miller, che si trova a dover crescere la figlia neonata completamente da sola, mentre il marito è in azione al fronte. La vera causa della terribile situazione di Taya Renae Kyle è quella di assistere al declino mentale del marito di ritorno dalle numerose missioni, che appare sempre più distante mentre costantemente rivive i traumatici eventi ai quali ha assistito in guerra.

Interessante a questo proposito un confronto tra la resa filmica e l'omonimo libro autobiografico del cecchino. Ciò che appare subito palese è come Eastwood abbia cercato di rappresentare il decadimento dell'eroe americano, immortale e perfetta macchina da guerra, concentrandosi sull'aspetto umano e intimo del rapporto con la moglie e sui traumi psichici che accompagneranno Chris per diversi anni. L'operazione eastwoodiana però si pone nei confronti del libro come una licenza poetica, una libera interpretazione che devia verso la critica umana e sociale a cui già aveva abituato il pubblico con *Letters from Iwo Jima* e *Flags of our fathers*. Il libro infatti è quanto di più retorico e bigottamente patriottico si possa leggere, dominato da un'incessante e fastidioso modo di apostrofare la popolazione islamica invasa come "i cattivi". Le parti del libro che sembrano più coerenti col film (o viceversa) sono appunto quelle che vengono dedicate al rapporto con la moglie, forse perché l'autore non si è sentito in dovere di rimarcare il proprio patriottismo anche in questi capitoli. La scelta di far scrivere dalla mano di Taya alcune sezioni del libro, per inserire nell'opera finale un punto di vista differente da quello di Kyle, combacia bene con il modo in cui il regista lascia spazio agli sfoghi e alle emozioni di una moglie che sente di aver perso il marito anche e soprattutto quando questo torna a casa per poco tempo, prima di ripartire.

"Ma riabituarsi a stare a casa era difficile. Si svegliava e si metteva a tirare pugni. Era sempre stato agitato, ma adesso, se mi capitava di alzarmi durante la notte, lo chiamavo per nome prima di tornare a letto. Dovevo svegliarlo prima di coricarmi per essere sicura di non essere colpita da una sua reazione istintiva.

[...] Ricordo che trascorrevi intere giornate a piangere sul divano in accappatoio. Allattavo mia figlia e tentavo di dare da mangiare a mio figlio. Stavo lì seduta e piangevo."<sup>1</sup>

Eastwood coerentemente con il libro pone l'accento su come matura il rapporto tra i due, facendo emergere problemi come la superficialità di Chris nei confronti della moglie, suggerendoli all'inizio tramite discussioni tra i due circa la guerra e il ruolo dei soldati nel conflitto.

---

<sup>1</sup> Defelice J., Kyle C., McEwen S., *American sniper. Autobiografia del cecchino più letale della storia americana*, Mondadori, Milano, 2014

Al matrimonio dei due il capitano annuncia che è arrivato l'ordine per partire in missione. Eastwood si concentra sul cecchino che mostra ai propri compagni la spilla dei Seals, mentre la neomoglie posa delicatamente la mano sul petto dell'uomo. In questa immagine vive già il contrasto tra i due grandi affetti di Chris, diviso tra senso di appartenenza all'esercito e amore per la moglie.



*American Sniper*. La spilla dei Navy Seals sul gilet di Chris al suo matrimonio.

Da questo momento il film si dividerà in due storie, quella di Chris Kyle il letale cecchino e quella di Taya, moglie che eternamente aspetta il ritorno del marito come nel più classico dei miti omerici, non riconoscendo l'uomo che le si presenta davanti perchè la guerra lo ha cambiato. Da qui inoltre il film presenta numerose analogie a molteplici livelli con *Brothers*.

Il telefono è il simbolo della solitudine di donne i cui mariti sono lontane e viene utilizzato a questo scopo in entrambe le pellicole.

Vi sono dei momenti salienti che mostrano come si può evolvere il rapporto affettivo quando la lontananza del soldato si fa persistente e al ritorno la sua mente è così affetta da PTSD da renderlo irriconoscibile.

Questi film si muovono per momenti concettualizzanti che si pongono l'obiettivo di mostrare le difficoltà che una moglie può affrontare nel dover aspettare anche solo di sapere se il suo uomo è vivo o caduto in missione. A tal proposito, come si avrà modo di vedere, anche *Oltre le regole - The messenger* riporta il tema delle famiglie che temono l'arrivo di militari alla loro porta, perchè questo significherebbe la notifica della morte del caro in battaglia.



Le mogli del soldato mentre al telefono cercano di sincerarsi delle condizioni dei mariti.  
*American Sniper* (in alto) e *Brothers* (in basso).

L'unico modo per parlare con Chris da parte di Taya è quel telefono che la fa preoccupare per gli spari e le esplosioni che si sentono sullo sfondo della chiamata. Grace Cahill (Natalie Portman) allo stesso modo in *Brothers* riceve la telefonata dall'esercito, il quale la informa che il marito, il Capitano Sam Cahill (Tobey Maguire) è ancora vivo. Viene così presentata la condizione di mogli collegate a un telefono per sapere che cosa ne è stato della vita dei loro mariti-soldati, in un'eterna attesa. Il letto da neonato nella casa di Taya svolge la funzione del frigo sullo sfondo della cucina di Grace, ricoperto di calamite e disegni dei figli, che corrono il pericolo di non avere più un padre. La scelta di concentrare l'attenzione sulle donne con i propri affetti, ma contornate da una straziante e silenziosa solitudine, rende l'idea di un'exasperazione delle mogli che non sanno cosa pensare della sorte in guerra dei propri mariti, e che temono costantemente il peggio.



Le donne abbracciano i mariti di ritorno dalla guerra all'aeroporto.  
*American Sniper* (in alto) e *Brothers* (in basso)

Anche il momento dell'incontro all'aeroporto è presentato in modo silile. Attraverso questa scena si intende comunicare lo sfogo di pianto della moglie che finalmente riabbraccia il marito tornato (realmente?) dalla guerra. La luce del giorno segna un momento come alba o tramonto, simbolo di qualcosa che è finito e qualcos'altro che sta per iniziare, forse una nuova vita per la coppia appena ritrovatasi. L'abbraccio viene ripreso mostrando i visi piangenti delle donne, che possono stringere ciò che credevano perduto. la differenza principale si interpone tra gli occhi femminili ricoperti di lacrime, simbolo di una vita che sta sgorgando nelle vene del giovane corpo e la staticità maschile del soldato, fermo, di pietra. Esso è incapace di comunicare affetto perchè ha visto troppo odio e troppo orrore. In questo modo si profila una divisione caratteriale che porterà a molteplici incomprensioni in grado di destabilizzare il rapporto.



L'allerta e il nervosismo del soldato e del familiare nella quiete delle mura domestiche.  
*American Sniper* (in alto) e *Brothers* (in basso)

La convivenza post esperienza bellica tra marito e moglie non è facile. Così questi film devono raccontare il costante stato di allerta che i soldati vivono anche tra le mura domestiche, incapaci di trovare pace perchè hanno ancora in mente ciò che hanno fatto e visto in battaglia.

L'espedito utilizzato per raccontare questa situazione di tensione è l'elemento diegetico dello specchio e l'utilizzo attento della luce (diegetica ed extradiegetica). Lo specchio moltiplica i piani, e con essi moltiplica virtualmente il numero di persone presenti in scena e soprattutto aumenta la sensazione di costrizione già presente nella mente del soldato, moltiplicando le sfaccettature psicologiche nella mente dei personaggi. Inoltre la luce è utilizzata lasciando poche zone illuminate, che esaltano sguardo e fisicità, per far ricadere nell'ombra altri aspetti che divengono per questo immediatamente più sinistri e carichi di significato.



La moglie cerca di comprendere i problemi mentali del marito soldato.  
*American Sniper* (in alto) e *Brothers* (in basso)

L'esplosione del conflitto affettivo si ha da due punti di vista. Se è il reduce che non riesce più a simulare un comportamento normale e il PTSD prende il sopravvento provocando un non stato di forte ansia e instabilità psichica, anche la moglie raggiunge un punto di rottura. Questo momento fortemente emozionante prevede che la donna smetta di far finta che vada tutto bene, in quanto ormai la situazione e il rapporto sono insostenibili, ma si sforzi con grande difficoltà di comunicare col marito per capire che cosa gli è successo, ammettendo anche che il cambiamento in lui la sta distruggendo sul piano morale.

Ecco che allora la camera si accosta al profilo statuario, fisso, perso nel dolore del ricordo, del reduce che ha negli occhi la guerra e con una luce che delinea il dolore sul volto delle donne rivela tutto il dolore di una persona che non riconosce più l'uomo che amava, perchè la guerra l'ha portato via.



Tuttavia non solo le mogli dei soldati sono vittime della guerra. *Rendition - Detenzione illegale* si concentra fortemente sul ruolo di Reese Witherspoon che interpreta Isabella El-Ibrahim, moglie dell'ingegnere egiziano Anwar el-Ibrahimi accusato di terrorismo e per questo fatto scomparire e torturato dalla CIA. Anche se non direttamente a contatto con un soldato vittima di PTSD, Isabella subisce una condizione psicologica conseguente alla guerra molto simile a Taya e Grace. Si trova infatti nella posizione di non sapere che fine ha fatto il marito, e si può essere sicuri che anche se il film si conclude con il ricongiungimento dei due il futuro dell'ingegnere torturato sarà pieno di ostacoli nel superare il trauma. Ancora una volta la condizione della moglie che aspetta il marito, appesa alla speranza di sapere che è ancora vivo, viene comunicata dal regista per mezzo dell'oggetto-simbolo del telefono.



Isabella El-Ibrahim (Reese Witherspoon) spera in notizie del marito al telefono.  
*American Sniper* (in alto) e *Brothers* (in basso)

Isabella è incinta come Taya Kyle, e la pancia gravida viene mostrata dalla fioca luce della stanza che esprime solitudine e attesa.

Il film presenta una componente politica che imprime alla storia una serie di sottoargomenti, sviscerati spesso proprio attraverso la moglie del carcerato. Sono frequenti le sue visite, frenetiche, nervose, a tratti quasi violente, nelle sedi del potere dove incontra le persone responsabili della cattura del marito.

Il regista Gavin Hood sceglie di rappresentare una donna combattente in questi termini, per descrivere una società che non può arrendersi ai giochi della politica e alle sue ingiustizie, ma cercherà sempre di riportare alla luce ciò che viene nascosto, quando questo minaccia l'incolumità dei propri cari.

La pellicola è quasi un'esortazione all'azione, per non lasciare inosservato che anche i parenti delle vittime di guerra subiscono danni profondi.

Oren Overman con il suo *Oltre le regole - The messenger* si pone a metà tra la storia di una moglie che perde il marito Marine in Iraq e una visione più ampia sulle famiglie dei caduti, discorso che sarà affrontato tra poco.

Interessante a questo proposito la scelta tecnica che Overman introduce per raccontare la drammaticità insita nella notifica della morte di un soldato ad un parente. Mentre la camera è stabile, con inquadrature pulite e giochi sulla scala dei piani per tutta la durata del film, nelle scene in cui avviene la notifica della morte ai parenti viene utilizzata la camera a mano per comunicare un senso di instabilità emotiva. L'immagine si fa subito incerta, mossa, traballante, come la mente e il morale di chi dà e riceve la notizia.

Olivia Pitterson (Samantha Morton) viene avvisata dal Serg. Will Montgomery (Ben Foster) e dal Cap. Tony Stone (Woody Harrelson) della scomparsa del marito. La donna stende il bucato del marito e la camera ruota attorno a Will, mostrando dapprima Tony Stone che si allontana sullo sfondo, mentre Olivia torna in casa dal figlio per avvisarlo della notizia. Così Will resta di fronte alla camicia stesa del Marine morto, che segna una presenza-assenza difficile da concepire.

Il film si muove attraverso due regimi ambientali legati a differenti diversi codici di comportamento. Mentre gli esteri, e il giorno vengono utilizzati per comunicare la burocrazia e la professionalità dei due soldati, la notte e gli interni delle case, lontano dagli occhi di uno Stato che agisce come un "Grande Fratello" di Orwell che tutto controlla e a tutto sovrintende, rappresentano la verità. Tale verità è espressa nelle debolezze delle persone che subiscono le perdite di amici in battaglia e soprattutto dei parenti che elaborano il lutto dei loro famigliari soldati.

Il legame affettivo che si crea tra Will e Olivia rappresenta dunque, negli interni "clandestini" della casa della donna, un'amore che si stratifica a più livelli. In primis come sostituzione di un'assenza (la morte del marito), ma anche come riempitivo di un vuoto morale ed emotivo lasciato dal solco della guerra che annulla lo spirito umano, ultima risorsa nelle mani di Will per tornare a una vita normale.

## 4.9.2 LA CONDIZIONE DEI GENITORI

Overman in *Oltre le regole - The messenger* intende analizzare anche il grave problema dei genitori ai quali viene notificata la morte dei propri figli in guerra. A differenza dei pianti delle mogli la reazione di questi viene subito descritta violentemente, con padri e madri che cacciano i Marines in modo aggressivo fuori dalla propria abitazione. Si insiste in questo caso sulla rappresentazione della casa come mondo a sè, all'interno del quale vivere il proprio dolore mentre il tempo nel mondo esterno continua a scorrere. L'uscio della porta è un limite entro il quale la morte si congela e con essa anche il cuore dei parenti distrutti dalla perdita.



*Oltre le regole - The messenger*. A un uomo viene notificata la morte della figlia in guerra. L'uscio corrisponde alla separazione tra il mondo esterno e il mondo interno della famiglia che ha subito la perdita. La figlia della donna uccisa in battaglia sullo sfondo aumenta la drammaticità della situazione.

I genitori nell'odierna guerra in Iraq vengono raccontati però anche come uomini attivi, con una carriera militare alle spalle, la cui evoluzione interiore si muove dal patriottismo orgoglioso alla presa di distanze da uno Stato che ha permesso la morte dei figli. Questa tradizione era iniziata con *Fratelli nella notte* (Ted Kotcheff, 1983), in cui il Colonnello Jason Rhodes (Gene Hackman) è ossessionato dalla ricerca di suo figlio Frank, dato per disperso dieci anni prima nella guerra del Vietnam. Il tema viene attualizzato con *Nella valle di Elah*, in cui il protagonista Hank Deerfield è il Jason Rhodes della contemporaneità, anche se molto più introverso e riflessivo nelle sue azioni. Quando il cinema racconta di genitori con un passato bellico accade inoltre che essi si ritengano responsabili della scelta dei figli di arruolarsi, il che porta un senso di colpa che pervade la persona. Spesso i mariti vengono accusati dalle mogli di avere convinto i figli a fare la scelta che poi li ha portati alla morte, come il personaggio di Joan Deerfield (Susan Sarandon), quando accusa Hank di essere il vero responsabile della scomparsa del loro figlio.

Anche il cinema del lontano passato comunque ha fatto del tema dei genitori un argomento da affrontare per comunicare la condizione dei genitori durante le Guerre Mondiali. In questo caso non era presente la disillusione che vige sui conflitti di oggi. Il fronte era un luogo ancora più terribile, sentito anche dalla popolazione civile a causa dei bombardamenti e della povertà dilagante in patria. I figli che partivano per difendere il paese erano degli eroi, e il loro ritorno molto meno probabile di oggi. Perciò la grande emotività di una madre che vede tornare il proprio figlio da una terribile condizione di trincea come nella Prima guerra mondiale è ben espressa in *All'ovest niente di nuovo*, quando Lew Ayres, che interpreta Paul Bäumer, fa ritorno in Germania per far visita alla madre.

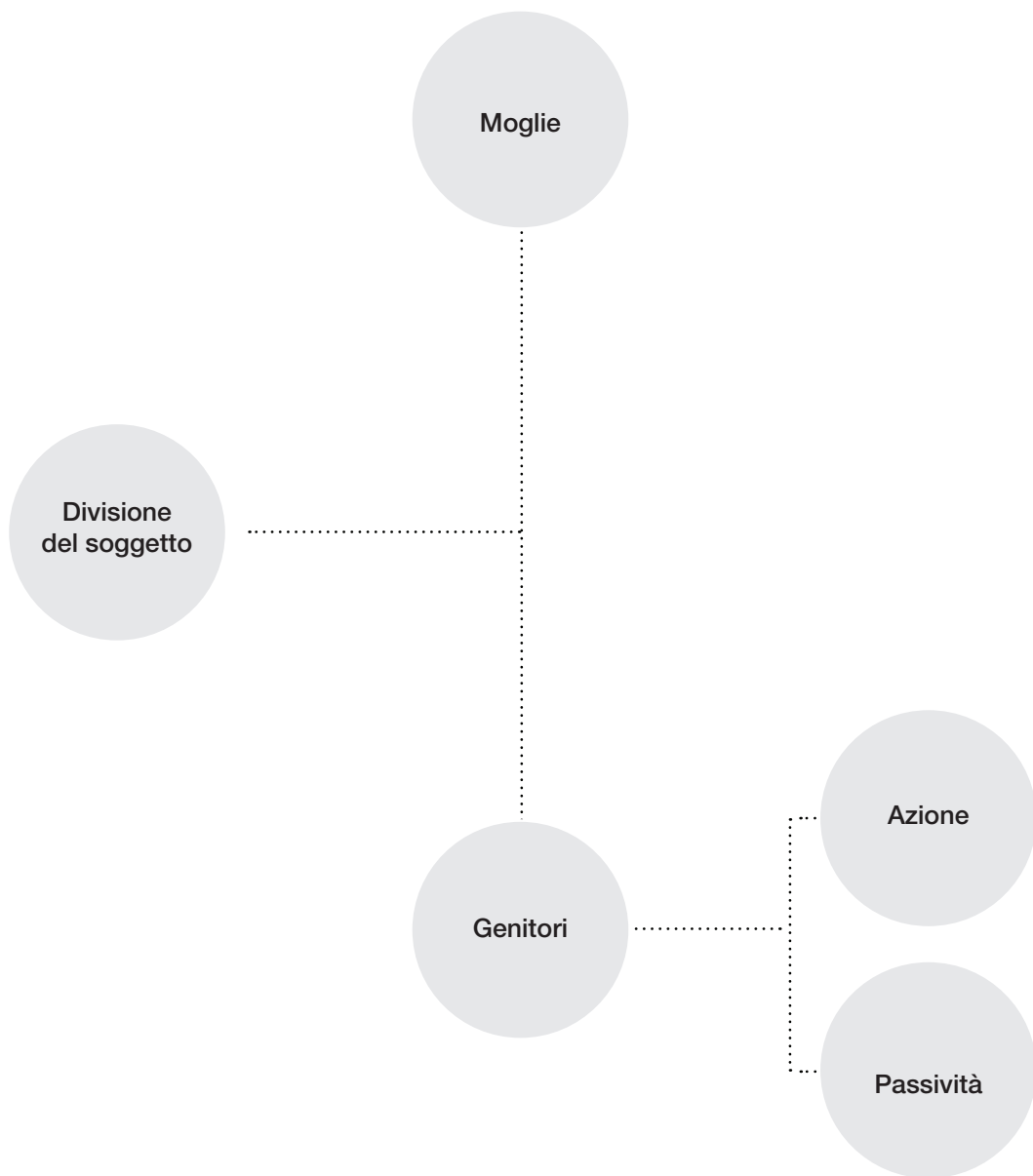
Ancora una volta l'uscio della porta separa il mondo estremo dall'attesa e l'angoscia del genitore che attende il ritorno del figlio. La madre malata rivede il figlio e lo tocca quasi non credendo ai suoi occhi, sentendo il bisogno di accertarsi che i suoi timori sulla sorte dell'amato Paul non si sono avverati.



*All'ovest niente di nuovo*. Paul Bäumer in licenza torna a trovare la madre in Germania.

I genitori dei soldati sono quindi specchio di una società che risente pesantemente della guerra anche in patria. Se i militari subiscono sulla propria pelle i traumi che lo scontro comporta nella mente di chi vi partecipa, i parenti di questi sono in uno stato di continua angoscia ed eterna attesa che ne mina gravemente la salute. Oltre a questo aspetto il ritorno del soldato che riporta traumi psicologici è particolarmente difficile da sopportare per chi gli è affezionato, perchè vive la sensazione che anche se è tornato, ormai è perso per sempre.

## La condizione dei parenti



## 4.10 GUERRA COME DROGA CHE CREA DIPENDENZA

“Quando torno a casa, e gli amici mi chiedono: hey Hoot, ma chi te lo fa fare? Perché? Non è che per te la guerra è una droga? Io non rispondo mai una parola... perché? Tanto non capirebbero...”  
(Sgt. Norm ‘Hoot’ Hooten in *Black Hawk Down*)

Che Freud sostenesse che l’impulso di distruzione sia presente nell’uomo, e che costituisca un elemento antropologico naturale e inarrestabile fu chiaro già in *Il disagio della civiltà* (1930). Questo fatto è ancora più evidente quando l’esperienza porta l’individuo a vivere situazioni così estreme da non poterne più fare a meno. La guerra, in tal senso, diventa un veicolo adrenalinico che crea nel soldato un moto di ricerca incessante della propria “dose”. Già Chris Hedges, giornalista, scrittore ed ex corrispondente di guerra statunitense, specializzato in politica e società del Medio Oriente, nel suo libro *War Is a Force That Gives Us Meaning*<sup>1</sup> sostiene: “Come per ogni tossicodipendente in fase di recupero, una parte di me continua ad avere nostalgia della semplicità e dell’euforia della guerra”.

In zone di guerra l’adattamento psichico all’alterata gerarchia dei valori produce una sorta di assuefazione. Ancora Hedges: “La furia della battaglia provoca una dipendenza fortissima e spesso letale, perché anche la guerra è una droga, un tipo di droga che ho mandato giù per anni”.

Anche Philip Caputo, giornalista statunitense, parla dell’esperienza in Vietnam nel suo libro *A Rumor of War*<sup>2</sup>. Egli sostiene di aver provato uno strano attaccamento al Vietnam: “La guerra era ancora in corso, ma quel desiderio di tornare non nasceva da idee patriottiche sul dovere, l’onore e il sacrificio, i miti con cui i vecchi mandano i giovani a farsi ammazzare o mutilare. Nasceva piuttosto dalla consapevolezza di quanto fossimo cambiati, di quanto fossimo diversi da tutti quelli che non avevano condiviso con noi il supplizio dei monsoni, le fatiche di un pattugliamento, la paura di un assalto in una zona calda”.

Il fatto che il cinema si faccia carico del racconto di questo stato d’animo così particolare nella mente di chi ha vissuto la guerra, si addice alle idee di Karl Jaspers riguardo il tema del tragico e il suo racconto. La rappresentazione del tragico pone nel cinema di questo tipo lo scopo di affrontare la narrazione come uno dei vertici conoscitivi toccati dall’uomo nel suo viaggio attraverso l’oscuro, al fine di conoscere i suoi confini. In tale orizzonte si sviluppa un terreno filmico fertile, attraverso il quale la riflessione umanistica e il linguaggio filmico possono illuminarsi a vicenda.

---

1 Hedges C., *War is a Force That Gives Us Meaning*, Anchor Books, New York, 2003  
2 Caputo P., *A rumor of war*, Picador, New York, 1996

#### 4.10.1 IN PRINCIPIO ERA IL CAOS

Vi è una categoria filmica che tratta della guerra come una droga che vive a metà tra il mostrare l'origine del trauma e l'osservazione del soldato che in un secondo momento ricerca dentro e fuori di sé questa condizione.

Queste pellicole si muovono tra due realtà che hanno come filo conduttore la mente del protagonista e creano una dialettica tra l'interiorità del personaggio e l'ambiente circostante. Esse insistono nel dimostrare allo spettatore in modo spettacolare e altamente ricercato il disastro della guerra, come fosse un sofferente e mortale show per moderni cowboy in cerca di adrenalina.

Viene stabilito fin dall'inizio in modo chiaro il tipo di messaggio e le modalità in cui esso viene veicolato.

A questo proposito si possono analizzare tre film che presentano notevoli similitudini, al fine di mostrare come una certa Hollywood diriga i film di guerra in un terreno a metà tra intrattenimento da blockbuster e analisi critica del trauma della guerra. Essi riguardano l'esercito americano impegnato su fronti differenti. *The Hurt Locker* è incentrato su un gruppo di artificieri e sminatori dell'esercito statunitense in missione in Iraq. *Jarhead* è tratto dall'omonima autobiografia dell'ex-marine Anthony Swofford, inviato in missione in Kuwait durante la prima guerra del Golfo. Infine *Black Hawk Down* è basato sul saggio storico scritto da Mark Bowden *Black Hawk Down: A Story of Modern War* (1999) ed è ambientato in Somalia nel 1993, quando gli Stati Uniti inviano la Delta Force, i Rangers e il 160th SOAR per catturare il più potente signore della guerra somalo, Mohamed Farrah Aidid.

Innanzitutto un ragionamento va fatto sui personaggi e come essi vengono presentati. Il protagonista di *The Hurt Locker* è il Sergente William James (Jeremy Renner), un personaggio presentato subito come fuori dagli schemi, attraverso comportamenti non adatti al codice dell'esercito. Durante i suoi interventi come artificiere la camera a mano lo segue traballante, con montaggi molto veloci, zoom inaspettati e ad un'altezza che corrisponde quasi sempre agli occhi umani. Questo effetto genera l'impressione di essere in azione con William e fa parte di uno show filmico per far sentire l'adrenalina anche allo spettatore.

Accade così che espedienti come mostrare incessantemente i fili delle bombe alternandoli al particolare degli occhi dell'artificiere crei una situazione di grande attenzione, che si rilassa solo nel momento in cui la bomba viene disinnescata. L'atteggiamento di William, che irride il pericolo, spogliandosi della tuta protettiva per "morire comodo" entra nella mente dello spettatore come le mosse di una rockstar su un palco durante un'esibizione.

Lo stesso vale per Anthony Swofford in *Jarhead*. Come per *Full Metal Jacket* la prima parte del film è dedicata all'addestramento, ed è qui che numerose scene permettono di comprendere la vera mentalità dei soldati. Durante un momento di pausa i Marines osservano *Apocalypse Now* nel cinema della base, esaltandosi e urlando, sperando di entrare presto in azione. La guerra qui è già una droga prima di essere vissuta, in quanto elemento narrato dai mass media con una buona dose di retorica e gusto per l'eroismo da quattro soldi.

Se i soldati di *Jarhead* si esaltano osservando la carica degli elicotteri di *Apocalypse now* con *La cavalcata delle valchirie* di Wagner come musica diegetica che viene emessa dalle casse dei velivoli, *Black Hawk down* fa rivivere quel momento con una forte componente emozionale durante l'arrivo sul campo di battaglia dei Black Hawk, con una musica extradiegetica dai toni decisamente epici. Si ha così il primo momento in questi film che parlano della dipendenza dalla guerra da parte dei soldati attraverso una iniziale fase di “**carica**”. La funzione di questa prima fase è creare nello spettatore uno stato d'animo che lo prepari allo scontro col nemico, che dovrà essere adrenalinico e il vertice emozionale della storia.



Reclute si esaltano alla visione in sala cinematografica di *Apocalypse Now* in *Jarhead* (in alto). L'attacco dei Black Hawk in *Black Hawk down* (in basso).



Successivamente ai numerosi scontri, o in alternanza con essi, il secondo momento che questo tipo di pellicola propone è una fase di “**distensione**”.

Si tratta di momenti in cui i soldati sono fisicamente sul campo ma nelle retrovie. Qui i rapporti coi commilitoni si cementificano e la guerra entra sotto la pelle dei militari, parlando e discutendo della loro condizione.

Ciò che si nota è come in questa fase nasce la dimensione del rituale, ovvero situazioni dove la guerra viene in qualche modo esorcizzata e nel contempo metabolizzata nella mente dei personaggi.

In *The hurt locker* William, il Sergente JT Sanborn, e lo specialista Owen Eldridge (Brian Geraghty) festeggiano la riuscita di una missione in uno degli alloggi da campo, bevendo, fumando e picchiandosi. Anche in un momento di pace e relax la violenza è ormai entrata nelle loro vene e non riescono più a farne a meno.

In *Jarhead* la festa di congedo sul campo viene celebrata attorno a un falò che brucia, simbolo della distruzione e del tentativo di dimenticare, mentre i soldati con i fucili in mano scaricano proiettili nel cielo. Anche qui il fucile è diventato un compagno inseparabile e l'unico modo per sentirsi felici è far fuoco con il fedele compagno.

Ancora diverso è il caso di *Black Hawk Down*. Qui i soldati si riuniscono tutti in cerchio a parlare della guerra attendendo una missione, in una specie di primitivo rituale per invocare le forze che aiutino a vincere la guerra.



Celebrazione dei Marines per il congedo in *Jarhead*.



Soldati si preparano alla battaglia in *Black Hawk down*.

L'ultima fase consiste poi nella “**elaborazione**”. Si tratta del momento in cui il soldato si accorge di non poter più fare a meno della guerra e delle sue dinamiche, delle emozioni che essa comporta, e comprende che il trauma vissuto è stato così profondo che non gli permetterà di tornare a ragionare come un civile, Avrà sempre bisogno di quelle emozioni che tanto vorrebbe rifuggire, per sentirsi vivo.

Sia *Jarhead* che *Black Hawk down* prevedono un monologo finale nel quale il protagonista, ormai solo, elabora ciò che è successo, e capisce come la guerra ormai sia diventata parte di lui. Lo si capisce bene dalle parole del SSG Matthew Eversmann (Josh Hartnett) quando dice: “Non è vero che nulla è cambiato, io sono cambiato”. *The hurt locker* rappresenta però il finale più eloquente sulla questione della guerra come droga. Al termine della missione che lo ha visto impegnato per tutto il film, il protagonista William torna a casa dalla sua famiglia. La ripetitività e “superficialità” delle faccende domestiche sono vissute in modo nervoso da William, che trova azioni quotidiane come pulire il tetto di casa in una piovosa giornata autunnale, o preparare da mangiare per la famiglia, inutili e insopportabilmente noiose. Questo è comunicato con un continuo rimando tra i suoi occhi in primissimo piano e le azioni che deve fare, dove l'inquadratura si concentra sulle mani che svolgono l'azione, mani che non sono più adatte a fare questo, ma a imbracciare armi, mani che vogliono uccidere. I pensieri del protagonista prendono forma quando parla al figlio troppo piccolo per capire il significato delle sue parole, giocando con lui.

“Ami tutto, non è vero? Sai una cosa tesoro? Quando diventerai grande alcune delle cose che ami potrebbero non sembrare più così speciali. Magari dimentichi le cose che ami davvero. E quando sarai arrivato alla mia età rimarranno solo una o due cose. Per me penso sia una sola.”

(Sergente William James parlando al figlio in *The hurt locker*)

Il sound bridge delle pale dell'elicottero in azione trasporta lo spettatore dalla noiosa cameretta del bambino direttamente nel deserto dell'Iraq.

La musica esalta la potenza della cavalleria dell'aria che atterra. Quando il boccaporto si apre, William scende dall'elicottero, pronto per una nuova dose della sua droga bellica. Il soldato, con la tuta da artificiere, si dirige verso la prossima bomba da disinnescare.



Scena finale di *The hurt locker*.

## 4.10.2 LA DIPENDENZA DALLA SITUAZIONE-LIMITE

Perchè nonostante la guerra sia piena di brutalità e violenza, l'essere umano ne è attratto al punto da voler restare in una costante condizione di rischio per la propria vita? Sempre Chri Hedges prova a dare una spiegazione.

“La guerra conserva la sua forza di attrazione perché, malgrado le distruzioni e i massacri, può darci quello che veramente desideriamo. Può darci uno scopo, un senso, una ragione di vivere. Solo stando in mezzo a un conflitto la meschinità e l'insulsaggine di tanta parte della nostra vita ci appaiono evidenti. La banalità domina le nostre conversazioni e spesso, sempre più spesso, invade anche l'etere. E la guerra diventa un elisir inebriante. Ci rende decisi, ci offre una causa.”

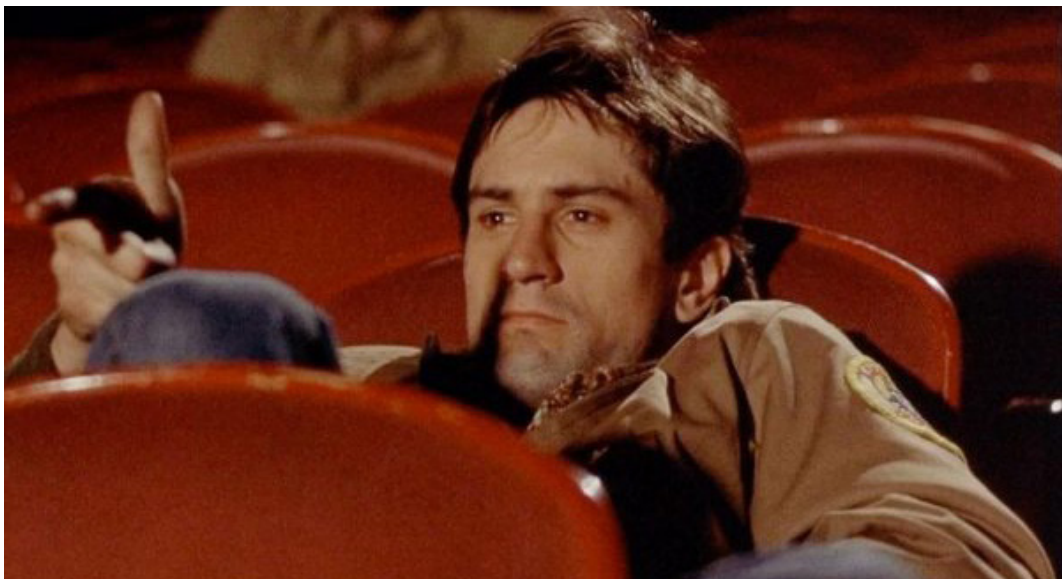
Così il cinema si assume la responsabilità di raccontare storie di soldati che affrontano la guerra ogni giorno dentro loro stessi, desiderandola, agognandola, tornando alla mente ai giorni in cui vivevano sotto il fuoco nemico e ora incapaci di comportarsi diversamente. Sono soldati ormai così dipendenti dalla sensazione della guerra che la ricercano anche in patria.

Essi non sanno vivere se non a contatto con il conflitto, combattendo qualcuno o qualcosa. Il trauma dell'orrore è penetrato così a fondo nelle loro menti che ora sono essi stessi l'orrore che prima rifuggivano e dal quale in seguito sono diventati dipendenti senza accorgersene.

In *Taxi driver* (Martin Scorsese, 1976) la New York del 1975 fa da sfondo a Travis Bickle (Robert De Niro), un Marine reduce dal servizio militare in Vietnam, che si fa assumere come tassista notturno. Egli soffre di insonnia e il suo senso di vuoto e di solitudine lo portano ad annullare i giorni tra cinema a luci rosse e viaggi a vuoto per la città. La violenza del film è estrema, il rosso scorsesiano domina le scene facendosi metafora della rabbia del protagonista e della corruzione della società. Travis con la mente è ancora nella giungla del Vietnam, affronta i problemi che gli si pongono dinanzi con la freddezza malata e incontrollabile del soldato che deve compiere una missione.

Il montaggio di *Taxi Driver* è lento, a tratti sonnambolico, ovattato come i pensieri non lucidi di un Travis che ha vissuto così profondamente la guerra da diventare parte integrante di essa. Le persone che Travis incontra sulla propria strada inoltre sono catalogate nella mente dell'insonne come in battaglia, o amico o nemico. Questa assenza di sfumature nell'interpretare il presente è simbolo di un trauma che ha causato il mancato riadattamento dell'individuo all'ambiente sociale civile. Il fatto che alla fine del film l'ex Marine sia disposto a morire per la sua causa è esplicitativo di una mentalità del “tutto o niente” tipica di un'alienazione personale dal contesto sociale di riferimento, perchè il proprio metro di misura si è ormai fissato sulla battaglia.

Il fatto che nella scena in cui Travis deve scegliere l'arma per compiere la propria missione di "epurazione della società" acquisti in realtà un vero arsenale, coordinandolo con sistemi di aggressione e guerriglia tipici degli scontri coi vietcong (il coltello fissato allo stivale) dimostra ancora una volta il bisogno insito nella mente dell'uomo di avere un nemico, una causa per cui morire, perchè senza di essa la sua vita sarebbe vuota e priva di senso.



*Taxi driver.* Il reduce Travis, traumatizzato dalla guerra è ormai dipendente da un mondo di violenza, fortemente provato dai propri problemi psichici.

Un discorso che si situa in questa casistica ma fa caso a sè è quello di *Apocalypse Now*, nel quale Coppola racconta la storia del capitano Benjamin L. Willard (Martin Sheen), un ufficiale dell'esercito americano, e della missione speciale affidatagli nel 1969, mentre la guerra del Vietnam è al suo culmine. Willard deve porre fine al comando del colonnello Kurtz (Marlon Brando), ex alto ufficiale dei Berretti Verdi da tempo disertore. Esso è presumibilmente impazzito e ora comanda una legione di truppe-sudditi nella foresta della neutrale Cambogia.

Il film è un'opera complessa, stratificata a più livelli di significato, in cui ogni personaggio rappresenta una forma di deviazione mentale dovuta al trauma bellico. La guerra come droga sembra però essere uno dei temi portanti, in quanto si inserisce e identifica buona parte dei personaggi. In particolare sono tre i soggetti che si possono analizzare come portatori di quella condizione mentale o paranoia da guerra che li rende macchine violente e lontane dal mondo civile, anche se ognuno metabolizza la propria dipendenza in modo differente.

Il primo personaggio è proprio il protagonista, la cui follia è già ampiamente raccontata nella scena di apertura, ricca di dettagli e così complessa da costituire una vera incognita all'analisi filmica. Un campo totale della giungla vietnamita si staglia all'orizzonte, quando il suono degli elicotteri irrompe nella quiete morbosa della canzone "The end" dei Doors. Un'ondata di bombardamenti al napalm mette a fuoco in pochi secondi l'intero paesaggio. Ciò che viene distrutto non è solo un gruppo di alberi, ma la mente di Willard. Sovrapposta a questa immagine appare infatti il volto del capitano, l'immagine è capovolta, come capovolta è ormai la sua mente, la giungla che brucia è ciò che vede nei suoi ricordi. Le pale del ventilatore sul soffitto della camera del personaggio vengono inquadrare costituendo un ponte mentale tra il presente e il ricordo degli elicotteri in guerra.

Appare in trasparenza una testa cambogiana scolpita, ovvero uno degli indizi che portano a credere che gli avvenimenti del film siano già successi e che questa scena si situi temporalmente dopo tali eventi. Chiuso nella sua camera e osservando la Saigon che vive fuori dalla sua finestra inizia un monologo interiore che permette di capire la dipendenza dell'uomo dalla guerra e il suo stato mentale in precario equilibrio.

Il tipo di dipendenza del personaggio è fortemente introspettiva e viene tradotta in inquadrature che durano molti secondi, spesso fisse, in cui il personaggio si muove poco e lascia parlare l'ambiente e l'espressività facciale (paradossalmente marmorea ed efficace con gli occhi che richiamano la follia).

"Ogni volta penso che mi risveglierò di nuovo nella giungla. Tornato a casa la prima volta era ancora peggio, quando mi svegliavo non c'era niente [...] Quand'ero qui volevo essere là, quand'ero là pensavo solo a tornare nella giungla. Adesso sono qui da una settimana in attesa di una missione, mi sto lasciando andare."

(Benjamin L. Willard, *Apocalypse Now*)



*Apocalypse Now*. Il Capitano Willard durante la scena di apertura del film.

Un altro personaggio particolarmente significativo in quanto dipendente dall'adrenalina della battaglia è il Tenente Colonnello William "Bill" Kilgore (Robert Duvall), un texano completamente immerso nel suo ruolo di condottiero di guerra nella cavalleria dell'aria. Il Tenente Colonnello fa suonare a tutto volume, tramite altoparlanti installati sugli elicotteri, la celeberrima *Cavalcata delle Valchirie* di Richard Wagner per galvanizzare il morale del suo reparto e spaventare i nemici nella scena che serve da introduzione al personaggio, che viene già così delineato con un carattere fuori dagli schemi. Altre celebri frasi scolpiscono la figura nella mente dello spettatore, ad esempio la celebre: "Mi piace l'odore del napalm al mattino. Una volta abbiamo bombardato una collina, per dodici ore, e finita l'azione siamo andati a vedere. Non c'era più neanche l'ombra di quegli sporchi bastardi. Ma quell'odore... sai quell'odore di benzina? Tutto intorno. Profumava come... come di vittoria."

Il ghigno di Kilgore è coordinato ad un linguaggio verbale e soprattutto fisico, esaltato da inquadrature che lo riprendono dal basso per mostrare come l'uomo a proprio agio in mezzo ai proiettili che lo sfiorano è ormai totalmente ignaro del pericolo. La guerra è la sua vita ed è l'unica cosa che gli dia emozione.



*Apocalypse Now*. Il Tenente Colonnello William "Bill" Kilgore.

Il personaggio che però senza dubbio rispecchia a livello più profondo come la guerra possa entrare nella mente di un soldato e divenirne parte integrante è il Colonnello Kurtz (Marlon Brando). Questo viene presentato solo alla fine del film, ma fin dall'inizio la sua ingombrante presenza si fa largo nella mente dello spettatore attraverso fotografie e racconti che sfiorano il mito riguardanti le sue gesta. Kurtz è così provato dalla guerra da avere sviluppato una simbiosi con essa, creando un proprio stile di vita, un modo di ragionare, di riflettere, che trascende la mera battaglia per elevarsi a livello poetico e filosofico.



L'uomo vede nella guerra e nella violenza un atto puro, che è la massima realizzazione delle capacità umane, se compiuta attraverso il proprio auto-realizzarsi in un'evoluzione che distolga dall'essere un semplice soldato. Kurtz è al di là della morale, al di là della logica, o forse è il più sano tra tutti in un mondo che piega la guerra alla politica (come è sempre stato). Coppola definisce il personaggio attraverso due tecniche, ovvero luce e suono. La luce taglia, scava, viene modellata sui tratti del volto di Marlon Brando, il cui viso non è mostrato interamente se non in poche inquadrature. La luce e il buio su Kurtz sono la luce e il buio nella mente umana, che tra ipocrisie di guerra e della società ritrova sé stessa nel distaccarsi dal mondo per diventare la perfetta macchina da guerra, realizzandosi in essa e nelle brutalità che da questa scaturiscono.

Il suono poi riveste una funzione primaria. In un silenzio che è quasi irreale, nella giungla della Cambogia, Willard ascolta i lunghi monologhi di Kurtz, la cui voce bassa e grave risuona lentamente, senza agitazione, senza fretta, con la calma di chi ha trovato un sentiero di illuminazione che porta a una strada sicura. Suoni naturali di fondo si coordinano con la voce-legge del Colonnello, che fa della riflessione filosofica sui temi di guerra la sua ragione di vita.

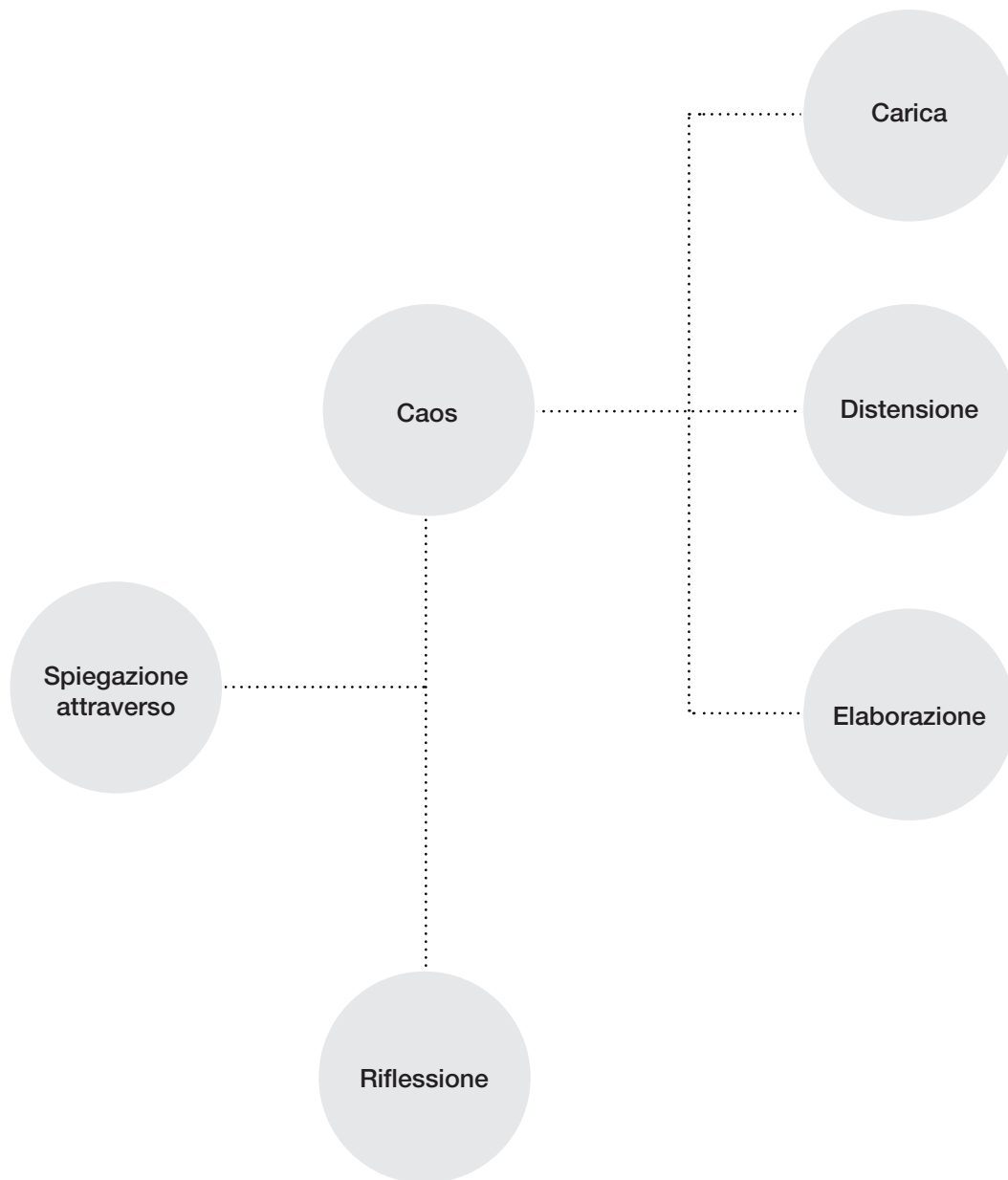
“E' impossibile trovare le parole per descrivere ciò che è necessario a coloro che non sanno ciò che significa l'orrore. L'orrore ha un volto. E bisogna farsi amico l'orrore...orrore, terrore morale e dolore sono i tuoi amici. Ma se non lo sono, essi sono nemici da temere. Sono dei veri nemici.”

(Colonnello Kurtz, *Apocalypse Now*)



*Apocalypse Now*. La luce delinea il volto del Colonnello Kurtz.

## Guerra come droga che crea dipendenza



## 4.11 RAPPORTO OSSESSIVO/CONFIDENZIALE CON LA MORTE

“Il mondo è scomparso. Ci sono solo cadaveri. Qualcosa in noi si è disconnesso. Siamo diventati insensibili. Scarichiamo. Ci siamo già assuefatti, per i morti non sentiamo nè pietà nè compassione.”

(*La guerra di un soldato in Cecenia*, Arkadij Babchenko)<sup>1</sup>

Che la guerra crei uno stretto legame tra il soldato e la morte è questione ovvia. L'uomo che ogni giorno per mesi, a volte anni, è a contatto costante con mutilazioni, esplosioni, cadaveri, sviluppa nei confronti di questi scenari estremi un'assuefazione che lo rende impermeabile al dolore.

Questo trauma anaestetizzante è in grado di emergere dalla mente del soggetto diverso tempo dopo, quando il ricordo si rende più pesante del vedere dal vivo tali scene. Così sono note storie di bambini che giocano a pallone per strada, tra i detriti di città bombardate, con le teste dei soldati decapitati. L'anestetizzazione del sentimento nei confronti del dolore e della morte è quindi un effetto collaterale della guerra, che colpisce sia i militari che la popolazione civile.

Lontano da una repulsione naturale al pensiero della morte e dal convivere con il fardello della consapevolezza della propria limitatezza, in guerra essa non appare altro che una variazione sul leit-motiv dell'esistenza. La morte comune e quella in guerra sono così lontane, così differenti, da renderle di fatto due oggetti estranei. Il cinema insiste nel suo raccontare il rapporto tra l'uomo in guerra e la vista dei suoi compagni o dei nemici deceduti in un modo di definire tali eventi come pura formalità. Una follia che si inserisce nel quadro di una follia ancora più grande delle dinamiche di guerra. Tutta la letteratura, così come il cinema, che analizzano il tema della morte sotto diversi profili (sociale, antropologico, storico) spesso ignorano la visione della morte in guerra, ritenuta un fatto "altro". Allo stesso modo libri e film che hanno come oggetto centrale la guerra ignorano la concettualizzazione della morte intesa in senso sociale, dove i decessi appaiono lontani, confinati in un mondo di burocratico cordoglio.

La massificazione della morte che avviene soprattutto nelle guerre mondiali diventa un racconto in cui l'individualità si perde in parte o del tutto, e la stessa cosa accade nella mente del soldato assuefatto alla morte, che a sua volta viene reiterato nel discorso filmico. Una distinzione necessaria però si attua in corrispondenza di film (la maggior parte) che fanno della guerra un grande sterminio impersonale che si muove attorno ai protagonisti e altri, meno diffusi, che osservano come la sacralità del sacrificio per una causa debba essere raccontato in modo da mettere a fuoco tale condizione nella giusta prospettiva.

---

<sup>1</sup> Babchenko A., *La guerra di un soldato in Cecenia*, Mondadori, Milano, 2011

#### 4.11.1 MASSIFICAZIONE E ASSUEFAZIONE

La causa che scatena nella mente del soggetto che subisce il trauma una totale assuefazione alla morte, tale da non notarla più attorno a sé, si ritrova spvente nel numero di decessi violenti che vede costantemente attorno a sé.

Una volta superato un punto di rottura tutto sembra non avere più quella carica significativa drammatica di un tempo, ma entra a far parte del normale svolgimento delle cose. Questo è espresso chiaramente in *Apocalypse Now*, quando il Generale Corman (G.D. Spradlin) parlando con Willard fa emergere la propria opinione circa il rapporto tra le violenze della guerra e la mente umana: "Ogni uomo ha un suo punto di rottura, noi due lo abbiamo, Walter Kurtz ha raggiunto il suo, e evidentemente è uscito di senno".

Già in letteratura questa dimensione è raccontata con particolari scioccanti, tratti da storie vere, in cui l'autore racconta la propria esperienza di guerra e l'evoluzione interiore che lo ha portato ad abituarsi alla vista dei compagni e dei nemici orribilmente mutilati e deceduti. Nel libro *Caduta libera* di Nicolai Lilin l'autore racconta il trattamento che ha dovuto subire da parte dei compagni per essere accettato tra coloro che, abituati alla morte, non la temono più.

"Andrai a raccogliere i cadaveri...lo fanno per abituarti al contatto coi morti, perchè poi non ti trovi in difficoltà nei momenti importanti [...] raccoglievamo tutti i corpi umani e di animali che trovavamo sul terreno. Buttavamo i cadaveri dentro il camion, poi ci mettevamo insieme a loro, e così facevamo il nostro allegro viaggio di ritorno verso il campo."

Un film che si concentra particolarmente su questo aspetto è *Fury*. Verso la fine della Seconda guerra mondiale, 1945, gli alleati stanno avanzando in profondità nella Germania nazista. Tra i numerosi veterani ci sono anche il Sergente carrista Don "Wardaddy" Collier (Brad Pitt), della 2ª Divisione corazzata, e il suo equipaggio, i quali si muovono sul carro armato battezzato "Fury". I quattro soldati sono un gruppo profondamente unito dal fuoco delle battaglie, hanno infatti condiviso oltre tre anni di servizio nell'esercito americano e duri combattimenti nel deserto africano e in Normandia. Essi sono ormai insensibili alla morte, hanno visto così tante atrocità e sono stati costretti a compierne, che ormai non pensano più ai deceduti come a persone ma a numeri. Il forte contrasto presente nel film si instaura tra i vecchi membri dell'equipaggio e il nuovo arrivato, Norman 'Macchina' Ellison (Logan Lerman), un ragazzo arruolato solo da otto settimane come dattilografo e perciò rimasto sempre nelle retrovie; egli non è mai stato in un carro armato, non ha ricevuto addestramento specifico e non ha mai ucciso un uomo.

La pellicola si muove attorno all'educazione alla guerra che i veterani daranno al giovane Norman, e al cambiamento che esso dovrà subire per non soccombere all'orrore che lo circonda.

Una scena che si svolge attorno a un tavolo dove l'equipaggio sta cenando descrive il "punto di rottura", la prova finale, che i soldati hanno dovuto affrontare in Normandia dopo il D-Day, ovvero il momento in cui sono diventati impermeabili alla morte. La scena si muove inquadrando a turno i volti dei personaggi, seduti al tavolo, e ogni volta che torna sullo stesso personaggio il racconto di Trini 'Gordo' Garcia (Michael Peña) è penetrato più a fondo dentro di loro. Provati dal ricordo rivivono nella mente l'istante in cui la loro sensibilità verso la morte è cambiata per sempre. Il racconto funziona inoltre da spiegazione a Norman, che riesce a comprendere per la prima volta il motivo per cui i suoi compagni siano diventati insensibili assassini.

"Li abbiamo sterminati, c'erano crucchi morti e cavalli ovunque, carri armati distrutti, e macchine per molti chilometri, molti. Lo vedevi con gli occhi, ma non riuscivi a crederci lo stesso. Ci siamo buttati nella mischia, e per tre giorni interi abbiamo sparato ai cavalli feriti, tutto il giorno, dall'alba al tramonto a sparare ai cavalli. era estate, faceva un caldo d'inferno. Tu sai come si uccide un cavallo? Lo accarezzi, lo accarezzi sulla fronte così, lui diventa tuo amico, e poi gli spari dritto nella spina dorsale. Fa un verso orrendo. Quei cazzo di cavalli urlanti...te li ricordi Don?"

(Il racconto di Trini "Gordo" Garcia, *Fury*)



*Fury*. Scena della cena e monologo di Trini "Gordo" Garcia.

L'educazione alla guerra di Norman avviene attraverso alcuni momenti chiave all'interno del film. Il primo avviene quando il ragazzo, dopo essersi presentato all'equipaggio, viene costretto a pulire l'interno del carro armato, nel quale trova sangue in abbondanza sparso sulle pareti e sui componenti tecnici, e una faccia staccata dal corpo. Dovrà uscire da Fury per andare a vomitare immediatamente dopo. Il calarsi di Norman nel carro armato viene esaltato dal cambio di luce, dalla luminosità esterna al buio del mezzo, al cui interno il sangue scintilla e le forme vengono delineate dal chiarore che filtra dall'esterno, ovvero dal boccaporto aperto del carro.

Un secondo momento particolarmente intenso descrive la rottura in Norman della reticenza a uccidere. Per abituarlo in questo Don lo costringe in una morsa tra le proprie braccia, forzandolo a sparare a un nazista fatto prigioniero. Da questo istante il giovane non sarà più lo stesso. I primi piani del ragazzo piangente e disperato contrastano con le inquadrature più larghe dove gli altri militari osservano la scena estremamente calmi e fermi, come se non stesse succedendo nulla di particolare. Il contrasto aumenta la componente significativa di passaggio rituale della scena.



*Fury*. Norman viene costretto ad uccidere un tedesco da Don.

Infine gli scontri a fuoco tra i carri armati americani e i panzer tedeschi saranno il teatro in cui Norman farà il passaggio finale, iniziando ad uccidere senza tregua qualsiasi nemico gli si pari dinanzi. Il ragazzo ha così compreso la guerra e la guerra si è impossessata di lui.

Il modo di raccontare l'assuefazione alla morte cambia però profondamente dalle guerre mondiali a quelle nel Vietnam e Iraq. Mentre le prime vedevano in campo forze equilibrate che si scontravano in condizioni di estrema povertà e distruzione, spesso della propria patria, i soldati statunitensi in Vietnam e Iraq sono una forza di supremazia militare, che vede nell'uccidere i nemici una specie di macabro gioco. Il cinema capisce questa differenza e racconta, soprattutto per quanto concerne il Vietnam, storie di soldati che desiderano arruolarsi per il gusto di uccidere, considerando i nemici esseri inferiori da abbattere.

"Io volevo tanto vedere l'esotico Vietnam, il gioiello dell'Asia orientale. Io volevo incontrare gente interessante, stimolante, con una civiltà antichissima... e farli fuori tutti. Volevo essere il primo ragazzo del mio palazzo a fare centro dentro qualcuno!"

(Soldato Joker in *Full metal jacket*)

In tal senso il soldato nel Vietnam è già assuefatto alla morte da un contesto politico pre-guerra che convince i giovani del fatto che uccidere un vietcong non è grave, è anzi un merito. Ma i soldati non sono preparati alla morte dei compagni, che viene vissuta invece in modo drammatico e talvolta incredulo.

In *Full metal jacket* il soldato Joker indossa un elmetto con scritto "Nato per uccidere" e una spilla col simbolo della pace. Quando gli viene chiesto il motivo della contraddizione simbolica che porta in sé egli risponde di voler fare riferimento alla teoria junghiana della dualità dell'uomo.

Il soldato si identifica consapevolmente nella volontà di uccidere, alimentata dalla propaganda del proprio paese, ma avverte la tensione dell'uomo alla pace e questo viene espresso da Kubrik attraverso momenti in cui Joker ragiona sulla sua condizione di killer, sapendo che non è normale per un uomo abituarsi alla morte senza subirne conseguenze sul piano psicologico.

Su un elicottero il protagonista si trova a parlare con un mitragliere, il dialogo col personaggio chiarifica la posizione del concetto guerra-gioco.

"Io sono il meglio di tutti e non racconto stronzate. Ne ho ammazzate esattamente centocinquantesette di quelle bestie gialle, e cinquanta bufali pure, e sono tutti confermati".

Alla richiesta di un Joker perplesso se il soldato uccida anche donne e ragazzini e come faccia moralmente il folle militare risponde:

"Se capita, è più facile, vanno più lenti miri più vicino! La guerra è un inferno no?"

(*Full metal jacket*, discorso del mitragliere al soldato Joker)



*Full metal jacket.* Joker osserva traumatizzato una fossa di vietnamiti uccisi.

Un ulteriore espediente che Kubrik utilizza per raccontare come la mente dei soldati interpreti la guerra, la morte e ciò che devono fare, è espressa dalle interviste di una televisione che con una troupe inviata sul posto rivolgono domande sulle esperienze personali ai soldati. L'ignoranza e la disillusione si mescolano in momenti in cui i soldati posti di fronte alla telecamera sono costretti a ragionare su temi morali che hanno cercato di evitare fino a quel momento.

La camera fissa simula la dimensione dell'intervista televisiva, e gli strumenti tecnici come i microfoni che compaiono nell'inquadratura rendono la situazione molto realistica. Ciò che emerge è che questi militari si sono arruolati nella promessa di una guerra facile, avventurosa, in cui la netta supremazia militare avrebbe permesso azioni senza problemi. Non avevano però tenuto conto che la morte si sarebbe presentata a loro tra i nemici e tra i commilitoni esattamente come ai soldati delle guerre mondiali, e solo dopo alcune esperienze "iniziative" potranno riuscire a non vederla più, così abituati alla sua presenza da risultare invisibile.



#### 4.11.2 ATTRAZIONE VERSO L'AUTOELIMINAZIONE

Sembra che il cinema sia in grado di raccontare e spiegare come talune componenti presenti nella mente umana emergano in particolar modo quando ci si trova nell'estrema condizione della guerra. Così anche la pulsione di distruzione e di morte che è latente in ogni persona diventa esponenziale quando questa viene a contatto con una situazione destabilizzante come quelle finora trattate. Essere circondati costantemente dalla morte e provocarla continuamente negli altri produce così una tensione all'autoeliminazione che viene raccontata in diversi film. A differenza della massificazione e conseguente assuefazione che si situano prevalentemente nelle guerre mondiali, la pulsione all'autoeliminazione è una costante del cinema del Vietnam e della odierna guerra in Iraq.

*Il cacciatore* rappresenta forse il tentativo meglio riuscito, ed entrato più fortemente nella cultura popolare, di rappresentare il trauma della guerra nella mente di un soldato, che diventa così dipendente dalle abitudini acquisite al fronte. Il momento che segna lo spezzarsi di qualcosa nella psicologia dei personaggi è la scena della roulette russa, dove i prigionieri americani sono costretti a sfidarsi al macabro gioco di fronte ai vietcong che li obbligano a premere il grilletto. Nonostante il personaggio di De Niro sia così abile da salvare se stesso e i suoi compagni da quella terribile situazione, non riesce a salvare le loro menti. La crudeltà dei vietcong che pescano le vittime dalla botola sotto la palafitta e li costringono a sfidarsi viene raccontata da Cimino con estremo realismo, mostrando tutta la sofferenza di militari piangenti o completamente usciti di senno a causa del carico emotivo che la tortura comporta. I primi piani dei soldati che stanno per spararsi in testa con il revolver sono trattati quasi come fossero soggettive. Il pubblico è un soldato costretto a stare di fronte al proprio commilitone, e guardarlo mentre rischia di trapassarsi la testa con un proiettile. L'alternanza tra queste inquadrature e i soldati che aspettano il proprio turno immersi nella putrida acqua sotto la palafitta rende il tutto ancora più angosciante. Ma terribilmente realistico è anche il ritorno di questa situazione nella scena in cui Michael si reca nuovamente in Vietnam per salvare Nick, che nel frattempo è traumatizzato dall'esperienza di guerra e non può più fare a meno della roulette russa, nei locali clandestini di un Vietnam che non ha alcun rispetto per la vita umana. Ecco allora che il ricordo ossessionante si fa fisicità, Michael e Nick sono di nuovo uno di fronte all'altro, e a separarli è il proiettile nel tamburo del revolver. I campi e controcampi che si concentrano sui due sono significativi di un rapporto che si è spazzato in Vietnam e che per essere recuperato deve tornare a un originaria situazione-limite. Ma la mente di Nick è ormai corrotta e il personaggio si trova dentro una spirale di autodistruzione che è l'unica soluzione per uscire da ciò che ha visto in guerra. Questa attrazione per la morte gli sarà fatale, e l'abbraccio di Michael all'amico morente è l'ultimo istante di unione tra due combattenti che in modo diverso non sono riuscite a tornare dalla guerra.



*Il cacciatore.* Il personaggio di Nick resta così traumatizzato dalla tortura della roulette russa da diventarne dipendente, questo gli sarà fatale.

Si è già potuto notare con *The hurt locker* il personaggio principale William James sviluppi una forma di dipendenza dalla guerra che lo porta a non trovare nulla di stimolante nella vita se non le azioni di guerra.

Questa deviazione mentale però raggiunge il suo culmine nell'aspetto più intimo di tale situazione, ovvero nella morte verso sé stesso. William in un certo senso cerca la morte, in gesti che non sono esplicitamente suicidi, ma richiamano un'estremizzazione fattuale che le va molto vicino.

Ciò accade in più momenti durante il film, nelle missioni in cui il personaggio deve disinnescare le bombe. L'atteggiamento di questo nei confronti del proprio ruolo di artificiere è molto inusuale rispetto al regolamento e alla prassi militare.

William nella prima missione che viene mostrata nel film mette a repentaglio anche le vite dei propri commilitoni, quando si sofferma sul disinnescamento di una bomba per strada. La scena è fatta quasi interamente di particolari e dettagli delle mani che lavorano sui fili dell'ordigno esplosivo, sui componenti tecnici di questo e sugli occhi e il volto imperlato di sudore del Marine. Alcune inquadrature dei compagni e campi lunghi descrivono la situazione surreale che sta avvenendo con maggior chiarezza. La tecnica usata dalla Bigalow viene rispresa anche quando un allarme segnala la presenza di una bomba all'interno di un'automobile per strada, e contravvenendo ad ogni regola William si sveste della tuta da artificiere per poter lavorare con comodità. Il gesto rivela una totale incoscienza da parte dell'uomo, ma porta lo spettatore a riflettere su come egli non tema la morte, ma in qualche modo la cerchi in queste sue azioni altamente rischiose. L'elaborazione da parte del pubblico del perché il personaggio si trovi in una condizione mentale così estrema avviene poi in una delle poche scene in cui emerge il vero William. Il carattere sicuro di sé viene abbandonato quando al termine di una missione particolarmente violenta il soldato si rifugia sotto l'acqua di una doccia nel campo base americano. In questo modo cerca di lavare via il sangue che ha sui vestiti, ma anche il sangue che ha visto in tutta la guerra, che lo ha ormai reso cosciente che la propria morte lo libererebbe da questo fardello.

Come per Nick di *Il cacciatore*, William James è una vittima di ciò che ha visto e cerca nell'autodistruzione una via di fuga. Oltre a ciò, rischiando la vita, prova esperienze adrenaliniche che riescono a farlo sentire di nuovo vivo. Vita e morte si alternano nelle loro massime espressioni all'interno del personaggio che non può dimenticare la guerra, incapace ormai di distaccarsene.

Nick e William sono personaggi perduti, nel senso che la loro continua ricerca della morte è una sorta di desiderio latente di derivazione traumatica.

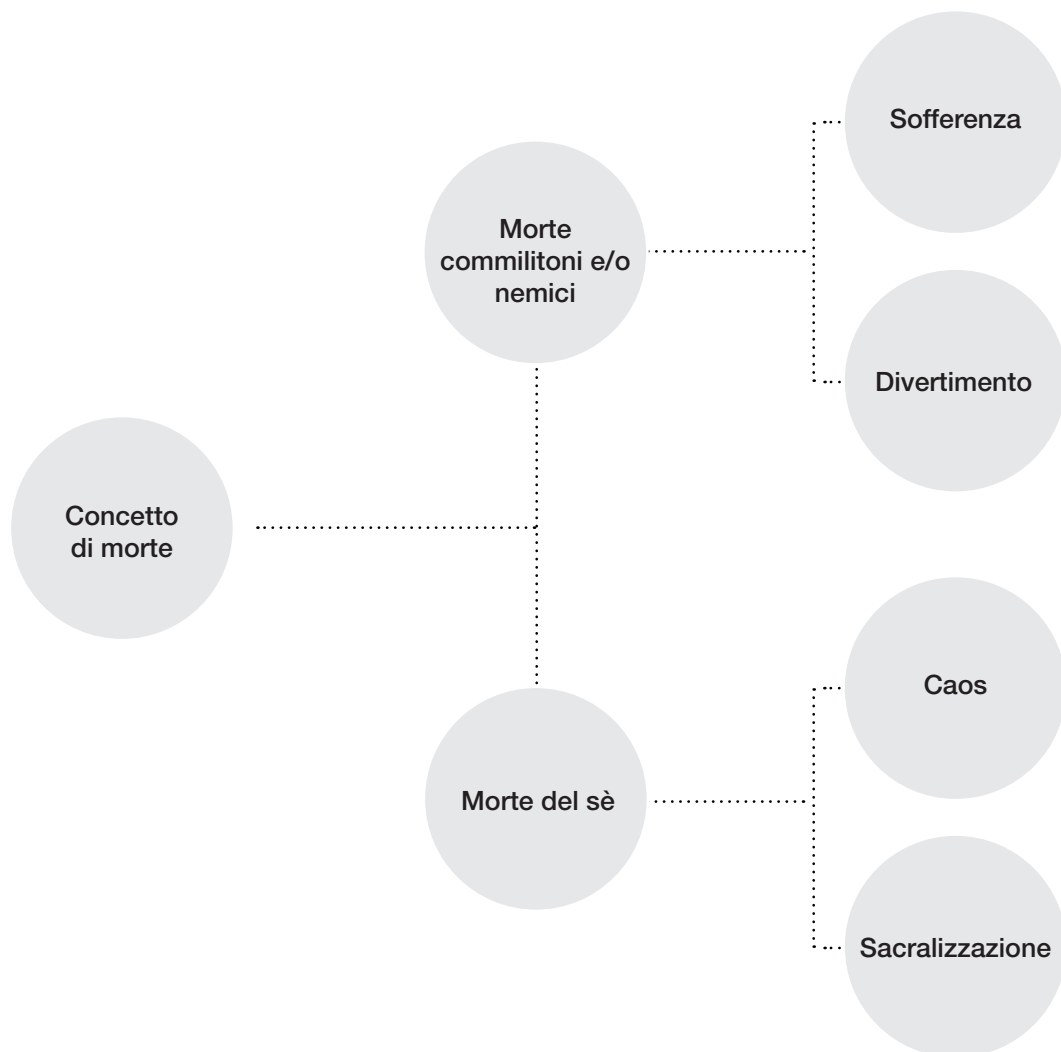


*The hurt locker.* William James dopo una missione cede psicologicamente sotto il peso delle ennesime violenze che lo stanno traumatizzando.

Una riflessione finale sulla morte militare si può circoscrivere alla dimensione della sua ritualizzazione. Se film come *Hamburger Hill: collina 937* (John Irvin, 1987) rappresenta la massificazione della morte che perde d'identità nella totalità del massacro, *La camera verde* (François Truffaut, 1978) rappresenta la sacralizzazione del decesso, in particolare militare. La pellicola rientra nella mentalità da "monumento ai caduti" nel quale non sono presenti nomi individuali, ma forse grazie alla sua estensione ogni vita spezzata in guerra diventa di nuovo importante nella sua singolarità. Nella Francia del 1928 Julien Davenne (François Truffaut) è un reduce di guerra che lavora come redattore al giornale *Le Globe*. È specializzato in annunci funebri e il pensiero della morte, osservata da vicino durante la guerra, lo accompagna in ogni momento.

Anche se la focalizzazione del protagonista sul tema della morte non è indirizzata esclusivamente a sé, la perdita delle persone alle quali dedicherà la Cappella come luogo di culto creano una tensione all'autoeliminazione che è in fondo desiderio recondito del protagonista. Infine l'atteggiamento militare nei confronti della morte da parte del Giappone costituisce un caso a sé, dovuto alla cultura marziale di un popolo che non accetta la propria resa come possibilità per la conclusione della guerra. In *Letters from Iwo jima* Clint Eastwood si sofferma sui suicidi dei soldati per non essere presi vivi dagli americani. Questo atteggiamento incomprensibile per gli occidentali rivela come il tema dell'autoeliminazione sia per i giapponesi molto presente all'interno della loro cultura, tanto da poter raggiungere il suo apice su un palcoscenico drammatico come il teatro di guerra.

## Rapporto ossessivo/confidenziale con la morte



## 4.12 RIFUGIO NEI VIZI

“Si parla di uccidere? Siete degli esperti. Sapete tutti come si uccide, mi piacerebbe sentirlo, fumatori di canna. Che la fumate a fare questa merda, per fuggire dalla realtà? A me questa roba non serve. Io sono la realtà, è così che dovrebbe essere...e così è.”  
(Sergente Maggiore Barnes in *Platoon*)

Il collegamento tra PTSD e la dipendenza di solito comporta l'uso di alcool o di sostanze stupefacenti, in particolare oppiacei e altri analgesici narcotici, anche se problemi come il gioco d'azzardo sono molto frequenti, insieme a comportamenti sessuali irregolari. Gli analgesici narcotici sono uno degli elementi più comuni nel PTSD e la tossicodipendenza si sviluppa facilmente in coloro che hanno subito una grave lesione fisica durante il loro trauma. Questi tipi di antidolorifici sono estremamente efficaci, e se usati troppo a lungo, può essere difficile per i pazienti smettere di prenderli. Gli antidolorifici sono utili all'inizio di un trattamento, per aiutare un paziente ferito andare oltre il dolore fisico, ma alla fine possono diventare una stampella per contribuire ad alleviare la sofferenza emotiva. In molti casi, quando gli antidolorifici non vengono più prescritti, i malati passano a droghe da strada illegali, come l'eroina. L'alcol è un'altra delle sostanze principalmente collegate al PTSD, con un'incidenza settantacinque per cento dei malati.

Ma il rapporto tra guerra e droga è sempre stato molto stretto, basti pensare alla Prima e Seconda guerra dell'oppio dovuta a Lord Palmerston, il grande architetto della politica inglese alle dipendenze della Regina Vittoria. Esso inventò lo sviluppo del commercio della droga, che il maestro di rito scozzese della massoneria aveva lanciato per portare a termine la politica della “Cina aperta”, da lui stesso elaborata vent'anni prima.

Più tardi, nel 1965, il primo ministro della Cina di Mao, Ciu En Lai, avrebbe detto al presidente egiziano Nasser: “Si ricorda quando l'Occidente ci impose le guerre dell'oppio? Ci hanno combattuto con l'oppio. Adesso noi li combatteremo con le stesse armi... L'effetto di questa demoralizzazione sugli Stati Uniti sarà molto più grande di quanto si possa immaginare”.

Nella Prima guerra mondiale bevande alcoliche come la grappa, che facevano parte della razione quotidiana dei soldati, venivano distribuite in grandi quantità prima della battaglia. Con la Seconda guerra mondiale si intensificò l'uso della droga, quando soldati inglesi, giapponesi, tedeschi ed americani usavano, oltre la cocaina, pillole di anfetamine, sorte nel 1920, per vincere la fatica e la paura.

Ad oggi in molti libri e giornali vengono riportati gli stati mentalmente alterati di Jihadisti che combattono contro l'America imbottiti di droghe, ma è altissima la percentuale di soldati occidentali che subiscono questo genere di dipendenza. I film che inseriscono il tema della dipendenza per superare il trauma nella trama sono molto diffusi. Si differenziano tra quelli che raccontano di consumo di alcool e droghe durante la guerra e quelli che narrano di queste dipendenze nel reduce.

#### 4.12.1 UNA DIPENDENZA PER SOPRAVVIVERE ALLA GUERRA

Il fatto che i soldati per sopravvivere durante le guerre ricorressero a sostanze che ne alterano la coscienza è risaputo, ma in un'epoca come quella della Prima guerra mondiale non erano ancora diffusi nelle trincee stupefacenti e droghe in generale. L'alcol è il vero protagonista di questo periodo, che infatti viene inserito spesso per raccontare l'evasione dalla realtà di militari che fanno ricorso a liquori, vino e altro per dimenticare la terribile condizione della putrida trincea.

In *All'Ovest niente di nuovo* il regista lavora sull'effetto della causa-conseguenza, presentando scene di estrema violenza che descrivono la follia della Prima guerra mondiale durante gli attacchi frontali, finalizzati a conquistare qualche metro di terreno e facendole seguire da immagini del soldato che beve dalla sua bottiglia l'alcolico che è fonte di distrazione e distacco. Le immagini del combattimento sono veloci, con carrellate laterali per osservare meglio l'estensione della guerra, ma il povero soldato è fermo, fisso, inerme, l'unica cosa che possa fare è consolarsi con la sua bottiglia di alcol.



Dipendenza dall'alcol in trincea in *All'Ovest niente di nuovo*.

Il film mostra anche la dimensione dell'ebbrezza di gruppo. Quando i soldati ricevono la possibilità del turno di riposo si chiudono tutti insieme nelle locande ad ubriacarsi, ricordando insieme la guerra e nel contempo cercando di dimenticarla per mezzo dell'alcol.

Ma la stessa cosa avviene anche al fronte, come raccontato in *Per il Re e per la Patria*. Per stare vicino al soldato Arthur Hamp che sarà fucilato per diserzione di lì a poche ore, e che è confinato in una cella tra le macerie al fronte, i commilitoni intendono farlo ubriacare per non arrivare mentalmente lucido all'esecuzione.

Qui si attua una festa macabra che riveste il ruolo di rituale funebre. L'alcol aiuta a sopportare il peso del passato e a non pensare all'incombente nefasto futuro. Viene così descritto un momento di solidarietà tra soldati che prende la forma di una dipendenza, giustificata dall'atrocità che i soldati stessi devono subire. Le risate e il tono scherzoso della scena sono un vano tentativo di esorcizzare la paura della guerra e della morte, che nella prima Guerra mondiale avveniva spesso per mano del proprio esercito.



L'alcol in trincea in *Per il re e per la Patria*.



Il cinema si evolve però rapidamente e con esso il mondo che la pellicola cerca di comprendere e descrivere attraverso la narrazione. Così il Vietnam viene affrontato in modo simile e diverso. Alcuni aspetti antropologici restano inalterati nel tempo. In *Platoon* il protagonista Chris Taylor cambia rapidamente una volta venuto a contatto con la realtà della guerra e per sopravvivere mentalmente allo stress viene introdotto in una fazione del plotone che ricorre all'uso di droghe di vario tipo, in particolare marijunana, durante delle serate di gruppo decate a tali sostenze. Allora è chiaro il ponte tra *Platoon* e *Per il Re e per la Patria*, il gruppo che esorcizza i fantasmi della guerra attraverso l'alterazione delle coscienze per mezzo di sostanze, siano esse alcol o droga, è un tema che si ripete nella storia e nel cinema. I tratti comuni sono lo stile irrisorio e scanzonato del gruppo, che ride senza un motivo per qualsiasi cosa, in un'orgia narcotica che non fa più capire allo spettatore cosa è reale e cosa è immaginato dal protagonista.

Quando Chris entra nel rifugio dei tossici la camera indaga i volti dei soldati e gli oggetti utili a fumare. Il clima è reso ancora più assurdo dalle luci di natale presenti all'interno del rifugio, che conferiscono un colore rosso intenso alla scena. Paradossalmente anche se la fazione rivale a quella dei tossici condanna l'uso di tali sostanze essi sono dediti al consumo intensivo di alcol e fumo, annullando quindi le differenze tra due schiere rivali che adottano lo stesso comportamento per evadere dalla guerra. Si tratta di una contraddizione interna che viene descritta molto bene dal regista nel momento in cui Sergente Maggiore Robert "Bob" Barnes (Tom Berenger) fa un ingresso a sorpresa nella tana dei tossici, apostrofandoli come tali e condannando l'uso di sostenze per alterare la mente, mentre lo spettatore lo vede bere avidamente una bottiglia di whiskey.





Dipendenza dall'alcol e droghe in *Platoon*. Nella pagina precedente il Sergente Maggiore Barnes con una bottiglia di alcol, (sempre *Platoon*).

Movendosi rapidamente verso l'odierno conflitto in Iraq il cinema si fa forte dell'esperienza acquisita finora e racconta nuovamente la diffusione di sostanze che creano dipendenza tra i Marines. Va notato il fatto che, forse perchè si tratta di una guerra ancora in svolgimento, la questione delle droghe nei film analizzati viene quasi totalmente eclissata, sono alcol e tabacco che fanno la loro comparsa in modo assiduo tra i soldati, come dimostrato in *The hurt locker*.

Interessante constatare a questo punto come quando il cinema racconti di dipendenze durante la guerra si costituisca la dimensione precedentemente descritta come rituale, di gruppo, che si reitera anche nella guerra in medio oriente. Sarà solo nei film che descrivono la condizione post guerra, di solitudine del soldato, che il consumo di queste sostanze avrà gettato le basi per una dipendenza consolidata. Questo perchè l'affiorare del trauma è una questione mentale e intima, mentre la guerra presuppone un atteggiamento individuale con riflessi che agiscono poi sul piano del singolo.

Tornando a *The hurt locker* quindi alcol e tabacco dominano le scene dedicate alle dipendenze. Inquadrature inclinate di pochi gradi conferiscono un'idea di stato mentale alterato, facendo entrare il pubblico nella condizione dei Marines che cercano di dimenticare la recente missione.

Per l'ennesima volta la dimensione del rituale si innesta nel tessuto abitudinario dei soldati, che senza saperlo stanno sviuppando la dipendenza che li condizionerà anche a guerra finita.



Alcol e tabacco in un rituale tossico per dimenticare la recente missione in *The hurt locker*.

## 4.12.2 UNA DIPENDENZA PER DIMENTICARE

“Il primo bicchiere è per la sete;  
il secondo, per la gioia,  
il terzo, per il piacere;  
il quarto, per la follia.”  
(Apuleio)

Se tabacco e droghe sono trattati in modo limitate nel raccontare le dipendenze sviluppate dai soldati in guerra a seguito di traumi psicologici, l'alcol sembra essere il soggetto preferito per essere narrativizzato dal cinema.

In *Flags of our fathers* Ira Hayes (Adam Beach) è uno dei Marines che hanno innalzato la bandiera di Iwo Jima. Il ricordo dei commilitoni morti è terribilmente pesante per il soldato, che durante la campagna pubblicitaria bellica che lo vede tra i protagonisti si dedicherà all'abuso di alcol. Ira è sconvolto dal passato, e ancora di più dal rendersi conto di essere un oggetto nelle mani della macchina propagandistica americana, che non considera i soldati morti in cambio di una pubblicizzazione del mito della vittoria sul nemico.

Quando il protagonista è ubriaco viene utilizzata la tecnica del flashback, esso viene inquadrato mentre guarda nel vuoto, perchè sta utilizzando gli occhi della mente per tornare sul campo di battaglia dove ha assistito alla scomparsa degli amici.

Il film prevede un decadimento fisico di Ira che da eroe di guerra diventerà quasi un senzatetto, costantemente ubriaco e incapace di convivere con il proprio mito.

Ira crede di non meritare la considerazione di cui gode, mentre i commilitoni morti erano eroi. Il personaggio però non è l'unico caso in cui questo avviene, sono frequenti nella cinematografia del Vietnam figure di uomini che non credono di aver fatto abbastanza, e affogano nell'alcol il disprezzo verso sè stessi.

La costante di questi film è sempre lo sguardo dell'attore perso nei ricordi di un passato irrecuperabile, mentre monologhi finali fanno uscire tutto il dolore che hanno dentro e le lacrime si mescolano all'alcol. Il dolore che viene ingurgitato sotto la forma liquida di alcol fuoriesce dagli occhi attraverso le lacrime di uomini che si rendono conto di non poter cambiare il passato, e che tuttavia non si adattano al tempo che passa.

Così in *Forrest Gump* il protagonista racconta ingenuamente del tenente Dan dicendo: "Non avendo più le gambe, passava tutto il tempo ad allenare le braccia". Si fa riferimento ovviamente al gesto di bere assiduamente, elemento onnipresente anche nel David Flannigan di *Jackknife*, con lo sguardo perso nei ricordi e il pianto finale che ricordano il compianto Ira Hayes.



L'alcolismo raccontato in *Jackknife* (in alto) e *Forrest Gump* (sotto).

I particolari di bottiglie e bicchieri che simboleggiano la dipendenza alcolica sono un espediente onnipresente. Senza il bisogno di mostrare il momento in cui il personaggio compie l'atto del bere si riesce così a restituire un'immaginario di continua e persistente ebbrezza alcolica. Come nei casi precedenti anche *Apocalypse Now* gioca sulla presenza dell'oggetto bottiglia sul comodino accanto al letto del Capitano Wilard, nella scena iniziale. Il protagonista disteso sul suo letto passa i giorni traumatizzato da ciò che ha fatto e visto nella giungla del Vietnam, fumando e bevendo whiskey, che viene messo in primo piano dall'inquadratura per ribadire l'importanza nella scena.



Il bicchiere contenente alcol in primo piano è un oggetto significativo di uno stato mentale in *Apocalypse Now* (in alto) e *Tra cielo e terra* (sotto).

Oltre all'alcol, o per meglio dire insieme ad esso, il simbolo di una perdizione dei soldati in abitudini malsane è lo sfruttamento della prostituzione. Nonostante vi siano film come *Full metal jacket* o *Tra cielo e terra* che affrontano l'argomento della prostituzione di giovani ragazze vietnamite come fonte di divertimento per i soldati americani, sono molto importanti anche i casi in cui tale pratica è sfruttata dai militari per evadere dai traumi nel periodo post bellico. Si profila così la figura di donne specializzate nel prostituirsi con veterani di guerra, e abituate a gestire i loro problemi mentali o fisici. Sono personaggi fugaci, i cui nomi vengono appena accennati perchè rivestono il ruolo di donne oggetto per le quali i soldati sono dei numeri dai quali poter trarre denaro. Ne sono un esempio le due prostitute di *Forrest Gump*, che vengono presentate all'ignaro Forrest dal Tenente Dan, che si intuisce essere caduto nel giro della prostituzione a causa delle mutilazioni subite nella guerra in Vietnam. Il cinema racconta comunque sempre la profonda solitudine dei veterani costretti a pagare per essere amati, essi sono così fuori dalla società che la loro profonda tristezza cerca di essere placata in questo modo. I volti dei veterani vengono inquadrati lungamente mentre sono in compagnia di queste donne, per rivelare come il ricordo della guerra e l'odio per la loro attuale condizione non riesca a dissolversi nemmeno con qualche ora di amore a pagamento.



Le prostitute in *Forrest Gump* vengono introdotte dalla figura del Tenente Dan.

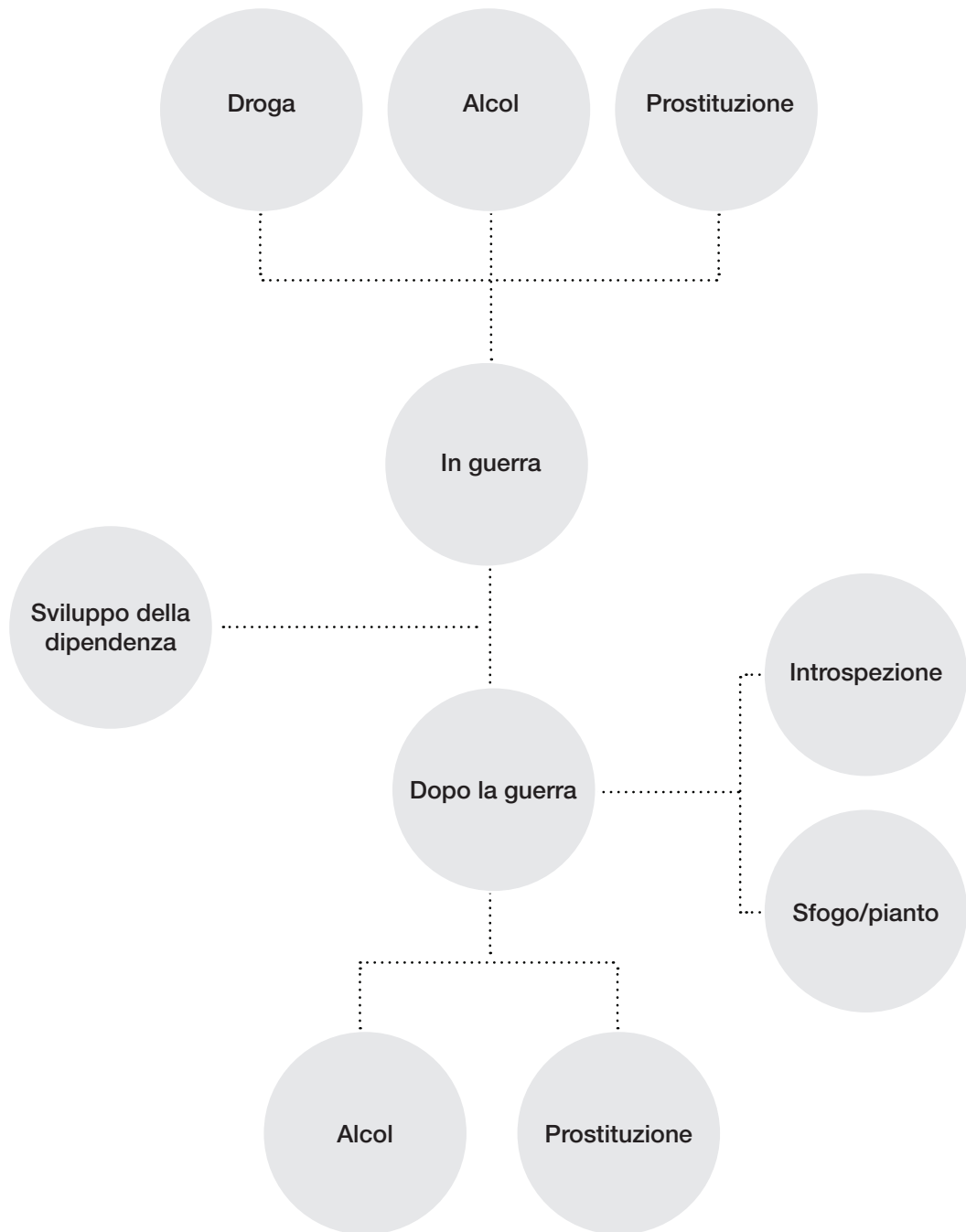
In *Nato il quattro luglio* il protagonista Ron Kovic viene convinto dalla famiglia, a causa della sua dipendenza dall'alcol e dei danni causati rincasando ubriaco dai genitori, a trasferirsi per un periodo in una cittadina del Messico, centro di aggregazione dei veterani del Vietnam. Così Ron svilupperà un rapporto intimo con una prostituta. Nella scena in cui il protagonista ha il primo rapporto con la donna, pervasa dal rosso del sangue e della passione, il viso dell'uomo si piega in un pianto silenzioso, mentre abbraccia la prostituta, unica che abbia cercato (seppur a pagamento) di considerarlo un uomo nonostante le menomazioni fisiche. Questo momento racchiude la tragicità della condizione dei reduci, e spiega al pubblico come il vortice di dipendenze post belliche sia dovuto in ultima analisi alla difficoltà di convivere con i traumi subiti e alla profonda solitudine che li circonda.



La commozione di Ron Kovic in *Nato il quattro luglio*, dopo aver avuto con una prostituta il primo rapporto dal periodo del Vietnam.



## Rifugio nei vizi



## 4.13 DISTURBI DEL SONNO, ALLUCINAZIONI E COMPONENTI PSICOPATOGENE

“Non posso dimenticarlo, e sono passati sette anni, e succede tutti i giorni. Certe volte mi sveglio e non so neanche, non so neanche dove mi trovo. Non parlo con nessuno, a volte per giorni, per settimane, ma, come è possibile?”  
(Rambo nell’omonimo film)

Quando il disturbo da stress post traumatico si è sedimentato nella mente di una persona, sono molti i risvolti sulla salute che esso può avere. Tra questi una componente allucinatoria e l’insonnia cronica sono molto diffusi.

Essendo il PTSD dei reduci causato da un ricordo terribile e violento della guerra essi rivedono quando chiudono gli occhi (e a volte anche tenendoli aperti) compagni e nemici che combattono e muiono accanto a loro.

Il tema si fa naturale fonte d’ispirazione per pellicole che agiscono sul racconto dell’umano e del suo intimo, in esse si riscontra il carattere del dramma esistenziale che agisce sul piano del soggetto nella sua deriva psichica che può avvicinarsi ai romanzi di Dostoevskij, quando vanno a raccontare il viaggio interiore di uomini che non riescono più a trovare la propria pace interiore neanche nel sonno.

Sono frequenti anche casi in cui le allucinazioni e gli incubi derivano da farmaci utilizzati dall’esercito e somministrati ai soldati senza conoscerne effettivamente i potenziali risvolti dannosi sulla salute.

Nel novembre 2014 uscì un articolo sul quotidiano *The Independent* basato su una informativa elaborata dal Ministero della Difesa del Regno Unito in risposta ad una interrogazione parlamentare. Un farmaco antimalarico dagli effetti collaterali incontrollati somministrati in un semestre a 1.200 soldati effettivi portò 101 di essi (l’8,4%) al ricovero in ospedali psichiatrici militari o registrati come pazienti con disturbi mentali. È allora chiaro il rimando all’ Sindrome della Guerra del Golfo, nella quale malattie neuronali si aggiungono a danni fisici irreparabili probabilmente causati da vaccini e vicinanza a sostenze tossiche.

In ogni caso questa componente allucinatoria, unita a disturbi del sonno, visioni, incubi, è raccontata nel cinema in modo molto diverso, basti pensare alla differenza tra la fantascienza psicotica ricca di visioni di *The Manchurian Candidate* (Jonathan Demme, 2004), che al racconto delle difficoltà del soldato aggiunge anche una critica alla politica militare statunitense e *Valzer con Bashir* (Ari Folman, 2008) che unisce amnesie e incubi a un’indagine molto più intima del protagonista.

I disturbi del sonno quindi derivano e si uniscono a una serie di altre complicazioni postbelliche che vengono raccontate al fine di spiegare il ripresentarsi costante di un trauma che non riesce a essere cancellato dalla mente del personaggio.

#### 4.13.1 IL TRAUMA DIVENTA INCUBO

“La storia è un incubo da cui cerco di destarmi” diceva James Joyce, richiamando la profonda tragicità della condizione umana in questo mondo, soprattutto riferendosi ai periodi di guerra.

Così i traumi che i soldati subiscono si riflettono in un secondo momento all'interno dei loro sogni, oppure provocando un'assoluta impossibilità ad addormentarsi, in quanto incapaci di evadere per un momento dai propri ricordi.

Due sono infatti le conseguenze dello stress da guerra che il cinema racconta con grande attenzione e si differenziano nelle due categorie degli incubi e dell'insonnia. Spesso le due cose non sono facilmente distinguibili, perchè si fondono in situazioni molto complesse che il film racconta offrendo degli scorci del personaggio durante le sue notti disturbate e inquiete.

La categoria dell'incubo sembra essere particolarmente diffusa nei film di questo genere, e si notano nette somiglianze nel modo di raccontare il fenomeno.

Uno strumento molto utilizzato è quello dell'incubo come flashback.

Non si tratta però di scene chiare e facilmente distinguibili, sono infatti dei micro momenti di pochi secondi che si accavallano e si succedono in rapida sequenza, spesso con suoni distorti, ovattati e fortemente irreali, che contribuiscono alla deriva allucinatoria del sogno tormentato.

Un'ulteriore tecnica utilizzata in questi frangenti consiste nel trasportare l'estetica della narrazione dal colore al bianco e nero, rimandando così al concetto del ricordo che si mescola al sonno.

Esempi di queste tecniche sono riscontrabili in due film prodotti a molti anni di distanza l'uno dall'altro, eppure essi adottano lo stesso modo di rappresentare l'incubo del soldato causato dal trauma. Si tratta di *Tra cielo e terra* (1993) e *John Rambo* (2008), ultimo capitolo della fortunata saga.

Nel primo caso il protagonista Steve Butler viene inquadrato mentre sogna, gemendo e muovendosi nel sonno, sudando per l'intensità di ciò che vede nei suoi incubi, che vengono mostrati come si è detto in bianco e nero e in modo confuso, ricorrendo anche a inquadrature con forti inclinazioni, e alternando flashback reali a immagini oniriche di natura morente, come rami secchi e fango che imputridisce.

Quando Steve viene svegliato dalla protagonista femminile questo reagisce violentemente minacciandola con un coltello, simbolo dell'intensità degli incubi.

Un'altro fatto interessante consiste nella scelta di illuminare il corpo di Steve che sogna con una luce dall'alto molto intensa che non è naturale, ma richiama uno stato mentale allucinato e inquieto.



L'incubo e il risveglio di Steve Butler in *Tra cielo e terra*.

John Rambo allo stesso modo sogna il suo passato in modo violento e distruttivo, con l'espedito dell'incubo vengono mostrate immagini dei primi film. Per lo spettatore è ancora più facile immedesimarsi quindi nel personaggio e capire cosa ha dovuto passare per sopravvivere. Il sonno del personaggio inoltre non si limita a mostrare ciò che l'uomo ha fatto o visto in passato, ma devia verso una riflessione sulla moralità e il dovere, segno che il soldato è consumato dalle contraddizioni interne dovute a diversi fattori precedentemente analizzati, come la politica e i suoi interessi, il patriottismo e il senso di colpa. La dislocazione temporale data dai flashback avviene anche quando, sentendosi chiamato da qualcuno, John si sveglia dal suo incubo, ma per qualche secondo vengono utilizzate le immagini del protagonista che si sveglia in una grotta in Afghanistan nel terzo capitolo della saga, per poi saltare alla situazione reale degli avvenimenti del quarto film. Si crea così una significativa stratificazione di sogno che è visibile e chiara anche al pubblico.



I flashback dei capitoli precedenti della saga compongono l'incubo del protagonista in *John Rambo*.

Ma il cinema mette in atto anche numerose altre tecniche per descrivere gli incubi dovuti al trauma della guerra e a tutti i risvolti umani che esso comporta. Spesse volte il film propone una scena che lo spettatore assume nella propria mente come informazione reale, pensando che faccia parte del normale svolgimento della trama. Tuttavia alcuni particolari durante la scena permettono al pubblico di percepire che quello che stanno vedendo non può essere la realtà perchè vi sono dei particolari che in un mondo narrativo realistico sarebbero impossibili. Così inizia a farsi largo nella mente di chi osserva la sensazione che si tratti di un incubo. Che differenza sussiste tra le due tecniche presentate? Mentre i flashback di *Tra cielo e terra* e *John Rambo* chiariscono subito che si tratta di un incubo e tendono a mostrare la confusione mentale del soldato che dorme, il secondo espediente è funzionale per descrivere le sfumature tra veglia, allucinazione e sogno, realtà instabili per una mente che non riesce più a comprendere il reale.

Sono un esempio di questa seconda tecnica i sogni di *Valzer con Bashir*, in particolare quello iniziale, in cui dei cani vivi ma in decomposizione corrono famelicamente per le strade di un paesaggio che comunica con la sua atmosfera una condizione irreali. Lo stesso vale per *Jarhead*, nella scena in cui il protagonista Anthony si alza dal letto e preso dalla confusione mentale per quello che sta osservando in guerra inizia a vomitare sabbia, la stessa sabbia che lo circonda durante le sue missioni della Guerra del Golfo.



La prima scena di *Valzer con Bashir*. I cani in decomposizione corrono famelicamente verso il loro obiettivo.

Il terzo passaggio nei metodi utilizzati dal cinema per raccontare l'incubo del soldato consiste in una via totalmente diversa da quelle appena viste.

Nei film che raccontano i traumi dei soldati prodotti attorno al cruciale decennio degli anni '50 l'incubo non viene mostrato. Evidentemente la sensibilità dell'epoca riteneva che per il pubblico fosse molto più incisivo poter osservare il sonno inquieto del soldato o del reduce che ansimando e urlando si dimena nel letto, incapace di svegliarsi da una tortura che la sua mente gli infligge.

Un caso significativo di questa scelta stilistica sono riscontrabili in *Per il Re e per la Patria* per quanto concerne il trauma del soldato in trincea che non ha via di fuga dal tormento dei bombardamenti ed è costantemente immerso in condizioni precarie, sia igieniche che mentali. La scenografia racchiude il personaggio in una nicchia di sopravvivenza composta solo dalla sua branda, claustrofobicamente posizionata tra le macerie causate dalla guerra.

Un altro caso è invece presente in *I migliori anni della nostra vita*, quando il protagonista, il Capitano Fred Derry, ospite del commilitone Al Stephenson, sogna di precipitare durante un combattimento aereo insieme ai suoi soldati. Sudando e urlando l'ex militare dell'aviazione verrà calmato dalla figlia di Al, che avrà così modo di osservare come il trauma della guerra possa turbare la mente di un uomo.



il Capitano Fred Derry si desta da un incubo in *I migliori anni della nostra vita*.



L'incubo del soldato al fronte in *Per il re e per la Patria*.

Infine il quarto e ultimo passaggio vede il film raccontare una situazione di totale insonnia. L'incubo spesso è così temuto che il soldato non vuole addormentarsi, oppure non riesce proprio nell'impresa, perchè troppo alto è lo stress e la tensione accumulata che impedisce al corpo e alla mente di avere qualche ora di tregua. L'insonnia è un argomento più recente nella trattazione delle guerre dal punto di vista cinematografico. I film che affrontano l'oggetto in questione riguardano il Vietnam e L'Afghanistan o Iraq. Esse sono situazioni completamente diverse dalle guerre mondiali e il ritorno in patria del soldato è vissuto in modo differente, in quanto il paese d'origine è lontano dal fronte.

Così un film come *Oltre le regole - The messenger* inserisce nella propria narrazione l'elemento del Sergente Will Montgomery che passa le notti nella propria stanza, illuminata da piccole luci artificiali che rendono l'ambiente ancora più freddo e nel contempo oscuro. La musica metal a tutto volume è un tentativo mal riuscito di distrazione del ragazzo che cerca così di far tacere i suoi pensieri. Il corpo del Sergente è ripreso spesso in controluce, disegnando una sagoma inquieta che cerca di occupare il tempo, le infinite ore notturne che passano lente.

Anche l'arredamento scarno della casa comunica l'idea di un uomo che non sta effettivamente vivendo, ma sopravvivendo, cercando solo di tirare un po' più in là, forse in attesa di dimenticare. Così capita che il co-protagonista, il Capitano Tony Stone chiami al telefono Will in piena notte, perseguitato anch'esso dall'insonnia, e dal bisogno di condividere questi momenti con qualcuno che sappia cosa significhi convivere con il trauma della guerra nella mente.





L'insonnia del Sergente Will Montgomery in *Oltre le regole - The messenger*.

*Taxi Driver* infine è la rappresentazione del potenziamento della follia nata dal trauma della guerra, che continua attraverso il mancato riadattamento alla società civile e infine porta a un totale alienamento mentale dal mondo a causa dell'acuirsi dei sintomi psichiatrici. Il protagonista Travis infatti potrebbe rappresentare migliaia di uomini, la differenza è che lui non riesce più a dormire e questo non solo gli mostra la crudeltà della notte, ma altera la sua percezione delle cose. La delusione amorosa scatena l'odio che Travis prova per la società moderna, così falsa e senza principi. Questo, unito a ciò che ha visto e imparato nella guerra del Vietnam, crea le basi per un personaggio psicotico, i cui occhi nello specchietto retrovisore del suo taxi vengono continuamente mostrati da Scorsese come la continua veglia schizofrenica di un ex soldato mai tornato dalla guerra.



Gli occhi insonni e allucinati di Travis in *Taxi Driver*.

## 4.13.2 ALLUCINAZIONI

Molti soldati durante la guerra o tornati in patria accusano disturbi psichici quali allucinazioni e visioni, esse fanno sentire la persona ancora in mezzo al fuoco nemico nella maggior parte dei casi, e contribuiscono a disturbi come ipertensione e confusione mentale.

Nonostante spesso le allucinazioni si uniscano al tema dell'insonnia, esse sono parzialmente trattate in modo differente, perchè descrivono stati mentali affini a quelli appena visti ma non del tutto eguali.

In Russia l'allucinazione viene rappresentata già nel 1962 (per questo sarebbe più corretto parlare di URSS) con *L'infanzia di Ivan*.

"I suoi incubi, le sue allucinazioni (di Ivan) non hanno nulla di gratuito...; restano puramente oggettive; continuiamo a vedere Ivan dall'esterno, come nelle scene "realistiche"; la realtà è che, per questo ragazzo, il mondo intero è un'allucinazione e che in questo universo questo ragazzo, mostro e martire, è un'allucinazione per gli altri... Non è una questione di espressionismo né di simbolismo, ma una determinata forma di narrazione, richiesta dal soggetto stesso..."

(Jean-Paul Sartre)

Il film dunque non riflette solo le allucinazioni di un ragazzino che subisce la guerra, ma fa una profonda riflessione circa l'intera dimensione allucinante della guerra, così incredibile che spesso pare una finzione alla quale assistere con sgomento. *L'infanzia di Ivan* è una delle ultime opere cinematografiche russe che precedono gli attacchi di Kruscev all'astrattismo e al cosmopolitismo filo-occidentale di certa arte sovietica e viene considerato uno degli ultimi atti del disgelo culturale avviato in URSS nella seconda metà degli anni Cinquanta.

I sogni del protagonista si legano alla dimensione dell'incubo, essi rappresentano una realtà cara al ragazzo, ma lo spettatore capisce che qualcosa non è plausibile, trattandosi quindi di un sogno. Viene qui utilizzata la seconda tecnica vista precedentemente, ovvero la rappresentazione di un sogno troppo irreali e contrastante con la realtà dei fatti.

Ma è l'allucinazione il vero tema portante della pellicola, essa agisce con grande forza nella scena in cui il giovane Ivan mette in scena in una stanza del rifugio militare nel quale alloggia un'azione per catturare un immaginario nemico.

Mentre il monologo interiore segue l'azione con frasi prive di senso che incitano al rapimento di un soldato che in realtà non esiste, il ragazzo striscia sul pavimento in una luce che taglia l'inquadratura rivelando e delineando solo porzioni d'immagine, come Ivan che brandisce un coltello. Nella mente del giovane iniziano a risuonare parole di soldati tedeschi che urlano ordini e immediatamente dopo urla di persone che chiedono aiuto e urlano per il dolore. Ivan illuminando con la torcia un cappotto militare appeso al muro inizia a parlargli come se dentro vi fosse un nemico, e accusandolo del fatto che ora lui non riesce più a dimenticare ciò che ha visto in guerra.



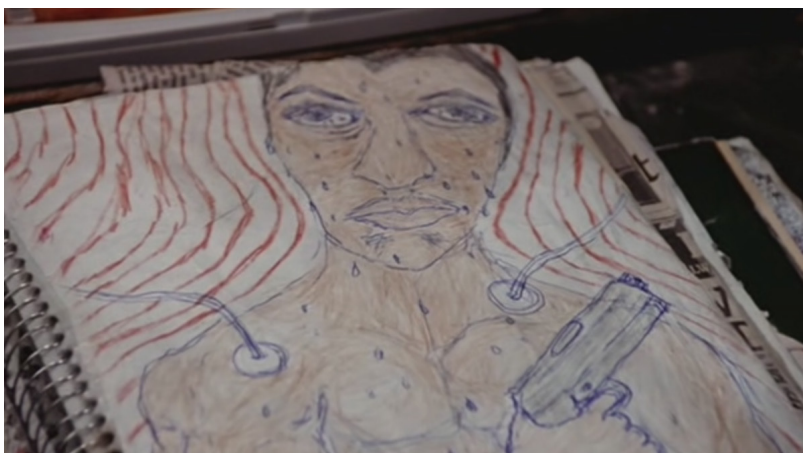
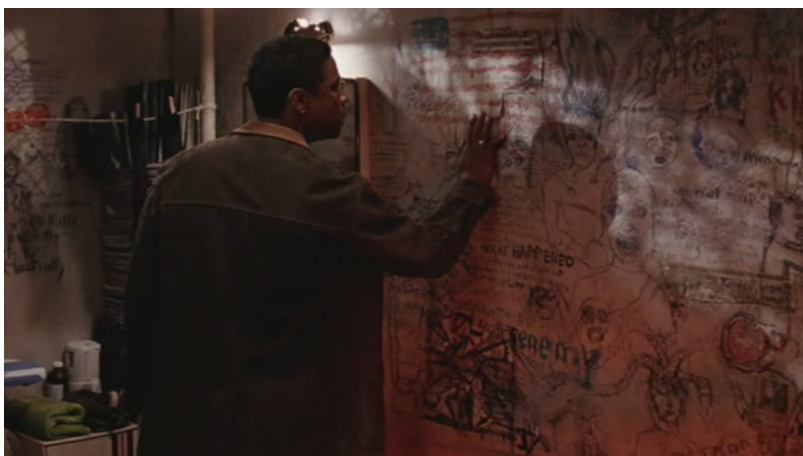
Le allucinazioni del giovane Ivan, traumatizzato dalla guerra, in *L'infanzia di Ivan*.

Col passare degli anni, e guardando alla produzione Hollywoodiana, *The manchurian candidate* rappresenta un ottimo esempio di un film su allucinazioni e visioni post conflitto bellico. Tralasciando l'aspetto politico e più relativo alla vena thriller/giallo del film, esso offre numerosi spunti per la trattazione della psicosi allucinatoria nei soldati. Reduce della Guerra del Golfo il Maggiore Bennett Marco soffre insieme ai suoi ex commilitoni di incubi e allucinazioni riguardo gli avvenimenti successi durante le numerose missioni alle quali ha partecipato. Il film dapprima mostra le conseguenze sull'ex Marine Al Melvin (Jeffrey Wright) di persistenti allucinazioni che gli sembrano così reali da essere vere. Il personaggio è inoltre ossessionato dagli strani sogni che fa sulla guerra, e la camera è così vicina al viso, sfocando lo sfondo, da restituire l'immagine di una persona molto malata, portando a comprendere la pesantezza di una situazione psichica così compromessa.



Il volto allucinato dell'ex Marine Al Melvin in *The manchurian candidate*.

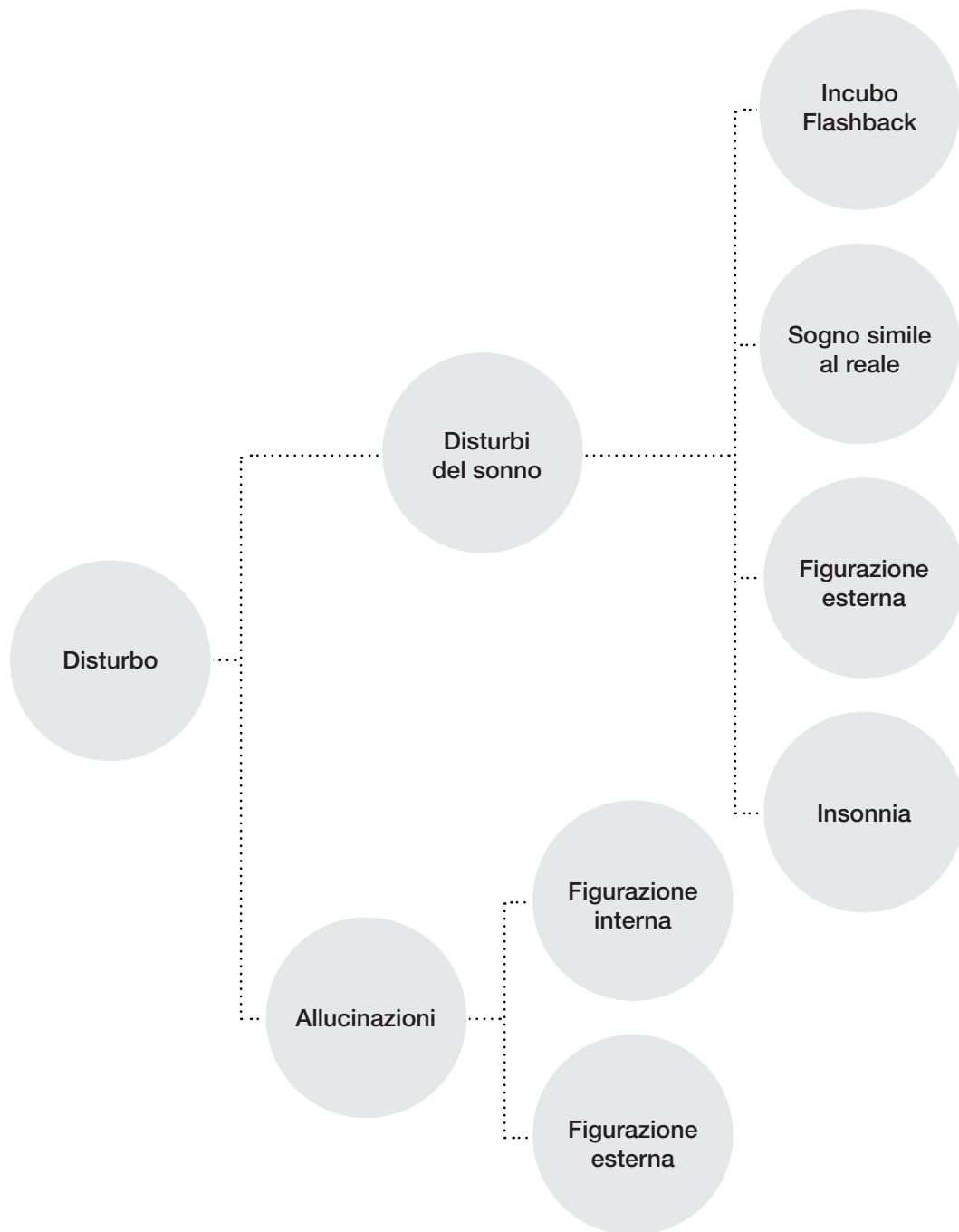
Inoltre quando il maggiore Marco si reca a casa di Melvin, ormai morto, trova una stanza che descrive perfettamente lo stato mentale dell'uomo. Filtrata da una luce rossa che aumenta la tensione interna alla scena, non vi è bisogno di mostrare l'allucinazione in sé, esattamente come un certo cinema del passato non mostrava gli incubi ma i soldati che urlavano nel sonno. I muri dell'appartamento e i quaderni di Melvin sono un testamento visivo delle sue allucinazioni e descrivono le ansie e i pensieri che lo hanno condotto alla morte.



Il Maggiore Marco si reca a casa di Al Melvin in *The Manchurian Candidate*.

Sono numerosi i modi e le tecniche che il cinema utilizza per descrivere i disturbi del sonno e le allucinazioni derivanti da traumi bellici, ma ognuno di essi riflette un modo di voler presentare il disturbo in modo diverso pur tendendo allo stesso fine. Esso consiste nel voler comunicare uno stato mentale estremo in una forma espressiva figurativa, coadiuvata da tecniche ed espedienti che l'esperienza cinematografica ha dimostrato essere consoni alla corretta ricezione da parte del pubblico.

## Disturbi del sonno, allucinazioni e componenti psicopatogene



## 4.14 IL SOLDATO E LA CONDIZIONE DI DISABILE

“Hanno continuato a tagliare. Certo, è molto meno costoso tagliare una gamba che non ricucirla. Con una guerra che continua ad andare avanti, non hanno molto tempo. Sono tutti stanchi. Ma come può un medico ridurre un uomo allo stato in cui mi trovo ora e lasciarlo vivere? ”

(Joe in *E Johnny prese il fucile*)

Nell'analisi operata finora è stata data grande importanza all'aspetto psicologico dei personaggi, tuttavia non è da dimenticare il forte legame che si stabilisce tra trauma fisico e conseguenze mentali in chi lo subisce. Tutto ciò va si aggrava se oltre al trauma fisico che comporta problemi psicologici si aggiunge l'onnipresente problema del disturbo da stress post traumatico esclusivamente mentale. Quindi il quadro nella nevrosi non è semplice da comprendere, si tratta di numerosi aspetti che si accavallano e confluiscono in un profilo che in qualche modo deve essere presentato nella narrazione filmica.

La Prima guerra mondiale in particolare si distinse per l'altissima percentuale di combattenti sottoposti a gravi mutilazioni fisiche o fortemente provati dal punto di vista psichico, a causa del tipo di conflitto.

I film in questione spesso devono basarsi su un equilibrio tra rappresentazione dei due tipi di danno, anche perchè mente e corpo si influenzano a vicenda nel divenire di un unicum traumatico.

Una divisione circa il mondo del soldato con menomazioni fisiche si riscontra a seconda del periodo raccontato e del tipo di guerra. In particolare le guerre mondiali vedono una forte presenza dell'ospedale militare dove i soldati vengono curati dalle loro ferite, mentre la guerra nel Vietnam è raccontata dapprima negli ospedali e poi segue l'evoluzione del personaggio e della sua malattia nel contesto post bellico, elemento questo molto significativo riscontrabile nelle maggiori opere.

La motivazione è dovuta essenzialmente al fatto che, essendo le guerre mondiali totali, l'assenza di un vero e proprio fronte e la distribuzione estesa del conflitto creava un'assenza di pensiero sul domani, e la popolazione si mescolava con i militari in modo organico. In particolare nel Vietnam il reduce ha combattuto, come già notato, una guerra lonatana, e al ritorno è immerso in un clima di solitudine e talvolta odio da parte dei civili che non sanno o non approvano ciò che ha fatto.

La conseguenza è che esso rimane solo con le sue menomazioni fisiche e le turbe psicologiche che lo rendono una personalità borderline all'interno del tessuto societario civile.

#### 4.14.1 OSPEDALE MILITARE: REALIZZAZIONE DI UN TRAUMA

La Prima guerra mondiale è stata tra tutte quella che ha registrato il maggior numero di mutilati, che senza gambe o braccia venivano ricoverati negli ospedali in città spesso assediata dalle battaglie. Il tipo di guerra e l'evoluzione delle tecnologie belliche permettevano di sperimentare armi da fuoco mai testate fino a quel momento, con una portata distruttiva estremamente pesante.

La diffusione del conflitto, le modalità di combattimento e le tecnologie sono solo alcuni degli elementi che il cinema adotta per raccontare questo periodo nero.

Tuttavia accanto ai war movies nascono opere che eclissano quasi totalmente il discorso "guerra", relegandolo a qualche citazione lontana circa ciò che è successo, per analizzare la situazione della persona mutilata, la cui battaglia più difficile è quella della convivenza con sé stesso e con il suo nuovo corpo.

In questo contesto l'ospedale militare diventa il luogo simbolo del dolore di innumerevoli soldati che spinti dal patriottismo e dalla voglia di avventura si arruolano per ritrovarsi poi convalescenti in grandi camerate, privi di arti, con medici e personaggi religiosi che li assistono nella loro nuova condizione.

Uno dei film più disturbanti a questo proposito è *E Johnny prese il fucile*, un film del 1971 scritto e diretto da Dalton Trumbo. La pellicola fu il completamento di un progetto nato circa 30 anni prima con il romanzo omonimo, che nel 1939 ottenne il National Book Award. Il film rimase l'unica opera diretta da Dalton Trumbo, ed essa ebbe numerosi problemi a causa del suo contenuto scioccante.

La storia è quella di Joe Bonham (Timothy Bottoms), che durante la Prima guerra mondiale viene colpito da una granata mentre combatte sul fronte francese.

L'esplosione lo riduce a un "pezzo di carne che vive", privo di arti superiori, e con un buco in faccia che gli ha lasciato solo il tatto come senso. Joe si trova così nella condizione di non poter comunicare che è cosciente e riesce a pensare.

Quando gli alti comandi dell'esercito vengono a conoscenza della situazione, si recano al capezzale di Joe, che chiede di essere ucciso o di essere esposto al mondo, per rendere testimonianza degli orrori e della follia della guerra. Esso viene capito, ma le sue richieste non verranno accolte. Il paziente viene nuovamente sedato e il film si chiude con la prospettiva di altri lunghi anni di tormento per Joe.

Il film si può dividere essenzialmente in due parti, che si alternano costantemente: in un oscuro bianco e nero la situazione reale di Joe, chiuso nella camera dell'ospedale militare. Qui i monologhi interiori del personaggio dominano le scene. Nonostante il film denunci l'orrore delle mutilazioni, il film è profondamente disturbante a causa del focus sulla psicologia di Joe, Lo spettatore ascolta il lento dolore che domina i suoi pensieri, e può dividerne l'angoscia mentre questo realizza col passare del tempo il proprio stato, cercando di intuire dove si trova e cosa gli è successo. Questa terribile situazione aumenta il proprio effetto grazie ai numerosi sogni e incubi del personaggio, che vengono mostrati invece a colori e sono in definitiva una rielaborazione dei timori e dei pensieri di Joe, mascherati sotto una patina di narrazione che può sembrare confusionaria e priva di senso.

Il film crea un vortice drammatico che si pone come obiettivo la presa di coscienza e la denuncia degli orrori della guerra. Il risultato è che mentre Joe acquisisce consapevolezza sulla propria condizione, e ad ogni passo ciò che scopre sarà sempre più difficile da accettare, parallelamente il pubblico comprende cosa significhi la mutilazione, la guerra e ciò che ne consegue sul piano del trauma psicologico. Nasce in questa pellicola un'ambivalenza conoscitiva personaggio-spettatore che è un modo di far crescere il pubblico insieme al cinema.

“Perché non accendono le luci? C'è così buio qui! È buio e tranquillo. Sento persino il sangue che mi pulsa nelle vene. Ma non sento le pulsazioni nelle orecchie. Quando non si sentono le pulsazioni vuol dire che si è sordi. Sei sordo, Joe, sordo!”  
(Joe, *E Johnny prese il fucile*)



Il medico cerca di comprendere lo stato di coscienza di Joe in *E Johnny prese il fucile*.

Ma il cinema aveva già fatto i conti col dramma delle mutilazioni di guerra, interiorizzando i traumi psichici a cui esse portano i soldati.

L'ospedale militare come luogo del dolore viene già raccontato come nel 1930 con *All'Ovest niente di nuovo*.

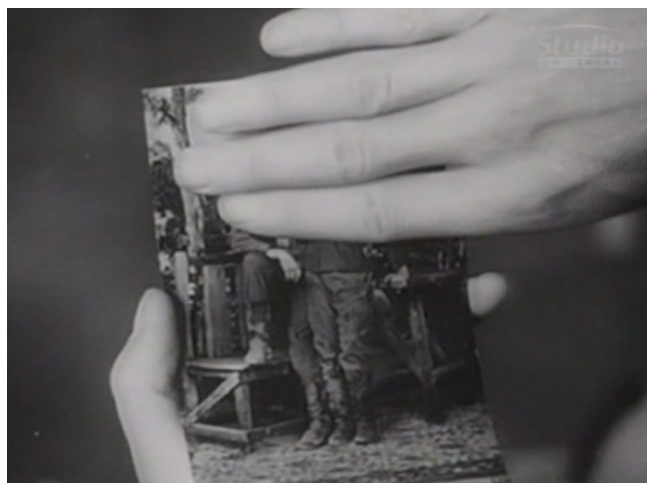
Alberto Kropp (William Bakewell) è un soldato tedesco che durante la Prima guerra mondiale perde una gamba. Viene ricoverato in un ospedale militare dove riceve le cure necessarie, ma il momento in cui realizza di aver perso uno degli arti inferiori è dominato dalla rabbia e dall'angoscia del giovane.

Sdraiato nel suo letto, Alberto occupa sempre la parte bassa dell'inquadratura per sottolineare un suo stato di convalescenza. Quando con l'uso di uno specchio il giovane realizza di non avere più una gamba il suo viso si arriccia in smorfie di dolore, mentre una musica extradiegetica incalza la crescente tensione.



Le parole che Alberto pronuncia sono significative per descrivere la sua condizione mentale, quando egli urla: "Non voglio essere zoppo, non potrei vivere così! Appena ne avrò modo mi ucciderò! Non voglio vivere!".

Il ragazzo viene immediatamente raggiunto dal protagonista Paul Bäumer, anch'esso convalescente. La triste musica di un violino accompagna il saluto di Paul, che sorride ad Alberto ed esce dall'ospedale per tornare a vivere, mentre il ragazzo piangente osserva una loro foto di qualche tempo prima, sognando di tornare ad avere entrambe le gambe. La foto si carica così a livello simbolico del trauma subito da Alberto e spiega con funzione di icona il suo stato mentale.



Alberto Kropp riflette sulla sua condizione di mutilato in *All'Ovest niente di nuovo*.

Se *All'ovest niente di nuovo* è tratto dal romanzo *Niente di nuovo sul fronte occidentale* (Erich Maria Remarque , 1929) e getta le basi per una tendenza antimilitarista sia letteraria che cinematografica, il libro *E Johnny prese il fucile* uscì appena dieci anni dopo con gli stessi intenti, quando ormai gli americani stavano per intervenire nel secondo conflitto mondiale. Tuttavia dopo l'attacco di Pearl Harbour fu ritirato dalle librerie ed occultato ai più.

Questo episodio segna lo stretto rapporto tra letteratura e cinema, come arti e forme di espressione in grado di farsi carico di concetti ed esprimerli nelle loro forme in costante evoluzione per comunicarli al pubblico.

A proposito del 7 Dicembre 1941, il film *Pearl Harbor* del 2001 insiste sul tema degli ospedali militari e sulle ferite riportate dai soldati, con le differenze dovute agli anni trascorsi tra le opere appena viste e questo moderno film, che devia a tratti verso il blockbuster hollywoodiano.

Michael Bay è certamente un regista che fa della spettacolarizzazione di un evento il suo punto di forza, A differenza dei film del passato in *Pearl Harbor* l'ospedale è presentato durante il caos suscitato dall'attacco dei giapponesi, la camera esegue dei movimenti rapidi alternando visioni d'insieme di uomini feriti e mutilati con particolari di gambe e braccia ingessate. Il modo di presentare questo luogo è quindi veloce, frenetico, e soprattutto viene posto l'accento anche sui traumi delle infermiere, costrette a fare i conti con visioni di violenza estrema in un contesto che è passato da retrovia a zona di guerra in pochi minuti. L'immagine viene spesso filtrata e sovraesposta, per raccontare lo stato mentale della protagonista femminile Evelyn Johnson (Kate Beckinsale), le cui scene cengono alternate a quelle dell'attacco aereo e all'affondamento della flotta americana.



L'infermiera Evelyn Johnson sotto shock in un ospedale militare durante l'attacco giapponese in *Pearl Harbor*.

#### 4.14.2 RITORNO DALL'OSPEDALE: CONVIVERE CON IL NUOVO CORPO

Per quanto concerne la guerra in Vietnam, si parla di circa 100000 mutilati fra le file dell'esercito statunitense. Il problema è stato molto sentito da un certo tipo di cinema prevalentemente negli anni '70 e '80, quando la morsa del governo USA ostacolava la libera espressione dei registi cercando di impedire il racconto del fenomeno della "sporca guerra".

Si può identificare una linea narrativa comune ai film sul Vietnam e sui problemi dei soldati che riportano traumi fisici che attraversa tre decenni riproponendo lo stesso personaggio sotto forme diverse, ma mantenendo costante il messaggio di fondo. Si tratta del soldato americano reduce del Vietnam perde l'uso delle gambe. Questo personaggio-icona è rappresentativo di un fenomeno sociale che è il rimpatrio di migliaia di reduci che si dovevano riadattare non solo alla società, ma anche al loro nuovo corpo, alla condizione di handicap nella quale erano finiti. Si nota dunque la riproposizione dello stilema attraverso i film *Tornando a casa* (1978), *Nato il quattro Luglio* (1989) e *Forrest Gump* (1994).



**Luke Martin**  
*Tornando a casa*



**Ron Kovic**  
*Nato il quattro Luglio*



**Dan Taylor**  
*Forrest Gump*

I tre personaggi presentano lo stesso decorso narrativo, con l'eccezione di Luke Martin essi vengono presentati già prima della guerra, dove è possibile familiarizzare con il loro modo di pensare e i loro valori. Il momento della frattura, o della nascita in essi di un nuovo personaggio che si contrappone a quello precedente avviene nell'ospedale militare. I tre uomini adottano tre atteggiamenti diversi, che hanno però alcuni tratti in comune. La rabbia e l'apatia sono le costanti che vengono presentate nel comportamento dei tre, con un'alternanza che già tradisce una destabilizzazione psicologica causata dal non poter più utilizzare le gambe. Spesso i tre soldati sono inquadrati nel loro letto, pensosi, chiusi in loro stessi, e sono curiosamente inquadrati dalla vita in su, come se le gambe debbano essere ormai completamente dimenticate anche dallo spettatore, privato della loro vista.

Essi sono contornati da altri feriti che affrontano la propria condizione in modo più chiassoso, disordinato, come la notte di Ron Kovic in cui viene circondato da reduci che dietro le tende del loro letto hanno rapporti con prostitute, o i militari che giocano a ping pong per distrarsi mentre il Tenente Dan guarda pensieroso fuori dalla finestra, riflettendo sul suo futuro. Si ottiene così la descrizione di un personaggio che ha perso fiducia in ciò che lo attende, i cui piani e sogni di gloria sono svaniti insieme all'uso delle gambe e alla possibilità di essere compiere un destino desiderato.



La convalescenza a letto nell'ospedale militare. Dall'alto *Tornando a casa*, *Nato il quattro Luglio*, *Forrest Gump*.

Accanto all'apatia si concentra ed esplose però la rabbia per un futuro che è stato in qualche modo rubato al soldato ed essa si esprime in un odio verso la comunità, la politica, e col senno di poi spesso anche contro la guerra.

Quando il militare esce dall'ospedale la rabbia si tramuta in una condizione che si mescola alla primordiale apatia, in uno stato riflessivo e decadente, che punta sovente alla distruzione di sé.

Mentre il soggetto è ancora in ospedale però grande spazio viene dedicato a eccessi d'ira, ma il desiderio di urlare, muoversi e spaccare ciò che lo circonda viene ingabbiato in un'immobilità che ne accentua ancora di più le impossibilità fisiche, creando un circolo di frustrazione che segna profondamente l'uomo.

Quando Ron Kovic è fissato al macchinario riabilitativo la camera ne inquadra il volto distrutto dalla nevrosi, per poi allargare l'inquadratura e mostrarne la condizione fisica che va sempre più peggiorando. Attorno all'uomo si muovono gli infermieri che vengono insultati da Ron, accusati di disinteressarsi di lui, esattamente come accade a Luke Martin. Nasce così anche una seconda nevrosi che si concentra sul veterano che constata di essere stato dimenticato nonostante il suo sacrificio.



La rabbia del soldato mutilato in *Tornando a casa* (in alto) e *Nato il quattro Luglio* (sotto).

La sedia a rotelle e quindi l'handicap del soldato diventano il punto di partenza per l'attività sociale e politica dei protagonisti, così come accade nella scena in cui Luke Martin lega la propria sedia a rotelle al cancello del centro di reclutamento per militari. Questo momento è significativo per il collegamento che si crea tra la sedia e la macchina governativa mangia giovani che si concretizza nel luogo fisico della base. La catena stabilisce un legame causa-effetto, nel quale l'handicap del protagonista è stato causato sì dalla guerra, ma in primis dalla grande bugia della politica che lo ha convinto ad arruolarsi.



Luke Martin lega la propria sedia a rotelle al cancello del centro di reclutamento dell'esercito in *Tornando a casa*.

Lo stesso discorso agisce in modo più lento su Ron Kovic, che prima sentendosi tradito come Luke non trova più ragioni di vita e passa il suo tempo alcolizzandosi, ma in un secondo momento capisce che il suo handicap può servire da monito insieme al messaggio che egli è in grado di portare alla nazione. Molte vite possono essere salvate se lui si presta come esempio negativo, come essenza della conseguenza traumatica e nevrotica che la guerra porta all'uomo. Così insistendo sulle difficoltà che la vita gli pone davanti, ad esempio l'impossibilità di sfuggire alla polizia durante una manifestazione pacifista, Ron si rende conto che come Luke dovrà farsi monito vivente per i giovani. La camera posta a livello degli occhi di Ron in situazioni pubbliche fa percepire la sensazione di inferiorità e la tristezza che può portare la condizione alla quale ormai il veterano è condannato per il resto della vita.

*Forrest Gump* nel presentare l'evoluzione del Tenente Dan si discosta invece dall'argomento politico, per seguire a livello più personale il modo in cui l'handicap viene metabolizzato dall'uomo.

La prima visione di Dan Taylor dopo l'ospedale militare la si ha mentre Forrest esce da uno studio televisivo a New York. L'estetica dell'uomo comunica immediatamente il suo stato mentale. Il veterano è ormai ridotto a poco più che un barbone, e il fatto che ormai si muova su una sedia a rotelle viene esaltato da un controcampo di Forrest che osserva il Tenente dall'alto, con un'inquadratura molto alta e inclinata verso il basso a mostrare il viso nevrotico di Dan Taylor. La metamorfosi dell'uomo crea un effetto di stupore nello spettatore che sembra conoscere quasi un nuovo personaggio rispetto a quello precedentemente visto.



Il Tenente Dan incontra per la prima volta Forrest dopo essere uscito dall'ospedale militare in *Forrest Gump*.

Attraverso il capitolo della barca per gamberi in cui Forrest lavora a stretto contatto col Tenente si nota un inizio di trasformazione in Dan Taylor, che inizia ad accettare il proprio handicap e a non desiderare più di essere morto sul campo di battaglia. Il passaggio conclusivo nell'evoluzione del personaggio mutilato si ha però verso la fine del film, quando al matrimonio di Forrest l'uomo viene presentato in modo ancora differente, richiamando lo stile che aveva quando il pubblico ha fatto la sua conoscenza. Dan Taylor è ormai maturo, indossa delle protesi che gli consentono di camminare con l'aiuto di un bastone, e finalmente sorride. Nell'incontro degli sguardi con Forrest si possono rivedere gli avvenimenti del film che li hanno portati fino a qui, nel sorriso del Tenente c'è l'implicito ringraziamento a Forrest per avergli salvato la vita e regalato una seconda occasione. Infine un'immagine del matrimonio vede il pubblico seduto ad osservare la scena, mentre Dan Taylor, in piedi, è la presenza più significativa dell'inquadratura. Esso rappresenta la condizione dell'uomo che attraverso le difficoltà ha avuto la forza e il coraggio di rialzarsi. Dopo tanti anni, come gli disse un tempo Forrest, lui è ancora il Tenente Dan Taylor.



*Forrest Gump*. Il Tenente Dan al matrimonio di Forrest.

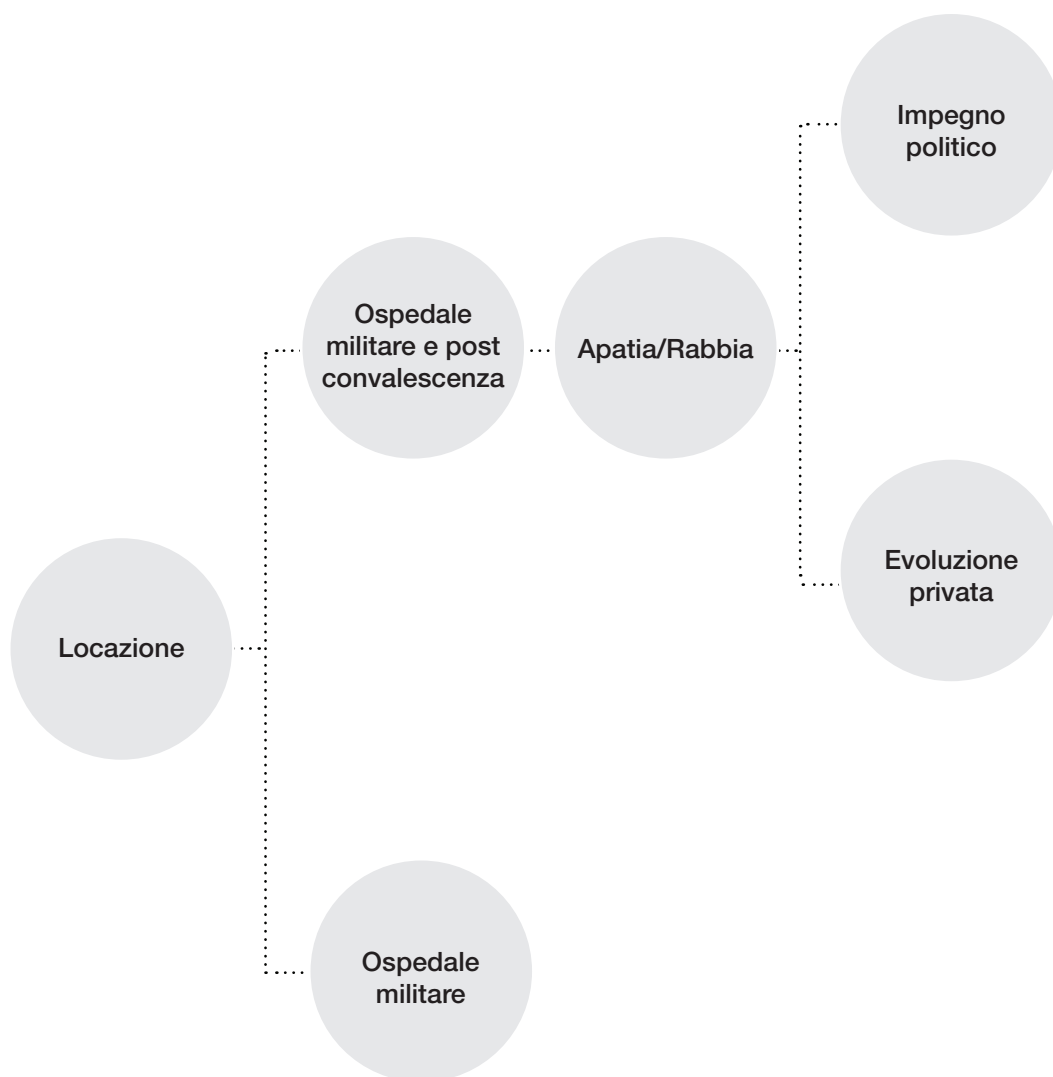


In conclusione un caso particolarmente importante di trasposizione della mutilazione del soldato avviene in *I migliori anni della nostra vita*. Uno dei protagonisti del film fu Harold Russell, un attore e militare canadese che servì l'United States Army dal 1941 al 1944, da cui uscì con entrambe le mani mutilate. Grazie a questo film vinse il premio Oscar al miglior attore non protagonista nel 1947 per l'interpretazione del reduce di guerra Homer Parrish, veterano della Seconda guerra mondiale mutilato. Nello stesso anno vinse anche un Oscar onorario per aver portato speranza e coraggio ai compagni veterani, grazie alla sua interpretazione nel film di Wyler. Il film fu un'opera per sensibilizzare l'opinione pubblica al tema dei veterani e superare il trauma della guerra. Harold Russell resta uno degli attori che più hanno contribuito per mezzo del cinema a comunicare un messaggio di speranza a un mondo che usciva dall'orrore della guerra.



Il marinaio mutilato Homer Parrish in *I migliori anni della nostra vita*.

## Disabilità del soldato



## 4.15 ISTITUTI PSICHIATRICI: RAPPORTO TRA PERSONALE MEDICO E MILITARI

“Quando entra, portato legato in barella, è agitatissimo, digrigna i denti, pronuncia parole sconnesse di spavento (l'aereo, m'ammazzano), sembra in istato di incoscienza assoluta. Dopo circa due ore si calma e si riordina e risponde alle domande a tono, ma è intontito e attonito.”

(Psichiatra su un soldato del 28 Reggimento di Artiglieria ricoverato nell'ospedale psichiatrico di Colorno, Italia)<sup>1</sup>

Gli istituti psichiatrici per militari hanno avuto una graduale evoluzione, andata di pari passo con l'evolversi del concetto stesso di guerra in particolare nel '900.

“In guerra non esistono soldati illesi” diceva Jose Narosky, scrittore argentino, osservando come chiunque viva un'esperienza-limite come questa riporti inevitabilmente delle conseguenze a livello psichico.

La storia degli ospedali addetti al ricovero di militari mentalmente instabili a seguito delle esperienze belliche si lega e si intreccia inevitabilmente con la politica che produce guerra e deve poi limitarne il più possibile le conseguenze.

Con la Prima guerra mondiale si avviò una presa di coscienza da parte della medicina circa le nefaste conseguenze dello stress da combattimento sui soldati, anche se la confusione regnava ancora sovrana in questo periodo.

Basta guardare infatti osservare la produzione cinematografica inerente questo periodo per comprendere l'atteggiamento generale della medicina e delle alte sfere politiche nei confronti dei danni cerebrali riportati dai combattenti. Le esecuzioni sommarie già viste in *Per il Re e per la patria* o ancora in *Orizzonti di gloria* denunciano l'intolleranza delle gerarchie più alte dell'esercito e il rifiuto verso la comprensione della portata del problema dello stress da guerra.

Ma questa vera e propria emergenza psichiatrica spiazzò medici e autorità militari, poichè il numero dei nevropatici e degli psicopatici generato dalla guerra diventava superiore a ogni previsione. Così lo shell shock visse la sua comparsa sulle scene, da una parte valutato come simulazione del soldato per evitare di fare la propria parte in guerra e dall'altra come reale piaga che si stava abbattendo sulla macchina dell'esercito e sull'efficacia dello stesso.

Così fu osservato nel 1915 in un editoriale della rivista *Quaderni di psichiatria*:

“Si è visto tanto in Francia, quanto in Germania, che al principio delle ostilità scoppiavano principalmente delle psicosi alcoliche, e delle psicosi acute da emozione per l'improvviso reclutamento in soggetti predisposti; Più tardi apparvero casi di psicosi confusionali, per esaurimento, per emozione sul campo di battaglia, per shock o commozione cerebrale indotta dal cosiddetto “vento degli obici”.

In ultimo, prolungandosi la guerra, soprattutto dopo il periodo delle trincee, si svolgono forme piuttosto croniche, psicosi maniaco-depressive, confusioni allucinatorie, deliri di persecuzione, senza contare le paralisi generali, ecc.”

---

<sup>1</sup> Aop, Cartelle cliniche, C.A., tabella nosografica, 7 gennaio 1916

Col passare dei decenni e l'evolversi dei conflitti si sviluppa parallelamente una maggiore conoscenza a livello neuronale e cognitivo sulle nevrosi da guerra, fino a raggiungere la strutturazione a livello statale di istituti di recupero sempre meno improntati alla punizione del soldato per le sue debolezze ma anzi ad un ricovero umano e solidale.

La storia di questi ospedali si ritrova nel cinema attraverso location così drammatiche da trasmettere con chiarezza il senso di oppressione e disperazione presente, e nel quale si muovono personaggi-icona che sono utilizzati nel film al fine di descrivere la storia di molti, rappresentando i tormenti del singolo.

L'opera cinematografica si struttura in questo caso agendo a livello sociale, denunciando condizioni e comportamenti politico-militari brutali e tenuti nascosti per lungo tempo ai civili.

Ritorna quindi una funzione, come già visto, di carattere esplicativo del cinema, in grado di chiarire ad occhi vergini temi complessi attraverso la narrativizzazione di concetti chiave. L'evoluzione della sensibilità per questo genere di problema nervoso è evidente attraverso due soggetti che il cinema impiega per tradurre la questione del PTSD in storia fruibile con facilità da parte del pubblico, ovvero l'ospedale psichiatrico e il ruolo dello psicologo.

Nel primo caso è il luogo che si fa personaggio attraverso l'azione che il personale medico opera sui soggetti nevrotici e la coordinazione di medici che agiscono come un'unica mano, punitiva o altruistica, per mezzo delle proprie ricerche farmacologiche e tentativi di recupero del paziente.

Così *Regeneration* (Gillies MacKinnon, 1997) è la storia del dottor William Rivers (Jonathan Pryce), che nel 1917 lavora nell'ospedale militare di Craiglockhart, in Scozia, dove vengono accolti i feriti di guerra che riportano danni psichici. Si delinea allora una tendenza filmica che vede in questo primo sottotipo argomentativo dedicato alla rappresentazione del luogo fisico dell'ospedale una ovvia contaminazione di quel filone che invece fa singolarmente riferimento solo alla figura dello psicologo.

L'istituto è il teatro, il palcoscenico sul quale ogni personaggio riveste metaforicamente un ruolo e si fa carico di rappresentare un prototipo umano e le differenti reazioni nei confronti dell'impatto con la guerra.

Se tra il personale medico il dottor Rivers figura come l'uomo di saldi principi morali, che cerca di opporsi al "sistema" quando realizza che il suo lavoro è guarire i soldati solo per renderli abili a tornare di nuovo al fronte, la controparte negativa è Dottor Yealland (John Neville) che in una scena illustra come trattare i pazienti per mezzo dell'elettroshock.

Nel clima incerto e confuso di questi ambienti, nell'oscuro periodo della Prima guerra mondiale, *Regeneration* agisce sulla descrizione di uomini votati al recupero psichico del militare proponendo una divisione che si riflette sul carattere morale e sulle scelte professionali che essi attuano.

Le riflessioni e la perplessità di Rivers nei confronti dei metodi brutali utilizzati da una certa medicina per il recupero dei soldati da rimandare al fronte sono evidenti quando l'uomo si confronta direttamente con una seduta di elettroshock su un paziente affetto da PTSD. L'inquadratura mette dapprima a fuoco il militare in primo piano, per poi concentrarsi rapidamente sul dottore che contemporaneamente emerge e si confonde con il background. Si attua dunque il confronto tra la realtà umana dell'individuo e la freddezza dell'istituzione schiava della politica e dell'economia. Il film è un eterno rimando tra le due sfere intima e sociale che si articolano attraverso lo sviluppo della vicenda.



*Regeneration*. Il dottor Rivers osserva con disappunto la pratica dell'elettroshock per il recupero psichiatrico di un soldato.

Il film si presenta con un tono riflessivo e lento, dove la fotografia scura e claustrofobica rende l'ambiente dell'ospedale un personaggio negativo e opprimente. L'alternanza della storia con flashback che riportano nel vivo della guerra aumenta ancora di più la componente riflessiva della pellicola, che situandosi per la maggior parte del tempo lontano dal teatro di guerra permette di osservare il fenomeno esternamente tramite le sue conseguenze. Ancor più che mostrare le violenze quindi, mettere in scena ciò che accade sul piano psichico nella mente di un soldato riesce nell'intento sociale di comunicare un messaggio con maggior forza e fermezza, rendendo la realtà della guerra più paradossale.

Se *Regeneration* rappresenta un ponte tra un certo cinema "psichiatrico" basato sul luogo come personaggio e quello che invece privilegia la realtà umana all'interno del labirintico ambiente che fa da sfondo a vicende personali e corali, *Tornando a casa* e *Blue sky* (Tony Richardson, 1994) sono puri esempi della prima modalità descrittiva. Essi infatti, tra le altre linee narrative, raccontano anche il ricovero dei personaggi in centri di recupero per reduci. Il personale medico in questo caso fa parte di uno sfondo sfumato e confuso che opprime il veterano, che in preda alternativamente alle proprie nevrosi e agli effetti degli psicofarmaci propone un'altalena caratteriale di difficile comprensione.

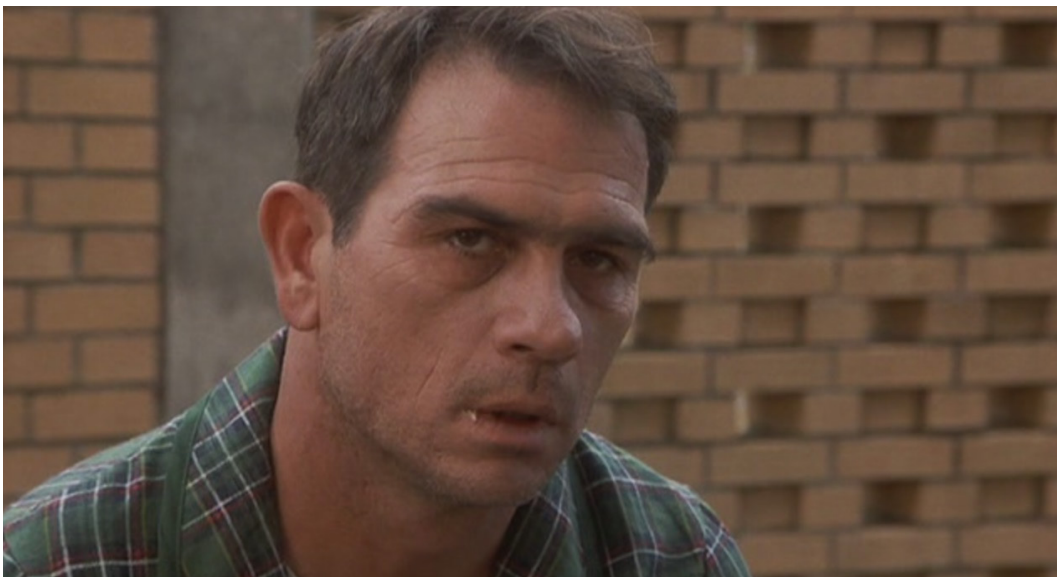
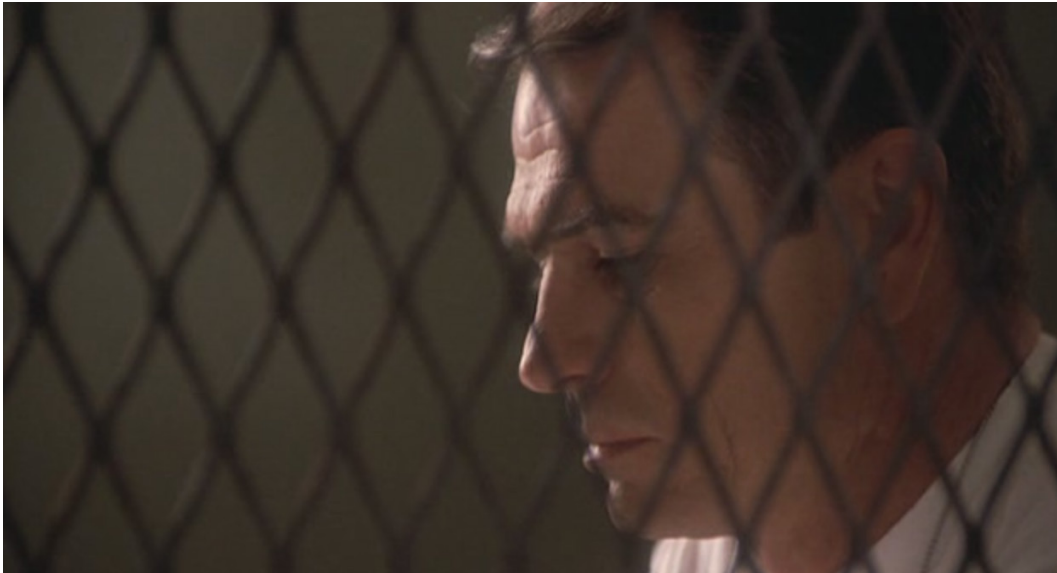
In *Tornando a casa* Bill, fratello di Viola, amica dei due protagonisti, ad essere immerso nella realtà del centro di recupero. La situazione psichica del ragazzo però è così compromessa che sfocierà nel suicidio per mezzo di un'iniezione d'aria fatta con una siringa all'interno dell'infermeria dell'ospedale. L'assenza di personale medico che assista l'infermo si traduce nella morte dell'uomo per mezzo degli stessi strumenti che dovrebbero garantirne la salute, mentre gli altri reduci lo osservano impotenti dal vetro estremo della stanza.

L'assenza di aiuto di *Tornando a casa* si traduce invece in massiccio annientamento della personalità individuale tramite psicofarmaci in *Blue Sky*. Il protagonista Hank Marshall (Tommy Lee Jones) è un ingegnere nucleare e maggiore dell'esercito degli Stati Uniti che lavora ad un progetto segreto sugli ordigni atomici.

Quando gli esperimenti sulla bomba a idrogeno cominciano a diventare fuori controllo le denunce dell'uomo lo portano ad essere rinchiuso in un centro psichiatrico militare per mettere a tacere il problema. Il giallo della politica si mescola alla realtà del recupero psichico in un quadro che offre la visione di un uomo brillante ridotto a vegetale da una malasana finalizzata a servire l'economia e il governo. Bill ed Hank si muovono all'interno di ambienti sterili e anonimi, talmente impersonali da non rappresentare il personale medico con un approfondimento sui personaggi, anzi essi sono figure senza volto funzionali alla descrizione di una realtà burocratica che lascia numerosi dubbi allo spettatore circa la validità del suo operato e la bontà dei suoi intenti.



*Tornando a casa.* Bill Munson si suicida per mezzo di un'iniezione d'aria nel centro di recupero per reduci del Vietnam, per colpa della disattenzione del personale medico.



*Blue sky.* Hank Marshall è chiuso nel centro per disabilità psichica militare viene inquadrato attraverso la rete, aumentando l'effetto di prigionia ingiusta dell'uomo (in alto). In seguito sarà sottoposto a psicofarmaci per tenerlo sedato (in basso).



Discostandosi dal modello americano di cinema, il film *Dom Durakov - La casa dei matti* del regista russo Andrej Konchalovskij, prodotto nel 2002, offre una visione diversa della casa di recupero psichiatrica affiancata dalla narrazione del mondo militare, creando interessanti spunti di riflessione.

I pazienti non sono in questo caso militari, ma personaggi vari con differenti disturbi psichiatrici che si ritrovano improvvisamente soli quando il personale medico fugge a causa dell'arrivo dell'esercito ceceno.

La storia è ambientata in Inguscezia nel 1996 e si lega a quel filone di film che presentano le conseguenze della guerra sui civili che si devono rapportare con il mondo militare. Nasce così una doppia chiave di lettura, portando il pubblico a chiedersi se la follia risieda nei pazienti con disabilità psichica dell'ospedale o negli avvenimenti di una guerra che tutto distrugge. La protagonista è l'attrice Yuliya Vysotskaya, che interpreta Zhanna, una ragazza schizofrenica perdutoamente innamorata del cantante Bryan Adams e che trova nella musica uno strumento di evasione dalle violenze della guerra. Konchalowsky sceglie un modo innovativo quindi per rappresentare l'irrapresentabile dramma di un conflitto che nessuno vuole e nessuno capisce. In esso nascono situazioni paradossali come i due comandanti avversari che scoprono di essere stati compagni d'armi in Afghanistan o il capitano russo che chiede al medico di dargli qualcosa per ritrovare la freddezza necessaria a continuare un massacro. Un film piccolo ma che attraverso la sua originalità e un modo anticonvenzionale di raccontarne le conseguenze della guerra rappresenta un punto di riferimento sperimentale di comunicazione.

La fisarmonica suonata da Zhanna è infine l'oggetto-simbolo che permette l'evasione della ragazza dalla realtà. Questo è evidente e ancora una volta paradossale, poichè nella pellicola sembra che solo i "matti" riescano ad avere una visione chiara della guerra, mentre i soldati continuano a combattersi senza soffermarsi per una doverosa riflessione sulle motivazioni che li spingono a muoversi guerra l'un l'altro.



*Dom Durakov-La casa dei matti. Zhanna evade dalla violenza della guerra rifugiandosi nella musica mentre suona la sua fisarmonica.*

Al racconto che propone l'ospedale come luogo ma anche in qualità di personaggio, si contrappone un tipo di narrazione che si allontana dalle pareti fisiche del centro di recupero per basarsi invece solo ed unicamente sul personaggio. Nasce allora un rapporto intimo e profondo che si instaura tra lo psicologo e il paziente. Lo psicanalista nel cinema è sempre stato un personaggio ambiguo, di difficile decifrazione, considerato il detentore di un sapere oscuro e a tratti quasi religioso.

“Gli psicanalisti sono i “sommi sacerdoti” di questa psicoanalisi cinematografica intesa in senso “mistico”, cioè figure descritte spesso in modo macchiettistico e superficiale, dotate di potere ma spesso di mentalità contorta, bizzarra, capaci di essere protagonisti altrettanto funzionali di film comici, quando esprimono il lato bizzarro della follia, o drammatici, quando invece assumono caratteristiche mentali di tipo chiaramente psicopatologico, perverso o deviante.”

*(La mente altrove, Cinema e sofferenza mentale)*

Lo psicologo o lo psichiatra è quindi una figura che attraversa il tempo nella storia del cinema, adattandosi alle diverse situazioni e ai differenti generi.

Tralasciando visioni più riflessive e anche lontane dalla realtà di taluni film di guerra nei confronti del ruolo dello psicologo, il cinema degli ultimi anni riesce nel suo tentativo di renderne un quadro più realistico e veritiero.

Ancora una volta è *The hurt locker* a farsi portavoce di una tendenza filmica contemporanea che vede nel realismo il proprio punto di forza. Mentre il film sulle guerre mondiali infatti propongono visioni totali e talvolta oniriche e liriche di vicende che assumono toni romanzati, la guerra in Afghanistan e Iraq è sempre cercando di trasmettere l'azione e il sapore della guerra proiettando il pubblico in essa.

Così anche per quanto riguarda lo psicologo militare Colonnello John Cambridge (Christian Camargo) di *The hurt locker* esso è presentato insistendo sull'umanità dell'uomo. Di fatto esso viene descritto attraverso il rapporto con lo specialista Owen Eldridge, ossessionato dalla morte e terrorizzato all'idea di restare ucciso in battaglia per mano dei ribelli.

Elridge: Ho una domanda su quella canzone, *Sii quello che puoi essere...* e se tutto quello che riesco a essere è un cadavere al lato di una strada? Insomma penso che sia logico, questa è la guerra, prima o poi tocca a tutti. Perché non a me?

Cambridge: Devi cambiare il disco che hai in testa, devi cominciare a pensare ad altre cose, va bene? Basta ossessionarti. Per esempio ora a cosa stai pensando?

Elridge: Vuole sapere a cosa sto pensando dottore? Ecco a cosa sto pensando: ecco Thompson, è morto...è vivo...è morto...è vivo...è morto...è vivo.

*(The hurt locker. Dialogo tra lo specialista Owen Eldridge e il Colonnello John Cambridge, psicologo militare)*



*The hurt locker*. Lo specialista Elridge espone le proprie nevrosi al Colonnello Cambridge, psicologo militare.

Il dialogo tra i due personaggi diventa un palcoscenico sul quale intavolare discorsi di carattere morale ed esistenziale, e a sua volta attraverso le loro battute vengono delineati due profili caratteriali opposti, che si tradurranno in differenti modi di relazionarsi col nemico durante l'azione di guerra.

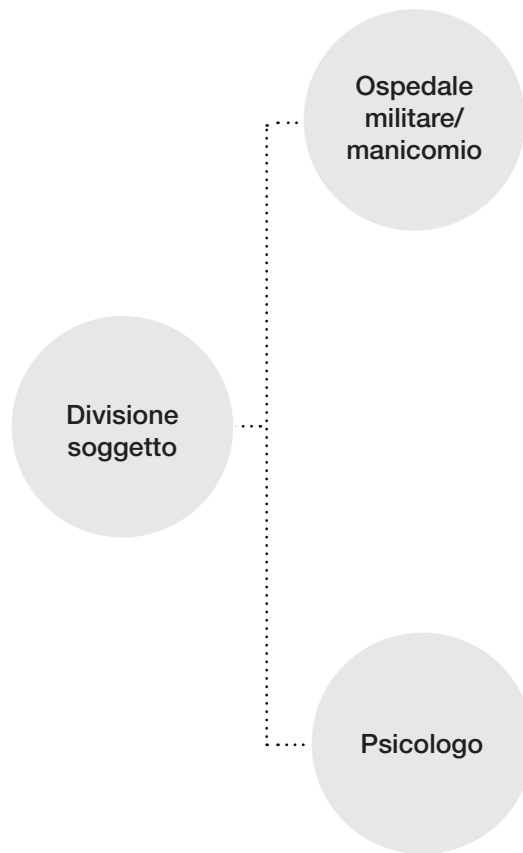
Le accuse di Elridge allo psicologo si basano sul fatto che questo non ha mai combattuto e che di conseguenza non possa comprendere le difficoltà e lo stress ai quali un soldato è sottoposto dopo una fase di scontro armato.

La camera a mano, incerta nei movimenti, si identifica con un parallelismo pubblico-soldato, come se lo spettatore fosse anch'esso inserito nella base militare ed assistesse in prima persona ai dialoghi tra i personaggi. *The hurt locker* presenta quindi un rapporto con la psicologia vero e tangibile, sporco di sabbia e incrostato di sangue, che risente pesantemente del clima violento e insicuro nel quale si situa il conflitto bellico raccontato.

Il ruolo dello psicologo e l'ospedale per il recupero dei soldati nevrotici è un argomento particolarmente approfondito in questo tipo di film, ma diverge notevolmente a seconda dell'intento narrativo e del periodo raccontato.

La staticità riflessiva di alcune opere, come si è visto, si differenzia in modo sostanziale dal realismo di opere più moderne sia come ambientazione della trama che per tecniche registiche. Parallelamente però in tutti questi casi sono numerosi gli argomenti che si intrecciano su questo sfondo tematico, dalla politica e i suoi interessi al contrasto tra classi sociali, dall'atteggiamento medico alla risposta del paziente, fino a far divenire la narrazione delle circostanze visionate veri e propri saggi complessi che lo spettatore deve tradurre per capire il messaggio comunicato dal film.

## Istituti psichiatrici, rapporto tra personale medico e militare



## 4.16 CONDIZIONE DELLE ETNIE E CLASSI POVERE

“Hanno frequentato le superiori nel posto in cui sono cresciuti, luoghi dimenticati da Dio, che non somigliano neanche un po' alle scuole dove siamo andati tu ed io. Metal detector alle porte, insegnati con lo spray al pepe in tasca, e in questi posti schifosi non gli hanno regalato niente. Ho visto la stessa cosa quand'ero in Vietnam, i primi che si arruolano sono proprio quelli che questo paese non tratta molto bene”.

(Dr. Stephen Malley in *Leoni per agnelli*)

La storia del coinvolgimento nell'esercito di minoranze etniche o delle classi più povere è in fondo la storia stessa della guerra. Si è già potuto notare nei capitoli riguardo la politica e valori, come il cinema sia efficace nel rappresentare l'arruolamento spesso forzato di questi gruppi disagiati mascherando la guerra di nobiltà ed eroismo. Essi sono miti e null'altro, e a tal proposito i film antimilitaristi propongono un'immagine di governi burattinai che giocano con il popolo tirando le fila dello spettacolo a loro piacimento, al fine di guadagnarne in interessi personali. Nella guerra del Vietnam per esempio solo una frazione di tutti gli uomini in età di leva venivano effettivamente chiamati alle armi; gli uffici del sistema di reclutamento, in ogni località, avevano ampia discrezionalità su chi arruolare e chi dispensare, in quanto non c'erano delle linee guida chiare per l'esonero. Le numerose questioni circa le modalità di esenzione (alle quali potevano spesso accedere solo le classi più agiate) sollevarono preoccupazioni sull'imparzialità con cui le persone venivano scelte per un servizio non volontario. Nella maggior parte dei casi toccava spesso ai poveri, ai membri delle minoranze etniche (neri e ispanici erano in effetti percentuali predominanti nei reparti operativi da combattimento) o a quelli che non avevano appoggi influenti, essere arruolati.

Nel 2012 Steven Spielberg affronta la questione in modo profondo e accurato dirigendo *Lincoln*, che si concentra sulle fasi conclusive della Guerra di secessione americana, quando l'omonimo presidente degli Stati Uniti d'America deve affrontare il problema dell'abolizione della schiavitù negli Stati Uniti d'America.

Anche qui è il caso di tralasciare la questione meramente politica in favore di un occhio critico sulla presentazione del problema. Già dalla prima scena si può capire come la pellicola affronti il tema. Nonostante la figura del presidente Lincoln (Daniel Day-Lewis) sia il fulcro del film anche in termini di narrazione, è lui che descrive gli avvenimenti traducendoli in fatti per lo spettatore. Spielberg pone l'accento sulla potenza visiva del suo cinema. Il film si apre con una violenta scena di combattimento tra i due eserciti americani. Nella fazione nordica combatteva anche la popolazione nera, e proprio su questo punto insiste il regista al fine di chiarire il tono della narrazione. Un soldato afroamericano corre con la bandiera degli Stati Uniti d'America in mezzo al combattimento, dove soldati neri con l'uniforme dell'esercito combattono le forze degli Stati Confederati d'America. Già questo indizio suggerisce come Spielberg sottolinei l'appartenenza americana di questi uomini, pronti a dare la vita per il loro paese.

Dal violento combattimento nel fango e nel sangue la voce di un militare crea un sound bridge verso la scena successiva, nella quale due soldati neri si ritrovano di fronte al presidente Lincoln. Il primo piano del militare afroamericano è illuminato di lato nella notte umida, delineando le forme del viso in smorfie di dolore. Ecco dunque, la minoranza etnica porta in sé una contraddizione, combatte per un paese che li ritiene inferiori e ingloba il trauma delle violenze che è stata costretta ad attuare e a subire per sopravvivere in guerra. Spielberg lavora sul contrasto tra bianchi e neri, ma il vero contrasto vede la scena del combattimento seguita da questo momento in cui i soldati che meritano i diritti dei bianchi che hanno combattuto con loro lamentano un trattamento diverso (economico e di diritti). Il viso di Lincoln, nelle sue rughe, viene presentato pensieroso, di profilo, mentre l'uomo curvo su sé stesso regge il peso della storia. Nel frattempo su una musica extradiegetica di pianoforte la storia dei soldati afroamericani si allontana dagli occhi del pubblico sotto le vesti del militare nero che scompare nella nebbia, con la sua rabbia e il suo dolore. Una questione che trascende il film, molto significativa riguardo la sensibilizzazione del cinema nei confronti del ruolo delle minoranze etniche è costituita dagli attori scelti per questa scena. I due soldati afroamericani sono infatti gli attori David Oyelowo e Colman Domingo, rappresentanti attivi dei diritti dei neri nelle produzioni cinematografiche degli ultimi anni. Hanno lavorato insieme anche in importanti film come *The butler* (Lee Daniels, 2014) e *Selma* (Ava DuVernay, 2015). La storia delle guerre però insegna che non molto è cambiato nelle dinamiche di arruolamento.





*Lincoln*. Il profilo pensoso del presidente (sopra) e i due soldati afroamericani che reclamano i diritti militari dei bianchi (nella pagina precedente).

La costante è sempre quella di ricchi che possono evitare il reclutamento grazie alla loro condizione e comunità meno fortunate che in massa partecipano alla guerra. Si individuano due tendenze filmiche nel descrivere il fenomeno e le conseguenze che esso porta all'interno dell'esercito e nella mente dei soldati. Esse superano la limitatezza della descrizione di un solo conflitto, sono infatti trasversali sia negli anni di produzione cinematografica, sia riguardo la scelta dei conflitti narrati.

La prima scelta consiste nel mostrare all'interno del macromondo dell'esercito un ristretto gruppo di persone appartenenti a una classe povera o a una minoranza etnica (due fattori che nella maggior parte dei casi si accompagnano) e spiegare le difficoltà che essi incontrano a livello personale.

Nell'altro caso vengono presentate situazioni di più ampio respiro, dove un'intera comunità è inserita in un tessuto sociale pur restandone ai margini, e da questa si distaccano poi degli esponenti della comunità stessa pronti a servire il paese che li rifiuta considerandoli cittadini di second'ordine. Ne è un valido esempio *Il cacciatore*, in cui i tre protagonisti fanno parte di una comunità di immigrati russi in Pennsylvania.

Essi sono due modi di presentare il problema che presentano alcune similitudini e molte differenze, ma come si vedrà a entrambe le scelte sono annesse conseguenze stilistiche e di significato.

Un'ulteriore precisazione va fatta riguardo le due categorie sopra indicate: esse non sono completamente separate, esistono delle sfumature e dei gradi di separazione che mantengono comunque il tema entro la stessa sfera di significato, costituendone un'interessante oggetto di analisi.

Robert Redford con il suo coraggioso *Leoni per Agnelli* affronta il tema delle minoranze etniche che combattono in Afghanistan e in Iraq.

Ciò che il film promuove tra le numerose storyline è la vicenda dell'afroamericano Arian Finch (Derek Luke) e dell'ispanico Ernest Rodriguez (Michael Peña), due studenti della West Coast University che decidono di realizzare qualcosa di importante nella loro vita dopo aver frequentato il corso di Scienze politiche dell'idealista professor Malley.

La storia dei due giovani è spiegata in modo approfondito soprattutto nei termini di cosa gli abbia spinti a questa scelta nelle scene ambientate nell'ufficio del professore, mentre spiega la storia dei ragazzi ad un altro studente. Così il pubblico inizia a familiarizzare con la vicenda tramite le parole di Malley, e quando la storia si sposta sul mostrare Arian ed Ernest in guerra automaticamente riaffiorano alla mente i motivi che li hanno spinti a rischiare la vita in quella situazione.

Ma le parole di Malley non sono l'unico potenziamento significativo alle scene dei due soldati in battaglia, anche la tecnica del flashback aiuta lo spettatore nella comprensione della storia. Circa a metà film infatti viene mostrato il momento in cui i due ragazzi comunicano alla classe, durante una presentazione in università, il loro arruolamento nell'esercito, lasciando il professore visibilmente turbato.

I discorsi socio-politici affrontati nel film chiarificano allo spettatore una situazione particolarmente complessa come quella dell'attuale società americana e delle conseguenze che la guerra ha al suo interno, tramite un triplice potenziamento.

### Racconto verbale



Esplicitazione  
problema  
minoranze etniche



Flashback



Racconto visivo



Dagli odierni conflitti medio orientali alla Seconda guerra mondiale il passo è breve cinematograficamente parlando, quando si discute di minoranze etniche. Qui infatti una delle popolazioni che contribuirono alla vittoria americana furono i nativi americani, che combatterono tra le fila dell'esercito statunitense. In *Flags of our fathers* si racconta la storia del personaggio realmente esistito Ira Hayes, un nativo americano che compare nella fotografia iconografica che ritrae un gruppo di soldati intenti a innalzare la bandiera statunitense durante la battaglia di Iwo Jima. Ira trovò la morte a seguito dell'abuso di alcol che minò gravemente il suo fisico. Il suo compagno, nella foto della bandiera, René Gagnon (Jesse Bradford nel film), disse al suo funerale: "Penso che lui avesse un piccolo sogno nel cuore, che gli indiani potessero essere valutati come i bianchi; che il suo sogno possa andare dappertutto nel nostro paese". Il film ruota proprio attorno alla figura del malessere di Ira che non credeva di essere un eroe e alla rabbia da lui provata nel constatare che, nonostante molti nativi americani avessero combattuto nella Seconda guerra mondiale per gli Stati Uniti, fossero ancora considerati come uomini inferiori nel paese. Nonostante la grande portata del problema Clint Eastwood alla regia decide di concentrarsi sulla singola figura di Ira per denunciare un'assetto societario fortemente ingiusto e che porterà il personaggio a reazioni violente. Un esempio è dato dalla scena in cui Ira, visibilmente ubriaco, minaccia tre poliziotti fuori da un locale brandendo una sedia. Quando John "Doc" Bradley interviene per calmarlo emerge che la rabbia del personaggio è stata scatenata dal rifiuto del gestore del locale di servire il soldato, in quanto nativo americano e quindi inferiore. L'uomo, che si scusa con un banale "Non faccio io le regole" compare in tutta la sua arroganza con le braccia conserte tra le teste in primo piano dei due militari, ed è il simbolo di una società che dimentica troppo in fretta i sacrifici di popoli "impopolari". I due soldati se ne vanno insieme, e mentre si allontanano John sorregge Ira abbracciandolo, simbolo questo che solo chi ha affrontato la morte insieme può comprendere e superare differenze insignificanti.





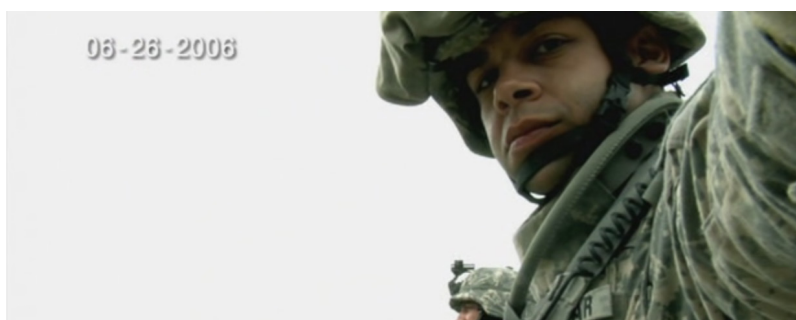
*Flags of our fathers*. Ira Hayes, ubriaco, si infuria per essere stato rifiutato da un locale in quanto nativo americano (sopra e nella pagina precedente).

L'attore che nel 2006 interpreta Ira Hayes aveva già interpretato un indiano d'America nel 2002 con *Windtalkers*, nel quale impersonava Ben Yazzie. Nel 1944 in piena Seconda guerra mondiale, il Corpo dei Marines degli Stati Uniti decide di usare il linguaggio degli indiani Navajo per codificare i messaggi segreti così da impedirne la decodifica da parte dei giapponesi (i cosiddetti "Code talker"). Il Sergente Joe Enders viene affiancato a Ben in missione, col compito di impedirne la cattura da parte dei Giapponesi, e nel caso, di ucciderlo personalmente per non farlo catturare vivo. Già questa vera storia sarebbe sufficiente a esternare il fatto che le vite di minoranze come i nativi americani valessero ben poco per gli Stati Uniti. Qui il regista John Woo decide di soffermarsi sul rapporto di amicizia tra Joe e Ben, come simbolo di un abbattimento di barriere culturali e sociali che la guerra non contribuì a disgregare. Il trattamento riservato a Ben dai propri commilitoni è fortemente razzista e molti di essi mantengono un atteggiamento di esclusione nei confronti dell'uomo. Questo si nota in momenti di rilassamento, come quando Ben e il suo amico anch'esso nativo vengono invitati a giocare a poker, ma alcuni all'interno del gruppo iniziano ad irridarli ferocemente. Il titolo poi ha un doppio riferimento, perchè i nativi "sussurrano al vento" attraverso i propri rituali, per parlare con gli antenati o con i familiari o amici morti, ma attraverso le loro parole in lingua navajo in guerra fanno passare messaggi in codice, che sono comunicati al telefono e quindi quasi "nel vento". *Flags of our fathers* e *Windtalkers* rappresentano il tentativo, in modo diverso, di portare alla luce una storia ancora oggi seppellita nella sabbia della storia, e che mostra come il sacrificio di uomini coraggiosi sia stato presto rimosso per l'appartenenza etnica di questi.

Nei film sul Vietnam e sull'Iraq vengono inseriti spesso singoli ruoli non protagonisti che intervengono nella trama portando in loro questa contraddizione che vede le minoranze etniche in guerra per un paese che li dimentica.

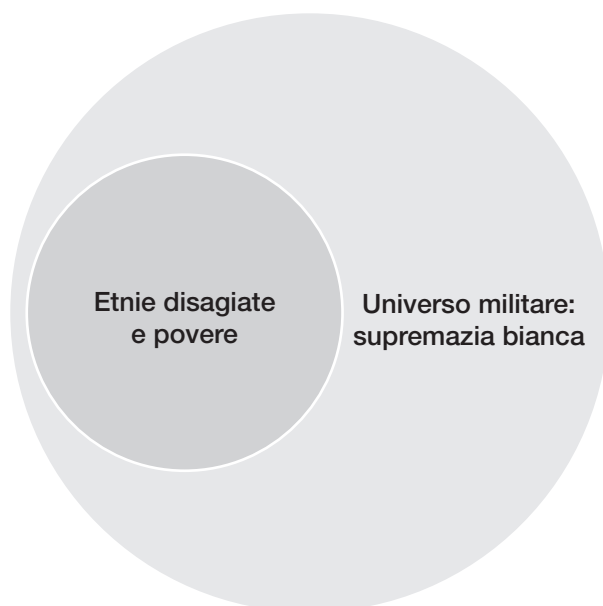
Due personaggi a questo proposito si possono confrontare per esplicitare la questione. Si tratta del PFC Antonio Diaz (John Leguizamo) nella giungla del Vietnam in *Vittime di guerra* (1989) e Angel Salazar (Izzy Diaz) nel deserto iracheno di *Redacted* (2007). Entrambi i film vedono alla direzione Brian de Palma, sintomo del fatto che l'argomento è molto caro al regista, come anche il tema dello stupro dei civili da parte dei soldati.

Entrambi i personaggi sono rappresentanti di una minoranza ispanica, silenziosa e operativa, che cerca di conformarsi alla fazione maggioritaria dell'esercito, i soldati bianchi, senza mai riuscirci del tutto, e sempre vittime di considerazioni razziste. Angel Salazar inoltre asserisce di prestare servizio nell'esercito solo per ottenere i soldi che gli serviranno per frequentare la Scuola di Cinema. La povertà della minoranza etnica è quindi attualizzata all'Iraq, in un film in cui gran parte delle immagini sono riprese dalla telecamera "amatoriale" di Salazar, rendendo ancora più veri gli avvenimenti del film ed aumentando il loro effetto realistico.



Il soldato Antonio Diaz si confronta coi suoi commilitoni in *Vittime di guerra* (in alto) e Angel Salazar sistema la propria videocamera per girare un documentario su ciò che accade in guerra in *Redacted* (sotto).

Vi è anche un secondo modo per presentare il problema delle minoranze etniche, che continuano a essere chiamate tali nonostante l'esercito ne sia pieno. Il passaggio rispetto ai film appena visti consiste nel presentare al pubblico, all'interno o fuori dal teatro di guerra, l'esistenza di una rete costituita dalla comunità che la classe o l'etnia disagiata va a formare. Si tratta di considerazioni più complesse rispetto alle precedenti, perchè queste opere inseriscono un gruppo con i suoi valori e le sue caratteristiche culturali all'interno di un insieme ancora più grande che lo contiene e nel contempo vuole tenerlo ai margini dell'assetto societario. Questo elemento si ripercuote anche nell'atteggiamento diffuso nell'esercito, in particolare per quanto concerne la guerra nel Vietnam.



Situazione socio-politica interna all'esercito

Due esempi di pellicole che trattano l'argomento in questo modo sono *Il cacciatore* e *Hamburger Hill: collina 937*. Tuttavia i due film si distinguono per un fattore fondamentale: mentre il primo si concentra sulla segregazione delle comunità russe a livello societario, nella periferia industrializzata della Pennsylvania, per poi mostrare come essa risponda alla chiamata alle armi inviando tre giovani a "difendere l'America", il secondo si presenta quasi come un *instant movie*, ed estetizza il disagio della componente afroamericana nell'esercito. Sono due scelte molto differenti e portano in loro cause e conseguenze che modificano in modo sostanziale la resa finale dell'opera.

*Il Cacciatore* è di fatto diviso in tre parti. La prima è la presentazione della comunità russa, dei suoi valori, dei suoi usi e costumi. Qui Cimino non mostra alcun contrasto con la comunità degli americani non immigrati (recentemente) nel paese. Il regista si limita a sottolineare come questi formino un gruppo molto unito e chiuso, con le sue dinamiche interne, personaggi e ruoli, ma proprio grazie a questo espedito emerge la profonda solitudine di un gruppo sociale lasciato ai margini del paese.

La seconda parte del film è ambientata in Vietnam, anche la scelta di presentare un frangente della guerra molto intimo, ovvero ciò che accade solo ai tre protagonisti, isola i personaggi dal contesto, comunicando in modo significativo che, pur combattendo per l'America, essi restano isolati rispetto ad essa.

Infine la terza parte concerne il riadattamento fallimentare dei tre, che a loro modo non riescono a tornare quelli di prima. Qui, in un contesto che si potrebbe allargare alla società americana "pura" in mille modi (le proteste popolari, le comunità dei reduci) il film si chiude definitivamente su sè stesso nel concentrarsi esclusivamente sul percorso dei tre reduci.

*Il cacciatore* racconta un contrasto, un disagio sociale, attraverso un'assenza.

La mancanza di America nell'America stessa di Cimino è il modo che il regista utilizza per comunicare l'isolamento non solo dei reduci, ma di una comunità ai margini della società che non esita a sacrificare al paese i propri giovani, sull'altare di un mito chiamato guerra.

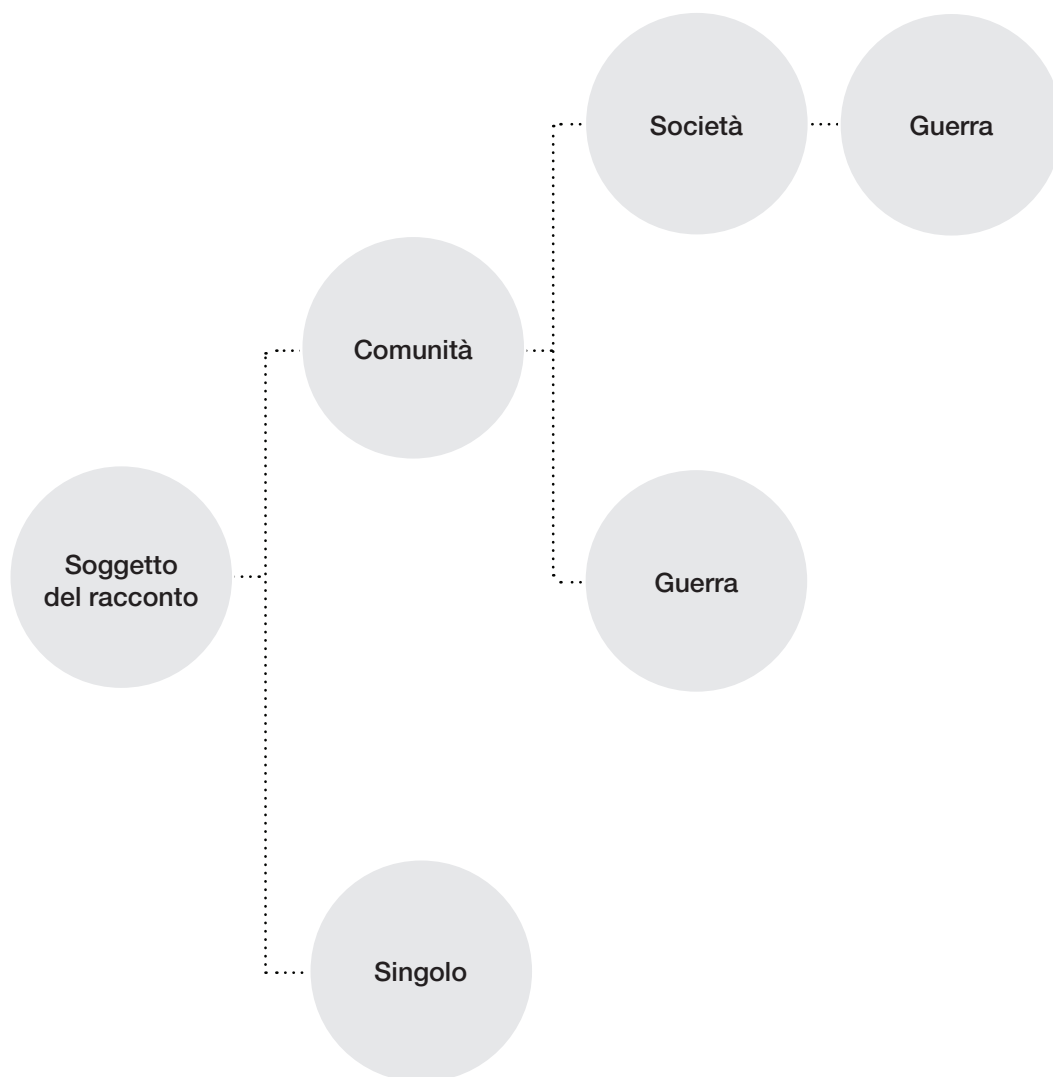
Di contro *Hamburger Hill: collina 937* è un film che racconta il disagio delle etnie disagiate americane in modo totalmente opposto.

Il film si muove nella tensione all'attacco per conquistare la collina dominata dai vietcong, in un'escalation di violenza che vedrà la morte della maggior parte del plotone. Il tema in esame però si intreccia alle diverse storyline della pellicola, in alcuni momenti che si concentrano sulla condizione afroamericana nell'esercito.

Il regista John Irvin sottolinea in questo caso come i soldati neri creino una comunità interna all'esercito, mostrando le dinamiche nei confronti dei bianchi quando capita che i primi siano superiori di grado ai secondi. Le lotte per il rispetto, quelle per l'uguaglianza e quelle per la sopravvivenza si mescolano nelle scene in cui i soldati afroamericani discutono del momento in cui torneranno a casa, sognando di camminare per le strade a testa alta grazie alla considerazione ottenuta per i loro sacrifici in guerra.

*Hamburger Hill: collina 937* è quindi un'opera che si concentra sul contrasto e sul momento della guerra, discostandosi da rappresentazioni più ampie per mantenere lo spettatore nella tensione costante della battaglia, per ricordare i numerosi afroamericani dimenticati che hanno perso la vita nella giungla del Vietnam, combattendo per un paese che li considera cittadini di serie B.

## Condizione delle etnie e classi più povere



## 4.17 COINVOLGIMENTO DEI CIVILI NEI TRAUMI BELLICI

“La scoperta dell’uomo che i suoi genitali potevano servire come arma per generare paura deve essere annoverata fra le più importanti scoperte dei tempi preistorici, insieme con l’uso del fuoco e le prime rozze asce di pietra. Dalla preistoria ai nostri giorni, è mia convinzione, lo stupro ha svolto una funzione critica. Si tratta né più né meno che di un consapevole processo di intimidazione mediante il quale tutti gli uomini mantengono tutte le donne in uno stato di paura.

(Susan Brownmiller, *Contro la nostra volontà*)<sup>1</sup>

Il disturbo da stress post traumatico non riguarda soltanto i militari, ma si estende a chiunque viva un’esperienza estrema e ne riporti poi delle conseguenze a livello mentale. La guerra tuttavia costituisce una delle esperienze più estreme che l’essere umano possa vivere, con un carico nervoso spesso insopportabile e la costante visione di violenze che non possono essere dimenticate. Così è normale che gran parte dei civili che vivono in zone di guerra, anche se non combattono, siano esposti a questo stress ingestibile e il fatto che essi siano indifesi rispetto a eserciti preparati per affrontare certe minacce rende l’esperienza ancora più angosciante. Essendo il cinema analizzato non improntato al classico war movie, ma un insieme di opere che fanno del trauma come conseguenza il proprio fulcro, è quindi ovvio che una parte di attenzione vada dedicata anche alle popolazioni che vedono eserciti invadere il proprio paese o combattere per questo, producendo una quantità di brutalità che vanno a toccare direttamente i civili, che ne porteranno dentro le conseguenze.

Molti di questi film sono diretti dalla Hollywood maggiormente politicizzata, che fa dei propri film uno strumento di propaganda antimilitarista. Uno dei maggiori esponenti di questa tendenza è infatti Oliver Stone, che nell’aprile 1967, all’età di 20 anni, si arruolò volontario nell’esercito americano, combattendo in Vietnam dal settembre 1967 al novembre 1968. Il regista apporta alle sue pellicole sul Vietnam il senso di denuncia verso la devastazione di una cultura da parte di un esercito incapace di distinguere tra vietcong e popolazione civile, o che non volle farlo. Ma le guerre si succedono e la costante rimane sempre la stessa: i civili subiscono le conseguenze dei combattimenti. Questo è molto chiaro al cinema che tratta anche della guerra in Iraq, mentre il tema si affievolisce nella descrizione filmica delle guerre mondiali. Sembra infatti che il carattere totale della Prima e Seconda guerra mondiale, comprendendo gran parte dei civili nelle fila dell’esercito, non producesse l’effetto dei conflitti più recenti nell’incontro/scontro tra esercito e popolazione. Vietnam e Iraq sono invece guerre d’invasione, e questo è il motivo che le rende così raccontabili attraverso il cinema per quanto concerne questo tema.

Il coinvolgimento dei civili nella guerra e i conseguenti traumi che essi riportano sono concetti che si sviluppano in diverse sfaccettature di eguale portata drammatica, la cui diversità può far meglio comprendere che la popolazione è la vera vittima di un conflitto tra nazioni, come si evince dal titolo del film di Oliver Stone *Vittime di guerra*, non riferendosi ai soldati ma alla devastata popolazione vietnamita.

---

<sup>1</sup> Brownmiller S., *Contro la nostra volontà*, Saggi Bompiani, Milano, 1976

#### 4.17.1 INNOCENZA: LA PRIMA VITTIMA DELLA GUERRA

Esistono fasce d'età particolarmente critiche che in caso di guerra sono quelle più esposte al rischio di sviluppare disturbi psichici o in generale soccombere ai combattimenti. Tuttavia il modo in cui i giovani subiscono le dinamiche di guerra si evolve in base al tipo di conflitto, e mentre durante la Seconda guerra mondiale l'elemento dei bombardamenti di una distruzione totale rende la morte più impersonale, le motivazioni religiose e le macabre abitudini della cultura terrorista fondamentalista islamica rendono la popolazione schiava di un orrore differente. Per analizzare tale differenza, contestualizzandola al cinema degli ultimi anni, si ponga l'esempio della differenza tra la morte dei giovani in *Fury* nella Seconda guerra mondiale e l'Iraq raccontato in *The hurt locker* e *American Sniper*. Si tratta di film che comprendono il tempo che vanno a narrare e riescono a restituirlo cinematograficamente con grande effetto.

In *Fury*, durante la scena della cena dei soldati americani a casa delle due donne tedesche, si ha modo di osservare la nascita della storia d'amore tra il giovane soldato Norman 'Macchina' Ellison ed Emma (Alicia von Rittberg), che sperimentano insieme il loro primo rapporto sessuale. Nel terrore di una guerra che ha coinvolto il mondo intero il momento d'affetto tra i due è presentato come un nuovo inizio e una speranza per il futuro, simbolo anche della riappacificazione e comprensione tra la cultura americana e quella tedesca.



Il soldato Norman Ellison e la giovane tedesca Emma sono il simbolo di un mondo che rinasce attraverso la loro storia d'amore in *Fury*.



I tedeschi però rispondono all'invasione degli americani bombardando il loro stesso paese per ucciderne quanti più possibile. Quando Norman si riprende dall'esplosione che ha visto come teatro la piazza sulla quale si affaccia la casa della giovane Emma il film vira verso un momento di alta tensione drammatica. Da sotto la pancia del carro armato il giovane soldato vede le macerie fumose della casa dove aveva appena giaciuto con la ragazza tedesca. Il corpo di Emma fuoriesce dalle macerie, privo di vita, ma non è solo lei ad essere morta. La scena riassume lo spezzarsi di due esistenze, se da un parte c'è il civile, innocente, che con la sua morte ha segnato l'ennesimo atto di una guerra tanto crudele, anche Norman subisce un cambiamento e una disillusione nei confronti del suo ruolo di soldato, abbandonando per sempre quell'ingenuità che lo aveva contraddistinto fino a quel momento.

“Chi ti credi di essere, eh? Gesù Cristo? Vuoi farla resuscitare Norman? Porta quel culo di piombo sul carro armato. Che cazzo vuoi fare eh? La volevi sposare? La senti? Si chiama guerra! La senti?”  
(*Fury*. Grady 'Coon-Ass' Travis interpretato da John Bernthal, rivolgendosi a Norman)



*Fury*. Norman scopre il corpo di Emma dopo il bombardamento.

La Seconda guerra mondiale però è molto diverse da quella che si sta svolgendo in questi anni in Iraq. Qui gli americani combattono contro un nemico spesso invisibile e l'assenza di un fronte definito destabilizza la localizzazione bellica.

Nessun luogo è veramente sicuro, come dimostra l'esplosione kamikaze in piazza con numerose vittime tra i civili nel film *Rendition-Detenzione illegale*, che pone l'accento sull'incapacità di prevedere le mosse del nemico in un territorio ostile come il medio oriente.

L'assenza di un esercito regolare porta anche ad avere come nemico un gruppo di combattenti con un ordine interno stabilito, ma la cui gerarchizzazione è difficilmente comprensibile per gli esterni all'organizzazione fondamentalista. Nascono così figure ricercate dalla CIA che vengono conosciute dal pubblico tramite le foto che passano di mano in mano negli uffici governativi. Un popolo come quello iracheno deve far fronte all'invasione americana da un lato, con i bombardamenti di missili intelligenti ma non troppo, e dall'altro il frangente integralista religioso che utilizza il popolo stesso contro gli americani, terrorizzandolo e uccidendolo se collabora con le forze occupanti.

Sia in *The Hurt Locker* che in *American Sniper* sono bambini iracheni ad avere la peggio nella situazione di guerra. Nel primo caso il Sergente William James, protagonista della vicenda, stringe amicizia con un ragazzino iracheno che si guadagna da vivere attraverso piccoli commerci di DVD e oggettistica varia. Più volte il film mostra qualche stralcio del rapporto tra i due, che ancora una volta rappresenta l'avvicinamento di due culture contrastanti, come si è notato per *Fury* tra America e Germania. Questa speranza di pace decade tragicamente quando durante una missione William trova il ragazzino morto, diventato un corpo bomba per opera dei terroristi. Il soldato si trova così ad osservare il piccolo amico insanguinato e imbottito di esplosivo, mentre la camera ne sonda i particolari con macabro realismo. Mentre William opera sul corpo del ragazzo per aprirlo ed estrarre l'esplosivo dal ventre del cadavere, nei particolari dei suoi occhi si vede tutta la tristezza per la perdita subita, in un frangente in cui il lavoro da soldato diventa impossibile a causa dell'aspetto sentimentale che l'operazione coinvolge. Il fatto che il piccolo morto non fosse soltanto un corpo bomba da disinnescare per il soldato, ma qualcosa di più, si nota da una delle inquadrature conclusive della scena. Contravvenendo agli ordini William porta il corpo del ragazzino fuori dall'edificio che dovrà esplodere. Il modo diretto, fiero e contemporaneamente sofferto dell'avanzata del soldato col giovane amico morto tra le braccia è un'icona di richiamo quasi religioso, richiamando la pietà michelangiolesca, una pietà che i terroristi non hanno dimostrato nei confronti del proprio popolo.

Questo è un valido esempio di come il cinema racconti una morte innocente, di un ragazzo che senza colpe si ritrova vittima di una guerra con la quale non ha nulla a che fare. Ancora una volta, come per *Fury*, il trauma del soldato è funzionale alla descrizione della tragica condizione della popolazione civile nei paesi in guerra.



*The Hurt Locker*. Il sergente William James traumatizzato dalla morte di un giovane ragazzo iracheno, diventato un corpo bomba ad opera dei terroristi.

Anche in *American Sniper* è un bambino a subire le conseguenze della guerra. In una scena particolarmente violenta uno dei capi terroristi della zona dove opera il protagonista Chris Kyle ha la fama di killer senza pietà. Così il terrorista chiamato “il macellaio” cattura il figlio di un civile iracheno per ucciderlo e punire così il padre che ha collaborato con i Marines. Il momento in cui l'uomo porta il giovane per strada e lo butta a terra è quasi una soggettiva dei soldati che osservano la scena mentre si riparano dal fuoco dei cecchini. Mentre “il macellaio” costringe il ragazzino a terra, si sviluppa una dialettica tra due inquadrature che riassumono il senso tragico della scena. Da una parte si trova il padre disperato che supplica di risparmiarlo il figlio, mentre dall'altra l'assassino tende il trapano (sua arma preferita) insanguinato verso l'uomo, accusandolo di tradimento. Il trapano viene messo così in primo piano, a significare la minaccia e la morte di numerosi civili che sono caduti sotto le mani di terroristi disposti all'omicidio del proprio popolo per combattere gli invasori.



*American sniper*. Il terrorista noto come “il macellaio” punisce un uomo che collabora con i Marines uccidendo il figlio con un trapano.

Che cosa si può concludere da questo confronto? Si possono creare due termini di paragone filmico. Da un lato è significativa la differenza nel modo di raccontare le morti civili tra le guerre mondiali e quelle più recenti. Il cinema pone l'accento su una spersonalizzazione della guerra totale nella quale la morte su vasta scala rende gli omicidi atti senza nome e senza identità. Dall'altra, soprattutto la guerra in Iraq, è un conflitto di volti, di personalità, di rapporti contrastanti tra l'amicizia che nasce in mezzo alla guerra e l'incomprensibilità assassina di uomini disposti a uccidere la propria gente per “salvare” il paese. Le morti civili in guerra sono un paradosso di senso che vede sempre e comunque come vittima ultima il civile indifeso. Il secondo termine di paragone si può creare tra la morte civile come descritta in questi film, ovvero la violenza su persone che con la guerra non hanno nulla a che fare, e l'uccisione dell'attivista politico che si oppone alla guerra contrastandola spesso dall'interno. Per fare un esempio la condanna del piccolo Ivan in *L'infanzia di Ivan* o dei giovani antinazisti in *La Rosa Bianca-Sophie Scholl*. Morti civili dunque, ma la differenza consiste nel ruolo in guerra del soggetto ucciso. Ignari civili e attivisti, in ogni caso uomini che subiscono la guerra e che pagano con la vita le conseguenze di un mondo folle.

#### 4.17.2 VIOLENZA CARNALE E VIOLENZA MENTALE

Nel libro di Helga Schneider *Il rogo di Berlino* (1995) l'autrice racconta la vera storia della sua giovinezza, concentrandosi sulla presa di Berlino da parte dell'armata rossa. Nel libro viene descritto in modo realistico e profondo il modo in cui le donne berlinesi temessero l'arrivo dei russi, consapevoli che sarebbero andate incontro alla brutalità delle violenze sessuali di soldati forti del potere dei vincitori.

“Sul materasso dove si era consumato il sacrificio di Erika era rimasta una macchia di sangue grande come una mela. La fissai attonita; era come se l'accaduto riguardasse anche me; come se l'atroce episodio mi avesse precluso ogni futuro rapporto con l'altro sesso! Decisi che nessun uomo avrebbe mai potuto toccarmi; gli uomini erano solo bestie feroci.”  
(*Il rogo di Berlino*, Helga Schneider)<sup>1</sup>

Lo stupro di guerra e la schiavitù sessuale sono oggi riconosciuti dalle convenzioni di Ginevra come crimini contro l'umanità e crimini di guerra. Durante i conflitti gli stupri sono usati di frequente come strumento di guerra psicologica, nel tentativo di umiliare il nemico e minare il suo morale. Le violenze sessuali sono spesso sistematiche e complete, e i comandanti possono realmente incoraggiare i loro soldati ad usare violenza con i civili.

Molti film si concentrano su questo tema, utilizzandolo come punto fondamentale della trama o come situazione accessoria, ma sempre e comunque finalizzata a veicolare un messaggio di denuncia verso le violenze carnali che i civili subiscono in guerra. Spaziando dal Vietnam all'Iraq sono numerose le storie di giovani donne che hanno dovuto confrontarsi con la depravazione sia del popolo invasore che dell'esercito che tenta di difendere i propri confini.

Brian De Palma si dimostra particolarmente sensibile all'argomento, dirigendo due film, che come si è detto, sono un'analisi simile sugli orrori che la guerra comporta. *Redacted*, ambientato in Iraq, è stato anche scritto da De Palma, che firma una sceneggiatura cruda per un ritratto realistico e pungente sul ruolo dell'esercito statunitense in medio oriente. *Vittime di guerra* si basa su di un fatto realmente accaduto durante la guerra del Vietnam nel 1966, nominato *L'incidente della collina 192*. Entrambi i film ruotano attorno allo stupro di una giovane donna da parte di alcuni membri dell'esercito statunitense.

A causa di elementi che si ripetono nelle due opere è possibile considerare *Redacted* una rivisitazione e un'attualizzazione del dramma umano della guerra e delle violenze carnali dal Vietnam ai giorni nostri. Le storie vertono infatti sull'analisi degli istinti primordiali dell'uomo che hanno libero sfogo in situazioni estreme come la guerra, quando lontano dalle regole della società l'invasione di un paese diventa il teatro per la soddisfazione squallida e bramosa dei più bassi istinti umani. Innanzitutto De Palma sottolinea il potere nelle mani dei soldati americani di disporre come meglio ritengono delle vite del popolo invasore.

In Vietnam il gruppo protagonista della vicenda si muove nei villaggi dei civili con la stessa onnipotenza del Sergente Maggiore Robert “Bob” Barnes in *Platoon*,

---

<sup>1</sup> Schneider H., *Il rogo di Berlino*, Adelphi, Milano, 2004

arrogandosi il diritto di molestare gli innocenti vietnamiti in base al proprio gusto. Lo stesso avviene in Iraq con *Redacted*, dove è ancora una volta il gruppo ad essere protagonista, nella veste di branco affamato che girovaga per una foresta appena diventata di sua proprietà e che assume la dimensione di uno spazio di gioco. In ogni branco però esistono dei contrasti, e così in entrambi i film viene lasciato spazio alle dinamiche interne al gruppo, nel quale si delineano dei ruoli chiave.

### L'obiettore di coscienza



**PFC Eriksson**  
(Michael J. Fox)



**Lawyer McCoy**  
(Rob Devaney)

Si oppongono alle intenzioni del gruppo. Contraddistinti da alta moralità si scontrano pesantemente con il leader che ha avuto l'idea dello stupro. Subiscono il rifiuto da parte del branco e vengono considerati traditori.

### Il capobranco



**Sergente Tony Meserve**  
(Sean Penn)



**Reno Flake**  
(Patrick Carroll)

Gestisce la situazione decidendo i ruoli all'interno del gruppo. Di dubbia sanità mentale è dominato dall'amore per la violenza e per la guerra. Considera i nemici come animali da sterminare.

### Il braccio destro



**Caporale Thomas E. Clark**  
(Don Harvey)



**B.B. Rush**  
(Daniel Stewart Herman)

Ancora più violento del capobranco ma meno intelligente. Viene dipinto come una macchina da guerra ottusa e ingenua, che non comprende lo spessore morale e la portata emotiva delle azioni che compie. Totalmente privo di empatia per il nemico.

### L'indeciso



**PFC Antonio Diaz**  
(John Leguizamo)



**Angel Salazar**  
(Izzy Diaz)

Non gli piace ciò che accade e preferirebbe non assistere. La grande ingenuità e la vigliaccheria lo portano a evitare lo scontro con qualsiasi membro del gruppo. Resta parzialmente esterno alla storia ma si rende comunque colpevole di ciò che accade.

Oltre ai ruoli che si delineano nella vicenda anche il canovaccio delle trame è molto simile, dividendosi in alcune fasi.

**Fase 1:** presentazione di una situazione di guerra dominata dai suoi combattimenti e che si svolge come un lavoro di routine da parte dell'esercito.

**Fase 2:** decisione di un gruppo di militari di attuare uno stupro su una civile del paese invaso. Iniziano a ramificarsi le dinamiche tra i diversi membri del gruppo rispetto a cosa fare e come svolgere l'operazione in segreto.

**Fase 3:** Attuazione dello stupro. Vi è ormai una netta divisione dei ruoli e i contrasti si fanno espliciti e definitivi.

**Fase 4:** il personaggio precedentemente definito "obiettore di coscienza" enuncia l'accaduto ai vertici militari ed è visto con sospetto, quando non direttamente minacciato, dai soldati che hanno preso parte alla violenza carnale.

Un fattore analizzato da De Palma, che si pone come una denuncia dell'atteggiamento delle alte cariche militari è l'omertà e in definitiva un comportamento protettivo e giustificante nei confronti di questi atti. Risulta anzi che anche le alte gerarchie non vedano di buon occhio coloro che denunciano, ritenuti una prassi all'interno della follia della guerra.

Così sia in *Vittime di guerra* che in *Redacted* è presente la scena della denuncia alle autorità militari, che vorrebbero evitare di prendere provvedimenti nei confronti dello scandalo e insinuano che il denunciante sia una serpe traditrice in seno all'esercito. Questo momento è poi seguito dall'interrogatorio ai membri del gruppo che si sono macchiati di violenza carnale, i quali cercano in modo goffo e indeciso una impossibile difesa per gli atti compiuti.

La scelta di non mostrare interamente lo stupro, ma velarlo con inquadrature mosse, veloci e di difficile decifrazione, rappresentano un ulteriore elemento stilistico comune ai due film, che nel non mostrare troppo optano per far immaginare allo spettatore il resto della violenza nella propria mente, in modo tale da rendersi conto dell'abominio compiuto dai soldati ai danni delle ragazze indifese.

Infine un'ultimo elemento comune alle pellicole consiste nella rielaborazione del trauma da parte del soldato che non si è unito alla violenza una volta conclusa la guerra. Se Eriksson sogna ciò che è successo sull'autobus, traducendo il suo sonno in un grande flashback che è di fatto un ricordo-incubo, il Lawyer McCoy tornato dall'Iraq è un uomo profondamente disturbato dai sensi di colpa per non aver impedito lo stupro di una ragazza innocente.

I due film rappresentano quindi lo stesso evento ambientato in due tempi e contesti diversi. Tuttavia le forti similitudini che De Palma pone in essere nelle pellicole rappresentano lo sforzo del regista per catturare l'attenzione su un concetto antropologico. Nonostante cambino le motivazioni delle guerre, le parti in causa, le armi, il modo di combattere, ciò che vi è all'origine è sempre una primaria condizione mentale umana che si traduce in atti di brutalità sulla fazione innocente del conflitto, e che darà origine a traumatiche conseguenze a livello psicologico.





*Vittime di guerra* (in alto) e *Redacted* (sotto). La denuncia del soldato che ha assistito allo stupro e l'interrogatorio a uno dei responsabili.

Anche in *Tra cielo e terra* di Oliver Stone è presente l'elemento dello stupro, questa volta da parte dei vietcong ai danni della protagonista Le Ly, una semplice contadina vietnamita. Quando questa viene portata a ridosso di una fossa per cadaveri vuota in una notte piovosa, subisce un sommario interrogatorio, durante il quale viene accusata di essere una collaborazionista americana. A differenza che nelle opere di De Palma, Oliver Stone fa del momento dello stupro un istante quasi onirico. Le inquadrature diventano dinamiche, con movimenti rapidi che stringono di volta in volta sui particolari di occhi e mani, e sempre inclinate per descrivere uno stato mentale alterato. Inoltre le immagini della violenza si alternano con quelle dei pensieri della protagonista, che per evadere da quel tragico momento ripensa al passato e ai momenti felici trascorsi con la famiglia nel suo amato villaggio. Questi vengono presentati come veloci flashback particolarmente significativi e carichi di una connotazione emotiva. Le conseguenze psicologiche dello stupro avranno grandi ripercussioni sulla vita della protagonista e incideranno profondamente sullo svolgimento della trama. Tra queste la difficoltà di Le Ly a ritrovare una vita normale e un sano rapporto con l'altro sesso, oltre alle difficoltà di crescere un figlio che le ricorda in ogni frangente la violenza subita dai vietcong.



*Tra cielo e terra*. Lo stupro di Le Ly e i suoi ricordi.

Tornando nel medio oriente anche *Il cacciatore di aquiloni* (Marc Forster, 2007). Nel 1979, durante l'invasione sovietica dell'Afghanistan, il protagonista Amir e suo padre scappano in Pakistan, da dove poi si trasferiscono in California. Prima della fuga però Amir stringe una forte amicizia con Hassan, figlio del servo di casa, appartenente all'etnia hazara. Hassan è vittima del razzismo di alcuni ragazzi razzisti afgani, che reputano gli hazari impuri. L'odio verso Hassan un giorno esplose in una violenza sessuale da parte del gruppo razzista ai danni del ragazzino, che rimarrà traumatizzato dall'avvenimento. Se la violenza su Le Ly in *Tra cielo e terra* era filtrata in qualche modo dalla dimensione onirica, dai flashback, e sottolineata da inquadrature dinamiche, lo stupro di Hassan in *Il cacciatore di aquiloni* è basato sul realismo della scena per comunicare la violenza di quest'atto. Non vi sono movimenti di macchina, ma inquadrature fisse, che descrivono con fisicità ciò che accade. Il dolore provato dal piccolo Hassan si rende quasi più tangibile quando, tornando a casa, perde delle gocce di sangue che con la loro connotazione rossa si rendono evidenti sul bianco della neve depositata a terra. Se prima la scena era fisica, ora è metaforica, la candida innocenza del giovane è stata rovinata per sempre da un atto ignobile che lo segnerà per sempre.



*Il cacciatore di aquiloni*. Lo stupro di Hassan e la perdita dell'innocenza.

Come si è avuto modo di vedere, le conseguenze della guerra che provocano traumi fisici e psicologici sono estremamente diffuse tra i civili e questi film denunciano tale condizione.

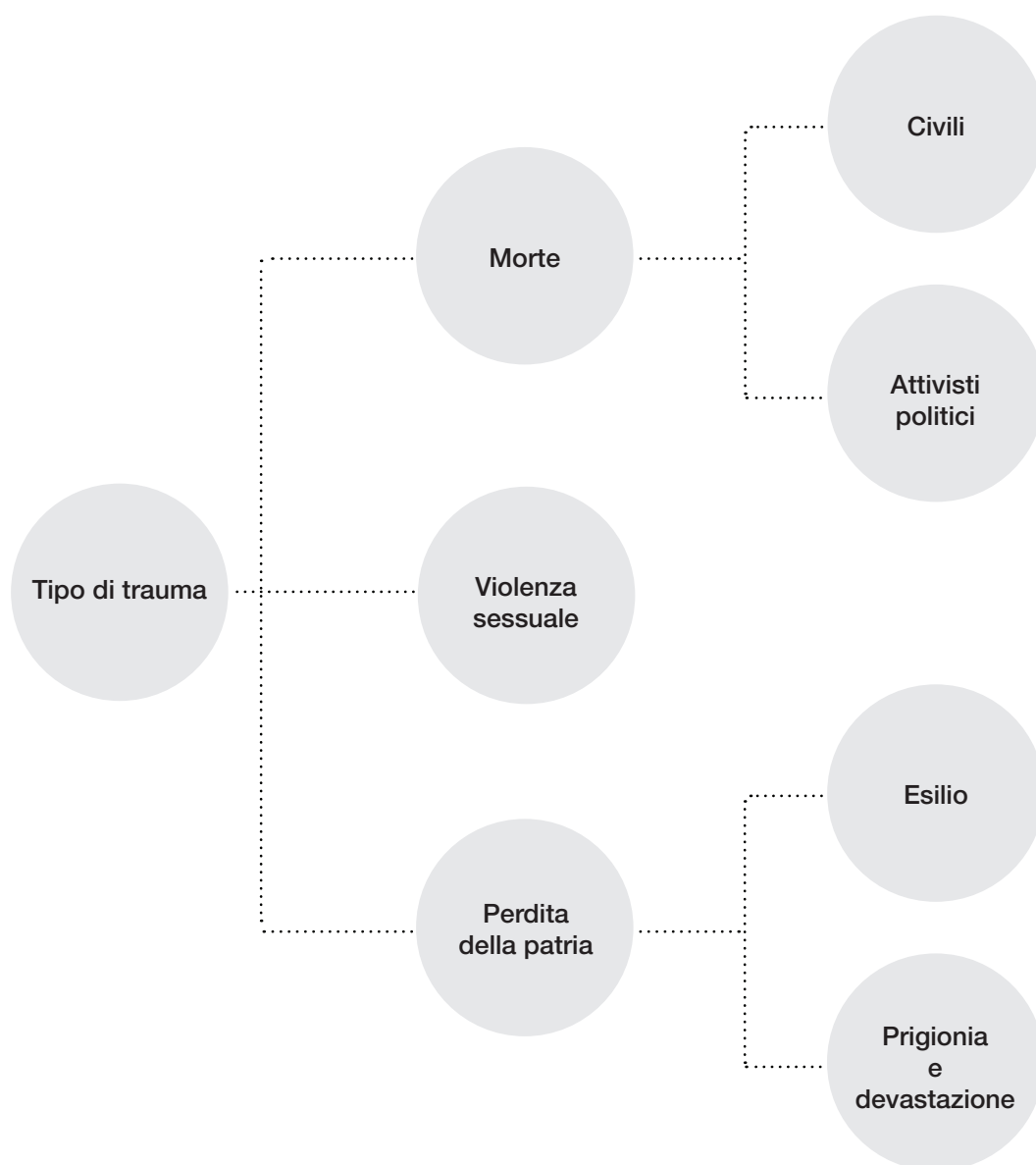
Ciò che subisce un popolo quando il proprio paese è in guerra presenta però una moltitudine di elementi complessi da descrivere, da analizzare e da portare sullo schermo sotto forma di narrazione. Tuttavia molte volte il cinema ha cercato di dare un'immagine approfondita e nel contempo più ampia possibile del disagio al quale sono sottoposti i civili sotto la morsa senza pietà della guerra.

Una dimensione difficile da narrativizzare ma quasi onnipresente è la perdita della propria patria da parte di persone costrette a fuggire, come in *Il cacciatore di aquiloni* o che scelgono di cambiare vita perchè ciò che hanno visto è così traumatico da non poter più restare nel luogo in cui hanno visto così tante violenze, come in *Tra cielo e terra*. Ma succede anche il contrario, basti pensare al personaggio di Dith Pran in *Urla del silenzio*, interpretato dallo stesso Haing S. Ngor che riveste anche il ruolo di padre di Le Ly in *Tra cielo e terra*.

Pran Dith finirà internato nei campi di lavoro cambogiani. Il programma dei Khmer Rossi di Pol Pot, infatti, è di deportare l'intera popolazione urbana nei campi per ricreare dal nulla una società basata sul comunismo agrario, secondo i dettami dell'Anno zero. Così come il padre di Le Ly, il personaggio è costretto a restare nel luogo di origine e vederlo distrutto ad opera degli eserciti invasori e dei ribelli locali. Oltre alla morte dei civili e alle violenze carnali che così frequentemente vengono perpetrate ai danni di questi, non va sottovalutato quindi il trauma di perdere il proprio luogo di origine, guardandolo mentre viene devastato da eserciti che cancellano il passato dei civili come se non avesse alcuna importanza e disponendo delle loro vite come meglio credono.

Il trauma dei civili in guerra si basa sulla perdita, della vita, della serenità, dell'innocenza e in definitiva della pace nel proprio paese, che viene calpestato col passaggio della guerra che tutto distrugge.

## Coinvolgimento dei civili nei traumi bellici



## 4.18 LUOGHI-SIMBOLO IN PATRIA

“Poi Buba disse una cosa che non dimenticherò mai.”

“...voglio tornare a casa.”

(*Forrest Gump*)

Spesso il cinema lavora sui contrasti, e sono proprio questi ad evidenziare quanto una condizione, un luogo o un evento possano rivestire una carica emozionale o caricarsi di senso per i personaggi. In molti film è attribuito un ruolo di primo piano ad alcune location che rimandano alle differenze tra la vita civile e quella militare.

I questi luoghi luoghi l'azione riveste una funzione connotativa, spiegando solo con una presenza estetica l'evoluzione della vita e della mente del soldato che percepisce la patria in modo diverso quando torna dal conflitto.

L'ambientazione si fa quindi personaggio e al tempo stesso involucro che accoglie molteplici dinamicità dei personaggi e dei rapporti che si evolvono tra questi.

I luoghi, nei film analizzati, sono principalmente due, ovvero il supermarket e il bar, e assumono due funzioni a tratti differenti, anche se talvolta sovrapponibili.

Ponendo questi interni prima o dopo l'esperienza bellica del protagonista essi vengono interpretati dallo spettatore in modo opposto, perchè sono il segno del tempo passato e di una normalità disperatamente cercata dalla maggior parte dei militari, ma impossibile da ritrovare.

Il personaggio percepisce il proprio cambiamento interiore e cerca rifugio nelle atmosfere che gli ricordano un passato pacifico, nel quale la propria ingenuità faceva sognare la guerra come un'orizzonte di gloria, per citare il film di Kubrik.

Ma l'ambiente è appunto solo un involucro e la nevrosi si sviluppa nel momento in cui il soldato si accorge di non essere più capace di trovare quella serenità ormai lontana, anche in luoghi che conservano il proprio aspetto esteriore e una connotazione visiva sempre uguale.

Così De Niro nel ruolo di Michael Vronsky in *Il cacciatore* sente l'impellenza di uscire da una casa che contiene troppi ricordi, confessando che per lui è troppo pesante il contatto con quel luogo, quando dice: “Devo andar via, devo uscire di qui.

Scusami, io sono lontano...sono molto lontano”.

#### 4.18.1 IL SUPERMARKET: LUOGO STATICO E INCOMPRESIBILE

Il supermarket è per definizione il luogo americano della normalità. Qui le famiglie passano molte ore e il fenomeno oggi si presenta ancora più ampio se si pensa alla creazione di giganteschi mal, vere e proprie città. I film analizzati presentano solitamente una situazione pre guerra, come in *Nato il quattro luglio*, dove un giovane Ron Kovic passa le sue giornate lavorando nel supermarket di famiglia. Successivamente il supermarket è il posto perduto, nel senso che il personaggio ha perso la capacità di ritrovare la serenità di un tempo tra le sue mura. Nasce così una doppia funzione di questo luogo: da un punto di vista esterno alla mente del reduce, esclusivamente filmico, viene utilizzato come espediente per dipingere un modello di comportamento e in un secondo momento la sua perdita. Da un punto di vista interno al personaggio esso figura come un sistema di valori nel modo di osservare l'ambiente, il cui cambiamento segue il processo di nevrosi post bellica del soggetto. Se taluni film utilizzano quindi il supermarket come luogo della felicità e della spensieratezza pre guerra ed altri si servono di esso per descrivere un mondo mentale ormai andato perduto, unendo queste visioni si ottiene un ponte narrativo che esplicita il ruolo dato al luogo fisico con chiarezza.

Il super market del "prima", come già accennato, è ben raffigurato in *Nato il quattro luglio*. Gestito dalla famiglia di Ron, il ragazzo lavora nel negozio aspettando la chiamata per entrare nel mondo militare. Le battute che vengono scambiate tra Ron e il padre chiarificano che da tempo il ragazzo è impiegato nell'attività e parlando con la protagonista femminile Donna il giovane tradisce una bellicosa impazienza di terminare il proprio servizio nell'azienda di famiglia.

Qui il supermarket è in definitiva rappresentativo di un lifestyle che non si addice a Ron, ansioso di abbandonarlo quanto prima nella promessa di una guerra vittoriosa.

*Il cacciatore* rappresenta invece l'esatto opposto del caso appena citato.

Quando Michael Vronksy torna dal Vietnam, unico dei tre amici a non essere quasi completamente impazito a causa dello stress della guerra, il tentativo di ricostruire una vita normale passa attraverso Linda, la protagonista femminile che lavora come impiegata nel supermarket della piccola cittadina. Così nell'accompagnarla al lavoro Michael viene invitato ad entrare, poichè nel posto lavorano molte persone che attendono il suo ritorno dal fronte. Qui il reduce si dimostra restio ad accogliere la richiesta. Il luogo rappresenta il simbolo della normalità perduta di Michael, lo stile di vita, lo schema di valori, le convinzioni e le abitudini che esso ha ormai cancellato dalla propria personalità e che la guerra ha contribuito con i suoi orrori a modificare drasticamente. Se Ron Kovic rifugge il supermarket perchè "luogo dell'ovvio", Michael lo interpreta come "luogo dell'impossibile" o "luogo dell'irrecuperabile" e rappresenta la timorosa consapevolezza dell'uomo che è conscio del proprio cambiamento interiore. Le vecchie conoscenze che lo salutano parlano delle medaglie del soldato con altisonanti parole come "eroe", ridendo sussurrano "abbiamo vinto", frasi che risulta vuota retorica per colui che ha conosciuto la vera guerra.



*Nato il quattro luglio* (in alto) e *Il cacciatore* (sotto). Il supermarket come simbolo della vita del soldato prima e dopo l'esperienza di guerra.

Altri casi in cui il supermarket è da identificarsi con il luogo-simbolo di una vita post guerra di reduci che identificano in esso il "totalmente altro" rispetto all'esperienza militare sono presenti in *Tornando a casa* e *Jarhead*.

Nonostante i molti anni di differenza nella produzione dei due film, essi ricorrono a un'espedito simile per comunicare l'estraneità della vita consumistica americana alla vita bellica. Si tratta infatti di due momenti della durata di pochi secondi, iscritti e contestualizzati però all'interno di scene altamente drammatiche, nelle quali i protagonisti esprimono le loro conclusioni circa il ritorno dal fronte e l'impossibilità di dimenticare ciò che hanno vissuto.

*Tornando a casa* propone l'inserimento di pochi secondi in cui Sally Hyde entra nel supermarket con l'amica Viola Munson, totalmente ignara che nel frattempo si sta



consumando l'epilogo delle vicende che vedono come protagonisti i due uomini che ama, le cui vite si sono intrecciate. Da una parte il marito Bob Hyde che si suicida perchè incapace di convivere col ricordo del Vietnam e dall'altra l'amante Luke Martin che diffonde la propaganda antibellica per evitare che altri ragazzi diventino reduci traumatizzati e paralizzati come lui.

Qui il supermarket è "l'alternativa", la preoccupazione di una vita sociale vuota che è incapace di relazionarsi con i reduci e con la profondità del loro trauma.

D'altra parte questo luogo è l'alternativa anche in *Jarhead*. Mentre il protagonista Anthony Swofford riflette attraverso un monologo interiore che ricorda la disperazione di Luke Martin, immagini dei suoi ex commilitoni ora diventati civili si susseguono in slow motion. Così uomini che fino a pochi giorni prima rischiavano la vita ora si ritrovano a lavorare come commessi nei corridoi dei supermarket, ripensando a ciò che hanno passato e riflettendo sull'incompatibilità della loro doppia vita.

Il fatto che nulla valga più molto per il reduce, che vede la vita civile come una condizione impossibile a cui tornare, è sottolineata dalle parole della canzone di Tom Waits *Soldier's things*, che si sente mentre scorrono le immagini conclusive del film con la funzione di comunicare ancora meglio lo stato d'animo del veterano.

"La roba di un soldato,  
il suo fucile e gli stivali pieni di sassi.  
Questo per il coraggio.  
Questo per me.  
E ogni cosa vale un dollaro  
in questa scatola."

(*Soldier's things*, Tom Waits)



*Jarhead*. Un frammento della scena finale.

Questo luogo riveste invece un ruolo sensibilmente differente in *I migliori anni della nostra vita*. Qui il capitano dell'aviazione Fred Derry, tornato dalla guerra, è costretto da esigenze puramente economiche a tornare a lavorare nello store che lo vedeva occupato anche prima del secondo conflitto mondiale. Inizialmente il personaggio non vuole riguadagnare la precedente posizione lavorativa in quanto, sperimentata l'adrenalina e la paga della guerra, ritiene che tornare ad essere un commesso sarebbe poco consona alla propria persona, ormai fortemente cambiata dall'esperienza bellica. Il ritorno forzato nello store come gelataio e commesso profumiere viene vissuto molto male da Fred, che in parte rimpiange lo stile di vita militare. Ecco dunque un esempio di utilizzo di una location come simbolo del distacco tra il mondo del soldato e quello civile nel quale il supermarket rappresenta la duplice inadeguatezza, che agisce su due livelli distinti. Su un piano personale si può parlare di inadeguatezza del reduce nei confronti del luogo-simbolo, ovvero l'impossibilità al riadattamento accompagnata dalla non volontà di effettuare tale radicale cambio di vita, vissuto come una regressione. D'altro canto il supermarket stesso, con le sue dinamiche relazionali interne e con i clienti, è inadeguato ad accogliere una personalità complessa come quella del reduce, che non legge più le regole della vita civile nello stesso modo in cui lo farebbe un qualsiasi cittadino.

Se *I migliori anni della nostra vita* funge da ponte tra due modi di vivere il supermarket come valore simbolico da parte del reduce, nel quale persona e luogo sono reciprocamente inadeguati, alcune pellicole dipingono questi luoghi esclusivamente con funzione esplicativa finalizzata ad evidenziare un contrasto. Si tratta di film che utilizzano la location come spunti riflessivi. La durata della scena qui ambientata è solitamente di pochi secondi e lo scopo è far emergere lo stato mentale di chi, uscito dalla guerra, si trova a contatto con questa realtà così diversa dalla giungla vietnamita o dal deserto iracheno. Questo modo di raccontare tale realtà si evidenzia in *Tra cielo e terra* e in *The hurt locker*, dove nonostante gli anni di differenza e la diversa ambientazione si evidenziano notevoli somiglianze. In entrambi i casi ciò che le inquadrature mettono in risalto è la grandezza del luogo e soprattutto la questione dell'aver tutto a portata di mano. Infiniti prodotti in quantità eccessive sono accatastati su scaffali stracolmi. Questo contrasto disorienta il personaggio, che ricorda la guerra e la precarietà delle risorse presenti nella propria vita durante il conflitto, le difficoltà a reperirle e spesso l'impossibilità della scelta sul tipo di alimentazione. Ciò accade sia per Le Ly, che dalla realtà rurale di un Vietnam in guerra si trasferisce nell'abbondanza degli Stati Uniti, che per William James, un uomo dedito alla guerra che trova l'ovvietà del supermarket insopportabilmente noiosa.



*Tra cielo e terra* (in alto) e *The hurt locker* (sotto). La difficoltà dei personaggi nel concepire l'abbondanza di prodotti a disposizione, a differenza delle condizioni precarie della guerra.

In conclusione, quando il supermarket riveste il ruolo di luogo-simbolo si evidenziano tre connotazioni che si legano sempre al concetto del cambiamento mentale di una persona che ha vissuto la guerra. Il supermarket è il "luogo dell'inadeguatezza", da rifuggire, per speranze di gloria o per un sentimento di timore post bellico (*Nato il quattro Luglio* e *Il cacciatore*). È il "luogo del compromesso", non desiderato e sofferto ma indispensabile per un riadattamento alla società (*I migliori anni della nostra vita*). Infine è "luogo del contrasto" tra una vita in guerra fatta di stenti e l'abbondanza di paesi ricchi come gli Stati Uniti (*Tra cielo e terra* e *The hurt locker*).

#### 4.18.2 IL BAR: TESTIMONE DEL CAMBIAMENTO

Se il supermarket è un elemento inserito all'interno del film come una sorta di flash, circoscritto in scene brevi che danno allo spettatore uno spunto di riflessione circa la condizione del personaggio, il bar è il rifugio del reduce, che attraverso l'alcol e la compagnia cerca attimi di serenità per dimenticare la guerra. Le scene all'interno di questa location sono spesso micro capitoli nel tessuto della trama, dal carattere fortemente esplicativo. Se nel supermarket il reduce osserva in silenzio gli scaffali, viaggiando con la mente nei teatri di guerra che ha vissuto, e il pubblico deve interpretare tali pensieri, nel bar l'aspetto verbale è fondamentale. Qui emergono le verità belliche di uomini che hanno visto amici morire, ucciso soldati e civili, e turbati dai sensi di colpa esprimono le loro angosce davanti al loro bicchiere. Un'ulteriore differenza si riscontra nel momento della trama in cui far convergere i personaggi nel luogo -simbolo. Così come il supermarket è reso evidente sia prima che dopo la guerra, con una netta prevalenza della seconda opzione, anche il bar è il luogo dell'esperienza post bellica, ad esclusione di rare eccezioni.

Ancora una volta è *Il cacciatore* a rappresentare uno dei modi più articolati di descrivere le dinamiche mentali utilizzando il luogo fisico come trasposizione mentale di uno stato d'animo. Nel film il bar rappresenta l'amicizia, è qui che vengono cementificati i rapporti quasi fraterni del gruppo protagonista. Inizialmente esso viene utilizzato dal regista Cimino per descrivere i rapporti che intercorrono tra i vari personaggi e delinearne i profili caratteriali. L'atteggiamento confidenziale e scanzonato degli amici rappresenta uno stato mentale pre guerra dal gusto immaturo, gioviale e non ancora pronto ad affrontare la violenza del Vietnam. Gli argomenti di discussione sono ovvi e superficiali: il football, le battute squallide e semplici, gli scherzi ripetitivi tra amici.



*Il cacciatore*. Bar, situazione 1.

Il secondo passaggio avviene durante il matrimonio che occupa di fatto tutta la prima parte del film. Qui i tre amici Mike, Nik e Steven che partiranno di lì a poco per combattere in Vietnam incontrano un veterano traumatizzato da ciò che ha visto. Al rifiuto dell'uomo nei confronti delle richieste del gruppo di parlare della guerra, questi iniziano a diffamarlo irridendolo, ma l'uomo in primo piano resta inflessibile. Si tratta del primo momento nel film in cui il tema del PTSD emerge, ma i protagonisti non sono ancora in grado di comprenderlo.



*Il cacciatore. Bar, situazione 2.*

Il film prosegue poi la sua descrizione dell'arco evolutivo nei personaggi mostrando quello che può essere interpretato come il terzo passaggio. Esso descrive l'euforia dei giorni che precedono la partenza delle tre reclute. Il morale è alle stelle e la scena segue un doppio registro. Dapprima le inquadrature fisse e prolungate contrastano con il chiassoso e movimentato atteggiamento del gruppo di amici, ma improvvisamente la scena si fa seria e riflessiva, con il gestore del locale che inizia a suonare il piano e i primi piani dei singoli personaggi che iniziano a riflettere introspettivamente su ciò che li aspetta. Si tratta di un brusco cambio di ritmo nella vicenda e descrive il passaggio alla serietà traumatica e violenta della seconda parte delle pellicole. Tutta la narrazione che avviene in Vietnam segna inoltre l'evento shock e divide come uno spartiacque il prima e il dopo, spaccando il film in tre sezioni nette. Il fatto che subito dopo questa scena il pubblico venga catapultato nel mezzo del conflitto in Vietnam, tra esplosioni e morte, rende il terzo momento del bar ancora più significativo, come degna conclusione di un capitolo che sarà ricordato con dolore per il resto della vita del gruppo.



*Il cacciatore. Bar, situazione 3.*

Il quarto e ultimo momento del film ambientato nel bar è la triste e riflessiva conclusione della pellicola. Dopo il funerale di Nick si ritrovano tutti insieme nel solito bar gestito da uno di loro, tutti vestiti da funerale tranne Mike in divisa militare. Il silenzio fatto di sguardi e di dolore viene rotto da un membro del gruppo, che inizia sommessamente a intonare la canzone di Irving Berlin *God bless America*. I toni patriottici stridono con il male che il paese ha provocato ai personaggi, e mentre gli amici brindano a Nick i loro cuori sono divisi tra un sentimento di appartenenza patriottico e la consapevolezza che l'amata patria ha dato vita a così tanta morte e violenza che difficilmente essi potranno dimenticarli. Il bar in *Il cacciatore* è il luogo della mutevolezza della vita dell'evoluzione dei personaggi.



*Il cacciatore. Bar, situazione 4.*

Esiste poi tutta una tradizione di film sulle conseguenze di guerra che vedono il bar come luogo di introspezione, un porto sicuro dove il reduce cerca di dimenticare. Basti ricordare a questo proposito *Nato il quattro luglio* e *Jackknife* solo per fare degli esempi. Un film interessante perchè unisce questi due aspetti, ovvero quello evolutivo ed introspettivo è *Oltre le regole - The messenger*.

Esso affronta il mutamento e la crescita del rapporto personale dei due protagonisti Will Montgomery e Tony Stone, che mentre di giorno rivestono il ruolo pubblico di militari granitici, che notificano le morti dei soldati ai famigliari degli stessi, di notte si confrontano facendo emergere le proprie debolezze e intrecciando i propri traumi psicologici derivanti dalla guerra. Quando hanno il loro primo momento si confronto nel bar, i due personaggi vengono ripresi di profilo, con i volumi del viso che emergono dal buio, come a indicare due personalità borderline, schive, la cui mente è immersa in un profondo abisso di dolore.

Il secondo momento invece, pur mantenendo l'atmosfera del buio e della spigolosità delle forme, si muove in un clima più rilassato, i due si sono ormai conosciuti ed inizia quel lento processo di abbattimento dei muri interiori basato sul rapporto verbale che porterà i due a trovare reciprocamente una valvola di sfogo nella comprensione dell'amico. Il film rappresenta dunque un'eccezione poichè il luogo-bar diventa teatro di una dialettica che affonda le radici nei rapporti umani e non si riduce a luogo in cui annegare ricordi di traumi troppo difficili da rimuovere. Il cambiamento interiore conserva lo stilema di un'iconografia che contribuisce a comunicare al pubblico il mantenimento di uno status mentale che, per quanto possa mutare, trava la sua causa prima nel trauma di guerra.

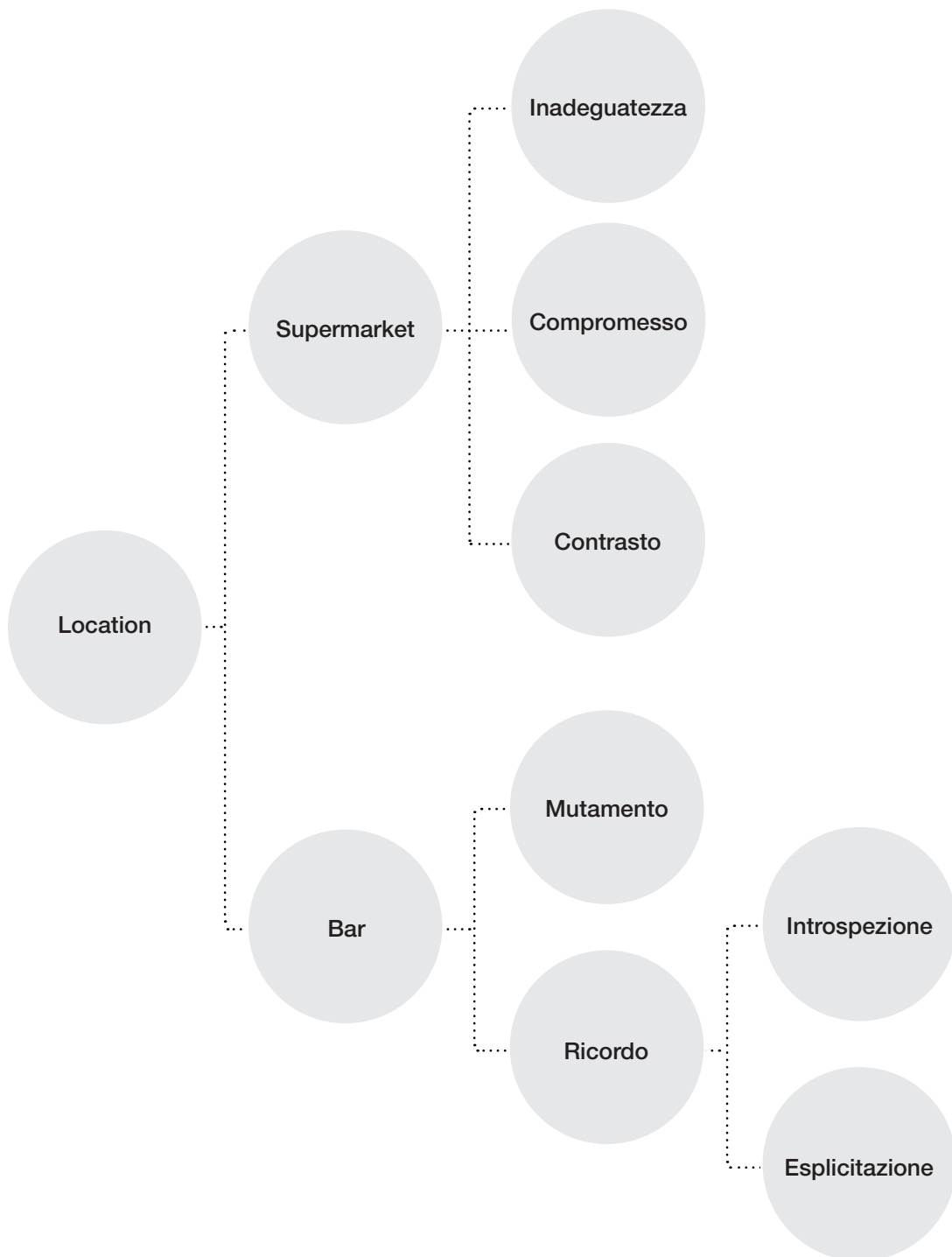


*Oltre le regole - The messenger.* La prima scena nel bar descrive la lontananza tra i due personaggi (in alto). La seconda rivela un avvicinamento dovuto al passato che vede esperienze estreme di guerra provate da entrambi (sotto).

Anche il bar dunque prevede una divisione nel significato che il luogo-simbolo ricopre all'interno della narrazione. Si passa così dal "luogo del mutamento" presente in *Il cacciatore* per descrivere come cambiano una personalità e un gruppo di persone dopo l'esperienza di guerra, al "luogo del ricordo" che si divide in "introspezione" ed "esplicitazione" del malessere personale, presenti entrambi in *Oltre le regole - The messenger*.



## Luoghi - simbolo in patria



**05 CONCLUSIONI:  
IL DESIGN E LA MODULAZIONE DELLE CONSEGUENZE DI GUERRA  
ATTRAVERSO CINEMA E MASS MEDIA**

## 5.1 CINEMA ETERNO E PRODOTTI MULTIMEDIALI “USA E GETTA”

A conclusione dell'analisi svolta è possibile effettuare una riflessione circa il ruolo dei film studiati all'interno del tessuto sociale e le conseguenze che questi attuano in esso. Le numerose osservazioni e i confronti tra opere cinematografiche che adottano ed elaborano il tema delle conseguenze post traumatiche di guerra permette di comprendere come l'opera cinematografica sia un oggetto di design efficace e utile al fine della **comunicazione di un messaggio**.

Ad oggi l'universo audiovideo sta vivendo una situazione di **congestione contenutistica**, dovuta prevalentemente alla scarsa qualità (quando non totale inutilità) del materiale prodotto.

Basta osservare le statistiche sempre aggiornate del sito ufficiale di *Youtube* per avere un riferimento circa i consumi multimediali aggiornati al 2015.

### Statistiche Youtube 2015<sup>1</sup>



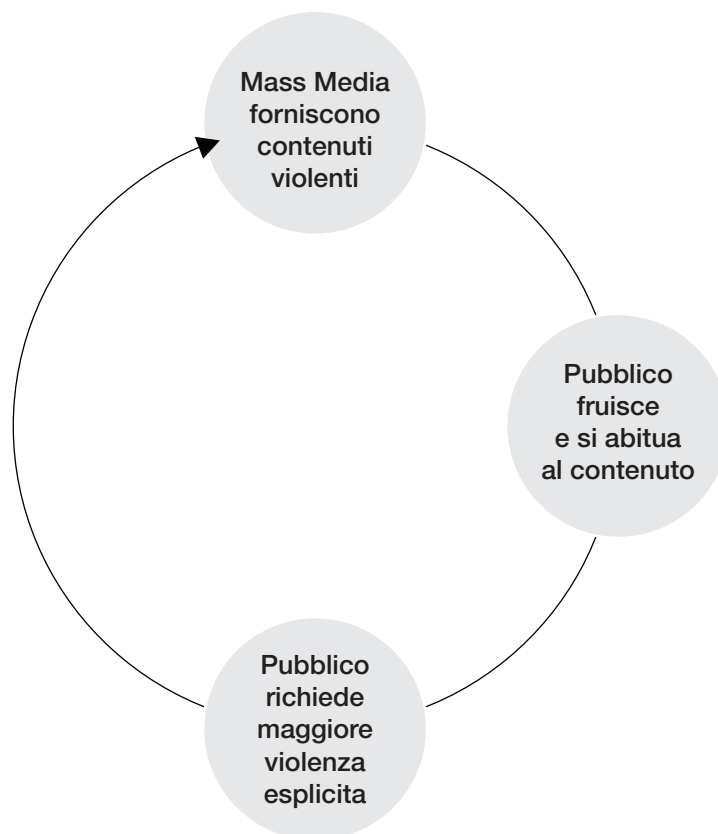
<sup>1</sup> Statistiche presentate direttamente dal sito [www.youtube.com](http://www.youtube.com) nel settembre 2015

Siti come *Youtube* forniscono quindi quella “materia prima” che grazie alla viralità si impone come materiale audiovisivo di largo consumo, caratterizzato quasi da una totale **situazione a-critica** della distribuzione in rete.

Questa concezione nella diffusione di contenuti provoca non poche conseguenze negative sulle modalità con le quali l’offerta intrattenitiva gratuita si presenta all’utente finale.

La guerra e le sue conseguenze rientra in una delle categorie più complesse da circoscrivere ed analizzare per comprenderne la diffusione in rete e le modalità di fruizione. Data la complessità del tema sarebbe impossibile semplificare il dato soffermandosi al solo materiale “usa e getta” di un canale come *Youtube*, ma si rende necessaria un’analisi più completa e complessa del fenomeno.

La presenza massiva di contenuti violenti che riguardano la guerra e le conseguenze si estende a una cultura massmediatica attuale dove vige la diffusione di materiale video finalizzato alla rappresentazione realistica di ciò che avviene al fronte.



Meccanismo di autoalimentazione della domanda e offerta di contenuti violenti sul tema guerra in rete e tramite i maggiori mass media

L'atteggiamento massmediatico nei confronti della violenza, quindi prevalentemente dei contenuti che riguardino vittime di guerra e caos dei combattimenti, consiste in una **commercializzazione-spettacolarizzazione dell'evento**.

L'atto bellico negli anni è divenuto parte di un macabro show business, che d'altra parte però presenta la realtà di zone di guerra col realismo al quale i mass media stessi hanno abituato il pubblico a fini informativi e/o socio-politici.

La risposta a questa crescente richiesta e consumo del tipo di materiale citato consiste in parte in riprese di truppe televisive specializzate, che spesso piegano la realtà in favore di una politicizzazione e spettacolarizzazione mediatica, mentre la restante e maggior parte è data da video amatoriali (molte volte si tratta di riprese tramite cellulare) che trovano il loro naturale sbocco in programmi come *YouReporter*. Il mercato dei video di guerra è quindi ad oggi intasato da queste due forme di intrattenimento, che corrispondono ad un atteggiamento in parte superficiale del consumatore.

Se il materiale presente in rete è di qualità scadente e spesso di bassi contenuti, la fruizione di questo da parte della massa del pubblico è la modalità "usa e getta". Difficilmente chi naviga in internet e fruisce questi video li conserva per revisionarli in un secondo momento, e spesso vengono visionati con distrazione e velocemente. In definitiva si può parlare di materiale "monouso", costruito per saziare bassi appetiti istintivi di violenza e curiosità, ma presto caduto nell'immenso oceano dei video messi in rete e subito dimenticati, magari dopo un quarto d'ora di celebrità, per citare Andy Warhol.

The screenshot shows a YouTube search for 'isis'. The search results are as follows:

- 2015-04-17 Capture of ISIS fighters in Barzeh. Assault on an ISIS-Headquarter in Qaboun (Damascus)** (1,019,347 visualizzazioni) - Labeled: **Violenza**
- European Migrant Crisis: A Trojan Horse For ISIS Invasion!** (14,994 visualizzazioni) - Labeled: **Giornalismo sensazionalistico**
- L'ISIS in 5 minuti** (128,061 visualizzazioni) - Labeled: **Semplificazione mediatica**
- ISIS in Iraq, le terribili immagini della strage jihadista, il genocidio degli yazidi** (129,952 visualizzazioni) - Labeled: **Violenza**
- ISIS Executes 2 Shia Spies by Blowing Up Building On Them** (1,553 visualizzazioni) - Labeled: **Violenza**

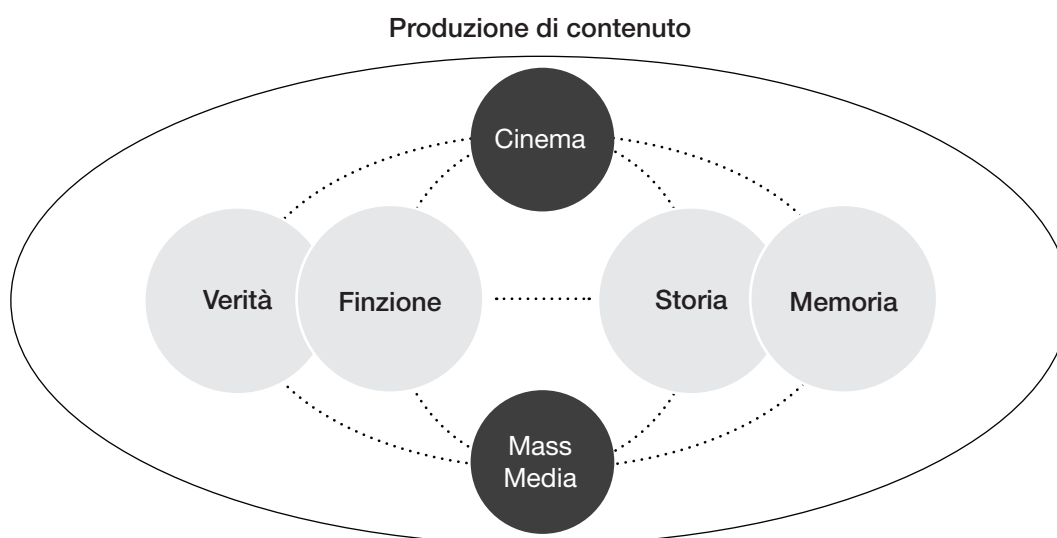
Risultati ottenuti sul sito *Youtube* digitando "Isis" ( Settembre 2015).

L'analisi deve però ampliarsi per comprendere la **differenza tra cinema e cultura audiovisiva di massa** indagando la rappresentazione della guerra nel Novecento, dove la rappresentazione del fenomeno ha subito inversioni di tendenza e si è resa protagonista col passare del tempo del mezzo di comunicazione principale, saturandone i contenuti.

Quali sono le differenze tra un'opera di design come il cinema e la rappresentazione della guerra e delle sue conseguenze nel vasto oceano mediatico che punta alla massificazione della rappresentazione contenutistica ricorrendo alla forma realismo-spettacolarizzazione incrementativa?

L'elaborazione culturale di questi fenomeni, che sono di per sè complessi e sfuggenti, devono tenere conto di **paradigmi del pensiero postmoderno** come la ridefinizione dei concetti di *verità e finzione* e *storia e memoria*.

Essi si ridefiniscono attraverso modelli multidisciplinari all'interno dello show intrattenitivo contemporaneo, filtrati dai mezzi di comunicazione.



Sfere di contenuti contrastanti derivanti da cinema e mass media

Entrambe le forme di produzione contenutistica, il cinema e i mass media tra i quali internet e la tv capeggiano, comprendono una **rielaborazione** di questi paradigmi **a livello multidisciplinare**, di tipo sociale, antropologico, storico e intrattenitivo.

Se il cinema dichiara la propria finzione fin dal principio e va alla ricerca di una verità di fondo ed alla esplicitazione di questa, i mass media deviano verso la distribuzione di realtà fattuali che non sono filtrate ma rappresentano ciò che accade.

Tuttavia nel modo di presentare questa realtà si effettua sempre una scelta che influenza il racconto di una storia, dando vita come nel cinema a una memoria collettiva basata sulla rappresentazione di un fenomeno.

Nasce allora una differenza fondamentale tra il cinema come oggetto di **design funzionale alla comunicazione di un messaggio** e la **massa mediatica con funzione informativa/intrattenitiva**.

Il film è un'opera complessa, che dal momento dell'idea del soggetto, tradotta poi in sceneggiatura, fino alla produzione e al montaggio finale, viene seguita e curata nei dettagli da professionisti che concorrono alla realizzazione di un prodotto di qualità. Il design della comunicazione è una componente fondamentale del mezzo filmico, che è finalizzato ad un'analisi di un fenomeno che si traduce in messaggio per il pubblico.

Le conseguenze di guerra in quanto fenomeno polisignificante e complesso sono interconnesse tra loro sulla base di **due elementi** imprescindibili non solo alla elaborazione artistica ma anche allo stesso ruolo dell'essere umano: la **comprensione** e la **comunicazione**.

Per quanto concerne la comprensione, essa avviene perchè rielaborando col mezzo filmico un evento e riproponendolo allo spettatore è possibile analizzarlo nei numerosi e sfumati aspetti che lo compongono per capirlo a fondo.

La comunicazione è invece un modo di rielaborare il suddetto evento metaforizzandolo in un'opera di design e dunque per mezzo dell'arte.

La dimensione del mito, fin dall'antichità, ha costituito un modo per rinchiudere la realtà in una forma di narrazione, ma il modo in cui ieri come oggi tale narrazione viene modellata e comunicata è una forma fondamentale di design.



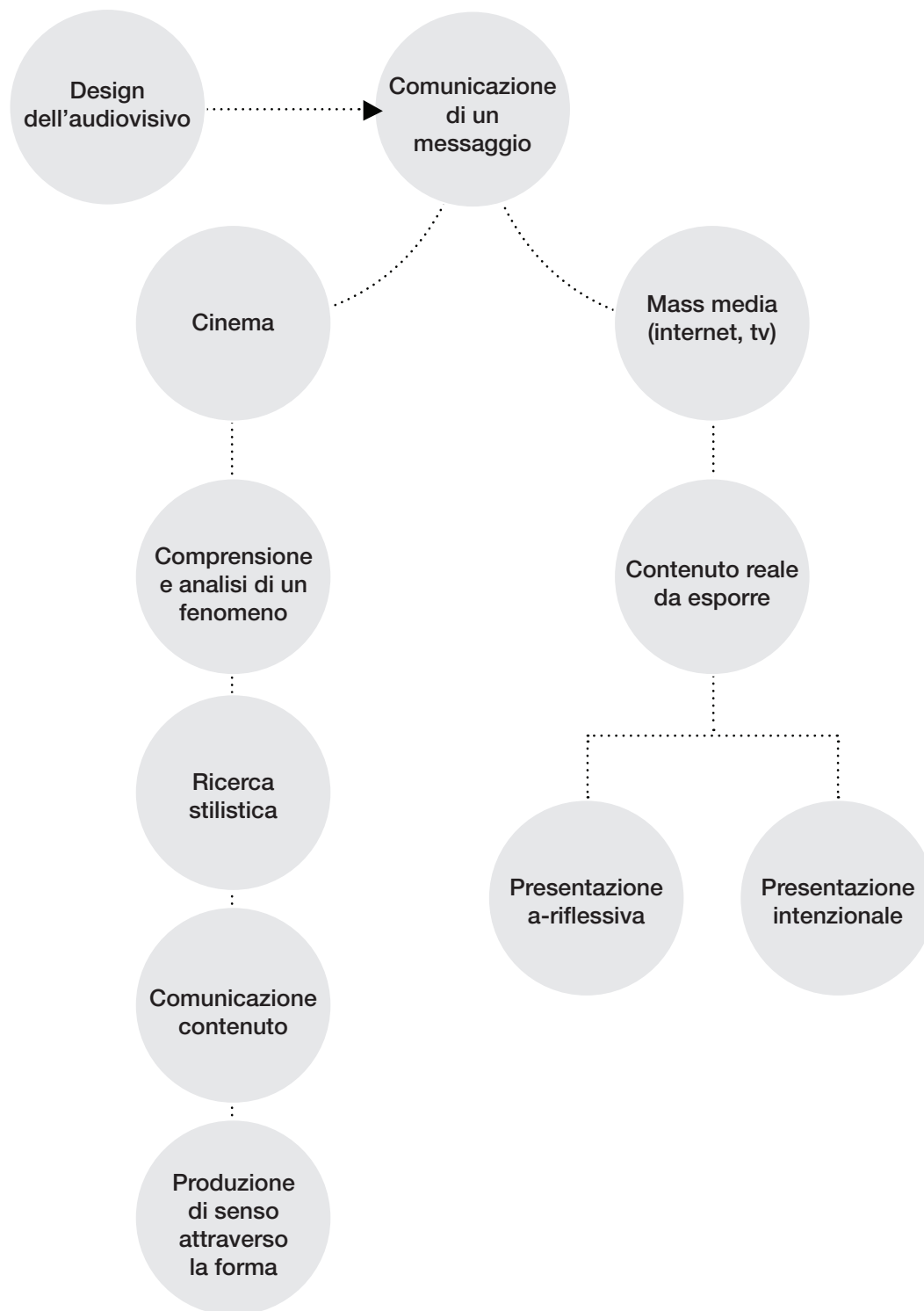
Le similitudini tra *Rendition-Detenzione illegale* (a sinistra) e una fotografia scattata da un soldato americano nel carcere di Abu Ghraib, protagonista dello scandalo delle torture su prigionieri iracheni del 2004.. A Satar Jabar, il detenuto qui ritratto, veniva detto che avrebbe ricevuto una scossa elettrica se fosse caduto dal supporto sul quale era stato posto, il film insiste sull'analisi della condizione emotiva del detenuto durante le torture.







Il film *Brothers* (nella pagina precedente) analizza la prigionia di un Marine da parte dei ribelli talebani durante la guerra in Iraq, narrando l'utilizzo del mezzo mediatico per la diffusione del terrore. Sopra una foto diffusa dallo Stato islamico dell'Iraq e del Levante (Isil) su un sito militante mostra un'esecuzione di massa, da parte di suoi combattenti a volto coperto, di decine di soldati iracheni catturati nella provincia di Salahuddin nel Giugno 2014 (in alto), e un frame dal video *Messaggio firmato con il sangue*, diffuso dall'Isis nel Febbraio 2015 mostra la decapitazione dei 21 copti egiziani rapiti in Libia.



Come si è detto una delle conseguenze principali della guerra sulla mente di chi ne viene a contatto è l'insorgere del PTSD, un disturbo mentale che si riflette sulla realtà che circonda la persona affetta da questo stato paranoide.

Il cinema deve quindi descrivere una situazione interiore, intima e rifletterla in una narrazione coerente.

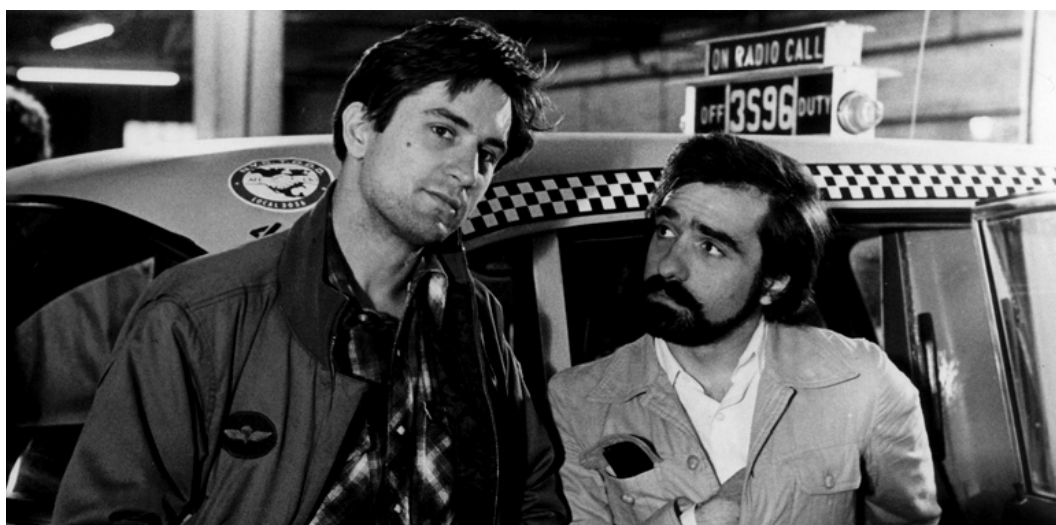
Si prenda l'esempio di *Taxi Driver*, un film che parla sottilmente della guerra nel Vietnam senza mai mostrarla, ma in grado di presentare con forza le conseguenze sul piano psicologico. Il protagonista Travis è l'oggetto e il soggetto della storia, che dopo l'esperienza bellica si trova catapultato in un mondo non più suo.

Ecco dunque i passaggi di una sceneggiatura il cui scopo è la comunicazione di un messaggio tramite narrazione.

### 1. Comprensione e analisi di un fenomeno

Paul Schrader (sceneggiatore del film) ha raccontato che fonte di ispirazione per *Taxi Driver* furono i diari dell'aspirante omicida di George Wallace, Arthur Bremer. Gli scritti di Bremer furono pubblicati negli USA con il titolo *An Assassin's Diary* e permettono di comprendere la malattia mentale legata alla paranoia e violenza che viene poi fatta confluire nella personalità di Travis.

La critica ha indicato *Taxi Driver* come il primo film che, seppure indirettamente, ha raccontato **l'impatto della guerra del Vietnam sui soldati** che hanno combattuto nel conflitto. Lo stile di vita rude e la scelta di un impiego poco pagato e senza sbocchi evocano le esperienze di molti veterani che hanno sofferto del disturbo da stress post traumatico, persone con disordini mentali e fisici e che non sono state ricompensate dalla società e dal governo per quello che hanno dato durante le guerre. La **materia prima** per la creazione del film è quindi presente con una solida base che affonda le sue radici nella realtà.



*Taxi Driver*, foto dal backstage. Robert De Niro e Martin Scorsese.

## 2. Ricerca stilistica

Tutte le caratteristiche estetiche che il mezzo filmico offre vengono studiate al fine di creare un mix stilistico dato da tipo di montaggio, inquadrature, luci, suono e tutto l'universo che concorre alla creazione di un film. Nulla viene lasciato al caso, come si evince dalla scelta di Scorsese di filtrare molte scene del film attraverso il colore rosso che corrisponde alla metafora della violenza e dei sentimenti dei personaggi.

**L'estetica è funzionale al messaggio.**



*Taxi Driver*, particolare degli occhi di Travis.

## 3. Comunicazione contenuto

Il film concorre alla **sensibilizzazione nei confronti di un tema.**

La capacità del mezzo di arrivare alla massa del pubblico, ma non gratuitamente (se si escludono lo streaming pirata e i passaggi televisivi) comporta la produzione di opere spesso di alta qualità, per le quali molte figure professionali hanno collaborato al fine di ottenere un'opera che rispecchiasse professionalmente i dettami stabiliti. Questo è dovuto a **(4) produzione di senso attraverso la forma**, spesso assente nelle riprese di guerra, che si basano forzatamente su riprese caotiche e/o casuali.

## 5.1.1 MEMORIA STORICA E MEMORIA MASSMEDIATICA

La differenza tra cinema e mass media ad oggi si impone soprattutto per quanto riguarda il concetto della memoria all'interno del flusso narrativo che da essi proviene. Dai film analizzati è emersa la prospettiva di una memoria come metodo per **decostruire modelli di formazione identitaria** che si legano a concetti tenuti nascosti per decenni perchè scomodi a livello militare/governativo, garantendo una riflessione che si allontana dalla cristallizzazione iconica o fuga dal "video del momento" che diventa immediatamente "passato" nella fame di news della società contemporanea giornalmisticamente ipertrofica.

Paul Connerton (1989) intende la memoria culturale che si è resa evidente in questo caso all'interno delle pellicole, come un "**act of transfer**", un atto artistico situato nel presente dell'industria cinematografica nel quale il passato viene in qualche modo decostruito, e le cui norme, valori e fatti sono immessi in un flusso che si rende quindi simbolo/portatore di una conoscenza.

Tali transazioni emergono da una dinamica che contiene in sè contrasti e connessioni tra passato e presente, individuo e collettività, sfera privata e pubblica, potere e assenza di potere, storia e mito.



*Act of transfer* dalla realtà fattuale alla realtà filmica

Il materiale non rielaborato presente in rete crea un substrato di memoria societaria senza indirizzamento di significato, perchè venga prodotto senso invece deve nascere e costituirsi una narrazione, che nel caso delle conseguenze di guerra va a prendere il tessuto della **memoria storica** per farlo diventare "racconto" e renderlo comprensibile trasferendo un messaggio.

La narrazione della storia e la memoria del passato sono due cose evidentemente differenti, e dal loro intreccio scaturisce l'opera artistica la cui peculiarità è il tentativo di non dimenticare, elemento assente nel fluire della notizia in rete o in tv che necessita della ricerca della novità per dissetare un pubblico sempre più ossessionato dallo scoop dal contenuto estremo.



*Conseguenze della guerra* (Pieter Paul Rubens, 1637-1638, Galleria palatina, Firenze).  
L'arte ha sempre cercato di comprendere la guerra e i traumi che ne conseguono, potendo rielaborare questo tema attraverso mezzi che, dissociandosi dalla realtà, si caricano di una compenete emotiva introvabile nella sola descrizione dei fatti.  
Il quadro raffigura un soggetto mitologico-allegorico, legato a riflessioni maturate dall'autore durante le sue missioni diplomatiche nella Guerra dei Trent'anni e alla consapevolezza dell'inutilità della guerra.



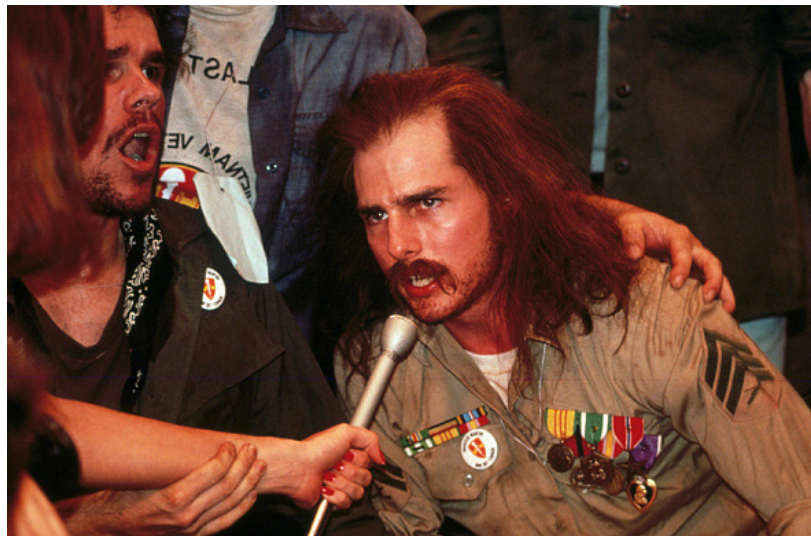
Sopra - Un soldato affetto da shellshock viene sottoposto a trattamento elettrico shock durante la Prima guerra mondiale.  
(Dall'archivio storico del *National Museum Of Health And Medicine*)  
Sotto - Scena tratta da *Regeneration*.



Sopra - Un soldato della fanteria americana viene confortato da un altro soldato nell'area Haktong durante la Guerra in Corea , 28 agosto 1950. (*US Army Korea Immagine*, archivio storico).

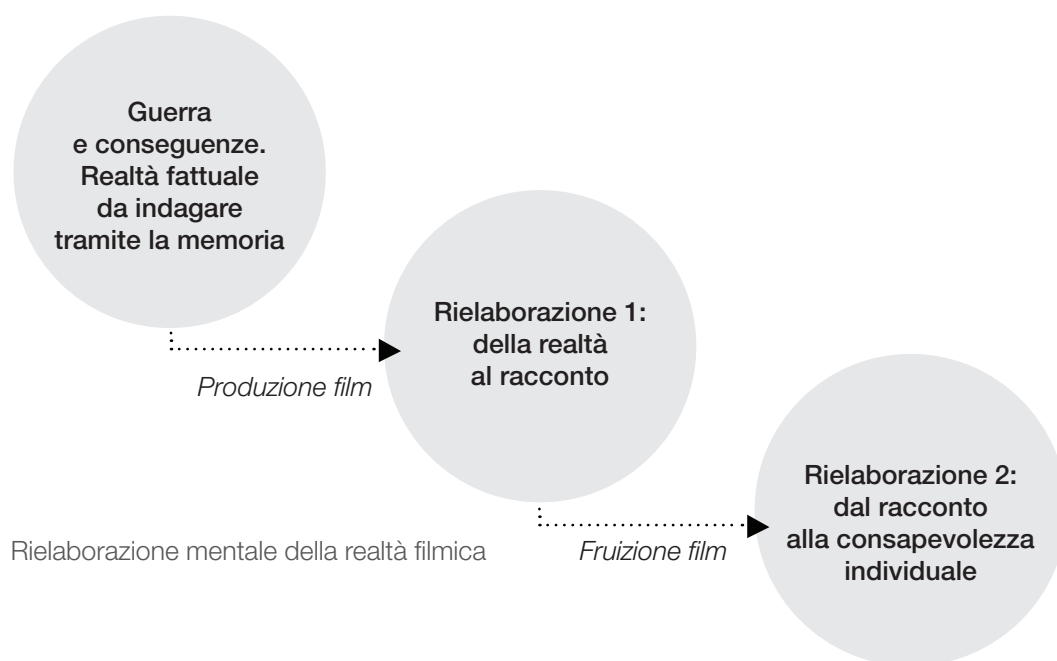
Sotto - Scena finale del film *Rambo*. Il protagonista, vittima dei ricordi della guerra in Vietnam, cerca conforto nel suo Tenente.





Sopra - Ron Kovic, veterano della Guerra in Vietnam alle elezioni nazionali del Partito Democratico USA del 1976.  
Sotto - Scena tratta da *Nato il quattro Luglio*, film ispirato alla vita di Ron Kovic.

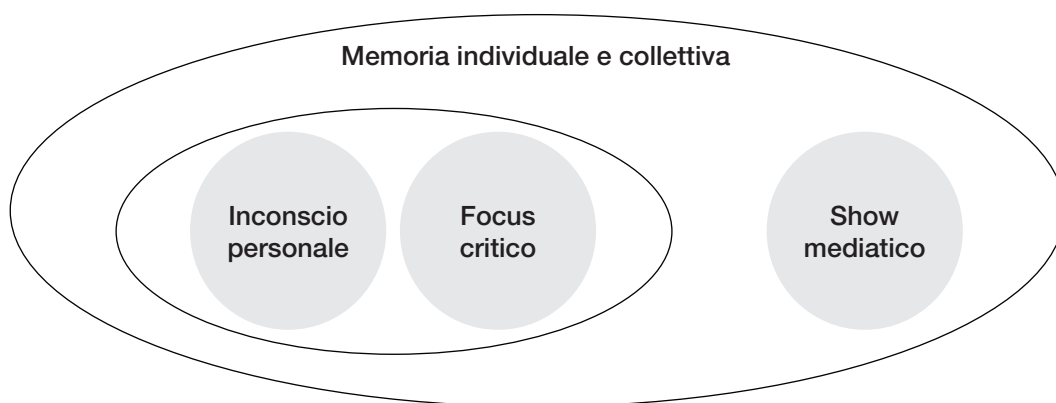
In questo senso quindi l'opera di design che è il film è in grado di svolgere una doppia azione che si differenzia rispetto al livellamento della divulgazione di video mass mediatica. Si crea infatti una **doppia rielaborazione** del fenomeno che vuole essere descritto: la prima, come detto, è la rielaborazione da parte del mezzo cinematografico rispetto all'evento che si fa racconto per mezzo della narrazione. Un dato momento segnato da conflitti interiori ed esteriori di derivazione bellica viene studiato e reso elemento al tempo stasso tangibile e virtuale, si pensi ai personaggi di *Jacknife* o la seconda parte di *Il cacciatore*. In un secondo momento vi è però un'azione importante per la memoria, ovvero il ritorno dell'azione dall'oggetto al soggetto (dal film all'uomo), dopo essere passata inizialmente dal soggetto all'oggetto (dalla storia al film).



Marianne Hirsch, professoressa di inglese e letteratura comparativa alla Columbia University, sostiene infatti che laddove esiste il mezzo artistico per veicolare un messaggio, come la fotografia, e quindi ancor di più il cinema, avvenga una rielaborazione dei traumi vissuti dalle generazioni precedenti creando un positivo effetto di consapevolezza e presa di coscienza del passato, che può quindi essere rapportato al presente per comprendere l'attuale situazione.

Il design filmico è un mezzo per comunicare quella che la Hirsch definisce "post-memoria", una memoria collettiva nella quale il singolo entra in empatia con i sentimenti dell'altro.

L'analisi svolta su film che, pur raccontando periodi e guerre differenti si sviluppano nella narrazione del piano umano, permette di capire come il mezzo filmico sollecita lo spettatore a un'idea critica della memoria storica, perchè la **dissociazione** dal video che ritrae la realtà così come si presenta a una telecamera in favore di un approfondito lavoro sul significato della guerra crea un **senso critico**. Così se la psicoanalisi, importante nell'analizzare la mente di un soldato vittima dei traumi di guerra, mette in contatto con gli impulsi inconsci dell'individuo, la macchina da presa al servizio di una sceneggiatura mette in contatto lo spettatore con la propria ottica inconscia personale, in grado fare aprire gli occhi sul mondo.



Interazione tra capacità critica individuale e sociale e mezzo d'informazione

I mass media inoltre propongono immagini sempre più spettacolari, nella costante ricerca di rendere show tutto ciò che riguarda il conflitto bellico e le sue conseguenze. Si consideri l'esempio delle conseguenze di guerra sulla popolazione civile in merito alla memoria che lo spettatore-fruitori del materiale video possa sviluppare nei confronti di un determinato evento-fenomeno.

Nell'aprile 2010 è stato pubblicato un video in rete da fonte anonima riguardante i crimini di guerra da parte dell'esercito statunitense nelle guerra in Iraq.

Dal video (ripreso dall'elicottero si nota come l'esercito apra il fuoco sulla popolazione irachena, con tanto di audio dello scambio di battute tra i soldati.

La realtà viene quindi esposta al pubblico attraverso un sistema di **realismo-show**.

Le riprese mescolano i fatti a una componente macabramente curiosa del fruitore di vedere ciò che accade in una realtà di guerra.

Se si confronta questo materiale con i film sul conflitto in Iraq analizzati in precedenza, per esempio *American Sniper*, *The hurt locker* o *Green zone*, si nota per come il cinema sia a tratti meno esplicito, poichè si sofferma sull'analisi del personaggio attraverso l'oblio di alcuni dettagli in favore della restituzione di un senso più alto inerente al messaggio che si vuole comunicare.

Si attua dunque una politica di **selezione e focus** mirato ad esaltare alcuni aspetti della realtà che entrano a far parte della memoria collettiva degli spettatori.



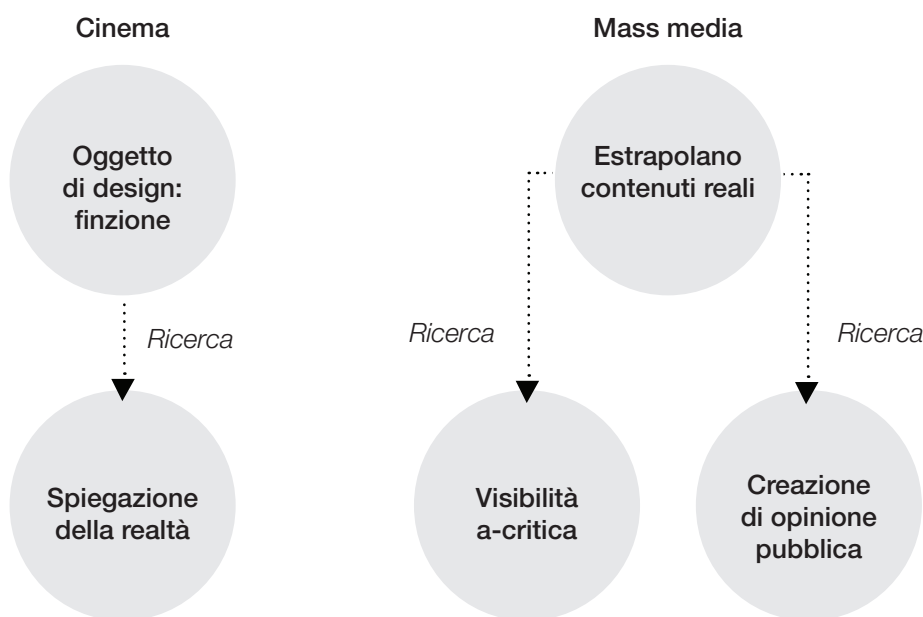
Un confronto tra il video virale diffuso in rete della distruzione causata da un elicottero americano nel conflitto in Iraq nell'Aprile 2010 (sopra) e la situazione della Somalia in guerra in *Black Hawk down*, con gli elicotteri americani che sorvolano il paese (sotto). La distruzione e la miseria dei paesi in guerra è mostrata in modo differente, ma è possibile notare come il cinema concretizzi gli elementi della realtà per resituire il giusto effetto scenico.

## 5.1.2 FINZIONE E RICERCA DEL VERO TRA CINEMA E MEDIA

Come si è visto le conseguenze di guerra implicano questioni politiche, sociali e umanitarie così pregnanti da influenzare l'andamento delle dinamiche a livello mondiale. Nasce un ovvio rapporto tra mezzi d'informazione e politica nel mostrare al mondo-spettatore un'immagine di ciò che i conflitti comportano. L'analisi svolta, nei suoi diciotto temi, ha identificato tali dinamiche come oggetti che vengono denunciati dal mondo del cinema, che si discosta dal dover informare il mondo su questioni di attualità e ricerca di scoop in favore della creazione di ritratti narrativi meno interessati e per questo più liberi nella propria esposizione.

Se è vero che il cinema è finzione, è pur ovvio che le modalità con cui un video può essere immesso e mostrato in rete assumono caratteristiche importanti poiché sono in grado di piegare la realtà a fini comunicativi.

La grande contraddizione che sussiste tra cinema e media per quanto concerne il racconto delle conseguenze di guerra nei suoi diversi livelli è quindi la seguente:



Differenza di obiettivi tra cinema e mass media/mezzi d'informazione

Il contrasto è dunque insito nel confronto tra ciò che è l'obiettivo dell'oggetto comunicativo che viene presentato al pubblico. Il confronto avviene a livello di rapporto tra finzione, realtà e dimensione storica, sapendo a priori che ogni rappresentazione artistica contiene in sé un tratto ineliminabile di finzione, che si basa un un autoinganno del pubblico pacificamente accettato.

Nasce così un clima nel quale si può riconoscere facilmente “un’estetica della sofferenza”, in contrasto con la richiesta del pubblico di mantenere nei mezzi d’informazione un’aderenza alla realtà completa.

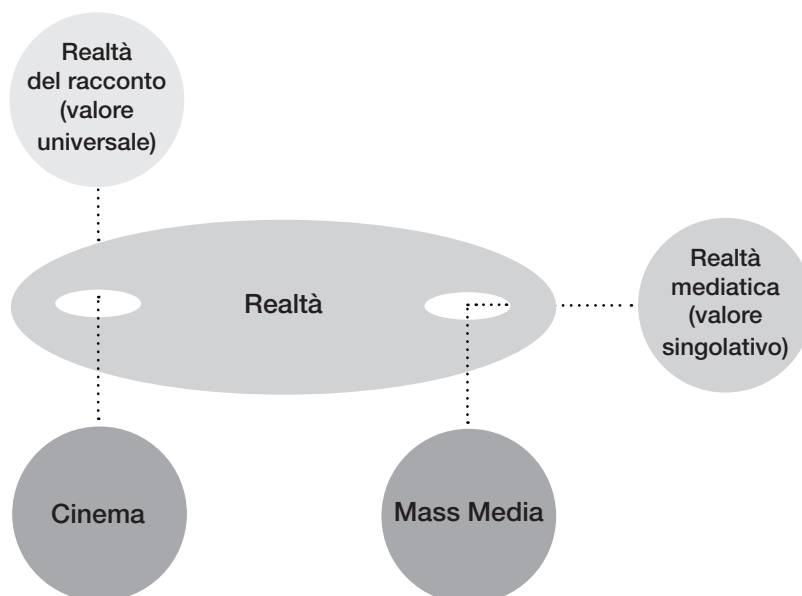
Questa nevrosi, per citare la psicoanalisi che così fedelmente accompagna la comprensione di questo fenomeno, scaturita dall’ ambivalenza della massa massmediatica, si libera dunque nell’oggetto cinema.

Esso può (e come si è visto dall’analisi vi riesce con successo) far confluire nelle proprie pellicole un connubio di realtà ed estetica, trascendendo il contesto storico al quale fanno riferimento ed affermandosi come “**icone artistiche**” che superano i vincoli politico-sociali in quanto si riferiscono a **temi di carattere universale**.

L’equilibrio nella comunicazione del cinema come design si pone tra visione oggettiva e interpretazione soggettiva legata alla sensibilità del regista che si fa così il portatore del messaggio finale.

Non è invece chiaro il confine tra realtà e finzione per quanto concerne la produzione di materiale informativo nei mass media o video amatoriali che vengono diffusi in rete. Il problema etico dell’autenticità si ricollega al rapporto tra etica ed estetica, ovvero prodotto video comunicativo come rappresentazione del reale come interpretazione dei fatti.

Questo elemento è sempre stato presente anche nella fotografia, basti pensare al caso di Brian Walski, fotografo di guerra accusato nel 2003 dal *Los Angeles Times* di avere ritoccato una foto della guerra in Iraq per ottenerne una versione migliore. Il cinema quindi si impone con un atteggiamento differente, perchè non pretende di raccontare la realtà, ma di spiegare attraverso narrazioni valori più alti, che come detto trascendono i fatti.



Rapporto di cinema e mass media con la realtà e risultati prodotti da tale confronto



Un esempio di interazione tra immagini riprese dalla realtà e film. *American Sniper* utilizza durante i titoli di coda delle clip video amatoriali o estrapolate dai telegiornali per aumentare l'effetto drammatico della scena. L'ultima immagine in basso presenta invece un frame da un notiziario statunitense che mostra la processione per i funerali di Chris Kyle nel 2013.

## 5.2 IL DESIGN DEL MITO E L'EVOLUZIONE NEL CINEMA SULLE CONSEGUENZE DI GUERRA



Achille trascina il corpo senza vita di Ettore attorno a Troia. Affresco della fine del XIX secolo nel palazzo dell'Achilleion a Corfù, in Grecia.

La massiccia produzione di film sulle conseguenze di guerra prodotti in particolare da Hollywood dagli anni sessanta in poi lascia pensare alla difficile condizione umana del mondo odierno, così legato alle guerre in tutto il mondo da non comprendere appieno ciò che accade a causa delle infinite dinamiche politiche e sociali che fungono da variabili per i conflitti, il tutto unito a una sostanziale parzialità dei mezzi d'informazione.

La realtà storica è però l'esigenza di narrativizzare la realtà rendendola **mito**, in qualche modo semplificandola, per permettere agli uomini di **comprenderla e metabolizzarla**, quando si è in corrispondenza di eventi troppo complessi per essere compresi per la loro portata di significato.

Il modo in cui l'evento si trasforma in racconto evolve in base all'era storica, dalla tradizione orale al racconto scritto, con l'utilizzo di immagini, ecc.

Si ritrova per esempio in Conrad una figura capace di capire come le modalità di narrazione di eventi dovessero evolversi parallelamente al mondo e al suo progredire tecnologico. Prima di morire egli iniziò a riproporre le proprie opere, riadattandole, al mondo del teatro e del cinema, creatura mediatica giovane e dal destino ignoto a quei tempi. La comunicazione passa dallo scritto (letterario) al rappresentato (teatrale) e da questo subito al mostrato (cinematografico), facendo della sceneggiatura la lettura contemporanea. Questo passaggio comunicativo nelle modalità del design si evidenzia infatti nel passaggio dalle pagine cartacee di *Cuore di tenebra* alla pellicola *Apocalypse Now*.

Da un mito con forte connotazione antropologica nasce un'opera cinematografica capace di riflettere e comunicare temi complessi attraverso la metafora dell'immagine.



L'idea che le forme di espressione artistica mantengano un carattere di tradizione, conservando alcuni tratti caratteristici pur cambiando le modalità in cui si presentano, si palesa in massima parte nell'opera di James Frazer dal titolo *Il ramo d'oro: Studio sulla magia e la religione*.

Il libro è un intreccio di due narrazioni differenti, una di carattere mitologico riguardante l'episodio della Sibilla che consigliò ad Enea di procurarsi un ramo d'oro, prima di discendere nell'Ade, per consentirgli di ritornare dagli Inferi. L'altra riguarda una componente protostorica e analizza il rito dell'uccisione dei re nel bosco di Nemi. Frazer analizza le origini di ogni uso, costume, rito, considerando le pratiche religiose e magiche, le superstizioni, i miti attuali e antichi di tutto il mondo. Il filo conduttore del lavoro è la teoria evolucionistica della storia, nella quale rientra facilmente l'analisi in questione circa la mutazione delle modalità espositive riguardanti tòpos che sopravvivono e si ripresentano nel tempo variando le modalità d'espressione ma non i contenuti.

"Il mio film non è sul Vietnam...il mio film è il Vietnam."

(Francis Ford Coppola, Citato in *L'orrore della guerra e il cuore di tenebra dell'uomo in Apocalypse now*)



Francis Ford Coppola sul set di *Apocalypse Now*.

La follia scaturita dalla guerra, le ripercussioni sul piano morale ed emotivo nei confronti dei soldati e della popolazione civile vittima delle distruzioni, così come le altre conseguenze di guerra fin'ora elencate vengono inglobate dal cinema evolvendo le caratteristiche del mito in particolare per quanto riguarda la **saga eroica**, si pensi all'*Iliade* di Omero.

Si tratta dunque di un'opera di design che comunica significati riutilizzando gli stilemi classici che sono ormai modelli sedimentati nella mente umana, e che contribuiscono alla formazione individuale e collettiva.

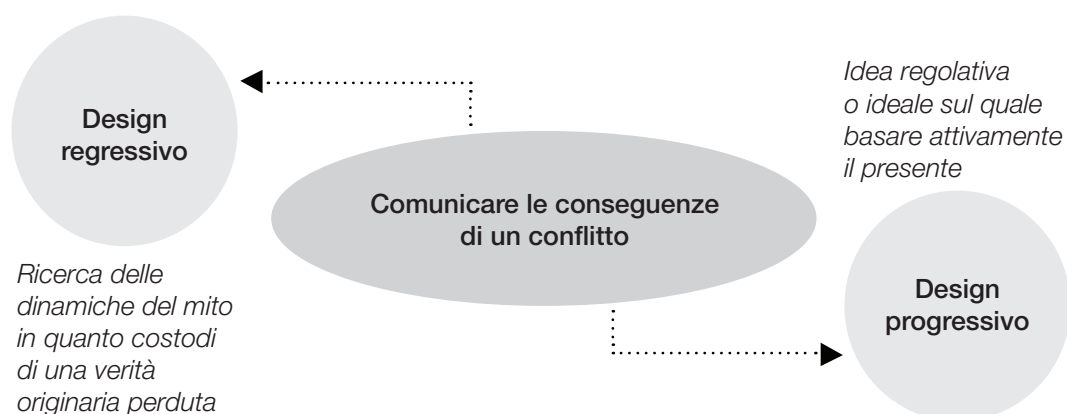
Come per il mito eroico, i film sulle conseguenze di guerra assumono una connotazione negativa, contrassegnati saltuariamente da una rivalutazione dell'uomo in grado di far emergere la propria nobiltà a livello individuale.

La comunicazione si ripropone seguendo alcune linee guida stilistiche che sempre emergono nella storia quando l'arte è stata utilizzata per esprimere un disagio profondo dell'animo umano nei confronti di una situazione critica.

Le conseguenze di guerra sono state un tòpos narrativo di grande importanza nella maggior parte delle culture, così come la guerra vera e propria.

Per tale motivo è fondamentale la connessione tra questo tipo di cinema e il mito, poichè in essi avviene una **modellazione nella comunicazione**, che consiste nel modificare il messaggio secondo un **intervento artificiale di design** che sia **antropologicamente sostenibile** e **collettivamente accettato**.

Si identificano dunque due tendenze del design comunicativo tra cinema e mito:



Classificazione del design ottenuto dalla comunicazione delle conseguenze del conflitto bellico mediante lo strumento cinema

Al fine di comprendere meglio come la comunicazione dei temi portanti avvenga nel mito e si riverberi nel cinema analizzato, e con quali caratteristiche, è possibile individuare dei tratti nell'impostazione del racconto che costituiscono un ponte tra le due parti in causa.

## **1. Individuo e potere**

### **1.1 Natura individuale**

*"...dell'età giovanil ben sai  
i difetti: cuor caldo e poco senno."  
(Omero, Iliade, da Libro XXIII)*

*"In questa guerra tutto diviene confuso laggiù, il potere, gli ideali, un certo rigore morale,  
esigenze militari contingenti... ma laggiù con questi indigeni si può essere spinti a prendersi  
per Iddio."  
(Gen. Corman, Apocalypse now)*

Si decide la narrazione di un personaggio indagando il conflitto interiore che lo attena. La guerra crea delle fratture nella mente dei protagonisti del film, che sono combattuti tra la propria indole violenta che li porta alla guerra e i traumi psicologici e morali che creano i problemi postbellici legati alla questione della convivenza con sé stessi.



*Apocalypse now. Il Capitano Willard rappresenta il soldato che subisce le nevrosi della guerra e in grado di evolvere nel tempo il proprio approccio al conflitto in Vietnam.*

## 1.2 Il potere

*“Nell’auree sale dell’Olimpo accolti  
intorno a Giove si sedean gli Dei  
a consulta.”*

(Omero, *Illiade*, da Libro IV)

*“A condurre la guerra era un gruppo di clown con quattro stelle che avrebbero finito per dar  
via tutto il circo.”*

(Cap. Willard, *Apocalypse now*)

Si è visto dall’analisi che, come accade nel mito, vi è sempre il contrasto tra il protagonista e un potere forte, che crea nel personaggio quel senso di patriottismo che lo convincerà ad arruolarsi. In seguito il soldato entra in contrasto con tale potere, vissuto come falso e ipocrita.



*Apocalypse now*. Il Generale Corman, il Colonnello Lucas e Jerry. Il trio rappresenta il potere strategico e falso delle alte gerarchie militari e degli organi governativi.

## 2. L'ambiente si fa personaggio

*“Ebe versava le nettaree spume,  
e quelli a gara con alterni inviti  
l'auree tazze vôtavano mirando  
la troiana città.”*

(Omero, *Iliade*, da *Libro IV*, 1960)

*“Andavo nel posto peggiore del mondo, e ancora non lo sapevo, per settimane e centinaia di miglia su per un fiume che serpeggiava attraverso la guerra come un cavo elettrico con il terminale inserito direttamente dentro Kurtz.”*

(Cap. Willard, *Apocalypse now*)

Tempo e spazio sono due categorie che collegano la saga eroica antica e il film sulle conseguenze di guerra. Il tempo mitico è anche un tempo ciclico, dove tutto si ripete, dove il futuro ricalcherà le orme del passato. Così ogni guerra è diversa e uguale a se stessa e l'uomo di ogni epoca svilupperà delle nevrosi a seguito dei traumi scaturiti da orrore e violenza. Lo spazio del mito non è omogeneo, non è tutto uguale. Al centro del mondo di solito si trova un luogo sacro, una montagna, un totem, ma in questo cinema lo spazio sacro è il campo di battaglia, ovvero il luogo fisico dove le contraddizioni umane si incontrano e dove l'innocenza si trasforma in brutalità. Si può considerare luogo della metamorfosi.



*Apocalypse now*. Il fiume come personaggio e metafora del cambiamento interiore del Capitano Willard a causa della guerra.

### 3. La componente tragica

*"...io non ti sia quel dì che Febo Apollo  
e Paride, malgrado il tuo valore,  
t'ancideranno su le porte Scee."  
(Omero, Iliade, da Libro XXII)*

*"Questo è il modo in cui finisce questo mondo...non con un BOOM, ma con un gemito..."  
(Fotoreporter, Apocalypse now)*

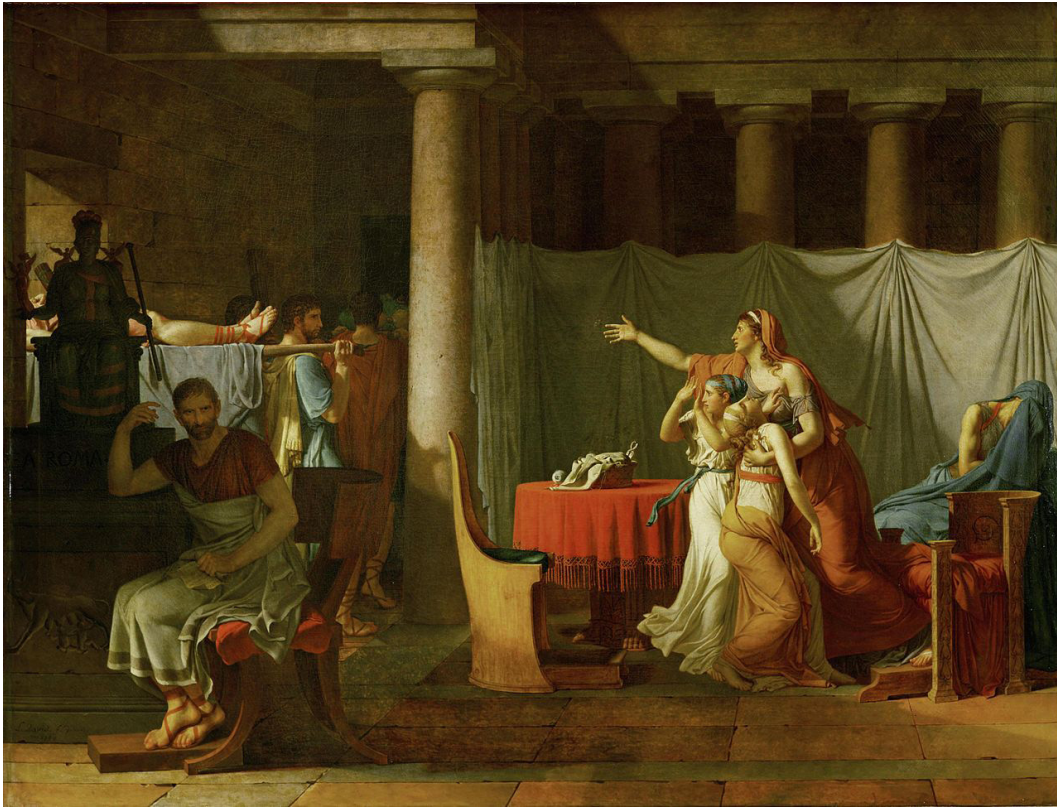
L'elemento imprescindibile è l'impossibilità della vittoria, così come nell'*Iliade* la vittoria di Sparta combacia anche con la morte dell'eroe Achille, nella guerra la vittoria dell'esercito coesiste inevitabilmente con la sconfitta del singolo. Il concetto di vittoria si pone a livello burocratico e di Stato, ma dove il soldato non trova la morte sul campo di battaglia (o incorre nelle numerose conseguenze fisiche analizzate) cadrà comunque nella morte interiore a livello emotivo-morale con le complicazioni psichiche che il conflitto comporta.



*Apocalypse now. La morte di Kurtz.*



*Le Sabine*, Jacques-Louis David, 1795-1798, Parigi, Louvre. Il quadro rappresenta l'epilogo di tre anni successivo al violento rapimento delle Sabine. Gli uomini, tentando di riprendere le loro donne rapite dai romani guidati da Romolo, si scontrarono con essi. *Salvate il soldato Ryan* pone l'accento sulla distruzione delle città abitate dai civili e l'innocenza dei bambini vittime della guerra.

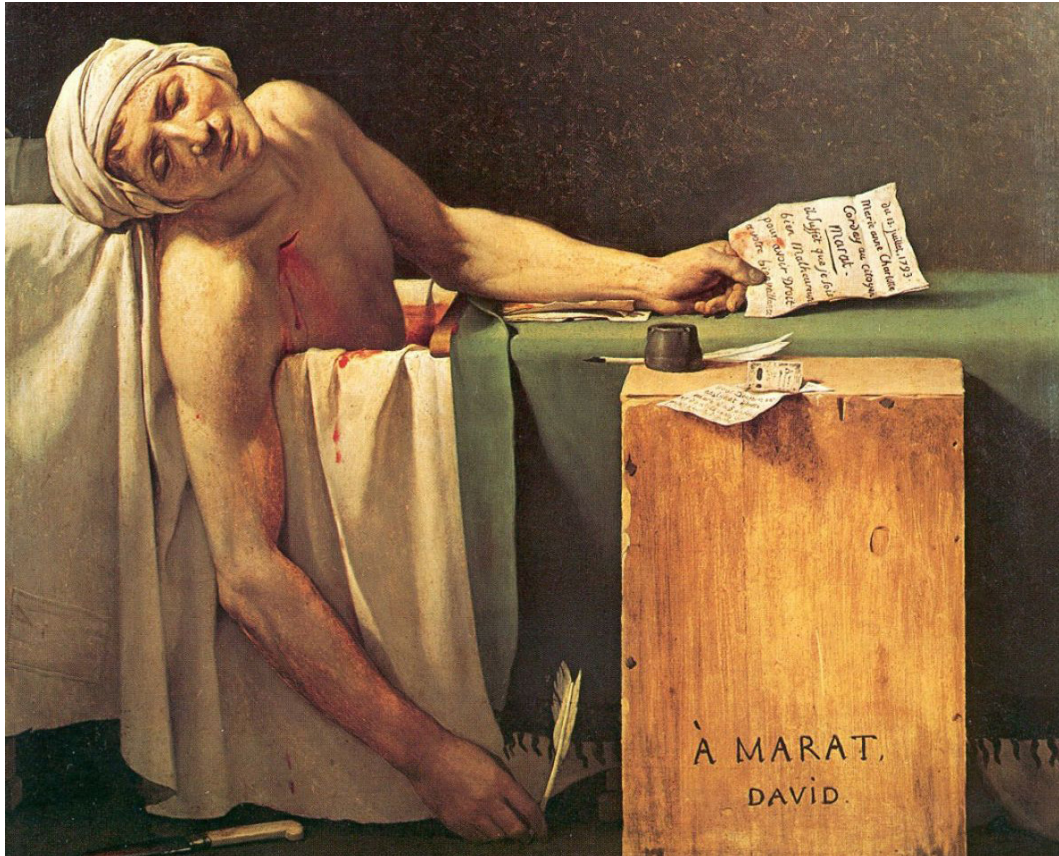


*I littori riportano a Bruto il corpo dei suoi figli*, Jacques-Louis David, 1789, Parigi, Louvre.  
Il parallelismo con *The messenger-Oltre le regole* è immediato, i genitori assistono al funerale dei figli caduti in battaglia. Il tema della morte del figlio entra nel mito e, sempre attuale, si reitera all'interno del tessuto narrativo di ogni evento bellico, in ogni epoca.





*Il giuramento degli Orazi*, Jacques-Louis David, 1784, Parigi, Louvre. Il soggetto è tratto da una leggenda romana, secondo cui, durante il regno di Tullio Ostilio, per decidere l'esito della guerra tra Roma e Alba Longa, tre fratelli romani (gli Orazi) si dovettero scontrare contro tre fratelli di Alba (i Curiazi). I tratti del mito riecheggiano in *Flags of Our Fathers*, che ruota attorno alla celebre foto scattata dal fotografo della *Associated Press* Joe Rosenthal il 23 febbraio 1945, durante la battaglia di Iwo Jima, simbolo del giuramento di fedeltà di un popolo alla propria patria.



*La morte di Marat*, Jacques-Louis David, 1793, Belgio, Museo nazionale delle belle arti. La morte dell'eroe è il tema ricorrente nel mito così come nel cinema sulle conseguenze di guerra. Anche in *Taxi Driver* i traumi psicologici del protagonista lo portano su un sentiero di sangue e alla difficile convivenza con sé stesso.

Come sostiene Maria Zambrano in *La confessione come genere letterario*,<sup>1</sup> si attua una riflessione sulle modalità con cui il design utilizza il mito per narrare le conseguenze brutali della guerra in quanto questioni onnipresenti nella storia umana e componenti antropologiche immanenti nell'animo umano, avvalendosi quindi di un tipo di **design regressivo**. Argomenti quali la pazzia post bellica, lo sviluppo di dipendenze da sostenze (farmaci, alcol, droga), il rapporto con i famigliari, vengono modellate dalle figure professionali del cinema al fine di cucire addosso ai temi storie dalla capacità esplicativa.

Parafasando la Zambrano si ottiene quindi una descrizione di questo tipo:

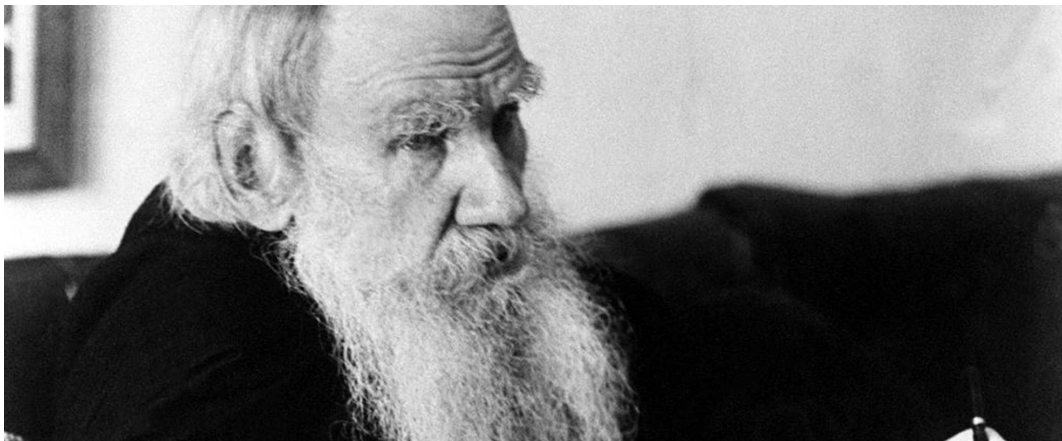
Ma le verità comunicate per mezzo del design cinematografico, ovvero quelle di pura ragione, le verità più universali, sovrastano la vita e per entrare in contatto con essa è necessario che la vita stessa abbia fatto prima una qualche operazione al suo interno. La verità filmica modellata dalla mano del designer non sarebbe possibile se non accadesse ciò che si racconta nel mito.

Taluni tipi di design filmico moderno (mass media) non hanno un mito simile, essi hanno abbandonato l'esigenza di far convertire la vita e non fanno neppure riferimento a ciò.

Dall'analisi svolta si evince che la nevrosi di guerra come risposta fisiologica ed emotiva ad uno stato di crisi antropologica si riversano necessariamente in una forma artistica che il **design progressivo** estetizza in una metafora dei fenomeni fisiologici naturali.

Il mezzo filmico nel contempo si impone come risposta dell'immaginazione ai problemi del reale, rispondendo ad interrogativi di carattere socio-psicologico che agiscono sull'inconscio.

In questo frangente interviene il **design della comunicazione** come esigenza di dare una forma visiva, quasi tattile, al flusso di pensieri che deve aprirsi nella pellicola cinematografica. Basti pensare alla tradizione letteraria russa ottocentesca.



Lev Tolstoj, (Jàsnaja Poljana, 9 settembre 1828 – Astàpovo, 20 novembre 1910), scrittore, filosofo, educatore e attivista sociale russo.

---

<sup>1</sup> Zambrano M., *La confessione come genere letterario*, Mondadori, Milano, 1997

Personaggi come Lev Tostoj traducono in forma d'arte la riflessione sui temi antropologici universali, soprattutto inerentemente al fenomeno della guerra. Questa attenzione alla forma del contenuto, il modellare la riflessione attraverso un **attivismo sociale** che cerca un cambiamento nella realtà attraverso forme d'espressione artistiche è evidente in *Guerra e pace* (1865-1869) esempio di valori e contenuti universali che passano prima per il mezzo letterario per poi approdare al cinema.

“Il contenuto deve essere facile da capire, non astratto. È assolutamente falso. Il contenuto può essere come volete. Ma non si deve sostituire l'andare al sodo con le chiacchiere, non si deve nascondere con parole scelte il vuoto del contenuto.”<sup>2</sup>

Un'ulteriore riflessione deriva dal confronto tra i film analizzati e la loro **data di produzione**, in relazione al periodo della guerra narrato.

Per motivi politici, sociali, o forse anche di riflessione personale a livello individuale e di Stato, si nota come il film riesca a modellare la propria forma e diventare dunque un prodotto di design audiovisivo costruito secondo dettami dati dall'esperienza, solo quando si pone come **rappresentazione simbolica** di un'esperienza collettiva storicamente concreta.

Le infinite dinamiche politiche e governative che emergono da libri come *Hollywood il Pentagono e Washington. Il cinema e la sicurezza nazionale dalla seconda guerra mondiale ai giorni nostri*, di Jean-Michel Valantin sono interferenze che non permettono la produzione dell'opera cinematografica quando si è troppo vicini al fenomeno che si intende descrivere, o lo permettono con grandi difficoltà esterne (politiche) ed interne al progetto (riflessive-stilistiche-contenutistiche).

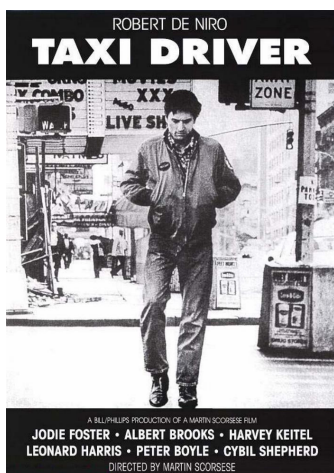
Evento	Fase post bellica	Fase di pace stabile
Fine Guerra	Design esplorativo/innovativo, funzionale alla riflessione	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Design tradizionale e celebrativo, funzionale al ricordo</li> <li>2. Ritorno del d. esplorativo e innovativo a fini di rielaborazione</li> </ol>
Esempio: Guerra in Vietnam (1975)	<i>Taxi Driver, Apocalypse Now</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>We were soldiers</i></li> <li>2. <i>Full metal jacket</i></li> </ol>

<sup>2</sup> Da *La lingua dei libri destinati al popolo*, in *Avanzi popolo*, Tolstoj L., Stampa alternativa, Roma, 2002

Nel momento in cui il progetto nasce esso deve avere già consumato la sua reale fattualità storica.

Quando le conseguenze di guerra, soprattutto sul piano psicologico-nevrotico e quindi con focus sulla persona, vengono messe su pellicola, il fenomeno raccontato si è già esplicitato nella storia reiterando quella componente universale che lo individua come mito, consumando la potenzialità storica legata all'azione concreta. Il mito tradotto in opera di design filmica rivive come narrazione individuale e collettiva, per una società che sente il bisogno di tornare alla dimensione del racconto mitologico, in particolare quando avverte la tragicità di un evento.

Fine Guerra in Vietnam: 30 aprile 1975



Taxi Driver, 1976



Tornando a casa, 1976



Il cacciatore, 1978



Apocalypse now, 1979

### 5.3 GUERRA E NEVROSI: CONSEGUENZE IPERTROFICHE DELLO SHOW MEDIATICO

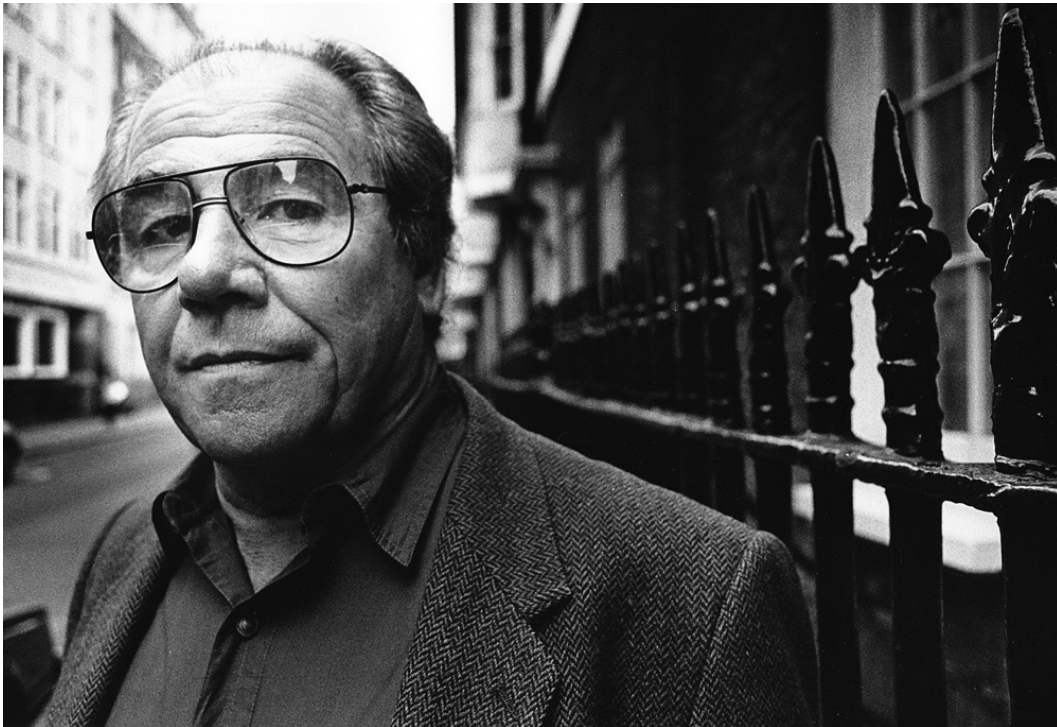
Si è notato come la differenza nella fruizione del prodotto audiovisivo riguardante le conseguenze di guerra da parte dello spettatore nasca da due concetti di design che provengono da intenti opposti.

Da una parte si trova l'oceano massmediatico che riporta materiale video girato in base alle esigenze del momento, con mezzi di bassa qualità, che viene visionato in modo fugace e ha solitamente un momento di fama per poi svanire nella rete.

Il cinema nasce invece dall'esigenza di creare un racconto al fine di spiegare attraverso le sue tecniche le difficoltà umane nell'affrontare una situazione di crisi come gli avvenimenti che conseguono alla partecipazione ad una guerra.

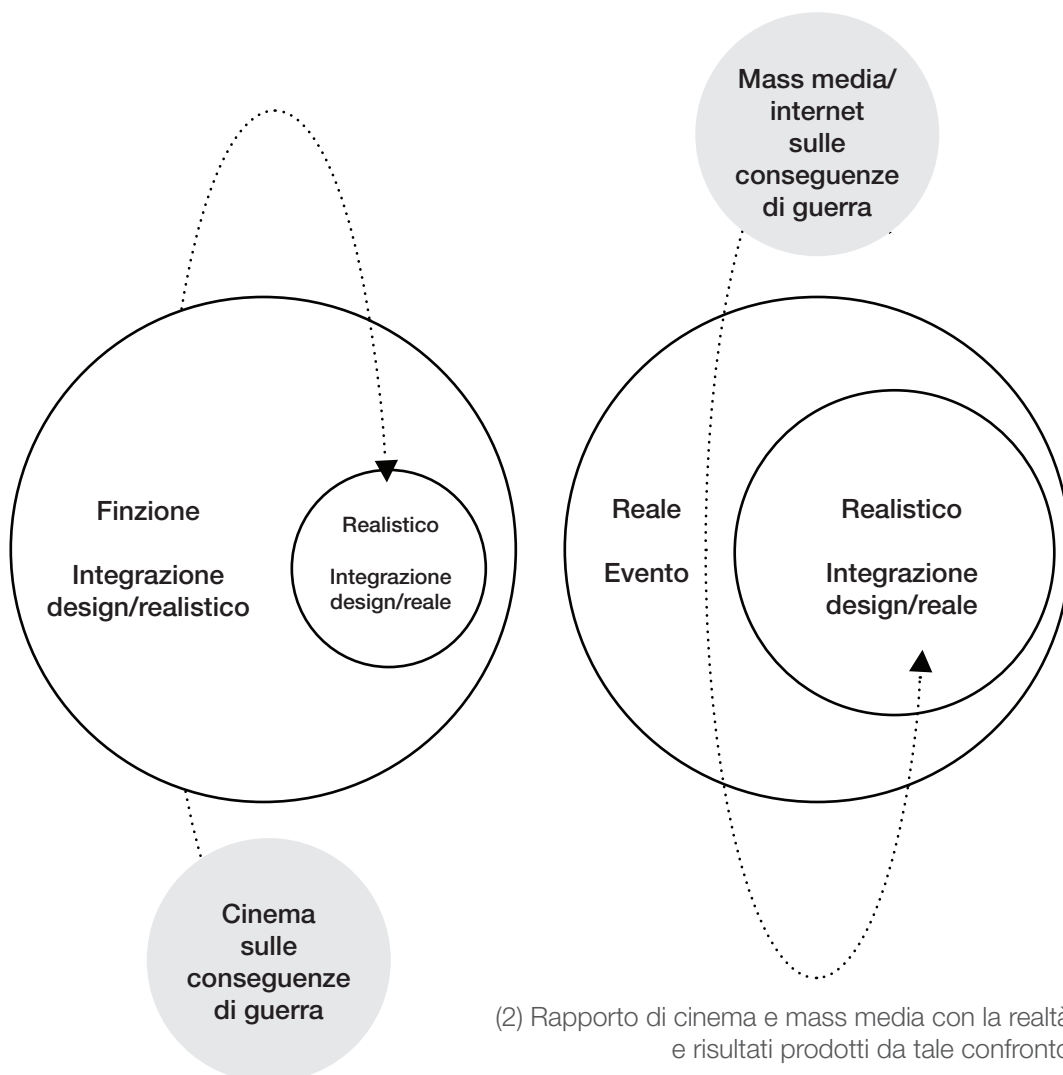
Tale opposizioni in termini di mezzi e intenzioni si riflette automaticamente in uno studio antropologico su come l'uomo subisce queste forme d'espressione, dalle quali è investito quotidianamente al punto che la filosofia contemporanea si è occupata dell'accostamento tra il design della comunicazione e l'elemento umano circa la diffusione delle conseguenze di guerra per mezzo del video.

Particolarmente significativo è il pensiero di **Jean Baudrillard** (1929–2007), filosofo e sociologo francese di formazione tedesca.



*Jean in Soho* (Robert Croma, 2011), ritratto di Jean Baudrillard

La critica di Baudrillard in rapporto all'analisi qui svolta riguarda il rapporto tra realtà e rappresentazione si integra nel discorso sulle **differenze rappresentative** delle conseguenze di guerra, all'interno di un bivio tra prodotto consumistico mainstream e opera di design cinematografica altamente comunicativa. Già in *Lo scambio simbolico e la morte* e *Simulacri e impostura* emerge l'idea di un'odierna agonia del reale e del razionale, a causa di una desertificazione della realtà nell'era della simulazione. Ma nel cinema questa ricerca del reale non è richiesta, vige in esso una forma di realismo, di verosimile, che si può facilmente distaccare dai fatti concreti. La totale immersione dello spettatore nello spettacolo, un **leaving theatre permanente**, rende impossibile formulare giudizi di valore politico e morale, in quanto anestetizza la capacità di recepire un messaggio, che comunque non può derivare da una forma totalizzante di comunicazione piatta, lontano dalla veicolazione di messaggi di qualità.

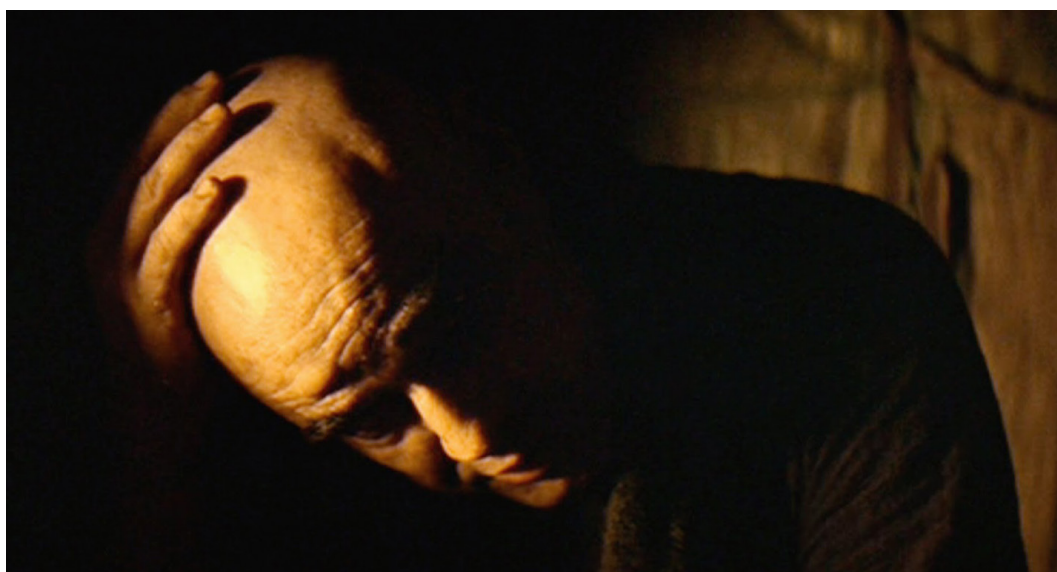


(2) Rapporto di cinema e mass media con la realtà e risultati prodotti da tale confronto



Il Maggiore Mark Bieger, soldato americano, abbraccia un bambino vittima di un'auto-bomba di Al Qaeda esplosa a Mosul nel 2005 (foto di Michael Yon, sopra). Immagine tratta da *The hurt locker*, il film evidenzia la morte dei bambini come conseguenza della guerra e i problemi psicologici riportati dai soldati che hanno assistito alle uccisioni infantili (sotto).





Un video di Gilbert Telles (sopra) per il *Fort Bliss Public Affairs Office* è stato diffuso in rete nel 2013, così come sono presenti su *Youtube* molte interviste a soldati vittima di PTSD. In *Apocalypse now*, le riflessioni nevrotiche di Kurtz hanno una funzione di intervista/confessione, ma tutti gli elementi stilistici del cinema concorrono a creare anche visivamente il clima adatto alla comunicazione di un messaggio preciso contro la guerra.

Così il cinema si erge a pilastro della comunicazione di una realtà che viene denunciata attraverso l'arte, punto di riferimento comunicativo in un mondo mediatico nel quale il vero si fa finzione e la finzione diventa reale.

A tal proposito sostiene Baudrillard che l'evento prodotto dall'informazione non possiede più di per sé un valore storico.

Il film, studiato e costruito nei dettagli, è un'opera artificiale, che si differenzia tuttavia dalla massa di video anonimi e confusi, facendosi portavoce di un'identità artistica che affronta con onestà il problema di descrivere a un pubblico la profonda drammaticità degli eventi del mondo.

La confusione nella critica alla contemporaneità è prodotta dall'**abolizione della distanza pubblico-prodotto mediatico**, necessaria alla formulazione del giudizio, ma ogni presa di posizione è preclusa dall'inghiottimento del reale nel virtuale.

Viene spontaneo un parallelismo tra la situazione mediatica attuale e la concettualizzazione dell'idea del male secondo **Hannah Arendt** presente nel libro *La banalità del male*.



Barbara Sukowa interpreta Hanna Arendt nel film sulla scrittrice tedesca che vede alla regia Margarethe von Trotta.

Quando essa parla di “criminali che non possono vedere la realtà perchè il loro crimine è divenuto una parte di essa”<sup>1</sup>precorre l’odierno clima mediatico fatto di saturazione dell’orrore e quindi di abitudine ad esso.

Così quando la Arendt parla del nuovo tipo di criminale “**hostis generis humani**”, che commette i crimini in circostanze che non gli permettono di accorgersi e di sentire che agisce male, il pubblico di oggi bombardato dallo show della violenza non può o non riesce ad accorgersi del male nel quale è immerso.

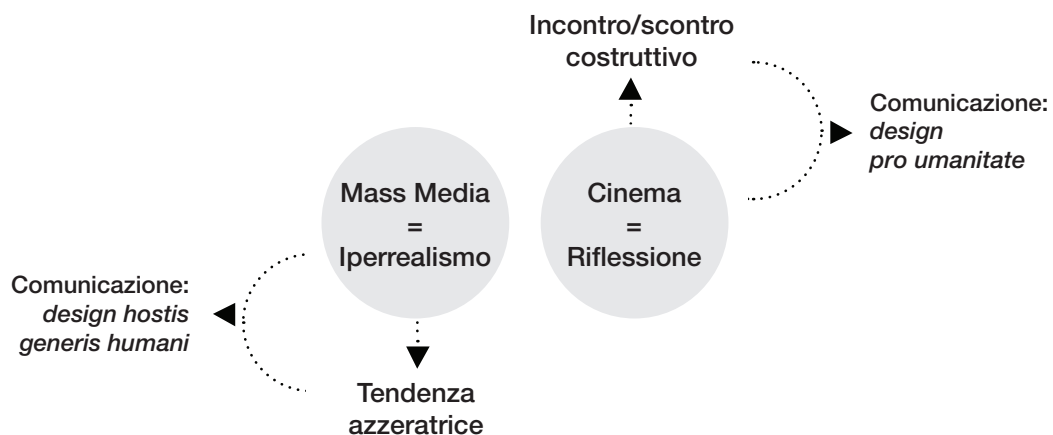
Il cinema, riportando mediante finzione aspetti del reale, permette una presa di coscienza che priva il soggetto di quella lontananza dalla realtà e mancanza di idee che sono più pericolosi di tutti “gli istinti malvagi che forse sono innati nell’uomo”.

Avvengono **due movimenti opposti nella fruizione dell’audiovisivo** da parte dello spettatore, a seconda che esso si confronti con un’opera cinematografica o con i video che dilagano in rete.

**1.Tendenza azzeratrice** della società saturata dall’audiovisivo, che non lascia sopravvivere alcuno spazio per la decompressione dell’immaginario.

**2.Incontro/scontro** del pubblico con il film.

Esso garantisce, attraverso un linguaggio diverso da quello al quale il pubblico è ormai assuefatto, la comunicazione di una storia che si rende stratificata a più livelli. Questo porta ad un design modulato al fine di portare benefici sotto forma di consapevolezza all’individuo e alla società, e si può quindi definire “design pro umanitate”, per la sua natura avversativa nei confronti del design descritto come “hostis generis humani”.



Differenti tipi di design scaturiscono da modi diversi di intendere la comunicazione del mezzo video nel rapporto tra individuo/società e contenuto

<sup>1</sup> Arendt H., *La banalità del male. Eichmann a Gerusalemme*, Feltrinelli, Milano, 1964

In particolare per il cinema sulle conseguenze traumatiche di guerra l'**iperrealismo** al quale lo spettatore è abituato dalla rete decade di fronte alla **componente riflessiva** del cinema.

Questo permette un'analisi da parte del pubblico che si situa in parte sulla storia singola del film, poi sulla coralità della situazione film-realtà ed infine concede all'individuo che si è rapportato con la pellicola una riflessione e comprensione finale circa ciò che la finzione gli ha mostrato e che egli giudicava in modo superficiale, abituato dalla rete alla presenza dell'orrore.

A forza di volere il mondo sempre più reale esso viene devitalizzato portando la comunicazione a una forma di disincarnazione.

Così le menomazioni, i problemi psichici, le brutalità della guerra e le sue indelebili conseguenze sul piano personale e sociale intaccano la sensibilità collettiva, simbolo che l'opera di design effettua la comunicazione per mezzo di una finzione, ma per questo si rende più vera del reale.

In questi termini viene in aiuto la visione del mito nella filosofia di Nietzsche, quando ragionando sulla tragedia e quindi sulla narrativizzazione del mondo sostiene in *La nascita della tragedia*:

"Apollo supera il dolore dell'individuo con la luminosa glorificazione dell'eternità dell'apparenza, qui la bellezza vince sul dolore insito nella vita, il dolore viene, in un certo senso, cancellato dai tratti della natura."<sup>2</sup>

Anche il filosofo osserva come l'estetizzazione degli avvenimenti nella ricerca della bellezza, intesa come **funzionalità nel trasmettere sensazioni e concetti**, sia in grado di superare la realtà stessa creando prodotti culturali, sofisticati, che a differenza della massa di informazioni alle quali lo spettatore è assoggettato, rende l'opera cinematografica un'icona figurativa, e quindi eterna.

---

2 Nietzsche F. *La nascita della tragedia*, Adelphi, Milano, 1977

## 5.4 DESIGN E CERVELLO: LA COMUNICAZIONE CINEMATOGRAFICA E LA NASCITA DELL'ICONA NEL TESSUTO SOCIALE

Nel libro *Teoria del film* (Thomas Elsaesser, Malte Hegener, 2009) gli autori cercano di capire e spiegare quali effetti il cinema produca nella mente e sul corpo dello spettatore. Attraverso questi passaggi è possibile anche effettuare il **confronto tra mezzo filmico e materiale audiovisivo distribuito in rete**, attualizzandolo alle conseguenze traumatiche di guerra.

In particolare è interessante notare come un tema così profondo, che scava nella sensibilità intima dell'uomo, possa avere effetti diversi a livello mentale a seconda che si presenti mediante una forma amatoriale di rappresentazione multimediale o per mezzo di un oggetto comunicativo di design come la potente modalità cinematografica. I cinque livelli devono essere quindi affrontati mediante un confronto interno tra forme comunicative per comprenderne le differenze intrinseche e i risultati estetico-funzionali che essi apportano alla comunicazione.

### 1.Coagulazione concettuale

### 2.Ricerca del risultato psicologico

### 3.Sospensione dell'auto-coscienza

### 4.Soggetto contemplante

### 5.Riflessione e produzione consapevole

1. Derivando la presentazione dell'immagine al pubblico dalle idee di Ejzestein l'immagine astrae dalle proprie caratteristiche fisiche per creare un legame metaforico con lo spettatore. Questa produzione di senso avviene però tramite **inquadrature che si coagulano in un concetto**. Appare allora chiara la prima grande differenza tra cinema e produzione di contenuti audiovisivi diffusi in rete. Nel primo caso esiste un momento di riflessione sulla costituzione interna del messaggio al fine di creare una forma (e quindi una scelta estetica e di senso dettata dall'occhio del design). Tale scelta non è presente nel secondo caso, dove la ricerca del sensazionalismo e l'esigenza di riprendere nell'immediato un evento prevede un'assenza della componente riflessiva o l'obiettivo del film maker diventa quello di riprendere un avvenimento esaltandone alcune parti in favore di un effetto.

2. Hugo Münsterberg mette a confronto film e processi mentali.

La differenza fra i due modi di esporre concetti racchiudendoli in immagini consiste nella capacità del cinema di modellare i propri contenuti al fine di **esaltare l'emozionalità dei personaggi o ottenere un risultato psicologico dallo spettatore**. Sono frequenti allora tecniche come i flashback, che rendono evidenti ed espliciti fenomeni psichici come ricordo, fantasia ed emozione.

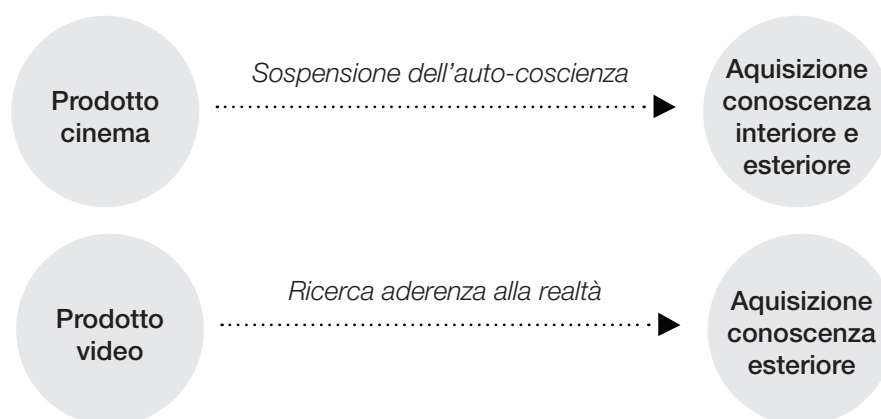
Questo ponte che collega lo spettatore e il personaggio della storia è totalmente assente nei video in rete. Ciò dimostra che la realtà può essere meno vera della finzione, quando questa piega la propria capacità comunicativa per creare empatia ed entrare a fondo nella psicologia del pubblico.



La tecnica del flashback in *Flags of our fathers*. Dallo sciroppo di fragola per dessert al sangue sul campo di battaglia come processo nella mente del reduce.

3. L'immagine mantale è **autoriflessiva e metacinematografica**, ovvero la mente dello spettatore, la sua coscienza e l'immagine proiettata crano la consapevolezza dell'atto di osservare un'immagine. Qui ciò che cambia è l'atteggiamento nei confronti del prodotto mediatico che viene consumato. Davanti a riprese di eventi reali la coscienza cerca di carpirne i dettagli al fine di registrare un evento, spinta da curiosità, talvolta macabra. Confrontandosi con la realtà cinematografica avviene un patto tra chi offre e racconta la storia e colui che la fruisce, modificando la coscienza di quest'ultimo e portandola all'assenza di filtri critici immediati in favore di una riflessione che avviene a visione conclusa.

La voluta **sospensione dell'auto-coscienza** permette dunque un'estensione della stessa, facendo del mezzo filmico cinematografico un'opera ideale per la comunicazione di personaggi, storie, eventi e concetti.



Differenze tra cinema e mass media nel trasmettere conoscenza nel dialogo con la realtà

4. Il cinema è rappresentazione in quanto tale, ma si allontana dal concetto di "visione" che invece permea la produzione del materiale audiovisivo, rendendo quest'ultima attribuibile a soggetti osservatori.

Il pubblico è prevenuto nei confronti di video personali rintracciabili nel mondo di internet perchè la fonte è spesso incerta e nel mondo mediatico politicizzato contemporaneo ogni forma di comunicazione è corrotta da interessi personali o collettivi di dubbia integrità. Nel film gli spettatori non sono messi nella condizione di poter identificare un **soggetto contemplante**, sia esso **intra o extra diegetico**, liberando quindi la possibilità di visionare l'opera attraverso una libertà ben racchiudibile in un contesto di partenza che è la produzione del film stesso.

5. Il cinema si distanzia dall'oceano di contenuti audiovisivi perchè deriva da una continua **operazione di ricerca**, dettata dall'evoluzione tecnologica ma soprattutto di senso che vive al suo interno e che nel tempo ha permesso lo sviluppo di **modalità narrative sempre nuove**.

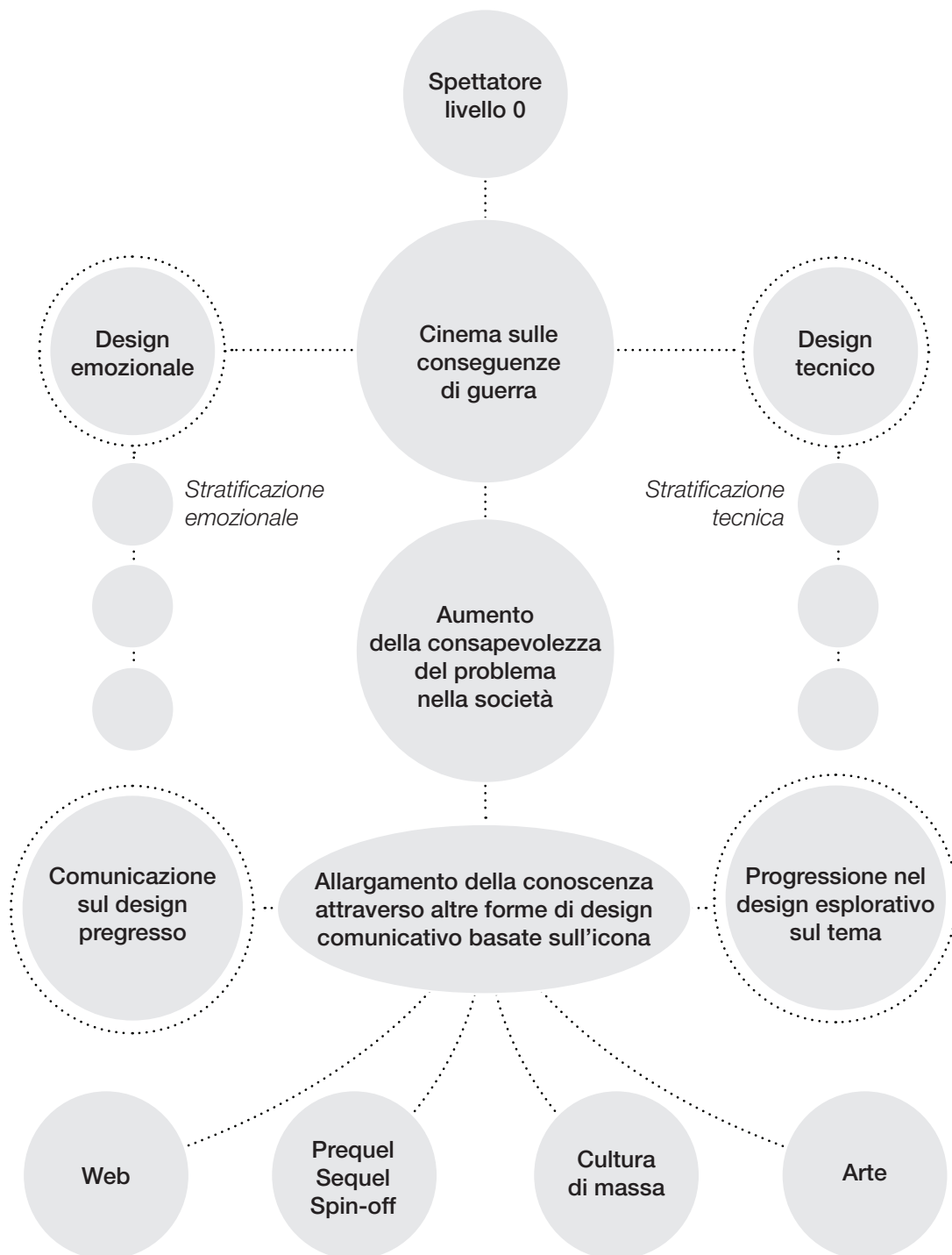
Ciò lo differenzia dalle altre modalità di comunicazione, in particolare nel caso del cinema sulle conseguenze di guerra è quindi un tentativo di estrema elevazione sopra ai concetti che imbrigliano la trasmissione pulita e chiara di un messaggio in forme che non sono di design perchè prive di quello studio fondamentale che si basa su **riflessione e produzione consapevole**.

Vi è nel cinema una voglia di superare lo scarto fra soggetto e oggetto, coscienza e contenuto di coscienza, dando vita a immagini che si muovono nel tempo e contemporaneamente restano fisse nella memoria come icone, racconto e spiegazione di ciò che circonda e pervade l'uomo.

Dall'analisi si capisce quindi come le conseguenze di guerra siano molteplici, articolate e connesse fra loro. In particolare il cinema tende a dividerle tra il piano psicologico, filone più votato all'introspezione (*Rambo, Taxi driver*) e una visione più generale della politica e della società (*Flags of our Father, Rendition-Detenzione illegale, Leoni per agnelli*) e fonde queste due componenti in intrecci dalla forte componente drammatica.



Differenze tra cinema e mass media nel trasmettere conoscenza nel dialogo con la realtà



La **stratificazione di senso** è la caratteristica che il buon design della comunicazione deve attuare attraverso il cinema nel design dell'audiovisivo. Si è infatti avuto modo di vedere come i video in rete e la produzione mediatica in genere siano istintivi (video di fortuna che riprendono accidentalmente una scena di guerra) o calibrati al fine di ottenere una risposta programmata nello spettatore (offerta mediatica politicizzata). Ciò che queste due categorie di produzione e presentazione non possono comprendere, a differenza del cinema, consiste dunque nel fatto che la realizzazione di film sulle conseguenze di guerra è in grado di offrire una visione complessa, completa e stratificata sia in termini di argomenti che sul piano emozionale. La coordinazione di questi fattori genera dapprima un focus dello spettatore sul film che entra a far parte dell'identità dell'individuo osservante, e da questo strato umano cinematograficamente formato si diffonde a livello societario il tema trattato sotto forma di icona.

“L'arte è un modo per vincere la paura... Un modo di tentare di finir dentro nell'ignoto, di fermarlo questo ignoto in qualche maniera.”<sup>1</sup>

(Ettore Sottsass, architetto, designer e fotografo italiano)

Il cinema sulle conseguenze di guerra fonde in sé elementi emozionali e tecnici dati da accurate scelte stilistiche e di design che aumentano la comprensione del problema narrato.

Si può notare come le storie e i personaggi creati dal cinema dedicato a questo tema siano entrati a far parte del tessuto societario andando ad arricchire un immaginario comune che serve a far conoscere a sua volta il problema ad altri. La forza dell'immagine è sottolineata dal ruolo iconico che questi film assumono, e dalle innumerevoli espressioni d'arte attraverso le quali tali vicende vengono reinterpretate e portate allo spettatore assumendo ogni volta forme nuove per raccontare storie immortali.

---

<sup>1</sup> Intervista a Ettore Sottsass per la trasmissione *Ultrafragola 2*, 2005, Sky

## BIBLIOGRAFIA

American Psychiatric Association (APA, 2000), *DSM-IV-TR Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, Masson, Milano, 2001

Arendt H., *La banalità del male. Eichmann a Gerusalemme*, Feltrinelli, Milano, 1964

Ascari M., Fortezza D., Fortunati V., *Conflitti: strategie di rappresentazione della guerra nella cultura contemporanea*, Maltemi, Roma, 2008

Babchenko A., *La guerra di un soldato in Cecenia*, Mondadori, Milano, 2011

Balàzs B., *Il film, Evoluzione ed essenza di un'arte nuova*, Einaudi, Torino, 2002

Baudrillard J., *Il delitto perfetto: la televisione ha ucciso la realtà*, Raffaello Cortina, Milano, 1996

Baudrillard J., *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano, 2006

Baudrillard J., *Simulacri e impostura*, Feltrinelli, Milano, 2006

Bazin A., *Che cosa è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, Garzanti, Milano, 1999

Bogomolov V., *L'infanzia di Ivan*, Il Saggiatore, Milano 1997

Brownmiller S., *Contro la nostra volontà*, Saggi Bompiani, Milano, 1976

Brunori P., Candolo G., Donà dalle Rose M., Risoldi M., *Traumi di guerra. Un'esperienza psicoanalitica in Bosnia-Erzegovina*, Manni, San Cesario di Lecce, 2003

Caputo P., *A rumor of war*, Picador, New York, 1996

Casetti F., *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano, 1986

Cigognetti L., Servetti L., Sorlin P., *La guerra in televisione: i conflitti moderni tra cronaca e storia*. Milano, Marsilio, 2003

Clausewitz C., *Della guerra*, Mondadori, Milano , 2014

Conrad J., *Cuore di tenebra*, Mondadori, Milano, 2010

- Defelice J., Kyle C., McEwen S., *American sniper. Autobiografia del cecchino più letale della storia americana*, Mondadori, Milano, 2014
- De Mari M., Marchiori E., Pavan L., *La mente altrove. Cinema e sofferenza mentale*, Franco Angeli, Milano, 2006
- Dalton T., *E Johnny prese il fucile*, Bompiani, Milano, 2003
- Emmett E., *The War Veteran in Film*, McFarland & Company Inc., North Carolina, 2003
- Einstein A., Freud S., *Perché la guerra?*, Bollati Boringhieri, Torino, 1997
- Ejzenstein S., *Lezioni di regia*, Einaudi, Torino, 1964
- Elsaesser T., *Teoria del film*, Einaudi, Torino, 2009
- Finzi S., *Nevrosi di guerra in tempo di pace*, Edizioni Dedalo, Bari, 1989
- Frasca G., *La sostanza traumatica del mondo*, Il Cefalopodo 1, Moretti & Vitali, Bergamo, 1995
- Frazer J., *Il ramo d'oro. Studio sulla magia e sulla religione*, Newton Compton, Roma, 2009
- Gabbard G. O., Gabbard K., *Cinema e psichiatria*, Cortina, Milano, 2000
- Gandini L., *Dissoluzione e metamorfosi del personaggio hollywoodiano*, in F. La Polla (a cura di) *The body vanishes - La crisi dell'identità e del soggetto nel cinema americano contemporaneo*, Lindau, Torino, 2000
- Gaza C., *Morire, uccidere. L'essenza della guerra*, Franco Angeli, Milano, 2014
- Grossini G., *Cinema e follia. Stati di psicopatologia sullo schermo (1948-1982)*, Edizioni Dedalo, Bari, 1984
- Hasford G., *Nato per uccidere*, CDE, Milano, 1987
- Hedges C., *War is a Force That Gives Us Meaning*, Anchor Books, New York, 2003
- Invitto G., *Fenomenologia del mito: la narrazione tra cinema, filosofia, psicoanalisi*, Manni Editori, Lecce, 2006

- Jaspers K., *La filosofia*, UTET, Torino 1978
- Jung C.G., *Due testi di psicologia analitica*, Boringhieri, Torino, 1983
- Kierkegaard S., *La malattia mortale*, Mondadori, Milano, 1998
- Lilin N., *Caduta libera*, Einaudi, Torino, 2010
- Lussu E., *Un anno sull'altipiano*, Einaudi, Milano , 2014
- Morrell D., *Primo sangue*, Feltrinelli, Milano, 1982
- Nietzsche F. *La nascita della tragedia*, Adelphi, Milano, 1977
- Powers K., *Yellow Birds*, Einaudi, Torino, 2013
- Ramarque E., *Niente di nuovo sul fronte occidentale*, Mondadori, Milano, 2001
- Remondino E., *La televisione va alla guerra*. Milano, Sperling & Kupfer 2002
- Rondolino G., Tomasi D., *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*. UTET Università, Torino, 1995
- Santayana G., *Soliloquies in England and Later Soliloquies*, Forgotten Books, Londra, 2010
- Scurati A., *Televisioni di guerra. Il conflitto del Golfo come evento mediatico e il paradosso dello spettatore totale*. Ombre corte, Verona, 2003
- Schneider H., *Il rogo di Berlino*, Adelphi, Milano, 2004
- Tolstoj L., *Avanzi popolo*, Stampa alternativa, Roma, 2002
- Valantin J., *Hollywood il Pentagono e Washington. Il cinema e la sicurezza nazionale dalla seconda guerra mondiale ai giorni nostri*. Fazi Editore, Roma, 2005
- Wahal O. F., *Mass Media images of mental illness: a review of literature*, Journal of Community Psychology, 1992
- Zambrano M., *La confessione come genere letterario*, Mondadori, Milano, 1997

## SITOGRAFIA

<http://americasmightywarriors.org/>

<http://cironline.org/blog/post/remembering-forgotten-veterans/>

<http://lonesurvivorfoundation.org/>

<http://ptsdtreatmenthelp.com/post-traumatic-stress-disorder-ptsd-in-the-marines/>

<http://ravenstormsblog.wordpress.com/>

<http://www.apa.org/monitor/2012/06/shell-shocked/>

<http://www.apc.it/disturbi-psicologici/disturbo-da-stress-post-traumatico/>

<http://www.bbc.co.uk/history/worldwars/wwone/shellshock>

<http://www.bibliolab.it/>

<http://www.centoannigrandeguerra.it/shellshock-lo-shock-da-combattimento/>

<http://www.cinemadelsilenzio.it/>

<http://www.giveanhour.org/>

<https://www.mca-marines.org/gazette/ptsd-war-within/>

<http://www.med.navy.mil/sites/nmcphc/wounded-ill-and-injured.org/>

<http://www.mymovies.it/>

<http://www.nimh.nih.gov/>

<http://www.psychiatry.org/>

<http://www.ptsd.va.gov/apps/aboutface/service-branches.org/>

<https://www.rt.com/shows/documentary/190192-usa-veterans-war-terror/>

<http://www.smithsonianmag.com/history/the-shock-of-war-55376701/>

<http://www.spiweb.it/>

<http://www.va.gov/>

## Ringraziamenti

Il mio pensiero va alle persone che durante lo svolgimento di questo progetto mi hanno aiutato e mi sono state vicine, ognuno con il suo contributo individuale, e per questo unico.

Un ringraziamento al Professor Luigi Bellavita, per aver trascorso il ruolo di docente ed avermi indirizzato verso un nuovo modo di pensare al mondo, alla sua storia e a me stesso.

Resterà un obiettivo a cui tendere negli anni a venire.

Grazie Al Professor Walter Mattana, per essere stato presente e aver indirizzato con consigli sempre utili la mia tesi.

Grazie a mia mamma e mio papà, punti di riferimento fondamentali nella mia vita e ai quali devo questo traguardo.

Grazie a mio fratello Marco, so che ti troverò sempre accanto a me.

Grazie a Jessica e a tutti i miei amici.

Un ringraziamento infine ad Alessandro, Emanuele e a tutti coloro che mi hanno aiutato con le loro conoscenze tecniche nel completamento di questo progetto.