

Violenze *Patinate*

Quando l'estetica occulta la violenza:
il caso dei film horror

Violenze *Patinate*

Quando l'estetica occulta la violenza:
il caso dei film horror

Tesi di laurea di Matteo Tammaro
Numero matricola: 941867

Relatrice: Prof. Valeria Bucchetti
Correlatrice: Dott. Francesca Casnati

Abstract

Violenza, immagine e genere sono tre elementi tra loro intersecati con cui entriamo in contatto quotidianamente nella fruizione dei media. Come si mette in immagine la violenza? Che ruolo ha il genere nelle rappresentazioni di violenza? Sono domande che i creatori di immagini si pongono costantemente.

Il presente lavoro di tesi è finalizzato ad analizzare il rapporto che sussiste tra violenza, immagine e genere all'interno del cinema horror, che si fonda essenzialmente su questi tre pilastri: rispetto ad altri generi cinematografici, nell'horror è centrale la rappresentazione della violenza, la quale, come ricorda Magaraggia, ha sempre una dimensione di genere, mettendo in scena precisi modelli di maschilità e femminilità.

Perché l'horror? Come vedremo, l'horror, essendo un genere fondato su un fattore emotivo, quello di instaurare terrore nel pubblico, parla in maniera profonda dell'umanità, delle sue paure e delle sue fantasie, certamente con un immaginario molto forte ed estremo, ma allo stesso tempo risulta uno specchio della società odierna: d'altronde, nasce proprio con l'intento di rappresentare una parte integrante della vita, che è appunto la morte. Tutti gli elementi formali a disposizione vengono quindi utilizzati per instaurare questo fattore emotivo.

Così, questa tesi indagherà come gli elementi formali vengono utilizzati in maniera asimmetrica nella rappresentazione della violenza verso i due generi, focalizzandosi sul ruolo che ha la messa in immagine nell'impatto sugli spettatori. In particolare, come la ricerca e qualità estetica vada a occultare parzialmente l'atto violento quando la vittima è femminile. Essendo la violenza di genere ancora un fenomeno sociale ben radicato nella società odierna, ogni medium che parla a un pubblico giovanile, come il cinema horror, si trova l'onere di dover fare i conti con la sua rappresentazione.

La ricerca prende così forma attraverso l'analisi visiva di un campione di film horror di successo degli ultimi dieci anni, a partire dalla quale, grazie alla rielaborazione di dati emersi, si sviluppano degli artefatti audio-visivi sintetici, delle pillole per consapevolizzare il pubblico nei codici visivi che inconsciamente assorbe di fronte alle immagini di violenza. In quest'ottica l'apporto di un designer della comunicazione risulta chiave non solo per decodificare formalmente le immagini analizzate, ma anche come figura trasversale responsabile nell'ambito di ricerca, in bilico tra culture di genere e cultura dell'immagine cinematografica.



POLITECNICO
MILANO 1863

Scuola del Design
Corso di Laurea Magistrale
in Design della Comunicazione
A.A. 2020-21

Indice

[1]	RAPPRESENTARE LA VIOLENZA DI GENERE	9		
	[1.1] L'entità del fenomeno	11		
	[1.2] La violenza di genere nei media	19		
[2]	HORROR: TRA FANTASIA E REALTÀ	29		
	[2.1] La più antica delle emozioni	31		
	[2.2] Una lente d'ingrandimento sulla realtà	36		
	[2.3] La pluralità dell'orrore	44		
	[2.4] Un genere espressivo	49		
[3]	L'IMMAGINARIO DI GENERE NEGLI HORROR	55		
	[3.1] Donne come oggetti di violenza	60		
	[3.2] Dome come agenti di violenza	72		
[4]	IL FASCINO DELLA VIOLENZA	85		
	[4.1] La seduzione dello sguardo maschile	88		
	[4.2] Sesso, violenza e immagini patinate	93		
	[4.3] Per un'anestesia visiva	99		
[5]	L'ESTETICA DELLE IMMAGINI	105		
	[5.1] L'approccio della cultura visuale	106		
	[5.2] La ricerca del Bello nell'immagine	109		
	[5.3] Il potere seduttivo dell'immagine	118		
[6]	LE VIOLENZE PATINATE DEGLI HORROR: UN'INDAGINE VISIVA	123		
	[6.1] Le basi dell'indagine	125		
	[6.2] Obiettivi e metodologia	130		
	[6.3] Raccolta dati	136		
	[6.3.1] Scheda film	136		
	[6.3.2] Scheda immagini-chiave	138		
	[6.4] Rielaborazione dati generali	146		
	[6.4.1] I sottogeneri	146		
	[6.4.2] La regia	146		
	[6.4.3] Composizione cast e protagonista	147		
	[6.5] Rielaborazione dati violenze	150		
	[6.6] Rielaborazione immagini-chiave	156		
	[6.6.1] Profilmico	156		
	[6.6.2] Filmico	160		
	[6.7] Le violenze patinate negli horror	169		
[7]	PILLOLE ANTI-ANESTESIA: PER UNA VIOLENZA PIÙ CONSAPEVOLE	171		
	[7.1] Risvegliamoci: è violenza patinata	172		
	[7.2] Risvegliamoci: è ipersessualizzazione	174		
	[7.3] Risvegliamoci: è dissimmetria	176		
	CONCLUSIONI	178		
	Bibliografia	182		
	Sitografia	187		
	Film citati	191		
	Indice delle figure	194		



Capitolo 1

RAPPRESENTARE LA VIOLENZA DI GENERE

La realtà è costellata di immagini, sempre più numerose e importanti nella società odierna, per la loro intensa circolazione, la loro pregnanza ideologica e la loro influenza: Aumont parla di una «*civiltà dell'immagine*» (Aumont 2007) per descrivere l'emergere di una società di tipo visuale in cui le immagini sono innegabilmente sempre più consistenti, diversificate e intercambiabili. Esse contribuiscono a costruire la realtà stessa: «*non sono solo una sua emanazione, ma una sua condizione necessaria*» (Pinotti 2016). Essendo entità concrete e storicamente condizionate, le immagini diventano forme di modellazione della realtà sia individuale che collettiva, andando a instaurare un rapporto di co-dipendenza tra società e immagini: da un lato non sono altro che lo specchio della società e la manifestazione visiva delle sue dinamiche; dall'altro lato, la società stessa viene influenzata dalla loro produzione e fruizione. Per descrivere il livello di pervasività che le immagini hanno nella realtà Nancy (2002) parla di «*violenza delle immagini*», ma anche di «*immagini di violenza*»: violenza e immagini sono due entità connesse difficilmente separabili. Dalla cronaca dei telegiornali, ai videogiochi, fino ai film, la violenza è quotidianamente assorbita da sguardi che ne interiorizzano anche le dinamiche. Tra computer, televisori e smartphone, si spende quasi metà del tempo da svegli davanti a degli schermi¹: i contenuti violenti che circolano e proliferano su questi dispositivi non possono non influenzare cognitivamente lo spettatore. Inoltre, la violenza «*ha sempre una dimensione di genere, e allo stesso tempo è costitutiva del genere*» (Magaraggia 2017). Risulta dunque cruciale, se si indaga un prodotto mediale, soffermarsi sulla dimensione di genere implicata nelle rappresentazioni di violenza. La maggior parte della violenza che vediamo quotidianamente sugli schermi è una forma di violenza maschile contro le donne²: essendo ad oggi la violenza di genere un fenomeno ancora così persistente, è fondamentale per i

[1] A livello mondiale, nel 2022 un individuo passa in media un totale di 6 ore e 57 minuti di fronte a uno schermo ogni giorno. Cfr. Moody, R., (2022, 21 Marzo), *Screen Time Statistics: Average Screen Time*, da <https://www.comparitech.com/tv-streaming/screen-time-statistics/> (ultima consultazione 22 Maggio 2022).

[2] In un studio di The Economist aggiornato al 2021, si calcola che l'85% della violenza presente online sia una forma di violenza contro le donne. Cfr. The Economist (2021, 1 Marzo) *Measuring the prevalence of online violence against women*, da <https://onlineviolencewomen.eu.com> (ultima consultazione 23 Maggio 2022)

[←] Poster di *Blow Up* (1966).

creatori di immagini riuscire a rappresentare le dinamiche, gli attori e le radici della violenza in modo corretto e soprattutto tenendo conto dell'effetto che si avrà sul pubblico. Il prodotto mediale di cui si occupa la presente ricerca è il cinema *horror*, un genere cinematografico in cui il soggetto per antonomasia è la violenza, fisica o psicologica, che diventa un espediente narrativo e visivo per generare orrore nello spettatore. Si tratta anche di un genere particolarmente plasmato dai modelli di maschile e femminile, in quanto attraverso la reiterazione di certi schemi ricorrenti, rafforza o stigmatizza determinati ruoli e figure di genere (Clover 1987). Violenza, immagine e genere sono le tre variabili in gioco, intrinsecamente connesse tra loro: è dunque necessario prima inquadrare il fenomeno della violenza di genere per comprendere la sua portata ed articolazione.

1.1 L'entità del fenomeno

Presentandosi attraverso molteplici forme, la violenza di genere è un fenomeno complesso e articolato che affonda le proprie radici in secoli di perpetrazione di norme sociali e ruoli di genere ben definiti e che si ripresenta trasversalmente nella storia in tutti gli ambiti della vita sociale di tutto il mondo. Secondo *UN Women* a livello mondiale in media 1 donna su 3, dai 15 anni in su, segnala di aver subito qualche forma di violenza nella propria vita³. Nonostante sia un fenomeno estremamente pervasivo nella società, resta relativamente poco conosciuto dalla collettività nelle sue sfaccettature, in quanto si presenta attraverso molteplici forme e altrettanti contesti.

In generale la nozione di violenza fa riferimento a «ogni costrizione di natura fisica o psicologica che provochi danno, sofferenza o morte di un essere umano» (Héritier 1996). La violenza può essere interpersonale, politica, di guerra, dello Stato, del terrorismo. Benché la componente sociale e culturale della violenza di genere sia fondamentale, ai fini della presente ricerca le forme di violenza collettiva sopra citate saranno escluse dall'esplorazione, che si concentra esclusivamente sulla violenza interpersonale. Inoltre, essendo le dinamiche di violenza molto eterogenee a livello mondiale, il focus è sulla violenza in occidente, ambito di pertinenza della ricerca. Entrando nel merito della violenza interpersonale, come nota Giomi (2017), ogni forma di violenza è *gendered*, perché autori e vittime di violenza hanno sempre un genere.

«Sia il genere che la violenza svolgono la funzione di (ri)produrre soggetti culturalmente intelligibili e forme di comportamento corrette» (Giomi 2017).

Dunque gli effetti produttivi e normativi di genere e violenza sono intrecciati. Il termine «violenza di genere» è piuttosto recente, in quanto introdotto a partire dalla *IV Conferenza delle Nazioni Unite sulle Donne*⁴ a Pechino nel 1995, per sostituirlo al posto di «violenza in famiglia», ma è nella *Convenzione di Istanbul* del 2011 che si coglie pienamente il significato del concetto di genere, in quanto si sofferma sulle connessioni sussistono tra violenza strutturale e violenza interpersonale.

[3] UN Women (2022, Febbraio), *Facts and Figures: ending violence against women*, da <https://www.unwomen.org/en/what-we-do/ending-violence-against-women/facts-and-figures> (ultima consultazione 28 Maggio 2022)

[4] Cristaldi, F., *Nazioni unite e politiche di genere: Un processo in via di sviluppo*, in *Bollettino della Società geografica italiana*, XI, 2006, p. 849

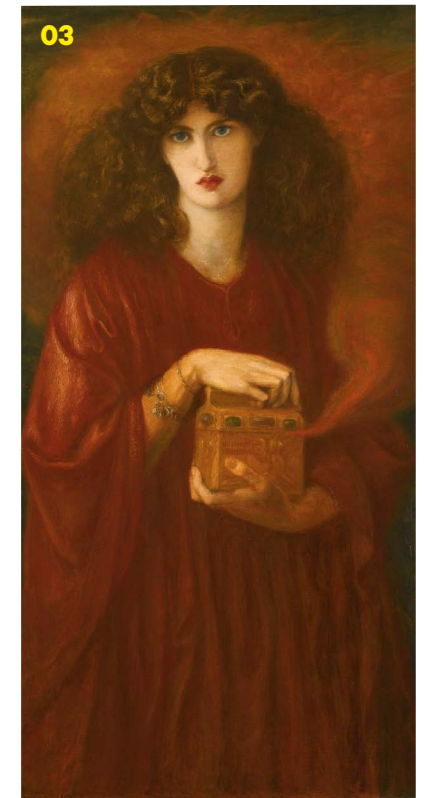
I RUOLI DI GENERE

Il riconoscimento del movente della violenza nell'identità di genere è il primo passo nella comprensione dell'entità del fenomeno e delle sue radici. Infatti, la violenza di genere si basa proprio sul rapporto tra i due generi, oltre che sui rispettivi ruoli di genere, i quali, anche se influenzati da differenze biologiche, ne sono costruzioni arbitrarie. Il concetto di genere, per quanto spesso venga dato per scontato nel processo di identificazione come uomo o donna nelle persone cisgender, è in realtà un fattore fondamentale su cui ogni persona struttura e organizza la propria vita quotidiana. Con questo termine si va infatti a indicare l'insieme di tutti quei processi comportamentali e relazionali con cui la società classifica l'esistenza dei corpi sessuati e organizza la divisione dei ruoli tra uomini e donne, differenziandoli socialmente tra loro (cfr. Piccone Stella e Saraceno 1996).

È il genere che aiuta a costruire e stratificare, in base al sesso biologico di appartenenza, una serie di aspettative sui comportamenti e sulle caratteristiche socialmente accettate che interessano sia la sfera individuale e identitaria della persona, e sia quella relazionale (lavorativa, familiare e sessuale). Si tratta di un processo che si struttura fin dalla nascita del neonato con la sua identificazione, da parte dei genitori, come maschio o femmina, che permette, a prescindere dal sesso biologico, di indirizzare in un senso o nell'altro l'acquisizione dell'identità di genere⁵: in base a questo indirizzamento i bambini e le bambine aderiscono a quei «*modelli che includono comportamenti, doveri, responsabilità e aspettative connessi alla condizione maschile e femminile*» (Ruspini 2003: 20). Questi modelli vengono inoltre confermati nel corso della crescita dell'individuo grazie al rinforzo sociale, culturale e simbolico, che agisce sui comportamenti ritenuti dalla società come adatti al proprio sesso, i quali vengono ricompensati socialmente, mentre quelli meno adatti vengono puniti.

I rinforzi possono anche essere generati dall'osservazione diretta di comportamenti messi in atto da altri (famiglia, scuola, etc.). Per quanto il genere sia un costrutto sociale variabile nel tempo, l'appartenenza a un genere piuttosto che all'altro presenta delle asimmetrie costanti. Per esempio nella storia l'appartenenza al genere femminile è stata considerata, su base biologica, come sintomo di inferiorità: da differenze biologiche sono scaturite differenze di ruoli e di status. Questa inferiorità in senso naturalistico era già ben radicata, come illustra Cantarella (2019), fin dalle origini della civiltà greca, diventando la giustificazione di una serie di pesanti discriminazioni: a partire dalle narrazioni mitiche di Esiodo del VIII secolo a.C.

[5] Kessler ha studiato lo sviluppo dei bambini nati con sesso biologico ambiguo: crescendo, questi bambini hanno sviluppato un'identità di genere che non coincideva con il loro sesso biologico. Cfr. Kessler, S.J., *La costruzione medica del genere: il caso dei bambini intersessuati*, 1996.



[↳] A sinistra, il mito di Medusa rappresentato da Caravaggio in *Scudo con testa di Medusa* (1598). A destra, la figura di Pandora raffigurata da Dante Gabriele Rossetti (1871).

su *Pandora*, passando per le riflessioni scientifiche di Ippocrate due secoli dopo, fino alle conclusioni aristoteliche riguardo il ruolo passivo della donna nell'atto della riproduzione. I corpi femminili erano per i medici dell'Antica Grecia un mistero: l'impossibilità di conoscenza degli organi femminili interni ha associato l'irrazionalità e la passività al mondo femminile. Su differenze anatomiche e riproduttive femminili la donna è stata quindi «*relegata socialmente e metaforicamente in un mondo separato rispetto a quello maschile, che era loro precluso*» (Cantarella 2019: 78). Questa presunta inferiorità naturale è stata dimostrata da Gayle Rubin (1975) come infondata poiché basata su un uso distorto del potere da parte dell'uomo e riconducibile al *sex-gender system*, il sistema relazionale storicamente determinato che trasforma la sessualità biologica in un prodotto dell'attività umana: in questa prospettiva l'identità di genere è quindi tutt'altro che espressione di differenze naturali.

È quindi attraverso questa disparità tra i ruoli di genere che si instaura una forma di dominazione simbolica, che «*legittima un rapporto di dominio inscrivendolo in una natura biologica che altro non è per parte sua se non una costruzione sociale naturalizzata*» (Bourdieu 1998: 32).

MASCHILITÀ E VIOLENZA

Per comprendere a fondo la violenza di genere è quindi necessario mettere al centro dell'analisi il maschile e le norme culturali che lo costruiscono. Ciò significa far emergere il rapporto tra maschilità e violenza: le diverse manifestazioni di violenza «*affondano le proprie radici nei modelli di maschilità che vengono celebrati nella società come ideali e a cui aspirare*» (Magaraggia 2013). Il concetto di maschilità, infatti, pur essendo anch'esso un concetto estremamente variabile a livello geografico, temporale e sociale, ha comunque dei tratti dominanti nella contemporaneità, che riguardano l'enfasi sul potere e il dominio, con un conseguente diritto da parte degli uomini ad esercitarli senza limiti. Le ricerche di Broverman (1972) e Williams e Best (1990) sulla percezione del concetto di maschile nella società, condotte rispettivamente in Germania e negli Stati Uniti, mostrano la persistenza di alcuni tratti nonostante i 20 anni di differenza: la figura maschile rimane idealizzata attraverso le dimensioni della forza, della razionalità e indipendenza⁶.

«La definizione egemone di maschilità si riferisce a un uomo che vive nel potere, con il potere, insomma un uomo di potere. Essere virili significa essere forti, avere successo, essere capaci, affidabili, dominanti. Le definizioni di maschilità, che la nostra cultura ha sviluppato, sono fondate sul potere che alcuni uomini esercitano su altri uomini e che gli uomini in generale hanno sulle donne». (Kimmel 2002: 178)

Alla questione del potere, si affianca un disprezzo interiorizzato per le donne, le cui «*radici profonde affondano nella storia del colonialismo e della religione, ma anche in fenomeni come la pornografia*» (Connell 2013). Secondo Dworkin (1981), il potere maschile è la ragion d'essere della pornografia e il degrado femminile è il mezzo per raggiungere questo potere. Le donne nei porno subiscono un processo di oggettivazione, tecnica base per la legittimazione della violenza. Essendo una forma particolare di deumanizzazione, l'oggettivazione «*fa sì che un individuo sia pensato e trattato come oggetto, strumento, merce*» (Volpato, 2011). Nella società occidentale sono i corpi femminili a essere ridotti a oggetti di cui l'uomo può disporre, spesso connotati sessualmente. Ricordiamo che in Italia fino al 1975 l'uomo aveva il diritto legale ad imporre ordini e divieti alla moglie, grazie alla potestà maritale, che permetteva anche l'autorità di punire, anche corporalmente, in caso di trasgressioni⁷. Inoltre, fino al 1981, era vigente il diritto d'onore, che garantiva al marito

[6] Per una comparazione completa degli stereotipi dei ruoli di genere tra le due ricerche cfr. Piccone Stella, S. e Saraceno, C., *Genere: la costruzione sociale del femminile e del maschile*, Bologna, Il Mulino, 1996, p. 45.

[7] In Italia la potestà maritale era prevista nel Codice Civile (art. 144), abrogato nel 1975 a favore dell'articolo 263, 1. (19 Maggio), con la riforma del diritto di famiglia.

una pena ridotta nel caso di uxoricidio per difendere il proprio onore in seguito alla scoperta di adulterio⁸. Invece, fino al 1993 la moglie non aveva il diritto di rifiutare rapporti sessuali col marito e dunque lo stupro coniugale non era perseguibile come crimine. Risulta dunque chiaro che nel corso della storia, il favore delle strutture legislative e sociali ha permesso all'uomo di sentirsi legittimato nell'esercitare il potere senza limiti dentro e fuori la famiglia, soprattutto nell'ambito del matrimonio, dove la vita sessuale era interamente nelle sue mani. In questo quadro, la violenza risulta per l'uomo l'atteggiamento chiave per affermare questo dominio, sia nella società che nelle relazioni.

La connessione tra violenza e maschilità non è quindi legata a una caratteristica biologica che rende l'uomo "geneticamente violento", come è spesso diffuso nei media e nell'ideologia popolare⁹, ma è socialmente e culturalmente derivata. Questa connessione si inserisce anche all'interno di quella che è stata definita crisi del patriarcato, «*l'ordine simbolico basato sul potere del padre di attribuire il proprio nome alla prole come risposta all'esperienza angosciante di un maschile che non genera*» (Lo Russo, citato in Piccone 1996). Questa crisi implica da un lato il riconoscimento dell'illegittimità di certe violazioni nei confronti della libertà e indipendenza delle donne, e dall'altro lato implica anche una nuova forma di violenza maschile come «*reazione frustrata per la perdita di un ruolo di dominio*» (Ciccione 2013). Infatti, la violenza di genere rimane un fenomeno «*funzionale al mantenimento di una struttura sociale fondata su rapporti di potere diseguali: con gli uomini in una condizione di privilegio e le donne in una di subordinazione*» (Carnino 2011: 55). In quest'ottica, la minaccia di perdere la condizione di privilegio rappresenta un'altra occasione per la violenza maschile di manifestarsi.

Grazie anche ai contributi dei *men's studies*¹⁰, si giunge quindi alla conclusione che la violenza maschile non è tanto una deviazione della maschilità «normale», quanto una sua parte costitutiva. La violenza agita dagli uomini non è un disturbo psicologico dei singoli individui, ma fa parte di un sistema più complesso ben radicato nella vita sociale contemporanea: trattando la violenza di genere come un fatto individuale appartenente alla sfera privata non aiuta a considerarla come parte di un problema più ampio.

[8] Le disposizioni sul delitto d'onore, introdotte nel Codice penale del 19/10/1930, sono state abrogate dall'art. 1, legge 5 agosto 1981, n. 442.

[9] «*Gli uomini stuprano perché i loro istinti sessuali sono impetuosi. Stuprano perché sono di sangue caldo, perché un uomo è un uomo e gli ormoni sono ormoni*» (Romito 2005: 97).

[10] Cfr. Connell, R., *Masculinities*, Los Angeles, California Print, 1995; Kimmel, M., *The Gendered Society*, New York, Oxford University Press, 1999.

TIPOLOGIE DI VIOLENZA INTERPERSONALE¹¹

[•] Violenza Fisica

Comprende l'uso di qualsiasi azione fisica finalizzata a far male, spaventare o annientare la volontà della vittima. Le aggressioni possono essere esplicite e risultare quindi in segni fisici sul corpo (calci, pugni, spinte), ma spesso possono essere anche più sottili, rivolgendosi a oggetti o proprietà a cui la persona tiene: la violenza fisica non riguarda solo aggressioni gravi che comportano cure mediche d'emergenza, ma anche ogni tipo di contatto fisico che mira anche solo ad avere una forma di controllo sulla persona. La forza è una forma di prevaricazione sulla donna al fine di relegarla ad un ruolo di sottomissione.

[•] Violenza Sessuale

Si intende qualsiasi tipo di atto sessuale o tentato atto sessuale, individuale o di gruppo, a partire da commenti o avances sessuali non desiderate, fino al traffico sessuale, contro una persona attraverso l'uso della coercizione. Spesso deriva dall'impossibilità di accettare un rifiuto sentimentale o sessuale ricevuto da una donna¹². La violenza sessuale è ufficialmente condannata dalle legislazioni nazionali dei Paesi aderenti all'Organizzazione delle Nazioni Unite ed è considerata un grave crimine dalla Corte penale internazionale.

[•] Violenza Psicologica

È la prima manifestazione di ogni violenza e permette alle altre forme di svilupparsi. È meno delimitabile e individuabile, anche dalla vittima stessa, poiché non lascia segni tangibili e quindi rischia di perpetrarsi in maniera più sistematica. Comprende abusi psicologici come intimidazioni, umiliazioni pubbliche o private, continue svalutazioni, ricatti, controllo delle scelte personali e delle relazioni sociali, in modo da far agire la vittima contro la propria volontà in un ruolo di costante sottomissione psicologica.

[•] Violenza Economica

Violenza che si manifesta attraverso forme più o meno dirette di controllo economico, che comprendono il sottrarre denaro o altre risorse di base, impedirne o limitarne l'accesso, oppure sabotare il lavoro della donna, escludendola da opportunità educative o lavorative. Riguarda ogni elemento che concorre alla dipendenza della donna dall'uomo, in modo che non abbia i mezzi economici per la propria sussistenza o

[11] Per la classificazione di violenze interpersonali cfr. <https://www.nuovomaschile.org> (ultima consultazione 23 Maggio 2022).

[12] Sarmiento, I. (2017, 31 Gennaio), *Gli aspetti psicologici della violenza sessuale: come e perché agisce lo stupratore?*, da <https://www.stateofmind.it/2017/01/stupratore-violenza-sessuale/> (ultima consultazione 28 Maggio 2022)

[C1] RAPPRESENTARE LA VIOLENZA DI GENERE

quelli dei figli, diventando un deterrente dall'uscire da una situazione già presente di maltrattamento o violenza.

[•] Violenza Religiosa

Forma di violenza che si perpetua nel momento in cui viene lesa la sfera spirituale della donna, non permettendole di esercitare le pratiche del suo credo religioso, imponendole il proprio.

[•] Stalking

Dal verbo inglese *to stalk*, ovvero "cacciare in appostamento", indica forme di comportamento controllante: può passare da comportamenti assillanti (telefonate, messaggi, visite indesiderate) fino a vere e proprie persecuzioni. Ciò risulta quindi in un disturbo emotivo e psicologico nella vittima, ma anche una forma di manipolazione, in modo tale che la donna, con la reiterazione dello stalking, eviti certi comportamenti, frequentazioni o azioni. È un tipo di violenza riconosciuta da pochi anni in Italia a livello normativo¹³. Al contrario della rappresentazione che si ha nei media, non avviene da parte di sconosciuti, ma da parte di familiari, partner o ex-partner mossi dal risentimento e dalla paura di perdere la relazione.

[•] Femminicidio

Neologismo riconosciuto, dopo non poca resistenza, solamente nel 2013 dall'Accademia della Crusca¹⁴, che non indica solamente un delitto in cui la vittima è femmina, ma un omicidio di una donna in quanto tale e «che si colloca all'interno di una visione culturale che vede il femminile disprezzato e disprezzabile, alla cui base c'è la concezione condivisa della "femmina" come un nulla sociale» (Accademia della Crusca 2013). È da notare che in Italia non esiste il reato di femminicidio: con legge 69 del 19 luglio 2019¹⁵ non prevede condanne differenti rispetto all'omicidio.

[•] TFSV (Technology-facilitated sexual violence)

Insieme di violenze sessuali facilitate dalla tecnologia, a partire da molestie sessuali online, *cyberstalking*, *revenge porn* e *sexting coercion*. Sono tutte pratiche relativamente recenti, sviluppate attorno all'uso dei dispositivi digitali, che permettono di perpetrare le violenze online.

[13] Il reato di "atti persecutori" è stato introdotto nel codice penale italiano soltanto nel 2009 con il decreto Maroni (legge 23 aprile 2009, n.38) e prevede come pena la reclusione da 6 mesi a 5 anni.

[14] Paoli, M., (2013, 28 Giugno), *Femminicidio: i perché di una parola*, da <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/femminicidio-i-perche-di-una-parola/803> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

[15] Legge 19 luglio 2019, n. 69, *Modifiche al codice penale, al codice di procedura penale e altre disposizioni in materia di tutela delle vittime di violenza domestica e di genere*, da <https://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:legge:2019:69> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

QUALCHE DATO

Le basi su cui si fonda lo studio della violenza contro le donne sono i dati, che mettono in luce particolari fenomeni ed evidenze. La prima evidenza che si trae dai dati è che chi agisce la violenza è nella quasi totalità maschio conoscente della vittima (partner, ex-partner o familiare). Infatti, la forma più diffusa di violenza di genere è la cosiddetta IPV (intimate partner violence), una forma di violenza che si sviluppa all'interno di una relazione intima tra due partner, fortemente collegata alla dimensione del potere e della differenza, in quanto implica una relazione sbilanciata di potere, in cui un partner agisce violenza per dominare l'altro, poiché impossibilitato nell'accettare la differenza di identità o di punto di vista (cfr. Salerno 2016). Nella IPV «*da un lato si ricorre alla violenza per preservare il proprio potere, dall'altro lo si fa perché ci si percepisce vulnerabili*» (Giomi 2017). In media il 60% delle violenze di genere sono commesse dal partner o ex-partner della vittima, mentre le rimanenti sono dovute a familiari (25%), conoscenti (9%) e, solo in piccola parte, da sconosciuti (6%)¹⁶. Al contrario, se si confronta con i corrispettivi dati di violenza sugli uomini, risulta evidente come la maggior parte degli autori della violenza sia sconosciuto alla vittima (45%)¹⁷, poiché riconducibili all'ambito della criminalità comune, della criminalità organizzata, dei rapporti di lavoro o amicali. Soltanto nel 2021, in Italia, le vittime di femminicidio sono state 114, in costante aumento rispetto agli anni precedenti¹⁸. Delle 15 mila donne che nel corso dell'ultimo anno hanno iniziato un percorso di uscita dalla violenza nei centri antiviolenza italiani, l'89% riporta di aver subito violenza psicologica, il 67% violenza fisica, il 38% violenza economica, il 21% stalking e il 9% stupro¹⁹. Segnalate anche altre forme di violenza presenti nella Convenzione di Istanbul, come il matrimonio forzato (1,4%), l'aborto forzato (0,7%) e la mutilazione di genitali femminili (0,1%).

[16] Dino, A., *Femminicidio a Processo: dati, stereotipi e narrazioni della violenza di genere*, Milano, Meltemi 2021. Per una panoramica di dati più ampia sul fenomeno cfr. <https://www.istat.it/it/violenza-sulle-donne> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

[17] Ministero dell'Interno, *Omicidi volontari e violenza di genere*, da <https://www.interno.gov.it/it/stampa-e-comunicazione/dati-e-statistiche/omicidi-volontari-e-violenza-genere> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

[18] Uno studio dell'ISTAT dimostra come la pandemia COVID-19 nel biennio 2020-21 sia collegata all'aumento delle vittime della violenza, alla recrudescenza della violenza e all'aumento delle sole richieste di aiuto. Cfr. ISTAT (2021, 23 Novembre), *L'effetto della pandemia sulla violenza di genere*, da <https://www.istat.it/it/violenza-sulle-donne/speciale-covid-19> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

[19] ISTAT, *Il sistema di protezione per le donne vittime di violenza - anni 2020 e 2021* (2022, 13 Maggio) <https://www.istat.it/it/archivio/270509> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

1.2 La violenza di genere nei media

«La violenza si esercita senza altro garante che se stessa, senza nessuna istanza che la preceda e ciò si manifesta nel legame essenziale che essa ha con l'immagine.

La violenza si mette sempre in immagine, e l'immagine è ciò che, da sé, si porta davanti a sé e si autorizza da sé» (Nancy 2002: 17).

La società occidentale ci espone ininterrottamente a immagini: video, foto, affissioni e ogni artefatto digitale contribuisce alla saturazione della vita visuale di ogni individuo, che la assimila quotidianamente senza quasi rendersene conto. A partire dalle immagini pubblicitarie, passando per il cinema e le arti visive, fino alla realtà dei *social network*, i media si pongono come specchio culturale della società che li produce. Questi stessi media contribuiscono contemporaneamente a plasmare e influenzare per accumulazione l'attività cognitiva degli individui che ne fruiscono: i messaggi dei vari media, se coerenti tra loro e ricorrenti nel tempo, corroborano e possono sedimentarsi in credenze e modi di pensare. Si parla di «*realismo ingenuo*» (Baule e Bucchetti 2012) per descrivere l'atteggiamento che assume l'osservatore quando ciò che è rappresentato viene interpretato come necessariamente vero e naturale, anche grazie a fenomeni di assuefazione che portano a una sorta di cecità visiva: ciò che potrebbe destare disappunto diventa così semplicemente naturale e nell'ordine delle cose.

Lo spettatore non ha quindi un ruolo passivo all'interno della comunicazione mediale, ma al contrario partecipa attivamente al processo, essendone direttamente complice, in quanto «*si impegna a guardare e contribuisce attivamente a costruire ciò che appare sullo schermo*» (Casetti 2001: 18). Per questo motivo il campo degli effetti della violenza nei media è un ambito molto studiato nella psicologia, con lo scopo di provare a capire se ci siano ripercussioni negative in bambini o adolescenti che fruiscono di contenuti violenti in maniera costante. Alcuni studiosi ritengono che un'elevata esposizione a scene violente possa causare l'assunzione e riproduzione di dinamiche analoghe nella vita reale²⁰, mentre altri, al contrario, sostengono che in realtà il consumo di messaggi violenti alzi la soglia di percezione della violenza stessa²¹;

[20] Cfr. Anderson, C., Bushman, B.J., *The Effects of Media Violence on Society*, New York, Science, n. 295, 2002; Kaplan, A., *Violence in the Media: what effects on behavior?*, Psychiatric Times Vol. 29, N. 10, Issue 10, 2012.

[21] Cfr. Przybylski, A. e Weinstein, N. (2019) *Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report*, Royal Society Open Science, 6, 171474; Osofsky, J.D., *The Impact of Violence on Children*, The Future of Children, vol. 9, no. 3, 1999.

tuttavia, c'è un accordo sul fatto che gli effetti del consumo di contenuti mediatici violenti siano in realtà frutto di sistemi complessi derivanti da molteplici fattori e quindi non si possa stabilire un nesso diretto causa-effetto.

Anche la rappresentazione della violenza di genere nei media non è esente da questi stessi meccanismi, poiché, data la loro pervasività, i media hanno un ruolo centrale attraverso cui i modelli di genere e le dinamiche di violenza si costituiscono, come conferma l'articolo 17 della *Convenzione di Istanbul* del 2011. Infatti, ogni rappresentazione mediale di episodi di violenza e dei loro protagonisti è sempre in qualche modo anche una rappresentazione di genere: è plasmata dalle nozioni di femminilità e maschilità che vigono in una certa epoca, contribuendo a rafforzarle, perché «*mette in scena, legittimandoli o stigmatizzandoli, precisi modi di essere maschio o femmina in quello specifico contesto sociale, culturale e politico*» (Giomi e Magaraggia 2017: 3% ed. e-book). Per questo motivo i media sono una delle aree di intervento prioritarie nella battaglia contro il fenomeno, poiché rientrano tra i rinforzi culturali che contribuiscono per accumulazione alla legittimazione di determinati fenomeni, tra cui la perpetrazione dell'asimmetria nei ruoli di genere, che, come abbiamo visto, risultano tra i fattori che determinano la violenza di genere.

Quando parliamo di violenza di genere nei media non si può non fare riferimento ai videogiochi, dove la violenza è spesso centrale nello svolgimento del gioco, oppure ai film violenti, come horror, thriller e action, ai media di informazione di cronaca nera, ma anche alle campagne di sensibilizzazione rispetto al tema della violenza di genere. Tutte queste configurazioni discorsive e visive includono forme di violenza di genere, che risulta un ingrediente costante nell'industria culturale, anche se con finalità e linguaggi differenti.

Uno studio di Magaraggia e Giomi del 2017 fornisce le mappature discorsive e visive più ricorrenti nella rappresentazione della violenza maschile contro le donne all'interno di film, serie TV, social media e altri prodotti mediali (pubblicità, musica, factual entertainment). In particolare, vengono approfondite le tecniche di occultamento sistematico della violenza all'interno di questi media, che contribuiscono a declassare il problema della violenza da fenomeno sociale a individuale. Qui di seguito sono riportate le tecniche più ricorrenti, anche con riferimento al volume di Patrizia Romito *Un silenzio assordante. La violenza occultata su donne e minori* (2005).

Sono tutte operazioni mentali, modi di vedere la realtà, che si concretizzano in comportamenti, si sedimentano come senso comune e possono "istituzionalizzarsi" in vari modi, come leggi e teorie scientifiche» (Romito 2005: 56).

Quest'ultime, possono influenzare a loro volta il modo di percepire la realtà, di reagire agli eventi, di comportarsi e di provare sentimenti. Le strategie, corroboranti tra loro in modo sinergico, senza che necessariamente vi sia consapevolezza da parte degli attori in gioco, mantengono lo status quo dei privilegi e delle dominazioni maschili.

FRAME INDIVIDUALE

Come visto precedentemente, all'interno della IPV, ma come in generale nella violenza maschile contro le donne, la chiave di lettura fondamentale si basa sull'ordine delle disuguaglianze di genere e delle relazioni tra i ruoli di genere. Tuttavia, la maggior parte delle narrazioni mediatiche, sia *factual* che *fictional*, riconduce la questione alla devianza dei singoli individui, oscurando il problema e rendendo difficile lo sviluppo di interventi efficaci. Si parla così di *frame* episodico, che pone al centro il dato cronachistico e le circostanze peculiari, a discapito del *frame* tematico, che tratta il caso come espressione di un fenomeno più ampio: in questo modo il rischio è di suggerire di trovarsi davanti a un episodio isolato, dato da un insieme di fattori che si corroborano tra loro, piuttosto che un fenomeno sociale radicato. Pensiamo per esempio alle narrazioni dei media di informazione, come articoli di giornale o servizi al telegiornale, che ci presentano l'autore o la vittima come atipici: si cerca il sensazionalista, poiché è l'evento statisticamente meno probabile a catturare l'attenzione nelle cronache²². L'atto violento viene imputato a casi di perdita di raziocinio, comparsa di problemi fisici, mentali o economici dell'aggressore (sono comuni le espressioni «*in preda a un raptus*», «*sotto l'effetto di alcol*» oppure «*era depresso*»²³). Passando invece alle narrazioni fictional, una delle più popolari serie poliziesche italiane, *RIS Delitti Imperfetti* (Canale 5, 2005-2009) su 89 episodi, soltanto 4 raccontano casi di IPV, che invece nella realtà fattuale è la modalità più diffusa; sono invece 38 gli episodi che narrano di violenza sessuale ad opera di sconosciuti²⁴.

[22] Alcune delle notizie di violenza di genere dal frame episodico soltanto nel mese di maggio 2022: Vazzana, M., (2022, 31 Maggio), *Aggredita da un rapinatore: pensavo che mi avrebbe uccisa*, da <https://www.ilgiorno.it/milano/cronaca/aggredita-da-un-rapinatore-pensavo-che-mi-avrebbe-uccisa-1.7732143> (ultima consultazione 3 Giugno 2022); Rai News, (2022, 26 Maggio), *Uccisa a coltellate per strada: confessa l'omicida. Tra i due non ci sarebbero legami*, da <https://www.rainews.it/articoli/2022/05/uccisa-a-coltellate-per-strada-fermato-il-presunto-colpevole-a04b026f-9ab7-4759-b636-ccb50c81b41.html> (ultima consultazione 3 Giugno 2022); Catania Today, (2022, 25 Maggio), *Studentessa universitaria violentata mentre faceva rientro a casa*, <https://www.cataniatoday.it/cronaca/studentessa-universitaria-violentata-arresto-catania-25-maggio-2022.html> (ultima consultazione 3 Giugno 2022).

[23] Russo, G., (2022, 7 Marzo), *Le donne vengono raccontate ancora male dai giornali*, da <https://www.liberpensiero.eu/07/03/2022/femminismi/donne-vengono-raccontate-ancora-male-dai-giornali/> (ultima consultazione 3 Giugno 2022).

[24] Per i dati completi cfr. Giomi, E., Magaraggia, S., *Relazioni brutali: genere e violenza nella cultura mediale*, Bologna, Il Mulino, 2017.



[↪] Una delle tante scene di violenza sessuale nella celebre serie tv *Game of Thrones* (2011-19).

Il risultato è, grazie alla cooperazioni di racconti *fictional* e *factual*, una rappresentazione mistificante della minaccia all'integrità sessuale e fisica delle donne come qualcosa che proviene dalla sfera pubblica, facente parte delle *cautionary tales* che prescrivono alle donne il dovere e la responsabilità di adottare determinati comportamenti per non subire le aggressioni, lasciando così liberi da oneri i veri responsabili delle violenze. Questa particolare forma di *victim blaming* è anche rintracciabile nelle campagne di contrasto al fenomeno, in cui raramente si rendono visibili gli autori della violenza, che restano in ombra: ci propongono quasi esclusivamente le vittime, i comportamenti da attuare e le prescrizioni di denuncia. Ciò non aiuta a mettere al centro il maschile, poiché l'invito a denunciare è una forma di delegittimazione che conferma lo stereotipo della donna debole da proteggere²⁵.

DERESPONSABILIZZAZIONE E ROMANTICIZZAZIONE

Anche nei casi di violenza all'interno di rapporti interpersonali, che già di per sé sono sottorappresentati rispetto a violenze da sconosciuti o ignoti, assistiamo nei media all'occultamento della violenza tramite la deresponsabilizzazione dell'autore della violenza, che viene spesso inserita in un frame romantico. Infatti, nelle relazioni interpersonali, l'ideologia dell'amore romantico, per definizione eterosessuale, costruisce le relazioni di potere tra i ruoli di genere rendendo le donne

[25] Per una panoramica sui messaggi ricorrenti nelle campagne contro la violenza di genere cfr. Faraci, L., *Narrazione e occultamento della violenza di genere. La comunicazione sociale: progetti, linguaggi, ricorsività*. [tesi di laurea magistrale], Milano, Politecnico di Milano, 2018.



[↪] Dakota Johnson in *50 Sfumature di Grigio* (2015).

dipendenti dagli uomini e incoraggiandole a sacrificare la propria individualità in nome dell'unione con il partner maschile. Frasi come «*ti amo da morire*», ritenute dalla società come normali e, anzi, da ambire, sono la manifestazione di una concezione di amore come «*violazione dell'individualità, minaccia di inglobamento, pulsione all'annullamento*» (Giomi e Magaraggia 2017: 13% ed. e-book). In quest'ottica, la violenza maschile non è altro che la manifestazione della gelosia nei confronti della partner e quindi socialmente accettata poiché proveniente da un sentimento autentico e rispettabile. La stampa italiana conferma questa tipologia di narrazioni: è il caso di Romina de Cesare, uccisa dall'ex-fidanzato Antonio Guerriero, che non accettava la fine della relazione²⁶; oppure quello di Carol Maltesi, uccisa dal fidanzato Davide Fontana poiché voleva trasferirsi in un'altra regione²⁷. L'incapacità da parte dell'uomo di accettare un abbandono è strettamente connessa alla concezione di maschilità come controllo della ragione sulle emozioni e quindi difficoltà nella gestione di quelle più dolorose, come la fine di una relazione. Numerosi prodotti audiovisivi, come il film thriller *365 Giorni* (Netflix, 2020), il dramma erotico *50 Sfumature di Grigio* (Universal, 2015) o la serie TV che romanticizza lo stalking

[26] Tomic, B. (2022, 4 Maggio), *Romina De Cesare uccisa a coltellate: l'ex fidanzato non accettava la fine della relazione*, da <https://www.fanpage.it/roma/romina-de-cesare-uccisa-a-coltellate-lex-fidanzato-non-accettava-la-fine-della-relazione/> (ultima consultazione 3 Giugno 2022).

[27] Sormani, C., (2022, 31 Marzo), *Omicidio Carol Maltesi, gli amici: "Geloso e possessivo, non la lasciava libera"*, da <https://www.ilgiorno.it/legnano/cronaca/omicidio-carol-maltesi-1.7523266> (ultima consultazione 3 Giugno 2022).



[L>] Scena dalla serie *Castle*, 4x04 (2015): il cadavere di una donna viene ritrovato dalla polizia.

You (Netflix, 2018), ci presentano relazioni sentimentali tossiche con abuso di potere dal partner maschile: queste dinamiche, pur essendo delle vere e proprie violenze interpersonali, ci vengono presentate come normali poiché all'interno di relazioni tormentate, diventando così fonte di intrattenimento per il pubblico, che tenderà a normalizzare certe dinamiche.

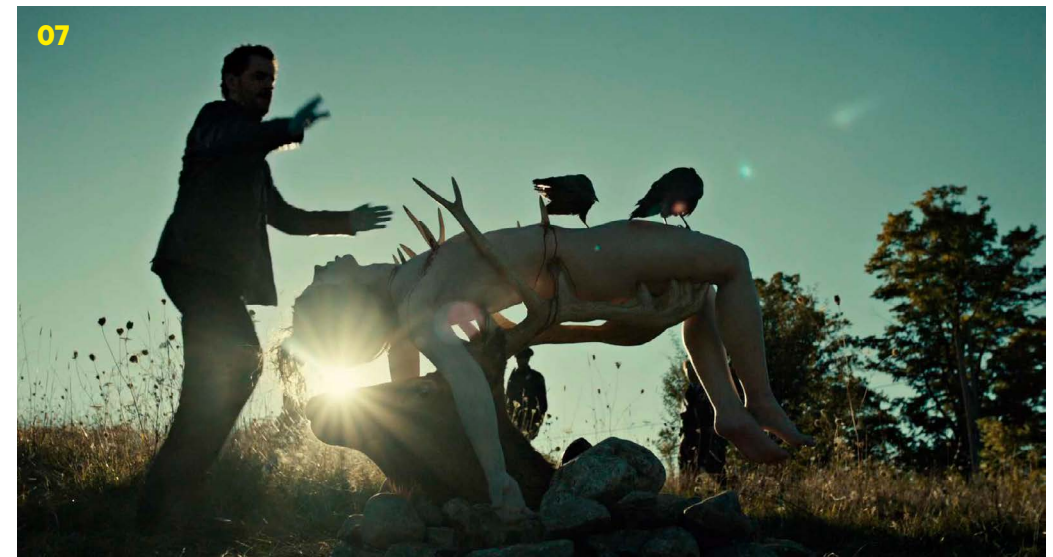
DEUMANIZZAZIONE E OGGETTIVAZIONE

Sebbene il tema della visibilità della violenza di genere nei media sia cruciale per diffondere la sua risonanza pubblica, ci si chiede se effettivamente anche soltanto la riproduzione, a prescindere dall'intento o dallo sguardo messo in atto, non sia essa stessa una forma di violenza. Questo è valido soprattutto nel caso in cui la violenza diventi un oggetto di intrattenimento per il pubblico, negandone l'aspetto umano: si parla così di deumanizzazione e oggettivazione.

«Deumanizzare significa negare l'umanità dell'altro introducendo un'asimmetria tra chi gode delle qualità prototipiche dell'umano e chi ne è considerato privo o carente» (Volpato 2014: 4).

La deumanizzazione avviene anche per immagini ed è funzionale ad aumentare la distanza che l'osservatore frappone fra sé e il soggetto ritratto. Essa è funzionale a due scopi: da un lato per sopprimere le emozioni di empatia e compassione che si provano alla visione del dolore altrui, dall'altro lato per legittimare lo status quo, consolando chi non si trova nella condizione di essere deumanizzato, che viene così rassicurato perché non toccato dalla stessa sorte.

Molto spesso la deumanizzazione si manifesta nelle immagini attraverso l'oggettivazione, il processo che pensa l'individuo, in questo



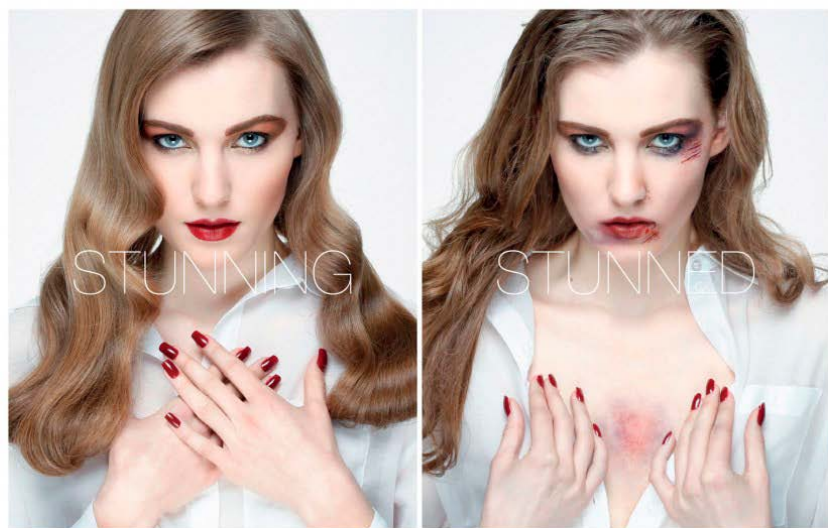
[L>] Scena dalla serie *Hannibal*, 1x01 (2013): il cadavere di una ragazza viene così rinvenuto.

caso la donna, come oggetto o come merce, anziché come persona. È il caso del trattamento della morte femminile in molteplici serie tv poliziesche, come *Hannibal* (NBC, 2013-2015), *Castle* (ABC, 2009-2016) o *True Detective* (HBO 2014-presente), in cui i corpi femminili vengono trattati come oggetti, guardati dallo spettatore da una distanza di sicurezza. Uno studio più approfondito di Clarke Dillman (2014) analizza le rappresentazioni della morte femminile nei media: secondo la scrittrice la donna diviene protagonista solo in quanto morta, *«per mettere le donne al loro posto e naturalizzare, nel dominio della rappresentazione, il loro essere senza potere»* (Dillman 2014). Projansky ha invece raccolto un'analisi molto ampia di immagini di stupro nella tv e cinema statunitense dall'inizio del Novecento, affermando:

«Queste rappresentazioni sono ormai fortemente radicate nell'immaginario del pubblico in modo da naturalizzare lo stupro, non solo in quanto evento fisico reale, ma anche come parte delle nostre quotidiane fantasie, paure e pratiche di consumo» (Projansky, citato in Magaraggia 2017).

È l'emergere di quella che Buchwald (1993) chiama *rape culture*: una cultura in cui le donne percepiscono un *continuum* di violenza che spazia dai commenti sessuali alle molestie fisiche fino allo stupro stesso. Una cultura che favorisce la proliferazione di immagini di brutalizzazione di soggetti femminili che deumanizzano le donne, le quali, se appaiono "meno umane", possono allora essere trattate di conseguenza.

08



It takes a little to make a big difference. Call 0290422123.  Associazione Donne Insieme Centro la Violenza

[C1] RAPPRESENTARE LA VIOLENZA DI GENERE

Secondo l'immagine generata dai media attraverso queste tecniche di occultamento, la violenza di genere risulta così inserite in una serie di *topoi* ricorrenti: ciò che emerge è una rappresentazione standardizzata che va a semplificare e spettacolarizzare il fenomeno, che appare al pubblico come distante e slegato dalla vita collettiva. Gli espedienti narrativi e visivi presentati non coincidono con le dinamiche del fenomeno e lo rendono spesso irriconoscibile se esperito nel mondo reale quando non è conforme alle dinamiche attese. Se il binomio sempre più stretto tra maschilità e violenza risulta in una normalizzazione di quest'ultimo a tal punto che non ci si stupisce di più alla visione della violenza attuata da figure maschili, la maggiore ordinarietà che la violenza assume grazie alla rappresentazione non si traduce però necessariamente in una maggiore consapevolezza riguardo alla sua presenza nella realtà, ma, anzi, dà origine a numerosi altri meccanismi di minimizzazione della violenza, che riducono al minimo la percezione del pubblico del comportamento violento in quanto tale.



It takes a little to make a big difference. Call 0290422123.  Associazione Donne Insieme Centro la Violenza

[L4] Due immagini contro la violenza di genere da parte dell'Associazione Donne Insieme contro la violenza (2014).

Capitolo 2

HORROR: TRA FANTASIA E REALTÀ

La *violenza* ha sempre accompagnato ogni forma d'espressione umana fin dalla preistoria: pensiamo alle rappresentazioni di esplicite crude scene di guerra o di caccia di animali selvaggi, spesso legate a scopi magici o propiziatori. La più antica è datata almeno 44.000 anni fa, nel Paleolitico, ed è localizzata nelle grotte di *Maros-Pangkep* in Indonesia: mostra un gruppo di figure teriomorfe²⁸ che cacciano grandi mammiferi con lance e corde, mentre è assente ogni riferimento ad elementi naturalistici, come piante o alberi, o umani, a parte qualche figura stilizzata. Nel corso della storia in tutte le rappresentazioni figurative sembra che la violenza sia inscindibile dall'esperienza umana: la morte per esempio è vista come parte intrinseca della vita stessa e quindi è sempre stata oggetto di interesse attraverso l'immagine, che sia con la pittura, la fotografia o il cinema.

«È solo grazie all'esperienza della morte e alla sua inevitabile presa di coscienza da parte dell'essere umano che l'immagine nasce costitutivamente» (Pinotti 2016: 235).

La consapevolezza dell'eventuale decadenza, decomposizione e scomparsa del corpo umano è una parte imprescindibile della vita. Per questo motivo molte culture hanno sviluppato la *tanatoprassi*, ovvero la gestione iconica del cadavere, una sorta di antidoto che sottrae il corpo all'annullamento della morte. È con il medesimo principio che si diffuse in epoca vittoriana la pratica della fotografia *post-mortem*, che consiste nel fotografare i cadaveri dei propri familiari subito dopo la morte, in modo da poter tramandare la propria immagine ai posteri²⁹. Spesso i cadaveri erano immortalati come se ancora fossero in vita: con gli occhi aperti oppure inseriti in ambienti e situazioni quotidiane, in modo da usare l'immagine come dispositivo per mantenere il corpo vivo nel flusso del tempo e sottrarlo all'inevitabile decomposizione. Roland Barthes, nella sua concezione di fotografia, descrive l'immagine come un *«inquietante ritorno del morto»* (Barthes 1980).

[28] Dal greco *tbērós*, "bestia feroce", e *morphê*, "forma": sono figure ibride uomo-animale, ritenute in varie religioni la manifestazione delle divinità, da https://www.repubblica.it/scienze/2019/12/12/news/arte_rupestre_in_indonesia_la_piu_antica_scena_di_caccia-243252741/ (ultima consultazione 19 Maggio 2022).

[29] Prima dell'invenzione della dagherrotipia nel 1839, l'unico modo per tramandare la propria immagine era farsi fare un ritratto e moltissima gente non poteva permetterselo dati i costi elevati.

[←] Un'immagine promozionale per *Us* (2019).





[↳] Ferrotipia *post-mortem* di due donne, rette da un'impalcatura per evitare foto mosse (1885).

Questa connessione tra l'immagine e la morte si presenta anche a livello etimologico. Infatti, l'idolo greco (*eidolon*, che deriva dal verbo *eo*, vedere), un oggetto creato dall'uomo con il fine di rappresentare un'entità divina, in realtà indicava originariamente nell'Antica Grecia lo spettro dei morti. Come ricorda Bettini (citato in Pinotti 2016), in latino *simulacrum*, da cui deriva la parola *simulacro*, indicava lo spettro, l'immagine di una persona morta che dall'oltretomba comunicava coi vivi; *imago* invece, da cui deriva l'odierno termine *immagine*, era il calco in cera del volto del defunto. Passando all'epoca medievale, il termine più generico *rappresentazione* si riferiva a una figura modellata e dipinta, che "sta-per" il defunto durante le esequie. È proprio in virtù di tale co-appartenenza di immagine ed esperienza della morte, che si sviluppa, nel cinema come nelle altre forme di espressione umana, il genere horror: l'impellente bisogno umano di rappresentare una parte così integrante della vita, che senza dubbio mette inquietudine e spaventa, ma che è impossibile ignorare. A differenza degli altri generi, che costituiscono la loro identità a partire da un'ambientazione, come il western, o da una certa forma espressiva, il musical, l'horror si fonda su un fattore emotivo. È un genere volto, grazie alla messa in scena della violenza, a sollecitare nello spettatore un'emozione, quella dell'*orrore*.

2.1 La più antica delle emozioni

«orróre s. m. [dal lat. horror -oris, der. di *horrere* (v. orrido)].
– Impressione violenta di ribrezzo, di repulsione, di spavento, provocata nell'animo da cose, avvenimenti, oggetti, persone che siano in sé brutti, crudeli, ripugnanti.»³⁰

Per comprendere meglio le dinamiche di rappresentazione della violenza negli horror, è utile approfondire le radici culturali dell'orrore, tenendo conto i meccanismi cognitivi che entrano in gioco durante la fruizione di un contenuto violento. In estetica l'*orrore* è stato spesso messo in secondo piano, a favore delle numerose dissertazioni sul *bello* e sul *sublime*. Aristotele nella *Poetica* parla del terrore che si prova durante la fruizione della tragedia, identificandolo come l'origine del processo di *catarsi*, per cui il pubblico, di fronte a una sua rappresentazione, si purifica dalle emozioni negative³¹.

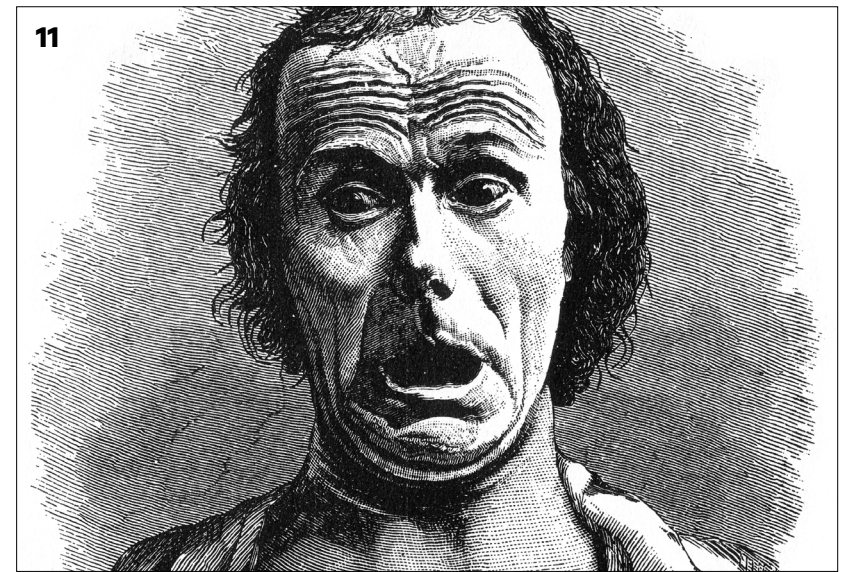
Addison, riprendendo le riflessioni aristoteliche, parla di come il piacere paradossale derivato dal terrore non scaturisca da ciò che è terribile, ma dalla riflessione che si fa nel momento della fruizione: «osservando questi oggetti orrendi, ci rallegriamo non poco al pensiero di non doverne temere; [...] quanto è più spaventevole il loro apparire, tanto più intenso è il piacere che deriviamo dal senso della nostra personale sicurezza» (cfr. Addison, 1717/2002). Burke riprende il concetto greco di *sublime* definendolo come «*delightful horror*» (cfr. Burke 1757): tutto ciò che può destare idee di dolore e pericolo produce l'emozione più forte che l'animo sia capace di sentire, un'emozione prodotta dalla consapevolezza della distanza insuperabile che separa il soggetto dall'oggetto. Nel corso del Settecento il *brutto* comincia ad assumere una propria consistenza ontologica e viene ammesso nell'universo artistico, anche se non c'è ancora un netto confine tra orrore e sublime. Rosenkranz (1853) offre una prima teorizzazione compiuta dell'*orrore* definendolo come una sottocategoria del *brutto*, che si oppone al *sublime* perché non è attraente: l'*orrore* non è solo il momento negativo del sublime, perché non evoca esclusivamente una paura molto intensa, ma è anche «*l'istintivo sentire del corpo che reagisce per il disgusto, il rivoltante, il nauseante, ciò che fa ribrezzo*» (Rosenkranz 1853: 45). Se il sublime evoca un sentimento di misto piacere e paura senza disgustare, nell'orrendo la repulsione rimane priva del contraltare offerto dal piacevole.

[30] Treccani: *orrore*, da <https://www.treccani.it/vocabolario/orrore/> (ultima consultazione 19 Maggio 2022).

[31] Barbero, C., *Il Paradossio del Terrore*, Rivista di estetica, 39, 2008, da <https://journals.openedition.org/estetica/2023> (ultima consultazione 18 Maggio 2022).

Il termine più simile a quello di “orrore” è *Umheimlichen* (traducibile dal tedesco con *perturbante*), utilizzato da Jentsch (1906) per descrivere la condizione di un incontro con qualcosa di nuovo e inconsueto. Freud (1919) riprende il termine, descrivendolo come, al contrario di Jentsch, un elemento consueto e familiare che genera angoscia e orrore, presente nella vita psichica dell'individuo da tempo, ma diventato estraneo per un processo di rimozione. Un elemento della realtà può trasformarsi in perturbante grazie all'assottigliarsi del confine tra fantasia e realtà: quando qualcosa che fino a quel momento era ritenuto fantastico appare davanti agli occhi, quando «*un simbolo assume pienamente la funzione e il significato di ciò che è simboleggiato*» (Freud 1919: 32). Nello specifico, Freud riconduce al perturbante ciò che ha un rapporto con la morte e i cadaveri, un rapporto che è rimasto pressoché immutato dai tempi primordiali: infatti, «*nessun elemento antico si è conservato così bene come la nostra relazione con la morte*» (ivi: 29). Per esempio l'idea di venir seppelliti in stato di morte apparente rappresenta il capovolgimento della fantasia della vita nel grembo materno, mentre la perdita degli occhi, un elemento particolarmente ricorrente nelle narrazioni dell'orrore, viene ricondotta alla paura infantile dell'evirazione. Anche Kristeva (1982) parla della medesima condizione mentale facendo riferimento all'*abietto*, termine esplorato nel post-strutturalismo e definito come ciò che disturba intrinsecamente l'identità convenzionale e i concetti culturali. L'abiezione riguarda principalmente i tabù sociali che circondano la materialità del corpo e l'orrore che deriva dall'esposizione a escrezioni corporee come sangue, pus e feci, anche questi tutti elementi ricorrenti nei film horror: davanti a un cadavere, si è costretti ad affrontare la mortalità e l'inevitabile corruzione del corpo umano.

L'orrore nel mondo della *fiction* coinvolge un campo molto più ampio rispetto a quello che si può sperimentare nella vita: «*il regno della fantasia presuppone, per affermarsi, che il suo contenuto sia esonerato dalla verifica della realtà*» (Freud 1919: 38). Nel momento in cui si entra in questo mondo, il giudizio dello spettatore viene adeguato alle condizioni della realtà inventata e così spettri, cadaveri e mostri vengono trattati come esistenze totalmente legittime, così come se fossero appartenenti alla realtà materiale. In bilico tra fantasia e realtà, i film horror mettono così in scena un'esasperazione della realtà stessa, grazie alla concretizzazione delle «*paure archetipiche, profondamente radicate nell'uomo, facendo leva su precise angosce sociali e culturali*» (Duncan 2009: 8). La paura stessa, definita come «*la più antica delle nostre emozioni*» (Freud 1919) è utilizzata per colpire lo spettatore nel profondo della sua intimità e farlo trovare faccia a faccia con le sue fantasie più recondite. Le narrazioni horror alimentano le paure ancestrali umane radicate nell'inconscio collettivo, come la paura della morte, il mistero dell'esistenza, la paura del buio e dell'isolamento, il sovvertimento delle certezze scientifiche e il confronto con l'ignoto.



[11] *Horror and agony*, Figura 20, tratta da *L'espressione delle emozioni nell'uomo e negli animali* di Charles Darwin (1872), che analizza le espressioni facciali umane in relazione all'apprendimento.

Il gioco dell'horror è semplice: puntare su questo «*patrimonio comune di paure ataviche*» Catelli (1996: 23), caricando semanticamente luoghi e archetipi familiari di una valenza minacciosa. Gli horror più spaventosi sono infatti quelli che ricalcano la realtà e le dinamiche conosciute agli spettatori. Comincia così a emergere la vera definizione di horror, che, a dispetto delle apparenze, è un universo estremamente aderente alla realtà: camuffata da mostri inquietanti, eventi soprannaturali e morti tormentate, non c'è altro che la rappresentazione della vita umana stessa. L'horror «*autorizza a esplorare i meandri del terrore e della superstizione banditi dal razionale e dal quotidiano*» (Mulvey 2008) ed è per questo, rispetto ad altri generi, che è un genere molto umano: analizzare un film horror significa entrare nella psiche umana di uno specifico periodo temporale.

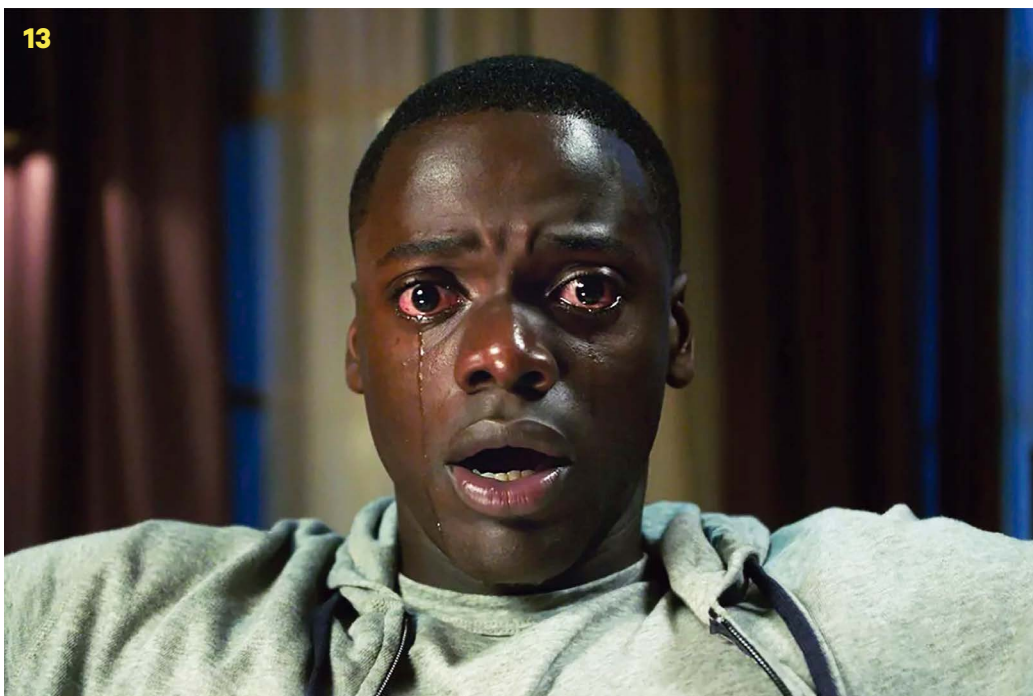
Paura, orrore, disgusto: le emozioni con cui l'horror ha a che fare sono tradizionalmente identificate dalle teorie psicologiche come le emozioni negative per eccellenza³², anche se non vige consenso su cosa determina la loro valenza negativa. Se nella vita reale queste sono emozioni che tendiamo a evitare, così come le relative situazioni che le provocano, non succede lo stesso per le stesse emozioni provate davanti a uno schermo cinematografico, come confermano i dati di successo del genere horror³³.

[32] Per un approfondimento sulle prospettive teoriche delle emozioni, cfr. Plutchik, R., *Psicologia e biologia delle emozioni*, Torino, Bollati Boringheri, 1995; Fontaine, J.J.R., Scherer, K.R., Soriano, C., *Components of Emotional Meaning*, Oxford, Oxford University Press, 2013.

[33] Per i dati su pubblico e incassi cinematografici vedere il Cap 4.



[↳] Scena di *Videodrome* (1983).



[↳] Scena di *Get Out* (2016).

Lo spettatore del film horror si trova in una situazione cognitiva definita da Carroll (1990) come il *paradosso dell'orrore*: perché piace tanto al pubblico vedere storie simili? Perché siamo attratti da cose che (se reali) riterremmo orribili? Il paradosso dell'orrore, una variazione del tradizionale *paradosso della tragedia* formulato da David Hume nel 1757, è strutturato in tre proposizioni, in contraddizione tra loro:

- [1] *Nell'horror vengono presentate situazioni che riteniamo orrende.*
- [2] *Tendiamo a evitare situazioni che riteniamo orrende.*
- [3] *Non tendiamo a evitare gli horror.*

Per risolvere la contraddizione del paradosso, Carroll elide la seconda proposizione, per cui non è vero che tendiamo sempre ad evitare situazioni che riteniamo orrende. Infatti, nelle opere horror il fruitore non si confronta *direttamente* con le situazioni ritenute orrende, ma si confronta con la loro rappresentazione mediata, inserite in una struttura narrativa più ampia e funzionali al godimento complessivo dell'opera. Inoltre, le emozioni negative, in se stesse spiacevoli, nel contesto di una finzione vengono convertite in qualcosa di fatto gradevole: in questo caso il piacere derivato è per Carroll un piacere *cognitivo*, in quanto l'aspetto fisiologico dell'orrore, dato per esempio dall'aumento del battito cardiaco, può corrispondere a stati emotivi differenti o essere autonomo da qualsiasi stato emotivo ed è quindi secondario.

La paura data dalla visione di un film non è generata da una vera minaccia reale, ma dalla sua interpretazione cognitiva. Smuts (2007), pur riconoscendo che l'esperienza dell'orrore sia al contempo sgradevole e desiderabile, riconduce l'attrazione verso contenuti del genere alla ricchezza che l'esperienza offre nel turbinio di emozioni che si provano. Bantinaki (2012) nota come la paura davanti a un film horror non sia intrinsecamente un'emozione negativa, ma nella totalità dell'esperienza può essere sperimentata dallo spettatore come un'emozione positiva avente la propria fonte nell'engagement emotivo con la narrazione: le emozioni provate, anche se accompagnate da sintomi fisiologici negativi, possono essere potenzialmente godibili. La paura può diventare positiva se permette di imparare e di fare esperienze: si possono scoprire certe situazioni in cui i benefici sono maggiori dei rischi, soprattutto se si tratta di un ambiente controllato come quello della sala di un cinema. Per Milani l'orrore diviene quindi «*un piacere irrealista, per il quale l'evento fuori dal comune, nella rappresentazione, viene sentito, interpretato e vissuto con un realismo esasperato, fuori appunto da ogni limite*» (Milani 1998: 24)

2.2 Una lente d'ingrandimento sulla realtà

L'horror come genere cinematografico affonda le sue radici nel romanzo gotico inglese del XVIII e del XIX secolo: decadenza, mistero, follia e mostri sono gli elementi chiave che aprono la strada alla definizione di horror. È un genere eminentemente moderno, anche se si fonda su un sentimento quasi primordiale, quello dell'orrore. Secondo Catelli (1996: 23) l'horror è sempre «l'espressione di un ritorno del represso», che è un elemento che varia di epoca in epoca. Il momento storico contingente in cui un film si inserisce è infatti fondamentale per inquadrare il sistema di valori su cui si basa e dunque le paure collettive a cui fa riferimento. Le prossime pagine ripercorreranno l'evoluzione del genere horror fino ai giorni nostri, dimostrando come in ciascuna epoca il cinema horror abbia costantemente espresso le paure, fantasie e ossessioni di quella specifica epoca, diventando una lente d'ingrandimento sulla realtà e le sue dinamiche.

Sebbene non ancora avente uno status definito, l'horror si sviluppa in Germania nell'ambito dei film muti espressionisti. Tuttavia, è possibile rintracciare le prime immagini orrorifiche già in alcuni cortometraggi muti ancora tra i pionieri del cinema, come Georges Méliès (1861-1938) e il suo *Le Manoir du diable* (1896), dalla breve durata di 3 minuti, ma che diede il via al filone dell'horror grazie alle sue atmosfere gotiche e inquietanti. È solo alla vigilia della Grande Guerra, nel 1913, che Stellan Rae realizzò quello che può essere definito il primo film horror della storia: *Lo studente di Praga*. Dopo il rilascio di questo film i registi tedeschi hanno compreso quanto il cinema potesse diventare «lo strumento di espressione per eccellenza della loro angoscia romantica» (Eisner 1983: 44). Un'altra tappa fondamentale per la nascita dell'horror è *Il gabinetto del dottor Caligari* (1919), diretto da Robert Wiene, che stabilisce i canoni estetici, formali e narrativi per i decenni successivi. Superando la dicotomica distinzione tra fantasia e realtà, il film espande gli orizzonti del cinema, che comincia a non limitarsi soltanto a riprodurre la realtà, ma a penetrare attraverso l'aspetto esteriore degli oggetti per poterne cogliere l'essenza vera.

Negli anni Venti la *Universal Pictures*, allora la più importante casa di produzione cinematografica hollywoodiana, viene fortemente influenzata dagli esperimenti espressionisti tedeschi e comincia a introdurre nei propri film i “mostri della Universal”, personaggi spaventosi caratterizzati da un trucco innovativo: tra questi figura Quasimodo in *Il gobbo di Notre Dame* (1923) e il fantasma in *Il fantasma dell'opera* (1925), entrambi interpretati da Lon Chaney. È negli anni Trenta che inizia l'epoca dei primi horror hollywoodiani principalmente con *La mummia* (1932), *Il dottor Miracolo* (1932) e *The Raven* (1935).

Il ciclo dei mostri della Universal continua anche negli anni Quaranta con *L'uomo lupo* (1942) e la serie di film su Frankenstein. È un'epoca di rivisitazioni delle stesse storie che ebbero successo nei decenni precedenti, costellate da figure archetipiche dell'immaginario collettivo dell'orrore. I mostri degli anni Trenta e Quaranta rappresentano quasi sempre le *pulsioni sessuali represses* (Catelli 1990): in essi è esemplare il conflitto tra eros e civiltà, istinto e ragione, di cui erano metafore i vari mutanti, uomini lupo, vampiri ed esseri abnormi. In questi film si muore per espiare i propri peccati: la morte ha qui il ruolo di azione punitiva per riequilibrare una situazione in bilico verso chi troppo osa. Pensiamo a Frankenstein portato alla rovina dalla sua creatura oppure a Jekyll condannato da Hyde.



[↳] In alto, una scena dall'espressionista *Il gabinetto del Dottor Caligari* (1919); In basso, la protagonista di *Cat People* (1942) mentre si trasforma in un felino.



[↳] In ordine dall'alto: *Psycho* (1960), *Repulsion* (1965), *Blood Feast* (1963) e *L'uccello con le piume di Cristallo* (1970).

Il nuovo ciclo di horror si sviluppa nel clima teso della guerra fredda negli anni Cinquanta e ha prettamente uno stampo fantascientifico, anche grazie ai progressi compiuti dalla tecnologia e dagli effetti speciali³⁴. In questi film il male proviene direttamente da un altro mondo e deriva da una manipolazione eccessiva della natura, come in *The Thing from Another World* (1951) oppure *Them!* (1954), entrambi rispecchiando le paure dell'era atomica. Qui la morte è la catastrofe di un intero popolo: si comincia a morire in massa, calpestati e divorati da alieni o invasioni extraterrestri.

È soltanto negli anni Sessanta, grande periodo di trasformazioni culturali su scala mondiale, che avviene uno slittamento della rappresentazione dell'orrorifico da una realtà estremamente distante dallo spettatore, a qualcosa che tange l'umanità nella quotidianità. Se nell'iconografia degli albori l'orrore era rappresentato da creature deformi oppure dall'ignoto, a partire dagli anni Sessanta l'orrore è reale, rintracciabile tra le pieghe della realtà. Il decennio si apre con due film che hanno aiutato a costruire il nuovo universo horror: *Psycho* (1960) e *L'occhio che uccide* (1960). I protagonisti di questi film non solo sono per la prima volta "mostri" completamente umani, ma anche psicologicamente credibili: i mostri sono tra noi, hanno apparenze gentili e tranquille. Si parla in questi anni di *New Horror*, una tipologia di film in cui a livello tematico si inseriscono apporti di valenze religiose, sociali, antropologiche, in modo tale da rendere totale l'effetto shock che si voleva instaurare nel pubblico. Parallelamente agli horror psicologici degli anni Sessanta e Settanta, grazie alla fine della censura americana³⁵, nel cinema si diffondono con grande successo i cosiddetti *B-Movie*, film dal basso budget di dubbia qualità, che trattano temi più occulti rispetto ai film più *mainstream*: oggi sono noti come *exploitation movies*, film che mettono da parte la ricerca di valori artistici per portare in scena elementi più scabrosi, con l'esibizione esplicita di scene di sesso e di violenza, talvolta veicolando messaggi politici. È il caso di *La notte dei morti viventi* (1968) oppure di *Sisters* (1972). Il cinema mainstream in questi anni attinge ai *B-Movies* per realizzare alcuni classici del cinema horror, tra cui *Jaws* (1975), *Halloween* (1978) e *Alien* (1979). Nello stesso periodo avviene un'esplosione di produzioni horror internazionali, principalmente in Europa: tra i più famosi figurano Mario Bava e Dario Argento in Italia, Paul Naschy e Jesús Franco in Spagna.

[34] Vengono introdotti il *Cinemarama* (dal 1952), il *CinemaScope* (dal 1953) e il *VistaVision* (dal 1954) sistemi di ripresa cinematografica per ottenere fotogrammi in *widescreen*; è anche l'età d'oro del cinema 3-D, con il primo film stereoscopico a colori, *Bwana Devil* (1952).

[35] Nel 1968 viene abbandonato il *Codice Hays*, introdotto nel 1930 per governare a limitare la produzione del cinema negli USA secondo una serie di linee guida morali, tra cui il divieto di rappresentazione di «comportamenti devianti, il male o il peccato» (Bertetto 2012: 116). Al suo posto viene introdotto il tuttora attuale *MPA Rating System*, basato su quattro restrizioni di pubblico.



[20] A sinistra, Patricia Arquette in *Stigmata* (1999).
A destra, una scena di *Hostel* (2005).

Gli anni Ottanta rappresentano l'apice di produzione e popolarità del genere horror: secondo Muir (2011) la proliferazione di film horror in questi anni è una reazione diretta dell'era conservatrice di Reagan negli USA³⁶. Sono stati anche anni di grande paura per la diffusione dell'AIDS a livello mondiale e capillare: paura che è stata espressa attraverso film come *The Thing* (1982). Le paure non provengono tuttavia solo dall'esterno, ma anche dall'interno, come in *The Shining* (1980), che mette in scena gli orrori reali della società americana, tra alcolismo, abuso di minori e violenza domestica.

Proliferano sia i *remake* che i soggetti originali, sia ad alto che a basso budget, ma ciò che cambia è la modalità di fruizione: il successo di un film non è più determinato solamente dagli incassi al botteghino, che spesso si rivelano deludenti, ma dall'home video e dal noleggio di VHS. Film come *La Casa* (1981)³⁷ sono stati un *flop* all'uscita nelle sale, ma hanno acquisito la reputazione di *cult* nel corso degli anni proprio

[36] Ronald Reagan, del partito repubblicano, viene eletto Presidente degli Stati Uniti d'America nel 1981, con un mandato di otto anni, determinando una netta virata conservatrice dopo il democratico Jimmy Carter, suo predecessore.

[37] *La Casa* (1981) nel primo weekend fu distribuito in soli 15 cinema negli USA con un incasso di \$80.000, risultato considerato deludente. Tuttavia, con il passaparola riuscì ad arrivare a un incasso domestico pari a 8 volte il proprio budget iniziale, con un totale di \$29,4 milioni se si considera anche la distribuzione internazionale.

grazie al noleggio a casa. Tuttavia, il periodo d'oro è presto messo in crisi negli anni Novanta, che secondo Marriott e Newman (2006) non furono un buon periodo per gli horror a causa dell'incapacità nel portare nuovi elementi narrativi e della continua ripresa di storie già note, attraverso remake e reboot. Muir (2011) ha aggiunto che in questi anni, alla fine della Guerra Fredda, gli Stati Uniti non avevano davvero un "nemico serio" a livello internazionale, portando gli horror a focalizzarsi su nemici immaginari prevalentemente all'interno dell'America, come il governo americano (*The X Files*, 1998), la religione (*Stigmata*, 1999) e la classe alto-borghese (*Eyes Wide Shut*, 1999), nonché oggetti soprannaturali e occulti come vampiri o satanisti (*The Ninth Gate*, 1999). Gli unici film degni di nota in questo decennio si avvertono sulla fine del secolo grazie alle influenze postmoderne che rompono i canoni cinematografici, con il parodistico *Scream* (1996), il found footage americano *The Blair Witch Project* (1999) e uno dei più famosi horror di tutti i tempi *Il Sesto Senso* (1999): tutti film che, dopo anni di slasher e splatter, si concentrano su temi psicologici più che sul sangue.

Nel corso degli anni Duemila assistiamo a due trend principali che si alternano nella produzione di film. Il primo è il *torture porn*, film nei quali sono presenti quattro elementi caratteristici: mutilazioni, nudità, sadismo e tortura. È il caso del sanguinario *Saw* (2004), del sadico *Hostel* (2005) e del controverso *The Human Centipede* (2009). Aston e Walliss hanno descritto questi film come «*atti corporei intensi e rappresentazioni corporee visibili per produrre reazioni disturbanti*»³⁸. Wetmore (2012) ha inoltre suggerito come questi film riflettano un atteggiamento post 11 Settembre nei confronti di un crescente pessimismo e determinismo, mentre Duncan (2009) ha notato un collegamento con la guerra in Iraq e le vicende ad Abu Ghraib³⁹.

L'altra tendenza è la forma del *mockumentary*, un espediente narrativo che permette di narrare eventi fittizi e di fantasia come se fossero reali attraverso l'uso di un linguaggio documentaristico. La fortunata trilogia di *Paranormal Activity* (2007, 2010, 2011) e lo spagnolo *REC* (2007) sono esempi di estremo successo. Entrambi questi trend sono orientati a un pubblico di teenagers, target primario che ha assicurato in questi anni un costante successo al botteghino.

[38] Citazione originale in inglese «*Intense bodily acts and visible bodily representations to produce uneasy reactions*» (Aston e Walliss 2013).

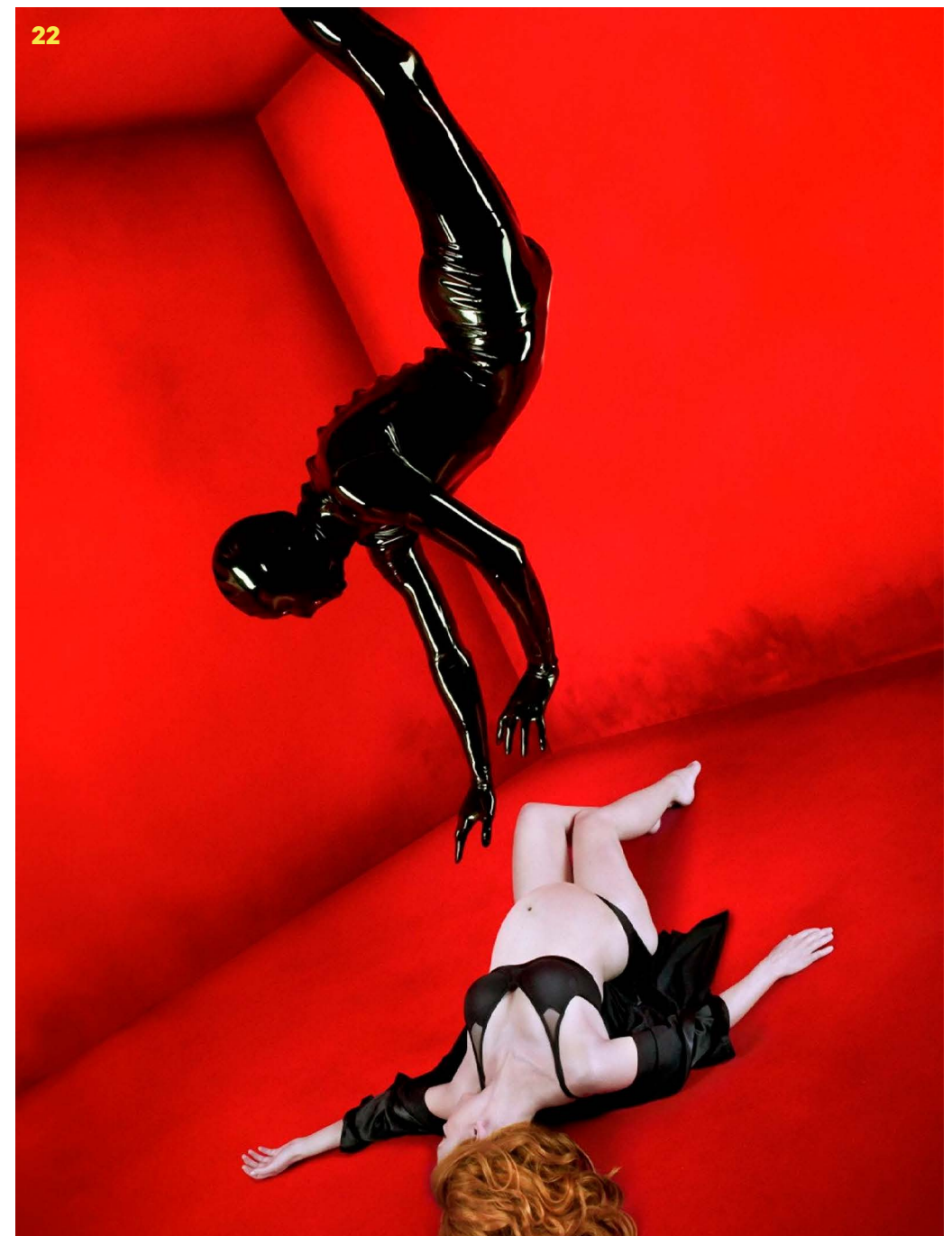
[39] Susan Sontag ha riflettuto sull'impatto che la circolazione di foto dalla prigione di Abu Ghraib (2004) avranno sul rapporto tra pornografia e tortura, in quanto quasi tutte le immagini di tortura hanno un tema sessuale al loro interno. Cfr. Sontag, S., (2004, 23 Maggio), *Regarding the Torture of Others*, da <https://www.nytimes.com/2004/05/23/magazine/regarding-the-torture-of-others.html?pagewanted=all&src=pm> (ultima consultazione 18 Maggio 2022).

Dal 2010 arrivando fino ai giorni nostri, il panorama horror è molto eterogeneo, composto sia dai *remake* di storie già note al pubblico, come il campione d'incassi basato sull'omonimo libro di Stephen King *It* (2017)⁴⁰, sia film d'autore più ricercati e sperimentali, come il recente *Titane* (2021). Se da una parte, anche grazie ai servizi streaming come *Netflix* e *Prime Video*, è aumentata la popolarità dell'horror, è anche vero che, come ha notato Newman, numerosi studi di produzione più indipendenti, come *A24* o *Blumhouse*, hanno investito su progetti più rischiosi, ma che hanno dato i loro frutti commercialmente⁴¹. Secondo Laura Bradley, questa è stata la decade in cui l'horror è diventato un genere *elevato*⁴², uscendo dai pregiudizi che lo relegavano a una reputazione di un cinema "minore". La dimostrazione di questo cambiamento è data dal rinnovato interesse che questi film suscitano nel circuito di premi cinematografici, che solitamente tendeva ad escludere i film horror. È il caso di *Get Out* (2017), che ha ricevuto quattro nomination agli *Academy Awards*, tra cui una per Film dell'Anno; oppure il già citato *Titane* (2021), che ha vinto la Palma d'Oro al *Festival di Cannes* del 2021, primo horror a vincere questo premio. Ciò che confermano questi progetti è la costante sperimentazione e rivoluzione dell'horror, un punto di riferimento per gli spettatori al cinema, che hanno mostrato nel corso del tempo un costante interesse per il genere, capace di trasformare le paure e i sentimenti collettivi di un'epoca in forma visiva. Quindi forse non è che l'horror si sia elevato, ma è in questo decennio che il pubblico mainstream ha finalmente iniziato a notarlo. L'horror è stato per decenni una lente d'ingrandimento efficace attraverso cui esaminare le cose che ci spaventano di più, sia come individui che come società, e dopo decenni di alti e bassi, negli ultimi dieci anni è riuscito ad attirare non solo il tipico pubblico di appassionati, ma anche il grande pubblico.

[40] Con un incasso totale di \$701.8 milioni, *It* (2017) è l'horror con maggiore incasso della storia del cinema.

[41] Newman, K., (2020, 30 Ottobre), *Planet terror: the horror of 2020*, da <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/features/horror-2020-cinema-fears> (ultima consultazione 18 Maggio 2022).

[42] Bradley, L., (2019, 17 Dicembre), *This Was the Decade Horror Got "Elevated"*, da <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/12/rise-of-elevated-horror-decade-2010s> (ultima consultazione 18 Maggio 2022).



[L4] Immagine promozionale per *American Horror Story* (2011).

2.3 La pluralità dell'orrore

Come menzionato precedentemente, il genere horror non si fonda su una particolare ambientazione o forma espressiva univoca, ma su un fattore emotivo. Risulta non sempre chiaro come stabilire i confini su quali film sono horror e quali no. In generale, secondo Carroll (1990) le classificazioni dei generi sono piuttosto arbitrarie e sono costruite su aspetti non analoghi, con la possibilità di essere sovrapponibili: per esempio, un *western horror* sarebbe possibile, così come un horror musical. È importante delineare i sottogeneri a partire dal loro contenuto narrativo e da *topoi* ricorrenti per una ricognizione nel genere, escludendo a priori determinati sottogeneri non rilevanti ai fini della presente ricerca.

BODY HORROR

Il *Body Horror* è un sottogenere in cui il corpo umano è il soggetto della narrazione, coinvolto in una trasformazione, deformazione o distruzione. L'elemento disturbante del film riguarda la violazione del corpo umano attraverso mutilazioni, violenze gratuite o malattie, elementi caricati di significati allegorici. David Cronenberg è considerato il pioniere del sottogenere, con lo scienziato trasformato in mosca in *The Fly* (1986) o con il parassita infettante in *Shivers* (1975). È un genere particolarmente popolare perché si appella alle paure più profonde umane sul proprio corpo e su cambiamenti incontrollabili.



[↳] Immagine promozionale di *Titane* (2021), un *body horror* in cui alla protagonista, dopo un terribile incidente stradale, viene impiantata una lastra di titanio nel cranio.



[↳] Scena da *The Wicker Man* (1973), un *folk horror* ambientato in una società matriarcale.

COMEDY HORROR

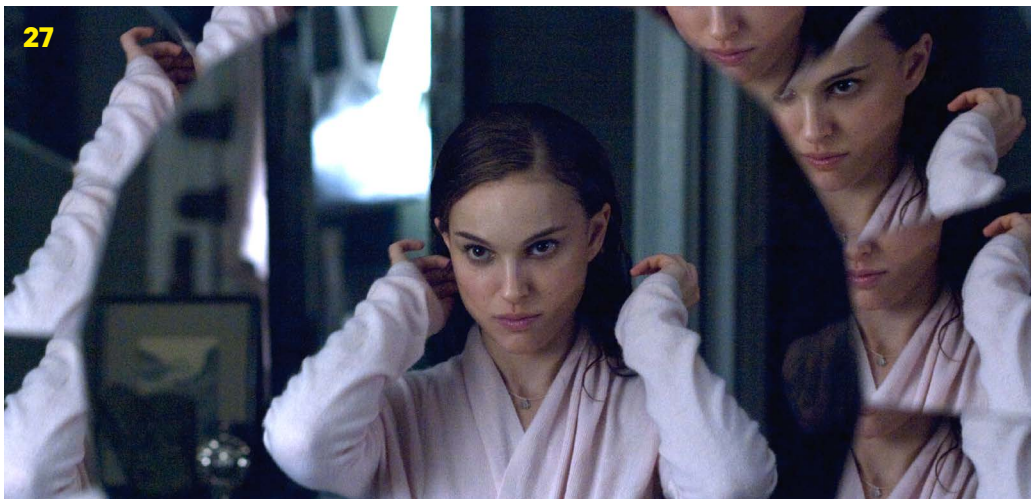
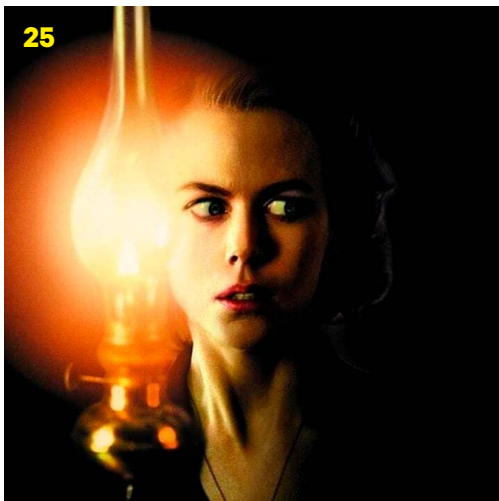
Sottogenere che unisce gli elementi tradizionali del genere horror con alcuni elementi della commedia, spesso facente riferimento alla *black comedy*. Questi film sono anche categorizzati come parodie o satire degli horror stessi e per questo motivo ricalcano i cliché del genere in maniera iperbolica per generare elementi di commedia. Il più celebre, avendo introdotto il genere, è *Scream* (1996).

FOLK HORROR

Il *Folk Horror* utilizza elementi religiosi, folkloristici o credenze popolari per generare paura e terrore nell'audience: credenze mistiche, leggende metropolitane o miti religiosi prendono vita nella narrazione, spesso ambientata in contesti isolati e rurali. Ogni paese ha i suoi riferimenti e dunque c'è molta differenza a livello nazionale. I più famosi sono *The Wicker Man* (1973), con i riti pagani su un'isola remota, o il più recente *Midsommar* (2019), ambientato durante le celebrazioni folkloristiche di mezza estate in Svezia.

FOUND FOOTAGE

Il *Found Footage* è un sottogenere che simula le immagini prodotte da videocamere di sorveglianza o riprese amatoriali. In questo caso non si fonda su un contenuto narrativo ma su delle tecniche visive e registiche. L'intenzione del regista è quella di simulare per quanto possibile l'*inconscio ottico*: per raggiungere il livello di realismo necessario, spesso le riprese sono traballanti, con pochi tagli nel montaggio e con una ricerca visiva a basso impatto. Tra i più famosi *The Blair Witch Project* (1999) o *Paranormal Activity* (2007).



[L] In ordine dall'alto: *The Others* (2001), *The Birds* (1963), *Black Swan* (2010) e *Reazione a Catena* (1971).

GOthic HORROR

Il termine “gotico” si usa spesso per descrivere un tipo di approccio nella realizzazione di un horror, in particolare riguardo le ambientazioni, l'atmosfera e le azioni coinvolte nel film. È un sottogenere associato all'immaginario di castelli, labirinti e mansioni isolate. Spesso ambientati in un periodo storico antecedente a quello di realizzazione del film, ci racconta storie inquietanti da mondi distanti nel passato. È il caso di *Dracula* (1992) o *The Others* (2001).

NATURAL HORROR

Il *Natural Horror* è un sottogenere in cui la natura è l'agente violento all'interno del film, attraverso agenti atmosferici, animali normalmente innocui, bestie mutate. L'ambiente è quindi sempre naturale. Fa spesso riferimento a delle paure umane ancestrali date dalla bestialità e violenza della natura, così come alla presa di coscienza sui problemi ambientali. Pensiamo l'invasione di uccelli in *The Birds* (1963) o l'attacco dello squalo bianco in *Jaws* (1975).

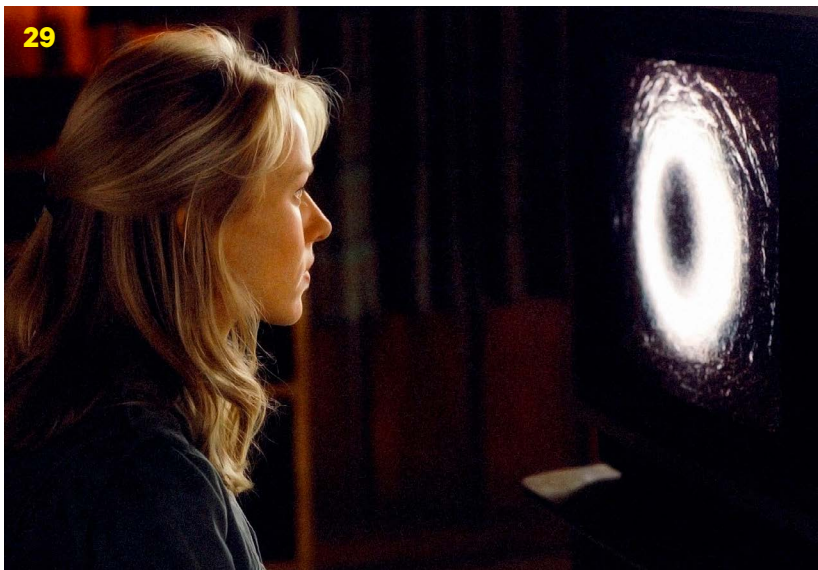
PSYCHOLOGICAL HORROR

Lo *Psychological Horror* è un sottogenere che si focalizza sullo stato mentale, psicologico ed emozionale per disturbare l'audience. Interseca elementi di *suspense*, dramma, azione e mistero, presentandoci personaggi instabili, disturbati che compiono violenza su persone innocenti. Spesso questo genere non presenta violenza grafica sullo schermo, ma la induce attraverso gli elementi della messa in scena, generando un senso di disagio nello spettatore. È il caso di *Repulsion* (1965) e l'andofobia della protagonista, oppure di *Black Swan* (2010) e le tendenze autolesionistiche della protagonista.

SLASHER

Probabilmente il sottogenere horror più popolare e di successo, lo *Slasher Horror* deve il suo nome al verbo inglese “to slash”, ovvero “ferire con un'arma affilata”. Gli slasher in genere presentano un *killer* mascherato intento a uccidere un gruppo di persone, spesso donne, attraverso oggetti dotati di lama, per colpevolizzarle di comportamenti promiscui. Per questo motivo è caratterizzato dalla presenza copiosa di sangue e da scene di violenza molto esplicite e grafiche. Si fonda proprio sullo *shock value* dato dalla mutilazione di corpi e dalle grandi quantità di sangue che fuoriesce^[43]. Secondo Duncan (2009) nessun genere cinematografico, ad eccezione dei film porno, è riuscito a eguagliare il successo commerciale degli *slasher*.

[43] Un sottogenere degli *slasher* è infatti lo *splatter*, che deriva dall'inglese “to splat”, ovvero schizzare, a causa della grande quantità di sangue, spesso appositamente irreale, dai corpi mutilati.



[↳] Scena da *The Ring* (2001), un *supernatural horror*.

SUPERNATURAL HORROR

Il *Supernatural Horror* è un sottogenere che integra gli elementi classici dell'horror con entità soprannaturali, come possessione di spiriti, la presenza di fantasmi o demoni o streghe. Spesso queste entità sono collegate a narrazioni religiose, come il fanatismo religioso della madre della protagonista in *Carrie* (1976) o l'esorcismo in *The Exorcist* (1971).

TEEN HORROR

Il *Teen Horror* è un sottogenere che vittimizza i teenager, spesso promuovendo protagonisti adolescenti forti e anti-conformisti, appellandosi alle nuove generazioni. I temi ricorrenti sono sesso, alcolismo e sangue.

2.4 Un genere espressivo

Se da un lato possiamo definire l'horror a partire dal suo contenuto narrativo, attraverso una cartografia dei sottogeneri, è possibile anche evidenziare la sua aderenza a determinati criteri formali estetici, spesso in comune con altri generi cinematografici. Infatti, poiché l'horror si fonda su un fattore emotivo, sono i numerosi espedienti formali - come il montaggio, le inquadrature e la colonna sonora - ad essere concepiti per trasmettere paura nello spettatore.

Molti di questi elementi espressivi sono comuni con altri generi, lo *sci-fi* e il *thriller*, anche se il fattore emotivo che vogliono trasmettere è differente. In questo senso, film appartenenti a questi generi possono avere con l'horror una forma espressiva comune, che però si differenzia per l'effetto differente che hanno sul pubblico. Una scena esemplare su come sia possibile terrorizzare il pubblico servendosi esclusivamente di mezzi formali è la famigerata scena della doccia in *Psycho* (1960), che non mostra mai direttamente il coltello che penetra nell'addome della protagonista, ma riesce a ugualmente a suscitare orrore nello spettatore attraverso il montaggio serrato⁴⁴, l'agghiacciante crescendo della penetrante colonna sonora di Bernard Herrmann e l'urlo della protagonista Janet Leigh.

Un elemento formale fondamentale è infatti l'uso della colonna sonora e della musica che, secondo Lerner (2010), è l'elemento più spaventoso in un film horror, ancora più dell'aspetto visivo. Si tratta di musica molto tesa e dinamica, caratterizzata da dissonanza, atonalità e sperimentazioni nel timbro. Nei film horror predomina l'uso della musica classica, con una presenza massiva di archi e percussioni, come il crescendo di percussioni che segna l'arrivo dello squalo in *Jaws* (1975) oppure al quartetto d'archi che esegue la minimalista colonna sonora di *Requiem for a Dream* (2000), ad opera di Clint Mansell. Negli anni Settanta e Ottanta domina invece il rock progressivo, con sonorità altisonanti ma disturbanti: pensiamo all'ipnotica colonna sonora di *The Exorcist* (1974), ad opera di Mike Oldfield, o all'inquietante lavoro del gruppo Goblin per *Suspiria* (1977). Negli ultimi dieci anni, soprattutto grazie al ritorno dei film psichedelici horror, è la musica elettronica a rendere certe scene angoscianti e anguste, come il lavoro di Cliff Martinez per *The Neon Demon* (2016) o all'allucinogena colonna sonora di *Climax* (2018).

[44] Dalla breve durata di 45 secondi, la scena della doccia in *Psycho* (1960) è stata girata nel corso di sette giorni, con 78 diverse posizioni della cinepresa per un totale di 58 tagli nel montaggio, che è ad opera di George Tomasini. Per dettagli vedere le pagine successive.



[↳] 8 inquadrature tra le 78 che compongono la magistrale scena della doccia in *Psycho* (1960).

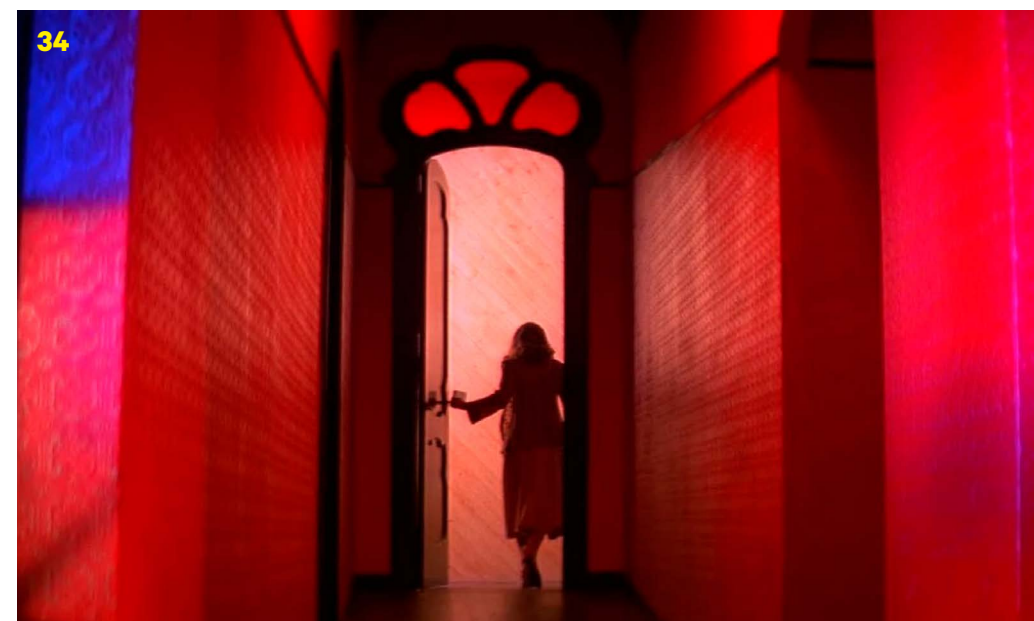
L'uso di elementi formali ricorrenti è stato per decenni la base dei film horror, a partire dai primi film degli anni Venti o Trenta, quando erano sufficienti pochi elementi per turbare la mente dello spettatore dell'epoca. *Il gabinetto del dottor Caligari* (1920) si servì di una scenografia allucinata dalla geometria appuntita, con forme appuntite e ombre minacciose, di inquadrature deliranti grazie all'angolo olandese per destabilizzare lo spettatore. Anche il trucco, in presenza di effetti speciali molto primitivi, è stato per decenni l'elemento perturbante del film: pensiamo all'eccentrica caratterizzazione che Boris Karloff ha dato al personaggio della creatura di Frankenstein nell'omonimo film del 1932, grazie al trucco creato da Jack Pierce, dietro cui si celano la maggior parte dei trucchi dei Mostri della Universal degli anni Trenta. Altri esempi li troviamo nel *body horror* degli anni Ottanta, per esempio nella trasformazione del protagonista in *The Fly* (1986). Nel corso dei decenni i trucchi sono diventati sempre meno grossolani e adesso lo spettatore horror vuole sempre più l'effetto realtà: pensiamo all'inquietante creatura di *Pan's Labyrinth* (2006).



[↳] L'ambientazione fantastica di *Pan's Labyrinth* (2006).

Se negli altri generi cinematografici l'uso della luce e la palette colore tendono a dare un senso di massimo realismo, negli horror questi sono spesso drammatici e iper-reali, oltre che più variegati. I colori dominanti, come nota Carbone (2016), sono quelli primari - rosso, giallo e blu - particolarmente saturi e accesi, come appare in *Suspiria* (1977), dove prevale l'irreale rosso scarlatto del sangue⁴⁵. Anche la luce non segue il realismo dell'illuminazione dell'ambiente, ma è comune il chiaroscuro per dare un effetto più drammatico, la sottoesposizione per generare un'atmosfera più cupa e l'uso di silhouette per mostrare un soggetto senza rilevarlo. Il film muto espressionista *Nosferatu* (1922) è uno dei primi che utilizza tutti questi elementi per spaventare lo spettatore.

In generale, tutti gli elementi della messa in scena sono volti alla generazione dei cosiddetti *jumpscare*, i "salti di paura" che lo spettatore subisce a causa di un evento inaspettato sullo schermo, che secondo Bishop «rappresentano l'unità base del film horror»⁴⁶. Secondo C. Robert Cargill, si generano indirizzando erroneamente lo spettatore nel pensare che accadrà un certo evento, e poi dal nulla presentare un evento totalmente inaspettato⁴⁷. Lo spettatore entra in un'ottica per cui tutto può succedere ed è perennemente allerta. La musica, i movimenti della cinepresa, il montaggio e tutti gli elementi espressivi sopra citati sono concepiti in funzione del *jumpscare* perfetto. Questa tecnica, presente anche nei videogiochi, è quasi ad esclusiva del genere horror, anche se si può rintracciare più raramente anche nel thriller e nel fantascientifico.



[L3] I colori di *Suspiria* (1977), nella versione originale di Dario Argento.

[45] La fotografia di *Suspiria* (1977) è ad opera di Luciano Tovoli, caratterizzata dall'uso di lenti anamorfiche e luci ad arco con davanti posizionate delle stoffe colorate, dando l'impressione che i colori fossero stati gettati come vernice sui loro volti.

[46] Newman, K., (2020, 30 Ottobre), *Planet terror: the horror of 2020*, da <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/features/horror-2020-cinema-fears> (ultima consultazione 18 Maggio 2022).

[47] *ibidem*.



Capitolo 3

L'IMMAGINARIO DI GENERE NEGLI HORROR

Nella narrativa horror il *genere* è sempre stato un elemento centrale: quando si mettono in scena dinamiche di violenze, orrori, morti e paure, c'è spesso in gioco una dimensione di genere e una divisione dei ruoli maschili e femminili. Numerosi studiosi e studiose nel corso degli anni si sono soffermati sulla stretta relazione che sussiste tra horror e genere, tra rigidi binari di genere e modelli misogini che si sono continuamente riproposti nel corso degli anni: è il caso di Carol J. Clover in *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film* (1992), in cui viene identificato un numero estremamente limitato di ruoli di genere disponibili per le donne nei film *slasher*, molto spesso vittime da umiliare e degradare di fronte a un carnefice maschile; oppure Barbara Creed in *The Monstrous Feminine* (1993), che si sofferma invece sulla costante connessione tra femminilità e mostruosità nella costruzione dei personaggi. Questi studi hanno messo in luce come negli horror vengano ripetuti determinati certi schemi ricorrenti, rafforzando o stigmatizzando precisi ruoli e figure di genere. Secondo Williams (1991), una così consistente dimensione di genere negli horror è dovuta al fatto che, insieme alla pornografia, è un genere strettamente connesso con il corpo e con la stimolazione di sensazioni corporee: il loro successo si misura proprio nella loro abilità rispettivamente di spaventare o stimolare reazioni del corpo. Se la pornografia ha a che fare con l'atto sessuale, l'horror ha a che fare con il genere. Il corpo negli horror è al centro di quello che è definito dal Sassuolo Thomas Laquer "*one-sex model*"⁴⁸, risalente all'Antica Grecia, secondo cui uomini e donne sono essenzialmente gli stessi e che la differenza tra i due sta nel fatto che i genitali maschili sono esterni mentre quelli femminili sono interni: stessi organi, ma in punti differenti. Cruciale per l'horror è «*la differenza sessuale concepita come sistema di analoghi isomorfismi, in cui il maschile superiore funziona come mappa visibile per l'invisibile femminile inferiore*» (Clover 1992: 13): i concetti freudiani come l'invidia del pene, la donna fallica e la paura della castrazione sono tutti radicati nel "*one sex-system*" da cui l'universo horror attinge.

[48] Anche se il "*one-sex model*" venne affiancato nel diciottesimo secolo al "*two-sex model*", che di fatto oppone il sesso femminile a quello maschile, rimase comunque dominante il pensiero tipico del "*one-sex model*" (Cfr. Clover 1992: 14).

[←] Un'immagine promozionale per *Suspiria* (2018).



[↪] A sinistra, Mary Philbin ne *Il Fantasma dell'Opera* (1925).
A destra, Elsa Lanchester ne *La Moglie di Frankenstein* (1935).



Nel corso della storia del cinema, al mutare sociale e storico dei concetti di maschile e di femminile, ne sono anche cambiate le rappresentazioni horrorifiche. Agli albori del cinema horror le donne comparivano raramente nei film, in quanto i personaggi femminili, fino agli anni Cinquanta, erano di contorno, a supporto del protagonista maschile, essendone spesso l'interesse amoroso: è il caso dei personaggi interpretati da Mary Philbin, stella del cinema muto, in *Il fantasma dell'Opera* (1925) e *L'uomo che ride* (1928), entrambi ruoli della bella innamorata del mostro. Per quanto riguarda i *monster movies* degli anni Trenta e Quaranta, troviamo i già citati *mostri della Universal*, che sono personaggi principalmente maschili: il Conte Dracula, il mostro di Frankenstein, la mummia, l'uomo invisibile, il mostro della Laguna Nera, e così via. Questi mostri sfidano la mascolinità innata trovandosi spesso in balia delle forze opposte della cultura e della natura, in bilico tra esseri civile ed esseri primitivi. È in questi film che comincia ad affermarsi la dinamica della *fanciulla in pericolo*, che deve essere salvata dalle grinfie del mostro. Gli unici due mostri femminili di questi anni sono la moglie di Frankenstein, dall'omonimo film del 1935, e la figlia di Dracula, dall'omonimo film del 1936. Tuttavia, si tratta in entrambi i casi di versioni femminili di personaggi maschili già popolari, come Dracula e Frankenstein: la loro identità deriva da quella maschile di riferimento, che viene femminilizzata, come nel caso del mostro di Frankenstein, che in versione femminile non appare così spaventosa e orripilante

come nella versione originale, ma risulta avvenente come una diva hollywoodiana, con qualche piccola cicatrice sul collo.

La vera svolta nella rappresentazione di genere avviene negli anni Sessanta, anni in cui il sesso diventa un elemento cardine attorno cui si sviluppa la violenza del film: si instaura per la prima volta, come nota Duncan (2009), il legame tra *voyeurismo* maschile e reificazione della donna, con l'omicidio che diventa surrogato del sesso. È proprio in questi anni che in *Psycho* (1960) Norman spia la protagonista Marion attraverso un buco nel muro, pochi minuti prima di ucciderla, mentre in *Peeping Tom* (1960) il protagonista Mark, operatore cinematografico, comincia a sviluppare un'ossessione nel riprendere giovani ragazze con la sua cinepresa, per poi ucciderle con un pugnale montato sul treppiedi. Secondo Skal (2001), la reificazione della donna nei film horror di questi anni è da ricondurre alle conquiste dei movimenti femministi: infatti, la donna acquisisce finalmente un ruolo sessualmente più indipendente e attivo, prima con l'introduzione della pillola anticoncezionale e poi con la legalizzazione dell'aborto⁴⁹.

Un'altra conseguenza di ciò è la nascita di un nuovo universo iconografico legato alla manipolazione delle facoltà riproduttive e all'organo sessuale femminile: pensiamo al gotico *Rosemary's Baby* (1968), con la paranoia post-partum della protagonista, oppure a *L'Esorcista* (1973), che secondo Catelli (1996) mette in scena,



[↪] Una scena di violenza sessuale di gruppo in *Rosemary's Baby* (1968), in cui la protagonista diventa mira da un gruppo di satanisti per poter dare vita a Satana attraverso il suo corpo.

[49] Negli Stati Uniti, paese in cui sono prodotti la maggior parte dei film citati, la pillola anticoncezionale *Enovid* è stata approvata per uso contraccettivo nel 1960, mentre l'interruzione volontaria di gravidanza cominciò a essere progressivamente depenalizzata in numerosi stati negli anni Sessanta, per poi venire legalizzata a livello federale nel 1973 con la sentenza *Roe v. Wade*.

attraverso l'esorcismo della protagonista, la metafora dei mutamenti corporei e sessuali di un'adolescente che entra nella pubertà, proprio negli anni del contrasto generazionale tra il puritanesimo americano e la rivoluzione sessuale. In questi film si struttura la connessione tra femminilità e orrorifico su cui tornerò nei prossimi paragrafi, per cui l'origine del male nel film coincide con l'essere donna di un certo personaggio, connessione che è rimasta inalterata fino agli horror dei giorni nostri. È proprio dagli anni Sessanta in poi che le donne hanno cominciato ad avere un ruolo centrale all'interno dell'iconografia horror, facendolo diventare essenzialmente un genere femminile, almeno sullo schermo.

Il tema della rappresentazione femminile nelle produzioni cinematografiche hollywoodiane è tuttora un argomento centrale nel dibattito contemporaneo, che lamenta una mancanza di donne nei film, davanti e dietro la cinepresa. Sebbene il cinema non debba necessariamente rappresentare fedelmente la realtà nella sua totalità, ad oggi gran parte dei film fa ancora fatica a presentare personaggi femminili che siano numericamente in parità rispetto quelli maschili. Infatti circa metà dei film prodotti annualmente non supera il *Test di Bechdel*⁵⁰, che indaga la presenza di almeno due personaggi femminili che parlano tra loro di qualcosa di diverso da un uomo⁵¹. Tuttavia, a differenza di altri generi cinematografici, come i film d'azione, *western* o avventura, che sono principalmente ad appannaggio maschile⁵², l'horror è in realtà un genere che non presenta questa problematicità. Infatti, sullo schermo dei film horror è possibile rintracciare una predominanza di personaggi femminili, soprattutto se si considerano i protagonisti. Per quanto riguarda l'anno 2021⁵³, l'horror risulta, dopo il *drama*, il secondo genere con la maggiore percentuale di personaggi

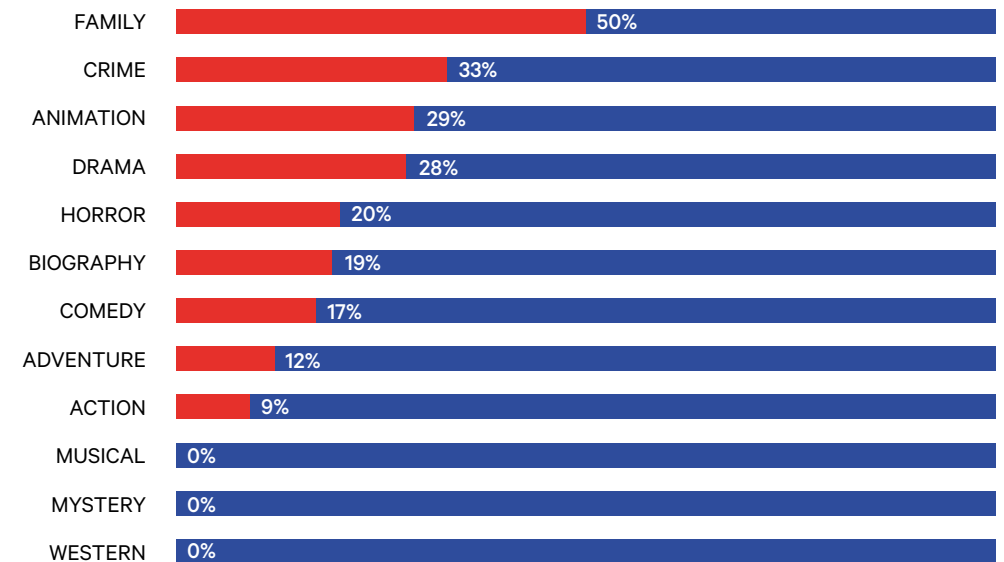
[50] Aggiornato a Novembre 2021, il database, contenente quasi 10.000 film, mostra che solo il 56% dei film passa il *test di Bechdel*. Cfr. <https://bechdeltest.com/index.pl/statistics/> (ultima consultazione 14 Giugno 2022).

[51] Reso popolare dal fumetto *The Rule* di Alison Bechdel del 1985, il *test di Bechdel* prevede tre criteri: il film in questione (a) deve avere almeno due donne al suo interno, che (b) si parlano tra loro, e che (c) l'argomento di conversazione non è un uomo. Film molto popolari non passano il test: tra questi *Avatar* (2009), *Il Signore degli Anelli* (2001) e *Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban* (2004). Il test non è un indice qualitativo o quantitativo, ma serve a sensibilizzare sulla disegualianza di genere in ambito narrativo.

[52] Uno studio del 2020 che copre sette decenni di storia del cinema, ha rintracciato che nei film d'azione solo il 9% dei film considerati presenta una protagonista femminile. Il dato peggiora se si considera il genere *western* (0%) e il genere *mystery* (0%). Cfr. *A Look into Female Representation in Hollywood Hits Over 7 Decades* (n.d.), da <https://www.usdirect.com/resources/female-representation-in-hollywood/> (ultima consultazione 14 Giugno 2022).

[53] Su un campione dei 100 film a maggiore incasso del 2021, le donne sono più rappresentate nei *drama* (36%) e a seguire negli *horror* (21%), *film d'animazione* (18%) e *commedie* (7%). Cfr. *Women in Hollywood* (n.d.), *Women onscreen. 2021 statistics*, da <https://womenandhollywood.com/resources/statistics/2021-statistics/> (ultima consultazione 14 Giugno 2021).

T.1 PROTAGONISTE FEMMINILI PER GENERE CINEMATOGRAFICO



[↳] Percentuali di protagoniste femminili nei 50 film con maggiore incasso per ogni decade nell'arco temporale tra il 1950 e il 2020, per un totale di 350 film, catalogati in base al genere cinematografico.

femminili in un cast, intorno al 21%, un dato estremamente basso e ancora lontano dall'utopico 50% di parità di rappresentazione tra i generi, ma comunque tra i più alti rispetto ad altri generi. Se da un lato questa centralità del femminile può sembrare un dato positivo, è però importante inserirlo nelle dinamiche di rappresentazione della violenza verso i personaggi femminili e maschili, che presenta un'importante asimmetria: come nota Clover (1992), l'uccisione delle donne risulta un fattore d'interesse molto maggiore rispetto all'uccisione degli uomini, i quali vengono uccisi o torturati meno frequentemente rispetto alle donne, a cui in media viene dedicato maggior screen time e una morte più lunga e tortuosa. Sullo schermo sono i corpi femminili a funzionare come «*la principale incarnazione di piacere, paura e dolore*» (Williams 1991) per lo spettatore maschile, veicolandone i desideri e le emozioni.

I corpi femminili sono spesso usati negli horror come *fonte di intrattenimento e di spettacolo*, sia attraverso la vittimizzazione femminile che con la messa in scena della violenza femminile, in un continuo oscillare tra masochismo e sadismo. Essi vengono anche caricati sessualmente, grazie all'eccessiva presenza di sesso e di nudità nelle scene di violenza. Nei prossimi paragrafi andranno indagate più specificatamente le figure femminili dominanti, le narrazioni più comuni, l'iconografia ricorrente e i codici visivi associati. In particolare, rimane centrale nell'approfondimento la divisione tra figura femminile come *vittima* di violenza e figura femminile come *agente* di violenza.

3.1 Donne come oggetti di violenza

Nell'horror classico, la narrazione della donna come oggetto di violenza è il cuore dell'elemento orrifico del film, in quanto evoca piacere visuale attraverso la sua oggettivazione, vittimizzazione e violenza fisica o sessuale. Infatti, a differenza dei corrispettivi personaggi maschili, nel momento in cui la donna diventa oggetto di violenza, subisce un processo di degradazione e umiliazione che culmina con la sua uccisione o salvezza *in extremis*.

«La donna dell'horror cade così vittima di un insieme di atti raccapriccianti: viene perseguitata, intimidita, maltrattata, violentata e uccisa, tutto non solo per l'adempimento dell'aggressore all'interno della narrazione, ma anche per l'appagamento dello spettatore, il quale, spinto dalla composizione visiva cinematografica del film, diventa complice e testimone nella degradazione delle donne filmate» (Hankins 2019).

Questo trattamento si basa sulla credenza che donne siano capaci di mostrare uno spettro più ampio di emozioni (Saini 2017), tra cui la paura, rappresentabile sul volto femminile in maniera più sfaccettata. Secondo gli stereotipi di genere, infatti, le donne sono più emotive e soggette ad attacchi di tristezza, rabbia e disperazione senza vere ragioni e sono anche incapaci di gestire impeti emotivi⁵⁴. Questa credenza è stata per anni supportata dalla teoria secondo cui *«gli ormoni femminili tenderebbero a sviluppare un atteggiamento più passivo, emotivo e meno razionale nei confronti della vita»* (Saini 2017: 36), teoria che è stata ampiamente smentita da studiosi come Rippon, Fine, Jordan-Young e Kaiser⁵⁵, che hanno posto l'accento su come biologia e società siano intrecciate: corroborano insieme armonicamente, attraverso meccanismi come la plasmabilità, creando quella struttura complicata che chiamiamo genere. Per questo motivo, come ricorda Williams (1991), sebbene anche gli uomini urlino negli horror, sono le donne ad essere le vittime esemplari: di fronte a un pericolo imminente agiscono secondo una vasta gamma di emozioni, azioni, suoni ed espressioni, diventando fonte di intrattenimento per il pubblico.

[54] Gasperini, B., (2016, 1 Aprile), *Sensibilità e stereotipi di genere: le donne sono più emotive?*, da <https://www.psicologia24.it/2016/04/sensibilita-stereotipi-genero/> (ultima consultazione 20 Giugno 2022).

[55] Per approfondimenti cfr. Rippon, G., *Gendered Brain: the new neuroscience that shatters the myth of the female brain*, Londra, The Bodley Head Ltd, 2019; Fine, C., *Maschi = femmine. Contro I pregiudizi sulla differenza tra I sessi*, Firenze, Ponte alle Grazie, 2011; Jordan-Young, R., *Brain Storm: the flaws in the scienze of sex differences*, Harvard, Harvard Press, 2011.



[↳] Due fotogrammi dal film *Peeping Tom* (1960), in cui l'occhio dello spettatore coincide con quello della cinepresa, che a sua volta rappresenta ciò che vede il protagonista nel mirino della sua cinepresa momento in cui uccide le sue vittime femminili.

Per Edgar Allan Poe la morte di una bella donna è *«l'argomento più poetico del mondo»*⁵⁶. Hitchcock, il maestro del brivido, durante le riprese di *The Birds* (1963), affermò: *«Io credo nel consiglio del drammaturgo Sardou. Egli disse 'Tortura le donne!', ma il problema è che oggi non torturiamo le donne abbastanza»*.⁵⁷ Invece, secondo il regista Dario Argento la morte di una donna, specialmente se bella, è preferibile da guardare in un film rispetto alla morte di un uomo o di una donna brutta; inoltre, seguendo l'idea patriarcale per cui le donne sono più deboli, ha ricordato come il pubblico si preoccupi di più per la salvezza della vittima femminile rispetto a quella maschile⁵⁸. Non a caso le morti maschili sono sempre rapide a tal punto che *«la vittima non ha neanche il tempo di reagire o registrare terrore sul suo volto»* (Clover 1987: 200)

[56] Poe, E.A., *The Philosophy of Composition*, in Graham's American Monthly Magazine of Literature and Art, Philadelphia, April, 1846.

[57] Lord, A., (2020, 10 Marzo), *'Torture the women': How horror's final girls are turning the tables on misogyny*, da <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/invisible-man-horror-movie-midsommar-witch-final-girls-hitchcock-a9390356.html> (ultima consultazione 20 Giugno 2022).

[58] *ibidem*

e ci vengono presentate spesso da lontano, oppure al buio o nella nebbia. La coppia di omicidi nella scena della piscina in *Halloween II* (1981) mostra questa asimmetria: la scena dell'uccisione della vittima maschile viene mostrata con la confusione dei vapori della piscina e con un'inquadratura medio-lunga, mentre l'infermiera viene ripresa interamente con dei close-up che studiano nel dettaglio il terrore sul suo volto. La vittimizzazione del corpo femminile è spesso collegata al piacere maschile nel dominare oggetti femminili. Si tratta di una dinamica che oscilla tra voyeurismo, feticismo e masochismo, per cui la macchina da presa coincide con l'occhio dello spettatore che si ritrova a guardare da una posizione di sicurezza corpi femminili, spesso nudi, che vengono violati. Il tema dello spettatore e della sua disposizione cognitiva durante la fruizione di film horror sarà approfondita nel prossimo capitolo. La vittimizzazione, in particolare, si compie attraverso tre momenti complementari tra loro.

Il primo passo è «*l'osservazione voyeuristica delle future prede dell'assassino, che testimonia la carnalità insita nello spiare i corpi femminili quando ancora sono vivi*» (Tentori 1997): i movimenti di macchina instabili seguono il percorso dell'occhio e scompongono nel dettaglio le forme femminili da un punto nascosto. È il caso del protagonista di *Rear Window* (1954), in cui un reporter comincia a osservare ossessivamente la vicina casa servendosi di un binocolo e di una macchina fotografica con teleobiettivo. Questo è il momento in cui l'occhio dello spettatore si identifica con la macchina da presa, che diviene così strumento di morte.

Una volta che il personaggio femminile cade vittima dello sguardo oggettivante maschile viene annientato attraverso la progressiva degradazione che, secondo Hankins (2019), è sempre finalizzata al rafforzamento dell'ego maschile e alla riconciliazione con la sua paura di castrazione. Abbiamo così la fase della caccia, che vede il personaggio compiere qualsiasi atto, anche il più umiliante, per scampare alla morte, in vari stati di svestizione e attraverso inquadrature licenziose che si concentrano sul suo corpo ferito e penetrato dalle armi.



[↳] Drew Barrymore viene inseguita e uccisa nell'apertura di *Scream* (1996).



[↳] Scena di violenza sessuale di gruppo in *I Spit on Your Grave* (1978).

«La graduale ostensione del corpo femminile stimola simultaneamente un'insicurezza nel soggetto maschile perché la mancanza di pene implica una minaccia di castrazione e di disagio; quindi, al fine di conciliare la sua paura di demascolinizzazione, il soggetto maschile "punisce" la donna, provocandone la morte» (Hankins 2019: 5).

La terza fase è quella dell'annientamento del corpo femminile, che anche dopo la morte rimane ugualmente oggetto del desiderio maschile. Un esempio paradigmatico di questa dinamica è la scena d'apertura di *Scream* (1996), in cui Drew Barrymore viene spiata dalle finestre di casa sua mentre riceve una telefonata, per poi venire inseguita per tutta la casa fino all'uccisione, con il suo cadavere appeso a un albero. Soltanto le *final girl*, protagoniste del prossimo paragrafo, riusciranno a salvarsi dalla furia del *villain*.

Si parla addirittura, come evidenzia l'antropologo Geoffrey Gorer, di *pornografia della morte*⁵⁹, quando l'atto sanguinario di uccidere coincide con l'atto erotico penetrativo eterosessuale. In queste scene la morte viene spettacolarizzata, con l'esibizione di corpi femminili pronti per essere consumati. L'omicidio diventa così «*un perverso atto che rappresenta l'estrema congiunzione tra il carnefice e la sua vittima*» (Tentori 1997), che culmina con l'annientamento del corpo fino a poco prima spiato attraverso un coreografico massacro.

[59] Cfr. Gorer, G., *La Pornografia della Morte*, in Encouter, October 1995 pp. 49-52.



[43] Cadavere femminile in una scena da *Le Frisson des Vampires* (1971).



[44] Cadavere femminile dal film tedesco *Vampyros Lesbos* (1971).

La pornografia della morte è il risultato della combinazione tra oggettivazione e degradazione dei corpi femminili, dinamiche già presenti nei contenuti pornografici, che vengono traslate anche nel cinema horror. Ciò è particolarmente evidente negli *slasher*, focalizzati proprio sulla mutilazione dei corpi con armi contundenti. Infatti, non a caso le armi predilette in questi film (coltelli, asce, martelli, forconi) sono essenzialmente oggetti fallici in quanto penetranti o affilati. Più raramente, vengono scelte armi da fuoco, che accorciano nettamente i tempi di uccisione e non garantiscono quella vicinanza e tattilità che permetterebbe la penetrazione nel corpo. Queste armi diventano «*estensioni del corpo maschile*»⁶⁰, che quindi effettuerà la penetrazione

[60] Kooyman, B. (2014, Luglio), *The Final Girl Down Under: an American Horror Archetypes*, da <https://offscreen.com/view/the-final-girl-down-under> (ultima consultazione 22 Giugno 2022).

sessuale attraverso l'arma del delitto con una furia primitiva. Secondo Duncan (2009), sono proprio i modi promiscui dei giovani personaggi femminili a far riemergere dall'inconscio i traumi del *killer*, che scatena così la sua furia psicosessuale, gratificandosi sessualmente. Durante queste scene, il cadavere femminile diventa un manichino usa e getta, fungendo da «*oggetto di piacere feticistico, che invita a uno sguardo necrofilo*» (Magaraglia 2016: 24% ed. e-book). Un film che mostra esaustivamente questo dualismo è il *rape and revenge*⁶¹ del 1978 *I Spit on Your Grave*, in cui la protagonista Jennifer, viene brutalmente violentata e lasciata quasi morire da quattro uomini. La comunanza tra sesso e violenza è tematizzata da Linda Williams nel saggio «*Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*» (1991), in cui si evidenzia la preoccupante vicinanza tra pornografia e horror.

«*Con la sola eccezione dei film porno, nessun genere cinematografico è riuscito a eguagliare il successo commerciale dei film slasher, nonostante (o forse per) la loro natura intrinsecamente controversa*» (Duncan 2009: 20).

Per questo motivo negli *slasher* si mette in scena in modo esemplare la pornografia della morte, in un gioco continuo tra eros e violenza. Una ricerca di Andrew Welsh⁶² sul rapporto tra sesso e violenza negli horror mostra come la morte dei personaggi femminili sia quasi quattro volte più lunga a livello di minutaggio rispetto a quella dei personaggi maschili e che se la vittima in questione è femminile il 64% delle scene di violenza sono giustapposte a scene di sesso, percentuale che scende al 35% per le vittime maschili.

LA FINAL GIRL

La ricorrenza e la costanza degli schemi narrativi degli horror ha portato le figure femminile a fissarsi in archetipi che ancora oggi ritroviamo nei film odierni. La figura principale è quella della *final girl*, l'unico personaggio che sopravvive tra un gruppo di persone inquisite dal villain della storia. Il termine venne coniato da Carol Clover nel 1992 per descrivere quella figura, diffusa durante gli anni Settanta e l'era d'oro dei film *slasher*⁶³, che fa esperienza totale dell'orrore, confrontandosi faccia a faccia con il male del film senza venire uccisa.

[61] Il *rape and revenge movie* è una categoria di horror in cui la protagonista viene stuprata, abusata e torturata, fino alla vicina morte, per poi riuscire a riabilitarsi e vendicarsi dei suoi abusanti.

[62] Welsh, A., *Sex and Violence in the Slasher Horror Movies: Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence*, in *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, January 2009.

[63] La *golden age* del cinema *slasher* avviene tra il 1978 e il 1984, anni che hanno profondamente cambiato il panorama del genere. Cfr. Atwood, K. (2022, 2 Febbraio), *The Golden Age of Slasher Films*, da <https://reelrundown.com/film-industry/The-Golden-Age-of-Slasher-Films> (ultima consultazione 21 Giugno 2022).

La *final girl* viene rincorsa, messa alle strette e ferita, ma per la sua astuzia e superiorità morale riesce sempre a salvarsi. Ci parla implicitamente della tendenza sadica della società nel voler guardare donne che vengono violate come forma di intrattenimento. Si tratta solitamente della classica ragazza della porta accanto, tra i 16 e i 25 anni, di bellezza casta e dall'aspetto acqua e sapone. La sua superiorità morale deriva dal rifiuto, al contrario dei suoi amici e amiche, di ogni comportamento ritenuto immorale, come l'uso di droghe, di alcool e il coinvolgimento in atti sessuali⁶⁴. Infatti, soprattutto negli *slasher*, la *final girl* è connessa al concetto di verginità e proprio per questo motivo risparmiata dalla morte, al contrario dei personaggi femminili sessualmente più promiscui, che sono i primi a morire: pensiamo al personaggio di Sarah Michelle Gellar in *I Know What You Did Last Summer* (1997), che fin dall'inizio del film ha varie scene di sesso con il suo fidanzato sulla spiaggia e viene uccisa per prima dal *killer*, oppure al personaggio di Kelly Brook in *Piranha 3D* (2010), una porno star che viene uccisa dai piranha proprio durante un rapporto sessuale omosessuale con una co-star. Invece, la *final girl*, per la sua innocenza e castità, deve superare una serie di prove fisiche e d'astuzia per trionfare sull'assassino: in quest'ottica, l'umiliazione e degradazione sono momenti formativi per il personaggio, che diventerà più maturo e adulto dopo la sopravvivenza. Questa dinamica termina spesso, dopo un gioco di inseguimenti che si concentra negli ultimi 20-30 minuti del film, con quella che Clover (1992) chiama "*appropriazione fallica*", il climax del film, per cui la *final girl* entra in possesso dell'arma e la usa contro il *villain*, eseguendo una castrazione metaforica con l'arma fallica: la penetrazione del *killer* è il momento centrale del film per cui la vittima, che fino a quel momento prediligeva la fuga, non ha altra scelta se non contrattaccare. Affinché un film sia di successo, è necessario che il personaggio sopravvissuto sia femminile perché deve fare esperienza del terrore abietto, in quanto «*molti spettatori rifiuterebbero un film che mostra terrore abietto nella parte maschile*» (Clover 1992). Il terrore ha quindi uno scopo preciso: «*il killer, sconfitto, è castrato e diventa femminile, mentre la donna, se sopravvive, ne esce vittoriosa, diventa maschile ed è fallicizzata*» (ibidem).

L'archetipo affonda le sue radici nel *topos* letterario della *fanciulla in pericolo*, che riesce a salvarsi grazie all'intervento dell'eroe o grazie alle sue innumerevoli risorse. Questo *topos* non è in realtà nuovo, ma risale già all'Antica Grecia con la figura mitologica di Andromeda, incatenata tra le rocce e salvata dall'eroe Perseo, ed è stato consolidato

[64] La ragazza vergine che affronta il male ha radici bibliche e religiose: pensiamo alle ricorrenti raffigurazioni della Vergine Maria mentre calpesta un serpente, identificato con Satana, per sancire la vincita del Bene sul Male.



[↳] Scena di *Halloween* (1978), con protagonista la *final girl* Jamie Lee Curtis.



[↳] Scena da *The Final Girls* (2015).

poi con le fiabe europee del Seicento e Settecento⁶⁵. Tuttavia, nel corso dei decenni, la *final girl* ha preso molteplici forme e caratterizzazioni, andando a distaccarsi progressivamente dal topos iniziale e apparendo sempre più feroce: è il caso del personaggio di Jamie Lee Curtis in *Halloween* (1978), che appare forte ed è capace di fare affidamento solo su se stessa, oppure quello di Sigourney Weaver in *Alien* (1979), caratterizzato da intelligenza, competenza in questioni meccaniche e riluttanza sessuale, poiché rifiuta le avances sessuali fatte dai personaggi maschili sulla nave spaziale. È in questi casi che la *final girl* si presenta con caratteri androgini e con nomi unisex come Chris o Sidney⁶⁶, allontanandosi dall'archetipo originario: capelli corti, poche forme sul corpo, vestiti scuri e pochi accessori, questi personaggi risultano particolarmente aggressivi e agguerriti, come per giustificarne la violenza e per bilanciare l'atto fallico dell'accoltellamento contro l'assassino.

LA SCREAM QUEEN

L'altro archetipo è quello della *Scream Queen*, in italiano *regina dell'urlo*, che identifica un'attrice che lavora spesso in film horror e le cui apparizioni e capacità recitative nel genere le danno fama, anche appunto per saper urlare con estrema veridicità. Si basa sullo stesso stereotipo della maggiore espressività e vulnerabilità femminile della *final girl*: le donne, secondo la credenza comune, urlano più degli uomini e così reagiscono per la paura di fronte a un pericolo. Questa figura risulta tra tutte la più primitiva nel cinema horror, in quanto presente fin dai primissimi film muti: come ricorda lo storico del cinema George Feltenstein, «*le donne che urlano per il terrore sono sempre state un pilastro di Hollywood, anche quando i film erano muti*»⁶⁷.

In modo più sistematico Hitchcock, con le sue bionde dall'estetica fragile e delicata, ha aiutato a definire la vittima ideale, con Grace Kelly in *Dial M for Murder* (1954), Tippi Hedren in *The Birds* (1963) oppure Jane Leigh in *Psycho* (1960). Nel cinema italiano possiamo ricordare le muse di Dario Argento: Daria Nicolodi in *Profondo Rosso* (1975) e Jessica Harper in *Suspiria* (1977). Anche in questo caso, il termine è però diventato preminente con gli *slasher* degli anni Settanta, in cui si sono distinte due attrici preminenti: Marilyn Burns in numerosi film,

[65] Nelle numerose versioni delle fiabe europee come *Raperonzolo*, rinchiusa in una torre da una strega, *Biancaneve*, messa sotto incantesimo dalla Regina, o la *Bella Addormentata*, rimasta in un eterno sonno, sono i principi che vengono in aiuto delle fanciulle per salvare e poi sposarle.

[66] *Chris* Higgins, interpretata da Dana Kimmell, è la *final girl* di *Friday the 13th Part III* (1982), mentre *Sidney* Prescott, interpretata da Neve Campbell, lo per il franchise di *Scream* (1996).

[67] Arnold, T.K. (n.d.), *Three screams for these stars*, da https://usatoday30.usatoday.com/life/movies/news/2007-04-26-scream-queens_N.htm (ultima consultazione 21 Giugno 2022).



[L] Shelley Duvall in *The Shining* (1980).

tra cui il più celebre *The Texas Chain Saw Massacre* (1973) e la già citata Jamie Lee Curtis in *Halloween* (1978). Iconica anche la performance di Shelley Duvall in *The Shining* (1980), le cui urla sono rimaste ancora nell'immaginario collettivo. Alle attrici che ambiscono questi ruoli viene chiesto di essere vulnerabili, riuscendo a mostrare urla e pianti, pur rimanendo forti e determinate, con una costante attenzione nel risultare sexy e attraente per lo sguardo maschile. Infatti, secondo il regista statunitense Lloyd Kaufman, non è così facile diventare una Scream Queen, poiché:

«È qualcosa che va al di là di un'attrice che piange e viene ricoperta di ketchup: per diventarlo bisogna risultare attraenti ed estremamente intelligenti al tempo stesso, saper apparire spaventate, tristi e romantiche davanti alla telecamera»⁶⁸.

Secondo Catelli (1996), il fatto che le attrici che frequentano il genere siano spesso etichettate come mediocri si deve anche al «*carattere manicheo di un'intera categoria di questi film in cui c'è spazio solo per la vittima e per il carnefice, in cui la protagonista è spesso la bella contrapposta alla bestia*» (Catelli 1996: 51).

[68] *ibidem*

GLI AUTORI DELLA VIOLENZA

Sebbene, come menzionato a inizio capitolo, la violenza negli horror si presti a una lettura segnata dal genere, non si può fare lo stesso discorso per gli agenti della violenza verso i personaggi femminili. Infatti negli horror, come in molti prodotti mediali citati nel *capitolo 1*, si procede con l'occultamento sistematico della violenza di genere attraverso la chiave di lettura individuale, per cui la violenza è sempre qualcosa di estremo ed eclatante: ricorrono spesso i casi di violenza anormali e atipici, in cui lo spettatore si sente rassicurato perché sono mondi lontani dal proprio. È il caso del topos della *casa nel bosco*: violenze ai margini della società, lontana da sguardi indiscreti, in cui i violentatori possono agire indisturbati, così da inserirsi in un *setting* a se stante, più che in un ambiente familiare per lo spettatore. In *I Spit On Your Grave* (1978), le violenze avvengono in un'isolata casa nel bosco, lontano da aiuti per la vittima. Inoltre, raramente il villain del film è un uomo ordinario, ma «*le azioni violente sono spesso associate a un disturbo psichico pre-esistente oppure a raptus incontrollabili nati sul momento*» (Welsh 2009), la cui origine è spesso da rintracciare in traumi infantili. È il caso del celebre *serial killer* Hannibal Lecter in *The Silence of the Lambs* (1991), che viene giudicato da psichiatri come sociopatico, oppure al protagonista di *American Psycho* (2000), che uccide numerose ragazze durante o dopoun rapporto sessuale e che, come si evince dal titolo, ha tendenze schizofreniche. In molte di queste



[↪] Anthony Hopkins come Hannibal Lecter nell'iconica maschera in *The Silence of the Lambs* (1991).



[↪] Matilda Lutz nel recente horror italiano *A Classic Horror Story* (2021), ambientato in una casa isolata nel bosco.

rappresentazioni il *killer* ha una identità vaga: ci viene presentato nel buio e magari mascherato, in modo da apparire poco umano e ai margini della narrazione. Sono famose le maschere che nascondono i *killer* in *Scream* (1996) oppure la maschera di Leatherface in *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), tutte usate per nascondere l'assassino e dargli una parvenza de-umanizzata.

Analizzando quindi gli autori di violenza, emerge che le azioni violente sono qualcosa di eclatante ed estremo, lontano dalla normalità e quotidianità, oppure sono giustificate poiché agite in nome dell'amore o date da fattori circostanziali. In *Unsane* (2018), la protagonista subisce una serie di violenze fisiche e psicologiche che vengono alla fine del film giustificate dall'amore che l'antagonista prova nei suoi confronti, tale da avergli fatto compiere violenze. Tutte queste tecniche di occultamento non fanno altro che esorcizzare la normalità della violenza sulle donne, che anche in questo caso non viene narrato come un fatto sociale ma come un fatto isolato, uno spettacolo d'intrattenimento e un gioco sadico. Non che debba necessariamente essere rappresentato come fatto sociale, soprattutto se siamo nel campo della *fiction*, ma spesso questo rappresenta l'unico punto di vista disponibile, anche perché, come mostrato nel *capitolo 2*, gli horror mettono in scena paure e fantasie umane e quindi per quanto possano mettere in scena dinamiche distanti da quelle reali, non sono poi così astratte.

3.2 Donne come agenti di violenza

La donna come assassina è un personaggio molto più raro negli horror, in quanto si ritiene, nella credenza comune, che la femminilità escluda ogni forma di comportamento aggressivo o mostruoso e che le donne, in quanto più sensibili degli uomini, non siano adatte a uccidere⁶⁹. Secondo Gerard Lenne le donne come mostri nei film horror non dovrebbero esistere poiché «*il loro ruolo migliore è quello di svenire nelle braccia di un gorilla, o di una mummia, o di un lupo mannaro*» (Lenne citato in Clover 1992: 54) e dunque dovrebbero essere rappresentate esclusivamente come vittime. Questa fu per molti anni la credenza dominante nel cinema del genere, che ha contribuito a relegare la donna al ruolo dell'oggetto di violenza. Tuttavia, nel corso della storia del cinema le donne come agenti di violenza si sono ritagliate progressivamente dei ruoli sempre più consistenti, anche se comunque marginali. Ciò permette sicuramente di violare l'immaginario femminile dominante, ribaltando le dinamiche tradizionali e deviando le aspettative di genere; inoltre, sono in gioco figure più complesse e ricche rispetto a quelle mostrate in precedenza.

Tuttavia, per quanto questa tendenza possa sembrare positiva per un maggiore bilanciamento tra i generi, si tratta in realtà di un'ulteriore asimmetria nel trattamento del maschile e del femminile quando si rappresenta la violenza. Infatti, la violenza femminile, al contrario di quella maschile, molto spesso affonda le radici proprio nel concetto di donna, soprattutto a livello fisico e biologico, basandosi sulle differenze anatomiche con l'uomo. A queste conclusioni è giunta per prima Barbara Creed, nella sua opera del 1993 *The Monstrous Feminine*, in cui mette a tema come negli horror la costruzione della donna come mostro sia subordinata alla sua funzione riproduttiva o al suo ruolo matriarcale.

La radice di questa costruzione di femminile come mostruoso risale in realtà all'Antica Grecia, in cui il femminile era associato ai concetti di alterità e impurezza, soprattutto in riferimento alle mestruazioni, all'utero e al parto. Come riporta Cantarella (2019), ciò è dovuto anche alla poca conoscenza che i medici dell'Antica Grecia avevano rispetto all'interno

[69] «Dai primi studi risalenti alla fine dell'800 si è ipotizzato che la donna uccidesse in quantità minore rispetto all'uomo per via della sua conformazione anatomica e fisica, più delicata e debole, e che la mentalità criminale si manifestasse in modo diverso rispetto all'uomo». Cfr. Di Franco, G., (2021, 24 Febbraio), *Il comportamento omicida femminile: le donne serial killer*, da <https://aipgitalia.org/il-comportamento-omicida-femminile-le-donne-serial-killer/> (ultima consultazione 10 Luglio 2022).

dei corpi femminili, conosciuti solo dall'esterno poiché le donne, al contrario degli uomini, non andavano in battaglia e quindi non era possibile studiarne le ferite profonde e gli organi interni (compresi quelli riproduttivi). La prima evidenza esterna era proprio la perdita mensile di sangue mestruale, che fu il punto di partenza per Ippocrate nel *Corpus Hippocraticum* per definire il corpo femminile come più umido, poroso e spugnoso. Per sua natura l'utero accumulava sangue ed era in grado di vagare all'interno del corpo femminile, generando una serie di malattie ritenute esclusivamente femminili e guaribili, soprattutto per le donne vergini, con il matrimonio e con il conseguente rapporto sessuale con un uomo. La perdita di sangue, le malattie femminili, le alterazioni del corpo durante la gravidanza e la possibilità di ospitare una vita aliena: grazie a queste evidenze i medici greci hanno concepito il corpo femminile come avente una natura mutabile, al contrario di quello maschile che era associato all'integrità (Cantarella 2019).

Sempre Ippocrate, in *La Natura della Donna*, riteneva che se dopo un rapporto sessuale la donna non rimaneva incinta era a causa sua, così come erano da imputare a lei ogni tipo di anomalia o deformità nel neonato. Secondo questa concezione la donna era un mistero, era alterità, era impurezza: il suo corpo doveva essere necessariamente dedito al principio generativo materno o alla disponibilità sessuale per evitare malattie. Tutto ciò che è *altro* da quello che si conosce, è ritenuto incontrollabile e incomprensibile e, di conseguenza, anche pericoloso: da qui deriva l'associazione tra femminile e mostruoso. Nei film horror quest'antica connessione tra donna, utero e mostruosità è spesso invocata come elemento narrativo e iconografico per generare terrore nello spettatore. Scene per esempio che riguardano il parto sono per lo spettatore maschile terrificanti «*perché la superficie del corpo non è più chiusa, liscia e intatta, ma il corpo può squarciarsi, aprirsi, svelare le sue più recondite profondità*» (Creed 1993: 222). Del resto l'utero è l'esempio più lampante per ricollegarsi alla teoria del *Perturbante* di Freud: è qualcosa di estremamente familiare da cui ci si è separati, è l'origine primordiale della vita.

Un altro concetto base su cui le narrazioni fanno leva è il contrasto tra bellezza femminile esteriore e corruzione morale interiore: le donne come agenti di violenza sono spesso esteticamente attraenti per lo sguardo maschile, ma con l'anima corrotta. Questa dicotomia risale in realtà fino alle narrazioni mitologiche classiche, costellate di *mostri di genere*⁷⁰, molti dei quali erano femminili. Pensiamo a Medusa,

[70] In originale *gendered monsters*, da Creed, B., *The Monstrous Feminine*, Londra, Routledge, 1993, p. 29

figura mitologica greca che, secondo la versione di Ovidio⁷¹, aveva l'abilità di pietrificare chiunque avesse incrociato il suo sguardo: nelle raffigurazioni artistiche, soprattutto dal Rinascimento in poi, ha le sembianze di una donna con dei serpenti al posto dei capelli, diventando il primo esempio di *femme fatale*⁷². Altri esempi di donne fatali si possono riscontrare nell'*Odissea* di Omero⁷³, con la bellissima maga Circe, in grado di trasformare uomini in animali, oppure con le sirene, cantatrici marine che ammaliavano i marinai in attracco sulla loro isola per poi ucciderli. Questo immaginario di donna torna in modo prominente nelle nel pensiero superomista Ottocentesco, in cui la femme fatale diventa non di rado «una specie di vampira, che succhia il sangue dell'uomo per distruggerlo e lasciarlo senza forze, un attentato al mito del vero maschio, incarnando così il polo negativo della dicotomia angelo del focolare» (Berti 2015: 131), figura che ha plasmato nel corso dei secoli l'identità femminile secondo i bisogni maschili. È in questi anni che, con la virilità minacciata di *fin de siècle*⁷⁴, tornano popolari nelle arti donne fatali, come quella di Salomè, che secondo Oscar Wilde nell'omonima tragedia del 1893, è l'autrice della decapitazione di Giovanni Battista per un desiderio di vendetta, da cui le numerose raffigurazioni come manipolatrice e satanica nelle opere di Klimt e Moreau. Ancora oggi la figura della *femme fatale* designa una donna caratterizzata da una provocante bellezza unita a uno spietato cinismo e a una seducente morbosità: rappresenta quel modello di femminilità particolarmente disinibito e per questo ritenuto dalla cultura misogina come disturbato o temuto poiché non facile da assoggettare. Anche questo immaginario collettivo di donne fatali si è perpetrato progressivamente anche nel cinema horror, che ci ha presentato un susseguirsi di spietate seduttrici e ammaliatrici con lo scopo di uccidere uomini.

Tra mostri femminili e donne fatali, la differenza tra la violenza maschile da quella femminile sta nella ragione per cui queste figure spaventano: se i personaggi violenti maschili spaventano perché rappresentanti forze ignote che entrano nella quotidianità, quelli

[71] Ovidio, *Le Metamorfosi*, Libro IV

[72] Meletto, B. (2020, 29 Novembre), *Medusa, l'altra faccia del bello*, da <https://barbarainwonderart.com/medusa-simbologia-significato-rappresentazioni-nell-arte/> (ultima consultazione 29 Giugno 2022).

[73] Zito, P. (2021, 15 Maggio), *L'arte dell'incanto: Circe, antesignana della femme fatale*, da <https://lerossediscendonodaigatti.blog/larte-dellincanto-circe-lantesignana-della-femme-fatale/>, (ultima consultazione 29 Giugno 2022).

[74] La fine dell'Ottocento è l'epoca delle prime lotte delle donne per il voto e per il diritto allo studio. Berti (2015) nota come l'immagine di mitiche e bibliche *femmes fatales* quali Salome o Judith siano già state usate nell'epoca del Barocco con tutt'altro significato, incarnando indomite figure di donne d'azione.



[↳] *Circe offre la coppa ad Odisseo*, opera di John William Waterhouse (1891).

femminili spaventano proprio per il fatto di essere donne. La presenza di donne violente ci parla più delle paure maschili che del desiderio o della soggettività femminile. Interessante come gli uomini creino mostri in laboratorio (pensiamo a *Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, *Frankenstein* o *The Fly*), mentre le donne li creano con il proprio corpo (pensiamo a *Dead Ringers*, *The Brood* o *Alien Seed*). A partire da questi ragionamenti, con l'aiuto delle figure delineate da Barbara Creed nel già citato *The Monstrous Feminine* (1993), sono stati individuati quattro archetipi dominanti di donne violente nel cinema horror, tutti aventi le proprie origini nella mitologia classica o nella cultura popolare. Questi archetipi sono mediati da narrative progettate per perpetuare il credo che la natura mostruosa della donna sia indissolubilmente legata alla sua differenza come alterità sessuale rispetto all'uomo. Cruciali in ciascuno di questi archetipi sono «la sessualità femminile come origine di tutti i mali e le mestruazioni come segno del peccato» (Creed 1993: 72).

LA STREGA

La strega è una donna dotata di misteriosi poteri e abilità sovranaturali, con costanti desideri di malvagità senza un apparente fine. Questo archetipo poggia sulla credenza che la femminilità sia sinonimo di una maggiore vicinanza con la natura, che permetterebbe alle streghe di essere in grado di controllarla.



[↳] Sissy Spacek ricoperta di sangue alla comparsa dei suoi poteri in *Carrie* (1976).

Si tratta di un archetipo estremamente antico, in quanto già presente nel folclore popolare occidentale⁷⁵: le prime tracce si possono trovare nel *codice di Hammurabi* (inizio del II millennio a.C.), ma è una figura centrale anche nella mitologia greca e romana. Tuttavia, è solo a partire dal tardo Medioevo che la Chiesa Cattolica comincia a individuare nelle streghe delle figure eretiche, procedendo con la feroce caccia alle streghe e con la redazione dell'influente trattato in latino *Malleus Maleficarum*⁷⁶. Nonostante l'estrema popolarità della figura, la prima strega negli horror non compare fino al 1943⁷⁷ con il film *The Seventh Victim*, che apre la strada a una serie di film sul tema di molto successo, tra cui *la trilogia delle tre madri* di Dario Argento. Tutt'oggi la figura gioca un importante ruolo nella cultura popolare, presentato come implacabile nemico dell'ordine simbolico e dalla natura essenzialmente sessuale. Infatti, tra le accuse rivolte alle streghe nel *Malleus Maleficarum*, figura quella di copulare con il diavolo, di causare l'impotenza maschile e di rubare il pene agli uomini⁷⁸.

«In un sistema fallocentrico in cui la donna viene vista come alterità, una figura enigmatica come la strega è necessariamente un'esclusiva femminile» (Creed 1993: 432).

Anche in questo caso l'archetipo fa leva su paure maschili di ordine sessuale per generare orrore nello spettatore maschile. Un elemento chiave nell'iconografia della strega è il sangue, di cui sono spesso ricoperte su corpo, mani o bocca. Oltre al sangue, la strega è associata anche ad altri elementi abietti, come i pipistrelli, le ragnatele, i ragni, lo sporco e il decadimento. Pensiamo a *Carrie* (1976), adattamento dell'omonimo romanzo di Stephen King, in cui la protagonista scopre di avere poteri paranormali proprio in concomitanza della comparsa delle mestruazioni durante l'adolescenza. Particolarmente interessante il parallelismo tra la scena in cui le viene versato addosso del sangue di maiale e quella in cui vede scorrere sulle sue gambe del sangue mestruale: sangue femminile e sangue suino scorrono nello stesso modo sul corpo della protagonista, umiliandola e facendola vergognare davanti ai compagni di scuola, verso cui si vendicherà senza alcuna pietà con i suoi poteri appena acquistati.

[75] Per un maggiore approfondimento sul fenomeno della stregoneria in Europa dai culti paleolitici e precristiani fino al Medioevo cfr. Murray, M., *Il Dio delle Streghe*, Roma, Astrolabio, 1972.

[76] Kramer, H., Sprenger, J., *Malleus Maleficarum*, 1487.

[77] È curioso notare come nei già citati *Mostri della Universal* degli anni non compaia mai la figura della strega, nonostante sia già estremamente popolare. In generale nel cinema agli albori è una figura poco presente: la troviamo nel film musicale *The Wizard of Oz* (1939) o in commedie come *I Married a Witch* (1942), ma in entrambi i casi non rappresenta una fonte di terrore.

[78] La Colla, S., Corso, R. (n.d.), *Streghe e Stregonerie*, da [https://www.treccani.it/enciclopedia/streghe-e-stregoneria_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/streghe-e-stregoneria_(Enciclopedia-Italiana)/) (ultima consultazione 9 Luglio 2022).

52



[↳] Samantha Eggar in *The Brood* (1979), mentre svela la sua sacca amniotica.

LA MADRE ARCAICA

La madre è un tema molto ricorrente nella narrativa horror, in cui figura spesso una concezione di maternità estremamente semplificata e idealizzata, con buone madri, fin troppo attaccate ai figli in modo morboso, o cattive madri, negligenti e distaccate dai figli. In entrambi i casi però la madre, il cui scopo è la totale dedizione al principio generativo, è la genesi di tutti i mali dei figli, che fanno fatica a diventare soggetti indipendenti. Film come *Psycho* (1960), *Carrie* (1976) oppure *The Birds* (1963) sono esemplari nel presentarci una forte figura materna che, grazie alla costante assenza del padre in sottofondo, assoggetta i figli in modo totalizzante. In *Carrie*, la madre della protagonista è una fanatica religiosa che tiene la figlia in parziale reclusione, scatenando la sua rabbia e rafforzando i suoi poteri paranormali. In queste narrazioni è spesso presente anche la rappresentazione dell'utero materno e la scena del parto come elementi disturbanti e mostruosi per lo spettatore maschile. È il caso di *The Broods* (1979), in cui la protagonista, come una sorta di ape regina, dà vita a piccoli esseri mostruosi e assassini, partoriti tramite un'orribile sacca amniotica esterna sviluppatasi sul suo corpo e che non sono altro che manifestazioni fisiche della sua psiche infuriata. Anche in *Rosemary's Baby* (1968) assistiamo alla nascita di un piccolo Anticristo, che non viene mai inquadrato dalla cinepresa. In altri film quest'archetipo è anche figurativo: si parla addirittura di madre generativa per indicare la forza totalizzante onnipotente che ha dato vita a tutte le cose viventi.

Questo succede in *Alien* (1979), in cui la figura della madre arcaica non è mai mostrata in modo visibile, ma la sua presenza costituisce un vasto scenario per lo svolgimento di tutti gli eventi: è presente nelle immagini di nascita e di riproduzione dell'alieno, nell'immaginario primordiale della navicella spaziale e delle camere di ibernazione, riconducibili visivamente all'utero materno: «*la madre arcaica è in Alien il punto di origine e di fine della storia, è l'abisso primordiale*» (Creed 1993: 79) che tanto spaventa lo spettatore poiché in grado di dare e di togliere la vita. Anche in questo caso dei tratti anatomicamente femminili diventano elementi disturbanti per l'horror: la donna nel suo ruolo riproduttivo repelle gli uomini.

IL CORPO POSSEDUTO

Questo archetipo si basa sullo sfruttamento del corpo femminile, che viene svuotato da ogni caratterizzazione e personalità e utilizzato come vettore attraverso cui il male del film si propaga. Nei film in cui si narra l'invasione del diavolo, la vittima è quasi sempre una giovane ragazza: «*possessioni ed esorcismi diventano una scusa per legittimare sul corpo femminile una serie di comportamenti depravati, mostruosi e perversi*» (ivi: 127), che non sono altro che la concretizzazione di desideri sessuali repressi. Ritorna la duplicità del corpo bello fuori, ma corrotto dentro: a essere posseduti sono spesso corpi di giovani donne, in parziale stato di nudità e di bell'aspetto, che diventano quasi dei manichini che si contorcono per l'intrattenimento del pubblico.

53



[↳] Linda Blair durante la scena di esorcismo in *The Exorcist* (1973).

La presenza di sangue segnala anche che si tratta di una metaforica fase della pubertà: compaiono pulsioni sessuali, cambiano gli attributi fisici e si risveglia la femminilità dentro il personaggio, che da casta passa a sessualmente esplicita. In *The Exorcist* (1973) la protagonista sputa bile verde, emette orribili oscenità contro la madre, fa volare oggetti inanimati, cerca di castrare un prete, uccide due uomini e si masturba con un crocifisso: Reagan è posseduta non solo dal diavolo, ma anche dal suo stesso corpo non socializzato. Questi comportamenti segnano il rompimento di grandi tabù sociali stabiliti dall'ordine simbolico ed è questo il momento in cui la donna viene definita come mostruosa, ovvero quando va a rompere con il suo appropriato ruolo femminile, mettendo in crisi l'ordine simbolico in vigore. In quest'ottica «*la mostruosità femminile è messa in relazione con l'inabilità maschile di controllare la donna la cui perversità è espressa attraverso il suo corpo ribelle*» (ivi: 138). La ribellione del corpo femminile genera un conflitto, utilizzato degli horror per attirare il pubblico maschile: da un lato è mostruosa e dall'altro rimane in qualche modo attraente.

LA “FEMME CASTRATRICE”

La *femme castratrice* è un archetipo basato sulla rappresentazione di una donna malevola che, durante un rapporto sessuale, castra l'organo genitale maschile della propria vittima. La castrazione può essere fisica, o anche simbolica, quando riguarda la perdita d'identità e d'integrità.

La figura in questione affonda le proprie radici in miti e leggende in numerose culture sia come *cautionary tale* per tenere a bada ragazze potenzialmente pericolose e sia per giustificare la mutilazione dei genitali femminili⁷⁹. Nella mitologia primitiva è comune l'immagine della *vagina dentata*, locuzione latina resa celebre da Freud per indicare una vagina che è in grado di castrare: le donne sono terrificanti in quanto hanno denti nelle loro vagine e per questo devono essere dominate e controllate prima di consumare un rapporto sessuale. La mostruosità è quindi insita direttamente negli organi genitali femminili, visti come «*una trappola mortale, un buco nero che minaccia di inghiottire e tagliare a pezzi tutto ciò che incontra*» (ivi: 390).

In quest'ottica tutte le donne sono potenzialmente assassine, poiché intraprendere rapporti sessuali con donne può risultare fatale. Secondo Freud, la paura maschile della donna in generale è legata al suo credo infantile che la madre sia castrata; questo archetipo invece genera terrore non tanto perché le donne spaventano in quanto castrate, ma per la paura maschile che la donna possa castrare.

[79] La rappresentazione dell'organo sessuale femminile come vagina dentata si può trovare nei miti di alcune culture indiane del Nord e Sud America e in alcune storie della mitologia indiana. Per approfondimento cfr. King, C. (2010, 13 Ottobre), *La storia del Sesso dalla A alla Z - La vagina dentata*, da <https://www.vice.com/it/article/5gng93/la-storia-del-sesso-dalla-a-alla-z-v-la-vagina-dentata> (ultima consultazione 9 Luglio 2022).



[L4] Sharon Stone in *Basic Instinct* (1992).



[↳] Megan Fox in *Jennifer's Body* (2009), in cui interpreta una cheerleader mangiatrice di uomini.

Anche in questo caso l'archetipo fa quindi leva sulla concretizzazione di una paura maschile per generare terrore nello spettatore, garantendone però l'interesse poiché inserito in un frame sessuale.

«Castrazione e uccisione sono presentati come momenti erotici e sensuali caratterizzati da un marcato grado di masochismo maschile» (ivi: 464).

Nell'iconografia questo archetipo è spesso associato a inquadrature *close-up* di una bocca femminile con le labbra ricoperte di sangue e denti affilati che si intravedono, accennando a un'associazione visiva tra morso, rapporto sessuale e morte, tutti temi centrali negli horror. Pensiamo al film *Teeth* (2007), in cui la protagonista, giovane teenager parte di un gruppo cristiano di astinenza sessuale, scopre di avere letteralmente una vagina dentata, con cui castra gli uomini che hanno rapporti sessuali con lei. Su un livello meno letterale, è da segnalare anche il raccapricciante incipit di *Basic Instinct* (1992), in cui una donna durante un rapporto sessuale pugnala un uomo con un rompighiaccio non appena raggiunge l'orgasmo.

Le poche immagini della donna come agente di violenza, che passano spesso in secondo piano rispetto a quelle in cui è oggetto di violenza, sono *in primis* definite in relazione alla sua sessualità e, in particolare, rispetto alla natura abietta delle sue funzioni materne e riproduttive. Come per la *final girl* e la scream queen, la problematicità di queste narrazioni risiede nel fatto che queste sono le uniche modalità con cui i registi horror hanno raffigurato il tema delle donne violente, il cui principio violento risiede esclusivamente nella propria femminilità,

andando a generare complessi stereotipi che non fanno altro che rafforzare «la concezione fallocentrica per cui la sessualità femminile è abietta» (ivi: 558). Come riporta Duncan (2009), è già peculiare il fatto che, a differenza dei *killer* uomini, per le donne viene sempre raccontata la ragione della violenza della protagonista: si tenta sempre di risalire all'origine dell'orrore e ci si chiede cosa abbia potuto provocare un comportamento così anomalo. Al contrario, sono innumerevoli le rappresentazioni di uomini la cui violenza non è determinata dalla loro maschilità, ma, anzi, sembra quasi attivata dal comportamento delle vittime, che accendono in loro la furia assassina. Se quindi, come abbiamo visto nella prima parte del capitolo, la violenza maschile contro le donne appare spesso *de-genderizzata*, come un fatto individuale o anormale, la violenza femminile al contrario si impone come una lettura segnata dal genere: il mostruoso e l'orrorifico del film risiedono proprio nella femminilità del personaggio, coincidendo spesso con gli organi genitali femminili, con le sue funzioni riproduttive o con la sessualità femminile.

Se gli uomini violenti sono solo cattivi uomini, le donne violente non sono solo cattive donne, ma sono anche cattive *in quanto donne*.



Capitolo 4 IL FASCINO DELLA VIOLENZA

Se da un lato delle immagini orrifiche abbiamo regia, sceneggiatori e cast alle prese con la creazione delle dinamiche di violenza, dall'altro abbiamo un pubblico che fruisce il prodotto di questo lavoro nelle sale cinematografiche. Le immagini di violenza non sono infatti sospese in un vacuum, ma sono immerse in un contesto sociale fruibile da individui che quotidianamente ne inglobano i significati.

Ma chi è questo pubblico? Perché è interessato a storie di violenza? Che effetto ha la reiterazione di scene di violenza con precisi modelli di maschile e di femminile? Per rispondere a queste domande, diventa necessaria una indagine sull'*audience* del cinema horror, per avere una panoramica più completa sulle implicazioni di genere nelle scene di violenza. Infatti, spesso la creazione dell'immagine cinematografica è nell'horror funzionale al godimento di una particolare parte di pubblico, quella maschile eterosessuale che, come afferma Mulvey (1975), si trova in una posizione privilegiata durante la visione di un horror.

Tuttavia, la diffusione dell'iconografia precedentemente presentata può sfociare in una graduale perdita di relazione con la realtà e con le reali dinamiche di violenza. Infatti, con la proliferazione di immagini violente in maniera capillare all'inizio degli anni Duemila, Sontag (2003) nota un progressivo abbassamento delle soglie di sopportazione della violenza. Il binomio tra violenza, pornografia ed estetica si fa sempre più costante.

Pensiamo all'esperimento di Chris Korda *I Like to Watch*⁸⁰, che è un montaggio di scene provenienti dall'attacco terroristico al *World Trade Center* a New York dell'11 Settembre 2001 in alternanza a spezzoni di immagini pornografiche. Sempre in quegli anni si crea nel *dark web* *Nowthatsfuckedup*⁸¹, una piattaforma per offrire ai militari libero accesso a materiale pornografico in cambio del caricamento di immagini di vittime di guerra o di cadaveri. Sulla scia nascono così numerosi *shock sites*, che fanno leva proprio sulla curiosità morbosa davanti a immagini di sesso e violenza. Pinotti parla di «*war porn*» per indicare come anche in un fenomeno come la guerra la violenza si mette sempre in immagine,

[80] Korda, C., *I Like to Watch*, 2001, da <https://www.churchofeuthanasia.org/catalog/video.html>, (ultima consultazione 7 Agosto 2022).

[81] Kushner, D. (2005, 5 Dicembre), *Casualty of Porn*, da https://web.archive.org/web/20060912141110/http://www.rollingstone.com/news/story/8878187/casualty_of_porn, (ultima consultazione 7 Agosto 2022).

[←] Un'immagine promozionale per il film *Disturbia* (2007).

come testimoniano le fotografie scattate ad Abu Ghraib ai danni dei prigionieri iracheni, immagini scolpite nell'immaginario comune. Tra reportage giornalistici, cronache televisive, film cinematografici e video musicali, in molti media lo spettacolo del dolore si costruisce, paradossalmente, attraverso la rimozione della violenza: questo stesso spettacolo dell'orrore quotidiano viene amplificato e trasmesso su scala planetaria. Se da un lato abbiamo immagini sempre più esplicite e dirette nel mostrare la violenza, dall'altro abbiamo un pubblico che non si stupisce più di nulla e continua a fruire di contenuti violenti, tra cui i film horror.

Si vuole quindi comprendere le dinamiche spettatoriali alla base dell'esperienza cinematografica degli horror, che mettono in scena su ampia scala disparate scene di violenza. Per comprendere ciò è prima necessario inquadrare l'audience del genere, coloro che comprano i biglietti per visionare film horror. Sebbene sia un genere commercialmente di successo, la reputazione dell'horror non è mai stata tra le migliori: è spesso ritenuto un genere di livello artistico inferiore⁸², poiché richiede un budget più basso per realizzare i film. Ciò si è spesso riflesso anche nel rispetto all'interno del settore, che ha riconosciuto molto raramente l'eccellenza dei film horror nel circuito di premi⁸³. Nonostante la relativa mancanza di riconoscimento formale del settore e rispetto professionale oltre che nella cultura di massa, l'horror prospera sempre di più commercialmente negli ultimi anni: è l'unico genere in grado di generare un ritorno di investimento molto più elevato del budget, senza bisogno di attori celebri per attirare pubblico⁸⁴. È proprio negli ultimi anni che il genere è riuscito a raggiungere il proprio picco nel mercato cinematografico, con un impressionante 13% di *market share* nel 2021 e una terza posizione tra i generi con più incasso mondiale, dopo i film d'azione e di avventura⁸⁵. È il caso di *It*, rilasciato nel 2017, l'horror più di remunerativo di tutta

[82] I critici hanno spesso parlato di una distinzione tra "horror" e "elevated horror", implicando che il genere di per sé non sia elevato e che solo negli ultimi anni sia stato preso seriamente dalla critica da un punto di vista artistico, a tal punto da dover introdurre la nuova categoria di horror "elevato". Cfr. Barber, N., (2018, 14 Giugno), *Is horror the most disrespected genre?*, da <https://www.bbc.com/culture/article/20180614-is-horror-the-most-disrespected-genre> (ultima consultazione 5 Agosto 2022).

[83] L'*American Academy of Motion Picture Arts*, che assegna ogni anno i premi *Oscar*, ha nominato soltanto sei film horror nella categoria "Best Picture" in tutta la storia della cerimonia, soltanto uno riuscendo a vincere il premio (*The Silence of the Lambs* nel 1992).

[84] È celebre il caso di *Paranormal Activity* (2009), che con soltanto \$15k di budget, è riuscito a incassare \$193 milioni al box office, circa tredicimila volte l'investimento iniziale, diventando il film con il maggiore ritorno di investimento della storia.

[85] Cfr. *Genres Movie Breakdown 1995-2022*, da <https://www.the-numbers.com/market/genres>, (ultima consultazione 5 Agosto 2022.)

la storia, con più di 700 milioni di dollari di incasso mondiale. Questi numeri illustrano quanto sia diventato popolare e di successo il genere horror e quanto sia affamato di orrore il pubblico odierno. Secondo un studio sull'audience⁸⁶, rispetto agli altri generi cinematografici, l'età media del pubblico degli horror è in media più giovane, in quanto appartenente per il 40% alla *Generazione X*. Si tratta anche di un pubblico estremamente fedele, poiché frequentante i cinema più di 12 volte all'anno. Per quanto riguarda la distribuzione in base al genere, si nota come sia prediletto dal pubblico maschile (circa il 60%), soprattutto nella fascia 16-24 anni. La maggioranza maschile aumenta ulteriormente se si considera il sottogenere *sci-fi*⁸⁷, dove il pubblico maschile tocca il 67%, mentre si raggiunge una parità tra i generi solo nel sottogeneri paranormale⁸⁸. Secondo una ricerca del 2019, il genere horror è preferito dal pubblico maschile rispetto a quello femminile, poiché «una bassa empatia e minor paura sono associate a un godimento e desiderio maggiore di fronte all'orrore»⁸⁹.

[86] Rubin, R., (2020, 28 Ottobre), *Diverse Audiences Are Driving the Horror Box Office Boom*, da <https://variety.com/2018/film/box-office/horror-movies-study-1202994407/>, (ultima consultazione 5 Agosto 2022).

[87] Recenti film di successo come *A Quiet Place* (2018), *Alien: Covenant* (2017), *Life* (2017), *Annihilation* (2018) sono tutti esempi di sci-fi horror.

[88] Riuscendo ad attrarre una fascia di età ancora più bassa, tra i 14 e i 20 anni, il genere paranormale include film come *The Nun* (2018), *The First Purge* (2018), *The Conjuring* (2013) o *Ouija* (2014).

[89] Martin, N.L. (2019, 18 Ottobre), *(Why) Do You Like Scary Movies? A Review of the Empirical Research on Psychological Responses to Horror Films*, da <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.02298/full>, (ultima consultazione 4 Agosto 2022).

4.1 La seduzione dello sguardo maschile

«Il cinema classico americano si fonda su una sistematicità che opera a scapito della donna, determinando la sua immagine [...] in relazione al desiderio del soggetto maschile, che così definisce se stesso attraverso questa determinazione»
(Bergstrom 1979: 165).

L'esperienza cognitiva del pubblico di fronte a un film horror non è omogenea, ma presenta una forte asimmetria tra il soggetto maschile e quello femminile. Questa asimmetria risale alla nascita del cinema classico quando spettatore e spettatrice, il cui piacere visivo veniva saziato in modo simile dalla spettacolarità dell'immagine cinematografica, avevano in realtà un'esperienza molto differente rispetto alla percezione dei modelli di maschile e femminile sullo schermo. Se la donna era attratta soprattutto dal ruolo sociale dei personaggi femminili, poiché, al contrario del teatro, poteva finalmente vedere se stessa e un punto di vista femminile sul mondo, non si può dire lo stesso dell'uomo, per il quale *«l'attrice sullo schermo era una pura attrazione erotica»* (Pravadelli 2014: 22). Il cinema hollywoodiano ha così incorporato le leggi del sistema patriarcale fino ai giorni nostri, per cui *«la donna prova piacere a identificarsi con un soggetto subordinato, la cui unica funzione è quella di attivare il desiderio maschile»* (Bellour, 1979). Secondo la Feminist Film Theory⁹⁰, l'elemento fondante dell'esperienza cinematografica, fin dalla nascita del cinema muto, è il piacere derivato dall'atto di guardare. Infatti, a causa di specifiche dinamiche dello sguardo nell'esperienza cinematografica, come la modalità e il contesto della visione (sala buia, fruizione individuale, ecc.) o come il modo in cui il film coinvolge lo sguardo dello spettatore, attraverso il proprio immaginario e il proprio stile, *«il cinema ha contribuito a costruire i soggetti nelle forme previste dalla psicoanalisi»* (Pravadelli, 2014: 24). Infatti, secondo Laura Mulvey⁹¹, che si basa principalmente su teorie psicanalitiche per dimostrare come l'inconscio della società patriarcale abbia strutturato la forma filmica, l'esperienza cinematografica

[90] La *Feminist Film Theory* è la teoria e critica cinematografica femminista nata negli Stati Uniti negli anni Settanta, uno spazio di indagine e riflessione sul linguaggio e sul metodo di lavoro, di codifica e di decodifica, che si interroga sostanzialmente sul rapporto tra rappresentazione e differenza sessuale. Cfr. *Feminist Film Theory*, Nadotti M. (2003), Treccani, Enciclopedia del Cinema, da https://www.treccani.it/enciclopedia/feminist-film-theory_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/ (ultima consultazione 31 Luglio 2022).

[91] Laura Mulvey è una delle principali esponenti della *Feminist Film Theory*, grazie al suo illuminante saggio *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975).

è data dalla convergenza di tre sguardi: lo sguardo dell'apparato (la macchina da presa), lo sguardo diegetico tra i personaggi sullo schermo e lo sguardo dello spettatore. Lo sguardo diventa *«il vettore del funzionamento dell'apparato, del rapporto spettatore/schermo e delle dinamiche diegetiche del testo filmico»* (Mulvey 1975: 27).

Infatti, è attraverso lo sguardo che avviene l'identificazione, un processo fondamentale per la generazione di piacere visivo e per la conseguente costituzione dell'identità del pubblico, in quanto regola ogni rapporto tra oggetto e soggetto. Seguendo la divisione di Mary Ann Doane (1982), l'identificazione avviene in tre modalità: gli spettatori possono identificarsi con la rappresentazione di un personaggio; con particolari oggetti o azioni; oppure con il proprio atto di guardare. In questo processo c'è anche un aspetto narcisistico, per cui l'io dello spettatore si costituisce proprio grazie all'identificazione con l'immagine vista: lo schermo diventa uno specchio attraverso cui il soggetto si identifica. È in questo momento che il cinema è in grado di offrire il piacere visivo della *scopofilia*⁹², il piacere di guardare, la tendenza ad *«assumere altre persone come oggetti, sottoponendole a uno sguardo di curiosità e controllo»* (Mulvey 1975: 31). Il cinema più di altri medium, grazie alle condizioni fisiche di fruizione e alle convenzioni narrative, è *«voyeurismo allo stato puro»* (Metz 1975: 23): lo sguardo desiderante pone l'oggetto del desiderio come costitutivamente inaccessibile, dando allo spettatore e alla spettatrice l'illusione di gettare lo sguardo su un mondo a loro privato, permettendo loro di proiettare i propri desideri repressi sugli attori e soddisfacendo così il bisogno primordiale di guardare con piacere.

«In un mondo ordinato dalla disparità sessuale, il piacere del guardare è stato scisso in attivo/maschile e passivo/femminile. Lo sguardo maschile proietta la sua fantasia sulla figura femminile, che è definita di conseguenza» (Mulvey 1975: 34).

Il processo di ottenere piacere visivo nell'esperienza cinematografica non è quindi uguale per lo spettatore e per la spettatrice, poiché la differenza sessuale è stata inscritta nelle strategie retoriche del cinema e di conseguenza anche nell'esperienza spettatoriale, *«replicando così il rapporto di subordinazione del femminile verso il maschile che caratterizza la società patriarcale»* (Pravadelli, 2014: 27). Ne risulta che il cinema classico è costruito per il solo piacere dello spettatore maschile: dal momento che il personaggio maschile è quello che domina la scena, con l'azione e lo sguardo, solo l'uomo in sala potrà identificarsi con l'eroe sullo schermo.

[92] La scopofilia, detta anche *voyeurismo*, è termine usato da Freud in *Tre saggi sulla teoria sessuale* (1905), per indicare l'eccitazione sessuale che si ottiene esclusivamente guardando, spesso nascostamente, persone seminude, nude o impegnate in un rapporto sessuale. È inserita tra le perversioni sessuali che non terminano con il coito.

Unendo il proprio sguardo a quello del personaggio, lo spettatore sarà in grado di possedere indirettamente la donna.

«*La disparità nella rappresentazione si riduce in una disparità spettatoriale e alla donna in sala verrebbe preclusa la possibilità di provare piacere; oppure potrebbe provare piacere solo per la propria sottomissione*» (Mulvey 1975:15).

Si parla di *male gaze*, lo sguardo dello spettatore maschile eterosessuale, da compiacere attraverso la presenza visiva della donna: le donne sullo schermo, che vengono simultaneamente guardate e mostrate, sono connotate per essere oggetto dello sguardo maschile e il loro aspetto è codificato per ottenere un duplice impatto visivo ed erotico, sia per i personaggi della vicenda, sia per lo spettatore in sala, i cui sguardi spesso coincidono. Ciò che ne comporta per lo spettatore maschile è «*una soddisfacente sensazione di onnipotenza, nel controllare gli eventi grazie al potere attivo dello sguardo erotico, che è libero di imperare sulla scena*» (ivi: 36).

Rispetto alle dinamiche di identificazione nel cinema horror, secondo Clover (1992), durante lo svolgimento del film lo spettatore condivide inizialmente la prospettiva del *killer*/mostro alle prese con l'uccisione delle vittime femminili, che vengono progressivamente umiliate e degradate. Tuttavia, nel corso del film l'esperienza scivola verso l'identificazione con la *final girl* fino alla sua sopravvivenza e uccisione del *killer* iniziale. Le tecniche cinematografiche che sono a disposizione del regista sono funzionali al compiacimento dello sguardo maschile, attraverso il punto di vista e l'identificazione. Infatti solitamente nella prima parte del film il *killer* non viene mostrato agli spettatori, dando invece grande visibilità alla vittima e alle sue reazioni di fronte alla violenza, come se fossero viste dal punto di vista del *killer*. Infatti, i movimenti di camera e l'utilizzo della soggettiva⁹³ rappresentano il punto di vista del *killer*: possiamo vedere attraverso i suoi occhi, sentendo quasi il suo respiro e il suo battito. L'inizio di *Halloween* (1978) ne è un esempio folgorante: la macchina da presa raggiunge una casa, spia una ragazza e si infila una maschera. Da questo momento il carattere soggettivo della visione si accentua ulteriormente sia sul piano *visivo* (vediamo la scena solo attraverso i buchi per gli occhi della maschera) e sia *sonoro* (sentiamo un respiro sempre più forte e affannoso). È una tecnica che, oltre ad accrescere la suspense del film, aiuta anche l'identificazione primaria con un particolare punto di vista, per cui lo spettatore è quasi obbligato a identificarsi con il *killer*, anche in casi estremi dove l'identificazione risulta forzata, come

[93] La soggettiva è un tipo di inquadratura che esprime «*un punto di vista ben determinato che non è solo quello dell'istante narrante, bensì quello di un personaggio: in una soggettiva noi vediamo quello che vede un determinato personaggio*» (Rondolino 1995: 147).

il *Jaws* (1975), in cui Spielberg forza la sua audience a identificarsi con lo squalo attraverso inusuali soggettive. Invece, nella seconda parte del film, quando la *final girl* ribalta le dinamiche di violenza riuscendo a vincere sul killer, assistiamo a un cambio di punto di vista: l'identità e le debolezze del *killer* vengono svelate direttamente attraverso gli occhi del personaggio femminile che viene a tutti gli effetti fallicizzato, cessando definitivamente l'orrore del film.

Secondo questa traiettoria, per gli uomini prevale «*l'immedesimazione sadomasochista*» (Williams 1991: 7), poiché oscillante tra il polo sadico e masochista: il piacere per lo spettatore maschile, secondo Williams oscilla tra l'identificazione con l'iniziale impotenza passiva della terrorizzata vittima e il suo successivo attivo potenziamento. È proprio grazie a questo turbinio di emozioni sadomasochiste che il pubblico maschile eterosessuale trae piacere dalla visione dell'horror. L'identificazione temporanea per lo spettatore in un personaggio femminile nella parte finale degli horror può avvenire solo poiché «*la final girl è abbastanza femminile per agire in modo gratificante per l'audience maschile, ma non così femminile da disturbare l'identità e la sessualità maschile*»⁹⁴ (Cover 1987: 212).

Invece, per il pubblico femminile, sebbene ci sia la possibilità che non si trovi in sintonia con il piacere offerto dal film, è dominante la dinamica di masochismo, per cui viene portata a identificarsi dall'inizio del film con la vittima femminile, traendo piacere visivo esclusivamente in funzione di una subordinazione maschile. Più rara è invece l'identificazione con l'eroe maschile, che le garantirebbe il segreto godimento della libertà di azione sul mondo fornite dal personaggio.

Se invece a uccidere il *killer* della storia non è una *final girl*, ma un eroe maschile, lo spettatore maschile passa dall'identificazione alla contemplazione, che mira a trarre piacere dall'aspetto spettacolare della scena. Laura Mulvey cita in questo caso l'esempio dei *western*, in cui nelle scene di conflitto, è totalmente assente lo sguardo *voyeuristico*: infatti, queste scene sono sempre prive di alcun tipo di erotismo, poiché altrimenti si passerebbe al desiderio omosessuale.

La seduzione dello sguardo maschile risulta quindi una prerogativa del cinema horror: le donne sullo schermo, che vengono simultaneamente guardate e mostrate, sono connotate per diventare l'oggetto dello sguardo maschile e il loro aspetto viene codificato per ottenere un impatto visivo ed erotico. L'horror costruisce così

[94] Non è un caso che, come approfondito nel *Capitolo 3*, la *final girl* sia molto più vulnerabile nella prima parte di film, in cui appare spesso nuda e sessualmente disponibile, rispetto alla seconda parte di film, quando si mostra più< mascolina, evitando scene di nudo e diventando l'autrice della violenza con il possesso dell'arma fallica.

il modo in cui la donna deve essere guardata all'interno dello spettacolo: attraverso la dimensione del tempo (narrazione, montaggio), i codici cinematografici, che creano uno sguardo, un mondo, producendo un'illusione tagliata su misura per il desiderio: cadaveri nudi senza vita, oggetti usa e getta per lo sguardo maschile, tutte rappresentazioni di corpi femminili resi visivamente disponibili in modi che soddisfano le prevalenti convinzioni maschili sull'erotismo. Se gli uomini sognano le donne, le donne sognano se stesse essere sognate; se *«gli uomini guardano le donne, le donne osservano se stesse essere guardate»* (Berger 1972: 126). Il fatto che queste immagini siano anche pervase di violenza rende la fruizione da parte del pubblico ancora più problematica, in un continuo gioco di sesso, violenza e oggettificazione del corpo femminile. L'horror associa quindi il *voyeurismo* maschile con il sadismo - non necessariamente come una forma sistematica di crudeltà, ma come *«istinto al dominio e alla subordinazione messi in atto tramite uno sguardo che controlla»* (Mulvey 1975: 199). Lo shock generato dalle immagini violente, potenziate dall'azione di montaggio, si fanno talmente vicine allo spettatore fino a trasformarsi in una *«fruizione tattica o aptica del visuale»*, per citare le parole di Benjamin (1936/2014): l'immagine visiva coinvolge fisicamente lo spettatore maschile, eccitandolo e spaventandolo allo stesso tempo, relegando invece il piacere visivo femminile esclusivamente in funzione del maschile. Secondo Laura Mulvey, è importante distruggere l'asimmetria del piacere visivo del cinema tramite una *«interrogazione dei codici»* del cinema dominante per determinare una *«fruizione cosciente»* (Mulvey 1975: 16).

4.2 Sesso, violenza e immagini patinate

Il gioco tra immagine, sesso e violenza non è nuovo, in quanto costantemente presente nelle immagini pubblicitarie, che sfruttano lo stesso meccanismo della seduzione dello sguardo maschile per ottenerne l'interesse. Aprendo infatti le pagine di una rivista di moda non è raro imbattersi in immagini patinate che hanno lo scopo di vendere un prodotto ma con un alto tasso di violenza, camuffata da tecniche della rappresentazione visiva. Infatti, parallelamente al cinema, la comunicazione pubblicitaria può rappresentare un esempio per comprendere più a fondo come gli elementi della messa in scena visiva sono in grado di alterare la percezione delle immagini rispetto a chi le vede, a scapito del contenuto violento.

La ricerca dell'interesse del fruitore maschile ha portato a definire la donna nelle immagini pubblicitarie secondo alcune caratteristiche che, anche nel caso di un contenuto semanticamente violento, si presentano in modo costante, andando a celare e occultare la violenza, attraverso tecniche di oggettificazione, spettacolarizzazione ed estetizzazione della figura femminile, la quale appare perennemente avvenente e disponibile per il piacere maschile eterosessuale. Donne inerti, quasi dei cadaveri, che non perdono mai la loro carica erotica: la completa sottomissione della donna al volere dell'uomo è celebrata da figure femminili legate, picchiate, violentate e uccise. Questo processo appare per i fruitori come una an-estetizzazione, in cui non solo viene rimosso il dolore in gioco per distogliere l'attenzione dalla sofferenza femminile, ma ciò viene anche fatto attraverso l'estetica: sorrisi ammiccanti, donne che supportano abusi con corpi perfetti e seducenti. L'assassinio o la violenza sui corpi femminili diventa così un elemento decorativo nel discorso pubblicitario, nel tentativo di vendere un prodotto. La ricorsività e costanza di queste immagini è tale da non turbare il fruitore della pubblicità, che guarderà alla figura maschile come modello di maschilità ideale, sereno e compiaciuto di fronte alla vittima, pacifica e accondiscendente nei confronti del proprio destino.

In realtà la violenza contro le donne è stata presente nella pubblicità come espediente visivo fin dagli Cinquanta e, sebbene le cose per molti versi siano cambiate, molte volte il messaggio implicito è il medesimo. La violenza era inizialmente relegata all'ambito coniugale, come ricorda la pubblicità del caffè *Chase & Sanborn* del 1952, in cui troviamo una donna in grembo a un uomo la cui mano è alzata per schiaffeggiarla. La donna indossa un vestito, scarpe con i tacchi e capelli perfettamente acconciati, mentre l'uomo indossa camicia, bretelle e pantaloni eleganti. La violenza in atto in questa pubblicità implica abusi domestici, grazie

anche al copy “*se tuo marito lo scoprirà...*”, implicandone il giusto diritto di abusarne da parte del marito. Facendo un salto a più di cinquanta anni dopo, nelle pubblicità di alta moda troviamo le medesime dinamiche, sebbene estese fuori dall’ambito coniugale. Tra tutti gli esempi più eclatanti la campagna di *Dolce&Gabbana* del 2007, raffigurante una donna tenuta a terra con forza da un uomo a torso nudo, con altri quattro uomini intorno che guardano, alludendo a una violenza sessuale di gruppo. La pubblicità, fortemente criticata dalla Cgil, è stata ritirata con l’accusa di «*essere sessista e istigare allo stupro di gruppo*»⁹⁵.

Da segnalare anche la campagna primavera/estate 2009 del brand italiano *Relish*, che mostra due poliziotti mentre perquisiscono con violenza ed evidente sadismo due donne in una spiaggia tropicale. La campagna, anche questa ritirata, è stata fortemente criticata poiché veicolante l’idea che «*l’appartenenza alle Forze dell’Ordine possa legittimare anche l’esercizio dell’abuso verso le donne*»⁹⁶. Immagini come queste si susseguono da anni nell’iconografia delle pubblicità di moda, alla ricerca costante di nuovi scenari in cui inserire i loro prodotti: una donna esanime nel bagagliaio di una macchina, perfettamente vestita e con ben in mostra le scarpe *Jimmy Choo*; una donna in lingerie sul cruscotto di una macchina, trascinata e strangolata da una cravatta di *Duncan Quinn*; una donna per terra, con addosso un abito rosso di *Valentino*, con un piede maschile in procinto a soffocarla, sebbene



[↳] Fotografia dalla campagna di *Dolce & Gabbana* (2007).

[95] *Pubblicità choc, tutti contro Dolce & Gabbana* (2007, 2 Marzo), da <https://www.ilgiornale.it/news/publicit-choc-tutti-contro-dolce-e-gabbana.html>, (ultima consultazione 6 Agosto 2002)

[96] *Le pubblicità-scandalo Relish saranno rimosse* (2009, 24 Febbraio), da <https://it.fashionnetwork.com/news/Le-pubblicita-scandalo-relish-saranno-rimosse.55781.html>, (ultima consultazione 6 Agosto 2022).

sul viso non sia presente nessun segno di dolore. Queste immagini non sono più immagini di violenza, ma fanno parte di un «*gioco erotico in cui il potere femminile esiste unicamente per soddisfare le fantasie maschili*» (Faraci 2018).

L’asimmetria tra i modelli di maschile e femminile è perpetuata e presentata attraverso le tecniche della rappresentazione visiva, che suggeriscono un’oggettivazione della figura femminile, che viene presentata come debole, vulnerabile e sottomessa ai desideri dell’uomo. Attraverso la composizione visiva si suggerisce una «*distribuzione gerarchica del potere e del controllo delle relazioni*»⁹⁷. Le donne appaiono spesso inferiori numericamente, circondate da uomini in posizioni di passività e sottomissione, rafforzata ulteriormente a livello visivo: sono donne collocate ai margini della composizione, più in basso rispetto agli uomini e in pose plastiche di totale inerzia, in quanto le troviamo sdraiate o adagiate, al contrario delle figure maschili sempre erette e dominanti la scena. La totale o parziale nudità femminile, segno di vulnerabilità, è in contrasto con uomini ben vestiti, come segno di successo, potere e controllo. Al contrario, non vengono mai mostrati i segni della violenza, sia quando è in atto sia quando è già stata subita: il viso femminile è imperturbabile, perfettamente truccato e spesso con espressioni ammiccanti, per mostrare la disponibilità sessuale.



[↳] Fotografia dalla campagna di *Valentino* per *Vanity Fair* (2012).

[97] *Sexist Aggressions in Popular Media* (2014, 19 Febbraio), da <http://www.karanovic.org/courses/mca008/archives/1135>, (ultima consultazione 6 Agosto 2022).



[↳] Fotografia dalla campagna di *Sisley* (2011).

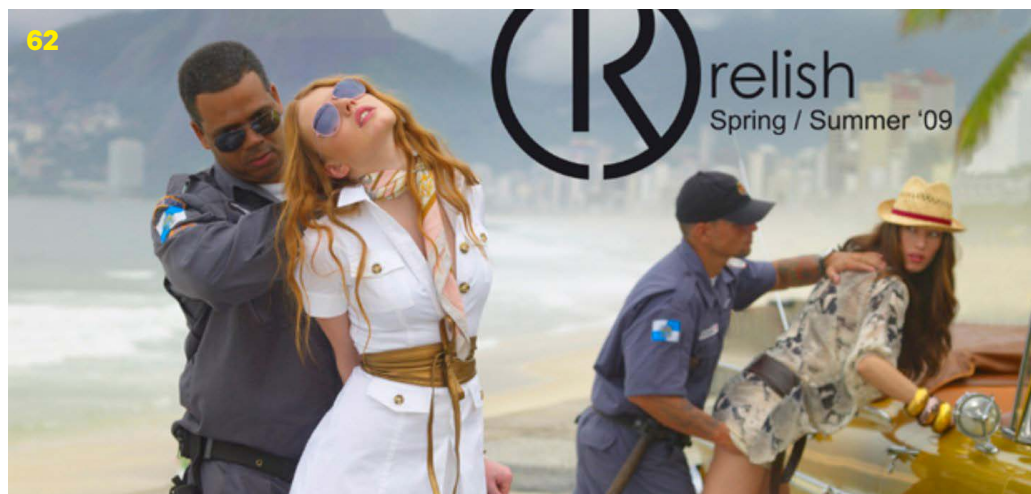
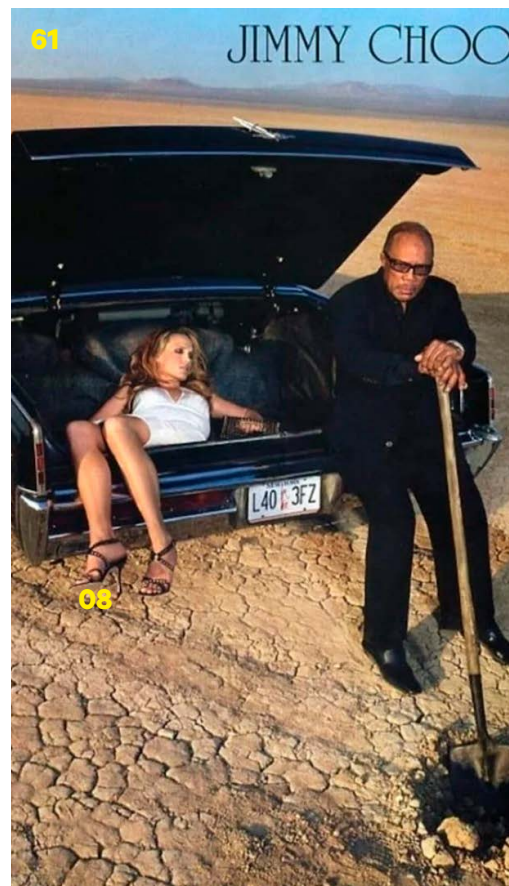
Altre immagini non sono così esplicite nel rappresentare e an-estetizzare la violenza, in quanto forme di comunicazioni infide che non ci presentano l'atto violento in maniera diretta come il caso di *Dolce&Gabbana* o quello di *Relish*, ma ne implicano velatamente il significato, lasciando l'interpretazione a chi fruisce l'immagine. Per questo motivo sono le più difficili da scalfire, poiché operano su un livello sottosoglia ormai radicato nella cultura popolare. Si tratta di immagini che suggeriscono soltanto l'atto violento ponendo la donna in una posizione di inferiorità a livello visivo, per esempio con la fotocamera che la inquadra dal basso verso l'alto, oppure inquadrandone soltanto dei dettagli del corpo, rimuovendo l'identità della persona e riducendola solo al proprio corpo sessualmente connotato.

Un esempio è la campagna di *Sisley* nel 2011 scattata da Terry Richardson⁹⁸, che mostra una donna seduta per terra con le gambe aperte a significare disponibilità sessuale e delle corna di toro dal punto di vista della macchina fotografica che la puntano. In questo caso l'utilizzo della soggettiva per indicare il punto di vista maschile, simboleggiato dalle corna di toro, è finalizzato a suggerire una posizione di potere rispetto alla donna, che diventa il bersaglio per la mira della violenza maschile.

[98] Terry Richardson, rinomato fotografo di moda, celebre per le sue numerose campagne fotografiche controverse, è stato nel 2017 allontanato dal colosso di editoria *Condé Nest* (Vogue, Wired, Vanity Fair, etc.) per accuse di cattiva condotta sessuale.

Si può dire che questi brand utilizzino la degradazione del corpo femminile per parlare con i consumatori, come se in vendita in quella pubblicità non sia il prodotto del brand, ma il corpo femminile, l'esca per attirare l'attenzione dello sguardo maschile. Queste belle immagini di donne dal forte contenuto violento proliferano quotidianamente nei media fruibili ogni giorno e la pubblicità ne rappresenta soltanto una piccola parte. All'interno del mondo pubblicitario le dinamiche di occultamento ed estetizzazione della violenza sulle donne risultano così evidenti da risultare un caso paradigmatico anche per quelle cinematografiche, che spesso attingono allo stesso linguaggio per presentarci scene di violenza. Infatti, il linguaggio pubblicitario, soprattutto nell'ambito della moda, è rinomato per essere particolarmente patinato, così curato sul piano estetico a livello della messa in scena da risultare totalmente artificiale. Il concetto di patinato in realtà nasce nei dipinti artistici come strato che si frappone «tra un'immagine "pura" e lo sguardo di chi la osserva [...] che si forma sulla superficie a causa dello scorrere del tempo»⁹⁹ e che quindi altera lo strato superficiale dell'opera. Nel Seicento la patina era particolarmente apprezzata poiché la si considerava un'arricchimento per l'opera stessa, in quanto ammorbidiva e armonizzava i colori. Da qui è nato nell'uso comune il termine "riviste patinate" per descrivere le riviste di moda, poiché composte da carta rivestita da una sottilissima patina che ne conferisce l'aspetto, velando volti e atmosfere, rendendoli desiderabili: tutto è piatto, lucente e levigato, mentre ogni forma di alterità è rimossa. L'immagine nelle riviste patinate vuole quindi mettere in atto un'eleganza formale che sfoggia soprattutto l'aspetto estetico, ma che di conseguenza produce un appiattimento a basso grado di realismo, soprattutto quando in gioco ci sono contenuti violenti. Prende così forma l'idea di *violenze patinate*, quelle violenze che vengono perpetrate e occultate perché ricoperte da una patina che leviga il contenuto violento, addolcendolo per lo spettatore che si troverà senza turbamenti davanti a una bella immagine, seppur violenta. Perdendo il loro contenuto violento, queste immagini diventano uno spettacolo, spesso erotico, esteticamente piacevole per lo sguardo maschile.

[99] Buschi, A. (2020, 10 Settembre), *Breve storia del patinato: dall'arte a Instagram*, da <https://tracedistudio.it/5609/storia-del-patinato.html>. (ultima consultazione 7 Agosto 2022).



[L>] In ordine dall'alto: le campagne di *Duncan Quinn* (2011), di *Jimmy Choo* (2007) e di *Relish* (2009).

4.3 Per un'anestesia visiva

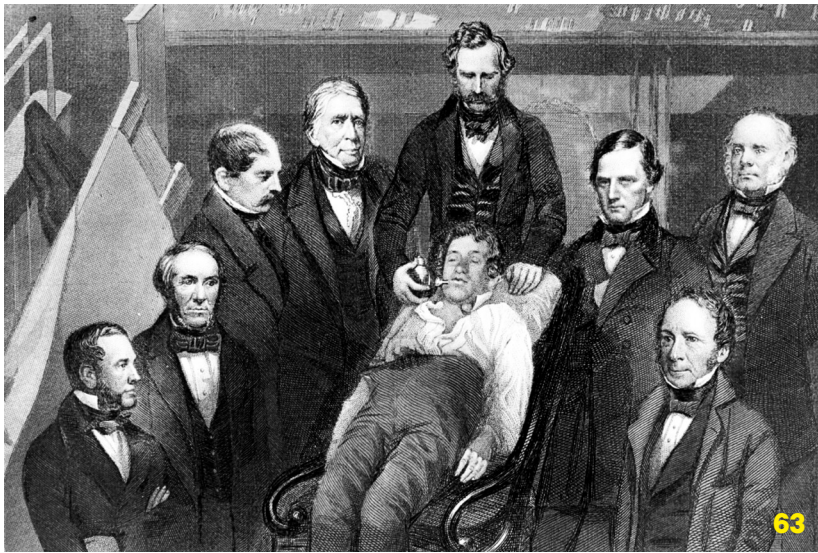
Le *violenze patinate*, così nella pubblicità come nel cinema, pervadono la società odierna e sono consumate costantemente dal pubblico, soprattutto maschile come abbiamo visto. L'accumulazione di queste immagini ha un impatto cognitivo sui fruitori non indifferente, tale da far assimilare le dinamiche di violenza e generare un effetto generale di *anestesia*, per cui il dolore e la sofferenza vengono rimossi e lo spettatore non si trova in una situazione di disagio di fronte a queste immagini. È cruciale interrogarsi su quale sia l'effetto cognitivo di questa *an-estetizzazione* della violenza in chi guarda queste immagini: la qualità dell'espressione formale annulla o riduce il contenuto di violenza?

Anche se la necessità di ridurre la sofferenza fisica è stata presente nella storia dell'umanità, il concetto di *anestesia*¹⁰⁰ risale a metà Ottocento, con i primi esperimenti con l'etere da parte di William Green Morton per addormentare i pazienti prima degli interventi, permettendo notevoli progressi alla chirurgia. Ciò che è cambiata è l'idea di dolore e sofferenza sia da parte dei pazienti, sia da parte dei dottori stessi, che non dovevano più distaccarsi emotivamente dall'esperienza di dover infliggere dolore a qualcun altro.

«L'invenzione dell'anestesia a scopo terapeutico ha comportato una delle più grandi riduzioni della sofferenza umana mai registrate e quindi l'ottundimento dei sensi non è stato sempre percepito come un fenomeno negativo» (Mirzoeff 2019: 101).

L'ottundimento di sensi assume così un'accezione positiva, in quanto modalità di *«auto-conservazione del corpo per proteggerlo dal trauma»* (Buck-Morss 1992: 18). Oggi si può parlare di *anestesia visiva* per descrivere la condizione cognitiva per cui gli occhi, bombardati quotidianamente da impressioni visive frammentarie, non registrano nulla e perdono la loro abilità di guardare: *«la simultaneità della sovrastimolazione porta a un torpore generale»* (ibidem). È l'alienazione dei sensi che rende possibile all'umanità riuscire a vedere la propria distruzione con godimento, proprio come succede negli horror.

[100] Coniato da Oliver Wendell Homes nel 1846, il termine anestesia deriva dal greco: *alfa priv.* e *àisthesis* «sensazione», da Treccani, <https://www.treccani.it/vocabolario/anestesia/>. (Ultima consultazione 7 Agosto 2022).



[63] William T. Morton mentre somministra anestesia al Massachusetts General Hospital (1846)

Un'osservazione della scena con piacere disinteressato è possibile grazie alla contemplazione estetica, soffermandosi sul gusto e senso della forma. Secondo Thompson l'estetizzazione della violenza riguarda «la rappresentazione di atti empiricamente riconoscibili che vengono presentati in modo tale da sostituire la realtà della violenza con linguaggi o immagini che consentano una libertà di interpretazione di quegli atti ed eventi» (Thompson 2001: 29). In questi casi i sentimenti di disgusto e altre emozioni negative che accompagnerebbero l'incontro con la violenza in questione, vengono sostituiti dall'apprezzamento della tecnica artistica o dalla soddisfazione visiva da essa generata.

Secondo alcuni esperti - come evidenzia lo studio di Smuts (2007) - la ricerca eccessiva di un'espressione formale e la focalizzazione sul significato piuttosto che sul significato porta a una minore «*empatia immediata*», favorendo l'emotività rispetto alla documentazione per il fruitore. Ciò che ne risente è l'informazione: la comprensione del fenomeno in questione viene subordinata rispetto all'impatto emotivo che si ha in corso. Secondo Bantinaki (2012) invece sarebbe la reiterazione dell'esposizione a stimoli violenti ad avere un effetto di de-sensibilizzazione, più che Hoffner e Levine in una ricerca sul godimento della violenza nei media¹⁰¹ hanno notato una significativa correlazione positiva durante la visione di una scena violenta «tra il godimento dello spettatore e l'effetto negativo ricevuto» (Bantinaki 2012: 384), correlazione che è più forte per lo spettatore rispetto alla spettatrice, per cui il godimento era invece minore.

[101] Hoffner, C., Levine, K.J., *Enjoyment of Mediated Fright and Violence: a Meta-Analysis*, in *Media Psychology*, May, 2005

Come dimostra la classificazione dei film in base all'età¹⁰², un horror può avere diversi gradi di rappresentazione di violenza esplicita sullo schermo, in base al grado di persistenza, realismo o eccesso di violenza. Il sistema di limitazione per età si è definito in maniera stabile negli anni Sessanta per la crescente e sempre più esplicita violenza dei film. In realtà, soprattutto agli albori, la violenza era solamente suggerita e mai mostrata esplicitamente: nei primi film horror, come per esempio *Lo Studente di Praga* (1913), i personaggi morivano fuori campo, «lasciando all'immaginazione dello spettatore il come e il quando» (Catelli 1990: 145). Nel corso degli anni la violenza è stata suggerita in maniera sempre più chiara, cominciando a utilizzare tutti gli elementi formali a disposizione per dare l'idea che una violenza era in atto, come esemplifica la scena della doccia di *Psycho*. Tuttavia, è solo a partire dagli anni Settanta e Ottanta che la violenza visivamente esplicita è diventata il soggetto principale degli horror, per cui il pubblico ha cominciato a non essere più spaventato da musiche tese, montaggi frenetici e urla, ma ha cominciato a esigere scene sempre più esplicite e *splatter*. Soprattutto negli horror degli anni Duemila si è evidenziato un notevole aumento di atti violenti verso innocenti vittime, pari al 44% rispetto agli anni Ottanta, con una media di atto violento ogni due minuti e mezzo¹⁰³.

Uno studio di Linz e Donnerstein¹⁰⁴ ha evidenziato come sia l'unione di sesso e violenza nei film *slasher* a diminuire l'impatto violento a lungo termine, in quanto è l'elemento che riesce ad attirare l'attenzione del fruitore in minor tempo, generando però una connessione superficiale. Infatti, come riprende Carol (1992), è proprio l'esposizione a scene di violenza esplicita combinata con immagini sessuali a generare reazioni emotive maschili alla violenza del film. Per questo motivo, come sottolineano Molitor e Sapolski (2003), il pubblico maschile è meno turbato da scene di violenza estrema diretta verso donne rispetto a quelle che sono diretta a uomini.

Secondo Weaver e Zillmann, invece, guardare film horror offre agli spettatori «un'opportunità socialmente sanzionata di esibirsi in comportamenti coerenti con gli stereotipi di genere tradizionali» (Weaver e Zillmann 1994) e i maschi esposti a un film horror sessualmente

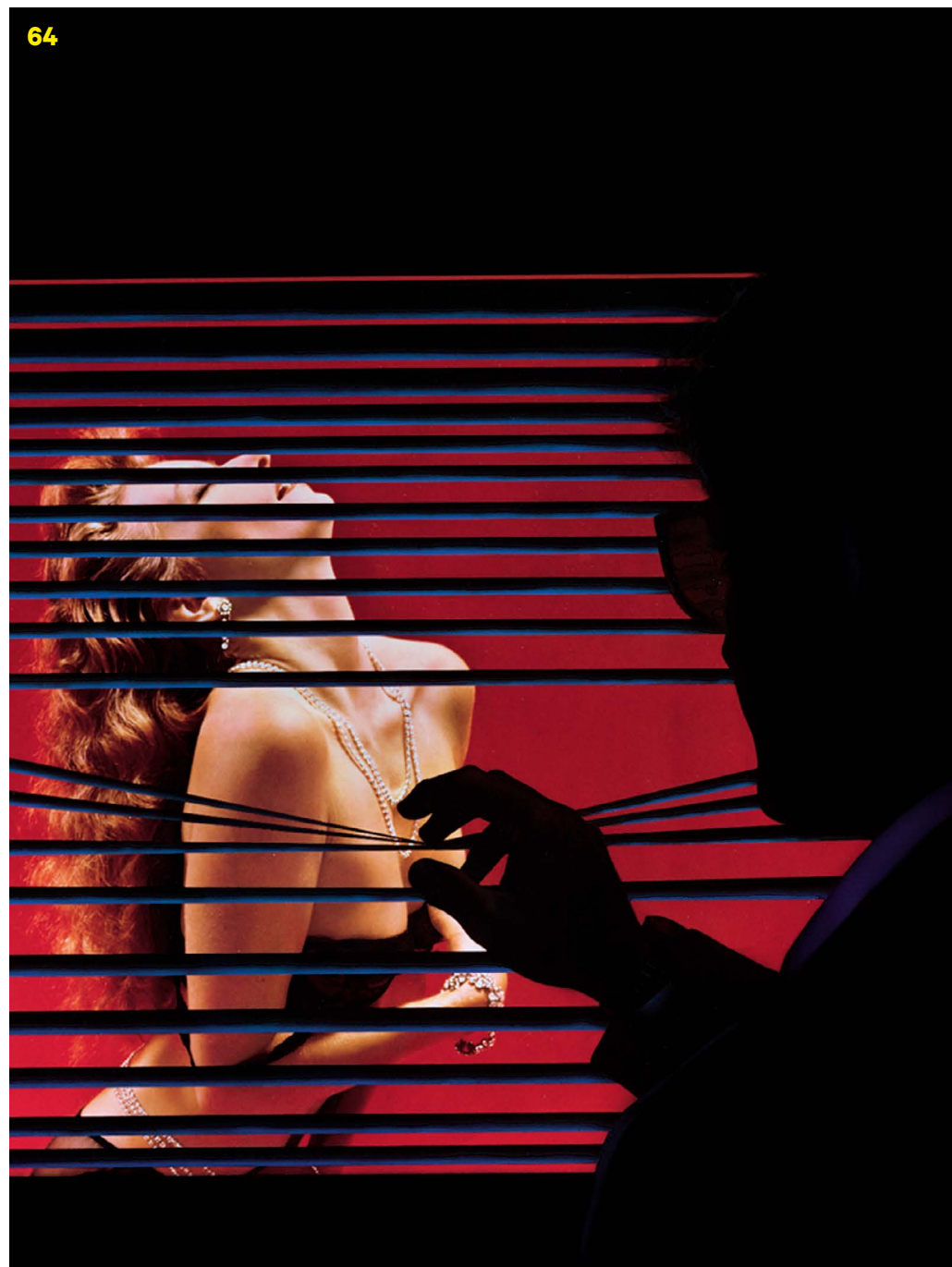
[102] In Italia il decreto legislativo n. 203 del 7 dicembre 2017 classifica i film in quattro categorie: [T] film adatto a tutti; [6+] non adatto ai minori di 6 anni; [14+] vietato ai minori di 14 anni; [18+] vietato ai minori di 18 anni. La maggior parte degli horror ricade nella terza categoria per presenza di scene pornografiche o violenza; è invece più rara la classificazione 18+.

[103] Sapolsky, B.S., Molitor, F., Luque, S., *Sex and Violence in Slasher Films*, in *Journalism & Mass Communication Quarterly*, Vol. 80, 2003

[104] Linz, D., Donnerstein, E., *Physiological Desensitization and Judgements About Female Victims of Violence*, in *Human Communication Research*, Vol. 14 No. 4, Summer 1989, pp. 509-522

violento hanno consolidato la convinzione che alcune violenze contro le donne siano giustificate. Un ampio *corpus* di ricerche nell'arco di quattro decenni ha illustrato empiricamente che esiste una relazione tra la violenza dei media e l'aggressione nel mondo reale (Anderson & Bushman 2002). Ciò parte anche dalla generale accettazione più ampia della violenza sessuale di genere da parte del pubblico maschile, che mostra anche meno empatia per le vittime e le concepisce come meno ferite, rafforzando il mito che «*in fondo le donne apprezzano lo stupro*» (ibidem). Ciò che va a diminuire è la sensibilità del pubblico nei confronti di ogni tipo di violenza che si fruisce sullo schermo, che sia dato dal cinema, video musicali o televisione, oltre che la diffusione di comportamenti maschili di dominio.

Attraverso espedienti estetici, sessuali e oggettivanti, lo spettatore maschile ha quindi la sensazione di *possedere* l'immagine e la donna al suo interno, giungendo a un livello di anestesia visiva che gli permette di trarre esclusivamente piacere visivo. Questo possesso visivo è ulteriormente cresciuto con le tecnologie negli ultimi decenni, prima con il DVD e poi con lo streaming, che permette allo spettatore di manipolare la linearità e il fluire del film. Ciò che cambia è la possibilità di generare un *freeze-frame*, estraendo il fotogramma singolo dal flusso apparentemente continuo del film, potendoci ritornare all'infinito potenzialmente. Mulvey parla di *delayed cinema* per descrivere: «*la possibilità di bloccare e godere della presenza della star permette allo spettatore di possedere l'immagine come mai prima d'ora*» (Mulvey 2008: 82). Questo possesso compulsivo non fa altro che aumentare ulteriormente la distanza tra la scena rappresentata e lo spettatore, per cui l'immagine diventa un feticcio, che viene meccanicamente sottratto alla naturalità dello scorrere del tempo.



[↪] Immagine promozionale per l'horror *Body Double* (1984).

Capitolo 5

L'ESTETICA DELLE IMMAGINI

«L'alienazione dello spettatore a vantaggio dell'oggetto contemplato si esprime così: più esso contempla, meno vive; più accetta di riconoscersi nelle immagini dominanti del bisogno, meno comprende la propria esistenza e il proprio desiderio. L'esteriorità dello spettacolo, in rapporto all'uomo agente, si manifesta nel fatto che i suoi gesti non sono più suoi, ma di un altro che glieli rappresenta. Questo perché lo spettatore non si sente a casa propria da nessuna parte, perché lo spettacolo è dappertutto» (Debord 1967: 63).

Le immagini e la visione non sono entità astratte e sovrastoriche, ma sono sempre qualcosa di concreto e storicamente condizionato. Come progettisti e formatori di immagini *«abbiamo il compito di creare le condizioni per lo sviluppo di una sensibilità nuova [...], nutrita tramite un'educazione all'immagine per imparare a vedere»* (Bucchetti 2021: 13). Per *imparare a vedere* le violenze patinate nel cinema horror, a partire dal loro impatto sul pubblico, è necessario quindi generare una mappatura critica sul funzionamento delle immagini a livello semantico e cognitivo nella loro relazione. Il punto di partenza è il campo transdisciplinare della *cultura visuale*, caratterizzata da una nuova centralità delle immagini, della visione e del visibile in un ampio arco di discipline umanistiche e scientifiche. In particolare, è cruciale definire cosa sono le belle immagini, concentrandosi su come nella storia si sia sempre cercata la bellezza nelle immagini artistiche, anche - e soprattutto - quando queste immagini trattavano di violenze estreme, poiché la bellezza non era soltanto sinonimo di qualità artistica, ma permetteva anche di attutire la reazione di orrore dello spettatore. Inoltre ci si vuole anche concentrare sulla dimensione seduttiva delle immagini, per la loro capacità di generare una vasta gamma di reazioni, fisiche e cognitive, in chi guarda, andando a formare quella che Debord chiama *società dello spettacolo*, fondato su un rapporto sociale tra persone mediato dalla crescente moltitudine di immagini.

[←] Goya, *Saturno che divora i suoi figli* (1821-1823), Museo del Prado, Madrid.

5.1 L'approccio della cultura visuale

Prima di entrare nel merito della dimensione estetica e seduttiva delle immagini, è fondamentale inquadrare l'approccio con cui si intende affrontare le immagini horror, che è quello dei *visual culture studies*, insieme di studi che irrompono negli Stati Uniti negli anni Novanta¹⁰⁵ mescolando la critica femminista e la politica contro l'arte "alta" con lo studio della cultura popolare e delle nuove immagini digitali. La cultura visuale «*riguarda le immagini che abbiamo dinanzi agli occhi, lo schema mentale che seguiamo nell'osservarle e il conseguente uso che ne facciamo*» (Mirzoeff 2017: 13). L'intento alla base è quello di considerare le immagini come oggetti culturali, ovvero andando a «*ricostruire la situazione concreta in cui sono sorte, le intenzioni con cui sono state prodotte, i significati e i valori, le identità e gli stereotipi che sono stati riconosciuti in esse da chi le ha prodotte e da chi le ha recepite come spettatore*» (Pinotti 2016: 38). Infatti, una singola immagine, che a livello superficiale produce un senso di immediatezza e realismo per lo spettatore, è in realtà parte di una tessitura complessa di intenzioni, desideri e credenze che si strutturano su due livelli, quello della *creazione* e quello della *fruizione*. Il senso di un'immagine, non è dato una volta per tutte, né dipende esclusivamente dal suo autore, ma «*si rinegozia e si contratta di volta in volta in base all'oggetto iconico, al produttore dello stesso, al tipo di spettatore e al contesto culturale di fruizione*» (Casetti 2005: 275). Si intende così mettere in luce la complessità e conflittualità delle dinamiche di produzione e ricezione di ogni produzione visiva.

Questo approccio, quando siano di fronte a una qualsiasi immagine, ci invita a porci una serie di domande:

«Chi vediamo e chi non vediamo; chi è privilegiato nel regime di visibilità; quali aspetti del passato storico vengono attualmente rappresentati visivamente, e quali no; quali fantasie, e di chi, sono alimentate da quali immagini» (Rogoff 2000)¹⁰⁶.

[105] Il campo dei *Visual Culture Studies* anglo-americano è parallelo alla *Bildwissenschaft* tedesca. In realtà entrambi i campi non sono del tutto nuovi, poiché facenti riferimento a teorie su fotografia e cinema dagli anni Venti e Trenta, con autori come Balázs, Moholy-Nagy, Kracauer e Benjamin.

[106] Rogoff, I., *Terra Infirmata*, Routledge, London-New York, 2000 in Pinotti, A., *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016.

L'obiettivo di queste domande è «*re-pluralizzare*»¹⁰⁷ lo sguardo, facendo attenzione alla pluralità delle posizioni spettatoriali in un determinato contesto culturale.

La concezione base su cui si fonda questo approccio è il fatto che la visione non sia mai un atto neutro e de-localizzato, ma va sempre considerato come un atto situato socialmente e storicamente. L'occhio, infatti, come ricorda Georges Salles¹⁰⁸ non ha solo capacità ricettive, ma anche capacità di moderazione attiva e culturalmente condizionata del reale. Didi-Hubermann usa il termine francese «*regarder*»¹⁰⁹ per indicare che ciò che guardiamo è al contempo ciò che ci riguarda, nel duplice senso percettivo ed etico, del guardare e del concernere. Vedere è un atto situato con il quale vengono elaborati e negoziati valori, identità, credenze e posizioni sociali. Questa concezione mette in discussione l'opposizione binaria tra soggetto attivo guardante e oggetto passivo guardato: tra immagine e fruitore si instaura invece una relazione inter-soggettiva. Ciò è ancora più evidente nella visione cinematografica, in cui l'esperienza visiva diventa al tempo stesso corporea e psichica, grazie a una visione collettiva, orientata verso lo schermo, in una condizione di quasi totale oscurità, che Baudry paragona a quella dei prigionieri nel *mito della caverna* di Platone¹¹⁰. È in questo contesto che, come ricorda Balázs, a differenza della pittura e di altri arti visive, la distanza che tradizionalmente caratterizzava la posizione dello spettatore nei confronti della pittura viene meno e «*lo spettatore cinematografico non si trova più di fronte a un mondo chiuso in sé, impenetrabile, distante, bensì viene accompagnato della cinepresa nel mezzo delle cose*» (Somaini 2006, citato in Pinotti 2016: 5). Lo schermo cinematografico, il dispositivo che concorre a disporre nello spazio l'immagine configurando lo sguardo dello spettatore, «*diventa al tempo stesso finestra, quadro e specchio*» (Casetti 2005, citato in Pinotti 2016: 145), attraverso cui lo spettatore guarda e riconosce se stesso.

Approcciarsi alle immagini con questo punto di vista vuol dire non porre più l'accento sul medium o sul messaggio, come afferma McLuhan, ma sulla mappatura ed esplorazione di nuovi archivi di materiale visivo,

[107] Termine su cui insistono Rimmele e Stiegler in *Visual Culture*, Junius, Hamburg, 2012.

[108] Cfr. Salles, G., *Le regard*, Plon, Paris, 1939.

[109] *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde* è il titolo del libro di G. Didi-Huberman, tradotto in italiano come *Il gioco delle evidenze: la dialettica dello sguardo nell'arte contemporanea* (1992), Fazi, Roma, 2008.

[110] Secondo Jean-Louis Baudry (1975), ragionando sul regime di percezione e sull'effetto di senso del cinema, lo spettatore è confinato a una situazione simile a quella del *Mito della Caverna* nella *Repubblica* di Platone, che narra di una caverna sotterranea in cui gli uomini sono incatenati mentre guardano riflessi sul muro delle ombre, che loro credono la unica realtà esistente ma in realtà è il riflesso di una realtà inaccessibile.

per scoprire connessioni tra il visuale e la cultura nel suo insieme. Le immagini non sono infatti solo un'emanazione della realtà, ma sono una sua condizione necessaria in quanto contribuiscono a costruirla: alla base di ciascuna immagine vi è la nozione di configurazione visiva, che si presentano come «*un sistema, un insieme coerente e significativa capace di distinguersi attraverso le sue qualità di oggetto percettivo all'interno di un flusso di immagini densamente popolato*» (Bucchetti 2021: 33). Per analizzare le immagini del cinema horror è quindi necessario capire come funzionano le immagini, osservandolo come «*luogo in cui si realizza e si manifesta la significazione*» (*ibidem*) e tenendo conto sia della reazione emotiva ed intellettuale del fruitore davanti all'immagine sia delle tecniche e strutture testuali in grado di generare tali reazioni. Inoltre, la cultura visuale, al contrario della storia dell'arte, che distingue immagini *artistiche* e *non-artistiche*, ha l'esigenza di includere nel campo degli oggetti da indagare qualsiasi tipo di immagine, a prescindere dal valore estetico-artistico.

5.2 La ricerca del Bello nell'immagine

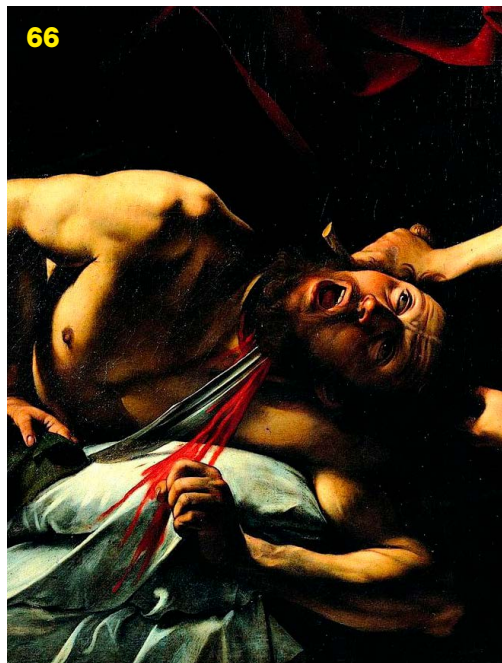
Nell'intento di rappresentare la realtà, l'umanità ha sempre ambito alla creazione delle belle immagini^[11], sebbene il concetto di *bello* sia mutato nel corso del tempo. Del resto, come ricorda Volli, «*il piacere estetico del fruitore è stato a lungo uno degli obiettivi e perfino dei requisiti indispensabili perché un'opera fosse accettata come adeguato e legittimo prodotto artistico*» (Volli 2002: 107). Ciò avviene anche quando in gioco c'è la rappresentazione dell'orrore della violenza, per cui ci aspetta che sia «*esteticamente igienizzata*» (Thompson 2001: 4) per essere accettata dal pubblico come ontologicamente degno di esistere^[12]. Questo perché l'estetica crea un *framework*, un filtro attraverso cui la violenza viene fruita, rispetto all'esperienza reale dell'evento rappresentato. È un tema particolarmente ricorrente nelle culture di genere, come ricorda Baule in *Anticorpi Comunicativi* (2012), per cui si nota come nella storia dell'arte i corpi femminili vengono levigati e condizionati dallo sguardo maschile.

Il concetto di *bello* comincia a prendere forma nell'Antica Grecia, sebbene con una concezione molto differente da quella odierna. Debray definisce infatti i Greci come «*anti-estetici*» (Debray 1992: 125), in quanto prediligono il vero rispetto al *bello ideale*, che non è solo una categoria estetica, ma anche etica e metafisica. Il termine stesso *ars*, opposto alla *téchne* (l'abilità di creare), era negativo e associato alla scaltrezza e malignità (ivi: 131), in quanto modificazione della cruda realtà che tendeva a nobilitare la natura stessa e da cui poi deriva il termine artificioso. Il *bello ideale* si articola così in *bellezza morale-ontologica*, e *bellezza formale*, la quale contiene i principi di proporzione, equilibrio e armonia. Fondamentale nella determinazione dell'estetica dell'Antica Grecia è anche il concetto di *mimesi*, una categoria estetica che significa imitazione della realtà da parte dell'arte. Per Platone la *mimesi* è la somiglianza delle cose sensibili alle idee. In questa prospettiva l'arte mimetica è da condannare perché «*imitando le cose, che a loro volta sono copia delle idee, si allontana tre volte dal vero*»^[13] e quindi non migliora

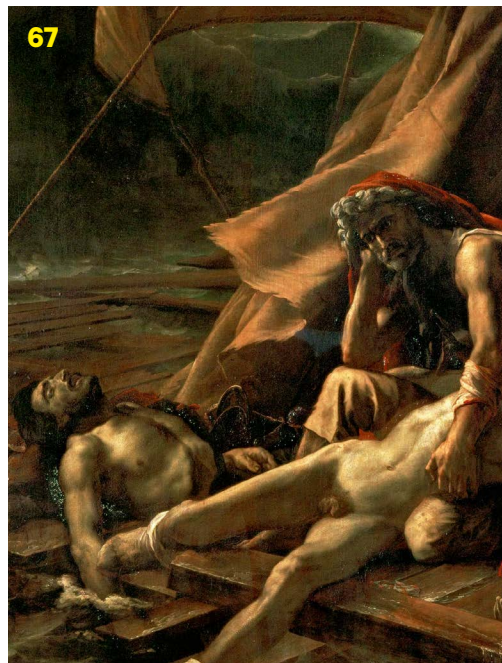
[11] Espressione ripresa dal romanzo di Simone de Beauvoir, *Le belle immagini*, Roma, Einaudi, 2005.

[12] Secondo Thompson (2001), questo vale esclusivamente per la violenza *fictional*, che è quella dei film horror, mentre rappresentazioni di violenza *factual*, per esempio reportage di guerra o video di violenze realmente accadute, vengono accettate così come sono.

[13] *Mimesi*, da Treccani, <https://www.treccani.it/vocabolario/mimesi/>, (ultima consultazione 10 Agosto 2022).



[L] A sinistra, dettaglio di *Oloferne e Giuditta* (Caravaggio, 1602).
A destra, dettaglio di *La zattera della Medusa* (Géricault, 1818)



l'uomo, ma lo vizia. La *mimesi* era invece riconosciuta da Aristotele come fondamentalmente un'esperienza piacevole, «anche quando l'oggetto dell'imitazione non era così piacevole» (Poetica, citata in Thompson 2001: 18), in quanto imitazione della forma ideale della realtà. Egli porta l'esempio della vista di cadaveri di animali, resa piacevole dall'imitazione appunto, grazie alla metafora, in grado di abbellire l'oggetto trasponendone realtà superiori¹¹⁴: emerge così l'idea di una estetica che possa rendere piacevole anche argomenti sgradevoli o orrorifici.

La creatività mimetica basata sulla concezione aristotelica ha dominato l'arte per centinaia di anni, raggiungendo il suo apice durante il Rinascimento, volto all'ideale della rappresentazione accurata del mondo visibile. Infatti, grazie alla formulazione delle regole prospettiche, all'attenzione dell'uomo fisionomicamente e anatomicamente, l'arte rinascimentale aspira a raffigurare il mondo nella sua interezza idealizzata, ispirata ai principi classici. Tuttavia, quando si trattava di rappresentare certi soggetti di natura più erotica o esplicita, come un cadavere in battaglia o un nudo femminile, «l'emozione suscitata dall'oggetto della rappresentazione sarebbe dovuta essere temperata

[114] «Ci sono, dopotutto, cose come l'apparizione degli animali più sgradevoli o cadaveri, che guardiamo con un sentimento di dolore, ma con piacere guardiamo le loro immagini particolarmente fedeli» (Aristotele, Poetica, IV, 1448b).

dall'artificio dell'imitazione» (Thompson 2001: 18). Le rappresentazioni rinascimentali si caratterizzano per avere una forza espressiva e al contempo una compostezza severa della qualità formale che ne attenua la carica narrativa, come esemplifica l'opera grottesca di Mantegna, il *Cristo morto* (1474). Passando all'esuberanza dell'arte barocca, le rappresentazioni di questo periodo puntano al coinvolgimento dei sensi e all'estasi barocca, per cui la seduzione evade la sfera estetica, generando un'arte destinata a sedurre e piacere. Caso esemplare è quello di Caravaggio, nelle cui opere possiamo vedere un vecchio smarrito che sta per essere appeso a testa in giù (*La Crocifissione di san Pietro*, 1600), un uomo che infila il dito nella ferita aperta di un altro (*L'incredulità di san Tommaso*, 1601), un anziano pronto a tagliare la gola a un bambino urlante (*Il sacrificio di Isacco*, 1603) o un ragazzo con in mano una testa mozzata (*Davide con la testa di Golia*, 1607). Tuttavia, il tetro realismo di queste rappresentazioni è sempre caratterizzato da alcune costanze stilistiche, come l'uso di una luce chiaroscurale, di una composizione sempre dinamica e di una solida definizione dei volumi¹¹⁵, che mettono in evidenza la tensione drammatica dei corpi. Ruskin definirà le opere di Caravaggio come «nothing but horror and ugliness and the filthiness of sin»¹¹⁶.

È nel Settecento però che nasce l'estetica come nuova disciplina, con Alexander Gottlieb Baumgarten: le leggi del *bello* sono definite in termini di gusto e sensibilità. Un grande cambio di rotta si ha con Kant, il quale, anticipando le idee romantiche, svaluta del tutto il concetto greco di *bello* nella *Critica del giudizio* (1790) in quanto non è una proprietà ontologica degli oggetti, ma è il frutto di un giudizio estetico soggettivo, il quale esprime una relazione, quella tra il soggetto percepente e il suo sentimento di piacere. È proprio nel romanticismo, dove la ricerca del *bello* e del razionale in vigore fino al neoclassicismo viene sostituita dalla ricerca del *sublime*, che nasce dai sentimenti di paura e di orrore del vuoto e dell'infinito. Una prima rottura con il neoclassicismo si ha con Géricault e *La zattera della Medusa*, (1818), che per la prima volta trattava non tanto di un evento storico passato, ma di un evento attuale francese, quello del naufragio alle coste africane occidentali della fregata francese Méduse e del conseguente cannibalismo dei sopravvissuti. Sotto queste influenze Goya sviluppa sia *I disastri della guerra* (1810-20), serie di 82 incisioni che raffigurano vari episodi di barbarie, uccisioni

[115] La tendenza a "tagliare" alcune parti della composizione permette di dilatare idealmente lo spazio rappresentato oltre ai margini della tela, con un'occhio che oggi definiremmo quasi cinematografico.

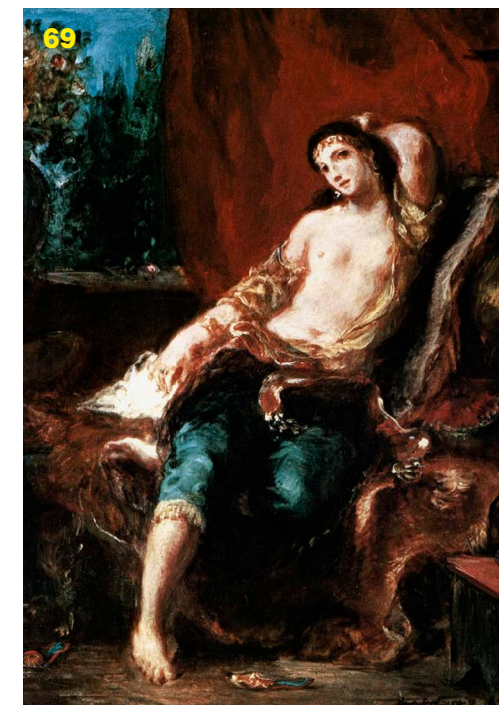
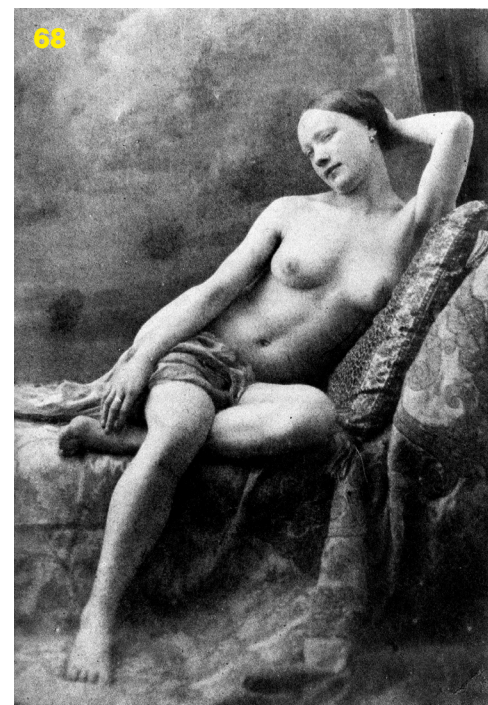
[116] Sooke, A. (2016, 10 Ottobre), *Why Caravaggio was as shocking as his paintings*, da <https://www.bbc.com/culture/article/20161010-why-caravaggio-was-a-shocking-as-his-paintings>, ultima consultazione 10 Agosto 2022.

e massacri durante la guerra d'indipendenza spagnola, sia le *pinturas negras* (1819-23) opere dominate da colori scuri e soggetti cupi, tra cui figura il violentissimo *Saturno*, intento a divorare il corpo mutilato e insanguinato di uno dei propri figli. È un'epoca di orrori e violenze non abbellite, ma presentate sempre di più nella loro cruda realtà: non vi è nessun tentativo da parte di Goya di mitigare la brutalità presente nell'opera attraverso l'abilità tecnica, con pennellate tutt'altro che piacevoli e con l'uso di colori fangosi. Quest'eredità si è poi trasmessa nell'espressionismo con artisti come Bacon e Munch. Nella pittura di quest'ultimo si parla proprio di rappresentazione dell'orrore, per cui «l'uomo urla per il nulla dell'angoscia che lo consuma, per l'inumano che lo annienta» (Bellini 2008: 17) e l'urlo stesso diventa forma e deformazione. Secondo Sartre, l'estetica è una forma di traviamiento che si insinua nelle anime degli spettatori e per questo difficile da sottrarsi dal suo effetto (Calvesi 1999: 64).

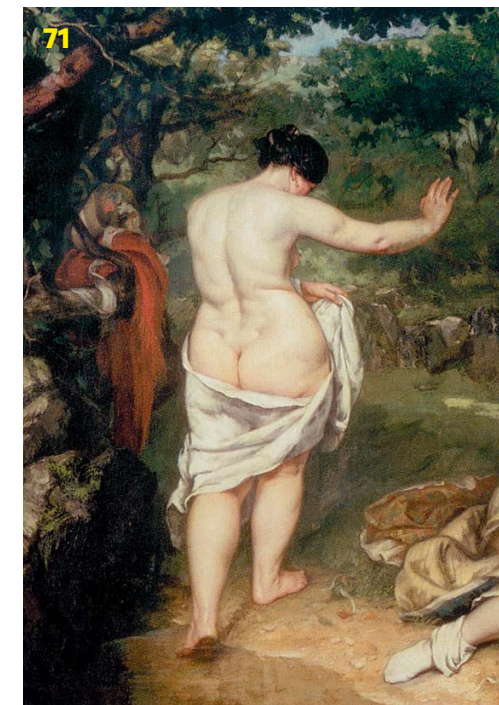
Il processo di estetizzazione delle immagini, secondo Freedberg (1993), è anche stato fortemente influenzato dalla fotografia¹¹⁷, come espediente per nobilitarla in quanto forma d'arte, poiché, rispetto alla pittura, era considerata troppo vicina alla realtà e quindi non era considerata arte. Questo perché, come ricorda McLuhan¹¹⁸, i nuovi media attingono sempre al contenuto dei vecchi e quindi la fotografia, ancora priva di uno statuto indipendente, era assillata dal fantasma della pittura e soprattutto dal realismo. Come ricorda Aaron Scharf, «il realismo era il nuovo nemico dell'arte, e la fotografia era accusata di averlo nutrito e sostenuto» (Scharf 1998, citato in Freedberg 1993: 518): tutto ciò che era considerato troppo realistico era censurato, poiché volgare, al contrario dell'arte che era bella ed elevata. Pittori come Delacroix o Courbet utilizzavano come base dei loro dipinti immagini fotografiche di nudi femminili, che venivano rese più gradevoli e adatte al mezzo pittorico: se nell'arte il nudo è *bello e ideale*, nella fotografia è *brutto e provocante*. Ne consegue che l'arte migliora la natura, la abbellisce: da qui nasce per i primi fotografi una ricerca quasi ossessiva dell'estetica e della qualità pittorica nella fotografia. Pensiamo a Mapplethorpe, che «ritrae un ramoscello di gladioli così come avrebbe potuto ritrarlo un pittore orientale» (Barthes 1980: 32). Rispetto ad altri medium come la pittura o la scultura, la fotografia si presta particolarmente all'enfatizzazione o esibizione della qualità estetica dell'immagine. Secondo Benjamin è proprio questo il più grande traguardo della

[117] Lo stesso vale per la pittura, che fu fortemente influenzata dall'invenzione fotografica: pensiamo alla *camera obscura*, la base della fotografia, che ha permesso di introdurre una precisione fotografica nei paesaggi di Canaletto o Bellotto.

[118] Cfr. McLuhan, M., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1964



[L>] A sinistra, nudo fotografico femminile di Eugène Durieu (1854), ritenuto sproporzionato e sgradevole da Delacroix, che usa la fotografia come base per *Odalisque*, ritenuto più raffinato e non pornografico.



[L>] A sinistra, *Étude d'après nature, nu n°1906* (1853), fotografia realizzata da Julien Vallou de Villeneuve come studio preparatorio per l'opera di Courbet *Les Baigneuses* (1853), a destra.

fotografia, la capacità di «*scoprire il bello nell'umile, nel banale, nel decrepito, riuscendo a trasformare in oggetto di godimento persino la misera più abietta*» (Benjamin 1936/2005: 11).

Secondo Sontag (1977), l'obiettivo della fotografia deve comunque rimanere la verità, anziché la bellezza. Il contrasto tra bellezza e verità è particolarmente evidente nell'ossessiva ricerca per l'estetica nel reportage di guerra. Pensiamo alla ricerca del cosiddetto «*effetto di realtà*»¹¹⁹ (Debray 1992), per cui il fotografo cerca immagini che, seppur verosimili, non sono del tutto vere, ma almeno danno, con la messa in scena degli elementi in pre-produzione e la loro manipolazione in post-produzione, quell'effetto di realtà che tanto naturale pare allo spettatore. Una delle prime attestazioni di questo fenomeno è il reportage realizzato da Robert Fenton durante la Guerra di Crimea¹²⁰, la cui foto più famosa *Valley of the Shadow of Death* è ritenuta da Sontag non totalmente autentica, almeno nell'alterazione del paesaggio fotografato, che presenta una grande quantità di palle da cannone sulla strada¹²¹. Altri esempi di icone del Novecento - come *Morte di un miliziano repubblicano* di Robert Capa (1936), *Raising the Flag on Iwo Jima* di Joe Rosenthal (1945) o *Il bacio davanti all'Hôtel de Ville* di Robert Doisneau (1950) - sono lungi dall'essere istantanee di eventi in presa diretta, ma risultato di una accurata pre-disposizione o post-produzione che le rendono così potenti visivamente. Ne risulta quasi una delusione che rivela il nostro bisogno di credenza nella fotografia come traccia veritiera del reale: in realtà non dovremmo stupirci, basta pensare alla fotografia *Self portrait as a drowned man* (1840), il primo falso fotografico, scattato soltanto a un anno dalla presentazione del primo dagherrotipo e ritraente il fotografo stesso Bayard che mise in scena la propria morte. Ciò fa riflettere su come qualsiasi tipo di rappresentazione si tratta sempre di una interpretazione della realtà: la macchina fotografica, pur cogliendo la realtà così come effettivamente è, compie un atto di interpretazione, che può nascere anche grazie a una forte ricerca formale. In ogni caso a prescindere dalla vera intenzione del fotografo, che non si potrà mai conoscere, la ricerca formale in una immagine è una qualità che viene spesso apprezzata dal fruitore, il quale

[119] Come scrive Ugo Volli, «ogni immagine produce implicitamente, nella nostra cultura, un effetto di realtà che influenza profondamente la sua fruizione. Si ha l'illusione di entrare in contatto con l'oggetto ripreso, di poterlo quasi toccare, di sapere com'è realmente. Si assicura un contatto, sia pur virtuale, con l'oggetto, una sorta di partecipazione magica» (Volli 2002: 185).

[120] Combattuta tra il 1853 e il 1856, la guerra di Crimea è stato uno dei primi conflitti ad venire documentato da un reportage fotografico, ad opera di Roger Fenton, grazie al quale ebbe un'ampia risonanza sui giornali.

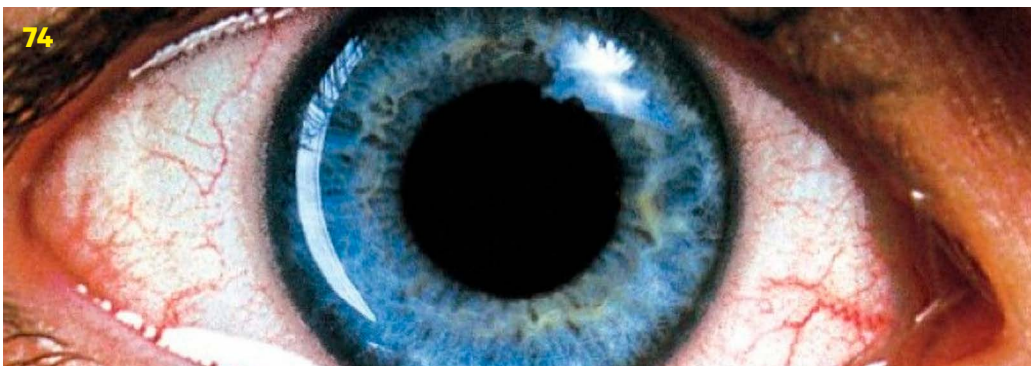
[121] Esiste infatti una seconda fotografia con lo stesso scorcio fotografato, ma con molte meno palle da cannone sulla strada. Cfr. Morris, E. (2007, 25 Settembre), *Which Came First, the Chicken or the Egg?*, da <https://archive.nytimes.com/opinionator.blogs.nytimes.com/2007/09/25/which-came-first-the-chicken-or-the-egg-part-one/>, (ultima consultazione 10 Agosto 2022).



[L3] Robert Capa fotografa un la morte di un miliziano repubblicano nel 1936, durante la guerra civile spagnola, è stata al centro di una lunga diatriba in merito alla sua presunta non autenticità.

ha la tendenza nel ricercare la bellezza in ciò che visiona. Dire «*che bella fotografia*», o altre che rivelare la nostra pigrizia lessicale, indica anche quanto sia radicato il concetto di *bellezza* nel sentire comune.

Con la nascita del cinema, si sono potute raggiungere infinite nuove potenzialità estetiche e alcuni registi intendevano «*liberare la macchina da presa dai limiti dell'occhio umano per offrire un modo di vedere a cui l'occhio, da solo, non aveva accesso*» (Mirzoeff 2017: 90). La macchina di presa diventa un occhio meccanico in grado di mostrare il mondo come solo esso può fare, con lo scopo di impressionare e colpire lo spettatore: celebre è l'aneddoto secondo cui durante la proiezione di uno dei primi film dei Lumière *L'arrivo di un treno alla stazione* (1895), lo shock sugli spettatore fu tale che alcuni di essi fuggirono terrorizzati temendo che il treno avrebbe finito con l'irrompere nella sala (Rondolino 1995: 128). Ciò era dato non solo dall'estraneità del nuovo medium, ma anche dalla scelta di un'angolazione di sbieco e non perpendicolare ai binari, in modo da avvicinarsi allo spettatore aumentando le proprie dimensioni, da in alto a destra a in basso a sinistra. Assistiamo dunque fin da subito a un forte impulso di ricerca della qualità formale e compiacimento visivo delle immagini da parte di registi cinematografici, che si ritrovano ad avere un ampissimo vocabolario visivo per ottenere gli effetti desiderati, come l'uso di primi piani, di angolature particolari, di effetti in *slow motion*, e così via. Questi strumenti, nel corso della storia del cinema, grazie ai molti avanzamenti tecnologici, hanno permesso una sempre crescente spettacolarizzazione dell'immagine: l'uso ipertrofico del dettaglio, che non mira a dare una certa informazione,



[↳] Alcune delle *immagini-fuochi d'artificio*, dall'alto: *American Beauty* (1999), *Requiem for a Dream* (2000), *The Matrix* (1999) e *Climax* (2018).

ma a coinvolgere lo spettatore fisicamente¹²²; l'uso di inquadrature riprese da un punto di vista anomalo ed eccezionale, con angolazioni e inclinazioni accentuate per dare punti di vista eccezionali¹²³; l'uso di ampi ed elaborati movimenti di macchina a mano, *long take* e piani sequenza, che danno vita a una rappresentazione vertiginosa¹²⁴; l'uso di un montaggio frenetico composto da inquadrature molto brevi in grado di coinvolgere lo spettatore su un piano sensoriale¹²⁵; l'uso di composizioni perfettamente bilanciate e simmetriche¹²⁶. L'intento è quello di colpire lo spettatore con un mezzo di bravura, di catturarlo con un surplus di spettacolarità. Rondolino parla di «*immagini-fuochi d'artificio*» (ivi: 124). Lo stesso effetto può essere ulteriormente enfatizzato attraverso gli elementi pro-filmici, con scenografia, luce, colori espressionisti, che si distaccano dalla realtà della scena.

Del resto, come ricorda Benjamin (1936), il rischio del perseguimento di un'eccessiva bellezza formale nel rappresentare la violenza sarebbe l'anestetizzazione, spingendo il fruitore verso la contemplazione, rispetto all'indignazione o all'azione. L'armonia, l'estetica e la ricerca qualitativa della forma si strutturano quindi come strumenti conformi per l'anestesia visiva di cui si è parlato nello scorso capitolo (cfr. cap 4.3). «*Perché il disgustoso sia poetico, non si deve attenuarlo, imbellettarlo, inzuccherarlo; anzi bisogna rivelarlo in tutta la sua nudità, dargli spicco, offendere i nostri sensi e la nostra immaginazione*» (De Sanctis 1858, citato in Bellini 2008: 10).

[122] È il caso di *Requiem for a Dream* (2000), che mostra la dipendenza da droghe con l'uso ripetuto di montaggi di dettagli e particolari, arrivando fino a 23 inquadrature ravvicinate di dettagli in meno di 10 secondi.

[123] Un esempio sono gli innumerevoli *truck shot* che troviamo in tutti i film di Tarantino, inquadrature dall'interno del bagagliaio di un'automobile.

[124] Il film *L'arca russa* (2002) ha esteso questo principio a un intero film, girato in un unico piano-sequenza senza stacchi, girato all'interno del Palazzo d'Inverno di San Pietroburgo.

[125] In *Moulin Rouge* (2001), la scena di conversazione tra il protagonista e il gruppo di teatranti dura ben 4 minuti e 50 secondi, per un totale di 230 inquadrature e una media di 1,26 secondi per inquadratura.

[126] Il regista statunitense Wes Anderson si contraddistingue per la sua eccentricità e personale cifra stilistica, basata tra le altre cose su composizioni rigorosamente simmetriche.

5.3 Il potere seduttivo dell'immagine

Se da un lato abbiamo i creatori di immagini, con le loro intenzioni e sensibilità, alla ricerca dell'estetica nelle immagini, dall'altro lato abbiamo il pubblico che, con le sue reazioni e intuizioni, viene sedotto dalle belle immagini. Seduzione si intende dal punto di vista etimologico, dal latino *“se-ducere”* ovvero condurre in disparte, sottrarre, dividere, sebbene nella storia il termine abbia spesso avuto una connotazione negativa, nel senso di indirizzare nella direzione sbagliata, avviare al male, ingannare e tutt'oggi la seduzione è vista come traviamiento. Interessante l'ambivalenza tra *«sedurre»*, che ha una carica negativa ed è moralmente condannato, e *«seducente»*, un aggettivo ammiccante e positivo, indicativo di fascino e capacità d'attrazione (Calvesi 1999). Anche nella produzione artistica, *«la seductio è l'artificio del mondo»* (Baudrillard 1995: 11), in quanto spesso usata come espediente narrativo e visivo. In particolare, la seduzione delle immagini *«non è altro che la loro disponibilità ad essere prese, toccate cogli occhi, con le mani, col cuore e con la ragione, e penetrate. Ma penetrare un'immagine vuol dire essere penetrati da essa»* (Nancy 2002: 44). Facendo riferimento nello specifico alla fotografia, Barthes (1980), parla del *punctum* di un'immagine¹²⁷, ovvero quell'elemento che, partendo dalla scena, come una freccia, trafigge e punge lo spettatore, attirandolo a sé: è così che funziona la seduzione, non siamo noi che la cerchiamo, ma è lei che cerca noi. Inoltre, anche la violenza, lo stupro, l'odioso e l'abietto possono sedurre, come ricorda Baudrillard (1995).

Le riflessioni sulla seduzione e sulla dimensione seduttiva dell'immagine fanno emergere come, nell'analisi di un'immagine sia necessario non solo concentrarsi sulle *qualità* artistica della composizione, del colore e della tecnica, ma anche tenere conto della *reazione* che ha l'immagine su chi la guarda. Pensiamo ai vari nudi femminili della storia, come la *Venere dormiente* di Giorgione (1510), la *Venere di Urbino* di Tiziano (1538) o a *Olympia* di Monet (1863): nell'analisi di queste opere ci si sofferma sempre sulle interpretazioni iconografiche o sulla bellezza classica del nudo. Pochi suggeriscono *«una reazione, o una raison d'être, che abbia a che fare con un interesse sessuale maschile nel bel nudo femminile, con la sessualità, con il piacere voyeuristico e con la proiezione del desiderio»* (Freedberg 1993: 32).

[127] Secondo Barthes (1980) il *punctum* va a infrangere lo *studium*, ovvero l'applicazione a una cosa, il gusto per qualcuno, l'interessamento per l'immagine che ci fa dire mi piace/non mi piace. Riconoscere lo *studium* significa coincidere con le intenzioni del fotografo, entrare in armonia con esse, approvarle o disapprovarle.



[↳] *Olympia*, di Monet (1863), all'epoca scandaloso poiché ritraeva per la prima volta una donna parigina nuda.

La dimensione seduttiva di queste immagini genera un desiderio da parte dello spettatore di possedere l'immagine. Infatti, la seduzione sconvolge il nostro rapporto con la rappresentazione perché non sappiamo di essere sedotti, *«ci inganna facendo pensare che è realistica, ma il suo miracolo consiste nell'essere qualcosa di diverso da ciò che rappresenta»* (ivi: 640). Per esempio quando guardiamo un horror, sappiamo bene che si tratta di una rappresentazione, ma in quel momento per lo spettatore quella è l'unica realtà. Ciò che ne deriva è l'inevitabile fusione dell'immagine col prototipo, per cui le immagini non sono solo immagini, ma piuttosto i corpi o le cose rappresentano: ciò sfocia nell'inevitabile feticismo consumista di possedere l'immagine. Se il primo oggetto del desiderio è il corpo, non ci si stupisce se la società dell'immagine sia anche la società dell'erotismo diffuso, della fabbricazione di immagini erotiche, che è sempre esistita trasversalmente in tutte le culture ben prima del cinema e della fotografia, con i miti che erano il *«pretesto per il gesto pornografico»* (Volli 2002: 183). Per soddisfare il desiderio di possesso dell'immagine, si enfatizzano i tratti distintivi che corrispondono ai criteri feticisti. L'uso per esempio dell'effetto retorico della *pars pro toto*: al posto della persona ciò che conta sono le sue caratteristiche fisiche, su cui si concentra la rappresentazione attraverso dettagli, *close-up* su organi genitali, corpi senza testa e identità. Se, come ricorda McLuhan, gli strumenti umano sono proteso del corpo, le immagini seducenti diventano protesi del desiderio.

Tuttavia, secondo Freedberg al giorno d'oggi le immagini non hanno più lo stesso potere seduttivo di una volta. In ciò ha avuto un ruolo importante quello che Cousins chiama «*want see*», cioè la tracotanza dello sguardo sempre più compulsivo» (Cousins 2018: 445), dettata da una maggiore volontà di vedere rappresentato nelle immagini sempre di più. È la reazione della scissione dell'occhio nel ventesimo secolo, è la causa della crescente violenza nelle immagini a cui veniamo costantemente esposti, è il principio dell'anestesia visiva del pubblico.

Più vicino a *thánatos* che a *eros*, l'ingordigia spettatoriale dimostra che in fondo la coscienza è affascinata dalla sua stessa fine e l'industria cinematografica fa proprio appello alle istanze della psiche umana per soddisfare questo desiderio, mettendo in scena quelle «*immagini fuochi d'artificio*» menzionate nel paragrafo precedente, in grado di trasformare l'esperienza cinematica in qualcosa di immersivo e spettacolare. Il rischio è, come ricorda Baudrillard, è quello di trasformare le immagini filmiche in simulacri, immagini impalpabili senza consistenza, anche se si presentano con una straordinaria ricchezza di determinazioni audiovisive e dinamiche. Il simulacro è definito un'immagine o rappresentazione che non rimanda ad alcuna realtà sottostante, e pretende di valere per quella stessa realtà, è «*verità che nasconde il fatto che non ne ha alcuna*» (Baudrillard 1981). In questo senso essendo un simulacro un deficit di essere e di verità, più è seducente, artefatta e semiotizzata e più è dannoso per lo guarda (Debray 1992: 124). I segni riflettono altri segni, in un gioco di specchi che fanno perdere il senso dell'immagine. Se le società moderne erano organizzate attorno alla produzione e consumo di beni e merci, le società post-moderne, secondo Baudrillard, sono organizzate intorno al concetto di simulazione e di gioco delle immagini.

«*Nella società post-moderna, mediatica e consumistica, tutto diventa immagine e segno, (o perfino) spettacolo*»
(Baudrillard 1981).

Siamo così in quella che Debord chiama «*società dello spettacolo*» (Debord 1967), per cui il rapporto sociale fra individui è mediato dalle immagini.

Un'analogia particolarmente per descrivere la società dello spettacolo è il racconto di Borges¹²⁸ che parla di un grande impero che creò una mappa così dettagliata da essere grato l'impero stesso. La ricerca della qualità nelle *immagini-fuochi d'artificio* è così forte da risolvere il senso stesso dell'immagine nella sua

spettacolarizzazione, alla ricerca dell'estetica e della seduzione dello spettatore moderno. Nancy parla di «*iper-rappresentazione*», che non consiste solo nel carattere colossale dell'apparato di rappresentazione e spettacolarizzazione dell'oggetto, ma soprattutto «*consiste in una rappresentazione il cui l'oggetto o la cui idea si compiono interamente nella sua presenza manifestata*» (Nancy 2002: 73).

Più che mai la complessità di un'immagine simulacrale richiede l'attivazione di meccanismi di decostruzione dell'immagine per far emergere e oggettivare le sue possibilità di senso. Si intende così procedere con un'analisi visiva delle immagini delle violenze patinate nei film horror, in relazione alle differenze rispetto al genere della vittima, e come i fenomeni di spettacolarizzazione, estetizzazione e sessualizzazione agiscano diversamente sui corpi femminili e su quelli maschili.

[128] Il noto racconto di Jorge Luis Borges sulla *Mappa dell'Impero* è contenuto nel frammento *Del rigore della scienza*, in *Storia universale dell'infamia* (1935), che però l'autore argentino, come sua abitudine, attribuisce a un autore che in realtà non esiste, Suárez Miranda (*Viaggi di uomini prudenti*, 1658).



Capitolo 6

LE VIOLENZE PATINATE DEGLI HORROR: UN'INDAGINE VISIVA

I media sono costellati da immagini di violenza su corpi femminili, perennemente ipersessualizzati e oggettivati per il piacere dello sguardo maschile. Esse contribuiscono a modellare la percezione sociale del fenomeno della violenza di genere, alzando la soglia al di sopra della quale l'immagine non viene percepita come un fenomeno sistematico sociale, ma un elemento narrativo che sfrutta l'immagine della donna sottomessa per costruire uno spettacolo d'intrattenimento per lo spettatore maschile. Questo spettacolo si mette in scena con la celebrazione di figure femminili legate, picchiate, violentate e uccise, ricoperte da un sangue che sembra più una decorazione che il risultato fisico di una violenza. La brutalità degli atti rappresentati viene così mascherata dall'*estetica delle immagini*, che, grazie agli elementi della messa in scena, spettacolarizzano e legittimano la violenza di genere attraverso un lavoro di rimozione del dolore che ha l'effetto di distogliere l'attenzione dalla sofferenza femminile. L'*an-estetizzazione* procede così con la perpetrazione delle *violenze patinate*, azioni violente presentate attraverso le *immagini-fuochi d'artificio*, rappresentazioni artefatte che i creatori di immagini plasmano con cura per colpire sempre maggiormente lo spettatore. Queste immagini contaminano la sfera visuale trasversalmente, dalle riviste di moda, passando per la pubblicità commerciale, fino al cinema.

Tenendo conto dell'approccio della cultura visuale e dell'influenza che le immagini hanno sui fruitori, si intende quindi procedere nell'analisi delle cosiddette *violenze patinate* nel cinema horror, trattandole come oggetti culturali il cui significato viene determinato nell'esperienza di fruizione cinematografica. Un primo approccio rispetto all'indagine delle violenze patinate negli horror è stato oggetto di ricerca durante il corso di *Design della Comunicazione e Culture di Genere*¹²⁹.

L'obiettivo di tale indagine era quello di sondare l'immaginario di genere implicato nelle rappresentazioni della violenza, il modello del femminile in relazione al maschile e i rapporti tra i due, restituendo una mappatura delle diverse configurazioni discorsive e visive più ricorrenti nei film del genere horror.

[129] Corso di *Design della Comunicazione e Culture di Genere*, anno accademico 2019-20, prof. Valeria Bucchetti.

[←] Una scena di *The Neon Demon* (2016).

Tra i vari temi che sono emersi, uno di questi, degno dell'attenzione di un designer della comunicazione, è stato l'estetizzazione delle immagini di violenza quando il soggetto era femminile. È risultato evidente il corto circuito tra le *belle immagini* che i registi hanno fabbricato e il contenuto violento, per cui tutti gli elementi della messa in scena filmica e profilmica sono volti all'esaltazione estetica e spettacolare del corpo femminile privo di vita.

Questo lavoro ha posto quindi le basi per una nuova indagine, di più ampio respiro e che rispetto alla precedente, che si concentrava sulla rappresentazione di genere, vuole definire nello specifico le tecniche di occultamento della violenza di genere attraverso l'immagine cinematografica.

La rappresentazione della violenza di genere gioca un ruolo cruciale nella sua percezione del fenomeno, soprattutto nel cinema horror, un genere cinematografico emotivo basato su dinamiche di violenza e con un'audience particolarmente giovane (*cf. capitolo 4.1*), che si trova ad assorbire per accumulazione i modelli di maschile e femminile implicati nelle scene di contenuto violento: da qui nasce la volontà di indagare questo preciso aspetto a livello comunicativo.

6.1 Le basi dell'indagine

Non esiste una particolarmente ampia letteratura in merito alle rappresentazioni di genere all'interno del cinema horror. Ciò sicuramente è dato dal fatto che l'horror, a differenze di altri generi cinematografici, non gode di una grande reputazione cinematografica per i critici e analisti dell'immagine, poiché ritenuto un genere "basso", un gradino sopra la pornografia¹³⁰, come già analizzato nel *capitolo 4*. Gli studi, su cui ho fondato il mio lavoro di analisi, come quelli di Clover (1987), Williams (1991), Creed (1993), non presentano dati quantitativi, ma si concentrano su un'analisi critica sul concetto di genere negli horror e sulle configurazioni narrative e iconografiche più diffuse. A partire dalla saturazione del mercato cinematografico horror negli anni Novanta sono state effettuate alcune analisi quantitative sulla relazione tra genere e violenza nei film horror, che si concentrano esclusivamente sulla presenza di sesso e nudità come metodo principale di occultamento della violenza. Queste ricerche verranno in breve riassunte per individuare un metodo e dei parametri con cui approcciarsi all'analisi degli horror.

[1] Cowan and O'Brien (1990): *Gender and survival vs. death in slasher films: A content analysis*.

Lasso temporale: 1977-1990

Area geografica: Stati Uniti

Campione: 40 film

Parametro selettivo: randomico

Sottogeneri considerati: solo *slasher*

Il lavoro di analisi intende misurare il grado di sopravvivenza delle vittime maschili e femminili alle violenze perpetrate in base al genere all'interno di 40 film *slasher* rilasciati tra il 1977 e il 1990. Inoltre, si è concentrato anche sulla presenza di attività e comportamenti sessuali nelle dinamiche di violenza, con l'introduzione delle categorie "*sex prior*" o "*sex present*", ovvero se queste attività si verificavano rispettivamente prima o durante la vittimizzazione del personaggio. Le categorie sessuali riguardano l'uso di vestiti provocanti, la nudità, la promiscuità, il contatto sessuale e il riferimento ad atti sessuali.

[130] Hay, M. (2021, 2 Dicembre), *The frightening connection between horror films and porn*, da <https://melmagazine.com/en-us/story/horror-films-porn-history>, (ultima consultazione 19 Agosto 2022).

I risultati hanno evidenziato come in realtà i personaggi femminili avevano le stesse possibilità di morire rispetto ai personaggi maschili, anche se gli autori delle violenze erano in maggioranza uomini. Inoltre, è stato evidenziato come una grande parte dei personaggi femminili non-sopravvissuti erano coinvolti in attività sessuali prima o immediatamente dopo la loro vittimizzazione. Tuttavia, la prima cosa da evidenziare è il basso grado di approfondimento nel concetto di violenza, che non viene trattato nelle sue singole manifestazioni, ma viene esclusivamente ricondotto alla morte, ovvero quali personaggi muoiono, distribuiti equamente tra vittime maschili e femminili. Invece, nello spettro delle azioni violente c'è una grande differenza tra, per esempio, una aggressione fisica con colpi/spinte/mutilazioni, rispetto a uno sparo con un'arma da fuoco: se la seconda si risolve nel giro di pochi secondi, la prima può anche durare varie scene prima che si arrivi alla morte del personaggio.

[2] Weaver (1991): *Are horror films sexually violent? A content analysis*

Lasso temporale: 1985-1990

Area geografica: Stati Uniti

Campione: 10 film

Parametro selettivo randomico

Sottogeneri esclusi: -

Questo studio si concentra sul contenuto violento e sessuale nelle scene di 10 film horror rilasciati tra il 1985 e il 1990. Non sono state trovate differenze di vittimizzazione tra personaggi maschili e femminili. Tuttavia, anche qui l'unico concetto di "contenuto violento" è relativo alla morte del personaggio, senza evidenziare le componenti singole di violenza. È stata evidenziata la forte presenza di sesso e nudità per le scene che coinvolgono personaggi femminili. Inoltre, si è notato che le scene di violenza con vittime femminili sono di durata notevolmente maggiore. In aggiunta, è da notare il campione molto ristretto di film selezionati.

[3] Molitor and Sapolosky (1993): *Sex, violence, and victimization in slasher films*

Lasso temporale: 1980-1985-1989

Area geografica: Stati Uniti

Campione: 30 film

Parametro selettivo: randomico

Sottogeneri considerati: slasher

Il lavoro di analisi intende esaminare le interazioni violente, sessuali e sessualmente violente all'interno di 30 horror rilasciati nel 1980, 1985 e 1989. Al contrario degli altri due studi precedenti, questo ha notato un numero di lesioni significativamente più alto per le vittime femminili,

ma un numero minore di morti rispetto a quelle maschili. Inoltre, le donne sono mostrate nel terrore per periodi più lunghi di tempo. Anche qui si sono notate connessioni tra rappresentazioni di sesso e di violenza. Inoltre, nel corso degli anni, si è notato come i numeri di azioni violente siano aumentati notevolmente, fino ad arrivare al picco nel 1989.

[4] Sapolsky, Molitor, and Luque (2003): *Sex and Violence in Horror Films: Re-examining the Assumptions*

Lasso temporale: 1990-1999

Area geografica: Stati Uniti

Campione: 10 film

Parametro selettivo: successo commerciale

Sottogeneri esclusi: -

Questa ricerca ha comparato rappresentazioni di contenuto violento e sessuale all'interno dei 10 film horror più di successo negli anni Novanta. Usando lo stesso protocollo dello studio precedente (Molitor & Sapolsky, 1993), amplificato però a tutti i film horror e non solo *slasher*, è stato notato che i personaggi maschili avevano il doppio delle probabilità di essere vittime di violenza rispetto ai personaggi femminili. Tuttavia, la durata media degli atti violenti contro personaggi femminili è stata ancora una volta segnalata come significativamente più lunga rispetto agli atti di violenza contro personaggi maschili.

[5] Welsh (2009): *Sex and Violence in the Horror Film: A Content Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence*

Lasso temporale: 1960-2007

Area geografica: Stati Uniti

Campione: 50 film

Parametri selettivi: randomico

Sottogeneri esclusi: -

Lo scopo del presente studio è quello di esaminare diverse le rappresentazioni di scene violente in cinquanta film dal 1960¹³¹ al 2007. I parametri coinvolti sono: (a) la frequenza della violenza, (b) la gravità e il grado di danno associato all'atto violento, (c) la "graphicness of violence", (d) la durata dell'atto violento e (e) la misura in cui la violenza è giustapposta al contenuto sessuale.

Questo è il primo studio che include una definizione precisa di violenza e la declina nelle sue singole manifestazioni in base al danno, all'intenzione e al target della violenza (il cosiddetto livello *PAT* -

[131] Il 1960 è stato scelto come anno di inizio poiché è l'anno di uscita di *Psycho*, ritenuto uno spartiacque all'interno del genere horror in quanto ha cambiato il paradigma di rappresentazione della violenza, che precedentemente avveniva più *off-screen*.

perpetrator-act-target). Inoltre, per primo introduce un parametro visivo per valutare la violenza, ovvero “*graphicness of violence*”, che indica la raffigurazione del danno al corpo e il *framing* della violenza all’interno dell’inquadratura. Questo parametro, così come anche il “degree of harm”, sono stati uniformati con parametri numerici da 1 a 5 in modo da avere dei dati scientifici su cui basare le proprie considerazioni. I risultati hanno suggerito differenze significative nella natura delle rappresentazioni violente per i due generi: in generale, i personaggi femminili avevano maggiori probabilità di essere vittime di violenza, ma meno gravi e esplicite rispetto a quelle maschili. Inoltre, avevano anche una probabilità significativamente maggiore di essere vittime di scene che implicavano una presentazione concomitante di sesso e violenza.

Alcune limitazioni di questi studi, oltre che concentrarsi esclusivamente sulla presenza di sesso e nudità come tecnica di occultamento della violenza di genere, si possono trovare sulla selezione di film e parametri selettivi. Infatti, alcuni studi (Sapolsky et al., 2003; Weaver, 1991) presentano un campione estremamente basso di film, soltanto 10 per una intera decade, mentre altri basano la propria selezione in modalità randomica, senza quindi considerare il pubblico e l’impatto che ha effettivamente quel tipo di raffigurazione all’interno dell’esperienza cinematografica. Inoltre, come già evidenziato, ad esclusione di Welsh (2009), la violenza presa in considerazione non è stata scissa nelle sue componenti, ma è stata considerata come un unico atto generico violento contro la vittima¹³², non riuscendo pienamente nel catturare adeguatamente la natura e frequenza di atti violenti. Questo è dovuto all’assenza di una definizione di violenza e anche all’esclusione di tutta una serie di forme di violenze, come *stalking*, intimidazione, confinamento e violenza psicologica.

Oltre a questi studi, che hanno permesso di introdurre una metodologia di indagine nell’approccio dei film horror, si intende dotarsi di una serie di strumenti relativi all’analisi dell’immagine cinematografica che possano fungere da parametri per valutare l’estetizzazione della violenza. Sicuramente l’approccio della cultura visuale (cfr. *capitolo 5.1*) è il punto di partenza per approcciarsi alle immagini considerandole come oggetti culturali indipendenti il cui significato viene negoziato con lo spettatore durante l’esperienza cinematografica. In particolare, sull’analisi cinematografica, si intende seguire la terza edizione del *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, di Rondolino (1995/2018), che prende in considerazione tutte le componenti del linguaggio cinematografico.

[132] Per esempio: se in un film una vittima veniva minacciata, colpita con un oggetto contundente e poi accoltellata, veniva conteggiato come 1 sola violenza, al pari di un’altra vittima che invece veniva sparata soltanto.

Ai fini dell’indagine, è inoltre cruciale definire due concetti chiave su cui si basa l’intera ricerca, ovvero quelli di *scena*, al fine di inquadrare all’interno del film le porzioni interessate in cui vi sono atti violenti, e quello di *violenza* stessa, per identificarla in tutte le sue componenti.

Una *scena* è definita da Rondolino (1995: 27) come «*una successione di inquadrature, unite tra loro da continuità di spazio, tempo e azione, che dà vita a un episodio narrativo compiuto (un incontro, un dialogo, un inseguimento ecc.)*». La scena è la terza unità minima del film, dopo il fotogramma e l’inquadratura.

Invece, per la nozione di *violenza* si prende definizione, illustrata nel capitolo 1, di Hérítier: «*ogni costrizione di natura fisica o psicologica che provochi danno, sofferenza o morte di un essere umano*» (Hérítier 1997). In particolare, proprio perché la violenza si declina in numerose forme e azioni, è necessario ai fini della ricerca classificare le forme di violenza in parametri più scientifici e analitici. Sulla base degli studi già effettuati appena presentati, sono state individuati 10 modalità di violenza, divisi in forme *non letali*, forme *semi-letali* e forme *letali*, in base al loro impatto sulla vittima¹³³. Qui sotto vengono definite le dieci modalità con i nominativi che compariranno poi nel corso dell’analisi; per semplificare alcune violenze sono raggruppate con un nome unico anche se con differenti accezioni (es: confinamento e rapimento).

NON LETALE	VIOLENZA PSICOLOGICA	la vittima viene minacciata - intimidata - riceve una molestia verbale - subisce stalking.
	CONFINAMENTO	la vittima viene rapita - confinata in un luogo contro la sua volontà.
	COLPI/SPINTE	la vittima viene afferrata - spinta - schiaffeggiata - colpita a corpo libero.
	VIOLENZA SESSUALE	la vittima subisce qualsiasi tipo di atto sessuale o tentato atto sessuale.
SEMI-LETALE	COLPO CON OGGETTO	la vittima viene colpita con qualsiasi tipo di oggetto contundente.
	SOFFOCAMENTO	la vittima viene soffocata - strangolata a mani libere o con l’ausilio di oggetti.
	MUTILAZIONE	la vittima viene accoltellata - mutilata con un’arma affilata o penetrante.
LETALE	FUOCO	la vittima viene coinvolta in un incendio doloso ad opera del carnefice.
	AFFOGAMENTO	la vittima viene annegata dal carnefice all’interno di un qualsiasi liquido.
	SPARO	la vittima viene sparata con una qualsiasi arma da fuoco.

[133] Una violenza *non letale* o *semi-letale* può diventare anche letale indirettamente in un secondo momento se la ferita o la lesione non viene trattata o se viene sommata con altre violenze. La letalità sta nel fatto che quell’atto violento provochi *direttamente* la morte.

6.2 Obiettivi e metodologia

Sulla base delle ricerche descritte e dei concetti chiave alla base, l'indagine oggetto di questa tesi si pone come obiettivo esplorare le tecniche di occultamento della violenza di genere nei film più popolari e di successo degli ultimi 10 anni, attraverso i fenomeni di estetizzazione e spettacolarizzazione dell'immagine cinematografica. L'indagine avverrà attraverso l'analisi delle scene di violenza sui corpi femminili e maschili, per verificare agisce diversamente la presenza dello sguardo maschile nella creazione delle violenze patinate. Con gli strumenti del design della comunicazione si intende decostruire la scena, analizzare l'immagine visiva nelle sue singole componenti e dimostrare la differenza di trattamento tra le vittime maschili e quelle femminili.

Sono stati selezionati i *25 film horror più popolari e di successo* degli ultimi dieci anni (2011-2021), provenienti dal cinema occidentale di stampo hollywoodiano¹³⁴, in base a due parametri:

[•] incassi al box office

in base dati internazionali, misurati in milioni di dollari;

[•] popolarità

in base i dati numerici forniti da *IMDb* e *Letterboxd*¹³⁵, misurato in numero di utenti che hanno registrato il film.

La scelta di questi due parametri paralleli è dettata dal fatto che nel 2022, è riduttivo giudicare un film esclusivamente per il suo successo commerciale, dettato dagli incassi al *box office* internazionale. Infatti, sono molti i film indipendenti con distribuzione internazionale limitata che però, grazie ai servizi di streaming o alla pirateria, diventano fenomeni del web, riuscendo a dare una seconda vita al film, anche a distanza di anni dal rilascio. Per questo motivo, applicazioni o siti popolari come *Letterboxd* e *IMDb* aiutano a quantificare il successo di un film anche al di fuori delle dinamiche di sala cinematografica.

Tutti i film selezionati sono in lingua inglese - ad esclusione di tre film, di cui due in francese e uno in spagnolo, il che non risulta

[134] Sebbene l'horror sia un genere presente anche in altri panorami cinematografici internazionali, come per esempio in Giappone con i *J-horror* o in India con i *ghost movie*, si tratta spesso di storie folcloristiche con una risonanza nazionale. Solo l'horror hollywoodiano, sebbene influenzato soprattutto negli anni Novanta dagli horror giapponesi, è riuscito a imporsi a livello internazionale.

[135] *IMDb* e *Letterboxd* sono i maggiori database cinematografici online: il primo gestisce informazioni su film, attori, registi, personale di produzione, anche tramite l'omonima app; il secondo invece è più impostato come un social network di condivisione di opinioni per i film.

un problema dato che la componente verbale, pur essendo un elemento cruciale nella narrazione, non è influente nell'analisi visiva dell'immagine.

Inoltre, nell'analisi dei film, sebbene non costituiscono un parametro di selezione dei film, saranno tenuti conto anche lo *status cinematografico*, dato dalla presenza del film ai più importanti e prestigiosi festival internazionali (Festival di Venezia, di Cannes, di Berlino, di Toronto)¹³⁶, oltre che alla generale ricezione della critica cinematografica, attraverso i portali Metacritic e Rotten Tomatoes, che radunano tutte le recensioni del film uniformandone il punteggio su una scala da 1 a 100.

All'interno della mappatura dei sottogeneri presentata nel *capitolo 2.3*, sono stati esclusi a priori i film *comedy horror* e quelli *found footage*. Infatti, il *comedy horror*, pur mantenendo centrale il tema della violenza, punta, rispetto all'horror classico, a divertire lo spettatore anziché spaventarlo, spesso facendo riferimento proprio ai cliché tradizionali del cinema horror, ribaltandoli per satira o elementi di commedia¹³⁷. Per questo motivo risulta spesso iperbolico nella presentazione della violenza, delle reazioni delle vittime, molto caricate proprio perché replica lo stereotipo. Invece, il *found footage* è da escludere poiché non è mai presente una ricerca visiva formale da parte della regia, o meglio, questa ricerca è volta alla simulazione di una ripresa quasi accidentale e con meno cura possibile alla inquadratura e stabilità dell'immagine¹³⁸. Per questi motivi i due sottogeneri sono stati esclusi dall'esplorazione visiva.

La fase di ricerca si è sviluppata in tre fasi:

- [1]** visione film, individuazione scene di violenza, selezione keyframes chiave;
- [2]** analisi scene, raccolta dati, categorizzazione keyframes, compilazione schede;
- [3]** rielaborazione dati, ricerca ricorsività.

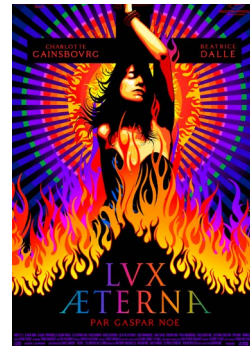
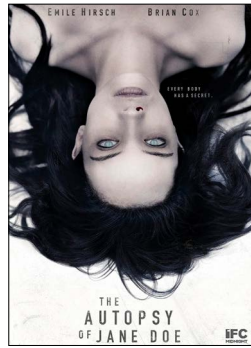
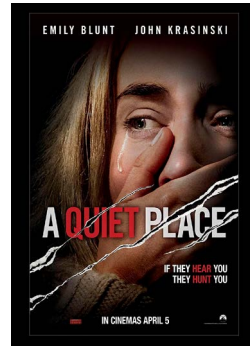
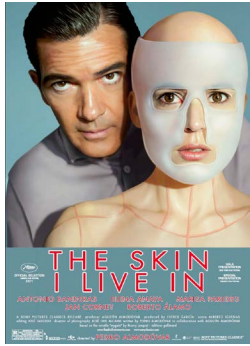
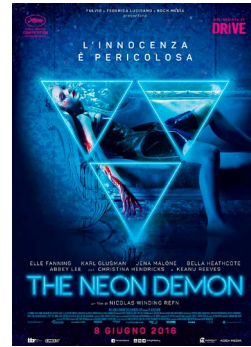
[136] I festival di Venezia, Cannes e Berlino sono rinominati i *big three* per la loro data di fondazione. Da ormai 20 anni anche il festival di Toronto si è aggiucato un posto importante tra i tre. Cfr. Valck, M., Kredell, B., Loist, S. (February 26, 2016), *Film Festivals: History, Theory, Method, Practice*, da https://books.google.it/books?id=IMujCwAAQBAJ&pg=PA54&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false, (ultima consultazione 19 Agosto 2022).

[137] È il caso della saga di *The Final Girls* (2015), che parodizza proprio il fenomeno della *final girl* all'estremo. Un atto estremo di violenza, come una mutilazione, diventa elemento di commedia nel momento in cui è presentato con estremo irrealismo, con sangue che esce a fiotti e la vittima che urla senza reale dolore.

[138] Si tratta spesso di inquadrature mosse e instabili, a bassa definizione, da un punto di vista fisso e *in medias res* per simulare riprese amatoriali o riprese di camere di sicurezza. Pinotti (2016: 215) chiama l'uso di questi espedienti come «*effetto di autenticazione*». Uno degli esempi più famosi è quello di *Paranormal Activity* (2007), interamente ripreso da videocamere di sicurezza installate in giro per la casa.

FILM	INCASSO	IMDb	LETTERBOXD		ANNO	PAESE	Rotten Tomatoes	Metacritic	Festival
THE CABIN IN THE WOODS	\$66MIL	409k	542k		2011	USA	92	72	-
THE SKIN I LIVE IN	\$31MIL	149k	177k		2011	ES	81	70	Cannes
CARRIE	\$85MIL	138k	158k		2012	USA	50	53	-
EVIL DEAD	\$98MIL	167k	167k		2013	USA	63	57	-
UNDER THE SKIN	\$8MIL	139k	261k		2013	UK/SWI	84	80	Venezia
IT FOLLOWS	\$24MIL	230k	451k		2014	USA	96	83	Cannes
CRIMSON PEAK	\$75MIL	144k	233k		2015	USA/MEX	73	66	-
THE WITCH	\$41MIL	239k	648k		2015	CAN	90	83	-
10 CLOVERFIELD LANE	\$110MIL	316k	454k		2016	USA	90	76	-
A CURE FOR WELLNESS	\$26MIL	97k	119k		2016	USA	42	47	-
DON'T BREATHE	\$158MIL	263k	333k		2016	USA	76	71	-
SPLIT	\$279MIL	473k	812k		2016	USA	77	62	-
THE AUTOPSY OF JANE DOE	\$16MIL	112k	129k		2016	UK	86	65	Toronto
THE NEON DEMON	\$14MIL	94k	225k		2016	USA	58	51	Cannes
THE SHALLOWS	\$120MIL	130k	146k		2016	USA	78	59	-
IT	\$702MIL	514k	1.1MIL		2017	USA	86	69	-
REVENGE	\$21MIL	94k	125k		2017	FRA	93	81	-
A QUIET PLACE	\$341MIL	510k	1MIL		2018	USA	96	82	-
CLIMAX	\$20MIL	103k	240k		2018	FRA/BEL	69	67	Cannes
THE HOUSE THAT JACK BUILT	\$6MIL	73k	149k		2018	DEN	60	42	Cannes
MIDSOMMAR	\$48MIL	281k	1.2MIL		2019	SWE	82	72	-
LUX ÆTERNA	\$4MIL	50k	127k		2019	FRA	61	59	Cannes
US	\$255MIL	284k	951k		2019	USA	93	81	-
LAST NIGHT IN SOHO	\$43MIL	208k	312k		2021	USA	76	65	Venezia
X	\$13MIL	49k	201k		2022	USA	95	79	-

[*] Dati aggiornati al 19/07/22.



6.3 Raccolta dati

La fase di raccolta dati si è effettuata attraverso due strumenti: la *scheda film*, per la raccolta dati nei singoli film e la *scheda immagini-chiave*, per la raccolta dati nelle singole scene. Entrambe le schede sono strutturate per essere trasversali a tutti i film e permettere una raccolta dati oggettiva in modo da poter trarre dei dati numerici.

6.3.1 Scheda film

La scheda film è volta a inquadrare ciascuno dei venticinque film analizzati, raccogliendone i dati quantitativi ed è composta da due sezioni (A) e (B). In (A) sono raccolti i *dati generali* del film, a partire dalle persone coinvolte nel film (regia, cast, sceneggiatura), passando per i dati di popolarità, critica e una breve sinossi.

In (B) sono invece raccolti i dati relativi alle *violenze in atto* nel film, divise secondo la classificazione presentata a inizio capitolo. È stata inoltre aggiunta un'undicesima voce *Altro*, che indica tipologie di violenze non riconducibili a nessuna delle voci precedenti, ma non frequenti sufficientemente all'interno del campione di film da divenire una voce a se stante. Relativamente alle violenze si identifica se la figura *protagonista* del film è un personaggio maschile o femminile e se si tratta della vittima o il carnefice delle violenze, o in rari casi entrambe le figure. Si indaga poi la composizione del cast, il numero di morti, gli autori e le vittime delle violenze in base al genere¹³⁹.

Infine, è stata definita una *timeline* basata sul minutaggio del film per identificare il flusso, la frequenza, la distribuzione e la lunghezza delle scene di violenza maschile e femminile all'interno del film. Le violenze sono state identificate con le lettere M e F rispettivamente per le vittime maschili e femminili e con un numero progressivo da 1 in avanti per identificarne il numero. Al termine della timeline, sono raccolte le porzioni di film relative alle violenze su personaggi maschili e su quelli femminili, con anche il minutaggio in totale, in modo da poterle comparare direttamente a parità di film.

■ per identificare il genere femminile
■ per identificare il genere maschile

[139] Da notare che un film per essere equilibrato nel trattamento delle violenze rispetto alle vittime femminili e maschili, i dati di cast, autori e vittime di violenze dovrebbero essere simili. Per esempio se un cast è 40% femminile, la percentuale di vittime dovrebbero rispecchiare questo dato.



14 THE NEON DEMON

di Nicolas Winding Refn

PAESE USA	SCENEGGIATURA Nicolas Winding Refn, Mary Laws, Polly Stenham
DURATA 112 min	CAST Elle Fanning, Karl Glusman, Abbey Lee, Jena Malone, Bella Heathcote, Christina Hendricks, Keanu Reeves
ANNO 2016	

POPOLARITÀ

Incasso \$34 milioni
IMDb 94.000
Letterboxd 118.000

CRITICA

Metacritic
51 / 100
Rotten Tomatoes
58 / 100
Festival di Cannes

SINOSSI

Quando l'aspirante modella Jesse si trasferisce a Los Angeles, la sua giovinezza e la sua vitalità vengono brutalmente divorate da un gruppo di persone ossessionate dalla sua bellezza e che faranno di tutto per ottenere ciò che ha.

VIOLENZE IN ATTO

- 2 VIOLENZA PSICOLOGICA
- 0 RAPIMENTO/CONFINAMENTO
- 6 COLPI/SPINTE/AFFERRAMENTO
- 4 VIOLENZA SESSUALE
- 1 AGGRESSIONE CON OGGETTO
- 0 SOFFOCAMENTO/STRANGOLAMENTO
- 3 ACCOLTELLAMENTO/MUTILAZIONE
- 0 APPICCAMENTO FUOCO
- 0 AFFOGAMENTO
- 0 SPARO
- 3 ALTRO

PROTAGONISTA

F ● Vittima ○ Carnefice ○ Vittima e carnefice

CAST

F 55% **M** 45%

MORTI **3** **0**

AUTORI VIOLENZE

F 45% **M** 55%

VITTIME VIOLENZE

F 100%

TIMELINE



VIOLENZA SU F

26 min 1 sec

VIOLENZA SU M

0 min

6.3.2 Scheda immagini-chiave

Una seconda scheda, relativa alle immagini-chiave, è stata stilata per ciascuna scena di violenza al fine di analizzarla da un punto di vista visivo, narrativo e uditivo. Vengono infatti esaminate per ciascuna scena le violenze in atto, le dinamiche di violenza, il trattamento visivo, profilmico, filmico e sonoro. A livello numerico, per ciascun film sono state stilate *due schede*: una per una vittima femminile e una per una vittima maschile, in modo da comparare il trattamento della violenza in base al genere¹⁴⁰. Le schede sono identificate con le lettere *M/F* in base alla vittima e con il loro numero progressivo relativo alla timeline all'interno della scheda film. Le scene sono scelte in base alla loro importanza e influenza all'interno della narrazione, in modo da poter approfondire le scene più ricche di spunti analitici. La scheda si compone di due sezioni [C] e [D], che rappresentano rispettivamente il livello profilmico e quelli filmico. Sotto ogni voce della scheda — categorizzata come presente [■] e assente [□] — sono stati posizionati tutti i *keyframes* visivi relativi a quello specifico riferimento. Se l'elemento in questione è presente in scena, ma off-screen, sarà indicato con [✂].

Oltre al *filmico* e *profilmico*, è indicata anche una *timeline* della singola scena, per aiutare a comprendere l'andamento temporale e la frequenza delle violenze in gioco.

[C] PROFILMICO

In [C] viene analizzato il livello *profilmico*, relativo a «*tutto ciò che sta davanti alla macchina da presa, che è lì appositamente per essere filmato*» (Rondolino 1995: 60). Riguarda l'aspetto della *messa in scena*, ovvero tutti gli elementi che concorrono alla creazione dell'ambiente: personaggi, scenografia, luci e colori, costumi. Mettendo in scena dei materiali al fine della ripresa, un regista costruisce il suo profilmico sulla base di determinate finalità. Inoltre, vengono segnalate e visualizzate con i relativi *keyframes* le violenze in atto in quella scena.

[C1] PARTI COINVOLTE

Il primo parametro profilmico riguarda le parti coinvolte: la vittima della violenza, il carnefice e l'arma (se presente) utilizzata per compiere la violenza. Per ciascun personaggio vengono riportate alcune caratteristiche fisiche (età, trucco e capelli), per identificare se esiste una relazione costante tra la vittima e il carnefice. Ogni personaggio è inoltre presentato con un *keyframe* della scena.

[140] Due film su venticinque non presentano alcuna scena violenta nei confronti di personaggi maschili. In tal caso verrà mostrata solo la violenza nei confronti dei personaggi femminili. Invece tutti e venticinque i film presentano almeno una scena di violenza nei confronti di personaggi femminili

[C2] VIOLENZA IN ATTO

Il secondo parametro riguarda le violenze in atto durante la scena, che vengono illustrate ciascuna con un *keyframe* e identificate se sono presentate *on-screen* oppure *off-screen*.

[C3] ELEMENTI FIGURALI RILEVANTI

Il terzo parametro riguarda gli elementi figurali della messa in scena:

- [•] *ambiente*, ovvero la scenografia che fa da sfondo alle azioni violente. La relazione tra ambiente e figura determina il senso di una scena e può essere un ambiente *realista*, *impressionista* o *espressionista* (Rondolino 1995: 65);
- [•] *luce e colori*: illuminare uno spazio vuol dire organizzarlo, dargli una struttura, imponendo una certa lettura per lo spettatore (ivi: 82). La luce può essere *intradiegetica* o *extradiegetica*, ovvero se la fonte fa parte o meno della messa in scena. Inoltre si mette in evidenza la qualità, la direzione e il colore della luce. Oltre alla luce, vengono anche indicati i colori dominanti, che possono sia realistici che immaginari;
- [•] *elementi voyeuristici*, ovvero se sono presenti apparecchi diegetici che moltiplicano lo sguardo *voyeuristico* dello spettatore, che viene assorbito dall'apparecchio (Mulvey 1975). Sono per esempio macchine fotografiche, binocoli, schermi, mirini, cannocchiali, ecc.;
- [•] *elementi ricorrenti*, ovvero se sono presenti degli elementi diegetici che ricorrono spesso nelle scene di violenza nel campione indagato. Questi oggetti sono per esempio lo specchio, la vasca da bagno, l'uso di *make-up*, tutti elementi che anche in questo caso stratificano lo sguardo *voyeuristico* e *feticistico* dello spettatore.

[D] FILMICO

In [D] viene analizzato il livello *filmico*, ovvero il linguaggio del cinema: «*i modi con cui vengono rappresentati gli elementi profilmici*» (Rondolino 1995: 61). È qui che sono in gioco i codici propriamente cinematografici e visivi che determinano le inquadrature della scena, come l'angolazione e la distanza, la dialettica di campo e fuori campo, quella di piani oggettivi e soggetti, l'uso di movimenti della cinepresa, oltre che gli elementi di post-produzione come il montaggio, il tappeto sonoro e il contenuto sessuale. Indagare l'aspetto filmico significa analizzare quanta cura viene dedicata a livello formale e quali scelte registiche e di montaggio vengono dedicate quando si tratta di rappresentare una violenza. Se si tratta di immagini connotate sessualmente, piacevoli o disturbanti allo sguardo dello spettatore, in quanto il livello filmico determina la reazione dello spettatore.

[D1] REALISMO E RAPPRESENTAZIONE VISIVA¹⁴¹

Il primo parametro visivo riguarda come la violenza viene rappresentata nell'inquadratura, attraverso l'analisi di due livelli: il livello di *danno* e il livello di *realismo*.

Il *danno* viene indicato con un numero da 1 a 5 e riguarda il grado di conseguenze fisiche del danno arrecato alla vittima, in base a quanto è stato alterato il suo corpo (1 = danno minimo trascurabile — 5 = danno fatale e/o permanente).

Il *realismo*¹⁴² indica il realismo visivo con cui è rappresentato il risultato del danno inflitto dalla violenza. Il realismo è indicato con un valore numerico da 1 a 5, dato dalla media di 4 voci¹⁴³:

- [•] realismo lesioni (1 = reali — 5 = fittizie);
- [•] trattamento viso (1 = intonso — 5 = mutilato);
- [•] trattamento corpo (1 = intonso — 5 = mutilato);
- [•] trattamento sangue (1 = artefatto — 5 = reale);

La relazione tra il *danno* e il *realismo* viene poi identificata con un cerchio all'interno di un grafico cartesiano.

[D2] INQUADRATURE

Il secondo parametro analizza l'inquadratura, definita «*l'unità di base del discorso filmico: una rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo*» (Rondolino 1995: 59). A partire da un certo punto di vista si identifica una porzione di realtà e la si delimita con una cornice ideale, data dai bordi stessi dell'inquadratura. Viene qui indagata in relazione come viene mostrata la violenza e i risultati della violenza sul corpo della vittima. Viene così conteggiato il *numero inquadrature* dedicate al corpo della vittima, anche privo di vita, e il trattamento plastico del corpo all'interno dell'inquadratura. Viene verificato inoltre il *framing* della violenza nell'inquadratura, ovvero il rapporto tra ciò che viene mostrato e ciò che non viene mostrato, con un numero da 1 a 5 (1 = off-screen — ostensione totale della violenza). Viene poi indagato il *movimento delle inquadrature*, con un numero da 1 a 5 (1 = statiche — 5 = dinamiche). Infine, viene verificato l'uso di inquadrature particolari: attraverso l'uso dell'altezza, angolazione e inclinazione dell'inquadratura il regista può scegliere di presentarci la vittima di violenza attraverso tecniche che tendono ad astrarre la violenza dal contesto.

[141] Questa voce fa riferimento ai parametri introdotti da Welsh (2009) e in originale è indicata come *graphicness of violence*, ovvero indica quanto è sia mediata la visualizzazione della violenza. Più è immediata la violenza e più è "*graphic*" la sua rappresentazione, non lasciando spazio per l'immaginazione dello spettatore (Thompson 2001: 2).

[142] Questa suddivisione segue quella presentata da Welsh (2009).

[143] Nel caso in cui non dovessero essere mostrate le lesioni, il corpo, il volto o il sangue dopo la violenza, si introdurrà un parametro generico indicato come "*realismo*" che valuta da 1 a 5 il realismo generale della violenza nella sua rappresentazione.

Le quattro inquadrature identificate come aventi un ruolo nell'occultamento della violenza sono:

[•] *primo piano*, definito da Balázs come «*l'affermazione della fisionomia, dell'espressione*» (citato in Rondolino 1995: 120) che permetterebbe allo sguardo dello spettatore di non percepire più lo spazio, poiché strappa il suo oggetto a un insieme di cui farebbe parte,strandolo da ogni coordinata spazio-temporale. L'uso prolungato di primi piani su corpi senza vita aiuta quindi a separare la violenza dal suo contesto, soprattutto se si considera le dimensioni dell'immagine cinematografica, per cui un volto proiettato in un cinema potrebbe apparire anche cinquanta volte più grande di quello reale (Cousins 2018: 331). Secondo Mulvey ha funzionato come «*meccanismo di ritardo*», rallentando il cinema fino alla contemplazione del volto umano, fino al momento di possesso in cui l'immagine è astratta (Mulvey 2008: 85);

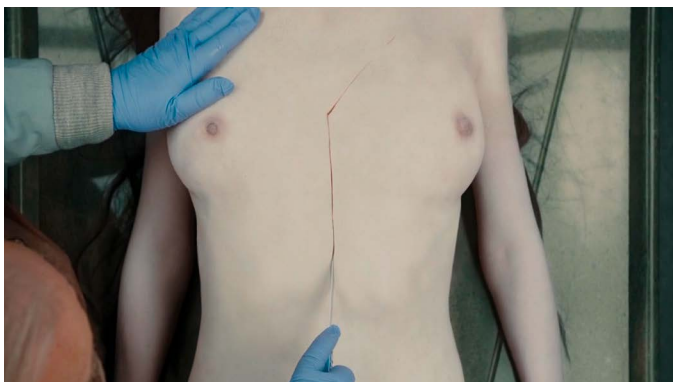
[•] *dettaglio*, inquadratura molto ravvicinata a una parte del corpo, del viso, della ferita o del sangue. Rondolino nota come ci sia una tendenza nel cinema odierno ad «*un uso ipertrofico del dettaglio*» (Rondolino 1995/2018: 125), non per dare una certa informazione allo spettatore, ma per coinvolgerlo fisicamente con immagini giocate su una prossimità fisica di tipo eccezionale. Volli nota come ciò non fa altro che spostare il godimento dalla persona alla rappresentazione: «*si tratta di un feticismo al quadrato*» (Volli 2002: 189), che fa prevalere la sineddoche, per cui una parte vale per il tutto;

[•] *soggettiva*, inquadrature che esprimono un punto di vista ben determinato, ovvero quello di un personaggio, per cui noi vediamo quello che vede quel personaggio. Ricorrente è l'uso stilistico di sfocature o movimenti di macchina o oscillazioni per esprimerne il carattere soggettivo. In questo caso il *first-person-shot* identifica una forma simbolica: il punto di vista dello spettatore deve coincidere con quello del protagonista, che nel caso delle violenze è l'autore di quest'ultime, verso il quale si empatizzerà;

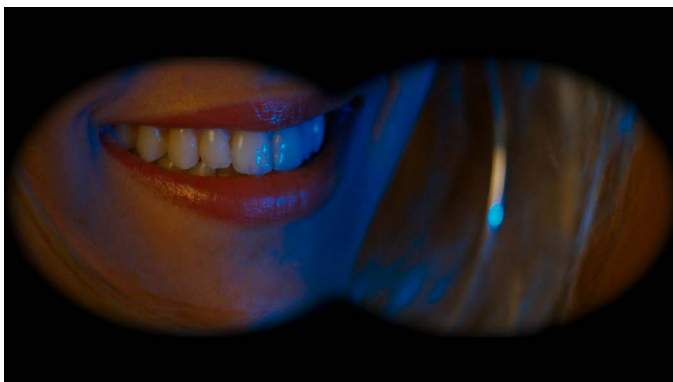
[•] *oggettiva irreale*, inquadratura a piombo sul soggetto, per cui la frontalità diventa perpendicolarità e l'irrealtà è data dal fatto che la sua visione non è attribuibile a nessun personaggio. Secondo Casetti permette allo spettatore di «*avere la stessa onnipotenza della macchina da presa*» e trasforma l'immagine «*ai limiti dell'esibizionismo*» (Casetti 2001: 70»). Infatti questa inquadratura va oltre la semplice raffigurazione per cercare l'eccezionale della visione impossibile. Si vuole verificare se è un tipo di inquadratura ricorrente per i corpi vittime di violenze.



[←] **ESEMPIO DI PRIMO PIANO**
in *The Neon Demon* (2016) il volto del personaggio viene astratto dal contesto, per cui non viene mostrata direttamente nessuna violenza sullo schermo, ma la si intuisce solo dalle sue grida e dalle espressioni sul suo volto, che vengono caricate esponenzialmente.



[←] **ESEMPIO DI DETTAGLIO**
in *The Autopsy of Jane Doe* (2016) il dettaglio del corpo nudo del cadavere viene evidenziato nel dettaglio anche durante la sua mutilazione.



[←] **ESEMPIO DI SOGGETTIVA**
in *Revenge* (2018): il punto di vista dell'inquadratura coincide con quello di uno dei personaggi diegetici, che in questo caso stava guardando la scena con un binocolo, stratificando ulteriormente lo sguardo voyeuristico dello spettatore. In questo caso la soggettiva è quindi sottolineata dall'espedito stilistico della visione a binocolo.



[←] **ESEMPIO DI OGGETTIVA IRREALE**
in *The House that Jack Built* (2018): il punto di vista dell'inquadratura è totalmente irrealista per qualsiasi personaggio diegetico e include il cadavere della protagonista spingendone una lettura molto più distaccata per lo spettatore.

[D3] MONTAGGIO

Il terzo parametro riguarda il montaggio, uno degli elementi principali filmici che determinano il valore estetico ed espressivo del film, in quanto ha un grande impatto emotivo e cognitivo sullo spettatore. Grazie al montaggio due immagini vengono messe in relazione, in base a un rapporto narrativo, semantico o estetico (Rondolino 1995/2018: 235). Il montaggio viene qui analizzato in base a due parametri:

- [•] *ritmo*, indica la cadenza con cui si alternano le immagini dinamiche e statiche, brevi e lunghe, in base a dove il montatore posiziona i tagli. Più questo numero è alto e più lo spettatore partecipa emotivamente alla violenza; più è basso e più si creerà un distacco oggettivo tra la violenza e lo spettatore (Murch: 80);
- [•] *tagli per minuto*: in base al conteggio dei tagli durante tutta la scena e alla durata della scena stessa, si ottiene un'unità di misura comparabile che è quella di *shots per minute*¹⁴⁴. Più è alto e più il montaggio è frenetico e le inquadrature sono brevi e si crea quello che viene definito «*MTV Style*» (Rondolino 1995/2018: 245).

[D4] ELEMENTI SONORI

Il sonoro gioca una grande ruolo all'interno della costruzione del significato di una scena, in quanto permette di rendere tangibili alcuni elementi non presenti sullo schermo oppure permette di rafforzarli ulteriormente o cambiarne addirittura il significato: esso dà quello che Chion chiama «*valore aggiunto*» (ivi: 277). Gli elementi sonori analizzati sono:

- [•] *tappeto sonoro*, che riguarda la musica utilizzata come sfondo per l'azione. Può essere intradiegetico, ovvero provenire direttamente dalla diegesi del film, oppure extradiegetico, che invece si colloca nello spazio ideale della narrazione;
- [•] *urla*, ovvero quanto sono forti le urla della vittima durante la violenza. La presenza e intensità di urla aiuta sia nel processo di identificazione dello spettatore con la vittima, sia in quello di spettacolarizzazione della scena. Se presenti, sono identificate da un numero da 1 a 5 (1 = deboli — 5 = forti).

[D5] RIFERIMENTI SESSUALI E NUDITÀ

Viene infine indicata la presenza di *riferimenti sessuali*, che includono il livello di *nudità* (assente-parziale-totale), la rappresentazione di atti di voyeurismo ed esibizionismo, di un bacio, di un contatto intimo o di un rapporto sessuale (Welsh 2009).

[144] Per avere un riferimento: in media in un film *mainstream* degli ultimi 20 anni il numero medio di *shots per minute* oscilla tra le 10 e 20 inquadrature al minuto.

MINUTAGGIO
3'16"

DURATA SCENA
2 min 37 sec

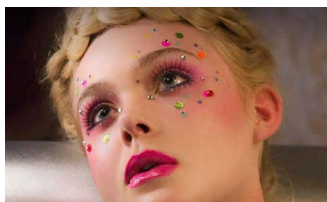
PARTI COINVOLTE

VITTIMA
Femminile

Età
~17

Make-up
Pesante

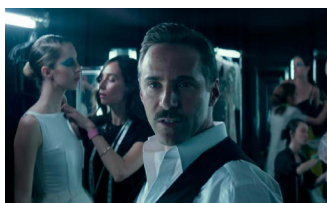
Capelli
Biondi



CARNEFICE
Maschile

Età
~40

ARMA
-



VIOLENZA IN ATTO

■ MORTE



■ MUTILAZIONE



■ COLPI/SPINTE

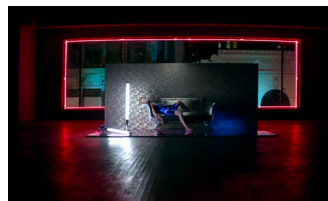


■ VIOLENZA PSICOLOGICA

- VIOLENZA SESSUALE
- RAPIMENTO/CONFINAMENTO
- AGGRESSIONE CON OGGETTO
- SOFFOCAMENTO
- APPICCAMENTO FUOCO
- AFFOGAMENTO
- SPARO

ELEMENTI FIGURALI RILEVANTI

AMBIENTE



COLORI



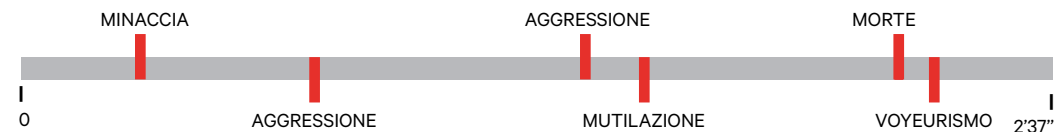
LUCE

Diegetica
Fredda, neon, intermittente

ELEMENTI VOYEURISTICI



ELEMENTI RICORRENTI: specchio



RAPPRESENTAZIONE VISIVA

DANNO (degree of harm)

Nulla Critico

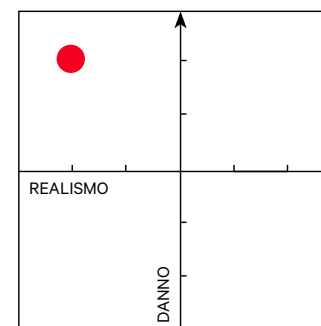
REALISMO

↳ Lesioni
Fittizie Reali

↳ Viso
Intonso Mutilato

↳ Corpo
Intonso Mutilato

↳ Sangue
Artefatto Reale



INQUADRATURE

N. INQUADRATURE SUL CORPO

8

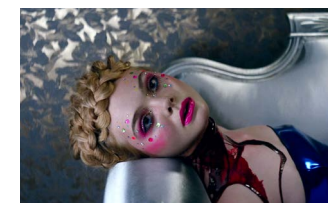
INQUADRATURE

Statiche Dinamiche

FRAMING VIOLENZA

Nulla Close-up

■ PRIMI PIANI



OGGETTIVA IRREALE

DETTAGLIO

SOGGETTIVA

MONTAGGIO

RITMO

Lento Dinamico

TAGLI PER MINUTO

12

ELEMENTI SONORI

MUSICA

Extradiegetica, musica elettronica

URLA

Deboli Forti

RIFERIMENTI SESSUALI

■ VOYEURISMO/ESIBISIONISMO

BACIO

CONTATTO FISICO INTIMO

RAPPORTO SESSUALE

NUDITÀ

Assente Parziale Totale



6.4 Rielaborazione dati generali

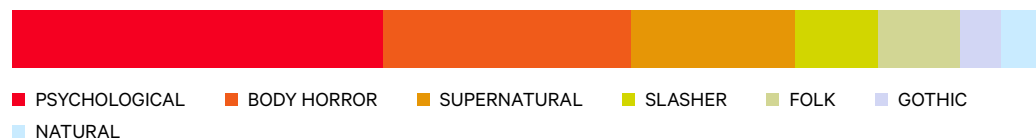
Successivamente la raccolta dati relativi ai film e alle scene, si sono rielaborate e catalogate le informazioni generali rispetto al film, regia, cast e protagonista.

6.4.1 I sottogeneri

A partire dalla classificazione di generi stilata nel capitolo 2.3, sono stati individuati i sottogeneri per ciascuno dei film analizzati. Anche se alcuni film possono essere presentare più sottogeneri contemporaneamente, si seguirà la classificazione secondo quella presente sul database *IMDb*.

Come si nota, il genere dominante è quello *psicologico*, che non presenta elementi sovranaturali o fantascientifici per spaventare lo spettatore, ma dinamiche della realtà più familiari, rendendo più facile l'identificazione (Catelli 1996). Anche il seconda posizione abbiamo un genere che, sebbene possa presentare elementi sovranaturali, riguardano più la psicologia del personaggio e il cambiamento del corpo.

T.2 CAMPIONE DIVISO IN BASE AL SOTTOGENERE



6.4.2 La regia

Sebbene sia nota la preponderanza netta di registi uomini nell'industria cinematografica¹⁴⁵, è risultato interessante indagare la preponderanza di genere nella regia così da comprendere se ci fossero delle connessioni tra il genere sessuale del/della regista e il trattamento visivo dei corpi femminili. All'interno dei 25 film, soltanto 2 film sono diretti da donne, di cui uno è un rape and revenge movie, per cui la vittima dopo aver subito violenze si vendica dei propri oppressori e da vittima passa a carnefice.

[145] Nel 2021 le registe donne hanno rappresentato solo il 13% all'interno di tutti i film rilasciati durante l'anno, cfr. *Women and Hollywood: 2021 statistics* (2022, 03 Marzo), da <https://womenandhollywood.com/resources/statistics/2021-statistics/> (ultima consultazione 21 Agosto 2022).

T.3 CAMPIONE IN BASE AL GENERE DELLA REGIA



6.4.3 Composizione cast e protagonista

È stato poi analizzata la composizione di ciascun cast in base al genere sessuale. Per *cast* si intende l'insieme di ogni attore che compare sullo schermo e recita almeno una battuta, escludendo le comparse e le figurazioni speciali. Il risultato è simmetrico per entrambi i generi, in quanto si raggiunge il 50% tra uomini e donne, al contrario della maggior parte di film appartenenti ad altri generi attualmente sullo schermo¹⁴⁶.

Inoltre, è stata indagata la *figura protagonista* in ciascun film del campione in base al genere sessuale: il risultato è nettamente in favore del genere femminile, il che è una controtendenza rispetto ad altri generi cinematografici, in cui ancora sono rare delle *lead* femminili¹⁴⁷. Tuttavia, si è approfondito il suo *ruolo* all'interno della narrazione, ovvero se si tratta dall'agente delle violenze, il *carnefice*, oppure se si tratta dell'oggetto delle violenze, la *vittima*: il risultato è che le protagoniste femminili sono nettamente più vittimizzate rispetto a quelli maschili.

T.4 CAMPIONE IN BASE AL GENERE DEL CAST



T.5 CAMPIONE IN BASE AL GENERE DELLA FIGURA PROTAGONISTA



T.6 DIVISIONE DELLE FIGURE PROTAGONISTE IN BASE AL RUOLO



[146] Nel 2021 soltanto l'8% dei film distribuiti durante l'arco dell'anno aveva una presenza uguagliata tra personaggi maschili e femminili. Cfr. Saperstein, P. (2022, 15 Marzo), *Only 7% of Movies in 2021 Featured More Women than Men*, da <https://variety.com/2022/film/news/womens-roles-2021-films-men-outnumber-lauzen-study-1235204838/>, (ultima consultazione 21 Agosto 2022).

[147] Nel 2021 solo il 31% dei film aveva una protagonista femminile, dato che si abbassa al 14% in generi come l'action. Cfr. *ibidem*.

* *Mix* si indica quando un film non ha un protagonista maschile o femminile, ma una coppia uomo-donna, oppure ha un cast corale senza una figura principale: in questa categoria rientrano 3 film.

FILM	SOTTOGENERE	REGIA	PAESE REGIA		DURATA	PROTAGONISTA	RUOLO	CAST	
THE CABIN IN THE WOODS	SLASHER	Drew Goddard	USA		95'	ASSENTE	-	60%	40%
THE SKIN I LIVE IN	BODY HORROR	Pedro Almodóvar	ES		120'	COPPIA M e F	-	16%	84%
CARRIE	BODY HORROR	Kimberly Peirce	USA		100'		VITTIMA/CARNEFICE	50%	50%
EVIL DEAD	SUPERNATURAL	Fede Alvarez	URU		91'		VITTIMA	40%	60%
UNDER THE SKIN	PSYCHOLOGICAL	Jonathan Glazer	UK		108'		VITTIMA/CARNEFICE	83%	17%
IT FOLLOWS	PSYCHOLOGICAL	David R. Mitchell	USA		100'		VITTIMA	50%	50%
CRIMSON PEAK	GOTHIC	Guillermo del Toro	MEX		119		VITTIMA	60%	40%
THE WITCH	FOLK	Robert Eggers	USA		92'		VITTIMA	50%	50%
10 CLOVERFIELD LANE	SUPERNATURAL	Dan Trachtenberg	USA		104'		VITTIMA	67%	33%
A CURE FOR WELLNESS	PSYCHOLOGICAL	Gore Verbinski	USA		146'		VITTIMA	80%	20%
DON'T BREATHE	PSYCHOLOGICAL	Fede Alvarez	URU		88'		VITTIMA	60%	40%
SPLIT	PSYCHOLOGICAL	M. Night Shyamalan	IND		117'		CARNEFICE	20%	80%
THE AUTOPSY OF JANE DOE	BODY HORROR	André Øvredal	NOR		86'		VITTIMA	50%	50%
THE NEON DEMON	PSYCHOLOGICAL	Nicholas W. Refn	DEN		117'		VITTIMA	45%	55%
THE SHALLOWS	NATURAL	Jaume Colet-Serra	ES		86'		VITTIMA	75%	25%
IT	SUPERNATURAL	Andy Muschietti	ARG		135'		CARNEFICE	87%	13%
REVENGE	BODY HORROR	Colarie Fargeat	FRA		108'		VITTIMA/CARNEFICE	75%	25%
A QUIET PLACE	SUPERNATURAL	John Krasinski	USA		90'		VITTIMA	60%	40%
CLIMAX	BODY HORROR	Gaspar Noé	ARG		97'	ASSENTE	-	52%	48%
THE HOUSE THAT JACK BUILT	PSYCHOLOGICAL	Lars von Trier	DEN		152'		CARNEFICE	34%	66%
MIDSOMMAR	FOLK	Ari Aster	USA		148'		VITTIMA	60%	40%
LUX ÆTERNA	BODY HORROR	Gaspar Noé	ARG		75'		VITTIMA	50%	50%
US	PSYCHOLOGICAL	Jordan Peele	USA		116'		VITTIMA	50%	50%
LAST NIGHT IN SOHO	PSYCHOLOGICAL	Edgar Wright	UK		116'		VITTIMA	33%	66%
X	SLASHER	Ti West	USA		105'		VITTIMA	42%	58%

6.5 Rielaborazione dati violenze

Una volta inquadrati i film e compilate le schede, si è proseguito con la raccolta di dati riguardo le singole violenze rappresentate nel campione di film. Ciascun atto violento è stato catalogato secondo lo schema *PAT* – *perpetrator-act-target* (Welsh 2009), che identifica l'autore della violenza, l'atto violento e la persona verso a cui è rivolto. Inoltre, ciascuno schema *PAT* può essere *antagonista*, quanto l'atto è ostile senza provocazione, oppure *difensivo*, quando l'atto è di protezione in risposta a un atto antagonista ricevuto.

■ UOMINI ■ DONNE ■ ALTRO*

T.7 MORTI TOTALI IN BASE AL GENERE



Analizzando il numero totale di morti nel campione di film in seguito alle violenze perpetrate, non risultano particolari sbilanciamenti rispetto al genere della vittima, ma il numero risulta coerente con le percentuali della composizione del cast in base al genere analizzata precedentemente. Su un totale di 132 morti nel campione analizzato, 72 sono maschili e 60 sono femminili.

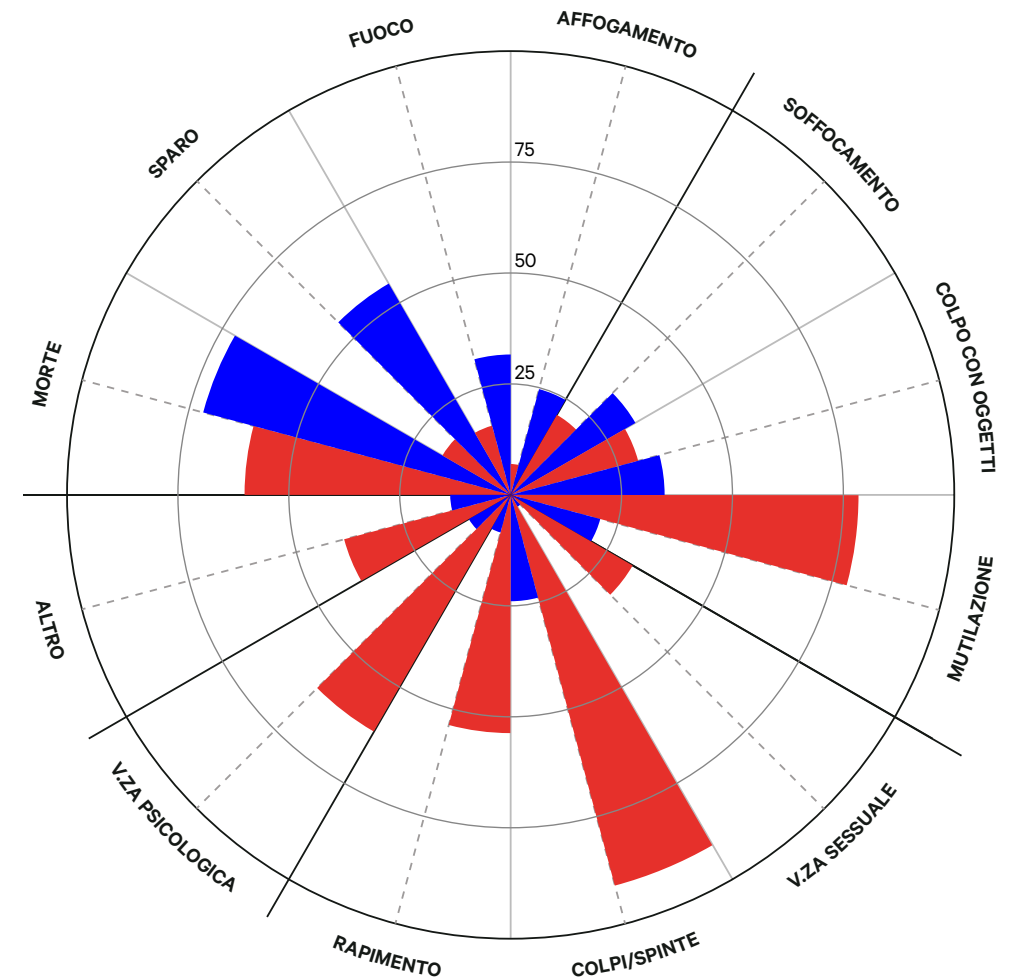
T.8 AZIONI VIOLENTE IN BASE AL GENERE DELLA VITTIMA



Tuttavia, il numero di morti va confrontato con il numero di azioni violente che sono state messe in atto. Su un totale di 566, la maggior parte sono rivolte a vittime femminili, validando l'ipotesi secondo cui le donne negli horror sono al centro della maggior parte delle violenze, anche se meno letali; dunque gli uomini vengono colpiti meno, ma quando lo sono, la violenza risulta fatale nell'immediato.

* *Altro*: in questo caso il genere del soggetto coinvolto non è stato identificato, oppure si tratta di agenti sovranaturali.

T.9 RUOTA DELLE VIOLENZE IN BASE AL GENERE



Questa ipotesi è ulteriormente validata dall'analisi nel dettaglio della tipologia di violenza messa in atto in base al genere della vittima. Nella ruota sono disposte in senso orario a partire da sinistra le violenze più gravi (morte), fino ad arrivare a quella meno letale (violenza psicologica). Notiamo che i picchi più alti nella parte superiore, dedicata alle violenze più letali e rapide, sono quelli maschili; invece, nella parte inferiore, dedicata alle violenze semi-letali e non-letali, sono quelle più

Le donne sono dunque, a parità di mortalità, nettamente più vittimizzate rispetto agli uomini: per ottenere una morte femminile è quindi necessaria la perpetuazione e reiterazione di molte più violenze, che portano lentamente alla morte, attraverso rapimenti, confinamenti, colpi, spinte e mutilazioni. I personaggi maschili invece muoiono di morti veloci, come spari, fuochi o soffocamenti.

T.9 AUTORI VIOLENZE IN BASE AL GENERE



Spostandoci sul lato degli autori delle violenze, prevalgono gli autori maschili, che rappresentano il 65% del campione totale. A seguire troviamo gli autori non identificati oppure sovrannaturali, con il 20%, e infine le autrici femminili, che sono solo il 15%. Risulta quindi che in pochi casi si tratta di violenza femminile contro le donne, ma nella maggior parte dei casi si tratta di violenza maschile sulle donne.

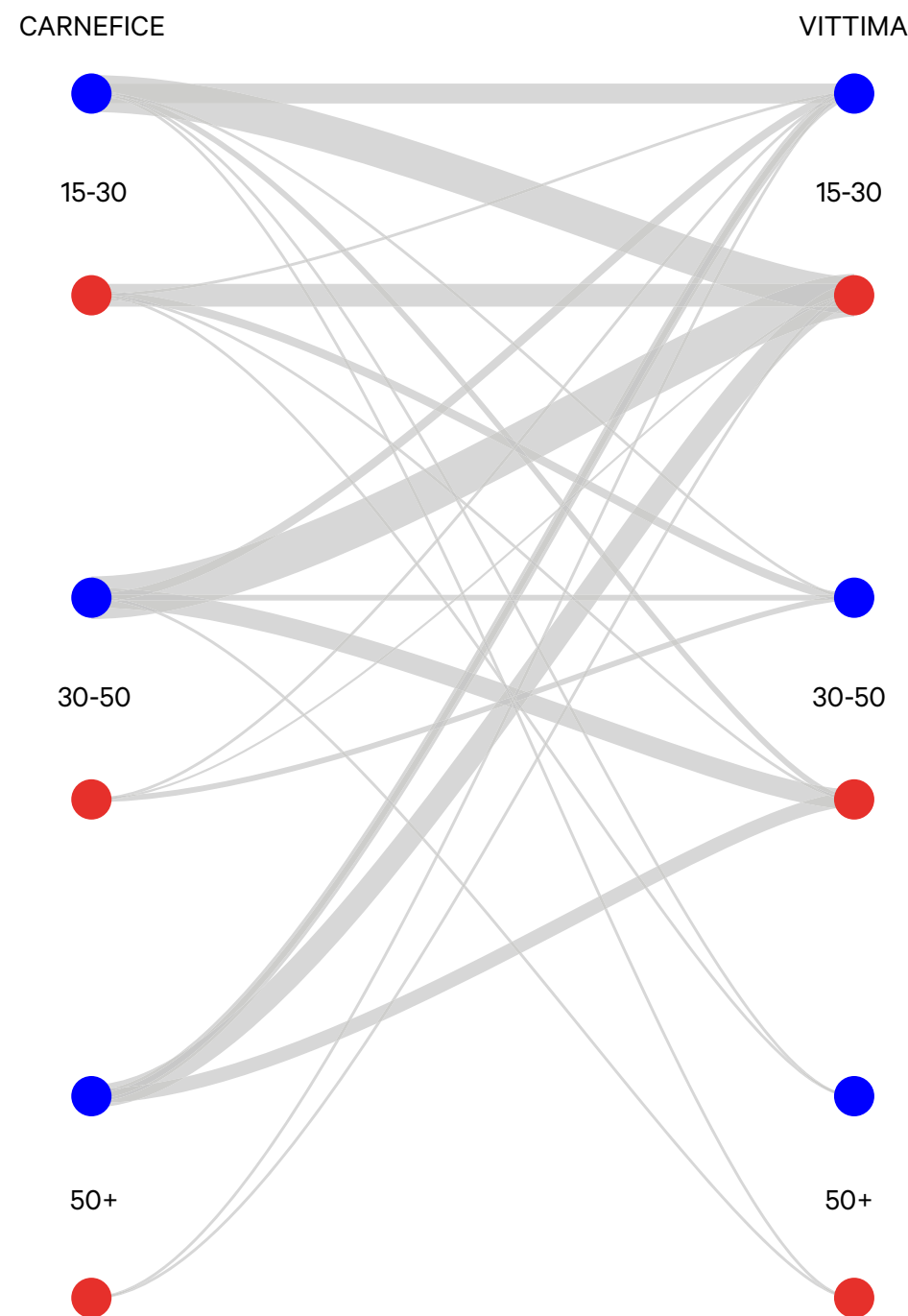
T.10 MOVENTE VIOLENZE IN BASE AL GENERE



Inoltre, lo schema *PAT* è stato anche categorizzato in base al movente della violenza in gioco, se si trattasse di un'azione antagonista a difensiva. Analizzando le violenze maschili e femminili separatamente, si è notato come la maggior parte delle violenze maschili fossero antagoniste, mentre quelle femminili fossero essenzialmente difensive.

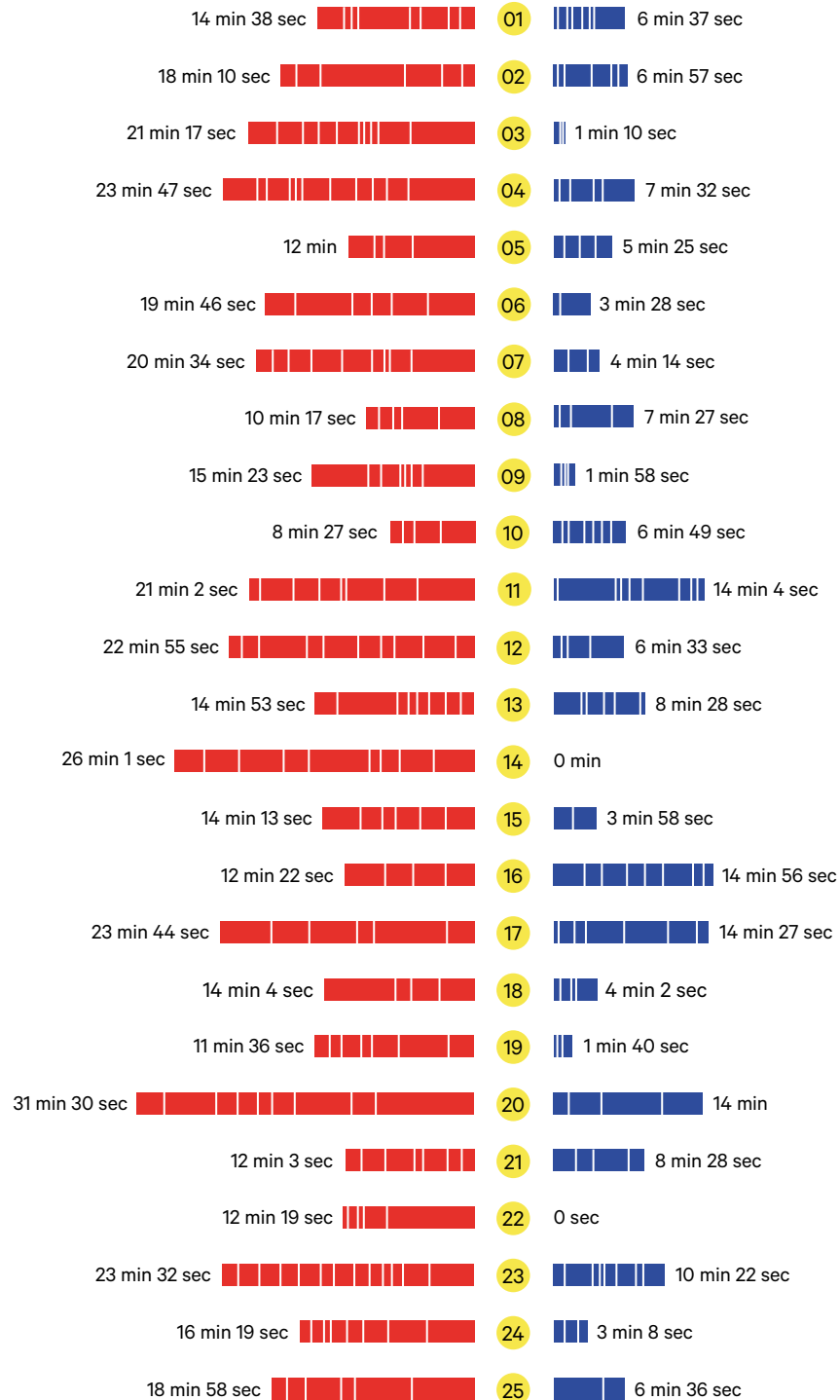
A destra vengono mostrati i flussi di azioni violente in base al genere e all'età di vittima e carnefice. Si può notare come la maggior parte delle violenze sono indirizzate a donne nella fascia 15-30 anni, soprattutto provenienti da carnefici maschili di tutte le età, ma soprattutto nella fascia 30-50.

T.11 ETÀ CARNEFICI E VITTIME IN BASE AL GENERE



T.12 DURATA TOTALE SCENE DI VIOLENZA IN BASE AL GENERE

■ VITTIME MASCHILI ■ VITTIME FEMMINILI ■ FILM



T.13 SCREENTIME VIOLENZE IN BASE AL GENERE



Sono stati poi raccolti i dati relativi alla lunghezza, distribuzione e frequenza delle violenze. Alla somma dei dati risulta che in ogni film il minutaggio delle scene di violenze sui personaggi femminili risulta nettamente superiore: su un totale di più di 10 ore di violenze su 25 film, *7 ore, 19 minuti e 50 secondi* sono dedicati alle vittime femminili, mentre le restanti *2 ore, 42 minuti e 19 secondi* sono dedicati alle vittime maschili. In particolare, le più di 7 ore di scene di violenza femminili sono distribuite in *177 scene*, per una media di *2 minuti e 29 secondi* per scena.

Le scene di violenza maschili sono invece distribuite in *108 scene*, per una media generale di *1 minuto e 30 secondi per scena*. Si giunge quindi alla conclusione che le scene femminili sono più frequenti e più lunghe, con un totale sullo schermo di preponderanza di violenza sui corpi femminili rispetto a quelli maschili.

Questo valida ulteriormente l'ipotesi che le vittime femminili, oltre a ricevere un maggior numero di violenze, subiscono anche violenze che vengono perpetrate più a lungo, attraverso un maggior *screentime* e una maggiore attenzione filmica rispetto alle violenze sulle vittime maschili.

6.6 Rielaborazione immagini-chiave

Una volta studiati i film e compilate le schede, si è proseguito con l'analisi delle immagini-chiave nel campione di film, sia dal punto di vista profilmico, della messa in scena degli elementi diegetici della narrazione, sia dal punto di vista filmico, attraverso lo studio delle inquadrature. In particolare, analizzando le scene maschili e quelle femminili, si intende mostrare alcune ricorsività e differenze tra i trattamenti.

6.6.1 Profilmico

Attraverso l'analisi degli elementi profilmici sono emerse alcune ricorsività all'interno della raccolta del campione di film quando la vittima era femminile. La prima ricorsività riguarda la presenza, tra gli elementi figurativi rilevanti, di elementi *voyeuristici* all'interno delle scene di violenza. Si tratta di quei dispositivi diegetici, come macchine fotografiche, mirini, binocoli, schermi, buchi della serratura, che stratificano lo sguardo dello spettatore, andando a sdoppiare la violenza in atto sullo schermo. Infatti, in alcuni casi lo sguardo dello spettatore coincide con la soggettiva del personaggio che compie la violenza; in altri casi invece macchine fotografiche o schermi immortalano il corpo senza vita femminile, che diventa doppiamente soggetto di rappresentazione: in ogni caso lo sguardo diventa centrale in queste scene.

La seconda ricorsività riguarda la presenza di alcuni oggetti figurativi ricorrenti solo nelle scene femminili, anche in questo caso aiutando il processo di feticizzazione e voyeurismo per lo spettatore. Si tratta di due oggetti: la vasca e lo specchio. Il primo ritrae il personaggio in attimi di intimità e molto spesso di nudità nel momento della violenza, mentre il secondo raddoppia anche qui lo sguardo proiettando un'immagine essenzialmente determinata dalla presenza dello sguardo maschile.

Infine, un elemento che differisce tra scene maschili e femminili è l'uso del colore e della luce all'interno della scena. Se per i personaggi maschili le violenze sono spesso perpetrate al buio, in assenza di luce e dai colori scuri, in modo che l'atto violento stesso sia poco visibile o appaia soltanto ai margini, per i personaggi femminili invece la violenza non solo appare ben illuminata, ma in moltissime scene è ricorrente l'uso di colori irreali, spesso neon, non dati da luci reali diegetiche, ma appunto luci drammatiche ed espressive, che riflettono l'estetica e il tono visivo della scena. Dominano le sfumature di rosso, giallo e blu: sono sempre colori forti e decisi, innaturali, che aiutano ad astrarre la scena dal proprio contesto di perpetrazione.

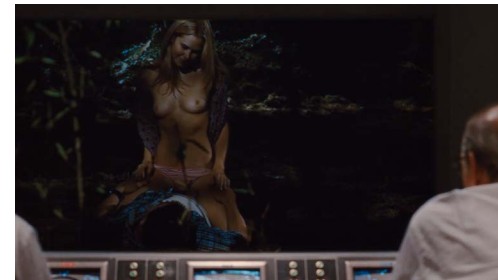
ESEMPI: ELEMENTI VOYEURISTICI



[↳] *The Skin I Live In* (2011).



[↳] *The House that Jack Built* (2018).



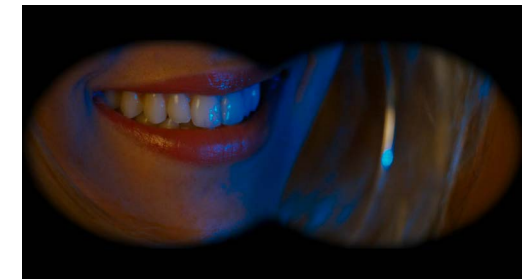
[↳] *The Cabin in the Woods* (2011).



[↳] *Carrie* (2012).



[↳] *The Autopsy of Jane Doe* (2016).



[↳] *Revenge* (2017).



[↳] *Crimson Peak* (2015).



[↳] *It* (2017).

ESEMPI: ELEMENTI RICORRENTI



[↳] *A Cure for Wellness* (2016).



[↳] *The Neon Demon* (2016).



[↳] *A Quiet Place* (2018).



[↳] *Crimson Peak* (2015).



[↳] *Last Night in Soba* (2021).



[↳] *It* (2017).



[↳] *The Skin I Live In* (2011).



[↳] *The Cabin in the Woods* (2011).

ESEMPI: ILLUMINAZIONE



[↳] *Last Night in Soba* (2021).



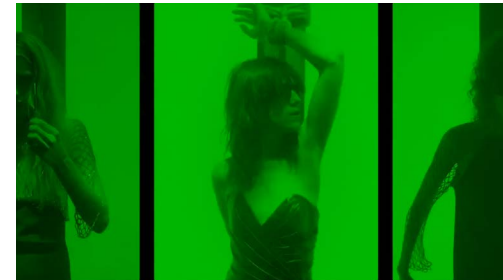
[↳] *The Shallows* (2016).



[↳] *A Quiet Place* (2018).



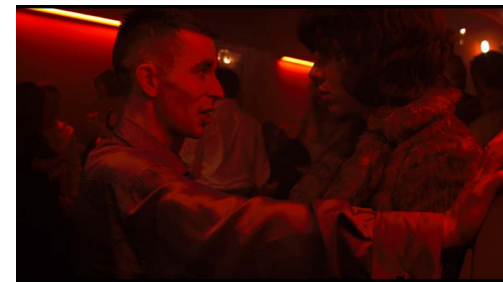
[↳] *Crimson Peak* (2015).



[↳] *Lux Aeterna* (2019).



[↳] *X* (2022).



[↳] *Under the Skin* (2013).



[↳] *The Neon Demon* (2016).

6.6.2 Filmico

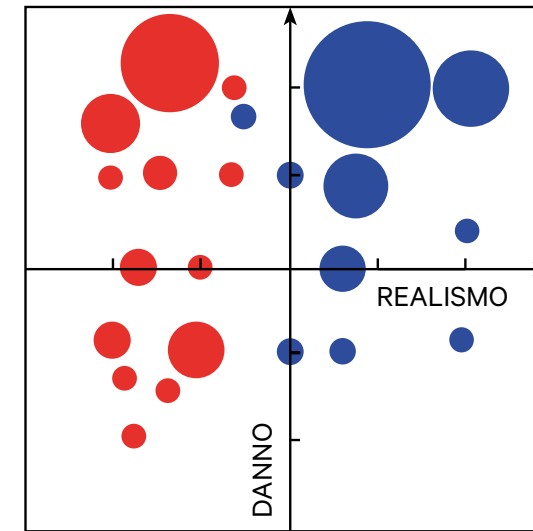
Anche gli elementi filmici, nella sezione D della scheda, sono stati presi in esame alla ricerca di differenze e ricorsività nel trattamento della violenza per le vittime maschili e femminili.

REALISMO

Il primo aspetto da analizzare riguarda la colonna del *realismo*, che indica il rapporto tra l'alterazione fisica recata sul corpo della vittima e la sua rappresentazione visiva sullo schermo. Sono stati sommati i dati provenienti da tutte le schede visive e fatta una media per ciascun parametro. Il *danno* recato risulta maggiore per le vittime maschili, verso cui sono quindi inflitte violenze più letali e critiche. Invece, per quanto riguarda il *realismo*, i numeri sono nettamente più bassi per le vittime femminili, soprattutto nel parametro del *viso*, che nella maggior parte dei casi risulta intonso, come se la violenza non fosse mai avvenuta, e il parametro del *sangue*, che risulta artefatto e il cui colore, quantità e disposizione non sono quasi mai realistici: ciò trasforma il sangue da segnale di violenza a un elemento quasi decorativo sul corpo della vittima, facente parte della composizione filmica e cinematografica. Il trattamento grafico delle lesioni è fondamentale per identificare il corpo sullo schermo come il risultato di una avvenuta violenza, e invece nella maggior parte dei casi dei corpi senza vita femminili troviamo dei manichini plastici per rendere l'immagine esteticamente piacevole.

A destra un grafico cartesiano che mostra la distribuzione delle scene di violenza femminile e maschile in base al realismo e al danno recato. Le vittime femminili si pongono nella parte sinistra del grafico, con un realismo basso, mentre quelle maschili nella parte destra.

T.15 DISTRIBUZIONE SCENE DI VIOLENZA IN BASE AL REALISMO



FRAMING

Il secondo oggetto d'analisi filmica è il *framing*, l'incorniciamento della violenza all'interno dell'inquadratura attraverso la dinamica di inclusione-esclusione. Si è valutato il livello di *framing* dell'azione violenza rispetto al genere. In particolare, il risultato, su una scala da 1 a 5¹⁴⁸, per le vittime femminili è 4,2, per cui la violenza è quasi sempre *on-screen* e rientra nell'inquadratura occupandone gran parte; per le vittime maschili invece il risultato è 2,3, per cui la violenza appare spesso *off-screen*, oppure quando è nello schermo ne occupa una piccola parte o non è totalmente visibile a causa di oggetti che ne impediscono la visione, oppure per condizioni di illuminazione molto basse. Per quanto riguarda il numero di inquadrature dedicate ai corpi senza vita o ai corpi mutilati, la media dei corpi femminili è di 16 *inquadrature* per ciascuna violenza, mentre per i corpi maschili è di 4 *inquadrature* per violenza, ovvero il quadruplo. Questo vuol dire che in media ciascun corpo femminile dopo o durante una violenza viene inquadrato circa 16 volte, che sia con inquadrature differenti (come la scena della piscina in *The Neon Demon*) o che sia la stessa inquadratura reiterata numerose volte durante la scena (come i numerosi primi piani in *The Autopsy of Jane Doe*). Il *framing* della violenza e le inquadrature ci dicono come le violenze maschili passano spesso in secondo piano, avvenendo fuori dall'inquadratura o camuffate da elementi profilmici, mentre quelle femminili sono spettacolarizzate, attraverso la reiterazione del risultato della violenza con numerose inquadrature sul corpo senza vita o sul volto della vittima.

T.14 DANNO E REALISMO VISIVO DELLA VIOLENZA IN BASE AL GENERE

DANNO (degree of harm)

Nulla ●●●●● Critico

DANNO (degree of harm)

Nulla ●●●●● Critico

REALISMO

↳ Lesioni Fittizie ●●●●● Reali

REALISMO

↳ Lesioni Fittizie ●●●●● Reali

↳ Viso Intonso ●●●●● Mutilato

↳ Viso Intonso ●●●●● Mutilato

↳ Corpo Intonso ●●●●● Mutilato

↳ Corpo Intonso ●●●●● Mutilato

↳ Sangue Artefatto ●●●●● Reale

↳ Sangue Artefatto ●●●●● Reale

[148] I parametri numerici relativi al framing e al numero di inquadrature sono stati esplicitati nel capitolo 6.3.2.

INQUADRATURE

Il terzo aspetto filmico preso in analisi è la creazione, scelta e gestione delle *inquadrature* durante le scene di violenza. I risultati mostrano come per le vittime femminili si siano utilizzate le inquadrature estranianti che determinano le «*immagini-fuochi d'artificio*» (Rondolino 1995/2018) mostrate a inizio capitolo, che invece non vengono utilizzate per le violenze maschili. Per riprendere i corpi femminili senza vita vengono predilette le oggettive irreali, che assumono un punto di vista estraniante, quello zenitale, che sancisce l'onnipotenza dello sguardo dello spettatore, poiché si tratta di un punto di vista non raggiungibile diegeticamente: dall'alto i corpi femminili appaiono ancora più distanti dallo spettatore.

Inoltre, queste oggettive irreali vengono alternate con primi piani che si concentrano sull'assenza di vita del volto: visi ancora perfettamente intonsi, con il trucco ancora intatto e il sangue artefatto accuratamente disposto sul viso come fosse parte del trucco. A volte questi primi piani coincidono proprio con ciò che vede il carnefice, assumendo la funzione di soggettiva: la vittima è vista dall'alto verso il basso, con la mano o il braccio maschile o la sua arma che si intravedono nell'inquadratura, per cui si facilita l'assunzione del suo punto di vista. Infine vengono mostrati i dettagli della violenza a livello ipertrofico con dei *close-up* sul corpo, che rimane sempre avvenente e mostra le sue forme alla cinepresa. Sangue, ferite e lesioni non ostacolano una rappresentazione determinata dallo sguardo maschile, per cui si prediligono i dettagli di labbra, seno, occhi e mani.

MONTAGGIO

Dal punto di vista del montaggio anche qui si sono registrati risultati divergenti: le inquadrature per le vittime femminili risultano più dinamiche, con la maggior presenza di movimenti di macchina, uso di angolazioni, carrellate e zoom per dare dinamicità all'immagine; inoltre anche il ritmo è più elevato, con un maggior numero di tagli per minuto, il che vuol dire più inquadrature e più *engagement* visivo con lo spettatore¹⁴⁹. Infatti, nella raccolta dei parametri delle schede visive la dinamicità delle inquadrature, con un numero da 1 a 5, risulta intorno a 3.2 per le violenze femminili, mentre per quelle maschili 2.1, il che significa che quest'ultime sono più statiche, presentandoci la violenza da un punto di vista fisso. Anche il ritmo del montaggio, sempre in una scala da 1 a 5, risulta per le violenze femminili con una media di 3.2, mentre per quelle maschili siamo intorno ai 2.3. Le scene dinamiche femminili sono quindi più coinvolgenti e dinamiche rispetto a quelle maschili.

[149] Secondo Rondolino (1995/2018:244), la tendenza nel cinema contemporaneo ad effettuare un montaggio più serrato è dovuto alla volontà di coinvolgere maggiormente lo spettatore su un piano sensoriale per coinvolgerlo in quello che chiama «gioco di attrazioni». Invece, un montaggio più lento e le inquadrature statiche perdono facilmente l'attenzione dello spettatore odierno, soprattutto nelle fasce di pubblico giovanile, abituato alla fruizione veloce di contenuti dinamici.

ESEMPI: OGGETTIVA IRREALE



[↳] *Crimson Peak* (2015).



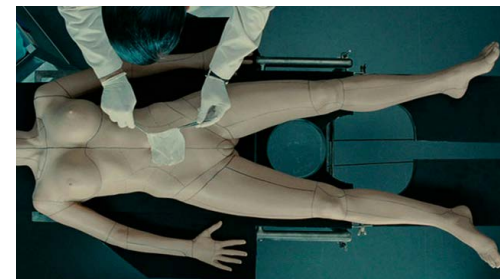
[↳] *The Neon Demon* (2016).



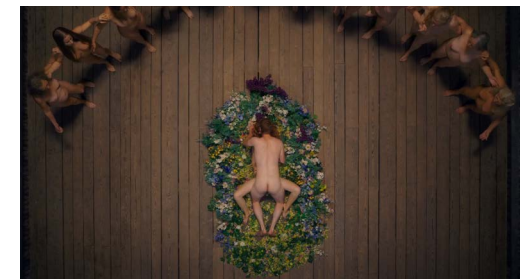
[↳] *The Autopsy of Jane Doe* (2016).



[↳] *The House that Jack Built* (2018).



[↳] *The Skin I Live In* (2011).



[↳] *Midsommar* (2019).



[↳] *Climax* (2018).



[↳] *A Cure for Wellness* (2016).

ESEMPI: DETTAGLIO IPERTROFICO



[↳] *Revenge* (2017).



[↳] *The Skin I Live In* (2011).



[↳] *Split* (2016).



[↳] *Revenge* (2017).



[↳] *The Autopsy of Jane Doe* (2016).



[↳] *X* (2022).



[↳] *The Shallows* (2016).



[↳] *A Quiet Place* (2018).

ESEMPI: PRIMI PIANI



[↳] *Climax* (2018).



[↳] *The Skin I Live In* (2011).



[↳] *The Autopsy of Jane Doe* (2016).



[↳] *Revenge* (2017).



[↳] *The House that Jack Built* (2018).



[↳] *Carrie* (2012).

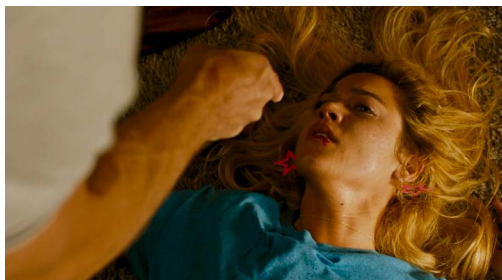
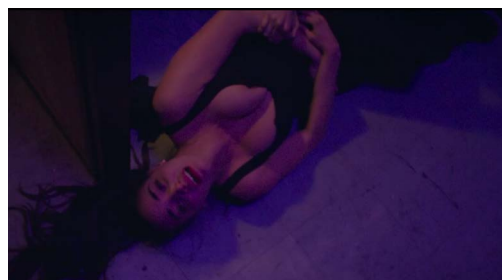


[↳] *Last Night in Soba* (2021).



[↳] *The Neon Demon* (2016).

ESEMPI: SOGGETTIVA

[↪] *Revenge* (2017).[↪] *Evil Dead* (2013).[↪] *Carrie* (2012).[↪] *Under the Skin* (2012).[↪] *The Skin I Live In* (2011).[↪] *Climax* (2018).[↪] *Don't Breathe* (2018).[↪] *The Witch* (2015).

SONORO

A livello sonoro, nelle scene analizzate notiamo un'ulteriore discrepanza tra le scene di violenza maschili e quelle femminili: se per le prime raramente viene utilizzato un tappeto sonoro, lasciando quindi la scena sostanzialmente silenziosa o con i soli rumori diegetici di fondo, per le violenze femminili invece prevale un utilizzo maggiore della musica, che sia *intradiegetica*, quindi provenendo direttamente dalla scena attraverso radio o televisioni, oppure *extra-diegetica*, quindi essendo al di fuori dello spazio sonoro dei personaggi. In particolare, sono due essenzialmente le tendenze di utilizzo musicale per le vittime femminili: la musica elettronica, sincopata e coordinata al montaggio frenetico, e la musica classica, con un ampio uso di archi che generano un'atmosfera tesa. In ogni caso, lo spettatore durante le scene di violenza femminile sarà avvolto e coinvolto dalla musica, facendo passare in secondo piano la violenza¹⁵⁰.

Un altro elemento chiave del sonoro e delle scene di violenza è l'utilizzo espressivo delle *urla* del personaggio nel subire le azioni violente: anche in questo caso è asimmetria. Infatti, nelle scene maschili analizzate, soltanto nel 35% erano presenti urla del personaggio di fronte o durante la violenza, al contrario delle scene femminili, la cui percentuale arriva al 100%. Inoltre, su una scala da 1 a 5 per *intensità di urla*, la media femminile è il 4.3, mentre quella maschile è di 2.2. Questo non è nulla di nuovo in quanto, come evidenziato nel capitolo 3.2, la figura della *scream queen*, attrici particolarmente brave a urlare, è tuttora molto diffusa e costante nei film horror, dove invece manca la figura dello *scream king*: le morti avvengono o troppo presto, a tal punto che la vittima maschile non fa in tempo neanche a reagire che viene uccisa, oppure si mostra imperturbabile di fronte alla violenza incombente e di fronte al dolore.

RIFERIMENTI SESSUALI

Infine, la presenza di *riferimenti sessuali* anche qui si è rivelata nettamente differente tra vittime maschili e femminili. Nell'80% delle scene di violenza contro personaggi femminili c'era almeno un riferimento sessuale, attraverso *voyeurismo*, *bacio*, *contatto intimo* o *rapporto sessuale*; e di questa percentuale, il 40% coinvolgeva più di un riferimento sessuale, mostrando quindi più forme allo stesso momento, a volte anche tutti e quattro nella stessa scena. Inoltre, il 76% dei personaggi femminili coinvolti in queste scene mostrava qualche forma di nudità (parziale o totale) durante l'atto violento; addirittura il 38% di queste mostrava una nudità totale del corpo. Le percentuali si ribaltano se si prendono

[150] Come ricorda Rondolino (1995/2018:), il suono invita lo spettatore a uno sguardo selettivo, dirigendo la sua attenzione su un elemento piuttosto che un altro. Si parla addirittura di «*effetto videoclip*» per quando prevale la dimensione sonora su quella visiva, anche perché, a differenza di quella visiva, lo spettatore non può sottrarsi dalla dimensione sonora.

in considerazione le vittime maschili, per cui nessuna scena presentava alcun riferimento sessuale, mentre soltanto il 4% delle scene presentava una forma di nudità, peraltro una nudità parziale.

I corpi femminili anche durante o dopo le violenze appaiono nudi, disponibili sessualmente, avvenenti per lo spettatore maschile e le sue fantasie. Le ferite e il sangue coprono corpi perfettamente levigati, giovani, conformi ai canoni femminili dominanti nella società moderna, relegando la donna a una totale passività. A volte basta anche un dettaglio per connotare sessualmente un corpo femminile, oltre che all'eposizione di organi sessuali: per esempio basta una scarpa col tacco rimasta sul piede di un cadavere brutalmente ucciso per rimandare a un elemento feticistico. L'inserimento in un frame sessuale determina un forte connubio tra sesso e violenza, che diventa così un'altra forma di occultamento della violenza, che, nel momento in cui viene connotata sessualmente, genera un effetto di anestesia nei confronti dello spettatore maschile¹⁵¹.

ESEMPI: I CORPI FEMMINILI SENZA VITA



[↳] *The House that Jack Built* (2018).



[↳] *It Follows* (2014).



[↳] *The Autopsy of Jane Doe* (2016).



[↳] *The Neon Demon* (2016).

[151] Cfr. Sapolsky, B.S., Molitor, F., Luque, S. (2003), *Sex and Violence in Slasher Films*, in *Journalism & Mass Communication Quarterly*, Vol. 80.

6.7 Le violenze patinate negli horror

Il lavoro di analisi visiva testimonia l'asimmetria di trattamento visivo nella rappresentazione della violenza tra le figure femminili e quelle maschili. Negli scorsi paragrafi sono state esemplificate tutte le tecniche di occultamento della violenza contro le figure femminili nel cinema horror: data l'impossibilità di dimostrare effettivamente se la violenza viene effettivamente rimossa per lo spettatore durante le violenze, poiché servirebbero evidenze psicologiche e cognitive, ciò che un designer della comunicazione può fare è evidenziare le modalità, le tecniche e gli strumenti con cui le immagini cinematografiche vanno a compiacere lo sguardo maschile, trasformando la violenza in uno spettacolo, che è anche, a causa della ricerca della qualità visiva, uno spettacolo esteticamente gradevole, non del tutto disturbante, ma per certi versi seducente. E queste tecniche sono appunto date dalla messa in scena profilmica, dalla scelta delle inquadrature, dal movimento della cinepresa, dalla durata delle scene, dalla tipologia di violenza inflitta, dalla connotazione sessuale e la nudità dei corpi, dalla presenza di elementi voyeuristici e così via.

Infatti, nelle scene con vittime femminili gli artifici della messa in scena e gli strumenti della post-produzione agiscono come *agenti di occultamento della violenza di genere*, contribuendo alla creazione delle *immagini-fuochi d'artificio* al fine coinvolgere lo spettatore in un gioco di attrazioni, sovrastandolo di stimoli sensoriali con i movimenti di macchina, la spettacolarità dell'inquadratura, la frenesia e rapidità del montaggio, la ricchezza del sonoro. L'intento di queste immagini è quello di colpire lo spettatore con un pezzo di bravura, di catturarlo con un *surplus* di spettacolarità, puntando su un coinvolgimento di tipo fisico e cognitivo, anche se il soggetto della rappresentazione è pura violenza.

In queste immagini la figura femminile viene umiliata, degradata per un piacere sadico dello spettatore maschile, che viene intrattenuto nel vedere della violenza agita. Le violenze contro le donne risultano, rispetto a quelle maschili, più lunghe in minutaggio, con un maggior numero di inquadrature, un montaggio più accattivante e frenetico, e con un maggior spettro e varietà di azioni violente nei loro confronti.

La brutalità degli atti rappresentati viene però camuffata dalla qualità formale e dall'estetica delle immagini, che spettacolarizzano e legittimano la violenza di genere attraverso un processo di *anestetizzazione*, una rimozione graduale del dolore che distoglie l'attenzione dalla sofferenza femminile. Così, le vittime sono mostrate placide nell'ostensione delle loro ferite con espressioni pacate o addirittura ammiccanti, senza mostrare alcun segno di sofferenza o violenza: d'altronde, è un sinonimo di massima espressione della femminilità saper accettare la violenza e persino la morte rimanendo sempre sexy e attraente (Magaraggia 2017). Troviamo così le immagini

dei cadaveri femminili dall'elevata costruzione formale, in cui la figura femminile, completamente inerte, appare privata della sua personalità, della sua capacità di azione, venendo ridotto a mero corpo, paragonabile a una bambola o a un manichini per postura e sembianze, diventando riflesso e misura del totale dominio maschile, oggetti su cui lo spettatore può disporre a proprio piacimento: espressioni facciali riposate, pose plastiche, ferite irreali, viso intonso e sangue artefatto.

La costruzione visiva è funzionale a questo assoggettamento grazie all'onnipotenza dello sguardo dello spettatore, attraverso oggettive irreali, dettagli ipertrofici, primi piani che astraggono la violenza dal contesto e soggettive che fanno coincidere il punto di vista spettatoriale con quello maschile del carnefice. Queste immagini, esteticamente curate e costruite con estrema precisione, invitano quasi a uno *sguardo necrofilo*, poiché anche il corpo, sessualmente connotato e influenzato dalla presenza dello sguardo maschile, diventa oggetto del desiderio feticista, ulteriormente rafforzato dalla stratificazione dello sguardo attraverso la presenza di elementi voyeuristici, come macchine fotografiche o binocoli, che accentuano l'atto del guardare. I corpi vengono scomposti dall'immagine cinematografica a livello anatomico, verso inquadrature di dettagli (occhi, bocca, ferite, sangue che cola), con una componente sessuale sempre presente, o addirittura durante/dopo un rapporto sessuale.

Tutto ciò non avviene per i personaggi maschili, che muoiono *off-screen* o in condizioni di non totale visibilità; oppure, quando la loro morte è mostrata direttamente, l'effetto è così doloroso da restituire tutto l'orrore della violenza, scongiurando qualsiasi forma di compiacimento voyeuristico o estetizzazione.

Capitolo 7

PILLOLE ANTI-ANESTESIA: PER UNA VIOLENZA PIÙ CONSAPEVOLE

«L'uso del montaggio di materiale preesistente come strumento analitico per studiare il significato culturale di determinate immagini e forme di visione si struttura una forma di conoscenza che vede nella disposizione spazio-temporale delle immagini un elemento poetico, iconologico e culturologico fondamentale»
(Pinotti 2016: 102).

Data la varietà e complessità dei temi emersi durante l'analisi visiva, è risultata necessaria una traduzione degli elementi emersi durante la fase analitica attraverso un *medium audio-visivo* in grado di restituire la ricchezza del materiale raccolto in maniera sintetica e funzionale alla ricezione di un preciso messaggio. Per questo motivo si è scelto il formato di *pillole video*, montaggi di immagini in movimento provenienti dal campione di analisi, prelevate dai loro contesti di riferimento e montate secondo relazioni visive e tematiche, in modo che da integrare e supportare le conclusioni dell'analisi visiva, sia sintetizzandone i risultati, sia fungendo come strumento di sensibilizzazione e consapevolizzazione rispetto ai fruitori di immagini.

Al fine di restituire in modo efficace i temi, sono stati categorizzati i dati significativi e individuate tre categorie principali che concorrono alla generazione delle violenze patinate negli horror: *estetizzazione*, *sessualizzazione* e *spettacularizzazione*, affrontate più nello specifico nelle pagine successive. Si chiamano pillole poiché da un lato rappresentano una forma breve e rapida di contenuto che permette di affrontare ciascuno dei temi emersi, in modo da dare una visione più completa sul panorama dell'horror. Sono *contro un'anestesia* poiché lo scopo è evitare quell'anestesia visiva dello spettatore quando si trova di fronte alle scene di violenza. Da qui il claim ricorrente *Risvegliamoci*, che compare in ciascuna pillola: i video vogliono rendere più consapevole lo spettatore su ciò che sta guardando, sui codici che assorbe e assimila inconsciamente e risvegliarlo dall'anestesia visiva.

A livello visivo ed espressivo i tre video, ciascuno della durata di un minuto circa, sono costruiti secondo la figura retorica del *climax*, per cui le immagini si accumulano e susseguono sempre più tese e violente generando, grazie al crescendo delle tracce audio, un momento di *apice* della violenza, che si risolve con il messaggio finale.

A livello retorico e testuale, ciascuna pillola si apre con il titolo del video che introduce il tema, fornendone la chiave di lettura, e si chiude con un duplice messaggio: il primo indica un dato oggettivo emerso dalla raccolta analitica e l'altro è una frase dedicata allo spettatore, fornendone uno spunto di riflessione.

7.1 Risvegliamoci: è violenza patinata

OBIETTIVO

Esemplificare e rendere evidente l'immaginario di genere femminile durante le scene di violenza, tramite la reiterazione delle immagini violente, il cui susseguirsi rende evidente il meccanismo di occultamento della violenza, svegliando lo spettatore dall'anestesia visiva.

La costruzione del montaggio è sostenuta in chiusura al video dalla presentazione del dato di estetizzazione, raccolto durante l'analisi, a sostegno del messaggio che si intende mandare.

STRUTTURA

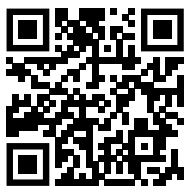
La prima parte del video è costituita dal susseguirsi in intermittenza di primi piani e corpi femminili nelle scene pre-violenza. In seguito, al crescere della tensione e del ritmo del tappeto sonoro, le scene si fanno sempre più violente ed esplicite, alternando dettagli di volti e corpi, per culminare poi nel susseguirsi dei corpi senza vita in una visione d'insieme.

CHIUSURA

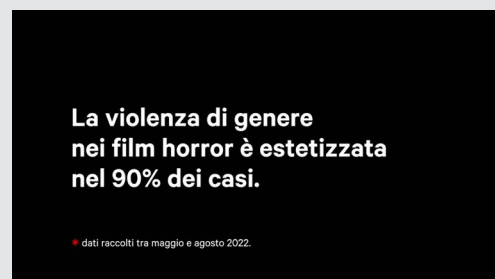
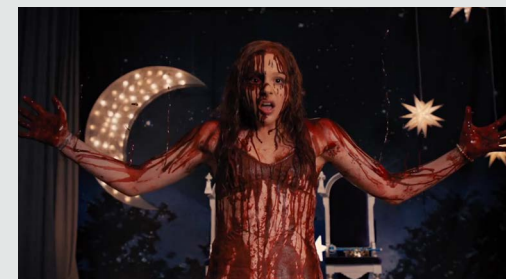
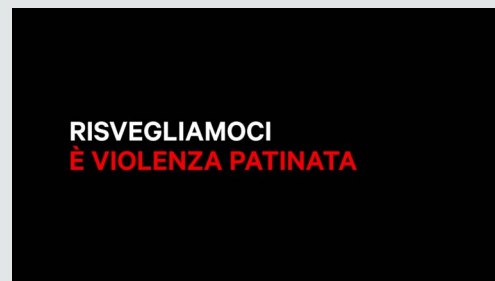
- > «La violenza di genere nei film horror è estetizzata nel 90% dei casi.»
- > «Risvegliamoci: la violenza di genere non è glamour.»

DURATA

1 min 15 sec



[←] Guarda il video.



7.2 Risvegliamoci: è ipersessualizzazione

OBIETTIVO

Esplicitare la presenza dello sguardo maschile nella creazione delle immagini di violenza verso le vittime femminili, costantemente oggettivate e sessualizzate, attraverso nudità e presentazione del corpo femminile, avvenute anche quando privo di vita, al fine di rendere questo meccanismo conscio nello spettatore, per evitare il rischio di unire sesso e violenza.

STRUTTURA

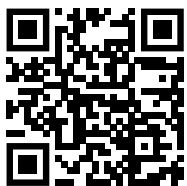
La prima parte del video si concentra su inquadrature di dettaglio dei corpi femminili, in diversi gradi di nudità, e su inquadrature di *voyeurismo* e feticismo, determinate dalla presenza dello sguardo maschile. Successivamente nell'accrescere del *climax* le inquadrature, sempre di dettaglio, si fanno sempre più violente e insanguinate, ma l'oggettivazione rimane la stessa anche durante le scene di violenza.

CHIUSURA

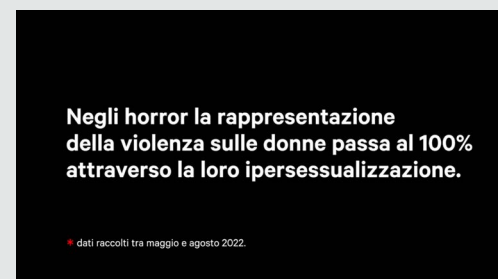
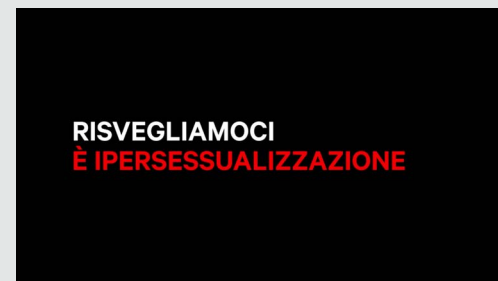
- > «Negli horror la rappresentazione della violenza sulle donne passa al 100% attraverso la loro ipersessualizzazione.»
- > «Risvegliamoci: la violenza di genere non è sexy.»

DURATA

1 min 09 sec



[←] Guarda il video.



7.3 Risvegliamoci: è dissimmetria

OBIETTIVO

Risvegliare lo spettatore dall'anestesia visiva tramite l'accostamento di scene di violenza contro personaggi e maschili e femminili, rendendo esplicita a livello audiovisivo, tramite l'uso di *split screen* e di montaggio differito, la dissimmetria di trattamento tra i due generi. La confusione iniziale dello spettatore dovuta alla struttura del video viene rilasciata in chiusura al video, con la presentazione del dato relativo alla lunghezza delle scene, tre volte maggiore per le vittime femminili.

STRUTTURA

La dissimmetria in base al genere si riflette anche nella struttura del video, sia a livello spaziale, in quanto il video è diviso in uno *split screen* in cui le vittime femminili che occupano tre volte più spazio di quelle maschili, e sia a livello temporale, in cui la porzione femminile dura tre volte più di quella maschile, la quale invece compare solo per un breve istante sullo schermo.

CHIUSURA

> «Negli horror la persistenza sullo schermo delle vittime femminili supera di 3 volte quella maschile.»

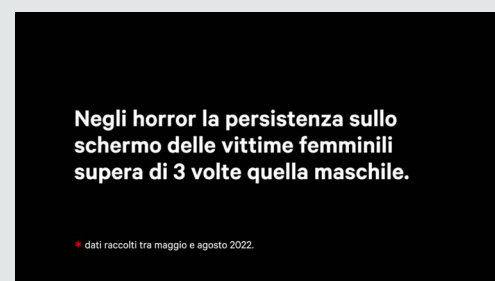
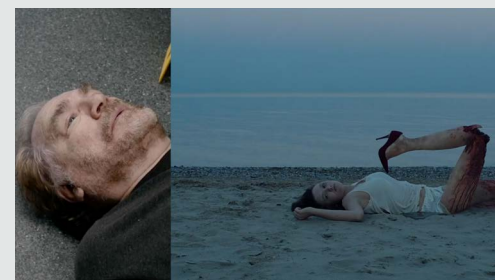
> «Risvegliamoci: la violenza di genere non è uno spettacolo.»

DURATA

1 min 05 sec



[←] Guarda il video.



Conclusioni

Il lavoro di ricerca svolto in questa tesi testimonia come le tecniche e gli strumenti della messa in scena nelle immagini di violenza nei film horror vada a trattare in maniera asimmetrica le vittime maschili e quelle femminili, per cui nel secondo caso prevale la ricerca formale della dimensione estetica e seducente dell'immagine cinematografica.

Avendo illustrato come la composizione del pubblico del cinema horror comprenda principalmente la fascia adolescenziale e in maggioranza maschile, si comprende quindi la crucialità della rappresentazione della violenza e dei modelli di maschile e femminile. Si è anche illustrato, con gli studi che analizzano il rapporto tra violenza e rappresentazione, come l'esposizione alla violenza influenzi la percezione nell'individuo della gravità e dell'entità del fenomeno della violenza di genere. Anche perché l'horror, per quanto ci presenti delle situazioni estreme e fuori dall'ordinario, fa riferimento alle paure e fantasie umane più profonde e dunque anche il trattamento della figura femminile riflette una certa visione del genere. Seppur non domini più il modello femminile bidimensionale del cinema horror tradizionale, ancora in quello odierno prevale una raffigurazione del corpo femminile oggettivata e sessualizzata per il piacere maschile, anche dopo o durante l'atto di violenza, con un trattamento delle ferite, del corpo mutilato e del sangue estremamente artefatto.

Questo processo di oggettivazione è ulteriormente rafforzato dalle scelte cinematografiche, sia a livello filmico che a livello profilmico, volte a stupire lo spettatore per la ricercatezza delle inquadrature, per i movimenti di macchina e per la frenesia del montaggio. Tutti gli elementi della messa in scena sono volti alla valorizzazione estetica dell'immagine, per cui la violenza di genere si trasforma in uno spettacolo per l'intrattenimento maschile. Il problema di questa rappresentazione, oltre al fatto che è la più diffusa se non l'unica per le vittime femminili, è che presenta uno squilibrio rispetto alle vittime maschili, che non subiscono lo stesso trattamento visivo. L'approccio della cultura visuale ha aiutato a comprendere a fondo il funzionamento delle immagini, il processo di trattazione del loro significato durante la fruizione e il loro ruolo sociale e culturale.

I risultati di questa indagine sono poi stati comunicati con una serie di pillole video anti-anestesia, progettati a partire dalle criticità individuate con l'analisi visiva al fine di tradurre visivamente i dati emersi, con l'obiettivo di elementi critici con cui approcciarsi alle immagini di violenza in un'ottica di consapevolezza visiva.

Una prospettiva di sviluppo ulteriore di questo lavoro dovrebbe essere innanzitutto quella di allargare il bacino di analisi sui film horror

al fine di comprendere quanto questo tipo di rappresentazione sia radicata nel genere, oltre che ampliare il numero di scene analizzate nella loro totalità per avere i dati completi. Inoltre, un secondo sviluppo potrebbe essere effettivamente una fase di verifica delle immagini di violenza con un campione di persone per analizzare l'impatto che queste immagini hanno sulla percezione della violenza, così da poter verificare sul campo se quelle in cui la ricerca formale è elevata vengono percepite come meno violente o assumono una connotazione differente.

Ringrazio la Professoressa Bucchetti per essere stata una figura fondamentale non soltanto durante questi mesi di lavoro di tesi, ma in generale durante tutto il percorso di Politecnico, soprattutto per avermi trasmesso la passione e la sensibilità per le tematiche di genere. Ringrazio anche la mia correlatrice Francesca Casnati per la costante disponibilità e l'aiuto fornito.

A Irene, Martina, Giada, Valentina e Giulietta. Grazie per aver reso il Politecnico un posto felice fin dal giorno uno. Ho nostalgia di ogni minuto passato a lavorare con voi, comprese le notti passate insonni per finire i nostri progetti.

Alle mie amiche Eleonora, Gaia e Arianna. Grazie per essere delle costanti ineludibili nel tempo, la mia equazione non funzionerebbe senza la vostra presenza.

Infine, un grazie di cuore alla mia famiglia. Ai miei genitori, per avermi dato gli strumenti per sentirmi libero di esplorare ogni mia capacità. A mia sorella, che ho sempre guardato con ammirazione da che ho ricordo.

Questo è per Alessandro e per la tua infinita forza che mi ha sorretto fino ad oggi.

Bibliografia

Addison, J. (2002), *Il piacere dello sgradevole*, in Sertoli, G. (cur.) *I piaceri dell'Immaginazione* (pp. 55-58), Firenze: Aesthetica, originariamente pubblicato nel 1717.

Anderson, C.A., Bushman, B.J. (2002), *The Effects of Media Violence on Society*, in Science, Vol. 295, issue 4454, 237-279.

Aumont, J. (2007), *L'immagine*, Torino: Lindau.

Barthes, R. (2003), *La camera chiara. Note sulla fotografia*, Torino: Einaudi, originariamente pubblicato nel 1980.

Bantinaki, K. (2012), *The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion*, in The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 70, No. 4, 384-392.

Baudrillard, J. (1995), *Della Seduzione*, Milano: Es.

Baudrillard, J. (2001), *Simulacra and Simulations*, in Poster, M. (Ed.) *Jean Baudrillard Selected Writings* (pp. 166-184), Stanford: Stanford Press, originariamente pubblicato nel 1981.

Baule, G. & Bucchetti, V. (Eds.), (2012), *Anticorpi comunicativi. Progettare per la comunicazione di genere*, Milano: FrancoAngeli.

Bellini, M. (2008), *L'orrore nelle arti. Prospettive estetiche sull'immaginazione del limite*, Roma: Lucisano.

Bellour, R. (2005), *L'analisi del Film*, Torino: Kaplan, originariamente pubblicato nel 1979.

Benjamin, W. (2014), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Roma: Einaudi, originariamente pubblicato nel 1936.

Berger, J. (2002), *Questione di sguardi*, Milano: Il Saggiatore, originariamente pubblicato nel 1972.

Bergstrom, J. (1979), *Enunciation and Sexual Difference*, in Camera Oscura 3-4, 33-69.

Bertetto, P. (2012), *Introduzione alla storia del cinema*, Torino: UTET Università.

Berti, I. (2015), *Le metamorfosi di Circe: dea, maga e femme fatale*, in Status Quaestionis, 1(8), 110-140.

Bourdieu, P. (1988), *Il dominio maschile*, Milano: Feltrinelli.

Bucchetti, V. (2021), *Cattive immagini. Design della comunicazione, grammatiche e parità di genere*, Milano: FrancoAngeli.

Bucchetti, V. & Casnati, F. (Eds.), (2022), *Tracce di iper-in-visibilità. Rappresentazione e disparità di genere: uno sguardo sulla quotidianità*, Milano: FrancoAngeli.

Buchwald, E. (1993), *Transforming a Rape Culture*, Minneapolis: Milkweed.

Buck-Morss, S. (1992), *Aesthetics and Anaesthetics*, in October, Vol. 62 (Autumn 1992), 3-41.

Burke, E. (1992), a cura di Sertoli G. e Miglietta G., *Inchiesta sul Bello e il Sublime*, Aesthetica, Palermo, originariamente pubblicato nel 1757.

Calvesi, M. (1999), *Storia della Seduzione*, Palermo: Sellerio.

Cantarella, E. (2019), *Gli Inganni di Pandora*, Milano: Feltrinelli.

Carbone, F. (2016), *Il colore nella caratterizzazione del genere cinematografico: Analisi cromatico-comparativa dei manifesti dei film con approccio semiotico-sperimentale* [tesi di laurea magistrale, Politecnico di Milano].

Carroll, N. (1990), *The Philosophy of Horror*, New York: Routledge.

Casetti, F. (2001), *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano: Bompiani.

Catelli, D. (1996), *Ciak si trema. Guida al cinema horror*, Roma: Theoria.

Connell, R. (2013), *Uomini, maschilità e violenza di genere*, in Magaraggia, S., Cherubini, D. (cur.), *Uomini contro le donne?*, Novara: De Agostini.

Cousins, M. (2018), *Storia dello Sguardo*, Milano: Il Saggiatore.

Cowan, G., O'Brien, M. (1990), *Gender and survival vs. death in slasher film: a content analysis*, in Sex Roles, 23, 187-196.

Clover, C.J. (1987), *Her body, himself: Gender in the slasher film*, in Representations, No. 20, Special Issue: Misogyny, Misandry, and Misanthropy (Autunno, 1987), 187-228.

Creed, B. (1993), *The Monstrous Feminine*, Londra: Routledge.

Cristaldi, F. (2006), *Nazioni unite e politiche di genere: Un processo in via di sviluppo*, in Bollettino della Società geografica italiana, XI, p. 849.

Debord, G. (1997), *La Società dello Spettacolo*, Milano: Baldini&Castoldi, originariamente pubblicato nel 1967.

- Debray, R. (1992), *Vita e morte dell'immagine*, Arezzo: Magonza.
- Dillman, J.C. (2014), *Women and Death in Film, Television, and News: Dead but Not Gone*, Londra: Palgrave Macmillan.
- Dino, A. (2021), *Femminicidi a processo. Dati, stereotipi e narrazioni della violenza di genere*, Milano: Meltemi.
- Doane, M.A. (1982), *Film and the Masquerade: Theorizing the Female Spectator*, in *Screen*, Volume 23, Issue 3-4 Sept/Oct, 74-88.
- Duncan, P. (cur.). (2009), *Cinema Horror*, Modena: Taschen.
- Eisner, L. (1983), *Lo schermo demoniaco*, Roma: Editori Riuniti.
- Faraci, L. (2018), *Narrazione e occultamento della violenza di genere. La comunicazione sociale: progetti, linguaggi, ricorsività*. [tesi di laurea magistrale, Politecnico di Milano].
- Freedberg, D. (2009), *Il potere delle immagini. Reazioni e emozioni del pubblico*, Torino: Einaudi, originariamente pubblicato nel 1993.
- Freud, S. (1991), *Il perturbante*, in *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Torino: Bollati Boringhieri, originariamente pubblicato nel 1919.
- Giomi, E., Magaraggia, S. (2017), *Relazioni brutali: genere e violenza nella cultura mediale*, Bologna: Il Mulino.
- Guerra, M., Gallese, V. (2015), *Lo schermo empatico: cinema e neuroscienze*, Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Hankins, S. (2019), *"Torture the Women": A Gaze at the Misogynistic Machinery of Scary Cinema*, San Diego: Copely.
- Héritier, F. (1997), *Sulla violenza*, Roma: Meltemi.
- Kimmel, M. (2002), *"Che cosa c'entra l'amore? Stupro, violenza domestica e la costruzione dell'uomo"*, in Magaraggia, S., Cherubini, D. (cur.). (2013), *Uomini contro le donne?*, Novara: De Agostini.
- Kristeva, J. (1982), *Powers of Horror: an Essay on Abjection*, New York: Columbia University Press.
- Lenne, G. (1979), *Monster and victim: women in horror film, in Sexual stratagems: the world of women in film*, New York: Horizon Press.
- Lerner, N. (2010), *Music in the Horror Movies. Listening to fear*, Londra, Routledge.

- Linz, D., Donnerstein, E. (1989), *Physiological Desensitization and Judgements About Female Victims of Violence*, in *Human Communication Research*, Vol. 14 No. 4, Summer, 509-522.
- Magaraggia, S., Cherubini, D. (2013), *Uomini contro le donne?*, Novara: De Agostini.
- Marriot, J., Newman, K. (2006), *Horror: The Complete Guide to the Cinema of Fear*, Londra: Andre Deutsch.
- Metz, C. (1975), *Cinema e Psicanalisi. Il significante immaginario*, Venezia: Marsilio.
- Milani, R. (1998), *Il fascino della paura. L'invenzione del gotico*, Milano: Guerini.
- Mirzoeff, N. (2017), *Come vedere il mondo*, Monza: Johan & Levi.
- Muir, J.K. (2011), *Horror Films of the 1990s*, Jefferson: McFarland & Company.
- Mulvey, L. (2006), *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, London, Reaktion.
- Mulvey, L. (2013), *Cinema e Piacere visivo*, Roma: Bulzoni, originariamente pubblicato nel 1975.
- Mulvey, L. (2008), *Lo spettatore possessivo: la Feminist Film Theory nella nuova era tecnologica*, Roma: Bulzoni.
- Murch, W. (2000), *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico digitale*, Torino: Lindau.
- Nancy, J.L. (2002), *Tre saggi sull'immagine*, Napoli: Cronopio.
- Piccone, S., Saraceno, C. (1996), *Genere: la costruzione sociale del femminile e del maschile*, Bologna: Il Mulino.
- Pinotti, A., Somaini, A. (2016), *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Torino: Einaudi.
- Pravadelli, V. (2014), *Le donne del cinema: dive, registe, spettatrici*, Roma: Laterza.
- Romito, P. (2005), *Un silenzio assordante. La violenza occultata su donne e minori*, Milano: Franco Angeli.
- Rondolino, G., Tomasi, D. (2018), *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, Novara: De Agostini, originariamente pubblicato nel 1995.
- Rosenkranz, K., a cura di Barbera, S., *Estetica del Brutto* (1853), Aesthetica, Palermo, 2004

Rubin, G. (1975), *Lo scambio delle donne*, in Piccone, S., Saraceno, C. (cur.). (1996), *Genere: la costruzione sociale del femminile e del maschile*, Bologna: Il Mulino.

Ruspini, E. (2003), *Le identità di genere*, Roma: Carocci.

Saini, A. (2017), *Inferiori. Come la scienza ha penalizzato le donne*, Milano: HarperCollins.

Sapolsky, B.S., Molitor, F., Luque, S. (2003), *Sex and Violence in Slasher Films*, in *Journalism & Mass Communication Quarterly*, Vol. 80.

Sontag, S. (2004), *Sulla fotografia*, Roma: Einaudi, originariamente pubblicato nel 1977.

Tentori, A. (1997), *Dario Argento. Sensualità dell'omicidio*, Alessandria: Falsopiano.

Salerno, A. (2016), *Psicodinamica delle relazioni violente*, in Vaccaro, S. (cur.), *Violenze di genere. Saperi contro*, Milano: Mimesis.

Thompson, A.C. (2001), *The representation and aestheticisation of violence*, University of South Africa: Pretoria.

Skal, D.J. (2001), *The Monster Show*, New York: Farrar Straus & Giroux.

Smuts, A. (2007), *The Paradox of Painful Art*, *Journal of Aesthetic Education* 41, 59-76.

Vaccaro, S. (cur.), *Violenze di genere. Saperi contro*, Milano: Mimesis, 2016.

Volli, U. (2002), *Figure del desiderio. Corpo, testo, mancanza*, Milano: Raffaello Cortina.

Volpato, C. (2011), *Deumanizzazione. Come si legittima la violenza*, Roma: Laterza.

Welsh, A. (2009), *Sex and Violence in the Slasher Horror Movies: A Content Analysis of Gender Differences in the Depiction of Violence*, in *Journal of Criminal Justice and Popular Culture*, January.

Williams, L. (1992), *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, in *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4 (Summer, 1991), 2-13.

Weaver, J., Zillmann, D. (1994), *Effect of Humor and Tragedy on Discomfort Tolerance*, in *Perceptual and Motor Skills*, Vol. 78, Issue 2, 632-634.

Weaver, J.B. (1991), *Are "slasher" horror films sexually violent? A content analysis*, *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 35, 385-393.

Wetmore, K.J. (2012), *Post-9/11 Horror in American Cinema*, Londra: Continuum.

Sitografia

Arnold, T.K. (n.d.), *Three screams for these stars*.

da https://usatoday30.usatoday.com/life/movies/news/2007-04-26-scream-queens_N.htm (ultima consultazione 21 Giugno 2022).

Atwood, K. (2022), *The Golden Age of Slasher Films*.

da <https://reelrundown.com/film-industry/The-Golden-Age-of-Slasher-Films> (ultima consultazione 21 Giugno 2022).

Barber, N. (2018), *Is horror the most disrespected genre?*.

da <https://www.bbc.com/culture/article/20180614-is-horror-the-most-disrespected-genre> (ultima consultazione 5 Agosto 2022).

Bradley, L. (2019), *This Was the Decade Horror Got "Elevated"*.

da <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/12/rise-of-elevated-horror-decade-2010s> (ultima consultazione 18 Maggio 2022).

Buschi, A. (2020), *Breve storia del patinato: dall'arte a Instagram*.

da <https://tracedistudio.it/5609/storia-del-patinato.html>, (ultima consultazione 7 Agosto 2022).

Di Franco, G. (2021), *Il comportamento omicida femminile: le donne serial killer*.

da <https://aipgitalia.org/il-comportamento-omicida-femminile-le-donne-serial-killer/> (ultima consultazione 10 Luglio 2022).

Facts and Figures: ending violence against women (2022).

da <https://www.unwomen.org/en/what-we-do/ending-violence-against-women/facts-and-figures> (ultima consultazione 28 Maggio 2022).

Gasperini, B. (2016), *Sensibilità e stereotipi di genere: le donne sono più emotive?*

da <https://www.psicologia24.it/2016/04/sensibilita-stereotipi-genere/> (ultima consultazione 20 Giugno 2022).

Genres Movie Breakdown 1995-2022 (n.d.).

da <https://www.the-numbers.com/market/genres>, (ultima consultazione 5 Agosto 2022).

Hay, M. (2021), *The frightening connection between horror films and porn*.

da <https://melmagazine.com/en-us/story/horror-films-porn-history>, (ultima consultazione 19 Agosto 2022).

ISTAT (2022), *Il sistema di protezione per le donne vittime di violenza - anni 2020 e 2021*.

da <https://www.istat.it/it/archivio/270509> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

ISTAT (2021), *L'effetto della pandemia sulla violenza di genere*.

da <https://www.istat.it/it/violenza-sulle-donne/speciale-covid-19> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

King, C. (2010), *La storia del Sesso dalla A alla Z - La vagina dentata*.

da <https://www.vice.com/it/article/5gng93/la-storia-del-sesso-dalla-a-alla-z-la-vagina-dentata> (ultima consultazione 9 Luglio 2022).

Kooyman, B. (2014), *The Final Girl Down Under: an American Horror Archetypes*.

da <https://offscreen.com/view/the-final-girl-down-under> (ultima consultazione 22 Giugno 2022).

Korda, C. (2001), *I Like to Watch*.

da <https://www.churchofeuthanasia.org/catalog/video.html>, (ultima consultazione 7 Agosto 2022).

Kushner, D. (2005), *Casualty of Porn*.

da https://web.archive.org/web/20060912141110/http://www.rollingstone.com/news/story/8878187/casualty_of_porn, (ultima consultazione 7 Agosto 2022).

La Colla, S., Corso, R. (n.d.), *Streghe e Stregonerie*.

da [https://www.treccani.it/enciclopedia/streghe-e-stregoneria_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/streghe-e-stregoneria_(Enciclopedia-Italiana)/) (ultima consultazione 9 Luglio 2022).

Le pubblicità-scandalo Relish saranno rimosse (2009).

da <https://it.fashionnetwork.com/news/Le-pubblicita-scandalo-relish-saranno-rimosse.55781.html>, (ultima consultazione 6 Agosto 2022).

Look into Female Representation in Hollywood Hits Over 7 Decades (n.d.).

da <https://www.usdirect.com/resources/female-representation-in-hollywood/> (ultima consultazione 14 Giugno 2022).

Lord, A. (2020), *'Torture the women': How horror's final girls are turning the tables on misogyny*.

da <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/invisible-man-horror-movie-midsommar-witch-final-girls-hitchcock-a9390356.html> (ultima consultazione 20 Giugno 2022).

Martin, N.L. (2019), *(Why) Do You Like Scary Movies? A Review of the Empirical Research on Psychological Responses to Horror Films*.

da <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.02298/full>, (ultima consultazione 4 Agosto 2022).

Measuring the prevalence of online violence against women (2021).

da <https://onlineviolencewomen.eu.com> (ultima consultazione 23 Maggio 2022).

Meletto, B. (2020), *Medusa, l'altra faccia del Bello*.

da <https://barbarainwonderlart.com/medusa-simbologia-significato-rappresentazioni-nell-arte/> (ultima consultazione 29 Giugno 2022).

Mimesi in *Treccani* (n.d.).

da *Treccani*, <https://www.treccani.it/vocabolario/mimesi/>, (ultima consultazione 10 Agosto 2022).

Moody, R. (2022), *Screen Time Statistics: Average Screen Time*.

da <https://www.comparitech.com/tv-streaming/screen-time-statistics/> (ultima consultazione 22 Maggio 2022).

Morris, E. (2007), *Which Came First, the Chicken or the Egg?*

da <https://archive.nytimes.com/opinionator.blogs.nytimes.com/2007/09/25/which-came-first-the-chicken-or-the-egg-part-one/>, (ultima consultazione 10 Agosto 2022).

Nadotti M. (2003), *Enciclopedia del Cinema*.

da https://www.treccani.it/enciclopedia/feminist-film-theory_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/ (ultima consultazione 31 Luglio 2022).

Newman, K. (2020), *Planet terror: the horror of 2020*.

da <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/features/horror-2020-cinema-fears> (ultima consultazione 18 Maggio 2022).

Omicidi volontari e violenza di genere (n.d.).

da <https://www.interno.gov.it/it/stampa-e-comunicazione/dati-e-statistiche/omicidi-volontari-e-violenza-genere> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

Orrore in *Treccani* (n.d.).

da <https://www.treccani.it/vocabolario/orrore/> (ultima consultazione 19 Maggio 2022).

Paoli, M. (2013), *Femminicidio: i perché di una parola*.

da <https://accademiadellacrusca.it/it/consulenza/femminicidio-i-perché-di-una-parola/803> (ultima consultazione 24 Maggio 2022).

Pubblicità choc, tutti contro Dolce & Gabbana (2007).

da <https://www.ilgiornale.it/news/pubblicit-choc-tutti-contro-dolce-e-gabbana.html>, (ultima consultazione 6 Agosto 2002).

Puricella, A. (2019), *Arte rupestre in indonesia: la più antica scena di caccia*.

da https://www.repubblica.it/scienze/2019/12/12/news/arte_rupestre_in_indonesia_la_piu_antica_scena_di_caccia-243252741/, (ultima consultazione 6 Agosto 2002).

Rubin, R. (2020), *Diverse Audiences Are Driving the Horror Box Office Boom*.

da <https://variety.com/2018/film/box-office/horror-movies-study-1202994407/>, (ultima consultazione 5 Agosto 2022).

Russo, G. (2022), *Le donne vengono raccontate ancora male dai giornali*.

da <https://www.liberopensiero.eu/07/03/2022/femminismi/donne-vengono-raccontate-ancora-male-dai-giornali/> (ultima consultazione 3 Giugno 2022).

Saperstein, P. (2022), *Only 7% of Movies in 2021 Featured More Women than Men*.

da <https://variety.com/2022/film/news/womens-roles-2021-films-men-outnumber-lauzen-study-1235204838/>, (ultima consultazione 21 Agosto 2022).

Sarmiento, I. (2017), *Gli aspetti psicologici della violenza sessuale: come e perché agisce lo stupratore?*

da <https://www.stateofmind.it/2017/01/stupratore-violenza-sessuale/> (ultima consultazione 28 Maggio 2022).

Sexist Aggressions in Popular Media (2014).

da <http://www.karanovic.org/courses/mca008/archives/1135>, (ultima consultazione 6 Agosto 2022).

Sontag, S. (2004), *Regarding the Torture of Others*.

da <https://www.nytimes.com/2004/05/23/magazine/regarding-the-torture-of-others.html?pagewanted=all&src=pm> (ultima consultazione 18 Maggio 2022).

Sooke, A. (2016), *Why Caravaggio was as shocking as his paintings*.

da <https://www.bbc.com/culture/article/20161010-why-caravaggio-was-a-shocking-as-his-paintings>, (ultima consultazione 10 Agosto 2022).

Sormani, C. (2022), *Omicidio Carol Maltesi, gli amici: "Geloso e possessivo, non la lasciava libera"*.

da <https://www.ilgiorno.it/legnano/cronaca/omicidio-carol-maltesi-17523266> (ultima consultazione 3 Giugno 2022).

The Bechdel Test statistics (2021).

<https://bechdeltest.com/index.pl/statistics/> (ultima consultazione 14 Giugno 2022).

Tominic, B. (2022), *Romina De Cesare uccisa a coltellate: l'ex fidanzato non accettava la fine della relazione*.

da <https://www.fanpage.it/roma/romina-de-cesare-uccisa-a-coltellate-lex-fidanzato-non-accettava-la-fine-della-relazione/> (ultima consultazione 3 Giugno 2022).

Uccisa a coltellate per strada: confessa l'omicida. Tra i due non ci sarebbero legami (2022).

da <https://www.rainews.it/articoli/2022/05/uccisa-a-coltellate-per-strada-fermato-il-presunto-colpevole-a04b026f-9ab7-4759-b636-ccb50c81b41.html> (ultima consultazione 3 Giugno 2022).

Valck, M., Kredell, B., Loist, S. (2016), *Film Festivals: History, Theory*.

da https://books.google.it/books?id=IMujCwAAQBAJ&pg=PA54&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false, (ultima consultazione 19 Agosto 2022).

Vazzana, M. (2022), *Aggredita da un rapinatore: pensavo che mi avrebbe uccisa*.

da <https://www.ilgiorno.it/milano/cronaca/aggredita-da-un-rapinatore-pensavo-che-mi-avrebbe-uccisa-17732143> (ultima consultazione 3 Giugno 2022).

Vera, Z. (n.d.), *A Look into Female Representation in Hollywood Hits Over 7 Decades*.

da <https://www.usdirect.com/resources/female-representation-in-hollywood/> (ultima consultazione 14 Giugno 2022).

Women and Hollywood: 2021 statistics (2022).

da <https://womenandhollywood.com/resources/statistics/2021-statistics/> (ultima consultazione 21 Agosto 2022).

Women onscreen. 2021 statistics (n.d.).

da <https://womenandhollywood.com/resources/statistics/2021-statistics/> (ultima consultazione 14 Giugno 2021).

Zito, P. (2021), *L'arte dell'incanto: Circe, antesignana della femme fatale*.

da <https://lerossediscendonodaigatti.blog/larte-dellincanto-circe-antesignana-della-femme-fatale/>, (ultima consultazione 29 Giugno 2022).

Film citati

10 Cloverfield Lane (2016), di Trachtenberg, D., Paramount.

365 dni (365 giorni), 2020), di Białowąs, B., Tomasz, M., Next Film.

50 Shades of Gray (50 sfumature di grigio), 2015), di Taylor-Johnson, S., Universal.

A Classic Horror Story (2021), di De Feo, R., Strippoli, P., Netflix.

A Cure for Wellness (La cura del benessere), 2016), di Verbinski, G., 20th Century Fox.

A Quiet Place (A Quiet Place - Un posto tranquillo), 2018), di Krasinski, J., Paramount.

Alien (1979), di Scott, R., 20th Century Fox.

American Beauty (1999), di Mendes, S., DreamWorks.

American Psycho (2000), di Harron, M., Lions Gate.

Basic Instinct (1976), di Verhoeven, P., TriStar.

Black Swan (Il cigno nero), 2010), di Aronofsky, D., Fox.

Blood Feast (1963), di Lewis, H.G., Box Office Spectaculars.

Body Double (Omicidio a luci rosse), 1984) di De Palma, B., Columbia.

Bram Stoker's Dracula (Dracula di Bram Stoker), 1992), di Coppola, F.F., Columbia.

Bride of Frankenstein (La moglie di Frankenstein), 1935), di Whale, J., Universal.

Carrie (Carrie - Lo sguardo di Satana), 1976), di De Palma, B., United Artists.

Carrie (Lo sguardo di Satana - Carrie), 2013), di Peirce, K., Metro-Goldwyn-Mayer.

Climax (2018), di Noé, G., Wild Bunch.

Crimson Peak (2015), di Del Toro, G., Universal.

Der Student von Prag (Lo studente di Praga), 1913), di Rye, S., Deutsche Bioscop.

Dial M for Murder (Il delitto perfetto), 1954), di Hitchcock, A., Warner Bros.

Don't Breathe (Man in the Dark), 2016), di Alvarez, F., Sony.

El laberinto del fauno (Il labirinto del fauno), 2006), di Del Toro, G., Warner Bros.

Evil Dead (La casa), 2013), di Alvarez, F., Sony.

Eyes Wide Shut (1999), di Kubrick, S., Warner Bros.

Get Out (Scappa - Get Out), 2017), di Peele, J., Universal.

Halloween (Halloween - La notte delle streghe), 1978), di Carpenter, J., Compass.

Hostel (2005), di Roth, E., Lions Gate.

I Know What You Did Last Summer (So cosa hai fatto), 1997), di Gillespie, J., Columbia.

I Spit on Your Grave (Non violentate Jennifer), 1978), di Zarchi, M., Cinemagic.

It (2017), di Muschietti, A., Warner Bros.

It Follows (2014), di Mitchell, D.R., Northen Lights.

Jaws (Lo squalo), 1975), di Spielberg, S., Universal.

Jennifer's Body (2009), di Cody, D., 20th Century Fox.

Last Night in Sobó (*Ultima notte a Sobó*, 2021), di Wright, E., Focus Feature.
Le Manoir du Diable (1886), di Méliès, G., Star Film.
Lux Aeterna (2019), di Noé, G., UFO.
L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (*L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat*, 1896), di Lumière, A. e L., Société Lumière.
L'uccello dalle piume di cristallo (1970), di Argento, D., Titanus.
The Wolf Man (*L'uomo lupo*, 1941), di Waggner, G., Universal.
Midsommar (*Midsommar - Il villaggio dei dannati*, 2019), di Aster, A., A24.
Moulin Rouge! (2001), di Luhrmann, B., 20th Century Fox.
Murders in the Rue Morgue (*Il dittor miracolo*, 1932), di Florey, R., Universal.
Night of the Living Dead (*La notte dei morti viventi*, 1968), di Romero, G.A., Continental.
Nosferatu (*Nosferatu il vampiro*, 1922), di Murnau, F.W., Prana.
Paranormal Activity (2007), di Peli, O., Paramount.
Peeping Tom (*L'occhio che uccide*, 1960), di Powell, M., Anglo-Amalgamated.
Piranha 3D (2010), di Aja, A., Weinstein.
Profondo Rosso (1975), di Argento, D., Rizzoli.
Psycho (*Pysco*, 1960), di Hitchcock, A., Paramount.
Rear Window (*La finestra sul cortile*, 1954), di Hitchcock, A., Paramount.
Reazione a catena (1971), di Bava, M., Nuova Linea.
Rec (*Rec - La paura in diretta*, 2007), di Balagueró, J., Plaza, P., Filmax.
Repulsion (*Repulsione*, 1965), di Polanski, R., Compton.
Requiem for a Dream (2000), di Aronofsky, D., Artisan.
Revenge (2017), di Fargeat, C., Canal+.
Rosemary's Baby (*Rosemary's Baby - Nastro rosso a New York*, 1968), di Polanski, R., Paramount.
Russian Ark (*L'arca russa*, 2002), di Sokurov, A., Wellspring.
Saw (*Saw - L'enigmista*, 2004), di Wan, J., Lions Gate.
Scream (1996), di Craven, W., Dimension.
Shivers (*Il demone sotto la pelle*, 1975), di Cronenberg, D., Cinépix.
Sisters (*Le due sorelle*, 1972), di De Palma, B., American International.
Split (2016), di Shyamalan, M.N., Universal.
Stigmata (*Stigmatate*, 1999), di Wainwright, R., Metro-Goldwyn-Mayer.
Suspiria (1977), di Argento, D., SEDA.
Suspiria (2018), di Guadagnino, L., Amazon Studios.
Teeth (*Denti*, 2007), di Lichtenstein, M., Roadside Attractions.
The Autopsy of Jane Doe (*Autopsy*, 2016), di Øvredal, A., Lions Gate.
The Birds (*Gli uccelli*, 1963), di Hitchcock, A., Universal.
The Blair Witch Project (*The Blair Witch Project - Il mistero della strega di Blair*, 1999), di Myrick, D., Sánchez, E., Haxan.
The Brood (*Brood - La covata malefica*, 1979), di Cronenberg, D., New World.

The Cabin in the Woods (*Quella casa nel bosco*, 2011), di Goddard, D., Lions Gate.
The Cabinet of Dr. Caligari (*Il gabinetto del dottor Caligari*, 1919), di Wiene, R., Decla.
The Exorcist (*L'esorcista*, 1971), di Friedkin, W., Warner Bros.
The Evil Dead (*La Casa*, 1981), di Raimi, S., New Line.
The Fly (*La mosca*, 1986), di Cronenberg, D., 20th Century.
The House that Jack Built (*La casa di Jack*, 2018), di von Trier, L., Zentropa.
The Human Centipede (2009), di Six, T., Bounty.
The Hunchback of Notre Dame (*Il gobbo di Notre Dame*, 1923), di Worsley, W., Universal.
The Man Who Laughs (*L'uomo che ride*, 1928), di Leni, P., Universal.
The Matrix (*Matrix*, 1999), dei Wachowskis, Warner Bros.
The Mummy (*La mummia*, 1932), di Freund, K., Universal.
The Neon Demon (2016), di Refn, N.W., Amazon Studios.
The Ninth Gate (*La nona porta*, 1999), di Polanski, R., Canal+.
The Others (2001), di Amenábar, A., StudioCanal.
The Phantom of the Opera (*Il fantasma dell'opera*, 1925), di Julian R., Universal.
The Raven (1935), di Landers, L., Universal.
The Ring (2002), di Verbinski, G., DreamWorks.
The Shallows (*Paradise Beach - Dentro l'incubo*, 2016), di Collet-Serra, J., Sony.
The Shining (*Shining*, 1980), di Kubrick, S., Warner Bros.
The Silence of the Lambs (*Il silenzio degli innocenti*, 1991), di Demme, J., Orion.
The Sixth Sense (*The Sixth Sense - Il sesto senso*, 1999), di Shyamalan, M.N., Buena Vista.
La Piel Que Habito (*La pelle che abito*, 2011), di Almodóvar, P., El Deseo.
The Texas Chain Saw Massacre (*Non aprite quella porta*, 1974), di Hooper, T., Bryanston.
The Thing (*La cosa*, 1982), di Carpenter, J., Universal.
The Thing from Another World (*La cosa da un altro mondo*, 1951), di Nyby, C., RKO.
The Wicker Man (1973), di Hardy, R., British Lion.
The Witch (2015), di Eggers, R., A24.
The X-Files (*X-Files*, 1998), di Bowman, R., 20th Century Fox.
Them! (*Assalto alla Terra*, 1954), di Douglas, G., Warner Bros.
Titane (2021), di Ducournau, J., Diaphana.
Under the Skin (2014), di Glazer, J., StudioCanal.
Unsane (2018), di Soderbergh, S., 20th Century.
Us (*Noi*, 2019), di Peele, J., Universal.
Vampyros Lesbos (1971), di Franco, J., Fénix.

Indice delle figure

- [01] Blow Up, Michelangelo Antonioni (1966) – P08
 [02] Scudo con testa di Medusa, Caravaggio (1598) – P13
 [03] Pandora, Dante Gabriele Rossetti (1871) – P13
 [04] Game of Thrones, David Benioff e D.B. Weiss (2011) – P22
 [05] 50 Shades of Gray, James Gray (2015) – P23
 [06] Castle, Andrew W. Marlowe (2015) – P24
 [07] Hannibal, Bryan Fuller (2013) – P25
 [08] Campagna Associazione Donne insieme contro la violenza (2014) – P26
 [09] Us, Jordan Peele (2019) – P28
 [10] Ferrotipia post-motem, n.d. (1885) – P30
 [11] Horror and Fear, Charles Darwin (1872) – P33
 [12] Videodrome, David Croneberg (1983) – P34
 [13] Get Out, Jordan Peele (2016) – P34
 [14] Il gabinetto del Dottor Caligari, Robert Wiene (1919) – P37
 [15] Cat People, Jacques Tourneur (1942) – P38
 [16] Psycho, Alfred Hitchcock (1960) – P38
 [17] Repulsion, Roman Polanski (1965) – P38
 [18] Blood Feast, Herschell Gordon Lewis (1963) – P38
 [19] L'uccello con le piume di cristallo, Dario Argento (1970) – P38
 [20] Stigmata, Rupert Wainwright (1999) – P40
 [21] Hostel, Eli Roth (2005) – P40
 [22] American Horror Story, Ryan Murphy (2011) – P43
 [23] Titane, Julia Ducournau (2021) – P44
 [24] The Wicker Man, Robin Hardy (1973) – P45
 [25] The Others, Alejandro Amenabar (2001) – P46
 [26] The Birds, Alfred Hitchcock (1963) – P46
 [27] Black Swan, Darren Aronofsky (2010) – P46
 [28] Reazione a Catena, Mario Bava (1971) – P46
 [29] The Ring, Gore Verbinski (2001) – P48
 [30] Psycho, Alfred Hitchcock (1960) – P50
 [31] Pan's Labyrinth, Guillermo del Toro (2006) – P51
 [32] Pan's Labyrinth, Guillermo del Toro (2006) – P51
 [33] Suspiria, Dario Argento (1977) – P54
 [34] Suspiria, Dario Argento (1977) – P54
 [35] Suspiria, Luca Guadagnino (2018) – P55
 [36] Il Fantasma dell'Opera, Rupert Julian (1925) – P56
 [37] La Moglie di Frankenstein, XX (1935) – P56
 [38] Rosemary's Baby, Roman Polanski (1968) – P57
 [39] Peeping Tom, Michael Powell (1960) – P61
 [40] Peeping Tom, Michael Powell (1960) – P61
 [41] Scream, Wes Craven (1996) – P62
 [42] I Spit on Your Grave, Meir Zarchi (1978) – P63
 [43] Le Frisson des Vampires, Jean Rollin (1971) – P64
 [44] Vampyr Lesbos, Jesús Franco (1971) – P64
 [45] Halloween, John Carpenter (1978) – P67
 [46] The Final Girls, Todd Strauss-Schulson (2015) – P67
 [47] The Shining, Stanley Kubrick (1980) – P69
 [48] The Silence of the Lambs, Jonathan Lemme (1991) – P70
 [49] A Classic Horror Story, Roberto De Feo e Paolo Strippoli (2021) – P71
 [50] Circe offre la coppa ad Odisseo, John William Waterhouse (1891) – P75
 [51] Carrie, Brian de Palma (1976) – P76
 [52] The Brood, David Cronenberg (1979) – P78
 [53] The Exorcist, William Friedkin (1973) – P79
 [54] Basic Instinct, Paul Verhoeven (1992) – P81
 [55] Jennifer's Body, Diablo Cody (2009) – P82
 [56] Disturbia, D.J. Caruso (2007) – P85
 [57] Campagna Dolce&Gabbana (2007) – P94
 [58] Campagna Valentino (2012) – P95
 [59] Campagna Sisley (2011) – P96
 [60] Campagna Duncan Quinn (2011) – P98
 [61] Campagna Jimmy Choo (2007) – P98
 [62] Campagna Relish (2009) – P98
 [63] William T. Morton e l'anestesia (1846) – 100
 [64] Body Double, Brian de Palma (1984) – P 103
 [65] Saturno che divora i suoi figli, Francisco Goya (1821) – P105
 [66] Oloferne e Giuditta, Caravaggio (1602) – P110
 [67] La zattera della Medusa, Théodore Géricault (1818) – P110
 [68] Nudo femminile, Eugène Durieu (1854) – P113
 [69] Odalisque, Eugène Delacroix (1854) – P113
 [70] Étude d'après nature, nu n. 1906, Julien Vallou de Villeneuve (1853) – P113
 [71] Les Baigneuses, Gustave Courbet (1853) – P113
 [72] Morte di un miliziano repubblicano, Robert Capa (1936) – P115
 [73] American Beauty, Sam Mendes (1999)– P116
 [74] Requiem for a Dream, Darren Aronofsky (2000) – P116
 [75] The Matrix, Wachowskis (1999) – P116
 [76] Climax, Gaspar Noé (2018)– P116
 [77] Olympia, Monet (1863) – P119
 [78] The Neon Demon, Nicholas Winding Refn (2016) – P122

