

Le urgenze del visivo maschile: retoriche del *male gaze* nella cultura dello *snuff* e dell'*hard-core* tra cinema e letteratura

Mirko Lino

Immagini dello sguardo

In più occasioni le rappresentazioni figurative hanno confuso le smorfie dell'estasi e del martirio, definendo il corpo il luogo dove i due termini concorrono alla loro indistinguibilità; un esempio esplicito che ci abitua alla sovraimpressione tra la semantica della sofferenza fisica e del piacere è dato dalla ricezione dell'iconografia dei martiri: basti pensare a quella di San Sebastiano, il cui corpo martirizzato propone la tortura come rituale per la redenzione, una manifestazione di un piacere estatico che passa da una sofferenza fisica espressa al massimo della sua visibilità, inscritta sul volto e tracciata sul corpo. Recentemente, ritroviamo questo nesso rivolto più esplicitamente alle rappresentazioni dell'estasi sessuale e dello spasmo della morte, sottoposto in maniera programmatica agli occhi degli spettatori, come è avvenuto nel caso delle locandine promozionali del film *Nymphomaniac* (2013) di Lars Von Trier (Fig. 1). L'operazione commerciale punta su una serie di locandine differenti che ripropongono ciascuna un primo piano del volto di un attore, o un'attrice, nel momento dell'orgasmo: un catalogo di bocche aperte, occhi socchiusi, tensioni e spasmi muscolari, su uno sfondo bianco anonimo e decontestualizzante, che rende indistinguibili le tracce visive di un piacere assoluto, del culmine del godimento, dal

riconoscimento di un volto colto da *rigor mortis*, cospargendo i due momenti estremi della carne di una sacralità che non cerca una redenzione quanto di mostrare apertamente delle ossessioni. Dunque, un'associazione tra sesso e morte come quella ben sottolineata da Chuck Palahniuk in *Snuff* (2008), romanzo ambientato in un set di un film porno, in cui verso la fine si legge:

Anytime you need to watch somebody die, die for real, check out how they get their orgasm at the end of a porn. Their mouth biting to get just one more inhale of air. Their neck roped with veins and strings of muscle to make the skin webbed, and their chin working, their teeth reaching out and digging the air. All the skin of their cheeks pulling their lips back, stretching their ears back, skin crushing their eyes shut, as their front teeth try to bite off the biggest next chunk of life. (Palahniuk, 2008: 178-9)

La natura rappresentativa del cinema ha saputo trasformare questo legame in qualcosa di diverso: una ricerca visiva disposta a elidere dai suoi contenuti qualsiasi forma di redenzione, lasciando campo alla mera oscenità del corpo e della sua carne, a godimenti e annichilimenti che nel sembrare fini a loro stessi con le loro rappresentazioni realistiche contribuiscono in maniera radicale a tessere i discorsi di genere maschile/femminile formati sulle relazioni tra corpo femminile e sguardo maschile e declinati in estetiche dell'estremo. Il tabù della tortura e della morte al cinema, così come quello del sesso pornografico, rompe il proprio sigillo per essere usato come uno spettacolo visivo di intrattenimento, dietro al quale si celano almeno due urgenze del maschile per soddisfare il proprio primato socioculturale e sessuale. La prima urgenza è di ordine scopico: riguarda il bisogno maschile di "poter vedere di più" del corpo della donna, di poterla vedere nella sua oggettività di vittima per entrare nel pieno della sua carnalità; la seconda urgenza è di ordine socio-culturale: si riferisce all'uso di un codice visivo estremo per ristabilire il predominio del maschile a fronte dell'azione destrutturante del

femminismo e a cui si aggiunge il rischio di omoerotizzazione e demascolinizzazione dinanzi a declinazioni della pornografia secondo orientamenti omosessuali¹ ed estetiche al femminile (quest'ultime chiamate *for women* nelle diverse piattaforme per video porno delle Rete, veri e propri *database* dei desideri sessuali, come YouPorn, PornHub, Xvideo e altri). Entrambe le urgenze trovano la loro applicazione e soddisfazione nel corpo femminile, combinando nella sua carnalità le caratteristiche dell'appagamento di un desiderio sessuale e quello di un annullamento fisico. Appare chiaro come trattando questi argomenti ci si muova nelle zone d'ombra della visione maschile del corpo e del piacere sessuale della donna, si dialoghi in maniera ravvicinata con semantiche della perversione che fondano i loro presupposti nel dominio fisico e culturale nei confronti dell'alterità femminile, umiliandone, punendone e giustiziandone il corpo.

Lo scenario che verrà preso in considerazione riguarda quei prodotti che vanno oltre il *voyeurismo* e la deriva scopofiliaca, già sovraesposta dal raffinato film di Mike Powell *Peeping Tom* (1960) e di cui viene illustrata l'impossibilità del rimedio; si tratta di osservare un passaggio fondamentale, ovvero l'ingresso di queste rappresentazioni all'interno dello spettacolo cinematografico *tout court*, grazie a due codici filmici ben definiti e riconoscibili che mostrano, senza risparmiare su dettagli, fantasia e realismo delle azioni, le immagini estreme con cui tentare di soddisfare i propri bisogni culturali: il

¹ È da segnalare il caso del cosiddetto *gay for pay*: un genere di filmati video appartenenti per lo più al genere pornografico *gonzo* dove giovani eterosessuali per fare dei soldi facili girano video in cui hanno rapporti omosex esclusivamente attivi. Questo genere di video possono considerarsi come una forma di resistenza della società eteronormativa che relega l'omosessuale a ruoli passivi stereotipati. Per approfondire si vedano: J. Mercer, *Gay for pay. Internet e l'economia del corpo performativo*, in E. Biasin, G. Maina, F. Zecca (eds.), *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Mimesis, Milano-Udine, 2011; J. Escoffier, "Pagati per essere gay". *Perché gli uomini etero sono diventati star della pornografia gay*, in C. Rinaldi (a cura di), *Alterazioni. Introduzione alle sociologie delle omosessualità*, Mimesis, Milano-Udine, 2012.

primato di una prospettiva del vedere e la sicurezza di un dominio sociale, entrambi racchiusi nel corpo simbolico della donna, guardato, maneggiato e infine frammentato nella sua interezza. I due sotto-generi che producono questi codici sono l'*hard-core* estremo e lo *snuff movie*. Le loro messe in scena di corpi femminili fanno venire alla luce i solidi meccanismi di una storica egemonia culturale maschile, mossa da quella che Linda Williams nel fondamentale testo *Hard-Core: Power, Pleasure and "the Frenzy of the Visible"* (1989) ha definito "frenesia del visibile", cioè un insieme di pulsioni scopiche che vibrano sin dalle prime rappresentazione protocinematografiche del corpo femminile (Williams fa partire la sua analisi dalle primissime rappresentazioni di corpi in movimento di Eadweard Muybridge), feticizzandolo secondo quella che John Berger «has called "social presence" of men and women – the facts, as Berger succinctly put it, that "men *act* and women *appear*» (Williams 1999: 40, corsivo dell'autore) e spingono all'estremo, mostrando il lato oscuro e perverso, la lettura dei classici di Hitchcock e Sternberg compiuta da Laura Mulvey nel celebre articolo *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975), dove viene esplicitata la relazione tra cinema e strutture formative esterne a favore di un privilegio del maschile.

In questo lavoro si proverà a osservare le pulsioni scopiche dello *snuff movie* e i discorsi culturali che fa vibrare, tenendo in considerazione come questi trovino un solido riflesso nelle istanze rappresentative della pornografia estrema, per rendere conto delle urgenze della scopofilia del visivo maschile che si servono di una messa in scena della morte per essere rappresentate. Del resto, come sottolinea Hans Belting nella sua proposta di un'iconologia dello sguardo, l'atto del vedere si trasforma in pratica del controllo non appena converge su un corpo "altro" come quello della donna: «nel mondo il nostro sguardo rimane costantemente legato ai corpi sui quali vuole esercitare un controllo, per lo più impossibile» (Coglitore 2008: 12); forse è proprio in questa impossibilità che scatta la pulsione di volere annullare il corpo osservato: annullare la differenza biologica del femminile per agire sulla sua dimensione culturale e politica.

Per tracciare i tratti essenziali di un'estetica e delle retoriche *snuff* utile ai fini del discorso, ci si rivolgerà al caso emblematico del film *Snuff* (1976) prodotto da Allan Shackleton, a partire dal quale il concetto di vedere la morte al cinema trova sia una sua forma, grazie alla presenza della scena rituale modello della donna legata, immobilizzata e seviziata sino alla morte, sia un riverbero nella cultura *mainstream* tuttora raccolto. Una diffusione rappresentativa al cinema che la letteratura raccoglie e riorganizza secondo le sue caratteristiche postmoderne inventando film pornografici e cucendovi addosso i malesseri e gli eccessi della società del consumo e della produzione postindustriale che sfociano in un inarrestabile senso di morte. Questo nesso è la base per la narrazione del romanzo di Chuck Palahniuk *Snuff* (2008), che agendo sull'estetica e la modalità del rituale dello *snuff movie* mette in luce il tentativo di un rovesciamento della retorica dello sguardo maschile sul corpo femminile, ma non per questo riuscendovi del tutto.

Del piacere e della morte: il concetto di *snuff*

Per filmato *snuff*² si intende il video di un omicidio singolo o di massa, ripreso con intenti realistici, cioè privo dei filtri e di altre rassicuranti manipolazioni della finzione cinematografica, per cui la visione di quello che viene proiettato oscilla in maniera complessa nella percezione dello spettatore tra la realtà proibita di vedere morire qualcuno (intesa come punizione da infliggere a una vittima) e la sua messa in scena. Curti e La Selva inquadrano questo genere di filmati all'interno della ricerca visiva della morte come cifra del realismo nel cinema:

² Il termine è coniato dallo scrittore Ed Sanders nel libro, *The Family – The Story of Charles Manson's Dune Buggy Attack Battalion* (1971); mentre l'uso metaforico del verbo inglese *snuff* (spegnere, estinguere, spesso riferito a una fiamma) come sinonimo di morte si è cominciato a diffondere nella seconda metà dell'Ottocento per indicare la morte avvenuta per malattia o incidente.

[Lo snuff] Agisce sulla dicotomia finzione/realtà che da sempre è alla base del fascino del cinema [...] si potrebbe considerare un sottogenere del realismo: perché si basa sull'idea che se la morte di una persona reale può essere messa su pellicola, allora la verità ha raggiunto il proprio apice, e il cinema il massimo del potenziale visibile. (Curti – La Selva 2007: 455)

Ovviamente, non esistono *snuff movie* per i circuiti commerciali degli audiovisivi, e non ci interessano in questa sede i problemi relativi alla sua circolazione e produzione illegale, bensì, è il concetto di “visione della morte” racchiuso all'interno di film che mostrano, o mettono in scena questi contenuti, a essere ben presente nell'immaginario cinematografico e culturale. Lo *snuff movie* si articola su un rituale ben preciso: la vittima viene legata, seviziata, mutilata e uccisa senza un apparente motivo se non quello di essere mostrata allo spettatore nel momento in cui sta morendo; ma al di là della gratuità dell'uccisione, questo sottogenere dell'estremo emerge dalla medesima situazione pornografica di poter possedere e penetrare un corpo femminile, che proietta sull'ombra dell'esperienza del procurare la morte quella del procurarsi piacere sessuale annullando oltre al corpo femminile la diversità culturale che incarna.

Non a caso questo concetto è stato sdoganato proprio da un film dall'emblematico titolo, la cui vicenda produttiva indica i percorsi tracciati dallo *snuff* per entrare nei circuiti del *mainstream* e abbandonare i margini del discorso cinematografico. Un percorso molto simile è quello che ha caratterizzato anche la formalizzazione cinematografica della pornografia, infatti, l'evento morte e l'evento sessuale poggiano su una forte dimensione voyeuristica interscambiabile: rotto il tabù baziniano di rappresentare il coito e la morte sullo schermo, il cinema ha cominciato a mostrare e dire di più non solo riguardo ai due termini in questione, ma sul proprio funzionamento sia come industria che dispositivo.

Prima di analizzare le caratteristiche di *Snuff*, vale la pena soffermarsi su uno dei film che anticipa questo percorso, cioè, il già citato *Peeping Tom* di Powell: il protagonista lavora nei set fotografici e

cinematografici e vive l'ossessione di dover riprendere con la sua macchina da presa portatile la paura sul volto delle donne che uccide, come se cercasse un'ideale immagine perfetta. Per soddisfare la sua ossessione costruisce un raffinato e intenso cortocircuito dello sguardo: monta uno specchio sulla macchina da presa al fine di permettere sadicamente alle vittime di vedere la paura inscritta sul proprio volto nel momento, prontamente ripreso, in cui stanno per essere uccise. Filmare la morte è un atto che trasforma inconsapevolmente il protagonista in un regista di *snuff movie* che, una volta filmati, vengono riguardati ossessivamente per ricercare una personale e irraggiungibile perfezione.

Bisogna aspettare gli anni Settanta e l'incremento della produzione di pellicole *hard-core* sia nelle sue molteplici declinazioni horror che porno (*gore, slasher, sexploitation* et al.) per avere la rappresentazione della morte e del sesso senza alcuna concessione al pudore. Come osservano Curti e La Selva, lo *snuff movie* emerge come fenomeno scopico all'interno di un clima culturale in cui la morte diviene sempre di più spettacolo per uno sguardo maschile, instaurando un «rapporto virtuale con il fenomeno carnale per eccellenza» (*ibid.*: 444). Per comprendere come i due termini si reggano su una combinazione tra le tracce visive del piacere e della sofferenza bisogna osservare da vicino, sino a sporcarsi la vista, il film *Snuff* dove il filmare la morte viene formalizzato in una scena rituale che getterà le basi per le altre pellicole del genere a seguire. Dunque, a partire da questo film viene ribadito come lo *snuff movie* dia una forma, un allestimento, una scena sia alle resistenze culturali del maschile di fronte alla diversità femminile che alla ricerca visiva della morte come cifra del realismo del cinema.

Nel 1976 il produttore Alan Shackleton³ prende il film *Slaughter* (1971) di Michael e Roberta Findlay, un *sexploitation horror movie* ispirato dalle gesta folli di Charles Manson⁴ e la sua gang compiute nella strage di Bel Air del '69, con protagonista un enigmatico personaggio, Satàn, e la sua gang al femminile, cambia il titolo originale con il più suggestivo *Snuff*, e ricama attorno al film una campagna pubblicitaria *ad hoc*, capace di far credere all'opinione pubblica che il film in questione sia uno di quei filmati provenienti dal Sud America dove si vedono violente e sadiche uccisioni "reali". Shackleton organizza falsi picchetti, crea un'associazione totalmente fasulla impegnata in crociate per la decenza (Citizen for Decency), dà continuità a una serie di azioni che non possono non fare aumentare la portata dello scandalo e della curiosità attorno al suo film. *Slaughter* è girato in Cile e Argentina e, coerentemente con gli altri film del sottogenere *sexploitation*, utilizza le tematiche del sesso e della violenza per scagliare una critica all'imborghesimento della vita sociale e del cinema troppo attento alle esigenze della classe media (come accade spesso in questi film, non è raro trovare una trama che coincide con il *making of* di una produzione cinematografica⁵: infatti, in *Slaughter* le seguaci di Satàn assalgono la villa di un produttore cinematografico coinvolto nel contrabbando di armi). Ma al film originale dei Findlay, Shackleton aggiunge cinque minuti che ne stravolgono il finale; viene

³ Per una più dettagliata descrizione della figura di Shackleton e dell'industria del *sexploitation movie*, nonché sulla leggenda metropolitana costruita ad arte sul film *Snuff*, rimando a Curti – La Selva, pp. 454-60; D. Kerekes, D. Slater, *Killing for Culture, An Illustrated History of Death Film from Mondo to Snuff*, Creation Books, London, 1994.

⁴ Come sottolineano puntualmente Curti e La Selva, tracciando l'origine della leggenda urbana sugli *snuff movie* inserendovi nel contesto il film dei Findlay: «curiosamente, la Family aleggia anche su quello che diventerà oggetto di una *cause célèbre* e contribuirà in maniera devastante a creare e nutrire il mito degli snuff». (*Ibid.*: 456)

⁵ Caratteristica tipica anche del sottogenere porno del *casting* dove il set del *porn movie* è proprio la stanza dove si allestiscono i provini delle attrici che nell'occasione danno lustro a tutta la loro bravura di performer.

mostrato lo sconfinamento della violenza già brutale e gratuita del *sexploitation movie* verso qualcos'altro: un nuovo modo di riprendere la morte che interroga direttamente lo sguardo dello spettatore restituendo la messa in scena, per usare un termine di Belting, come un' *immagine dello sguardo*. L'ultima scena di *Snuff* rivela la finzione del film di *sexploitation*: a un certo punto, durante l'orgia di violenza finale, il regista interrompe la scena in cui una ragazza del clan di Satàn sta sventrando una donna incinta (riportando alla memoria l'orrendo massacro ai danni della modella Sharon Tate), la camera compie una carrellata indietro mostrando la presenza della troupe, in pratica rivelando la finzione del film. Il regista comincia a fare delle *avances* sessuali all'attrice che ben le accoglie, ma quando questa si accorge della presenza della troupe intenta a continuare a riprendere, comincia a ribellarsi. Presto la promessa di vedere una scena di sesso lascia spazio a qualcos'altro: ai rifiuti della ragazza il regista risponde afferrando il coltello della scena precedente, successivamente comincia a mutilarla (dita, mano) per poi sventrarla e infine mostrarne trionfalmente le viscere davanti alla camera. Fuori campo si sente un operatore dire: «Shit, we ran out of film»; un'altra voce chiede: «Did you get it all?» e il primo risponde: «Yeah, we got it. Let's get out of here»; lo schermo diventa nero e non appaiono i tradizionali titoli di coda. Viene applicata, quindi, una cifra realistica per far decadere la finzione del film e creare artatamente nello spettatore la percezione di essere stato il testimone oculare di una scena clandestina rispetto alle sue aspettative, come se si trattasse del privilegio di vedere delle immagini rubate e pertanto autentiche.

Il cinema come *opened body*

La brutale messa in scena del finale è espressione di un nuovo modo di riprendere e rappresentare la morte al cinema, assicurando, sebbene entro una costruzione finzionale, una qualità mimetica che si avvicina di molto all'autenticità dell'atto sessuale non simulato tipico del film pornografico. La scivolosa continuità tra la non simulazione dell'atto sessuale e la percezione di un evento morte non simulato

permettono di inquadrare meglio l'accostamento tra le retoriche dello sguardo pornografico e quello *snuff*. L'insistenza visiva sul dettaglio della penetrazione genitale (*meat shot*) attorno al quale si istituzionalizza il genere porno, si presta alla medesima insistenza sul dettaglio del corpo penetrato dal coltello; così come la conclusione narrativa dell'atto sessuale garantita dell'eiaculazione maschile (*money shot*) lascia spazio allo spasmo agonizzante della vittima. Spetta, dunque, alla presenza in campo della macchina da presa avviare la percezione dell'inizio del reale e la fine della finzione. Forse l'oscenità dell'*hard-core* e dello *snuff* risiede proprio nel tentativo di rompere il confine tra reale e finzione, mettendo in scena uno dei momenti in cui il cinema mostra se stesso "aperto" alla stregua del corpo femminile: con le gambe aperte come accade nell'*hard-core*; con l'intimità della sua carne esposta, offerta alla vista come mostra nel finale di *Snuff* il regista che mette le viscere della vittima davanti alla macchina da presa. Questo tipo di autoreferenzialità chiama in causa lo spettatore che diventa un silenzioso testimone oculare di quello che si sta girando, complice del carnefice e del rituale delle sue sevizie. Ma di cosa è realmente testimone lo sguardo spettatoriale?

Come scrive Williams nella analisi delle contaminazioni scopiche tra morte e pornografia, il corpo femminile in *Snuff* è attraversato dalla frenetica ricerca di testimoniare lo spasmo della morte per ritrovarvi l'immagine rovesciata del piacere sessuale nel volto femminile, senza che lo spettatore sia fisicamente connesso con quello che sta guardando:

The particular obscenity of this last sequence thus resided in a perverse displacement of pornographic hard-core sexual activities, which typically end in penetration, onto the penetrating violation of the body very flash. *Snuff*, then, seemed an utterly sadistic perversion of the pornographic genre's original desire for visual knowledge of pleasure – the desire of the male performer and viewer to probe the wonders of the unseen world of the female body. Understood in this way, the "it" spoken by the male crew member in the film's last words ("we got it") could refer not only

to the images photographed but also, in the context of hard core's perpetual quest for documentary evidence of involuntary motion, to the perverse substitute of death spasm for pleasure spasm. (Williams: 192)

La perpetua ricerca dello spasmo di piacere dell'orgasmo femminile conduce a una feticizzazione del suo corpo a cui vengono legate dall'immaginario maschile delle forme e pratiche sostitutive⁶.

Nello *snuff* emerge il desiderio maschile di poter guardare il corpo femminile come se si stesse annullando la sua diversità: maneggiandolo, possedendolo, "trattandolo" chirurgicamente con mutilazioni e amputazioni al fine di renderlo un *opened body* da esplorare con lo sguardo. Dietro questo bisogno del *male gaze* di vedere

⁶ Traccio brevemente una linea di analisi che, sebbene possa apparire una digressione fuori fuoco tematico rispetto al campo d'indagine fin qui presentato, permette di avere un'idea sommaria sulle questioni relative alla visibilità fisiologica dell'orgasmo femminile, utili per comprendere come si possano essere alimentate fantasie e desideri maschili che vengono risolte attraverso rappresentazioni estreme. Considerando che la stessa oggettivizzazione dell'orgasmo femminile è un argomento alquanto delicato, tutt'ora al centro del dibattito tra le femministe, questa ricerca visiva si arricchisce di problematiche: se infatti l'orgasmo maschile ha la controprova fisiologica dell'eiaculazione, quella femminile è più misteriosa, perché viene considerata dal femminismo radicale un segmento della fantasia sessuale maschile, così come da fisiologi e neuropsichiatri viene messa in dubbio la sua consistenza scientifica, mentre nell'ambito della pornografia si è soliti pensare che una controprova dell'eiaculazione femminile sia fornita dal cosiddetto *squirting* o *gushing* (fuoriuscita abbondante di un fluido trasparente dalla vagina che tra l'altro gode di una diffusa visibilità tra le piattaforme di video porno della Rete, tanto da fare categoria a sé, o essere accostato alla categoria *pussy orgasm*), ma come è stato dimostrato, la profusione dei liquidi e delle secrezioni proviene da due zone dell'uretra differenti, pertanto lo *squirting* non sarebbe un fenomeno equivalente all'eiaculazione maschile, ma l'ennesima fantasia maschile sull'orgasmo femminile.

di più, prende forma la duplice perversione, naturale e strutturale, del dispositivo cinema. Come ha sintetizzato Williams, il rapporto tra perversione e cinema riguarda «a cinematic form that is in its very way of representing objects outside of their usual time and space, perverted» e vede in primo luogo la “perversione del cinema” (*Perversion of the cinema*): un uso improprio del naturale realismo del cinema (secondo la teorizzazione di Bazin) per rappresentare contenuti osceni che procurano piacere, orrore, fascinazione; in secondo luogo, il “cinema come perversione” (*Cinema as perversion*): il dispositivo cinema è in sé perverso in quanto produttore di discorsi economici, sociali, tecnologici e simbolici, di una serie di perversioni impiantate nel discorso cinematografico stesso che operano per negare la soggettività femminile e oggettivarla per il desiderio e l’aggressività maschile. (*Ibid.*: 188-9)

Lo *snuff* e le sue retoriche

Pietro Adamo, nel seminale viaggio culturale nei discorsi della pornografia di massa, quando tratta delle rappresentazioni dello stupro femminile nell’*hard-core* estremo riconosce tre tipologie di modelli: quello psicologico, quello pedagogico e quello punitivo. Nel primo e nel secondo caso, con le giuste varianti espressive e funzionali, viene rappresentato lo stupro nella sua semantica liberatoria, come strumento formativo per far prendere consapevolezza alla donna che la sua validità culturale sta nella soddisfazione del piacere maschile e questa è l’unica modalità per concorrere al proprio appagamento sessuale, si scorge il tentativo di ristabilire equilibrio tra le gerarchie maschio-femmina senza il desiderio di annullare il corpo dell’altro, poiché la violenza sessuale è propedeutica al piacere femminile sebbene sempre entro un codice maschile. L’ultimo caso rappresenta invece l’estremo irreversibile: il corpo violentato della donna viene abbandonato, o lei viene uccisa, come punizione per aver tentato di destabilizzare lo *status quo* sociale; viene a mancare dunque l’apporto “pedagogico” della violenza per lasciare tutto lo spazio all’annullamento del corpo femminile, colpevole di aver tentato di

destabilizzare l'universo maschile con azioni orientate a destrutturarne le retoriche e il potere (Adamo 2004: 190-262). Nello *snuff* il corpo della donna, allora, viene guardato come l'incarnazione di un alterità minacciosa da dover spegnere (*snuff*). Riconosciamo di conseguenza in questo genere di film la medesima preoccupazione del maschile nei confronti dell'altro e del diverso femminile: la rivalsa della forza brutta che allontana da sé il pericolo.

Se da una parte la produzione di estetiche del disgusto al cinema non smette, anzi, porta all'estremo la non riconoscibilità della finzione, pensiamo alla trilogia *August Underground* di Vogel⁷, il cinema *mainstream* ripropone film sugli *snuff* e i loro effetti nell'immaginario collettivo a partire dai quali si alimenta una forma di neutralizzazione e avvertenza verso lo spettatore, mostrandogli dove può arrivare la ricerca estenuante delle forme del visibile autentico al cinema, da cui bisogna in qualche modo tutelarsi, prendere le distanze; per questo motivo i video di morte realistica vengono inseriti all'interno di strategie retoriche di deresponsabilizzazione che, seppur mostrandola nella sua fittizia autenticità, concorrono a delegittimarne la visione.

In pellicole come *Videodrome* (1983) di Cronenberg, *Tesis* (1996) di Amenabar e *The Brave* (1997) di Depp, lo *snuff* comincia a essere impiegato come metafora dei paradossi del visibile nella società postmoderna. Cronenberg immagina che la visione dei programmi del canale televisivo Videodrome, che manda in onda violenze, torture e altri sadici rituali, sviluppi nei fruitori un tumore al cervello che fa confondere l'allucinazione con la realtà; Amenabar svela l'esistenza di un circuito di video *snuff* tra gli studenti e i professori della Facoltà di Comunicazione di Madrid che riprendono l'assassinio di alcune studentesse, collocando l'osceno della morte direttamente tra le forme di sapere edificate dal medium cinematografico, illustrando per tutto il film come la morte e in generale la violenza negli audiovisivi rispondano tanto a una perversione del medium quanto alle aspettative perverse del pubblico (come consiglia il Prof. Càstro ai suoi

⁷ *August Underground* (2001); *August Underground's Mordum* (2003); *August Underground's Penance* (2007).

studenti: «date al pubblico quello che vuole»); Depp propone un punto di vista differente, ovvero quello della vittima consenziente⁸, costruendo sulla vicenda del pellerossa Raphael, che accetta di essere profumatamente pagato per essere torturato e ucciso davanti alla macchina da presa per garantire un futuro migliore alla sua famiglia, un percorso esistenziale costruito su immagini oniriche, fuori da un contesto spazio-temporale consueto, a favore di una rappresentazione della morte.

Accanto alla malattia a cui conduce l'urgenza di vedere di più del *male gaze*, il concetto di vedere la morte attraverso il rituale dello *snuff movie* diventa una risorsa preziosa del cinema *mainstream* per avviare una retorica che ha lo scopo di deresponsabilizzazione del visivo maschile dalle sue urgenze culturali.

In *Strange Days* (1995) di Bigelow un dispositivo, lo Squid, che si indossa come se fosse una parrucca (un *wearable media*) permette di vedere video girati in soggettiva di esperienze adrenaliniche vissute da altre persone (rapine, sesso, anche i propri ricordi) talmente immersivi da suscitare sensazioni reali al consumatore; ben presto questa tecnologia viene utilizzata per sperimentare micidiali cortocircuiti del visivo che attingono a piene mani dal catalogo del voyeurismo del film di Powell: anche qui la vittima vede quello che vede l'assassino, messa a confronto con lo sguardo della propria paura davanti alla morte; ma l'effetto estremo e atroce dello *snuff* ipermediale di *Strange Days* viene smussato dalla cornice distopica e caotica del film (ad esempio, l'attesa del capodanno del Duemila paragonato all'arrivo di un'apocalisse viene vissuta con un crescendo di violenza e anarchia) e vedere la

⁸ È interessante notare come il consenso appaia nel caso di una vittima maschile: difficilmente si troveranno *snuff movie* dove la donna è altrettanto consenziente come in *The Brave*, o dove comunque girare uno *snuff* abbia una seconda finalità (come quella di provvedere alla propria famiglia nel film di Depp) oltre a quella dell'esibizionismo (le viscere della vittima davanti alla macchina da presa nel film di Shackleton); ma come si vedrà nell'ultimo paragrafo, una proposta nei termini di una morte consenziente da parte della vittima femminile è quella avanzata nel romanzo *Snuff* di Palahniuk.

morte appartiene, appunto, a un dispositivo futuristico, dunque, a qualcosa di distante dalla realtà.

8 mm (1999) di Schumacher è una *detective story* che presenta il mondo underground dello *snuff* in maniera parossistica e caricaturale, facendo chiaramente riferimento alla derivazione esotica del suo mito. Il detective interpretato da Nicholas Cage indaga sugli autori di un filmato ritrovato nella cassaforte di un miliardario, in cui una giovane ragazza legata viene seviziata, mutilata e poi uccisa, e presto si ritrova nei meandri di un'altra Hollywood fatta di perversioni e hard-core estremo, sino a entrare nella base del contrabbando degli *snuff*. Le scene di questa discesa agli inferi dell'oscenità audio-video viene scandita da una musica araba martellante, e i contrabbandieri vengono presentati alla stregua di narcotrafficienti sudamericani. Viene costruita, quindi, una retorica che deterritorializza la minaccia dall'immaginario occidentale allontanando il possibile coinvolgimento dell'industria dei sogni del cinema narrativo, rimandando il pericolo a mondi esotici, facendo riecheggiare la didascalia scritta da Shackleton sulla locandina di *Snuff*: «The film that could be only made in South America where Life is CHEAP» (Fig. 2).

In questi film la rappresentazione realistica della morte come espressione del desiderio maschile si rivolge a una semantica dell'altrove: si affida alla fantascienza e alla misteriosa lontananza dell'esotico; costruisce il proprio contesto narrativo su una qualche distanza, coinvolgendo l'altro da sé per non riconoscere la paternità della testimonianza dello sguardo. *Sinister* (2012) di Derrickson lega l'appartenenza di alcuni *snuff* ritrovati da uno scrittore nella nuova casa in cui si è trasferito con la famiglia a un'entità esoterica: l'iracondo dio babilonese Boghuul, capace di rubare l'anima a dei bambini e costringerli a uccidere la propria famiglia facendogli riprendere tutto; un elemento che ribadisce come il filtro dell'alterità, qua massima, ricada sull'utilizzo dello *snuff movie* nel cinema *mainstream* per proteggere lo sguardo maschile dalle immagini che desidera. Ad esempio, l'investigatore di *8 mm* quando visiona il film ritrovato nella cassaforte simbolicamente copre i propri occhi, non guarda lo schermo, e quando trova i tipi coinvolti con il filmato, chiede loro se si eccitano a

fare quei video, e dopo aver sentito le loro risposte li giustizia con brutale violenza: li punisce per aver girato quelle immagini che parlano in maniera sin troppo autentica del desiderio maschile sul corpo femminile.

La consapevolezza di essere guardati: *Snuff* di Palahniuk

La letteratura postmoderna insiste molto sul nesso tra pornografia e morte, arrivando a inventare tra le sue pagine pellicole pornografiche nelle cui descrizioni diviene possibile ricapitolare diversi discorsi formativi del potere. Ad esempio, Pynchon in *Gravity's Raibow* (1973) descrive la scena successivamente tagliata di un film porno (*Alpdrücken* del controverso regista Gerhardt Von Göll, anch'esso fittizio) che scivola presto in una messa in scena *snuff* in anticipo rispetto alla formalizzazione del film di Shackleton:

You never saw *Alpdrücken*? In that one scene, after the Grand Inquisitor gets through, the jackal men come in to ravish and dismember the captive baroness. Von Göll let the cameras run right on. The footage got cut out for the release prints of course, but found its way into Goebbel's private collection. I've seen it – it's frightening. Every man in the scene wears a black hood, or animal mask. (Pynchon, 1973: 468-9)

La scena tagliata appartiene alla collezione privata di Goebbels, ribadendo come in generale questo tipo di visione rispecchi le strutture psicologiche dei desideri e dei piaceri di una sovrastruttura del potere maschile (come quello nazista) ossessionata all'interno del romanzo da forme e simboli fallici (basti pensare al nesso tra l'erezione del pene di Tyrone Slothrop e i lanci dei razzi V2 su cui si basa la narrazione del complesso romanzo di Pynchon) con cui esercitare l'esercizio del proprio controllo sulle singole soggettività. Ellis in *Less Than Zero* (1985) inserisce la visione collettiva di *snuff movie* da parte di Clay e i

suoi amici belli, biondi e perennemente abbronzati, come rituale dell'*entertainment* dei party a base di alcool, droga e sesso con cui vengono rivelate le cifre del cinismo e dell'indifferenza di una decadente *L.A. way of life*. Amis in *Money* (1984) descrive l'ossessione di John Self per la pornografia tingendola di un incessante senso di consunzione e morte tipico della seconda metà del ventesimo secolo che condurrà il protagonista a tentare il suicidio, e Welsh in *Porno* (2002) mette i personaggi del suo precedente *Trainspotting* (1993) a lavorare alla produzione di un porno, con cui provano a riscattare economicamente le loro esistenze; tuttavia, la vicenda di *Porno* ripete il *plot* del romanzo precedente (Renton ruba nuovamente i soldi dei suoi vecchi amici), illustrando l'illusione del riscatto sociale dietro alla pornografia, descritta come un modo veloce e sicuro di fare soldi e acquisire un potere economico e sociale tra i bassifondi di una Edimburgo tossica e violenta.

Nel frattempo, il mondo della pornografia è cambiato: performer femminili come Annie Sprinkle, Mary Beatty, Erica Lust, Ovidie e tante altre danno corpo al discorso di una pornografia attenta sempre di più ad appagare i desideri femminili, passando dalla consapevolezza femminista del piacere sessuale; si pensi al *Porno Manifesto* (2002) di Ovidie, al workshop sull'orgasmo femminile (ce ne è uno addirittura che dura ben otto minuti!) e altre pratiche (regolare la respirazione e le contrazioni dei muscoli delle pareti vaginali) insegnate dalla Sprinkle in *The Sluts and Goddesses Video Workshop – Or How To Be A Sex Goddess in 101 Easy Steps* (1992) dove il piacere sessuale diviene materia di consapevolezza femminile, di un riappropriarsi della fisiologia genitale neutralizzando la necessità di un performer maschile per provare piacere. Accanto a queste porno femministe, consapevoli della "multimedialità dei loro corpi" (si veda anche il libro di Sprinkle del 1998, *Post-porn modernist: my 25 years as a multimedia whore*) emerge una generazione di nuove performer che entrano direttamente a sfidare il discorso della pornografia maschile coi suoi stessi mezzi, facendo del proprio corpo un'arena capace di domare le performance più estreme. Sasha Grey, ad esempio, si dimostra sempre padrona della situazione pornografica in cui è introdotta: guarda in camera, sorride, si diverte

mentre il suo corpo assume pose complicate, al limite dell'agonismo, divenendo il centro dell'azione performativa: calibra la resistenza fisica del suo corpo sui desideri maschili più spinti (*anal, gang bang, double penetration, ecc.*); inoltre, come dimostra Enrico Biasin, Sasha Grey "brandizza" il proprio corpo (Biasin 2013), rendendolo un elemento di un più vasto discorso economico e industriale.

Snuff di Palahniuk restituisce il clima della pornografia contemporanea diventata un canale espressivo della corporeità delle performer di film porno: queste sono consapevoli di possedere un corpo consumato dagli sguardi maschili e costruiscono la loro identità all'interno delle forme dell'appagamento dei desideri maschili, poiché è partendo dall'azione all'interno di queste forme che può avviarsi un tentativo di destrutturazione della retorica del potere culturale maschile. Alla luce di questa affermazione, verrebbe allora da chiedersi se esista o meno, e con quali finalità estetico-politiche, un equivalente femminile dello *snuff movie*. Un genere che appare, però, solo in minima parte equiparabile è il *rape & revenge movie* (filone tematico dello *shoexploitation*, sottogenere dell'*exploitation movie*) in cui donne violentate si vendicano uccidendo i loro carnefici⁹; ma appare evidente come il desiderio di annientare il corpo dello stupratore non si leghi alla ricerca di un'immagine del piacere sessuale, o al mantenimento di un predominio culturale e politico, quanto al desiderio di eliminare la presenza di un trauma (il corpo dell'uomo che ha umiliato la donna) e di denunciare l'esistenza di una società violenta, dove i rapporti tra generi diversi (ma anche tra classi sociali differenti) sono altamente problematici.

Nel romanzo di Palahniuk, la pornostar Cassie Wright decide di chiudere la carriera con il film *World Whore Three*, una sessione di *gang bang* con più di seicento uomini che ha lo scopo di consegnarla alla storia del porno. La diva ha consegnato una pillola di cianuro all'ultimo attore della session, Brach Bacardi, una sua vecchia

⁹ Alcuni titoli fondamentali: *Thriller* (1974) di Alex Fridolinski, Svezia; *La casa sperduta nel parco* (1980) di Ruggero Deodato, Italia; *Dispara (Spara che ti passa)*, 1993) di Carlos Saura, Spagna.

conoscenza (colui che da giovane l'ha lanciata nel mondo del porno dopo aver filmato mentre abusava di lei e aver messo in commercio il video¹⁰). Il film sin dalle prime pagine viene presentato dalle parole di Branch Bacardi come un porno che scivolerà nello *snuff*, senza che gli spettatori, ma anche i performer coinvolti, possano esserne consapevoli. Il solo sforzo fisico di Cassie per essere dominata da seicento uomini tinge di morte l'intera operazione:

Ain't no human body that can take a pounding from six hundred hard-ons [...] after that, Cassie will moan and flop around as much with number 599 as she does with number 1. In between, she'll only lie there like she's sleeping, but really in coma, or worse. Nobody here, none of us schmucks, will know any different than the official press release: "Adult Superstar Dies After Setting World Sex Record." (Palahniuk: 27-8)

Il contesto costruito da Palahniuk è quello di un mondo mediato dai discorsi culturali dalla pornografia (i riferimenti al femminismo pro sex di Annie Sprinkle, alla figura storica di Messalina, ai precedenti record di *gang bang*) dove lo sguardo pornografico diventa l'unica modalità del vedere (infatti, nello squallido stanzone popolato dai seicento attori in attesa di andare con Cassie, si trovano sparsi sulle pareti e sulle colonne televisori che mandano i porno della diva). La pornografia non è solo quella del *meat shot* riprodotto in massa tra gli schermi della stanza, ma riguarda anche la descrizione della pesantezza scatologica del corpo maschile (rutti, scorregge, pozzanghere di urina, resti di cibo, odore di olio abbronzante, ecc...) a

¹⁰ «Later, Cassie told me the drugs, the beta-ketamine and Demerol, stopped her heart. Her brain cooled, and she rose up out of her body, hovering near the ceiling, ass clench and relax, clench and relax, as I fucked her until her heart started back to pump. Fucked her to death, then back to life. Humping her dead body around that mattress, I ended the old life she had, wanting to act, and gave her a new life». (187)

cui si contrappone la descrizione clinica del corpo di Cassie, presentato come se fosse imbalsamato, disteso su un letto con un drappo attorno che richiama il famoso “primo piano” del pube femminile dipinto da Courbet nello scandaloso *L'origine du monde* (1886) (Fig. 3):

When a guy goes up there to be with Cassie Wright, he might as well be visiting her in hospital. They got her laid in a white bed with white sheets and pillows, laying with her legs open, sipping orange juice from a glass through a plastic bendy straw. Her bottom half covered with a sheet. The lights shine on the bed, hot and bright as an operating room. (*Ibid.*: 161)

Sesso e morte, pornografia e *snuff*, intrecciano i loro discorsi e le loro rappresentazioni sino alla totale non distinguibilità; ne è consapevole l'attore n. 72, convinto di essere il figlio abbandonato della diva, che poco prima di essere chiamato per la performance si trova sul palmo di una mano la pillola di cianuro per avvelenare Cassie e nell'altra mano una pillola di viagra, «cupped in the palm of my hand, the cyanide and the wood pill, I can't tell which is which. What's sex and what's death – I can't tell the difference» (Palahniuk: 140-1), e chiede al n. 137 di distinguere quella di viagra che aveva ricevuto da lui precedentemente, ma questi, per causa del deficit alla vista dovuto proprio all'abuso della pillola azzurra e inconsapevole che l'altra pillola contenga cianuro, risponde a casaccio.

Lo *snuff* consenziente di Cassie diviene una strategia politica per destabilizzare la retorica del *male gaze*: la pornstar è consapevole del carico semantico che produce per il maschile e sfrutta l'appagamento di seicento uomini non solo conducendolo verso la necrofilia (Cassie dispone il proprio corpo in una staticità statuaria, in una rappresentazione che nega il movimento vitale del corpo e lascia trasparire un senso di morte e annullamento) ma sfrutta una delle performance simbolo del maschile (il *gang bang* di seicento contro una) per opporre un'estrema resistenza: quella della morte volontaria come smacco nei confronti del maschile.

Ma quando Branch Bacardi prende la pillola di cianuro al posto di Cassie, rubandole la scena e soprattutto la morte simbolica, come se prefigurasse l'offensiva della diva al mondo maschile, la furia del tentativo politico fallito mostra tutta la sua deriva necrofila: Cassie comincia a cavalcare il pene eretto del moribondo Branch, con la furia di un corpo che cerca di infliggersi delle ferite, alla ricerca di una lama con cui sventrarsi da sola e ritornare trionfalmente al centro del *male gaze*, inteso come un necessario punto di partenza per ricreare l'opportunità di creare nuove occasioni di rompere il vincolo gerarchico. Il finale di *Snuff* infatti si rivela come un'allegoria: sotto le scariche dei defibrillatori i corpi di Cassie e Branch si fondono assieme nei punti di contatto pubici, dando forma a una sorta di ibrido pornografico, fatto di sguardi sigillati in un'unica forma carnale e genitale.

Sicuramente questo non è un tentativo di rovesciamento gerarchico riuscito, ma ha il pregio di indicare una delle possibili operazioni performative da impiegare per destabilizzare le retoriche del potere culturale del *male gaze*. È sporcandosi le mani con la materia del desiderio e del piacere maschile, portandolo consapevolmente all'estremo della sua messa in scena (*gangbang* e *snuff*) che l'azione destrutturante e destabilizzante di una retorica femminile per l'affermazione del sé può prendere corpo, non per concretizzare una vendetta, come nel caso del *rape & revenge movie*, in cui viene meno la gratuità dell'uccisione maschile che, anzi, è ben motivata, ma per inserirsi nei meccanismi del maschile e grazie a un costante lavoro portarli verso il disfacimento.



Fig. 1: Lars Von Trier, *Nymphomaniac* (2013)

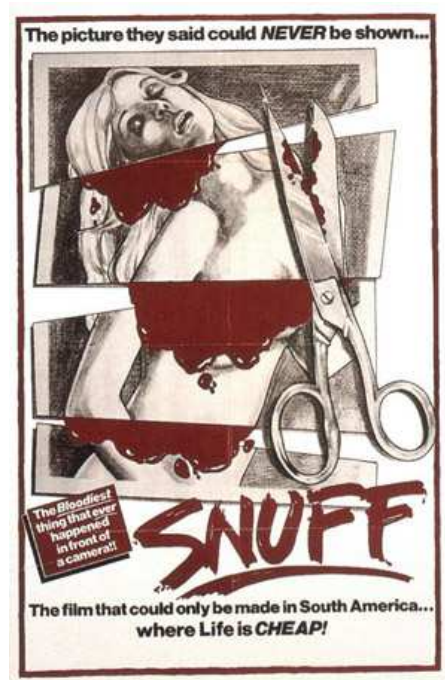


Fig. 2: Allan Shackleton, *Snuff* (1976)



**Fig.3: Gustave Courbet, *L'origine du monde* (1866),
olio su tela, 46 x 55 cm, Museo d'Orsay, Parigi.**

Bibliografia

- Adamo, Pietro, *Il porno di massa. Percorsi dell'hard contemporaneo*, Milano, Raffaello Cortina, 2004.
- Amis, Martin, *Money*, London, Jonathan Cape, 1984.
- Belting, Hans, "Per una iconologia dello sguardo", *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, Ed. Roberta Coglitore, Palermo, Duepunti, 2008.
- Biasin, Enrico, Maina, Giovanna, Zecca, Federico (eds.), *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Milano-Udine, Mimesis, 2010.
- Biasin, Enrico, *Oscenità di Brand. L'industria culturale della pornografia audiovisiva contemporanea*, Milano-Udine, Mimesis, 2013.
- Curti, Roberto, La Selva, Tommaso, *Sex and violence. Percorsi nel cinema estremo*. Torino, Lindau, 2007.
- Id., "...Eppur si muore. Viaggio in tre movimenti ai confini tra orrore e pornografia", *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Eds. Enrico Biasin, Giovanna Maina, Federico Zecca, Milano-Udine, Mimesis, 2010.
- Ellis, Bret Easton, *Less Than Zero*, New York, Simon&Schuster, 1985.
- Escoffier, Jeffrey, "«Pagati per essere gay». Perché gli uomini etero sono diventati star della pornografia gay", *Alterazioni. Introduzione alle sociologie delle omosessualità*, Ed. Cirio Rinaldi, Mimesis, Milano-Udine, 2012.
- Kerekes, David, Slater, David, *Killing for Culture: An Illustrated History of Death Film from Mondo to Snuff*, London, Creation Books, 1994.
- Lowenstein, Adam, *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*, New York, Columbia University Press, 2005.
- Mercer, John, "Gay for pay. Internet e l'economia del corpo performativo", *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Eds. Enrico Biasin, Giovanna Maina, Federico Zecca, Mimesis, Milano-Udine, 2011.

- Mulvey, Laura, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen*, 16.3 (1975): 6-18.
- Ovidie, *Porno Manifesto*, Paris, Flammarion, 2002; trad. it., *Porno manifesto. Storia di una passione proibita*, Milano, Baldini Castoldi, 2003.
- Palahniuk, Chuck, *Snuff*, New York, Random House, 2008.
- Pynchon Thomas, *Gravity's Rainbow*, New York, Viking, 1973.
- Somaini, Antonio (ed.), *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Milano, V&P, 2005.
- Sprinkle, Annie, *Post-porn modernist: my 25 years as a multimedia whore*, Berkeley, Cleis Press, 1998.
- Welsh, Irwing, *Porno*, London, Jonathan Cape, 2002.
- Williams, Linda, *Hard Core: Power, Pleasure and the "Frenzy of the Visible"*, Berkeley, University of California Press, 1989.

Filmografia

- 8 mm*, Dir. Joel Schumacher, U.S.A, 1999.
- Peeping Tom*, Dir. Mike Powell, Gran Bretagna, 1960.
- Sinister*, Dir. Scott Derrickson, U.S.A, 2012.
- Snuff*, Dir. Michael Findlay, Roberta Findlay, U.S.A, 1976.
- Strange Days*, Dir. Katherine Bigelow, U.S.A, 1995.
- Tesis*, Dir. Alejandro Amenàbar, Spagna, 1996.
- The Brave*, Dir. Johnny Depp, U.S.A, 1997.
- The Sluts and Goddesses Video Workshop – Or How To Be A Sex Goddess in 101 Easy Steps*, Dir. Annie Sprinkle, U.S.A, 1992.
- Videodrome*, Dir. David Cronenberg, Canada, 1983.

L'autore

Mirko Lino

Mirko Lino, *Le urgenze del visivo maschile*

Dottore di Ricerca in “Generi Letterari” presso Università degli Studi dell’Aquila, Cultore della materia “Cinema e Media” presso Dipartimento Culture e Società, Università degli Studi di Palermo. Campi di ricerca: Letterature comparate, Cultura Visuale, Cinema e Media, Porn Studies. Ha pubblicato saggi e articoli sul cinema di Werner Herzog, su letteratura e cinema, sul tema culturale dell’apocalisse e sulla pornografia.

Email: miroslawit@yahoo.it; mirko.lino@unipa.it

L’articolo

Data invio: 16/02/2014

Data accettazione: 30/04/2014

Data pubblicazione: 30/05/2014

Come citare questo articolo

Lino, Mirko, “Le urgenze del visivo maschile: retoriche del *male gaze* nella cultura dello *snuff* e dell’*hard-core* tra cinema e letteratura”, *Between*, IV.7 (2014), <http://www.Between-journal.it/>