

IL CINEMA, LA PAURA, L'ORRORE: MECCANISMI D'IDENTIFICAZIONE

Giorgio Cremonini
Università di Bologna, Dipartimento di Musica e Spettacolo

*Abstract Cinema, fear and horror: some mechanisms of
identification*

The essay explores the questions of fear, fantastic and horror in cinema, concentrating on the problems of “normality”, perception, representation and the viewer’s different forms of identification. The “The Silence of the Lambs” is taken as a significant case-study.

Keywords: fear, cinema, identification, horror

Molte delle riflessioni sul cinema fantastico finiscono per confrontarsi sia con la definizione di orrore sia con quella, apparentemente conseguente, ma in realtà solo a volte complementare, di paura. In effetti, i due termini procedono per così dire tenendosi per mano, intrecciandosi e sovrapponendosi, ma conservando anche alcune differenze di partenza essenziali. Innanzitutto, il termine orrore definisce una sensazione prevalentemente scopica e quindi iconica (compete quindi in primo luogo all’immagine e allo sguardo), mentre la paura rivela una competenza

Nome Cognome

narrativa destinata a instillare nello spettatore una sensazione d'insicurezza e di pericolo che lo riguarda da vicino, anche laddove gli è sempre chiara la distanza dal racconto e dalla sua natura di spettacolo e di finzione. Inoltre, il termine orrore (ma più ancora la versione anglo-americana di *horror*) definisce, spesso con scarsa precisione, un genere ai limiti del fiabesco e del fantastico, mentre la paura attraversa generi diversi: proviamo paura in un *thriller*, in una fiaba, in un *horror*, in un melodramma, e persino, con tutte le cautele del caso, in un film comico.

1. *I freaks non fanno paura*

Tipiche dei film *horror* sono quelle immagini che evocano in noi la percezione di qualcosa di mostruoso, di aberrante, se non, come direbbe Freud, di *perturbante*. Di fronte a mostri come i vari Dracula, Frankenstein o molti personaggi della fantascienza spaziale (*Alien*, *La guerra dei mondi*, ecc), la percezione dell'orrore è immediata, più di quanto non accada nell'omologa letteratura dell'orrore; il cinema possiede infatti una disposizione che la parola non può raggiungere, ma solo evocare facendo appello alla fantasia del lettore (magari una suggestione letteraria può risultare più efficace di un'immagine, ma il cinema possiede una capacità di mostrare che la parola non ha). Per fare qualche esempio, fra i molti possibili, la pletora di aggettivi disseminati tra le pagine di H.P.Lovecraft, la ripetizione quasi ossessiva del termine "mostro" in *Frankenstein* di Mary Shelley o in *Dracula* di Bram Stoker, fino alla puntigliosa descrizione con cui Victor Hugo ci presenta il Quasimodo di *Notre Dame de Paris* non reggono il confronto con le immagini di *Freaks* o con l'impatto visivo di Boris Karloff e il suo *make-up*. La parola offre uno

spunto allusivo ed emotivo che il cinema sostituisce con una concretezza fisica variabile a seconda delle interpretazioni, ma sempre precisa. Al posto degli epiteti, spesso solo genericamente qualificativi, oltre che quasi sempre mediati dallo sguardo d'un personaggio che osserva l'orrore, il cinema offre una visione diretta, teoricamente oggettiva, in cui lo sguardo è diretto: siamo noi spettatori che vediamo, senza altro intermediario che la macchina da presa. Conseguentemente, ciò che vediamo non è un epiteto, una qualità, ma una presenza, una caricatura dell'umano cosiddetto "normale", una variazione che non rinuncia mai alla sua rassomiglianza con lo standard affermato come dominante, cioè con noi. Come nella comicità analizzata da Michail Bachtin, nel mostro vediamo un "doppio parodico", privato della sua componente consapevolmente comica.

Il concetto di "normalità", per quanto ambiguo e discutibile, è essenziale: se l'uomo "normale" ha una testa, due gambe, due occhi, ecc, sarà mostruoso un essere che abbia due teste, tre gambe, tre occhi, ecc – oppure che mescoli le proprie qualità umane con quelle animali (i centauri, i minotauri, le sirene, ecc). La tradizione dei mostri nello spettacolo è di lunga data. Senza andare alla ricerca di radici molto lontane e ferdandoci alla loro moderna visibilità collettiva, è noto il successo circense e popolare dei *freaks*, sviluppatosi industrialmente nel XIX secolo. Come ha scritto Leslie Fiedler, "il baraccone è diventato non soltanto parte integrante della cultura popolare americana, ma un tipico simbolo dell'interdipendenza tra illusione e realtà, tra piacere e sofferenza, tra ripugnanza e rispetto" (Fiedler 1981, p. 296). E' un atteggiamento facilmente collegabile all'ossimoro, perché siamo di fronte

Nome Cognome

ad esseri che da un lato definiamo umani e dall'altro rompono una buona parte – quella più superficiale – dei loro legami di riconoscibilità. La loro diversità fisionomica e anatomica attira il pubblico mostrandogli *ciò che non è umano* (o *che non è pensabile che lo sia*), ma al tempo stesso ribadisce la loro appartenenza allo stesso genere umano cui apparteniamo noi. La “mostruosità” delle donne cannone o barbute, delle sirene, dei gemelli siamesi, persino dei feti deformi nelle loro vasche di formaldeide ci pone di fronte a una immagine doppia, in cui lo spettatore vede confermata sia la propria “normalità” (*io non sono quello*), sia la labilità del confine che lo separa dall'*altro* (*anch'io potrei essere come quello*). La contraddizione lo porta a uno shock visivo che nemmeno gli specchi deformanti, già molto in voga nelle fiere dell'epoca, potevano dargli, né tanto meno possono farlo i resoconti giornalistici o i libri.

Il film *horror* gioca spesso sulla qualità solo apparente e sulla precarietà di questo confine e fa di un essere mostruoso l'antagonista di esseri “normali”, così come la loro storia ha spesso tutte le connotazioni narrative di un normale film d'avventura o d'amore. In *Il mostro della laguna nera* un essere che è in parte umano e in parte pesce o rettile, è protagonista di una delle tante variazioni *mélo* sul tema della bella e la bestia, con tutto il suo erotismo impossibile e disperato. Poco conta che le sue intenzioni siano equivalenti al desiderio per una bella ragazza che prova anche uno dei protagonisti; anzi, è proprio questo suo erotismo, coniugato con la diversità, ad essere insieme innaturale e impossibile (l'orrore nasce appunto da questa possibilità nell'impossibilità contronatura). Persino la Creatura delle varie versioni di *Frankenstein* ha in sé qualcosa di umano (in fondo è il prodotto di una rudimentale

ingegneria biologica), ma anche inumana, perché sappiamo che i morti non vivono e tutto in lui ci ricorda questa non-vita: le cicatrici, gli elettrodi, la testa piatta, l'assenza di parola, l'incedere da morto che cammina. In *Dracula di Bram Stoker* vediamo sì il noto vampiro sciogliersi in un grumo di ratti, ma lo vediamo anche amare e sedurre la bella Mina, meglio di quanto sappia fare il suo omologo borghese, il marito Jonathan.

Si potrebbe continuare a lungo con gli esempi, ma la struttura è sempre quella di una definizione di umano/non umano fondata sull'incomunicabilità dei due sistemi (uno "realistico" e uno "fantastico", per semplificare) e, prima ancora, sulla visività del mostruoso, una vera e propria *altra* natura. E tuttavia il *freak* e le contaminazioni non fanno paura in sé; semmai si limitano a suscitare quello che chiamiamo fascino dell'orrore, sullo spettatore come sui personaggi. E' necessario che siano immessi in circuiti narrativi fondati sul pericolo e l'aggressione, ma in questo caso il discorso si sposta su un versante che non richiede la discriminante della mostruosità: essa può essere presente anche in molti film non classificabili come *horror*, così come altri film possono esserlo a prescindere dall'evidenziazione iconica. Per esempio, l'alieno di *E.T.* non suscita orrore, pur essendo la versione distorta di un bambino o dei suoi pupazzi e bambole (se non del gatto di Rambaldi che ne ha ricreato le fattezze); oppure, il Jack Nicholson di *Shining* non suscita orrore in sé, ma solo grazie al suo comportamento, la cui rottura di regole e confini perviene ad un giudizio per così dire "morale". Il fare è diverso dall'essere, o almeno dall'apparire.

2. *Problemi d'identificazione*

Nome Cognome

Fermiamoci comunque all'orrore attivato da una funzione immediatamente iconico-scopica, quella per cui i mostri sono visivamente mostruosi, come quelli che potremmo osservare – anche se dall'esterno e di lontano – nei baracconi o nelle illustrazioni, disegni o fotografie che siano, visto che la mostruosità può essere inanimata, quanto la bellezza. Esso non implica in sé paura, ma è solo grazie alla narrazione che siamo spinti di volta in volta a provare, oltre all'orrore, anche paura, oppure compassione o simpatia. La paura, che si leghi o meno all'orrore, nasce solo quando scatta un secondo meccanismo che s'inserisce nella visione, arricchendola e non esaurendola. Si potrebbe concludere, almeno per il momento, che l'orrore, per la sua natura esclusivamente scopica, appartiene all'*identificazione primaria* - mentre la paura è narrativa e compete all'*identificazione secondaria*. La distinzione è nota ed è stata già oggetto di lunghe elaborazioni teoriche: qui sarà il caso di riassumerne solo alcuni punti essenziali, senza considerare le implicazioni e complicazioni che nella valutazione apportano le altre componenti del linguaggio audiovisivo, quali, essenzialmente, la parola e la musica.

Quando guardiamo un film, il nostro sguardo è guidato dalla macchina da presa: questa guarda per noi e noi vediamo solo ciò che essa ha guardato. La nostra identificazione con la macchina è primaria ed essenziale: il suo sguardo è allo stesso tempo il narratore e lo spettatore. Rispetto a ciò che ha visto/costruito la macchina da presa possiamo tutt'al più operare una sottrazione (non vedere, rimuovere, ecc), ma questo non è un mutamento prospettico. Ciò che conta è che, salvo rare eccezioni (le soggettive, il *camera look* - o sguardo in macchina),

Titolo

l'identificazione primaria ci relega ad un ruolo di testimoni invisibili di azioni in cui non possiamo interferire, perché sono staccate da noi e la loro appartenenza al mondo della visione si coniuga con la nostra estraneità di spettatori. Siamo sempre consapevoli della natura *fictional* di un film, cioè di assistere ad uno spettacolo in cui il distacco eteroguidato ci inchioda a una funzione di spettatori che nulla possono fare contro o entro quella storia. Tuttavia, poiché lo sguardo non è solo una registrazione passiva, ma, al contrario, ha legami indissolubili col cervello, ecco che quest'ultimo interviene a dare alla visione implicazioni che la sola fisicità del vedere non potrebbe avere. Ogni mutamento di prospettiva, di distanza, di composizione ha, almeno in teoria, un senso e tocca a noi rielaborarlo mentalmente: se la macchina da presa inquadra dal basso la creatura di Frankenstein, questo punto di vista – anche senza essere una vera e propria soggettiva - ci pone in una condizione d'inferiorità fisica, come se fossimo proprio di fronte ad una statura gigantesca. Nel nostro ruolo primario di testimoni esterni si apre una crepa, attraverso la quale penetriamo empaticamente nella storia.

Come sembrano dimostrare le più recenti ricerche sulla dinamica neuronale della visione ricordate da Luca Casadio, “la percezione non può essere considerata al pari di una lettura semantica, ma ci appare basata su un coinvolgimento empatico e corporeo dello spettatore”, ovvero su “una sorta di contagio emozionale”, per cui, “osservando una scena (anche filmica), si mettono in moto gli stessi centri preposti all'esecuzione concreta dell'azione” e siamo coinvolti in una sorta di “straniamento empatico”, grazie al quale vediamo, ma al tempo stesso *diventiamo ciò che vediamo*. (Casadio, 2008, pp.61;81)

Nome Cognome

Per quanto ridicole ci possano apparire certe sequenze adrenaliniche tipiche di tanti film degli ultimi anni (mostri che si combattono fra i grattacieli, inseguimenti e scontri automobilistici, sparatorie urbane che sarebbero già eccessive in un film di guerra, ecc), non possiamo non partecipare emotivamente e fisicamente agli impulsi dettati da quella concitazione auditiva e sonora.

E tuttavia non basta. Un film non è solo una successione di immagini e movimenti, perchè queste mettono in scena azioni che costruiscono una storia, un ambiente e dei personaggi e non mi riferisco solo ai film narrativi, la cosa vale anche per molti documentari: le uniche eccezioni sembrano essere i film astratti o, più in generale, molte delle opere legate alle avanguardie. Grazie al movimento e al montaggio, in un film non vediamo solo l'essere o l'apparire (come potrebbe essere in una serie di diapositive), ma soprattutto il fare o il poter fare: solo che ciò che accade o potrebbe accadere, dati i presupposti, sullo schermo finisce sempre, in misura maggiore o minore, per non lasciarci indifferenti: siamo portati a identificarci, per così dire in seconda battuta, con tutte le suggestioni del caso, per esempio, con l'uno o l'altro dei personaggi. L'identificazione secondaria è una specie di partecipazione emotiva a vite che non sono le nostre: ci trascina all'interno del mondo del racconto, ci spinge a viverlo per interposta persona (l'eroe ostacolato, l'eroina perseguitata, ecc). Quella storia che sappiamo non essere nostra diventa almeno in parte nostra, per una sorta di contiguità empatica: questa è del resto l'ambiguità prospettica di ogni narrazione; non siamo mai l'io narrante, né il narratore onnisciente, né il testimone vero di una storia, ma possiamo

almeno in parte essere - cioè *sentirci come* - un personaggio che la vive; e infatti questo grimaldello agisce anche quando leggiamo un romanzo.

Per quanto riguarda il cinema, s'instaura in questo modo una contraddizione fra il vedere fisico e il vedere mentale, fra distacco e partecipazione: siamo fuori e dentro allo stesso tempo. Vorrei soffermarmi, a questo proposito, su un esempio rivelatore a livello metalinguistico, anche se anomalo. Nella sequenza culminante de *Il silenzio degli innocenti* la protagonista si ritrova chiusa in una cantina insieme al serial killer cui sta dando la caccia; non vediamo il dibattersi terrorizzato della protagonista per cui abbiamo parteggiato per tutto il film come se fosse un avvenimento esterno, di scena, ma lo vediamo attraverso gli occhi del killer (e già saremmo coinvolti); la soggettiva di questi, che diventa il nostro sguardo, accentua la paura per il destino della seconda, l'eroina per cui parteggiamo, ma al tempo la altera. La contraddizione non solo ribadisce lo stato d'incertezza in cui la prospettiva empatica (identificazione secondaria) ha la meglio su quella informativa dello sguardo (identificazione primaria), ma ci pone provocatoriamente in una posizione che non ci compete, quella dell'assassino. Se proviamo paura o angoscia o suspense, è solo perché vediamo un nostro essere visti, non il nostro guardare: il *noi virtuale* invece del *noi visivo*.

3. *Dalla paura all'ossessione*

Il silenzio degli innocenti è un caso limite, una riflessione sui possibili giochi prospettici e di distanza dello sguardo, e quindi su quella

Nome Cognome

doppiezza istituzionale dello sguardo che è propria del cinema e, in generale, di ogni linguaggio composito dei media: chi guarda è allo stesso tempo guardato, soggetto e oggetto contemporaneamente, invisibile o nascosto oppure palese e visibile, a seconda dei casi. Ma questo non vale solo per una sequenza volutamente autoriflessiva, bensì per tutto il linguaggio audiovisivo e non possiamo non riconoscervi un'evoluzione sintomatica di quella crisi d'identità, incertezza, spaesamento che segna il nostro tempo. Se possiamo essere chiamati in causa, a livello empatico o neuronale, da uno spettacolo che morfologicamente ci lascia fuori, significa che il processo di comunicazione è in sé ambiguo: ci chiama a sé come soggetti guardanti e partecipanti allo stesso tempo. Il mondo della finzione non è più là, sullo o dentro lo schermo, ma è attorno o dentro di noi. E allora come possiamo definire il nostro ruolo di spettatori-destinatari?

Il cinema alimenta questa contraddizione e al tempo stesso ne è figlio; non introduce nella storia un nuovo soggetto, per quanto limitato e particolare possa essere, ma sviluppa in una direzione apertamente contraddittoria una soggettività già incrinata e un generale processo di de-soggettivazione. Dal punto di vista dello sguardo siamo uno spettatore, ma non lo siamo interamente più da quello della partecipazione emotiva. Sappiamo di essere di fronte ad un gioco di finzione, come nei giochi dei bambini o in un tunnel dell'orrore di un luna park, ma, al tempo stesso, malgrado questa consapevolezza, c'è almeno un momento in cui non siamo più la nostra ragione, bensì solo la paura che proviamo per un *altro* che non esiste se non come finzione. E' un surplus emozionale che rivela e colma il *manque* razionale. La

sostituzione, per quanto parziale e apparentemente marginale, ci sposta dal nostro ruolo di soggetti e, grazie alla reiterazione, genera una vera e propria psicosi – nascosta – che opera a nostra insaputa.

Ciò che vale in generale per i media e in particolare per il cinema, si può applicare a maggior ragione per la televisione, che si presenta come una finestra aperta sul mondo: ciò che la differenzia soprattutto dal cinema è la diretta, cioè *il mondo qui ed ora*, in simultanea con la nostra vita. La tv sbandiera ripetutamente il proprio ruolo informativo e, dunque, “realistico”, tranne ovviamente nel caso in cui trasmetta film o telefilm: qui è semmai la dimensione quotidiana e casalinga della visione a indurre altre suggestioni. Se alla fine di un film possiamo riacquistare la nostra coscienza di spettatori, malgrado le ferite che esso può averci lasciato, e se abbiamo tremato durante la visione, ma ne siamo comunque fuori e possiamo considerarlo come un brutto sogno di due ore, di fronte alla televisione, soprattutto quella d’informazione, non ci sono soluzioni di continuità: essa dichiara continuamente e ossessivamente di parlarci della realtà e ribadisce sempre la propria aderenza al mondo, per quanto possa essere falsa.

Consideriamo ora il fatto che il messaggio informativo (teoricamente strutturato come messaggio *primario*) è in realtà quasi sempre strutturato come se fosse un messaggio narrativo. Nella maggior parte dei casi le notizie appartenenti alla cronaca sono tese a presentare il mondo come una sorta di grande sineddoche o metonimia e non in quanto enunciato astratto, come forse richiederebbe una comunicazione statistica. Ciascuna notizia è in sé il mondo – non solo la storia dei signori X, Y, Z – ma anche la nostra storia. Tutto nell’informazione insiste su questa

contiguità, su questa possibile identificazione secondaria. Percepriamo l'informazione come un *fatto vero* perché si trova all'interno di un medium che si ammanta di verosimiglianza, ma anche – in parziale conseguenza - come racconto in cui possiamo riconoscerci. Infatti, anziché mirare a una globalità oggettiva, l'informazione si distribuisce e si organizza in microstorie che, in quanto tali, sollecitano, a volte ossessivamente, la nostra identificazione secondaria e, attraverso questa, la nostra conoscenza dei fatti, ormai trasformate in sequenze narrative, frammenti di una storia che ci vede co-protagonisti. Quanto mi viene raccontato potrebbe accadere anche a me – anzi, è proprio come se accadesse a me. La paura è contagiosa e va alimentata.

La paura è sempre stata un'arma di potere e di sicura presa emotiva; negli ultimi anni questo suo secondo aspetto è cresciuto a dismisura, quantitativamente parlando, magari a scapito del primo, oppure spesso in concomitanza. In entrambi i casi supporta o sostituisce il rispetto delle regole, condivisibili o meno che siano. Spesso è la paura suggerita dall'informazione a rendere accettabili, se non desiderabili, quelle regole o la loro sostituzione con altre e, naturalmente, ciò accade quando l'informazione è strutturata allo scopo, ovvero diventa suggestione.

Anche qualora in un paese la criminalità dovesse ridursi, magari non in modo considerevole e rassicurante, ma a livelli statisticamente accettabili, questi sarebbero resi a loro volta inaccettabili dal continuo richiamo degli organi d'informazione a ciò che vive attorno a noi, alle storie/cronache che si sviluppano nel nostro stesso mondo e di cui potremmo noi stessi essere chiamati ad diventare protagonisti – o, meglio, vittime. L'ostentazione spettacolare e ossessiva dell'insicurezza fa

sì che l'identificazione secondaria (narrazione) sgombri definitivamente il campo da quella primaria (informazione), per fare di noi non tanto degli osservatori e testimoni, quanto delle vittime virtuali. L'*out there* che da decenni ossessiona i protagonisti dei telefilm americani è diventato il nostro *out there*, ma non grazie a film e telefilm, dichiaratamente *fictional*, bensì grazie all'informazione.

La cronaca è sempre selettiva, può andare a periodi, seguendo – alla lettera – l'onda degli immigrati albanesi, africani, rumeni, ma questi sono numeri e non lasciano il segno di parole e volti che invece ci assomigliano (il top della propaganda non ha coinciso con il top delle immigrazioni, ma l'ha preceduto, quel tanto che basta ad atterrire un elettorato, e quindi a guidarlo). Ogni giorno stampa e televisione raccontano, in prima pagina o in ampie pagine centrali, le imprese di delinquenti, meglio se extracomunitari o addirittura zingari; se sono italiani, il loro spazio se lo guadagnano egualmente, ma lo stereotipo perde corpo e quindi anche spazio, si tratta, insomma, un caso particolare. E' la versione ripetitiva o tutt'al più aggiornata dell'uomo nero di tradizione fiabesca, moderno orco di una società non proprio moderna. In un mondo lacerato da crisi d'identità non è difficile trovare ciò che dall'esterno offre l'illusione di riunificarci in un corpo sociale reso omogeneo da un *altro* che incombe concretamente su di noi come in un qualunque racconto o film dell'orrore.

In un'informazione alla perenne ricerca di shock da infliggerci (cioè di spettacolo-visione che si consuma in se stessa), l'identificazione secondaria ci trascina in un racconto che intreccia le storie più diverse e ci rende facile preda di quelli che, in altri tempi e altre circostanze, Vance

Nome Cognome

Packard chiamava i “persuasori occulti”. A suo tempo – e ancora oggi – dovevamo comprare merci, mentre nel presente dobbiamo acquisire idee-paura: chi organizza questo gioco al massacro sembra convinto che abbiamo bisogno, per sentirci vivi e nel mondo, di adrenalina a getto continuo, e si scusa – quando lo fa – trincerandosi dietro il diritto di cronaca. Questa è la grande differenza che separa un’informazione tendenziosa dalle fiabe, che pure intendono svolgere la loro funzione pedagogica attraverso una *narrazione di paura*: la struttura metaforica del messaggio fiabesco e fantastico si oppone nettamente a quella metonimica del messaggio informativo; nel primo caso la finzione è dichiarata e quindi valutabile, per quanto inconsciamente, come tale; nel secondo, la finzione è nascosta dietro la continuità col reale.

Nell’epoca dell’informazione (stampa, radio, tv) il rapporto comunicativo non è più un *tu per tu*, come accade per le fiabe: è informazione di massa, con un soggetto emittente spesso riconducibile, se non altro per struttura, a un soggetto unico, e con un soggetto ricevente che è al contrario generalista e univoco (la forzatura è ovviamente esemplificativa, ma non lontana dalla realtà). Si genera, in questo modo, una psicosi collettiva – frutto di anni e non di semplici occasioni – alla quale non può opporsi altro che la promessa di una riacquistabile sicurezza, l’happy end che la fiction in genere decreta come possibile, cioè qualunque azione viene vista e vissuta come narrazione. Allo stesso tempo, la militarizzazione delle città, per fortuna più apparente e di facciata che reale, non solo non tranquillizza, ma al contrario accresce la paura: ciò che si può pensare è che, “se si fanno intervenire i soldati, una ragione ci deve essere” – proprio come nei film,

retti, come ogni narrazione, dalla logica del *post hoc, propter hoc*. Bisogna sfruttare fino in fondo questa disposizione o disponibilità alla paura, bisogna ripetere fino all'ossessione che il mondo la merita e suggerire interventi che si presentino come risolutori – almeno in un mondo virtuale nel quale veniamo guidati giorno per giorno. Di contro, la riflessione sulla complessità del fenomeno è relegata allo sfondo: è teoria, non realtà. Ancora una volta l'identificazione secondaria si oppone a quella primaria, come la suggestione alla riflessione – ed è la prima a (con)vincere. Non viviamo più la Storia, ma viviamo di storie che non sono le nostre, anche se lo sono divenute attraverso un contagio, come in un colossale videogame le cui regole non dipendono da noi, bensì ci determinano come pedine, la cui tranquillità dipende solo da quel suo falso surrogato che è la paura.

Nell'attuale crisi della democrazia liberale, al rispetto di regole formali (il voto, i ricorsi, le lettere ai giornali, i dieci minuti di notorietà che spettano a tutti, ecc) si accompagna la totale disattenzione delle regole sostanziali: nel momento in cui l'informazione diventa narrazione (e non delle più sofisticate) e la paura diventa qualcosa che non è più né un fine, né un mezzo, ma entrambi contemporaneamente, non siamo più liberi. E non lo siamo perché guardiamo la televisione o il cinema come se fossero realtà - o suoi duplicati o prolungamenti - e perché l'informazione in sé è costruita solo per questo scopo.

Naturalmente la *colpa* di tutto ciò non riguarda il cinema, come molti forse vorrebbero (quante volte abbiamo sentito incolpare il cinema del dilagare della violenza o del sesso? Quante volte lo spettacolo è stato assunto ad alibi d'una società in sé violenta e repressiva?). Questa è solo

Nome Cognome

una delle tante strategie messe in atto da una democrazia ridotta a organizzazione ideologica ed economica delle masse. Il cinema trasforma la paura in spettacolo, ma di questo siamo comunque consapevoli, malgrado le sue forti suggestioni; al contrario, l'informazione – *questa* informazione – nasconde la propria suggestione sotto una doppia maschera: un'apparenza di realtà e l'abuso di strutture comunicativo-narrative che con essa hanno ben poco a che fare. Il contagio della paura diventa allora strumento di plagio collettivo.

Bibliografia

Casadio, Luca, “Il cinema fantastico e il perturbante, tra psicanalisi e cinema”, in AA vari, *Visionaria. Il cinema fantastico tra ricordi, sogni e allucinazioni*, a cura di D.Marzola, Falsopiano, Alessandria 2008.
Fiedler, Leslie, *Freaks*, Garzanti, Milano, 1981.

Filmografia

Alien, Ridley Scott, 1979.
Dracula di Bram Stoker (Bram Stoker's Dracula), Francis Ford Coppola, 1992.
E.T., Steven Spielberg, 1982.
Freaks, Todd Browning, 1932.
La guerra dei mondi (The War of the Worlds), Steven Spielberg, 2005.
Il mostro della laguna nera (The Creature From the Black Lagoon), Jack Arnold, 1954.
Shining, Stanley Kubrick, 1980.

Titolo

Il silenzio degli innocenti (The Silence of the Lambs), Jonathan Demme, 1991.

L'autore

Giorgio Cremonini ha insegnato Geologia presso la Facoltà di Scienze Naturali dell'Università di Bologna e si è interessato di cinema a partire dal 1970; ha pubblicato numerosi saggi su diverse tematiche e autori. Ricordiamo i volumi del Castoro su *Charlie Chaplin* (2004) e *Buster Keaton* (1995), *Arancia meccanica* (Lindau, 1996), *Stanley Kubrick. Shining*, (Lindau, 1999), *Playtime. Viaggio non organizzato nel cinema comico*, del 2000; sul cinema fantastico, *Viaggio attraverso l'impossibile. Il fantastico nel cinema* (2003), *Dracula* (2007) e *Frankenstein* (in corso di preparazione). Scrive inoltre sulla rivista *Cineforum* e collabora con il Dipartimento di Musica e Spettacolo dell'Università di Bologna.