

Lo sguardo ferito. Acciaio rosso sangue.

©Simona Brancati – 2005. Tutti i diritti riservati.

In guerra la vista e l'udito, sottoposti a un logorante e prolungato assedio sensoriale, sono i canali che restituiscono con violenza l'impatto della violenza. La difficoltà di descrivere questa percezione "altra" del reale è al centro della narrativa, della memorialistica e del cinema che raccontano gli eventi bellici del Novecento. Il filo rosso che li unisce è l'incomunicabilità, l'incapacità di riprodurre non tanto i fatti, ma la loro essenza viscerale.

Se è banale affermare che la guerra, in quanto catapultata nello scempio, scava all'interno dell'individuo suonando l'adunata di sensi e istinti primordiali, ciò risulta ancora più vero nell'età moderna e industriale, che rivoluziona totalmente il modo di fare e percepire la guerra. Dall'immagine della "scacchiera", con la quale la pittura dell'Ottocento riproduceva secondo prospettive panoramiche e totali le battaglie campali, concepite come eventi ordinati, razionali e controllabili (l'ottica del comandante che guarda dall'alto della collina), si passa a quella del "labirinto", che traduce la nuova realtà spersonalizzante della Prima Guerra Mondiale (l'ottica del soldato anonimo sprofondata nel fango).¹ In questa guerra le operazioni militari si frammentano lungo un vasto e dispersivo campo di battaglia che moltiplica e disorienta il punto di vista, non più dall'"alto" ma "terreno", quindi dell'uomo. La dilatazione dello spazio corrode anche il tempo, e l'incapacità del soldato di misurare la durata e la proporzione del conflitto lo espone al fuoco incessante di un nemico che rimane invisibile. Ciò che l'occhio non cattura è delegato all'udito, che impara a riconoscere i suoni per scampare al pericolo. La potenza dilaniante delle macchine trasforma l'uomo in un fragile involucro di carne, e quella che un tempo era una veloce battaglia di movimento (l'assalto frontale di stile napoleonico) cede il passo alla guerra di posizione, che languisce fino allo stallo sul fronte occidentale.

Il cinema americano, testimone della modernità nel nuovo secolo, partendo proprio dall'esperienza percettiva e sensoriale del coevo primo conflitto inizia a perfezionare la rappresentazione spettacolare e tragica dell'evento. L'arrivo del sonoro nel '27 offre nuove possibilità per riprodurre effetti inquietanti e ossessivi con l'uso dei suoni "fuori campo". In questo percorso di graduale consapevolezza e riflessione, la settima arte spinge l'acceleratore sul tasto emozionale dello sguardo, dove trova un senso specifico anche l'esibizione del sangue, con approcci ideologici e stilistici differenti.

Gran parte della produzione contemporanea o immediatamente successiva alla prima guerra ha ancora qualche rigurgito verso la "scacchiera" ottocentesca: l'evento bellico è raccontato in modo lineare e con accenti eroici, entro un preciso dualismo di bene e male, con riprese dall'alto e campi lunghi e allargati. Soltanto nel biennio 1930-'32 il cinema rende conto della dimensione "labirintica" della guerra moderna, fa scorrere carrellate nei perimetri ristretti delle trincee, usa la macchina da presa a mano per tradurre il caos e avvicina i piani di ripresa all'uomo soffermandosi sulla sua devastazione fisica e psicologica. Il montaggio gioca un ruolo importante nel riprodurre la visione simultanea da più prospettive richiesta dalla nuova guerra. Esempio in questa direzione è *All'Ovest niente di nuovo* di Lewis Milestone, film del 1930 tratto dal romanzo di Erich Maria Remarque.

In realtà questo modello sarà destinato ad affermarsi soltanto più avanti, infatti negli anni Sessanta e Settanta alcuni kolossal bellici propongono ancora la logica della "visione totale" del XIX secolo. Uno di questi è *Il giorno più lungo* (Ken Annakin, Andrew Marton, Bernhard Wicki, 1962) che sdoppia il punto di vista dello sbarco in Normandia del 1944: da una parte gli alleati "buoni" sulla spiaggia, dall'altra la postazione "cattiva" tedesca, che

¹ Sull'argomento, Giaime Alonge, *Cinema e Guerra. Il film, la Grande Guerra e l'immaginario bellico del Novecento*, Utet Libreria, Torino 2001.

non vedremo più in *Salvate il soldato Ryan*. I primi piani sui soldati mostrano volti macchiati solo di polvere e terra, la morte esce velocemente dalle inquadrature o è compressa in ellissi (in una sequenza un soldato viene colpito, non si capisce dove, poi porta le mani al ventre e si accascia per terra), oppure è descritta verbalmente (“la spiaggia è un mattatoio”).

Il genere gronda sangue nel '77 con *La croce di ferro* diretto da Sam Peckinpah che si serve della tecnica iperrealistica del *ralenti*, sfruttata nei film sul Vietnam, per destrutturare il momento della violenza. E' un colpo di spugna sul dettame hollywoodiano “ferita e arma, mai nella stessa inquadratura” che aveva prodotto morti innaturali e ferite immacolate, tendenti a svuotare di tragicità l'evento per controllare l'impatto critico ed emotivo sul pubblico.

E' il Vietnam a fare un po' da spartiacque nel modo di rappresentare realisticamente il conflitto, anche se prima di vederlo narrato senza filtri si passa attraverso *Soldato blu* (Rainer Werner Fassbinder, 1970), un western che descrive il violentissimo eccidio di un villaggio indiano con chiari intenti allusivi, e *Il cacciatore* uscito nel '78, soltanto tre anni dopo la fine della guerra. Il film di Michael Cimino è soprattutto un'allegoria delle angosce collettive di una nazione: il rituale della tortura della roulette russa (“un colpo solo”) miniaturizza il conflitto a un simbolico duello frontale contro il nemico-alter ego. Il sangue versato dai protagonisti, anticipato dalla macchia rossa caduta sull'abito da sposa (il calice di vino da tracannare in “un colpo solo”) e dalla caccia al cervo (da abbattere in “un colpo solo”), ha la valenza del rito di iniziazione, un battesimo di fuoco che segna il passaggio dall'innocenza all'età adulta tipico del genere bellico.

L'anno dopo esce *Apocalypse Now*, ritratto surreale della guerra dove il sangue richiama gli antichi sacrifici e l'olocausto di animali come la mucca e il toro simboli di espiazione o propiziazione. Francis Ford Coppola apre e chiude il film con le mani di Willard sporche di sangue, all'inizio per aver sferrato un pugno contro la propria immagine riflessa nello specchio, alla fine dopo aver ucciso con un macete Kurtz (moderno Minotauro stanato nel proprio labirinto). Il suo massacro è stilizzato con una serie di stacchi che frammentano l'azione, l'efferatezza della lama che spacca in due la carne ha il suo doppio più esplicito nella sequenza montata parallelamente dell'uccisione tribale della mucca.

Con gli anni Ottanta si entra nel vivo dei combattimenti. I segni dell'anima parlano con il linguaggio scritto sul corpo delle ferite e delle cicatrici. Lo stile narrativo si fa “sporco” e convulso. La macchina da presa è spesso usata a mano per scivolare nel cuore del “labirinto”.

Due film significativi in questo senso, anche se non propriamente bellici, sono *Urla del silenzio* ambientato nella Cambogia del 1975 all'indomani del ritiro delle truppe americane, e *Salvador*, sugli scontri nel paese centro-americano del 1980-'81 tra guerriglieri ribelli e forze governative. Entrambi mettono in scena i cronisti di guerra e sono girati come reportage sull'altra faccia della tragedia: il massacro dei civili.

Il primo, del 1984, è più crudele per l'insistenza sugli effetti visibili delle bombe, come le immagini dell'ospedale trasformato in mattatoio, i feriti agonizzanti a terra accanto agli animali, il bambino con la pancia aperta. Roland Joffè esibisce la distruzione della fisicità umana quale metafora dell'identità di un popolo che svanisce, come la fotografia sul passaporto del giornalista cambogiano costretto a rimanere nel suo paese perché l'immagine non si fissa dopo lo sviluppo. Mentre nel secondo, uscito due anni dopo, Oliver Stone sceglie uno stile tagliente ma più asciutto per descrivere la violenza. Qui i due cronisti imbracciano la macchina fotografica come un'arma per sfidare la storia (la sequenza che mette in scena il duello simbolico tra il fotografo, in cerca dello scatto del secolo, e un'elicottero che gli va addosso uccidendolo), e il regista gli corre dietro freneticamente per catturare l'essenza della sofferenza (i due sono ripresi in cima a una collina puntellata con cadaveri di donne e bambini).

I film sul Vietnam di questo decennio cancellano gli eufemismi e riconoscono la fisicità dell'uomo fatta di carne sangue urla e sudore. Bene e male convivono nell'individuo ma difficilmente scendono a patti. Il nemico c'è, si *sente* ma non si *vede* mai.

Nel 1986 Stone gira anche *Platoon*, dove i campi di ripresa dentro la foresta si restringono, si moltiplicano, si confondono nell'intrico della vegetazione e negli angusti perimetri dei bunker in cui la pattuglia viene assediata da un nemico senza volto, e lo spettatore è costretto a condividere la stessa *incapacità di vedere* dei personaggi. Il regista non descrive, evoca la violenza con immagini che passano veloci sembrando un pugno nello stomaco, in realtà censurano lo sguardo che vuole andare fino in fondo, mentre si sofferma con un *ralenti* sull'esecuzione eroica e "pulita" (e retorica) di Elias messa in scena secondo l'iconografia cristiana che vale per tutte le morti: accerchiato dai nemici (sfuocati come fossero fantasmi) il capitano è crivellato di colpi e cade con le braccia aperte e rivolte al cielo.

L'anno dopo, *Full Metal Jacket* compie un'operazione diversa. Stanley Kubrick compone sequenze controllate con rigore geometrico e lineare per mettere in scena la follia della guerra e dell'ordine militare che addestra dispensatori di morte. Poi, si rifa alla figura del cerchio quando la pattuglia entra nella città-dedalo di macerie, dove perde il senso dell'orientamento e viene braccata da un cecchino "invisibile" che li colpisce mirando attraverso i fori dei muri (alla fine scopriremo che è una donna). Nel film il sangue ha numerosi richiami verbali che lo definiscono un elemento primordiale che scatena la pulsione di morte e l'eccitazione sessuale ("cosa fa crescere l'erba? Il sangue"), ma ha pure una precisa ed esplicita rappresentazione. Il soldato Palla di Lardo si suicida all'interno dell'asettica accademia infilandosi la canna del fucile in bocca, la spruzzata di sangue va a macchiare vistosamente il muro piastrellato di bianco, "telo" su cui s'imprime la sofferenza del mondo. Gli uomini che si aggirano tra le macerie sono trucidati "a cielo aperto" con inquadrature in *ralenti* che scolpiscono e dilatano l'esplosione dei proiettili sulla carne.

Il supplizio del corpo, lo strazio delle carni e l'agonia raggiungono la massima visibilità negli anni Novanta, decennio che tonifica il rosso del sangue e cancella ogni tabù nella rappresentazione iperrealistica della violenza. *Salvate il soldato Ryan* e *La sottile linea rossa*, entrambi usciti nel 1998 e diametralmente opposti negli intenti, tornano a narrare la Seconda Guerra Mondiale ma con le modalità linguistiche già applicate al Vietnam.

Nel film di Steven Spielberg che rievoca lo sbarco degli alleati in Normandia, la profondità di campo e i piani ravvicinati mettono tutto a nudo. I corpi senza bende sono un'assalto agli occhi, un'incursione nello splatter, un'autopsia sulla fisicità dell'uomo ("annusa quella ferita e senti se puzza di formaggio"). I soldati tentano di avanzare prima sulla spiaggia, poi dentro la città di macerie, sotto una pioggia di piombo di cui non vediamo l'origine ma l'impatto. La macchina da presa è a mano, a livello del terreno, e corre veloce con gli uomini in mezzo al caos e al sangue. Anche l'obiettivo si macchia di rosso ferendo lo sguardo dello spettatore. Le ferite aperte e traboccanti sangue e viscere, inutilmente ricomposte con le mani, diventano le uniche bocche con cui urlare una sofferenza non soltanto fisica (in alcuni momenti il sonoro è *off*).

Eppure sembra esserci qualcosa di eroico in questa mattanza. Se in *Apocalypse Now* un'intera pattuglia si fa decimare per cercare un uomo da uccidere come capro espiatorio, qui il sacrificio collettivo avviene sull'altare della patria e della libertà per salvare il soldato Ryan, che infatti è l'unico a sopravvivere. Allora il sangue che brilla in una fotografia uniformata sul grigio-verde e che spesso è inquadrato "in movimento" mentre scorre e si mescola con l'acqua della pioggia e della Manica, assume il valore di fluido vitale dal potere rigenerante.

Di segno totalmente opposto è il film di Terrence Malick, per nulla patriottico, anzi pervaso da un nichilismo senza possibilità di riscatto. Lo sbarco americano a Guadalcanal è

l'occasione per mettere in scena un battaglione di soldati che nel tentativo di raggiungere la collina si espongono come "carne da cannone" a un nemico che non si vede. Ma il loro sangue ha un valore mortifero e porta con sé l'insensatezza dell'autodistruzione della materia: i corpi senza vita scompaiono nell'erba alta oppure tornano alla terra (il soldato giapponese affondato con tutto il corpo ad eccezione del volto).

Dopo l'11 settembre 2001 la rappresentazione orrorifica dell'evento bellico si intensifica, le ferite sono più profonde e il sangue più rosso, ma negli intenti si fa marcia indietro rispetto alla denuncia a favore di un patriottismo più diretto a esorcizzare le paure di una nazione.

Nello stesso anno *Black Hawk Dawn* di Ridley Scott rievoca la guerra civile in Somalia del 1993, e trasforma quella che doveva essere una veloce missione militare americana in sanguinosa guerriglia urbana per salvare la pelle. Nella città-macerie ridipinta dal fumo, dalla polvere e dal vento, che ben presto si rivela un covo di nemici mimetizzati tra i tetti e dietro le porte, i soldati perdono l'orientamento e la visibilità e rimangono intrappolati come dentro un videogame. Questa dimensione figurativa è confermata dalle impercettibili accelerazioni dell'immagine sull'azione violenta (il *ralenti* è usato invece per enfatizzare la stanchezza dei soldati) e dal monitor di controllo del comandante che guarda dall'alto le operazioni, inutile tentativo di riproporre la "scacchiera" per disciplinare una violenza senza regole (la colata di sangue sul pavimento dell'ospedale che il comandante tenta di pulire sembra allargarsi e diventare indelebile). La logica narrativa procede per accumulo di macabre mutilazioni ed esplosioni di carne che fanno virare sul rosso l'intero schermo, e mette al centro dell'inquadratura ferite "vive" e "dinamiche" in cui le mani affondano in cerca dell'arteria femorale. Ma il risultato sottrae per eccesso la partecipazione emotiva.

Nel 2002 escono *Windtalkers* e *We were soldiers*, altri due film specificatamente di genere ma imparentati con la spettacolarità dell'*action movie*. In questi, il nemico assume un volto più nitido, forse per effetto del pauroso evento delle Torri Gemelle che lo fa uscire allo scoperto.

Nel primo, John Woo racconta la vittoria americana a Saipan del 1944 ma la rivisita con le atmosfere crude e ciniche del western. Non per nulla due soldati sono indiani, il film apre e chiude sull'immagine della Monument Valley e la messa in scena del conflitto, pur coreografata tra salti acrobatici e fuochi d'artificio, isola i combattenti in duelli frontali dove il nemico, anche se lo si confonde, viene spesso guardato in faccia prima di morire. Il regista sceglie di celebrare la baionetta, regina delle armi nella guerra ottocentesca, per esaltare lo spirito combattivo di chi la impugna e di chi ci muore. L'antica arma bianca non solo spettacolarizza l'azione, ma colora di epicità la volontà aggressiva. In questo senso il sangue che arrossa l'acciaio e il campo di battaglia trasformato in alcuni momenti in palco teatrale (il terreno composto di pietre bianche sfregiate da larghe bande rosse) è versato da soldati-guerrieri, le teste mozzate e i corpi infilzati richiamano l'iconografia cruenta di stampo mitologico o medioevale (ad esempio San Sebastiano trafitto dalle frecce come esempio di estetica del martirio).

Invece il film di Randall Wallace torna a interessarsi al Vietnam, ma anche in questo caso riaffiorano le reminiscenze western rese esplicite dalle foto sull'offensiva degli indiani, dalla settima cavalleria affidata al colonnello Moore (che un tempo fu del generale Caster) e dall'uso della baionetta per passare al corpo a corpo. Il punto di vista narrativo segue le azioni di entrambe le fazioni, ma sul campo il meccanismo della battaglia è raccontato nel modo di sempre: i soldati faticano a distinguere il nemico e a volte muoiono per mano degli stessi compagni a causa della difficoltà a vedere. Da una parte si tenta di tirare le fila degli eventi mettendo in scena la stazione di controllo, dove troneggia un plastico che riproduce il campo operativo (la "scacchiera"), dall'altra l'incapacità della pattuglia di avanzare per sfondare le linee nemiche si esaurisce in un massacro da macelleria, in cui i tessuti epidermici si scollano dall'osso e il sangue anziché scorrere spruzza e schizza. Di fronte alla morte dei soldati, il regista indugia con lunghi primissimi piani per filmare la

guerra nei loro occhi sbarrati. L'aggressività delle immagini è sostenuta dal pathos ossessivo della dimensione acustica che riproduce i suoni della battaglia, del fiotto di sangue che esplode e quelli del piombo che incontra la carne, e si affida alle sonorità tribali per tradurre il movimento della violenza.

Fa riflettere che tutti questi film rievocano l'immagine della "vecchia" guerra di trincea e le modalità linguistiche inaugurate negli anni '30 come le carrellate, i primi piani, le soggettive, i campi ravvicinati e la macchina a mano, anche se rielaborati nel corso del tempo. Al serpente claustrofobico scavato nella terra si sostituiscono le selve intricate e le città-fantasma, in cui l'"avanzata" militare si trasforma pericolosamente in un movimento circolare da cui si esce solo col sangue. Ma l'immaginario bellico è sempre lo stesso e produce immagini, suoni, personaggi e situazioni-tipo, in gran parte travasati dai romanzi, che si rincorrono da un film all'altro offrendo le coordinate per rileggere la mappa di ogni possibile conflitto.

Che si tratti di guerra "totale" (come è stata definita la Grande Guerra), di guerra "giusta" (il secondo conflitto mondiale), di guerra "sporca" (il Vietnam), o delle guerre civili che dilanano il globo, le modalità di rappresentazione dei conflitti del XX secolo ripercorrono per lo più lo schema del "labirinto": metafora della guerra moderna che ha cancellato i connotati e l'orientamento, trasformandosi in un non-luogo senza riferimenti spazio-temporali.