«A tirarmi i sassi sono stati alcuni giovani in ciclomotore ai quali se ne sono aggiunti altri a bordo di un'auto scura». Lo ha raccontato agli agenti del commissariato di Civitavecchia il clochard tedesco, invalido, aggredito venerdì notte al quartiere di San Gordiano mentre dormiva vicino al supermercato, dove di giorno, da anni, chiede l'elemosina su una sedia a rotelle.

REAZIONI

Pedica (Idv): «Frutto del clima pesante di intolleranza»

«La drammatica aggressione subita dall'infermiera alla stazione Anagnina di Roma , è inquadrata in un clima politico e culturale caratterizzato da un'ondata di violenza. A livello sociale, da Roma a Milano, stiamo assistendo al disgregamento valoriale della comunità, intesa come aggregato di persone che interagiscono, in modo corretto, nell'ambito di contesto territoriale.» Lo afferma Stefano Pedica senatore dell'Idv. «Questa, a mio avviso - prosegue Pedica - non è che la conseguenza di una politica, rappresentata dalla destra e dalla Lega, che ha soffiato sul vento dell'odio, proponendo un prototipo di cittadino intollerante».

dietro al vetro. «Non vuole parlare, è sconvolto ma non arrabbiato, perché è troppo buono», dice un'amica di famiglia.

L'aggressore, Alessio Burtone, è agli arresti domiciliari con l'accusa di lesioni personali aggravate. Ha vent'anni e vive ancora con genitori. «È addolorato per quello che è accaduto», dice il suo avvocato, Fabrizio Gallo. Sua madre chiede scusa per lui: «Stiamo pregando perché la signora si risvegli». La sua fedina penale è pulita. Ma era già stato segnalato in passato alla polizia. Una denuncia recente per lesioni, sporta da un'altra donna.

«Posso andare?», sembra che abbia chiesto all'agente della polizia municipale che lo tratteneva in attesa dei carabinieri: «Diceva che la donna, lo aveva provocato».

Chi sono
Vittima un'infermiera rumena di 32 anni
Aggressore ai domiciliari

«Un uomo non dovrebbe mettere le mani addosso a una donna, ma una donna che mette le mani addosso a un uomo è inaudito», spiega la sua morale da maschio l'edicolante che racconta di aver visto tutta la scena: «Lei sferrava calci e schiaffi, lui si è girato come dirle falla finita, non la sopportava più, le ha dato un manrovescio e lei è caduta come un sacco di patate, poveraccio gli ha detto sfiga».

Il sindaco Alemanno dalla Cina, alla notizia del video, dice che denuncerà gli indifferenti. Poi si corregge, quando sa che è stato proprio un passante a fermare l'uomo, e annuncia per lui una medaglia d'oro. ❖

I carabinieri sul luogo dell'aggressione all'Anagnina

La banalità del male che ha il sapore strano di un videogame

A Roma le immagini di una telecamera rimandano le facce di chi ha visto una donna riversa in terra ma non l'ha aiutata E a Milano massacrato un tassista. Il nostro mostruoso reality

Il commento

SILVIA BALLESTRA
SCRITTRICE

Si vedono dall'alto, come dal soffitto, come in volo. Si vedono dalla telecamera e le immagini sono sgranate, movimenti a piccoli scatti: due figure piccolissime che camminano. Del videogame c'è il colore sbagliato, c'è un riflesso blu e verdastro sul pavimento, e tu, spettatore, sai già e al tempo stesso ancora non sai come andrà.

Li vedi chiacchierare camminando, capisci che forse discutono, oppure no, parlano e basta. Si allontanano, si avvicinano, sempre camminando, sempre sgranati nel rado vai e vieni della stazione. Poi è quasi collisione. Capisci che si stanno dicendo qualcosa in faccia, che le parole volano male. Parlano da fermi, ripartono. Lui si allontana, non prima di un gesto che sembra uno sputo, provocatorio, offensivo. E quando lei si ribella, parte pure il pugno, un sinistro veloce e cattivo, un diretto in piena faccia di quelli che fanno barcollare i pugili. Lei va giù di schianto. È l'unico momento in cui non sembra più un gioco, lo spara-spara in soggettiva dei wargame sul monitor, dove svaniscono solo pixel.

Poi il videogame riprende, lui si allontana, pare tranquillo, una signora anziana passa e nemmeno scarta il percorso, butta un'occhiata. Altri passano gelidi, indifferenti. Perché si formi un capannello ci vogliono cinquanta secondi, un'eternità. Perché uno si chini a guardare da vicino un minuto e sei secondi, un'altra eternità.

Egoismo e cattiveria
Come in un gioco di ruolo: il gioco della paura e dell'odio

Si sa già che succede, è successo a Milano, un tassista mezzo ammazzato a pugni. Non diverso da quando si legge sul giornale del cadavere sulla spiaggia con attorno quelli che continuano a fare il bagno. Ma qui sei in mezzo, come avessi in mano il joystick, come potessi agire – vado indietro, vado avanti, cambio scena. La scena non cambia. Di lei si sa che è l'infermiera rumena, non ha ancora un nome. Di lui, che è il ragazzo, che poi qualcuno lo ferma, che lo arrestano. Ma questo viene dopo. Nel video è solo un pugno secco e un sentirsi mancare la terra sotto i piedi.

Questo è il tuo guardare la violenza fulminea, o la cattiveria spicciola, o i nervi tesi, o il videogame assurdo del reale. Quel traballare di fotogrammi, quella bassa definizione, rendono il reale irreale. E al tempo stesso rendono iperrealistico quel che avresti solo letto distrattamente: un diverbio, una discussione, uno scatto dei muscoli, una caduta. La telecamera "di sicurezza" serve a questo, al nostro vedere. Non a prevenire, non a curare. Solo ad assistere. Quel che viene dopo è il corollario ovvio e già stantìo della barbarie e della cattiveria. Il sindaco in viaggio in Cina che si dispiace, e dice parole di circostanza, qualcuno che invoca l'esercito nelle strade (Giordano Tredicine, presidente della Commissione Politiche Sociali e Famiglia in consiglio comunale a Roma), come se un reggimento potesse portare indietro il video. Altri commentano se l'è cercata. Altri passano via, che hanno fretta. Altri dicono dell'incattivimento della città, ma vorrei aggiungere del Paese.

Scorrono le immagini
Sgranate, allucinanti Ma è tutto vero, tutto attorno a noi

Qui dal monitor
Non si vedono i nostri valori scomparsi, disintegrati dal vuoto

Tu non puoi fare altro che riguardare il video, avvolgerlo ancora, guardarlo ancora. Una lite in fila nella metro. Due parole grosse, qualche passo camminato discutendo. Un pugno. Tutto qui. La banalità del male ed è fatta, te la sei cavata. Potevi essere lei, inviperita per uno sgarbo, che gliene dice quattro.

Ma potevi essere anche la vecchia che passa senza guardare. O uno di fretta che per quelle cose non ha tempo. O il pietoso che per primo si china. E' così che il videogame diventa un gioco di ruolo. Il gioco di ruolo dell'impotenza. Egoismo, cattiveria, crisi, valori scomparsi, paura e scoramento. Ma qui, dal monitor si vede solo un pugno, e una vittima che va giù, sotto i nostri occhi. ❖