

Generi

I film possono essere classificati a seconda del **tipo di racconto**, dei **personaggi**, delle **situazioni** e delle **atmosfera** che mettono in scena. Tali elementi, riproposti secondo regole costanti, costituiscono gli ingredienti fondamentali dei cosiddetti «**generi cinematografici**».

I generi più diffusi sono: l'**avventura**, il **bellico**, il **comico**, la **com-media**, il **drammatico**, la **fantascienza**, il **fantastico**, il **giallo**, l'**horror**, il **musical**, il **noir**, lo **storico**, il **thriller** e il **western**.

Tali tipologie – che in vario modo si rifanno ai generi letterari – nascono nell'industria cinematografica americana nei primi anni del '900 per **razionalizzare la produzione e i suoi costi** e per fornire al pubblico **modelli narrativi immediatamente riconoscibili e fruibili**.

Dall'ambito hollywoodiano l'idea di «genere» si è poi diffusa nelle altre cinematografie. Nel corso dei decenni, in particolare negli ultimi trent'anni, i confini che definiscono i generi cinematografici sono diventati via via più labili, dando luogo a **intrecci** e a forme diverse di **contaminazione**.

Avventura

Avventura. Sembra il cinema più facile da definire. Eppure, a dispetto dell'immediatezza di evocazione della voce, appena ci spingiamo a confrontare i titoli che raccoglie, diventa evidente l'eterogeneità: film di pirati, spadaccini, esploratori, archeologi, cacciatori, militari, uomini-scimmia, storie di sfide, guerre, leggende, squali e dinosauri, di mondi perduti e sopravvivenza, di pietre verdi e isole del tesoro... Piuttosto che iconografia, setting, dettagli d'intreccio, è un *pattern* più profondo ad inanellare filoni in superficie diversi.

L'Avventura è una macro-categoria di genere che, come il romance, il crime o il mystery, identifica un ampio spettro di conflitti e azioni. Non ci sono film d'avventura in quanto tali, ma il termine riunisce una quantità di generi più specifici, accomunati dal fatto di trattare «avventure», dove l'insieme delle specifiche formule d'intreccio, di settings, reti di personaggi, icone, e convenzioni d'azione, delinea la gamma di questa categoria.

Così nel contenitore *Adventure* rientrano i film di cappa-e-spada, pirati, guerra, caccia, esplorazione, *disaster* e sopravvivenza: sebbene questi gruppi di film possano apparire distanti, i loro patterns di azione e di relazione tra personaggi mostrano caratteristiche che chiaramente li legano distinguendoli dagli altri generi.

In ogni storia si pone al protagonista un obiettivo: conquistare il tesoro o l'innamorata, vendicarsi o riparare un torto, realizzare un sogno, affrontare una sfida o cambiare una vita.

Per venire a capo di questi problemi, sfide, missioni, il protagonista (volente o nolente) dovrà abbandonare il proprio «mondo ordinario» per addentrarsi in un «mondo straordinario», cioè a lui sconosciuto. Una nuova realtà che imparerà a conoscere grazie all'incontro con mentori e alleati, ma soprattutto all'esperienza in prima persona, a prove di difficoltà crescente, a corrispettivi di riti iniziatici e «passaggi attraverso la morte» che avvicinano l'eroe alla meta.

Nella sequenza tratta da **La foresta dei pugnali volanti** di **Zhang Yimou** – un film che rappresenta la tradizione del cosiddetto *wuxiapian*, il «cappa e spada» all'orientale – uno dei personaggi cavalca attraverso una fitta boscaglia dando vita a uno spettacolare insegui-

mento in cui la presenza di una natura rigogliosa e dai colori accesi proietta la situazione in un'atmosfera di grande eccezionalità.

Il film bellico o film di guerra

Il **film bellico** o **film di guerra** si definisce come genere non tanto per la struttura narrativa, che è simile per esempio al **western** e all'**avventura** nei quali quasi sempre troviamo storie di percorsi individuali o di gruppo attraverso ostacoli e insidie fino al successo finale, quanto per l'ambientazione storica durante appunto eventi di guerra: la Prima e la Seconda Guerra Mondiale, il conflitto in Corea e l'intervento in Vietnam sono i grandi eventi che caratterizzano nell'immaginario cinematografico la definizione di film bellico.

Se agli albori del cinema, e fino allo scoppio della Prima guerra mondiale, il film bellico, nella convenzione dell'industria del cinema americano, indicava quelle pellicole che raccontavano vicende svoltesi durante i grandi scontri della storia degli Stati Uniti, (la lotta per l'indipendenza, la Guerra di Secessione, le battaglie con le tribù indiane...) la produzione cinematografica successiva si incentra sui grandi conflitti del Ventesimo secolo e li caratterizza su un nuovo modo di concepire la guerra, non più afferente ad un'ottica globale e totalizzante, come nelle battaglie campali dell'Ottocento, ma sempre più frammentata e dispersiva, caotica e spersonalizzante, pienamente parte dell'età dinamica e moderna.

A partire dalla vigilia degli anni Venti il cinema di guerra porta sullo schermo storie che del primo conflitto bellico assumono lo scenario e l'ambientazione per caratterizzarsi su tonalità melodrammatiche ben definite e mette in scena prima che il dramma e la tragedia, la meraviglia di uno spettacolo di luci e fuochi, di macchine che celebrano, nella forma più emblematica, l'epopea della modernità.

Ma l'atteggiamento relativo alla rappresentazione della guerra è destinato a mutare: troppo forte l'eco dell'orrore provato dai reduci, spaventoso l'impatto psicologico su milioni di coscienze, crescente la disillusione nell'ideale di aver condotto una guerra giusta che ha portato a simili, immani disastri. La guerra comincia a mostrare il suo lato meno eroico e pubblicizzato, la disillusione e il turbamento della violenza.

Mentre il *war film* della Seconda Guerra Mondiale mostra ancora un'immagine ideale e indiscutibile, ancorata a valori saldi di giustizia

e democrazia, una legittimazione dell'intervento in un primo momento e un'esaltazione delle proprie virtù in seguito, il clima muta radicalmente con la successiva guerra di Corea, iniziata nel 1951 in piena Guerra Fredda, che introduce nella rappresentazione bellica, anche quando non è raffigurata direttamente, una componente differente rispetto agli anni del conflitto contro Germania e Giappone: la dimensione del dubbio. La portata psicologica dei personaggi è resa più profonda e problematica, abbandonando il facile schematismo delle produzioni di qualche anno prima: i soldati su cui si focalizza la narrazione possono avere paura oppure scoprire di aver ucciso, in un'orgia metafisica di simboli, degli alter ego, mentre la guerra diventa un evento illogico ed inspiegabile, condotto unicamente per scopi personali. Ed altrettanto illogico appare il successivo conflitto nel Vietnam, pretesto per una serie di pellicole di dichiarata condanna che va a formare un nucleo consistente, dotato di caratteristiche tematiche e rappresentative molto simili tra loro da far pensare addirittura ad una specie di «sottogenere» del cinema bellico. La guerra del Vietnam rappresenta una spina acuminata nella coscienza dell'intero paese e la produzione di *war film* lo dimostra inequivocabilmente. Anche se i tratti stilistici hanno mantenuto caratteristiche pressoché inalterate, dalla fine degli anni Sessanta in avanti la spinta all'azione non è più data dall'eroismo e dall'amore per la Patria, ma dalla volontà di salvare la vita a qualsiasi costo, in un universo nel quale la guerra si è trasformata in un'attività di speculazione oppure in un microcosmo in cui si evidenziano gli elementi grotteschi e stravaganti, se non addirittura un gioco nel quale soltanto i delinquenti possono risultare vincitori.

Con **Salvate il soldato Ryan** di **Steven Spielberg** si può dire che la grande spettacolarità della battaglia si unisce alla profonda umanità dei soldati, l'eroe è l'«uomo qualunque» che sopravvive e proprio per questo ha il dovere morale di testimoniare la tragedia di ogni guerra. La sequenza proposta riduce alla cruda realtà l'azione bellica, utilizzando il **montaggio discontinuo**, amplificando i **rumori**, mostrando corpi che esplodono e polvere che copre ogni cosa, senza concedere nulla al fascino dell'immagine.

Il cinema comico

Il cinema **comico** sembrerebbe essere stato il primo genere della storia del cinema, se è vero che già in uno dei primi film dei Lumière, intitolato *L'arroseur arrosé* (L'innaffiatore innaffiato), si creava una situazione divertente (tra un monello e un giardiniere). Per definire un film comico come tale è necessario che contenga una serie praticamente ininterrotta di scene che hanno come obiettivo esplicito il riso dello spettatore. Per ottenere questo effetto si fa ricorso a cosiddette gag gestuali/verbali che ripropongono situazioni e dialoghi assolutamente inconsueti e improbabili nella quotidianità, intesi a sovvertire le normali modalità di comportamento e espressione. Il genere comico infrange spesso le leggi della verosimiglianza, facendo ricorso a figure quali l'iperbole e la reiterazione privilegiando il gusto del ridicolo e del paradosso, come la caduta, la fuga, l'inseguimento, la botta in testa o la torta in faccia, e situazioni di sicuro esito, come la battuta di spirito, l'equivoco e il *nonsense*.

Il comico, che spesso nasce dal violento e immediato contrasto di due diversi personaggi, di due situazioni differenti, di fatti contrapposti, trovò nei primi anni del cinema (più che nel teatro o nella letteratura) la sua forma privilegiata, almeno un comico esplicito, semplice e popolare. A scorrere la produzione cinematografica europea e americana dei primi dieci anni del Novecento, non è difficile riscontrarvi brevi film comici, che sfruttavano le possibilità offerte dal nuovo mezzo per aumentare quella rapidità di movimenti, quei trucchi scenici, che costituivano, sul palcoscenico del teatro d'arte varia, gli ingredienti normali di uno spettacolo umoristico, a cui si ispiravano gli autori e gli attori del primo cinema comico, quasi sempre provenienti proprio dal teatro di varietà. D'altronde, proprio per la natura primigenia del cinema, nato come spettacolo da fiera e popolare, la comicità non poteva non esserne una delle prime componenti, avendo essa abbondantemente sorretto, da tempo immemorabile, la tradizione della cultura popolare, letteraria e figurativa. Il cinema non faceva altro che attualizzare, sul piano dei mezzi tecnico-espressivi, quell'ampio repertorio di situazioni, di personaggi, di azioni, di gesti, che era diventato patrimonio comune degli attori comici di tutti i Paesi, almeno nell'area della

cultura occidentale. La bidimensionalità dello schermo, l'assenza del parlato, unite tuttavia a un ben maggiore dinamismo scenico, accentuavano il carattere grottesco dei testi narrativi e lo universalizzavano. L'arte mimica, che tanta parte ebbe nell'evoluzione del teatro comico, si arricchiva, nella nuova dimensione cinematografica, di una serie di elementi che nascevano dalla dinamica degli oggetti e dei luoghi. Non più circoscritta nello stretto ambito del palcoscenico teatrale, l'azione dei personaggi poteva dilatarsi oltre ai confini stessi delle leggi fisiche, coinvolgendo i più diversi luoghi, ambienti, situazioni, facendo partecipare allo spettacolo ogni tipo di oggetti, animali, persone.

Da un lato il cinema fissava, una volta per sempre, l'arte dell'attore (mimo, acrobata, ballerino, clown ecc.) reiterandone all'infinito i movimenti, i gesti, le azioni; dall'altro offriva una vasta gamma di nuove possibilità espressive, utilizzando tutti quei trucchi che già Mèliès aveva sperimentato con eccellenti risultati. Nasceva insomma una nuova «arte comica», che differiva da quella tradizionale, teatrale e letteraria, nella misura in cui il cinema, correttamente inteso, si poneva su un piano differente di fruizione spettacolare. Non sempre, tuttavia, la risata è fine a se stessa e davvero spensierata; spesso, infatti, la comicità porta con sé un risvolto di tristezza, anche per via del fatto che può nascere dal dramma o da condizioni di vita in cui si sperimentano fame ed emarginazione. È il caso della sequenza de **Il monello** di **Charles S. Chaplin** in cui il personaggio del vagabondo cerca in tutti i modi di sbarazzarsi del bimbo in fasce che ha raccolto a un angolo della strada, ma puntualmente viene sorpreso da qualcuno che lo costringe a ritornare sulle proprie azioni. In tal modo, dunque, si rende paradossale e insieme comica la situazione del personaggio che, già in condizioni economiche drammatiche, si trova a doversi prendere cura di un neonato, a sfamarlo e a provvedere alla sua crescita.

La commedia

La **commedia** è un genere cinematografico che nasce con il **cinema muto**, ma raggiunge il suo pieno sviluppo e diventa uno dei generi principali della **Hollywood classica** negli anni Trenta, grazie anche all'avvento del sonoro, che permette così di avere dialoghi brillanti, caustici e spiritosi. Come accade anche nella commedia teatrale, elemento portante nella storia universale del teatro dalle origini a oggi, a cui la commedia cinematografica si ispira e da cui deriva, gli elementi fondamentali del genere sono gli equivoci, le schermaglie amorose, le rivalità tra uomini e donne, i giochi di parole, le situazioni imbarazzanti, i cambiamenti di registro inaspettati, l'atmosfera rassicurante e il lieto fine. Tutti elementi che costituiscono l'asse portante di una rappresentazione in cui il dialogo spesso ha una funzione più importante delle immagini, nel senso che ne condiziona lo stile, ne determina a volte la durata, oltretutto la struttura formale. Per tacere del montaggio che, nella commedia, il più delle volte è strettamente funzionale alla sequenza cadenzata sul gioco degli attori e sui loro dialoghi.

Il favoloso mondo di Amélie di **Jean-Pierre Jeunet** è un bell'esempio di commedia contemporanea che riprende la poetica del cinema classico attualizzandola al gusto moderno attraverso un uso gentile della caricatura, una prevalenza del discorso sentimentale, un'attenzione alla forma e all'ambientazione favolistica, una musica romantica e una comicità discreta. La sequenza proposta è quella in cui Amélie fa nascere la scintilla amorosa tra una sua collega e un frequentatore del caffè dove lei stessa lavora: la fluidità del **montaggio classico** e l'**angolazione** delle inquadrature, l'ironia dei dialoghi, l'espressione dei volti sono perfettamente armonizzati in un mondo che non ci deve far pensare, ma soltanto sorridere e partecipare.

Il genere drammatico

Il genere **drammatico**, come il **western** e la **commedia**, è uno dei generi su cui si è edificata la **Hollywood classica**. In termini generali, si può dire che questo genere indichi quei film in cui vengono dibattuti i problemi più vivi della società contemporanea attraverso le vicissitudini di personaggi comuni (o comunque emblematici di valori sociali largamente diffusi), che diventano eroi loro malgrado lottando contro le difficoltà quotidiane, superando con le proprie forze i dolori e le avversità, fiduciosi in una giustizia morale e sostenuti da sentimenti veri e profondi. Anche quando non si tratta specificamente di personaggi comuni e di storie quotidiane, appartengono al genere drammatico anche quei film in cui la storia e i personaggi si sviluppano entro i confini di una drammaturgia classica, che ne evidenzia i caratteri di un dramma individuale o collettivo, con riferimenti diretti o indiretti a una situazione socialmente determinata.

Un esempio di quanto il genere drammatico sia attuale in ogni epoca – proprio per la sua capacità di denunciare le cose che non vanno dal punto di vista di chi ne è vittima – è dato dal film **L'odio** di **Mathieu Kassovitz**, una delle pellicole più indicative di alcune **tendenze del cinema contemporaneo**. Nella sequenza proposta, in un unico breve **pianosequenza** che conferisce ulteriore forza alla scena, il dramma quotidiano di una vita ai margini della società travalica il limite e preannuncia la tragedia con il semplice passaggio di un revolver da un personaggio all'altro.

Il genere fantascienza

Il genere **fantascienza** nasce con **il cinema delle origini**: il primo film di fantascienza è *Voyage dans la lune* del 1902 (Il viaggio nella luna) di **Georges Méliès**, in cui sono già presenti le caratteristiche fondamentali del genere, ossia il tentativo di prefigurare in immagini mondi futuri o extraterrestri e l'utilizzo di trucchi visivi e di effetti speciali per rendere queste immagini verosimili. Se negli anni Venti la fantascienza vive la sua epoca di innocenza e purezza, per tutti gli anni Quaranta e Cinquanta spesso si contamina con l'**horror** e il **fantastico** per esprimere le paure dell'uomo, per esempio, di fronte alla minaccia nucleare e per denunciare dietro l'alieno e il mostro quello che – nella realtà quotidiana – viene vissuto come il «nemico» e il «diverso».

È tesi nota che il concetto di fantascienza si distingue dal fantastico (il fiabesco o l'occulto) grazie alla presenza del termine «scienza» all'interno del vocabolo e per ciò stesso caratterizzante le opere che ne fanno parte attraverso riflessioni sulla tecnica, sulle conseguenze delle scoperte del sapere umano, sui riflessi epistemologici del progresso.

La fantascienza raccoglie materiali eterogenei, arcipelaghi frastagliati che entrambi esplorano l'ignoto, azzardando ipotesi, dandogli una forma con il volo della fantasia.

L'ignoto può essere dentro o fuori l'uomo: il futuro, lo spazio profondo, la vita e le altre forme di vita, come il mistero, gli abissi della mente e dei moti dell'animo, l'oltre di differenti dimensioni. Ignoto il cui corrispettivo visivo sono il nero, il buio, l'oscurità dello spazio, dell'incubo, dell'altra metà.

Gli studi specifici sulle derivazioni cinematografiche dei due generi rilevano non solo una produzione indifferenziata perlomeno nei primi anni di vita del nuovo mezzo, ma ci riconducono anche ad analoghe radici letterarie.

La prima ondata di romanzi gotici attingeva alla paura del passato che ossessionava un'epoca rivoluzionaria e in guardia contro ogni pericolo di restaurazione della vecchia autorità. La seconda ondata attingeva alla paura del presente, e si è posta sotto forma di gotico secolarizzato, legato all'urbanizzazione della violenza e al «tragic humanism» della tradizione «noir». La terza ondata, costituita dalla fanta-

scienza vera e propria, attinge dalla paura del futuro e muove alla ricerca di una garanzia circa la possibilità di metterla a tacere grazie all'intervento della ragione e della scoperta scientifica della verità. Ma il fatto che la fantascienza non possa fare a meno di evocare un passato spaventoso (il tipico motivo del mondo perduto) o un futuro dai contorni distorti ci dice che il ricorso alla ragione e alle scoperte scientifiche si accompagna a una fondamentale inquietudine circa la possibilità di queste di modellare luminosamente il domani.

Esplorando i territori della paura e della fantascienza, è tutt'altro che raro imbattersi in figure e temi strettamente imparentati – tra *mad doctors* con deliri d'onnipotenza, bestie antropomorfe e vampiri (provenienti dalla Transilvania o dallo Spazio) che minacciano l'ordine e l'ordinario – così come da sempre sono più che frequenti le pellicole che di scambi e contaminazioni tra le due aree vivono, collocandosi in una zona di mezzo tra i due generi che rende difficile le rigide classificazioni.

È **2001: Odissea nello spazio** di **Stanley Kubrick** il punto di svolta del genere, il capolavoro che se da un lato raggiunge il massimo della spettacolarità con i suoi sofisticatissimi effetti speciali che rendono per la prima volta veramente credibili le astronavi e lo spazio profondo – come si può ben vedere nella sequenza proposta –, dall'altro lato con la sua riflessione filosofica e la sua ricostruzione scientifica del futuro esprime una visione del mondo che va ben oltre i limiti del film di genere.

Il genere fantastico

Il genere **fantastico** può essere considerato quel genere cinematografico che si colloca al confine tra il «meraviglioso» e l'«irreale». Esso è caratterizzato da quella che possiamo chiamare la «proiezione» dello spettatore in un contesto di cui non è così facile indicare le coordinate spazio-temporali, essendone i confini abbastanza labili e indefiniti. Non è un caso che molti film fantastici abbiano inizio con la definizione di un'ambientazione dai contorni decisamente reali; e solo in un secondo momento rivelino la presenza di una serie di elementi che sono in grado di trasferire quell'ambientazione in una dimensione decisamente fantastica. In questo senso il genere fantastico si colloca su una linea incerta tra ordinario e straordinario, normale e anormale, possibile e impossibile ovvero, come è stato detto, al bivio tra *meraviglioso* e *irreale*.

L'effetto principale di un tale incontro con mondi e figure «altre» è costituito dalla presenza di elementi che suscitano nello spettatore una certa inquietudine, un senso di insicurezza, a volte di paura; ma anche, spesso, un'attrazione indubbia, che nasce dal fascino che il mistero, il soprannaturale, l'insolito abitualmente posseggono.

Anche nell'ambito di quello che possiamo definire un esempio di «fantastico puro», **Il Signore degli Anelli - Le due torri** di **Peter Jackson**, spicca nella sequenza scelta la presenza spiazzante, poiché inattesa, degli alberi che parlano e camminano. Anche a proposito della decisione presa dagli abitanti della foresta di Fangorn di partecipare alla guerra contro il perfido Saruman, occorre ricordare che spesso i film fantastici sono il luogo di interessanti metafore, che, il più delle volte, riguardano il mondo reale, cioè noi e la nostra vita quotidiana.

Il genere giallo

Il genere **giallo** comprende generalmente i film che ruotano intorno a vicende criminose. Più in particolare ad esso appartengono di norma quelle opere che sono caratterizzate dalla presenza di due storie: dapprima c'è un delitto, che abitualmente avviene all'inizio della narrazione, poi segue l'indagine poliziesca, condotta per far luce sul caso, stabilendo chi è l'assassino e quali sono state le modalità del crimine. Da questo punto di vista, cioè della costruzione narrativa e drammatica della vicenda, il giallo non prospetta molte varianti, se non forse nell'ordine dei fatti o nella loro intersecazione. L'elemento principale del genere è quasi sempre quello che possiamo chiamare il gioco d'astuzia tra il detective e l'assassino. Ed è questo gioco che condiziona il procedere del racconto, che avviene per indizi e colpi di scena. Inoltre la presenza di particolari, spesso sottolineati da primi piani, piani ravvicinati, movimenti di macchina o raccordi di montaggio, costituisce il serbatoio a cui attingere per la composizione finale dell'affresco drammatico. Essi, come tessere di un mosaico, soltanto alla fine danno un quadro completo dei fatti.

Psyco di **Alfred Hitchcock** è un esempio di giallo a più livelli, nel quale, insieme all'impianto classico della «detective story» – esemplificata dalla sequenza proposta, in cui l'investigatore privato indaga sulla scomparsa di una donna colpevole di furto – è presente una storia parallela di psicosi omicida e sdoppiamento della personalità. Questa storia, che apre prospettive nuove e potrebbe appartenere a un altro genere cinematografico, è un elemento molto importante del dramma messo in scena.

L'horror

L'**horror** è il genere cinematografico che indaga il mistero, le paure ancestrali dell'uomo, il lato oscuro dell'animo umano, i fantasmi dell'inconscio, i mostri della follia. Terreno di coltura dell'horror è l'**espressionismo tedesco** in cui prendono vita gli «archetipi» del genere: il vampiro, l'essere abnorme, il non morto, l'ambientazione «gotica» e funerea, la violenza efferata, il terrore del buio. Dagli anni Quaranta in poi si arricchisce di elementi di suspense e di indagine psicologica dei personaggi, ampliando l'universo della paura in una dimensione più intima e personale.

L'horror è un genere che si definisce principalmente per la reazione del pubblico alla storia raccontata e alle modalità con cui essa viene narrata e soltanto marginalmente per il tipo di vicenda rappresentata o per la sua ambientazione, come invece accade per altri generi immediatamente riconoscibili come il western, il poliziesco, il war movie o la fantascienza. È vero che, almeno in un primo periodo, quello maggiormente afferente al clima gotico da cui si originavano letterariamente le storie, la riconoscibilità del genere era affidata ad alcuni elementi iconografici e scenografici ben riconoscibili come cripte, castelli, notti nere come la pece, atmosfere tette e decadenti, ma nel corso della storia del cinema l'horror ha operato una vera e propria sottrazione dei suoi elementi costitutivi, rendendo così possibile l'emergere della tonalità orrificica all'interno di storie che per ambientazione, struttura e consuetudini sono considerate parte integrante di altri generi. La costante dell'orrore è quindi data dal senso di angoscia perturbante che si riscontra nella successione delle sequenze e dal procedimento con cui queste sono realizzate. È un complesso procedimento che si basa sulla paura, sul disgusto e su un particolare stato emotivo da cui si origina una vera e propria repulsione fisica nei confronti di ciò a cui si sta assistendo (nel caso del cinema, ovviamente).

L'horror si segnala come il luogo in cui l'orizzonte di attesa dello spettatore è sempre più o meno prevedibile nonostante la libertà di immaginazione mostrata nelle storie sia uno dei tratti distintivi più forti del genere: pur nell'estrema varietà degli incubi e delle paure proposte, le ricorrenze si reiterano con modalità pressoché simili da un

film all'altro, in modo da generare un sistema di snodi narrativi abbastanza convenzionale e un insieme di peculiarità linguistiche stabile che indirizzi quella che è l'attesa spettatoriale nei confronti della materia narrata.

Summa contemporanea dell'horror in ogni suo aspetto è sicuramente **Dracula di Bram Stoker** di **Francis Ford Coppola**. La sequenza proposta è esemplare di come l'**angolazione** della ripresa, l'ambientazione notturna, il gioco della **luce**, l'uso dei **rumori**, l'apparizione del cocchiere mostruoso avvolto dalla nebbia, rendano palpabile l'inquietudine di fronte all'ignoto, grazie anche all'ingenuità del protagonista in cui lo spettatore è portato naturalmente a immedesimarsi.

Il musical

Il **musical** è un genere in cui spesso la storia narrata è soltanto un pretesto per mettere in scena numeri di danza e per far ascoltare brani musicali di solito caratterizzati da una certa raffinatezza. Tenzialmente il musical rappresenta la possibilità dell'evasione in un mondo colorato di sogno e di felicità.

A essere precisi, tuttavia, si dovrebbe distinguere tra la commedia musicale, dove solo in alcuni passaggi strategici i personaggi smettono il loro dialogo parlato e iniziano a esprimersi cantando, e il musical vero e proprio, in cui il canto rappresenta la sola forma di comunicazione tra i protagonisti.

Il musical nasce come rappresentazione fantastica, disimpegnata, volutamente libera da qualsiasi preoccupazione contenutistica, dell'America rooseveltiana. Indicativo d'un costume e d'una moda, ma anche della «coscienza» d'un popolo in un particolare momento della sua storia. Lo «spettacolo per lo spettacolo», come sui palcoscenici di Broadway e dei teatri di provincia, fu portato sul grande schermo del cinema, il quale poteva accendere d'entusiasmo un pubblico ben più vasto e «popolare» di quello dei teatri, e con effetti più sorprendenti e fantasiosi. Hollywood sfruttò ben presto le possibilità spettacolari del cinema sonoro per potenziare e volgarizzare una tradizione teatrale, il musical appunto, che non solo negli Stati Uniti, ma anche in Gran Bretagna e, con alcune varianti, in altri Paesi europei, risaliva al secolo scorso. La musica, il canto, il ballo, i dialoghi, le scenografie grandiose, il continuo mutamento di scene, lo sfarzo dei costumi, la piacevolezza della storia, trapunta di situazioni comiche, brillanti, sentimentali, acquistavano, con le possibilità del cinema, una nuova dimensione e una diffusione su vasta scala, sconosciuta in precedenza. Il film musicale, il film-rivista, divennero un genere hollywoodiano di grande successo e, nei loro limiti, anch'essi rappresentarono un aspetto della società americana degli Anni Trenta; il puro divertimento inteso come fuga dai problemi della realtà quotidiana, lo sfarzo e la musica carezzevole consumati come antidoti contro il malessere sociale.

Già alla fine degli Anni Venti si cominciano a produrre film musicali, spesso ricavati pari pari da spettacoli teatrali, a volte con la collabo-

razione o la supervisione del grande impresario Florenz Ziegfeld, specialista del genere. In seguito si perfezionano i caratteri dello spettacolo cinematografico, che non è più soltanto una successione cronologica di numeri di rivista, ma uno sviluppo logico (narrativo e drammatico) di un spunto tematico che serve da filo conduttore alla serie dei canti, dei balli, delle coreografie. Così, per tutti gli Anni Trenta e anche in seguito, si assiste all'affermazione di un genere cinematografico che, nelle sue varianti di commedia musicale e film-rivista, costituisce un capitolo non trascurabile del cinema hollywoodiano, tanto da caratterizzare per parecchi anni una parte della produzione di due tra le più grandi case cinematografiche americane, la Warner Bros e la Metro Goldwyn Mayer, cui si aggiungeranno, in una corsa al successo sempre più concorrenziale, la RKO e la 20th Century Fox.

La grande stagione del film musicale e del film-rivista, in cui eccelsero coreografi e ballerini, cantanti e fantasisti - un posto particolare merita la coppia Fred Astaire-Ginger Rogers, che in una serie di film portarono a perfezione il carattere dinamico e rigorosamente matematico della danza nel cinema - furono gli Anni Trenta, e a quel periodo è strettamente legato lo «stile» di questo particolare genere cinematografico, in cui tutta la vasta gamma delle possibilità tecniche del mezzo impiegato - movimenti della cinecamera, rapida sostituzione delle scenografie, perfetta sincronizzazione visivo-sonora, angolazioni inconsuete per meglio evidenziare tutti gli aspetti della danza e del balletto - era al servizio di uno spettacolo che aveva come principale obiettivo di far sognare il pubblico, di trasportarlo in un luogo incantato, dove la realtà quotidiana era trasfigurata da una fantasia che puntava essenzialmente sullo stupore, sulla magniloquenza scenica, con luoghi e personaggi i cui connotati realistici erano trasposti su un piano di pura invenzione formale.

Tuttavia, se gli Anni Trenta videro il trionfo del genere, e in tal senso il musical è strettamente connesso con la commedia sofisticata che nel medesimo periodo raggiunse i risultati più significativi, anche in seguito esso attraversò momenti di grande successo popolare, soprattutto negli Anni Cinquanta, quando, in un diverso clima politico e sociale, ma con certe affinità con gli anni di Roosevelt (la paura d'una guerra imminente, le crisi interne, la recessione, il bisogno di ancorar-

si a nuovi valori ideologici e morali ecc.), il cinema del disimpegno, di puro divertimento, riprese quota.

La sequenza tratta da **Moulin Rouge** di **Baz Luhrmann** rappresenta un esempio perfetto di commedia musicale, visto che solo in un secondo tempo i due personaggi arrivano a utilizzare le canzoni, e precisamente quando devono riuscire a cogliere l'essenza dell'amore. È a questo punto che sfoggiano un'antologia di *love songs* che va da Gershwin agli U2 e da Elton John ai Nirvana.

Il genere noir

Il genere **noir** è l'unico che non nasce all'interno della politica produttiva degli studi cinematografici hollywoodiani e che, pur trattando generiche storie di malavita, non si struttura in base a determinate ambientazioni o regole narrative. Il termine viene usato per la prima volta da due critici francesi nel 1946 per individuare un insieme di film americani degli anni Trenta e Quaranta in cui il racconto si dipana in un'atmosfera disperata e cupa, l'uso della messa in scena è crudo e stilizzato, i personaggi inquieti e dal destino fatale. Sono tutti colpevoli di qualcosa i protagonisti del noir, e se alla fine si salvano rimangono comunque degli sconfitti.

Pulp Fiction di **Quentin Tarantino** è il film che più di altri ha rilanciato il genere ai giorni nostri, unendo agli ingredienti tipici – come per esempio nella sequenza proposta il tentativo non riuscito di truccare un incontro di boxe (con il boss ripreso sempre di spalle e per questo ancora più temibile) –, una struttura narrativa a incastro, dialoghi esilaranti e situazioni grottesche, propri di certe **tendenze del cinema contemporaneo**.

Il genere **noir** è l'unico che non nasce all'interno della politica produttiva degli studi cinematografici hollywoodiani degli anni Trenta e Quaranta e che, pur trattando generiche storie di malavita, non si struttura in base a determinate ambientazioni o regole narrative.

Per il noir risulta inadeguata una definizione di genere tradizionale, basata su setting, personaggi, plot, iconografia.

Sono piuttosto motivi, tono, concezione della messa in scena e certe soluzioni stilistiche, a permettere di andare oltre cicli e filoni, e di cogliere anche le sfumature transgeneriche di noir. Il termine viene usato per la prima volta da due critici francesi nel 1946 per individuare un insieme di film in cui il racconto si dipana in un'atmosfera disperata e cupa e l'uso della messa in scena è crudo e stilizzato: la notte, la città (Los Angeles, San Francisco, Chicago, New York ecc.), strade lucide di pioggia, neon, bar, locali notturni, vicoli ciechi, periferie fatiscenti, spazi industriali abbandonati, banchine del porto avvolte dalla nebbia, aeroporti; uffici polverosi, bui anche di giorno quando le veneziane permettono alla luce del sole di filtrare costretta in sottili strisce;

lunghi corridoi oscuri, interni desolati, fumosi, dalle luci basse; camere in affitto, hotel/motel-rooms fuori dal tempo; l'ordinata provincia dietro la cui facciata ordinata e pulita si annidano il caos e le peggiori perversioni; diners e aree di servizio dimenticate lungo strade dove non passa un cane, popolate dai fantasmi cui si cerca di fuggire; zone di confine, tra States e Messico; isole e alberghi fuori stagione legati al resto del mondo da un lunghissimo, sottilissimo ponte...

... verrebbe voglia di dire che nel film noir non esiste un vero e proprio territorio, sono piuttosto luoghi di transito, luoghi ambigui che si inseriscono nel racconto quasi per controsenso: garages situati lungo strade in cui non passa mai una macchina, depositi completamente vuoti, uffici deserti ma aperti di notte, quiete villette in cui avvengono sequestri e delitti, fattorie assalite da gangster di periferia.

Nel noir i personaggi sono inquieti e dal destino fatale. Sono tutti colpevoli di qualcosa e se alla fine si salvano rimangono comunque degli sconfitti.

Il detective, il criminale, l'uomo comune e l'innocente; il singolo, la coppia, il gruppo: quella dei personaggi noir è una galleria ampia. Detective hard-boiled in impermeabile e cappello calato, dall'infinita sigaretta all'angolo della bocca, dal drink facile quanto la secca battuta e il pugno/la pistola, sulle tracce di preziose statuette, di collane o di foto compromettenti, alle prese con intrecci complicatissimi, con detection che portano inevitabilmente a scoprire la corruzione endemica della società.

Aldilà delle specificità di superficie-caratterizzazione, la costante è data dal fatto che i personaggi maschili sono dei losers, dei perdenti, e quelli femminili sono dark ladies, femmes fatales, donne pericolose che conducono in qualche abisso quando non alla morte. La donna nel noir è una «Circe contemporanea» biondo-platino, fatta di freddo calcolo (niente nervi, niente lacrime, neanche un battito di ciglio) e sensualità.

E dentro al personaggio è difficile scovare altro che disincanto, cinismo, pessimismo, durezza.

Non sempre violenza e azione sono connotazioni del «nero», perché dove c'è il nero c'è spesso più che altro rassegnazione, disperazione, autodistruzione, non voglia di lottare bensì di cedere, di lasciarsi

andare. Quello noir è un mondo senz'anima, «un mondo rapace dove nessuno è responsabile del proprio destino perché è solo il destino, o meglio, la casualità che decide. Un mondo, infine, che nega il riscatto, la giustizia e persino la possibilità di vendetta. Ecco i grandi temi del noir.

Le storie raccontate hanno come tratto comune l'assenza di orizzonte, sbocco (se non tragico), cambiamento, redenzione: sono estranee all'*happy end*.

Il noir è soffocante e non dà scampo. Gli intrecci sono fitte texture di doppi-tripli giochi che si richiudono sul protagonista come su un predestinato: partite-trappola, a mosse libere ma segnate negli esiti; labirinti mortali dove le cose e le persone hanno sempre un doppio e non sono mai come appaiono.

Il noir è il cinema in cui i delitti e i crimini sono sempre imperfetti, in cui le cose vanno inevitabilmente storte anche all'ultimo.

La ripetizione di parole chiave anche nei titoli dei film (street [strada], city [città], dark [scuro], death [morte], murder [omicidio]) e cose (windows [finestre] e mirrors [specchi]) evidenzia le analogie di temi e toni. Una visione cupa che ritroviamo centrale nella messa in scena. Fotografia in cui dominano le ombre (sfruttate in tutte le possibilità di dialogo col fuoricampo, di ridefinizione dello spazio a creare grafici effetti gabbia, di intrappolamento del personaggio all'interno del quadro); illuminazione dal basso a creare mistero (low key lighting), controluce a ritagliare silhouette, luci che tagliano, torce elettriche che evidenziano; predilezione per le forme geometriche, per le linee e per gli effetti di inquadratura nell'inquadratura (finestre, specchi ecc.); effetti di profondità di campo a segnalare punti di fuga e prospettive irraggiungibili-impercorribili dal protagonista; punti di ripresa insoliti, obliqui, che schiacciano; soggettive... e in generale una messa in scena complementare e amplificante rispetto alla noirness delle storie, finalizzata a far esperire allo spettatore lo stesso smarrimento del protagonista.

Nonostante una quantità di annunci di morte da parte della critica, il noir è sopravvissuto fino ad oggi: chiamiamoli neo-noir, post-noir, noir post-classici, o semplicemente film noir, thrillers con forti somi-

glianze con i drammi criminali degli anni Quaranta e Cinquanta, hanno continuato ad essere prodotti.

Si moltiplicano rivisitazioni, remake e aggiornamenti: si accentuano violenza e crudezza ma soprattutto, sul finire del decennio, si intensificano la coniugazione di nero e humour, ponendo le premesse per l'esplosione degli anni Novanta, stagione in cui, anche sull'onda del successo tarantiniano, il nero riveduto-e-corretto tornerà centrale nelle produzioni e sarà eletto territorio privilegiato d'esordio, spazio di sperimentazione di scrittura e regia. Naturalmente, il neo-noir non è, non più, e non dovrebbe essere lo stesso del periodo che oggi indichiamo come classico. Ma il noir, o qualcosa di molto simile, sopravvive grazie ai modi flessibili in cui è stato in grado di svecchiare i suoi motivi di base. Il noir ha assorbito colore e widescreen, lo stile frammentato e il sovraccarico sensoriale di MTV. E poiché il cinismo era parte integrante dell'originaria visione del mondo noir, il genere si è dimostrato maturo per una quantità di furti postmoderni.

Pulp Fiction di **Quentin Tarantino** è il film che più di altri ha rilanciato il genere ai giorni nostri, unendo agli ingredienti tipici – come per esempio nella sequenza proposta il tentativo non riuscito di truffare un incontro di boxe (con il boss ripreso sempre di spalle e per questo ancora più temibile) –, una struttura narrativa a incastro, dialoghi esilaranti e situazioni grottesche, propri di certe **tendenze del cinema contemporaneo**.

Il cinema storico

Il cinema **storico** comprende un arco di possibilità che va dal kolossal alla biografia romanzata, dall'opera militante alla ricostruzione di eventi storici (più o meno salienti) osservati dal punto di vista della gente comune. È infatti sin dalle sue origini che il cinema è stato attratto dalle possibilità spettacolari insite nella rappresentazione della Storia.

Il cinema storico italiano, in costume, si affermò in tutto il mondo, dando origine a un vero e proprio genere cinematografico, di cui stabilì i primi canoni estetici, che furono spesso impiegati con scarsa fantasia da altri registi ed attori, e ai quali attinsero, modificandoli in parte, alcuni registi di valore.

Si trattava di film popolari per un pubblico popolare, in cui i temi ricorrenti della storia patria o dell'antichità romana o del mondo mitico degli eroi erano filtrati attraverso la letteratura romanzesca di tipo popolare o infantile e la cultura scolastica di base, sorretta proprio da queste storie e da questi miti. La stessa durata degli spettacoli, spesso di soli dieci o quindici minuti, costringeva sceneggiatori e registi a concentrare l'azione in pochi momenti drammatici e quindi a scegliere fatti e personaggi sufficientemente noti al grande pubblico.

Fra storia romanzata, piccoli lazzi popolareshi e rappresentazioni naturalistiche di fatti e personaggi contemporanei, il cinema storico italiano degli Anni Dieci si sviluppò sino a raggiungere le dimensioni d'una industria dello spettacolo non inferiore, per successo internazionale e quantità di prodotti, a quella francese o americana.

Il film storico ha delineato come genere alcuni tratti caratteristici: per esempio, la tendenza a concentrare nella parte d'avvio dell'opera tutta una serie di informazioni, visive o scritte, che consentono allo spettatore di collocare con una certa precisione gli eventi del racconto in un contesto spazio-temporale ben definito; oppure, l'accurata ricostruzione d'ambiente e la meticolosa scelta dei costumi, grazie alle quali lo spettatore può riconoscere immediatamente lo stile di una determinata epoca. Nella sequenza di **La grande guerra** di **Mario Monicelli** emerge un'idea di Storia filtrata attraverso gli strumenti della cultura popolare, come le canzoni e le riviste, ma anche la prospettiva

dei grandi eventi osservati da un'umanità semplice ed estranea alle ragioni ideologiche che li determinano.

Il thriller

Il **thriller** è il prodotto finale di quello che possiamo definire l'incontro tra il film giallo e il film d'azione. Nel genere thriller solitamente il percorso che conduce alla soluzione del caso è caratterizzato, in primo luogo, da un notevole dinamismo dato da tutta una serie di colpi di scena (dunque di eventi a sorpresa), in cui la soluzione dell'enigma appare del tutto secondaria rispetto alle azioni e agli eventi, sovente incentrati sulle vicissitudini di uno o più protagonisti, la cui vita è messa a repentaglio da criminali, killer, pazzi omicidi. In secondo luogo, sono presenti nella struttura drammatica e narrativa del film tutte le possibilità drammatiche insite nell'impiego della cosiddetta «suspense» (vale a dire l'attesa consapevole di un accadimento più o meno definito, del quale si ignora il tempo esatto in cui avrà luogo). Spesso costruito sullo schema del «conto alla rovescia», cioè su momenti salienti che si susseguono l'uno all'altro secondo un preciso percorso cronologico a ritroso, il thriller mira a coinvolgere in modo parossistico lo spettatore, che si trova come proiettato all'interno della vicenda narrata, cogliendone tutti gli sviluppi senza possibilità di pause, di attese, di riflessioni.

La sequenza tratta da **Il silenzio degli innocenti** di **Jonathan Demme** gioca sul capovolgimento di quelle che sono le attese dello spettatore, un effetto preparato con abilità dal montaggio. Quando suona il campanello dell'abitazione dello spietato Buffalo Bill tutti si aspettano che alla porta vi siano degli agenti dell'F bi in incognito, dato che il montaggio li ha alternati costantemente alla figura del serial killer: invece si affaccia il volto mite della protagonista, tenuta con cura fuori dalla scena fino a quel momento. Intanto i poliziotti federali fanno irruzione in una casa dove non c'è nessuno. Quello che possiamo definire «montaggio straniante» costituisce di fatto l'elemento costitutivo di questo effetto drammaticamente rilevante.

Il western

Il **western**, è considerato il genere per eccellenza del cinema hollywoodiano. Esso infatti, soprattutto nella sua evoluzione storica di genere cinematografico di larghissima diffusione, bene sintetizzò quei caratteri di aggressività, di coraggio, d'avventura, d'individualismo, di lealtà, che costituiscono il mito della società americana, e al tempo stesso evidenziò, nella dinamica dell'azione, quei principi formali che saranno abituali e ricorrenti nella produzione cinematografica hollywoodiana, anche in settori differenti. Derivato da popolari modelli letterari, vivificato sull'ondata di una mitizzazione della frontiera americana, ad opera di presidenti come Thomas Jefferson e Andrew Jackson, e nato grazie al fertile incontro realizzatosi tra una dichiarata mitologia e un nuovo mezzo di espressione dalle illimitate possibilità, il western, comincia ad essere considerato uno dei generi cinematografici più identificabili e codificati soltanto negli anni Venti, quando l'aggettivo indicante un film ambientato nel lontano Ovest (il Far West) comincia ad essere usato come sostantivo di una particolare categoria di pellicole dotate di caratteristiche precipue. Ancor prima delle caratteristiche narrative e più degli altri generi classici, ciò che caratterizza il Western, è sicuramente l'iconografia di riferimento, che partendo da una determinata epoca storica, riverniciata con uno spesso strato di mitologia della frontiera e tonalità epiche di rappresentazione, è in grado di dotare le storie che si premura di raccontare di elementi immediatamente riconoscibili: il paesaggio naturale, il mito della frontiera da esplorare, il coraggio e la forza fisica dei personaggi, l'amicizia virile, il confronto o lo scontro con i popoli nativi. Il western si impose, sia in patria sia all'estero, più ancora che come un particolare genere di spettacolo, come cinema tout court, di cui metteva in evidenza lo straordinario dinamismo e l'apertura verso spazi infiniti: una natura che per la prima volta era colta come elemento determinante della vita dell'uomo, del suo dramma individuale e collettivo.

L'epoca che contraddistingue il genere western è generalmente quella che coincide con uno degli episodi fondamentali della creazione dello stato americano, la «conquista del west» e in particolare il periodo che va dal 1860 al 1890. Il grosso dei territori era già stato

sottratto alla natura incontaminata, si era conclusa da poco l'eroica costruzione della ferrovia, la volontà di spostare il proprio limite verso il Pacifico si stava trasformando in desiderio di garantire la legge e l'ordine nelle selvagge comunità di nuova formazione, le guerre con gli indiani stavano per conoscere i momenti più rabbiosi, mentre la Guerra di Secessione (1861-65) dimostrava le incongruenze di uno stato talmente vasto da non riuscire ad avere un'unità d'interessi.

Ed è proprio nell'immensità dello spazio americano che l'eroe del western può trovare la sua vera misura, la conferma dei propri limiti o l'immagine metaforica del suo destino. Il paesaggio interviene anche nelle caratteristiche del personaggio, influenzandone e allegorizzandone il carattere malinconico e solitario, mostrato un'infinità di volte attraverso la canonica conclusione con il protagonista che si allontana in groppa al suo cavallo verso la linea dell'orizzonte, sottolineando la relazione instabile che si instaura tra uomo e immensità spaziale.

Ma, ovviamente, non tutti i western hanno il loro scenario nella maestosità dello spazio incontaminato del lontano Ovest: alcuni di essi privilegiano l'ambientazione urbana e presentano una piccola città caratterizzata dalla giustapposizione dei fabbricati e da alcuni luoghi imprescindibili per la codificazione del genere, quali la banca in cui i fuorilegge esercitano le loro rapine, l'ufficio dello sceriffo con annessa prigione, che molto spesso è ben lungi dal rappresentare un luogo di sicurezza per la legge che vi si esercita, il saloon dove sovente avvengono forti contrasti incoraggiati dall'alcool, il general store nel quale, attraverso l'acquisto di munizioni, si comprendono in anticipo le intenzioni dei personaggi, i negozi dei barbieri in cui si apprendono le notizie necessarie all'evolversi della narrazione, l'albergo foriero di dolci incontri o improvvise rivelazioni e, un po' più discosta dal centro abitato, la piccola stazione che garantisce il collegamento della piccola comunità con l'esterno. Altro spazio fondamentale è rappresentato dalla polverosa strada principale del paese, la Main Street, luogo in cui generalmente si svolge la resa dei conti finale che ristabilisce l'ordine minacciato in precedenza. Altro aspetto fondamentale nella creazione di una specificità del Western è il tipico abbigliamento dei personaggi, dotati del classico cappellone dalle larghe falde Stetson (dal cappellaio di Filadelfia che lo ha commercializzato), degli stivali di cuoio che

hanno per appendice posteriore gli speroni, del fazzoletto al collo portato con ostentata trascuratezza e, nel caso dei veri cowboy, dei chaps, le protezioni di cuoio che si applicano sui pantaloni. L'abbigliamento dei personaggi, negli anni in cui il western fissava le sue convenzioni, era un aspetto fortemente codificato e presentava in una candida tenuta l'eroe portatore di valori positivi, mentre faceva apparire in scuro il suo antagonista, il malvagio.

Ma la dimensione nostalgica del Western non utilizza la Storia con criteri di esattezza filologica, bensì se ne appropria in base a principi di verosimiglianza, nel tentativo di creare un tessuto codificato di situazioni la cui sommatoria dia origine ad una sorta di «tessuto filmico» che si sovrappone alla realtà storica, inverandola grazie alle regole riconosciute tacitamente dal pubblico. La Storia messa in mostra nel Western, quindi, si riduce ad un semplice pretesto narrativo suscettibile di creare una realtà ulteriore, avvertita come vera perché instillatasi nell'immaginario collettivo, condizionandone la fruizione.

Un esempio emblematico di film western è **Ombre rosse** di **John Ford**, pellicola che è considerata uno dei capolavori della **Hollywood classica**.

Nella sequenza qui proposta, quella celebre dell'attacco alla diligenza, il protagonista Ringo e i suoi compagni di viaggio riescono a sottrarsi alla furia degli Apache grazie a una tenace resistenza e all'intervento della cavalleria.

La spettacolarità della scena è ottenuta grazie all'uso della **carrellata**, che consente anche di cogliere la grandiosità e l'asperità dell'ambiente in cui si svolge l'azione.